

图书基本信息

书名：<<Flash CS5二维动画设计教程>>

13位ISBN编号：9787562528050

10位ISBN编号：7562528055

出版时间：2012-2

出版时间：中国地质大学出版社

作者：周彤

页数：211

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

为适应高等院校计算机、艺术类和教育技术学等专业人才培养的需要,根据高等教育计算机课程改革的要求,结合作者多年从事多媒体教学经验,编写而成《Flash CS5二维动画设计教程》。

本书从教学实际出发,重在应用。

每章节分为学习概述、知识点教学、应用实例、习题4个部分。

本书充分结合教学规律,根据学生的认知特点,注重知识结构与实用技巧相结合,侧重于提高学生的学习和培养学生的创造能力,并将重要的制作技巧融于案例之中。

案例有详细的讲解,通俗易懂,便于教学,读者可以边进行案例制作,边学习相关知识和技巧,轻松掌握中文FlashCS5的使用方法和技巧。

本书既可以作为高等院校计算机专业的教材、培训学校的教材,又可以作为计算机爱好者的自学用书。

书籍目录

第一章 动画概述

- 1.1 学习概述
- 1.2 动画的发展历史与现状
- 1.3 Flash动画与传统动画的比较

本章习题

第二章 Flash基本操作

- 2.1 学习概述
- 2.2 知识要点
- 2.3 应用实例

本章习题

第三章 基本绘图操作

- 3.1 学习概述
- 3.2 使用选取工具
- 3.3 基本绘图工具
- 3.4 应用实例

本章习题

第四章 使用文本对象

- 4.1 学习概述
- 4.2 文本工具
- 4.3 传统文本编辑
- 4.4 使用TI.F文本
- 4.5 应用实例

本章习题

第五章 编辑对象

- 5.1 学习概述
- 5.2 对象种类介绍
- 5.3 变形对象
- 5.4 调整对象
- 5.5 应用实例

本章习题

第六章 库、元件和实例

- 6.1 学习概述
- 6.2 理解元件与实例
- 6.3 创建与编辑元件
- 6.4 创建与编辑实例
- 6.5 使用库面板
- 6.6 应用实例

本章习题

第七章 动画基础

- 7.1 学习概述
- 7.2 使用时间轴
- 7.3 图层的管理
- 7.4 帧及其编辑方法
- 7.5 场景
- 7.6 应用实例

本章习题

第八章 创建动画

8.1 学习概述

8.2 逐帧动画

8.3 传统补间

8.4 高级动画

8.5 骨骼运动

8.6 动画预设

8.7 应用实例

本章习题

第九章 ActionScript 3.0 基础知识

9.1 学习概述

9.2 了解ActionScript 3.0

9.3 ActionScript 3.0 常规语法

9.4 在ActionScript 3.0 中使用类

9.5 应用实例

本章习题

.....

第十章 动画发布

参考文献

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>