

<<中文Flash MX标准培训教程>>

图书基本信息

书名：<<中文Flash MX标准培训教程>>

13位ISBN编号：9787542722485

10位ISBN编号：7542722484

出版时间：2002-9-1

出版时间：上海科学普及出版社

作者：刘春

页数：201

字数：338000

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标准培训教程>>

内容概要

Flash MX是美国 Macromedia 公司开发的矢量图形和交互式动画制作的专业软件。该软件的功能十分强大，在网页设计和多媒体制作领域中得到了广泛的应用，现在已经成为国际上制作交互式动画行业的标准软件。

本书从实际应用出发组织全书，在内容的编排上既考勤实者的学习需要，又兼顾中级用户的进阶要求。

全书共分10章，前4章循序渐进、系统详细地介绍了Flash MX创作的知识、方法、步骤和窍门。初学者通过这部分内容的学习并充分地消化和吸收它们，就能轻松成为Flash 高手；后6章结合大量的实例透彻地讲述了许多较高难度的创作，其中涉及到一些Flash MX的新技术，对进阶的中级用户来说，也具有一定的参考价值。

书籍目录

第一章 初探 Flash MX 1.1 Flash MX的安装 1.1.1 安装Flash MX英文版的基本步骤 1.1.2 安装Flash MX的汉化程序 1.2 Flash MX的用户界面 1.2.1 菜单栏 1.2.2 “常用”工具栏 1.2.3 时间轴窗口 1.2.4 浮动面板 1.3 设置Flash MX 1.3.1 参数选择设置 1.3.2 定义快捷键 1.3.3 字体映射 1.3.4 窗口布局 思考与练习第二章 Flash MX应用基础 2.1 工具应用 2.1.1 椭圆工具 2.1.2 矩形工具 2.1.3 铅笔工具 2.1.4 线条工具 2.1.5 画笔工具 2.1.6 钢笔工具 2.1.7 墨水瓶工具和颜料桶工具 2.1.8 自由转换工具和填充转换工具 2.1.9 橡皮工具 2.1.10 点滴器 2.1.11 箭头工具 2.1.12 贝兹选取工具 2.1.13 套索工具 2.1.14 手形工具和放大镜 2.2 文字制作 2.2.1 输入文字 2.2.2 设置文字属性 2.2.3 设置文字排列方式 2.2.4 设置文本类型 思考与练习第三章 动画制作基础 3.1 创建和编辑元件 3.1.1 新建元件 3.1.2 编辑按钮和元件 3.2 创建和编辑实例 3.2.1 创建实例 3.2.2 编辑实例 3.3 编辑帧 3.3.1 对帧的操作 3.3.2 编辑帧属性 3.4 编辑图层 3.4.1 对图层的操作 3.4.2 引导层和遮蔽层简介 3.5 编辑场景 3.5.1 添加、复制或删除场景 3.5.2 选择、重命名场景 思考与练习第四章 Flash MX动态网页制作进阶第五章 基本绘图操作第六章 动作按钮第七章 文字应用第八章 声音与动画第九章 精彩效果实例制作第十章 综合实例

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>