

<<Flash矢量动画设计技法范例>>

图书基本信息

书名：<<Flash矢量动画设计技法范例>>

13位ISBN编号：9787302090991

10位ISBN编号：7302090998

出版时间：2004-9

出版时间：清华大学

作者：王虔

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矢量动画设计技法范>>

前言

四十多年前,当我国刚刚研制出最初的几台计算机时,只有极少数科学家会使用计算机来做科学计算。那时,在一般人的眼中,计算机是非常神秘的,更不用说去使用它了。

然而,时至今日,计算机已经走下科学家的殿堂,来到了老百姓的身边。

现在,使用计算机已变成了人们的“家常便饭”,甚至连儿童也会用计算机来玩游戏和上网了。

确实,今天我们正处在一个信息时代,计算机已经无所不在,它进入了各行各业,它改变着人们的工作、学习和生活,它已经成为人们不可或缺的工具和伴侣;于是,使用计算机也就从早期的少数专家特有的本领变成了如今人人都可拥有的基本技能。

但随之,人们也就面临一个新问题:这就是如何普及计算机教育?如何使广大群众更快、更好地掌握使用计算机的技能?如何使他们能用计算机为国家、为社会、为自己做更多的工作,创造更多的财富?

显然,要解决好这个问题,迫切需要一套为普及计算机使用技能而专门设计的好书,正是在这种需求下,清华大学出版社的《黑魔方丛书》应运而生了。

从这套丛书的出版思路、体系结构和进度计划来看,它具有不同于一般丛书的特点:一、它建立了一个较为科学的计算机图书出版体系,这对于今后计算机图书出版的规范化将起到良性的引导作用。

《黑魔方丛书》涉及到计算机应用的各个方面,它既可以单独学习也可以连续深入钻研,这对于普及计算机应用是很有积极意义的。

该丛书的丰富内容可以说是对现在市场上铺天盖地的计算机图书所做的系统提炼,在知识更新率极高的计算机图书领域,该丛书起到了承上启下的作用。

二、它创造了一种由读者自由选择学习内容的体系。

读者可根据《计算机学习金手册》,对照自己的实际情况选择适用的图书,这可以使读者更有目的地进行学习,与盲目找书、盲目学习相比,显然可以节约时间和金钱。

三、它可以帮助读者掌握学习方法、找准学习方向。

在学习中,有时人们会抱怨,花了很大力气却学不到什么东西,这往往是没有掌握学习方法,没有找准学习方向。

《黑魔方丛书》在这方面下了功夫,它可以有效地帮助读者掌握学习方法、找准学习方向。

这样,这套图书的作用就不仅仅是灌输知识,它还能帮助读者提高学习效率、提升思维能力。

最近,我国载人飞船顺利升空,这标志着我国在发展科学技术方面取得了重大进展。

但是在欢庆这一重大成就的同时,我们也应清醒地认识到,我国还是一个发展中国家,在计算机方面也还远远落后于发达国家。

为此,我们必须奋起直追,大力普及计算机教育。

我们相信《黑魔方丛书》将为此发挥重要的作用,它也将因此得到广大读者的喜爱。

<<Flash矢量动画设计技法范>>

内容概要

《Flash矢量动画设计技法范例》以大量的实例效果，着重讲解了使用Flash进行图形绘制及动画制作的技法，使读者在看书的同时很轻松地就能掌握这些内容。

《Flash矢量动画设计技法范例》共分10章。

第1章讲解了线条运用技法；第2章讲解了图形应用技法；第3章讲解了工具结合技法；第4章讲解了图形漫画处理技法；第5章讲解了动态处理技法；第6章讲解了细节勾勒技法；第7章讲解了透视技法；第8章讲解了图形修饰技法；第9章讲解了整体渲染技法；第10章讲解了动作语言辅助技法。

《Flash矢量动画设计技法范例》适合有一定Flash基础的读者阅读，通过《Flash矢量动画设计技法范例》的学习可使他们能够迅速了解并灵活地应用这些技法；也可作为对Flash一无所知，但又想加入到网络动画设计行列中的人员的参考书籍。

<<Flash矢量动画设计技法范>>

书籍目录

第1章 线条运用技法1.1 本章技法综述及典型效果1.2 脸部五官效果及其各种技法1.3 线条形状效果及其各种技法1.4 “静中的运动”效果及其各种技法1.5 漫画风格效果及其各种技法1.6 本章综合范例1.7 练习第2章 图形应用技法2.1 本章技法综述及典型效果2.2 特殊效果的实现方法2.3 渐变效果的实现方法2.4 绚丽效果的实现方法2.5 拟真、立体效果的实现方法2.6 本章综合范例2.7 练习第3章 工具结合技法3.1 本章技法综述及典型效果3.2 弯曲效果及其各种技法3.3 明暗拟真效果及其各种技法3.4 填充效果及其各种技法3.5 颜色变形效果及其各种技法3.6 本章综合范例3.7 练习第4章 图形漫画处理技法4.1 本章技法综述及典型效果4.2 夸张效果及其各种技法4.3 幽默效果及其各种技法4.4 写实效果及其各种技法4.5 Q效果及其各种技法4.6 本章综合范例4.7 练习第5章 动态处理技法5.1 本章技法综述及典型效果5.2 瞬间效果及其各种技法5.3 流畅效果及其各种技法5.4 闪动效果及其各种技法5.5 拟真效果及其各种技法5.6 本章综合范例5.7 练习第6章 细节勾勒技法6.1 本章技法综述及典型效果6.2 “小”细节效果及其各种技法6.3 细节凌乱效果及其各种技法6.4 仿真效果及其各种技法6.5 “配合整体”效果及其各种技法6.6 本章综合范例6.7 练习第7章 透视技法7.1 本章技法综述及典型效果7.2 人物透视效果及其各种技法7.3 物品透视效果及其各种技法7.4 建筑透视效果及其各种技法7.5 场景效果及其各种技法7.6 本章综合范例7.7 练习第8章 图形修饰技法8.1 本章技法综述及典型效果8.2 线条简化效果及其各种技法8.3 特殊字体效果及其各种技法8.4 特殊图形效果及其各种技法8.5 部分简化效果及其各种技法8.6 本章综合范例8.7 练习第9章 整体渲染技法9.1 本章技法综述及典型效果9.2 模糊朦胧效果及其各种技法9.3 阴影效果及其各种技法9.4 动感效果及其各种技法9.5 动态震撼效果及其各种技法9.6 本章综合范例9.7 练习第10章 动作语言辅助技法10.1 本章技法综述及典型效果10.2 跟随效果及其各种技法10.3 Loading效果及其各种技法10.4 调节效果及其各种技法10.5 纯卡通界面效果及其各种技法10.6 本章综合范例10.7 练习附录 练习答案

<<Flash矢量动画设计技法范>>

章节摘录

插图：

<<Flash矢量动画设计技法范>>

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>