

<<Flash CS3动画设计150例>>

图书基本信息

书名：<<Flash CS3动画设计150例>>

13位ISBN编号：9787121074578

10位ISBN编号：7121074575

出版时间：2009-1

出版时间：电子工业出版社

作者：金胜恩

页数：582

字数：1070000

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>

<<Flash CS3动画设计150例>>

内容概要

本书主要以两个类型的动画案例讲解不同类型动画的创作流程。

根据本书所讲，只要用心理解，在制作Flash动画时就能事半功倍。

本书从Flash的学习与应用两个层面，以全实例的形式向读者讲解了Flash基础、角色设计、动画设计、特效、行为组件以及热门应用，摒弃了繁冗的理论讲解，以150个实用案例生动、明了地展示了Flash应用技法。

随书光盘包含了书中150个Flash源文件和素材文件、Flash几何造型法之21集QQ江山教学片、27个Photoshop数码照片多媒体视频教学、一本Flash Lite 2.x Action Script参考手册。

<<Flash CS3动画设计150例>>

书籍目录

CHAPTER 1 Flash快速上手	1.1 最佳的Flash学习方法	1.1.1 成为Flash
高手的捷径	1.1.2 使用Flash帮助系统	1.1.3 通过互联网搜索学习资源
和解题方法	1.1.4 在专业网站或论坛中学习	1.1.5 用好本书
应用领域	1.2 Flash的	
1.2.1 网络广告	1.2.2 在线游戏	1.2.3 课件制作
1.2.4 动		
漫设计	1.2.5 电子贺卡	1.3 理解动画原理
1.3.1 动画的播放原理	1.3.2 Flash动画的	
制作原理	1.4 Flash CS3工作界面	1.4.1 舞台
1.4.2 工具栏	1.4.3 主要面板	1.5
Flash制作流程实例——看图识字	CHAPTER 2 理解Flash8大知识	2.1 时间轴
2.2 图层	2.3 帧	2.4 场景
2.4.1 场景概述	2.4.2 场景转换	
2.5 图形的编辑	2.5.1 组合/分离	
2.5.2 线条转填充	2.5.3 图形扩散与收缩	2.5.4 柔化填充边缘
2.5.5 用位图进行图形		
填充	2.6 元件与元件库	2.6.1 何谓元件
2.6.2 元件分类	2.6.3 创建元件	2.7 公用库
2.7.1 学习交互	2.7.2 按钮	2.8 模板
2.8.1 Flash模板介绍	2.8.2 从模板创建文档	
CHAPTER 3 角色绘制 人物与常见动物	3.1 动画造型风格的类型	3.1.1
3.1.2 写实风格	3.1.3 卡通风格	3.2 奇蹄类动物的画法
3.2.1 写实马实例	3.2.2 卡通马实例	3.3 灵长类动物的画法
3.3.1 写实猴实例	3.3.2 卡通猴实例	3.4 犬类的
画法	3.4.1 写实黑贝实例	3.4.2 卡通哈巴狗实例
3.5 猫科动物的画法	3.5.1 写	
实猫实例	3.5.2 卡通猫实例CHAPTER 4 角色绘制：常见背景、物品绘制
CHAPTER 5		
动画设计	CHAPTER 6 ActionScript和特效设计	CHAPTER 7 行为与组件实例
CHAPTER 8 网络广告		
的制作	CHAPTER 9 精美贺卡案例	CHAPTER 10 故事剧情类案例：故事剧情的构思与创作
CHAPTER 11 Flash小游戏案例	CHAPTER 12 教学课件案例	CHAPTER 13 片头制作案例
附录A Flash CS3常		
用快捷键	附录B 新增功能	附录C 常用的美术术语

<<Flash CS3动画设计150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:<http://www.tushu007.com>