

《Flash动漫设计项目案例》

图书基本信息

书名：《Flash动漫设计项目案例》

13位ISBN编号：9787302084822

10位ISBN编号：7302084823

出版时间：2004-6

出版社：清华大学出版社

作者：吕燕茹

页数：382

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu000.com

《Flash动漫设计项目案例》

内容概要

Flash 是当前最流行的矢量动画制作软件，现在已广泛应用于影视、动漫、游戏、网页、课件、演示产品宣传等领域。

本书以项目案例的形式讲解Flash在实际中的应用和流程。全书共8章，涉及的领域包括：幽默故事案例，成语故事案例，宣传片案例、演示文稿案例、游戏案例、网页制作案例、课件制作案例。其中解剖并分析了每一个项目案例的应用对象、项目要求、实施步骤和思路，给出了详细的制作过程。

本书适合于有一定Flash 软件操作基础的读者，及当前行业的工作人员阅读，本书可作为矢量动画设计从业人员及相关技术专业院校学生的培训教材。

《Flash动漫设计项目案例》

书籍目录

第1章 幽默故事案例 1.1 自食其果 1.2 好奇心 1.3 瘦身历险记第2章 成语故事案例 2.1 滥竽充数 2.2 拔苗助长 2.3 杯弓蛇影 2.4 州官放火 2.5 瓜田李下之瓜田篇 2.6 瓜田李下之李下篇 2.7 愚公移山 第3章 宣传片案例 3.1 人间处处有温暖 3.2 远离毒品 关爱未来 3.3 保护环境第4章 演示文稿案例 企业形象展示第5章 游戏案例 神枪手第6章 电子贺卡案例 问候卡第7章 网页制作案例 雪花天地第8章 课件制作案例 成语屋

《Flash动漫设计项目案例》

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:www.tushu000.com