

## <<Flash MX设计技术>>

### 图书基本信息

书名：<<Flash MX设计技术>>

13位ISBN编号：9787810826938

10位ISBN编号：781082693X

出版时间：2006-3

出版时间：北方交通

作者：陈志云，詹文英编

页数：195

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设计技术>>

### 内容概要

本书系统地介绍了Flash MX 2004中文版的各项功能及基本使用方法，内容包括工作界面、对象编辑工具、颜色与文本工具、平面动画的类型及其制作、元件和实例、声音的使用、动画的测试与发布，以及使用ActionScript脚本语言制作更复杂的动画。

本书由浅入深，并通过大量例子，循序渐进地帮助读者系统地掌握Flash MX 2004中文版的使用技巧。每一章的后面都给出了练习，使读者在学习了各个章节后，能通过练习对所学内容进行复习和巩固，理论联系实际，便于读者将掌握的知识与技能进一步地推广应用。以本书适合于作为各类高校中平面动画设计的教材，也适合于感兴趣的读者自学。

书籍目录

第1章 初识Flash 1.1 功能特点 1.2 运行环境与安装 1.3 工作界面简介 1.4 Flash动画中涉及的一些概念 1.5 动画文档的建立和初始化 小结 课后练习第2章 创建角色 2.1 基本形状的绘制 2.2 “铅笔工具”的使用 2.3 “钢笔工具”的使用 2.4 “刷子工具”的使用 2.5 “部分选取工具”的使用 2.6 外界对象的导入 小结 课后练习第3章 颜色处理 3.1 使用混色器调配颜色 3.2 Flash文档的调色板 3.3 渐变色的设置 3.4 位图的填充 3.5 对象颜色的更改 小结 课后练习第4章 文本对象 4.1 文本的创建 4.2 文本的属性设置 4.3 将文本对象转换为图形对象 小结 课后练习第5章 对象的更改 5.1 对象的选定和修改 5.2 图形对象的变形 5.3 对象的组合与分离 5.4 对象之间的关系 5.5 对象的擦除 小结 课后练习第6章 制作简单的动画 6.1 创建动画文档 6.2 Flash动画的类别 6.3 动画的创建 6.4 影片的测试与发布 小结 课后练习第7章 多图层动画第8章 动画角色的再利用第9章 简单控制的交互动画第10章 ActionScript语言与程序设计简介第11章 创建交互动画实例参考文献

<<Flash MX设计技术>>

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>