第一图书网, tushu007.com

<<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：9787538172546

10位ISBN编号：7538172548

出版时间：2012-2

出版时间：辽宁科学技术出版社

作者：李红　主编

页数：226

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

内容概要

当前，我国高等教育正面临着重大的改革。
教育部提出的“以就业为导向”的指导思想，为我们研究人才培养的新模式提供了明确的目标和方向，强调以信息技术为手段，深化教学改革和人才培养模式改革，根据社会的实际需求，培养具有特色显著的人才，是我们面临的重大问题。
我们认真领会和落实教育部指导思想后提出新的办学理念和培养目标。
新的变化必然带来办学宗旨、教学内容、课程体系、教学方法等一系列的改革。
为此，我们组织学校有多年教学经验的专业教师，多次进行探讨和论证，编写出这套“数字媒体技术”专业的系列教材。

书籍目录

第1章　Flash基础知识
1.1　Flash的历史
1.2　Flash的特点
1.3　Flash的应用与前景
1.4　本章小结
第2章　Flash基本操作
2.1　Flash操作界面
2.1.1　菜单栏
2.1.2　时间轴
2.1.3　工具箱
2.1.4　舞台和工作区
2.1.5　浮动面板
2.2　绘制基本图形
2.2.1　绘制线条
2.2.2　绘制基本图形
2.2.3　选择王具的使用与图形的编辑
2.2.4　颜色工具
2.2.5　文本工具
2.2.6　查看工具
2.2.7　附加选项
2.3　本章小结
第3章　Flash基础动画
3.1　元件、库和实例
3.1.1　元件
3.1.2　元件操作
3.1.3　库
3.1.4　实例
3.2　图层与时间轴操作
3.2.1　图层操作
3.2.2　时间轴操作
3.3　制作基础动画
3.3.1　逐帧动画
3.3.2　补间动画
3.4　本章小结
第4章　Flash高级动画
4.1　引导层动画
4.1.1　引导层概述
4.1.2　制作引导层动画
4.2　遮罩动画
4.3　骨骼动画
4.3.1　向元件实例添加骨骼
4.3.2　向形状添加骨骼
4.3.3　对骨骼进行的操作
4.3.4　添加缓动
4.3.5　对骨架进行动画处理

4.4 创建3D效果
4.4.1 全局3D空间和局部3D空间
4.4.2 在3D空间中移动对象
4.4.3 在3D空间中旋转对象
4.4.4 调整透视角度
4.4.5 调整消失点
4.5 动画场景
4.6 本章小结
第5章 ActionScript脚本技术
5.1 ActionScript概述
5.2 开发环境
5.2.1 动作面板
5.2.2 脚本开发流程
5.3 ActionScript语法
5.3.1 编程基础
5.3.2 编程语法
5.4 对象和类
5.5 層陸与事件
5.5.1 对象坐标
5.5.2 事件
5.6 控制影片剪辑
5.7 处理场景
5.8 本章小结
第6章 使用组件
6.1 组件的基础知识
6.2 常用UI组件
6.2.1 按钮组件（Button）
6.2.2 下拉列表组件（ComboBox）
6.2.3 单选按钮组件（RadioButton）
6.2.4 复选框组件（CheckBox）
6.2.5 列表组件（List）
6.2.6 Label组件
6.2.7 进度条组件（ProgressBar）
6.2.8 文本字段组件（TextArea）
6.2.9 TextInput组件
6.2.10 其他组件
……
第7章 Flash后期制作与发布
第8章 应用Flash制作MTV
第9章 应用Flash制作游戏

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