

## <<Flash动画制作技术>>

### 图书基本信息

书名：<<Flash动画制作技术>>

13位ISBN编号：9787302229155

10位ISBN编号：7302229155

出版时间：2011-1

出版时间：清华大学出版社

作者：周雄俊 编

页数：150

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动画制作技术>>

### 内容概要

本书由浅入深、循序渐进地介绍了flash cs3在动画制作中的应用。

全书采用知识讲解与典型案例相结合的方法以帮助读者掌握flash软件的使用以及动画制作技能。

本书在写作体例上并不着眼于flash功能的完全介绍，而是针对初学者的学习需求进行内容安排。在每章开始有本章说明、核心概念及学习建议，以帮助读者更好地理解本章的学习内容，以明确学习目标。

本书主要内容包括flash的环境及基本操作，用flash进行图形绘制，用flash制作动画、元件及声音的应用，flash脚本语言，动画的导出与发布等。

本书适合作为本科院校、高职高专院校及各类技术学校动漫、多媒体课程的教材，也可以作为flash动画制作爱好者入门及提高的参考书。

## <<Flash动画制作技术>>

### 书籍目录

第1章flash的环境和基本操作 1.1flash cs3入门 1.1.1flash cs3起始页面 1.1.2主界面 1.1.3其他工作界面 1.2flashcs3的基本操作 1.2.1创建新文档 1.2.2导入素材 1.2.3制作动画 第2章flash的绘图操作 2.1flash cs3的绘图工具箱 2.1.1笔触和填充 2.1.2绘图工具 2.1.3填色工具 2.1.4修改工具 2.1.5文本工具 2.1.6查看工具 2.2角色绘制实例 2.2.1绘制笑脸 2.2.2绘制月牙和云朵 2.2.3绘制小人 2.2.4绘制苹果 2.2.5秋天的猫 2.2.6绘制桃子 2.2.7绘制放大镜 2.3绘图综合实例 2.3.1绘制矢量风景 2.3.2绘制水仙花 第3章图形对象 3.1图形对象的类型 3.1.2绘制对象 3.1.3位图 3.1.4组 3.2对象的基本操作 3.2.1绘制跳棋棋盘 3.2.2层叠、组合和分离对象 第4章利用flash cs3创建基本动画 第5章利用flash cs3创建图层动画 第6章元件、实例和声音 第7章flash交互动画的制作 第8章 动画的导出与发布

<<Flash动画制作技术>>

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>