第一图书网, tushu007.com

<<Flash MX 2004动画设计 >

图书基本信息

书名：<<Flash MX 2004动画设计师标准案例教程>>

13位ISBN编号：9787111154051

10位ISBN编号：7111154053

出版时间：2005-1

出版时间：机械工业出版社

作者：蒙坪

页数：349

字数：546000

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

本书是“ 找份好工作 · 职业人 ”系列丛书之一。
为适应案例教学法的需要，本书将传统“ 教程 ”和“ 实例指导 ”两种结构的图书有机结合在一起，优势互补。
本书的结构上不是先进行理论知识的灌输，而是从实际的例子入手，让读者实际使用Flash MX2004做出网站效果图来，然后再上升到理论的高度适当进行讲解。
最后再通过两章内容进行综合训练。
这种“ 案例教学 ”的方式可以锻炼读者的实际动手能力，学习完成后很快就能投入实际工作。
　本书在具体内容安排上，采用递阶的方式，将达到本书目标的全部内容细分为一系列知识点，通过“ 由简到繁、由易到难，循序渐进，深入浅出，承前启后 ”的案例去具体实现，驱动读者真正和Flash MX2004去解决实际的网站设计问题。
开始时完成的任务比较简单，所涉及的技术项目也很少。
随着学习的深入，相关的内容也越来越加重和深入。

书籍目录

丛书序前言第1章 Flash动画基础 1.1 实战演练 1.2 系统讲解 1.3 技巧点拨 1.4 思考与实践第2章 绘制图形 2.1 实战演练 2.2 系统讲解 2.3 技巧点拨 2.4 思考与实践第3章 文本处理 3.1 实战演练 3.2 系统讲解 3.3 技巧点拨 3.4 思考与实践第4章 导入外部元素 4.1 实战演练 4.2 系统讲解 4.3 技巧点拨 4.4 思考与实践第5章 对象编辑 5.1 实战演练 5.2 系统讲解 5.3 技巧点拨 5.4 思考与实践第6章 应用元件与实例 6.1 实战演练 6.2 系统讲解 6.3 技巧点拨 6.4 思考与实践第7章 图层的应用 7.1 实战演练 7.2 系统讲解 7.3 技巧点拨 7.4 思考与实践第8章 创造一般动画 8.1 实战演练 8.2 系统讲解 8.3 技巧点拨 8.4 思考与实践第9章 创建交互式动画 9.1 实战演练 9.2 系统讲解 9.3 技巧点拨 9.4 思考与实践第10章 动作编辑初步第11章 组件应用基础第12章 音效制作第13章 影片的发布与导出第14章 综合演练

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