第一图书网, tushu007.com

<<完全征服 Flash 动画设计>>

图书基本信息

书名：<<完全征服 Flash 动画设计>>

13位ISBN编号：9787115157331

10位ISBN编号：7115157332

出版时间：2007-5

出版时间：人民邮电出版社

作者：倪洋,龙怀冰,张大地

页数：416

字数：825000

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

本书是一本全面讲述Flash使用与技巧的图书。
全书共分为3部分。
第一部分是“基础知识”，从基础知识和基本概念开始讲起，并且对重要知识点加入了“知识点链接(TM)”；第二部分是“项目实例”，将32个经典项目实例精心编排为Flash广告、Flash电子贺卡、Flash教学课件、Flash游戏等9章；第三部分是“内部资料”，总结了设计师们在工作实践中总结、提炼出的各种操作技巧、应用体会、设计体验、常见问题以及常用设计规范。
　本书可以作为Flash爱好者的入门学习书籍，也适用于具有一定Flash操作基础，想深入学习设计技巧的人员，同时也是相关专业师生的实用制作指导书。

书籍目录

第一部分　基础知识——千里之行始于足下 第1章　从零开始，揭开Flash 8的神秘面纱——Flash 8概述　1.1　Flash应用面面观——Flash的应用领域　1.2　Flash特点简介——Flash的特性　1.3　Flash界面全接触——Flash 8界面简介　1.4　我的Flash处女作——Flash动画完整制作流程　1.5　里应外合——Flash中导入外部文件　1.6　本章小结　1.7　本章习题　1.8　本章操作题 第2章　工欲善其事，必先利其器——Flash 8中绘图工具的应用　2.1　Flash 8强大的工具箱——初识工具箱　2.2　妙笔生花——基本绘图工具的应用　2.3　色彩填充的魅力——颜色工具的应用　2.4　选择的艺术——选取图形工具的应用　2.5　缩放自如——自由变换工具的应用　2.6　方便查看——辅助绘图工具的应用　2.7　本章小结　2.8　本章习题　2.9　本章操作题 第3章　动画演员道具大点兵——Flash 8中对象的编辑与应用　3.1　对号入座——Flash中对象的类型和属性　3.2　角色互换——更改对象属性　3.3　位图的编辑与处理——编辑位图　3.4　组织角色——对象的排列与对齐　3.5　千变万化——对象的变形　3.6　形状也疯狂——修改对象形状　3.7　精确的艺术——自动捕捉对象　3.8　本章小结　3.9　本章习题　3.10　本章操作题 第4章　让文字也插上设计的翅膀，文字也动画——Flash 8中文本的应用　4.1　强大的文本工具——文本工具的应用　4.2　文本有别——Flash中文本类型介绍　4.3　文本的编辑与处理——编辑文本　4.4　防患于未然——拼写检查与拼写设置　4.5　字体的替换与添加——缺省字体替换与添加各种字体　4.6　让文本生动起来——利用分离功能制作特效文本　4.7　提高效率的好方法——创建批处理命令　4.8　本章小结　4.9　本章习题　4.10　本章操作题 第5章　千变万化、不离其宗——Flash 8中元件与“库”面板的应用　5.1　与元件的 第一次亲密接触——元件的概念与类型　5.2　制作我的 第一个元件——元件制作入门　5.3　形形色色的实例——设置实例属性　5.4　元件与实例的精加工——编辑元件与实例　5.5　元件的仓库——“库”面板　5.6　本章小结　5.7　本章习题　5.8　本章操作题 第6章　让角色动起来——在Flash 8中创建动画　6.1　Flash动画管理器——时间轴及其显示设置　6.2　Flash动画核心概念大剖析——帧的概念　6.3　Flash中的精确动画——逐帧动画制作　6.4　物体的变脸术——形状渐变动画制作　6.5　领略运动渐变的魅力——运动渐变动画制作　6.6　Flash动画再加工——编辑动画　6.7　本章小结　6.8　本章习题　6.9　本章操作题 第7章　图形图像管理的利器——Flash 8中图层的应用　7.1　初识图层——图层的类型与应用　7.2　管中窥豹——遮罩层的原理及应用　7.3　制作沿路径动画——引导层的原理及应用　7.4　Flash动画管理的专家——场景的概念及应用　7.5　本章小结　7.6　本章习题　7.7　本章操作题 第8章　有声动画从此诞生——Flash 8中声音的导入与应用　8.1　初识Flash中的声音——声音的格式及其导入方法　8.2　让动画有声有色——使用声音　8.3　此处无声胜有声——删除声音　8.4　丰富多样的声音效果——编辑声音　8.5　声音文件的优化——压缩与编辑声音文件　8.6　本章小结　8.7　本章习题　8.8　本章操作题　第9章　“交互”的力量——Flash 8中利用脚本语言制作交互式动画　9.1　初识脚本——脚本语言基础　9.2　绝对控制——时间轴控制　9.3　初识on语句——on语句介绍　9.4　控制影片的播放——Stop、Play、nextFrame、prevFrame语句的应用　9.5　链接网页、发送邮件——getURL语句的应用　9.6　制作个性化鼠标指针——Mouse. hide与startDrag 语句的应用　9.7　制作可以拖动的影片剪辑——on、startDrag与stopDrag语句的应用　9.8　本章小结　9.9　本章习题　9.10　本章操作题　第10章　完美动画新鲜出炉——Flash 8中影片的测试、优化、发布与导出　10.1　完美动画的必经之路——测试影片　10.2　动画分析，一目了然——分析影片　10.3　要流畅，也要简练——优化影片　10.4　多种格式，一步到位——发布影片　10.5　完美影片新鲜出炉——导出影片　10.6　本章小结　10.7　本章习题　10.8　本章操作题　第二部分　项目实例——在项目实战中不断提升自己的经验和技巧从而敲开职业的大门 第11章　Flash绘图　11.1　绘制矢量卡车　11.2　提取企业标志　11.3　绘制矢量人物　11.4　绘制矢量界面　11.5　绘制商业效果图 第12章　Flash文字设计　12.1　边缘闪光字　12.2　浇筑效果填充字　12.3　流光字　12.4　手写字　第13章　Flash广告　13.1　手机广告　13.2　IP电话广告　13.3　随意行广告　13.4　长安汽车广告　13.5　小灵通广告条　13.6　肯德基广告　13.7　“

任你邮 ” 邮箱广告　　13.8　Levi's牛仔裤广告　　13.9　拒绝毒品公益广告　　第14章　Flash电子贺卡　　14.1　情人节贺卡　　14.2　中秋节贺卡　　第15章　Flash教学课件　　15.1　小熊学堂　　15.2　看图学英文 第16章　Flash产品演示　　16.1　TCL电脑产品演示动画　　16.2　VOLVO汽车演示动画　　16.3　BenQ电脑产品演示动画 第17章　Flash网站　　17.1　计算机教学网站进站动画　　17.2　创维电视进站动画　　17.3　TOM网站进站动画　　第18章　Flash游戏　　18.1　心理测试游戏　　18.2　猜数字游戏　　18.3　抢礼物游戏　第三部分　内部资料——书山有路勤为径，学海无涯 “ 巧 ” 做舟 第19章　灵活的驾驭——深入发掘Flash的潜在能力　　19.1　技术总结——实用的技术会让您在Flash创作中左右逢源　　19.2　实用技巧——设计师的锦囊妙计　　19.3　行业规范——与动画设计相关的行业规范

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