

<<Flash动画制作标准教程>>

图书基本信息

书名：<<Flash动画制作标准教程>>

13位ISBN编号：9787564008154

10位ISBN编号：7564008156

出版时间：2006-9

出版单位：北京理工大学

作者：马建云主编

页数：222

字数：336000

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>

<<Flash动画制作标准教程>>

内容概要

本书是全国信息化计算机应用技术资格认证（CCAT）项目的指定教材，属于操作员级认证体系。CCAT资格认证项目的重点是使学员在培养过程中，除掌握必须的相应专业的理论知识，注重学员动手能力、创新能力的训练外，还注重培养和提高学员的企业管理能力，为社会和企业培养既懂技术，又懂管理的复合型人才。

改变重理论轻实践、重文凭轻能力的传统及技术滞后等缺陷。

全书分为8章，包括：Flash MX 2004的基础知识；Flash MX 2004的绘图工具及其使用以及编辑形状和文字、填色、对象的控制与组织；帧、时间轴与图层及元件的创建和编辑；动画的基础知识、Flash MX 2004的动画类型及遮罩技术、引导线技术、动态遮罩动画等实例制作；ActionScript编程基础及实例制作；时间轴特效和行为的基本概念及实例制作；声音、视频的导入和编辑及实例制作；动画的优化及打包输出等内容。

随书配有多媒体教学光盘，方便读者实际操作，让读者在最短时间内掌握最多的知识和技能。

本书是CCAT项目的指定教材，也可作为高等职业院校计算机专业的教材，亦可作为计算机职业技能考试以及社会各界人士继续教育的培训教材或自学教材。

<<Flash动画制作标准教程>>

书籍目录

第1章 认识和理解Flash MX 2004 1.1 认识Flash MX 2004 1.2 初步认识Flash MX 2004的操作界面 1.3 Flash 面板介绍 1.4 如何学习Flash 1.5 制作一个小动画 1.6 小结和思考要点第2章 Flash MX 2004的绘画和编辑 2.1 用Flash绘图工具绘制形状 2.2 绘画环境 2.3 用Flash绘画 2.4 编辑形状和文字 2.5 填色 2.6 添加文字 2.7 导入图片 2.8 对象的控制与组织 2.9 组织对象 2.10 小结和思考要点第3章 对象的操作：元件、实例、库、帧和图层 3.1 基本概念 3.2 元件的基本操作 3.3 按钮元件 3.4 元件库和公用库 3.5 帧的基本操作 3.6 图层的基本操作 3.7 小结和思考要点第4章 制作时间轴动画 4.1 Flash动画的基本类型 4.2 制作基础动画 4.3 动画综合实例 4.4 小结和思考要点第5章 制作交互动画 5.1 ActionScript的基础语法 5.2 动作面板 5.3 面向Flash MX的对象及Movie Clip对象的属性和方法 5.4 常见的动作命令 5.5 常量与变量 5.6 条件语句和循环语句 5.7 制作交互动画练习 5.8 小结和思考要点第6章 时间轴特效和行为 6.1 时间轴特效 6.2 行为和行为面板 6.3 小结和思考要点第7章 声音、视频的处理第8章 动画的输出和发布第9章 实用案例解析第10章 交互案例制作参考书目

<<Flash动画制作标准教程>>

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>