

<<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：9787040251050

10位ISBN编号：7040251051

出版时间：2009-01-01

出版时间：高等教育出版社

作者：吴超英

页数：416

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Adobe公司最新发布的Flash版本，它采用了多种先进的技术，能够快速、高效地制作极具表现力和动感效果的动画。

《计算机动画设计：FLASH CS3（附光盘1张）》主要介绍Flash CS3的基础知识和动画制作方法，并在讲解过程中配合大量实例。

全书共11章，分别介绍了Flash CS3的入门基础，使用Flash CS3绘图工具绘制动画对象，使用文本_工具创建文字特效，使用元件、实例与库，基本动画制作，特殊动画制作，ActionScript 3.0基础，创建交互式动画，交互组件应用，动画测试与发布等内容，以及网站专栏广告、网站片头动画、网络贺卡、动画小游戏、MTV动画等行业应用领域中的综合应用实例。

《计算机动画设计：FLASH CS3（附光盘1张）》内容浅显易懂，图文并茂，实例丰富，重点突出，注重“知识”与“技能”的结合，可操作性强，有利于读者快速掌握并使用Flash CS3。

《计算机动画设计：FLASH CS3（附光盘1张）》既可以作为中、高等职业院校计算机或相关专业的动画设计教材，也可作为动画制作和网页制作培训班教材，还可作为平面动画制作和网页设计爱好者的自学读物。

<<计算机动画设计>>

书籍目录

第一章 Flash CS3入门基础1.1 认识Flash CS31.2 Flash CS3的操作界面1.3 Flash CS3的重要概念1.4 Flash CS3文档的基本操作1.5 个性化工作界面的设置本章小结习题一第二章 使用绘图工具绘制动画对象2.1 设置绘图环境2.2 绘图工具的使用2.3 图形对象的显示模式2.4 图形对象的复制、移动与删除2.5 图形对象的群组与分离2.6 图形对象的变形与还原2.7 图形对象的叠放2.8 滤镜的使用本章小结习题二第三章 FlaSh CS3中的文本应用3.1 Flash文本概述3.2 文本的创建3.3 设置文本样式3.4 文本转换3.5 对文本使用滤镜效果3.6 文本效果实例本章小结习题三第四章 使用元件、实例与库4.1 资源与库4.2 元件的定义和类型4.3 Flash元件的创建4.4 使用实例4.5 库的管理本章小结习题四第五章 基本动画制作5.1 动画制作基础5.2 逐帧动画5.3 动作补间动画5.4 形状补间动画5.5 创建有声动画本章小结习题五第六章 特殊动画制作6.1 引导动画6.2 遮罩动画6.3 滤镜动画本章小结习题六第七章 ActionScript3.0基础7.1 动作面板7.2 ActionScript3.0编程基础7.3 面向对象编程7.4 ActionScript3.0编程方法本章小结习题七第八章 创建交互式动画8.1 回放控制8.2 超链接8.3 拖动与碰撞检测8.4 fscommand () 函数8.5 系统时间本章小结习题八第九章 交互组件应用9.1 组件概述9.2 组件基本应用9.3 利用组件获取用户信息本章小结习题九第十章 综合应用实例实例1 制作网站专栏广告实例2 制作网站片头动画实例3 制作网络贺书实例4 制作动画小游戏实例5 制作MTV动画习题十第十一章 动画测试与发布11.1 测试Flash动画11.2 优化Flash动画11.3 导出Flash动画11.4 发布Flash动画11.5 典型实例本章小结习题十一

<<计算机动画设计>>

编辑推荐

五年制高职教材 计算机应用与软件技术专业教学用书

<<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>