

图书基本信息

书名：<<中文版Flash MX2004动画设计实训教程>>

13位ISBN编号：9787503842627

10位ISBN编号：7503842628

出版时间：2006-3

出版时间：中国林业出版社

作者：康昱，蒋平编著

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

中文版Flash MX2004动画设计实训教程，ISBN：9787503842627，作者：康昱、蒋平

书籍目录

前言第1章 文字效果 1.1 跳动字 1.2 旋转字 1.3 膨胀字第2章 遮罩效果 2.1 遮罩文字 2.2 水波荡漾 2.3 百叶窗效果第3章 引导动画 3.1 蝴蝶飞舞 3.2 毛笔绘画 3.3 落叶第4章 视觉特效 4.1 数字瀑布效果 4.2 闪电效果 4.3 花瓣飘落 4.4 下雪效果第5章 交互应用 5.1 文本替换 5.2 旋转控制 5.3 颜色控制 5.4 视频控制第6章 鼠标特效 6.1 鼠标跟随效果 6.2 鼠标控制变形 6.3 雾中花第7章 按钮及菜单特效 7.1 3D按钮特效 7.2 网页菜单 7.3 网站导入页面第8章 Actions语句基本应用 8.1 电子时钟 8.2 mp3播放器 8.3 计算器第9章 广告制作 9.1 Flash广告制作基础 9.1.1 Flash广告的应用领域 9.1.2 Flash广告的特点 9.1.3 Flash广告的基本类型 9.2 网页广告条 9.3 产品演示广告第10章 MTV与音乐贺卡 10.1 MTV制作基础 10.1.1 Flash MTV的特点 10.1.2 MTV制作流程 10.1.3 Flash MTV中的镜头应用 10.2 MTV——江南 10.3 Flash贺卡制作基础 10.3.1 Flash贺卡的特点 10.3.2 Flash贺卡的制作流程 10.4 新年贺卡第11章 课件制作 11.1 课件制作基础 11.1.1 Flash课件的特点 11.1.2 课件基本要求 11.1.3 Flash课件制作流程 11.2 儿童教学课件 11.3 化学教学课件第12章 游戏制作 12.1 游戏制作基础 12.1.1 Flash游戏的特点 12.1.2 常见的游戏类型 12.1.3 Flash游戏制作流程 12.2 记忆游戏

编辑推荐

本书结构清晰、内容详实、实例丰富、图文并茂。

首先通过一些简单、精美的实例引导读者在短时间内提高对软件的驾驭能力，使读者了解作品的设计和制作精髓，并将这些方法和技巧转化为自己的技能，最终应用到实际工作中。

本书适合于高职高专艺术与设计专业的Flash教学实训，同时可供电脑动画、影视动画、网页制作等相关专业人士参考，也可作为电脑培训学校的Flash MX 2004培训教材使用。

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>