第一图书网, tushu007.com

# <<计算机动画制作>>

## 图书基本信息

书名：<<计算机动画制作>>

13位ISBN编号：9787542732385

10位ISBN编号：7542732382

出版时间：2005-9

出版时间：上海科学普及出版社

作者：范沙浪

页数：239

字数：396000

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

第一图书网, tushu007.com

# <<计算机动画制作>>

## 内容概要

本书以实际应用为主线，精辟地讲解了中文版Flash MX的基本操作方法和动画制作技巧，主要内容包括：Flash MX动画基础入门，图形动画的应用，文本动画的应用，图像动画的应用，元件、实例及库的应用，场景/帧及图层的应用，Flash动画的制作，ActionScript与交互动画的制作，Flash MX组件的应用，视频和声音文件的导入，动画的测试、发布与输出，综合应用案例实训，以及中文版Flash MX2004的新增功能，并以案例实训的方式综合了中文版Flash MX各种工具和命令的应用，具有很强的实用性和代表性。

本书采用的由浅入深、图文并茂、任务驱动的方式讲述，是中等职业学校、中等专业学校、职业高中学校，以及社会计算机培训中心的规划教材，同时也可作为从事动画制作和网页设计人员的学习参考书。

第一图书网, tushu007.com

# <<计算机动画制作>>

## 书籍目录

第1章 Flash MX动画基础入门 1.1 Flash动画的应用领域 1.2 Flash动画的特点 1.3 Flash MX工作界面 1.4 Flash MX的基本操作 1.5 Flash MX的场景操作 习题 上机指导第2章 图形动画的应用 2.1 矢量图形和位图图像 2.2 绘制图形 2.3 填充图形 2.4 选择并编辑图形 习题 上机指导第3章 文本动画的应用 3.1 Flash MX中文本的类型 3.2 创建文本 3.3 设置文体的属性 3.4 打散文本 3.5 打散后文本的填充操作 3.6 特效文本 习题 上机指导第4章 图像动画的应用 4.1 导入外部图形文件 4.2 处理导入的位图图像 4.3 常用编辑图像对象的方法 4.4 线条与填充的处理 习题 上机指导第5章 元件 实例及库的应用 5.1 创建元件 5.2 修改实例和元件 5.3 库面板 习题 上机指导第6章 场景 帧及图层的应用 6.1 使用场景 6.2 使用帧 6.3 使用图层 习题 上机指导第7章 Flash动画的制作第8章 ActionScript与交互动画的制作第9章 Flash MX组件的应用第10章 视频和声音文件的导入第11章 动画的测试 发布与输出第12章 综合应用案例实训第13章 Flash MX 2004新增功能图文赏析附录 习题参考答案

第一图书网, tushu007.com

# <<计算机动画制作>>

## 编辑推荐

反映当前教学内容，突出理论知识的应用和实践技能的培养.注重社会发展和就业需求，面向就业，突出应用.扩展学生的思维空间和知识面，着力培养学生的综合素质，使其具有较强的创新能力.以建设“实用性强、多种媒体有机结合的立体化教材”为宗旨，方便教学，注重教学效果。

第一图书网, tushu007.com

# <<计算机动画制作>>

## 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