

图书基本信息

书名：<<Flash MX 2004动画设计培训教程>>

13位ISBN编号：9787113064389

10位ISBN编号：7113064388

出版时间：2005-6

出版时间：中国铁道出版社

作者：博嘉科技

页数：256

字数：400000

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“全面了解动画设计相关知识，掌握扎实的基本功，在掌握知识的同时快速进行专业的设计”为目标。

全书从零开始，以最基本的动画常识为起点，以熟悉设计软件操作为基础介绍了动画设计与制作技术，包括从基本动画技术、Flash动画组件到影片的发布和输出的全过程。

本书突出了对实际工作技巧的总结，注重对习惯的培养，而且突出了动画设计的整套技术，帮助读者在快速掌握基础的同时能形成完整的知识体系。

本书面向广大读者，非常适用于作为动画设计培训以及大专院校教材，同时也是成人教育和青少年学习动画设计的理想教材。

广大的电脑爱好者更能从中得到正规而简洁的经验。

## 书籍目录

第1章 Flash动画设计入门 1.1 学习概述 1.2 工作应用实例——制作一个移动的球 1.3 知识要点 1.4 举一反三 1.5 习题与上机练习第2章 Motion动画 2.1 学习概述 2.2 工作应用实例——影片片头 2.3 知识要点 2.4 举一反三 2.5 习题与上机练习第3章 Shape动画 3.1 学习概述 3.2 工作应用实例——片头效果 3.3 知识要点 3.4 举一反三 3.5 习题与上机练习第4章 Mask动画 4.1 学习概述 4.2 工作应用实例——波光粼粼 4.3 知识要点 4.4 举一反三 4.5 习题与上机练习第5章 图形组件 5.1 学习概述 5.2 工作应用实例——人物走动 5.3 知识要点 5.4 举一反三 5.5 习题与上机练习第6章 影片剪辑组件 6.1 学习概述 6.2 工作应用实例——飞机翱翔 6.3 知识要点 6.4 举一反三 6.5 习题与上机练习第7章 按钮组件 7.1 学习概述 7.2 工作应用实例——火箭发射 7.3 知识要点 7.4 举一反三 7.5 习题与上机练习第8章 外部图片的使用 8.1 学习概述 8.2 工作应用实例——Flash相册 8.3 知识要点 8.4 举一反三 8.5 习题与上机练习第9章 外部声音的使用 9.1 学习概述 9.2 工作应用实例——制作Flash MTV 9.3 知识要点 9.4 举一反三 9.5 习题与上机练习第10章 外部视频使用 10.1 学习概述 10.2 工作应用实例——Flash 10.3 知识要点 10.4 举一反三 10.5 习题与上机练习第11章 交互动画的入门 11.1 学习概述 11.2 工作应用实例——Flash播放器 11.3 知识要点 11.4 举一反三 11.5 习题与上机练习第12章 交互动画实战 12.1 学习概述 12.2 工作应用实例——雪花飘飘 12.3 知识要点 12.4 举一反三 12.5 习题与上机练习第13章 影片输出 13.1 学习概述 13.2 工作应用实例——影片输出 13.3 知识要点 13.4 举一反三 13.5 习题与上机练习第14章 Flash动漫制作实例 14.1 学习概述 14.2 工作应用实例——制作动漫 14.3 知识要点 14.4 举一反三 14.5 习题与上机练习第15章 Flash广告制作实例 15.1 学习概述 15.2 工作应用实例——“贺圣诞” 15.3 知识要点 15.4 举一反三 15.5 习题与上机练习第16章 Flash课件制作实例 16.1 学习概述 16.2 工作应用实例——制作“数字化艺术”课件 16.3 知识要点 16.4 举一反三 16.5 习题与上机练习第17章 Flash游戏开发实例 17.1 学习概述 17.2 工作应用实例——制作“超级贪食蛇”动漫 17.3 知识要点 17.4 举一反三 17.5 习题与上机练习参考文献

#### 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>