

<<快学快用>>

图书基本信息

书名：<<快学快用>>

13位ISBN编号：9787121060946

10位ISBN编号：7121060949

出版时间：2008-4

出版时间：电子工业出版社

作者：卓越科技

页数：269

字数：448000

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>

<<快学快用>>

内容概要

本书详细介绍了使用动画制作软件Flash CS3制作动画的方法，全书主要内容包括Flash的应用领域、制作Flash动画的基本步骤、文本和图片在动画中的应用、绘制和编排动画角色的方法、时间轴中帧和图层的使用、元件、实例和库的使用、制作简单动画和高级动画的方法、ActionScript 3.0应用、动画测试、优化与发布等，最后根据前面所学的知识制作一个综合的动画实例。

本书内容新颖、版式清晰、语言浅显易懂、操作举例丰富，每章主体以“知识讲解+实战演练+上机练习”为讲解结构，并在每个知识点下以“新手练兵场”形式介绍具体的操作任务，同时穿插小栏目讲解一些扩展知识。

本书定位于从零开始学习Flash动画制作的初、中级读者，也是专修电脑学校和大中专院校师生学习Flash的理想参考图书。

<<快学快用>>

书籍目录

第1章 初识FlashCS3 1.1 初识Flash动画 1.2 Flash的应用领域 1.2.1 动画短片 1.2.2 网站片头 1.2.3 网页广告 1.2.4 动态网页 1.2.5 教学课件 1.2.6 交互游戏 1.2.7 MTV 1.3 优秀Flash网站介绍 1.3.1 素材学习类网站 1.3.2 游戏娱乐类网站 1.4 安装Flash CS3 1.5 启动与退出Flash CS3 1.5.1 启动Flash CS3 1.5.2 退出Flash CS3 1.6 使用帮助 1.6.1 选择书籍类别进行浏览 1.6.2 搜索关键字 1.7 动画制作的基本步骤 1.7.1 前期策划 1.7.2 搜集素材 1.7.3 制作动画 1.7.4 后期调试与优化 1.7.5 测试动画 1.7.6 发布动画 1.8 实战演练——制作水平运动的小球动画 1.9 上机练习第2章 FlashCS3快速入门 2.1 认识Flash的工作环境 2.1.1 标题栏 2.1.2 菜单栏 2.1.3 文档选项卡 2.1.4 “时间轴”面板 2.1.5 编辑栏 2.1.6 场景与舞台 2.1.7 面板 1.工具面板 2.“库”面板 3.“颜色/样本”面板组 4.“属性,滤镜/参数”面板组 2.2 自定义工作环境 2.2.1 显示或隐藏面板 2.2.2 保存自定义的工作界面 2.2.3 其他工作界面 2.3 处理Flash文件 2.3.1 新建Flash文件 1.新建空白文档 2.从模板新建文档 2.3.2 保存并关闭文件 2.3.3 打开文件 2.3.4 设置文件属性 2.4 撤销、重做和历史记录 2.4.1 撤销、重做和重复 2.4.2 历史记录 1.撤销步骤 2.重放步骤 2.5 简单的时间轴特效动画 2.5.1 添加时间轴特效 2.5.2 编辑时间轴特效 2.5.3 删除时间轴特效 2.6 实战演练——制作简单的时间轴特效动画 2.7 上机练习第3章 文本和图片在动画中的应用第4章 绘制动画角色第5章 丰富动画角色的颜色 第6章 编排动画角色 第7章 让角色动起来第8章 使用元件、实例和库第9章 制作简单动画第10章 制作高级动画第11章 为动画添加声音第12章 在动画中应用第13章 动画的测试、优化与发布第14章 制作游戏“打靶”

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>