

图书基本信息

书名：<<新编中文CorelDRAW11\12综合实例教程(附光盘)>>

13位ISBN编号：9787561217665

10位ISBN编号：7561217668

出版时间：2004-8-1

出版时间：西北工业大学出版社

作者：本书编委会

页数：266

字数：3582000

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

Macromedia 公司开发的 Flash 软件已经得到众多用户的认可, 被认为实最好的交互式动画设计软件。本书主要讲述了 Flash MX 动画制作软件的概念、操作原理和技巧等, 在内容安排上兼顾初学者和进阶者的需要。

首先介绍了 Flash MX 软件的基础知识和基本操作, 使初学者对多媒体的制作和 Flash MX 软件有一个感性的认识, 并产生浓厚的兴趣; 之后通过 32 个实例由浅入深、循序渐进地讲述了 Flash 动画的制作, 逐步培养读者的实战能力, 使读者快速成为一名 Flash 动画制作高手。

本书可以作为初学者学习实例制作地教材及高校相关专业教学和自学的参考书, 也可以作为中、高级动画设计者与网页设计者的参考手册。

书籍目录

第一章 Flash MX入门知识 第一节 Flash MX简介 第二节 Flash的发展历程 第三节 Flash的应用 第四节 Flash的基本元素与基本概念 第五节 Flash MX的新特征 第六节 Flash MX的工作界面 第七节 Flash MX的界面设置 第八节 Flash MX的文件操作 第九节 Flash MX 2004的新增功能第二章 图形动画 实例1 四季风光 实例2 动态按钮 实例3 小小播放器 实例4 雪花飞扬 实例5 旋转的花朵 实例6 小小的我 实例7 视野第三章 科学试验 实例1 数学切面 实例2 碰撞试验 实例3 浮力 实例4 弹簧振子第四章 特效动画 实例1 诗情画意 实例2 立体层效果 实例3 早晨 实例4 控制曲线图形的颜色和形状 实例5 字符运动效果第五章 组件 实例1 电话簿 实例2 幸运摇奖机 实例3 综合素质测试 实例4 调查表 实例5 键盘控制飞行物第六节 时间动画 实例1 电子钟表 实例2 指针式钟表 实例3 整点报时及定时闹铃第七章 交互式动画 实例1 多变立方体 实例2 控制图片大小和方向 实例3 文字追随鼠标 实例4 组合第八章 游戏制作 实例1 拼图游戏 实例2 打靶游戏 实例3 圣诞烛台第九章 MTV音乐动画

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>