第一图书网, tushu007.com

<<Flash动画设计与项目实践>>

图书基本信息

书名：<<Flash动画设计与项目实践>>

13位ISBN编号：9787302187097

10位ISBN编号：7302187096

出版时间：2008-12

出版时间：清华大学出版社

作者：廖琪男 编

页数：263

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

本教材从Adobe Flash CS3的工作界面人手，通过通俗易懂的语言及精彩生动的实例，详细全面地介绍了Flash CS3动画设计的基本知识和操作方法。
全书分为11章，前10章分别介绍Flash应用基础、Flash基本操作、对象绘制与编辑、元件与实例、图层的编辑与管理、动画的创建、声音和视频的使用、使用Actionscript创建交互式动画、用户界面组件的使用、动画的测试与发布等内容，每章安排相应的知识点例子、应用实例，以及习题与实验指导。
第11章是项目实践，精选了四个经典的比较全面覆盖知识点的综合实例，以及习题与项目指导。
本教材提倡理论教学和实践教学有机融合的教材体系结构，打破以理论知识体系或应用功能体系来分类，而采用理论知识和应用功能有机结合的体系组编。
通过“提示”、“注意”等注解，以及实验、项目实践和配套光盘资源，扩充或加强对Flash动画设计的技术教育。

书籍目录

第1章　Flash应用基础1.1　Flash动画基础及其制作流程1.1.1　Flash动画的基本概念1.1.2　数字图像类型1.1.3　色彩的应用基础1.1.4　Flash动画的制作流程1.2　Flash简介1.2.1　Flash概述1.2.2　Flash特点1.2.3 Adobe Flash CS3新增功能1.3　Flash的应用领域1.4　习题与实验指导第2章　Flash基本操作2.1 初识Flash CS32.2　Flash CS3的操作界面2.2.1 Flash CS3桌面2.2.2　标题栏2.2.3　菜单栏2.2.4　对话框2.2.5　工具栏2.2.6　工具箱2.2.7 时间轴2.2.8　场景与舞台2.2.9　面板组2.2.10　工作区2.3　文件的操作2.3.1　新建Flash文件2.3.2　保存Flash文件2.3.3　关闭Flash文件2.3.4　打开Flash文件2.3.5　设置动画文件属性2.3.6　预览和测试动画2.3.7 发布Flash动画2.4　使用辅助工具2.4.1　标尺2.4.2　辅助线2.4.3 网格2.5　习题与实验指导第3章　对象绘制与编辑3.1　绘制图形对象3.1.1　线条工具3.1.2　铅笔工具3.1.3　钢笔工具3.1.4　椭圆工具和基本椭圆工具3.1.5　矩形工具和基本矩形工具3.1.6　多角星形工具3.2　填充图形对象3.2.1　墨水瓶工具3.2.2　颜料桶工具3.2.3　滴管工具3.2.4　刷子工具3.2.5　渐变变形工具3.2.6　使用而板填充图形3.3　选取对象3.3.1 选择工具和部分选取工具3.3.2　套索工具3.4　编辑对象3.4.1　复制、删除对象3.4.2　移动和锁定对象3.4.3　对象的旋转和翻转3.4.4　任意变形对象3.4.5　排列与对齐图形对象3.4.6　组合对象3.5　文本工具3.6 导人图像3.7　应用实例3.8　习题与实验指导第4章　使用元件、实例和库第5章　图层的编辑与管理第6章　创建动画第7章　声音和视频第8章　使用ActionScript创建交互式动画第9章　用户界面组件第10章　测试与发布动画第11章　项目实践

编辑推荐

1.教材采用理论教学与实践教学、理论知识和应用功能有机结合的结构体系。
2.教材内容系统全面，以尽可能少的篇幅提供最多的信息量，并以光盘资源加以扩充。
3.随书光盘包含所有实例、项目设计、习题与实验的素材和源码，以及教学PPT电子教案、教材内容扩充、网络共享资源和作者积累的教学资源等。
4.教材以及随书光盘所提供的应用实例或项目，其内容丰富，类型典型，讲解详尽，富于启发性。
5.教材适合作为教学型高校信息技术类专业的专业基础课、大学通识教育公共选修课教材，也可以作为职业培训教材以及自学人员的参考书。

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