

## <<Flash动画设计技术与应用>>

### 图书基本信息

书名：<<Flash动画设计技术与应用>>

13位ISBN编号：9787302274148

10位ISBN编号：7302274142

出版时间：2012-3

出版时间：清华大学出版社

作者：向华 编

页数：272

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动画设计技术与应用>>

### 内容概要

《21世纪高等学校计算机系列规划教材：Flash动画设计技术与应用》从应用角度出发，详细介绍了Flash动画制作的基本概念、操作方法和使用技巧。

全书共11章，主要内容包括Flash基础知识、绘制图形、文本的输入和编辑、制作动画、图层与场景、元件与实例、滤镜与混合模式、骨骼动画、声音与视频、使用ActionScript编程、组件等。

《21世纪高等学校计算机系列规划教材：Flash动画设计技术与应用》重点在应用开发和制作方法上，将操作方法融人在各个应用实例中，具有很强的实用性和可操作性。

参与《21世纪高等学校计算机系列规划教材：Flash动画设计技术与应用》编写的作者均为从事Flash教学工作多年的教师，有着丰富的教学经验和动画制作经验。

《21世纪高等学校计算机系列规划教材：Flash动画设计技术与应用》适合作为高等院校、独立学院、高职高专以及培训学校作为Flash课程教材使用，也可以作为Flash动画爱好者学习并提高Flash动画制作技能的参考书。

## <<Flash动画设计技术与应用>>

### 书籍目录

第1章 Flash的基础知识1.1 动画基础1.1.1 动画基本原理1.1.2 传统动画与计算机动画1.2 Flash动画1.2.1 Flash概述1.2.2 Flash动画的特点1.2.3 Flash动画的应用领域1.3 FlashCS41.3.1 FlashCS4的新增功能1.3.2 FlashCS4的工作界面1.4 制作Flash动画的工作流程1.4.1 新建文件并设置文档属性1.4.2 制作组件1.4.3 安排场景1.4.4 制作动画1.4.5 测试影片1.4.6 发布影片1.5 综合应用1.6 小结上机练习第2章 绘制图形2.1 矢量图与位图2.1.1 矢量图2.1.2 位图2.1.3 导入图片2.2 图形的绘制2.2.1 绘制模式2.2.2 绘制线条2.2.3 绘制形状2.2.4 绘制装饰性图案2.3 颜色填充2.3.1 颜色面板2.3.2 颜料桶工具2.3.3 墨水瓶工具2.3.4 滴管工具2.3.5 渐变变形工具2.3.6 橡皮擦工具2.4 图形的编辑2.4.1 选择对象2.4.2 排列对象2.4.3 变形2.5 3D工具2.6 综合应用2.7 小结上机练习第3章 文本的输入与编辑3.1 文本的类型3.2 创建文本3.2.1 创建静态文本3.2.2 创建动态文本3.2.3 创建输入文本3.3 文本属性设置3.3.1 字符属性设置3.3.2 段落属性设置3.3.3 超链接文本3.4 编辑文本3.4.1 分离文本3.4.2 分散文本到图层3.5 综合实例3.6 小结上机练习第4章 制作基本动画4.1 帧的基本概念和操作4.1.1 帧的基本概念4.1.2 帧的基本操作4.1.3 Flash动画的类别4.1.4 Flash动画的帧频.....第5章 图层与场景第6章 元件、实例与库第7章 滤镜与混合模式第8章 骨骼动画第9章 声音与视频第10章 使用ActionScript3.0编程第11章 组件参考文献

<<Flash动画设计技术与应用>>

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>