

<<计算机动画设计>>

图书基本信息

书名：<<计算机动画设计>>

13位ISBN编号：9787564033736

10位ISBN编号：7564033738

出版时间：2010-7

出版时间：北京理工大学出版社

作者：刘宏图，申海军 主编

页数：189

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>

<<计算机动画设计>>

内容概要

Flash CS3是macromedia公司出品的矢量图形编辑和交互动画创作的专业软件，主要应用于网页设计和多媒体创作等领域。

本书采用项目的教学方式编写，讲解了Flash动画制作的基本技术，全书共分7个模块，包括初识Flash CS3，图形的绘制与编辑，时间轴和图层，元件、库和实例，应用音频和视频，ActionScript脚本应用初步，测试与发布等内容。

<<计算机动画设计>>

书籍目录

模块1 初识Flash CS3 任务1 初识Flash动画 1.1.1 Flash动画的特点 1.1.2 Flash的应用范围 任务2 Flash CS3的新增功能 任务3 Flash的工作界面 1.3.1 菜单栏 1.3.2 主工具栏 1.3.3 常用面板 1.3.4 其他面板 1.3.5 舞台和工作区 任务4 Flash CS3的文件操作 1.4.1 新建Flash文件 1.4.2 保存Flash文件 1.4.3 打开和关闭Flash文件 任务5 Flash CS3基本设置 1.5.1 设置文件属性 1.5.6 文档选项卡 1.5.7 标尺、网格和辅助线 1.5.8 Flash CS3参数设置 1.6 应用实践——设置文档的制作环境 思考与练习模块2 图形的绘制与编辑 任务1 绘图中的基本概念 2.1.1 位图 2.1.2 矢量图 2.1.3 位图和矢量图的区别 任务2 绘图工具的应用 2.2.1 “矩形”工具 2.2.2 “椭圆”工具 2.2.3 “多角星形”工具 2.2.4 “线条”工具 2.2.5 “钢笔”工具 2.2.6 “填充”工具 任务3 图形的编辑 2.3.1 选择、移动和复制 2.3.2 图形的组合 2.3.3 图形的叠放 2.3.4 图形的对齐 2.3.5 任意变形 2.3.6 翻转图形 2.3.7 封套命令 2.4 经典案例——制作特效文字 2.5 经典案例——动画背景 思考与练习模块3 时间轴和图层 任务1 Flash基本知识 3.1.1 Flash基本术语 3.1.2 Flash动画的种类 任务2 帧的功能与应用 3.2.1 帧的概念 3.2.2 帧的分类 3.2.3 帧的显示状态 3.2.4 帧的相关操作 3.2.5 动作补间动画的制作 3.2.6 形状补间动画的制作 任务3 时间轴的功能与应用 3.3.1 时间轴和时间轴面板.....模块4 元件、库和实例模块5 应用音频和视频模块6 ActionScript脚本应用初步模块7 测试和发布

<<计算机动画设计>>

编辑推荐

本书采用项目的教学方式编写，讲解了Flash动画制作的基本技术，本书内容丰富、结构清晰、语言简练，具有很强的实用性，适合中等职业学校、大专院校及各种Flash培训班作为教学用书或实践指导用书，也适用于网页设计、动画设计以及网络动画或多媒体动画的广大爱好者。

<<计算机动画设计>>

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>