

图书基本信息

书名：<<中文版Flash MX 2004应用基础教程>>

13位ISBN编号：9787801834423

10位ISBN编号：7801834429

出版时间：2004-9-1

出版时间：航空工业出版社

作者：柏松

页数：254

字数：348000

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>

内容概要

本书依据教育部《高职高专教育基础课程教学基本要求》和《高职高专教育专业人才培养目标及规格》编写而成。

全书共12章，主要内容包括：Flash MX 2004基础，绘制图形，编辑颜色，创建和编辑文本，导入外部媒体文件，编辑对象，使用元件、实例和库，创建动画，使用动作脚本制作交互式动画，函数、变量和表达式，动画中的音频应用，发布与导出Flash影片。

本教材结构清晰、合理，内容丰富、新颖，适合于高等职业学校、高等专科学校、成人高等学校，以及各类电脑培训中心作为教学和培训教材。

书籍目录

第1章 中文版Flash MX 2004基础 1.1 初识中文版Flash MX 2004 1.2 中文版Flash MX 2004的工作界面 1.3 创建Flash MX 2004动画文件 1.4 设置绘图环境 习题第2章 绘制图形 2.1 矢量图与位图 2.2 使用视图控制工具 2.3 使用选取工具 2.4 使用绘图工具 习题第3章 编辑颜色 3.1 创建和编辑颜色 3.2 使用“颜色样本”面板 3.3 更改笔触或填充属性 习题第4章 创建和编辑文本 4.1 Flash动画中的文本 4.2 创建文本 4.3 设置文本属性 4.4 编辑文本 4.5 替换系统中缺少的字体 习题第5章 导入外部媒体文件 5.1 导入图形图像 5.2 编辑导入的位图图像 5.3 导入视频文件 习题第6章 编辑对象 6.1 选择对象 6.2 移动、复制和删除对象 6.3 使用任意变形工具 6.4 群组、层叠和对齐对象 6.5 修改图形形状 习题第7章 使用元件、实例和库 7.1 关于元件、实例和库 7.2 创建和编辑元件 7.3 创建和编辑实例 7.4 使用库和共享库资源 习题第8章 创建动画 8.1 动画基础知识 8.2 使用场景 8.3 使用图层 8.4 创建动画 8.5 编辑动画 习题第9章 使用动作脚本制作交互式动画 9.1 动作脚本和“动作”面板 9.2 设置按钮动作 9.3 设置帧动作 9.4 设置影片剪辑动作 9.5 控制主动画 9.6 控制影片剪辑 9.7 Flash动作脚本术语 9.8 动作脚本的语法 习题第10章 函数、变量和表达式 10.1 变量和表达式 10.2 函数 10.3 流程控制指令 习题第11章 动画中的音频应用 11.1 音频简介 11.2 导入和导出音频 11.3 添加音频 11.4 设置声音属性 11.5 编辑和使用音频 11.6 输出音频 习题第12章 发布与导出Flash影片 12.1 测试影片 12.2 导出Flash动画 12.3 发布Flash动画 习题

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>