第一图书网, tushu007.com

<<Flash MX 2004创意展示与 >

图书基本信息

书名：<<Flash MX 2004创意展示与经典案例（中文版）>>

13位ISBN编号：9787801834621

10位ISBN编号：7801834623

出版时间：2004-1

出版时间：航空工业出版社

作者：张永穆 等主编

页数：343

字数：472000

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

Flash是美国Macromedia公司开发的一款优秀的动画制作软件，Flash MX 2004是其最新版本。
本书通过详细的Flash特效以及务实应用等实例的制作过程，使用户能够很轻松地制作出精彩的Flash动画特效以及实用的Flash程序。

本书分为四大篇：第一篇（第1～2章）为基础入门篇，使初学者先了解Flash并熟悉中文版Flash MX Professinal 2004的工作环境；第二篇（第3～5章）为特效动画篇，主要是基础实例效果的制作；第三篇（第6～12章）为务实应用篇，通过制作一些实用的Flash程序，展现Flash在各个方面的应用，并为读者提供一些实用的Flash应用制作思路；第四篇（第13～16章）为经典游戏创作篇，通过4个创意经典的游戏引导读者进行高级动画创作。

本书图文并茂、步骤详细，是初、中级用户学习Flash的首选用书，也可作为大中专院校相关专业和电脑动画制作培训班的理想教材。

书籍目录

第一篇 基础入门篇 第1章 Flash MX 2004基础 1.1 Flash MX 2004简介 1.2 Flash MX 2004的新增功能和特点 1.3 熟悉Flash MX 2004工作环境 1.4 经典Flash动画欣赏 1.5 本章小结 第2章 Flash MX 2004动画制作概述 2.1 Flash动画与传统动画的区别 2.2 制作Flash动画的一般步骤和流程 2.3 Flash的动画的类型 2.4 发布动画 2.5 Flash动现制作技术综述 2.6 本章小结第二篇 特效动画篇 第3章 文字特效 3.1 文字的逐个淡入 3.2 线框文字效果 3.3 荧光字效果 3.4 发泡字效果 3.5 水漂字效果 3.6 风吹字效果 3.7 金属字效果 3.8 镜面文字效果 3.9 霓虹字效果 3.10 遮罩字效果 3.11 本章小结 第4章 鼠标特效 4.1 鼠标跟随特效一 4.2 鼠标跟随特效二 4.3 闪动的七彩星 4.4 水波鼠标跟随特效 4.5 鼠标响应特效一 4.6 鼠标响应特效二 4.7 本章小结 第5章 自然景观模拟特效 5.1 夜色雨景 5.2 火焰特效 5.3 雷电效果 5.4 烟花特效 5.5 飘雪效果 5.6 爆炸效果 5.7 本章小结第三篇 务实应用篇 第6章 制作Flash留言簿 6.1 实例效果预览 6.2 制作重点与难点 6.3 制作过程 6.4 本章小结 第7章 制作教学课件 7.1 实例效果预览 7.2 制作重点与难点 7.3 制作过程 7.4 本章小结 第8章 制作简单Flash站点 8.1 实例效果预览 8.2 制作重点与难点 8.3 制作过程 8.4 本章小结 第9章 制作电子贺卡 9.1 实例效果预览 9.2 制作重点与难点 9.3 制作过程 9.4 本章小结 第10章 制作横幅广告 10.1 实例效果预览 10.2 制作重点与难点 10.3 制作过程 10.4 本章小结 第11章 制作MTV《约定》 11.1 实例效果预览 11.2 制作重点与难点 11.3 制作过程 11.4 发布文档 11.5 本章小结 第12章 制作Flash MTV 12.1 实例效果预览 12.2 制作重点与难点 12.3 制作过程 12.4 本章小结第四篇 经典游戏创作篇 第13章 制作七巧板游戏 13.1 游戏简介 13.2 制作重点与难点 13.3 游戏算法分析 13.4 制作过程 13.5 本章小结 第14章 制作弹力球游戏 14.1 游戏介绍 14.2 制作重点与难点 14.3 游戏算法分析 14.4 制作过程 14.5 发布文档 14.6 本章小结 第15章 制作移动靶射击游戏 15.1 游戏介绍 15.2 制作重点与难点 15.3 游戏算法分析 15.4 制作过程 15.5 本章小结 第16章 制作五子连环阵游戏 16.1 游戏简介 16.2 制作重点与难点 16.3 游戏算法分析 16.4 制作过程 16.5 本章小结附录A Flash MX 2004快捷键

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