

<<Flash8.0动画设计基础>>

图书基本信息

书名：<<Flash8.0动画设计基础>>

13位ISBN编号：9787303085521

10位ISBN编号：7303085521

出版时间：2007-8

出版时间：北京师范大学出版社

作者：胡浩江 编

页数：237

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>

<<Flash8.0动画设计基础>>

内容概要

本书介绍电脑动画制作知识及在日常工作中的应用，突出了不同应用领域Flash动画的不同特点。全书共分11章，第1章是本书的基础部分，介绍了动画设计的基础知识，以后的章节主要围绕Flash8在日常工作领域的应用情况分别作了介绍，每章通过实例讲解、知识讲解及拓展训练三大部分组织内容，结构合理，符合初学者的学习特点。

本书可以作为中等职业学校计算机应用及相关专业的教材，也可作为二维动画设计爱好者的自学参考用书。

<<Flash8.0动画设计基础>>

书籍目录

第1章 Flash 8.0基础知识 1.1 Flash的发展史 1.2 Flash动画的应用 1.3 Flash 8.0的安装与启动 1.4 Flash 8.0的新增功能 1.5 Flash 8.0的界面 1.6 常用面板 1.7 常用的基本概念 练习题第2章 Flash绘图工具 2.1 绘制矢量图形 2.1.1 线条绘制 2.1.2 几何图形绘制工具 2.1.3 颜色填充工具 2.2 选择工具 2.3 其他修改工具 2.4 辅助绘图工具 练习题第3章 素材的导入 3.1 图形导入 3.1.1 导入插图 3.1.2 从Flash的库中调入图片 3.2 导入动态影像 3.2.1 可以导入的视频文件 格式 3.2.2 导入视频文件 3.3 导入声音素材 练习题第4章 处理对象 4.1 选择对象 4.2 复制对象 4.3 层叠对象 4.4 变形与还原对象 4.4.1 缩放对象 4.4.2 旋转、倾斜对象 4.4.3 扭曲及封套变形对象 4.5 翻转对象 4.6 对齐对象 4.7 组合、分离对象 练习题第5章 文字处理 5.1 创建文本 5.1.1 输入文字 5.1.2 粘贴文字 5.1.3 改变位置 5.2 设置文字属性 5.3 设置段落属性 5.3.1 设置对齐方式 5.3.2 设置边距 5.4 使用文本区域 5.4.1 创建文本区域 5.4.2 转换文本对象 5.5 文字的填充第6章 元件、实例和库第7章 基本动画第8章 添加声音第9章 ActionScript的介绍和应用第10章 动画的发布第11章 综合实例

<<Flash8.0动画设计基础>>

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>