

<<中文Flash MX应用实例教程>>

图书基本信息

书名：<<中文Flash MX应用实例教程>>

13位ISBN编号：9787502432768

10位ISBN编号：7502432760

出版时间：2003-06-01

出版时间：冶金工业出版社

作者：傅蓉等编

页数：264

字数：412000

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

## <<中文Flash MX应用实例教程>>

### 内容概要

网页动画制作软件Flash MX以其操作简单、功能强大、易学易用、浏览速度快的特点而受到广大网页设计人员的喜爱。

本书详细讲述了Flash MX的基础知识和实际应用，内容包括Flash MX入门、绘制图形与绘图工具、Flash MX动画制作基础、编辑和生成Flash MX动画、在动画中添加声音和视频文件、高级动画制作、输出和发布、ActionScript高级编程、组件的使用等内容。

本书内容深入浅出，实例丰富，图片并茂，语言通俗易懂，可作为Flash MX初学者的自学教材和具有一定动画制作基础的设计者的参考书，也可作为大中专院校相关专业的教材。

## &lt;&lt;中文Flash MX应用实例教程&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 Flash MX入门	1.1 Flash MX简介	1.1.1 Flash 的特点	1.1.2 Flash MX的新增功能	1.1.3 Flash MX的安装	1.1.4 启动Flash MX	1.2 Flash MX的操作界面	1.2.1 全新的Flash MX操作界面
	1.2.2 标题栏	1.2.3 菜单栏	1.2.4 标准工具栏	1.2.5 绘图工具栏	1.2.6 状态栏	1.2.7 控制播放器	1.2.8 时间线
	1.2.9 工作区	1.2.10 面板的操作	1.3 Flash MX的基本操作	1.3.1 影片的设置	1.3.2 影片的新建、打开和保存	1.3.3 文件的导入	1.3.4 文件的输出
	1.3.5 播放电影文件	1.3.6 结束Flash MX	小结	综合练习一	一、选择题	二、填空题	三、思考题
	四、上机实践题	第2章 图形的绘制	2.1 绘制图形的基础	2.1.1 矢量图形和位图图像的概念	2.1.2 导入矢量图形与位图图像	2.1.3 如何处理导入的位图图像	2.2 绘图工具的使用
	2.2.1 箭头工具	2.2.2 节点编辑工具	2.2.3 线条工具	2.2.4 套索工具	2.2.5 钢笔工具	2.2.6 文字工具	2.2.7 椭圆形工具
	2.2.8 矩形工具	2.2.9 铅笔工具	2.2.10 笔刷工具	2.2.11 自由变形工具	2.2.12 油漆桶工具	2.2.13 填色变形工具	2.2.14 墨水瓶工具
	2.2.15 吸管工具	2.2.16 橡皮工具	2.3 实例制作	2.3.1 实例2-1：彩色文字的绘制	2.3.2 实例2-2：镏金文字的绘制	2.3.3 实例2-3：手枪的绘制	2.3.4 实例2-4：肝脏的绘制
	2.3.5 实例2-5：吉他的绘制	2.3.6 实例2-6：撞球的绘制	2.3.7 实例2-7：电风扇的制作	2.3.8 实例2-8：卡通狗的制作	小结	综合练习二	一、选择题
	二、填空题	三、思考题	四、上机实践题	第3章 Flash MX动画制作基础	第4章 编辑和生成Flash MX动画	第5章 在动画中添加声音和视频文件	第6章 高级动画制作
	第7章 输出和发布	第8章 ActionScript高级编程	第9章 组件的使用	第10章 综合应用实例	参考答案		

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>