

图书基本信息

书名：<<FlashMX2004动画设计实例详解(含盘)>>

13位ISBN编号：9787113062446

10位ISBN编号：711306244X

出版时间：2005-1

出版时间：中国铁道出版社

作者：吴建伟,蒋静

页数：267

字数：415000

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

本书以Flash的知识要点为主线，将全书分为经典作品赏新世界、基础知识、基础篇、进阶篇和高级篇5部分。

全书实例以生活、工作、学习及娱乐为题材，每个实例都由作者根据不同的知识点及应用领域精心选做。

讲解实例前先对国内外的经典作品做了一些评析，使读者通过评析了解动画的设计方向及思路，在每个实例制作前，对所选的实例进行了创意设计分析和制作方法分析，然后通过详细的操作步骤介绍动画的制作过程。

最后安排了实例总结，读者通过本书学习，将举一反三，制作出更精彩的动画。

本书可作为Flash初中级读者的自学参考书，也可作各大中专院校及社会培训学校的培训教材。

书籍目录

Flash经典作品赏析第0篇 Flash基础知识 Flash的窗口界面 绘图工具基础知识 绘制图形 编辑图形 基本帧操作 插入帧、关键帧和空白关键帧 编辑帧 图层操作基础 了解图层区的图标功能 创建图层 重命名图层 设置图层属性 元件的类型及创建 元件的类型 创建元件 库的使用 动作脚本基础 动画发布基础第1篇 基础篇 实例1 春晓 实例分析 实例操作 本例小结 实例2 相思 实例3 蝴蝶 实例4 激光写字第2篇 进阶篇 实例5 公益宣传动画 实例6 阿竹买菜 实例7 电路实验 实例8 翻书特效第3篇 高级篇 实例9 一往情深 实例10 打字游戏 实例11 拼图游戏 实例12 方块游戏 实例13 智力游戏

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>