

## <<Flash MX中文版应用教程>>

### 图书基本信息

书名：<<Flash MX中文版应用教程>>

13位ISBN编号：9787120000967

10位ISBN编号：7120000969

出版时间：2004-6-1

出版时间：电子工业出版社

作者：沈大林,张伦,郭海,王浩轩

页数：314

字数：456000

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>

## <<Flash MX中文版应用教程>>

### 内容概要

Flash MX是由美国Macromedia公司出品的一个非常受欢迎的矢量绘图和动画制作软件。它可以制作出一种字节量很小、扩展名为.swf的高质量矢量图形和具有很强交互性的网页动画。这种文件可以插入HTML中，也可以单独成为网页，还可以在专业级的多媒体制作软件Authorware和Director中导入使用。

本书共分10章，40课，一共提供了55个实例和近100个练习题，按课进行教学。全书较全面地介绍了Flash MX的工作环境、创建和编辑Flash MX各种对象的方法、制作Flash MX一般动画的方法、Flash MX的ActionScript语言、交互动画的制作方法和组件的使用方法等，以及Flash周边软件SWiSH2.0和Swift3Dv2的使用方法。

本书在按课进行讲解时，充分注意保证知识的相对完整性和系统性。本书由浅入深、循序渐进，理论与实际制作相结合，可使读者在阅读学习时知其然还知其所以然，不但能够快速入门，而且可以达到较高的水平。教师可以得心应手地使用它进行教学，学生也可以自学。

本书可作为各类计算机专业教育机构的教材，也可以作为初学者自学的读物。

书籍目录

第1章 Flash MX中文版基础知识 第1课 Flash MX简介和数字图像 第2课 Flash MX中文版的工作环境 第3课 创建第一个Flash影片 第4课 Flash MX的基本操作 上机练习与习题1 第2章 绘制图形 第1课 填充色的设置与绘制图形 第2课 线属性的调协和绘制线 第3课 绘制曲线图形 第4课 修改图形形状和橡皮擦工具 第5课 修改线和填充物的属性 上机练习与习题2 第3课 创建文本和导入外部对象 第1课 创建文本 第2课 导入图像 第3课 导入声音和视频 上机练习与习题3 第4章 编辑对象 第1课 修改对象的形状和选取部分对象 第2课 改变对象的大小、形状和位置 第3课 编辑多个对象和声音 第4课 Flash MX系统默认属性的设置 上机练习与习题4 第5章 Flash MX动画制作 第6章 场景、元件、实例和库 第7章 交互式动画 第8章 面向对象的编程 第9章 组件 第10章 Flash 周边软件 附录A

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>