

<<盗梦空间>>

图书基本信息

书名：<<盗梦空间>>

13位ISBN编号：9787302272946

10位ISBN编号：7302272948

出版时间：2012-4

出版时间：清华大学

作者：高强//鲁丹丽

页数：276

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>

## <<盗梦空间>>

### 内容概要

《盗梦空间：flash cs5动画与特效完美剖析（配光盘）》作者结合自身多年的教学和商业实战经验，精心选取了百个典型行业案例，讲解软件应用的同时穿插美术和动漫相关知识技巧，案例难度由低到高，引导学生制作出符合动漫、游戏公司规范的产品。

《盗梦空间：flash cs5动画与特效完美剖析（配光盘）》共分为8章，内容包括：flash无纸动画的发展前景展望，flash cs5的新增功能与增强功能，flash造型设计与制作，常用动画及镜头的表现，flash特效设计及表现，音视频应用，整合应用，综合应用实例。

《盗梦空间：flash cs5动画与特效完美剖析（配光盘）》知识涵盖面广，大量的实例使读者迅速从入门到提高，双栏式排版方便了读者的学习和应用，实用性强。随书光盘配以全部实例的素材文件、范例文件、效果文件以及部分重点教学视频文件，让读者快速掌握制作要领，达到熟练操作的目的。

《盗梦空间：flash cs5动画与特效完美剖析（配光盘）》适合游戏、美术、动画等从业者或爱好者自学使用，也可作为大中专院校艺术类学生的辅导教材或参考工具书。

## 作者简介

ACAA三维动画师

GAMFE (汇众教育) 游戏道具设计师、场景设计师、角色设计讲师

吉林省全省动漫专业骨干教师培训班主讲教师 (三维动画)

吉林省省级动画专业裁判员

2005年9月, 获全国工艺美术专业多媒体一等奖 (互动媒体)

2007年12月, 获全国动漫、游戏专业设计与制作一等奖 (三维短片)

2008年5月, 举办个人CG作品展

2010年6月, 出版个人专著

《影视动画实例详解——3ds Max和After Effects综合应用》

动画形象设计师、童话作家、动画片编剧

作者目标: 用心创作, 出孩子们喜欢并有助于他们成长的作品

作者使命: 一生努力只为做你的朋友: 做你快乐成长的守望者: 做你成功路上一块结实的石阶  
敬请期待作者新作《钢琴功夫小子》

## 书籍目录

## 第1章 flash无纸动画的发展前景展望

## 第2章 flash cs5的新增功能与增强功能

## 2.1 全新的文字引擎

## 2.1.1 方便的多栏排版设计

## 2.1.2 跨文本框自动排列

## 2.1.3 丰富的排版细节控制

## 2.1.4 从右到左的排版设计

## 2.2 新的代码片断面板

## 2.2.1 应用代码片断制作方向键控制角色移动

## 2.2.2 丰富已有代码片断, 制作键盘加速位移

## 2.2.3 用代码片断实现web页跳转

## 2.3 完全基于xml的源文件

## 2.3.1 xfl格式位图数据交换

## 2.3.2 高保真fxg格式素材的存储

## 2.3.3 xfl格式矢量图数据修改

## 2.4 增强的视频流媒体控制能力

## 2.4.1 视频的导入及播放器的创建

## 2.4.2 单击按钮跳转到特定提示点

## 2.4.3 自定义按钮对视频实现控制

## 2.5 新的骨骼动画属性

## 2.5.1 运动的钟摆

## 2.5.2 荡秋千

## 2.5.3 迎风舞动的小草

## 2.6 deco工具增加高级动画能力

## 2.6.1 绚丽的粒子

## 2.6.2 燃烧的火焰

## 2.6.3 闪电

## 2.7 与其他cs软件更好地整合协作

## 2.7.1 与pscs整合调整素材色相

## 2.7.2 图形与ai的合作

## 2.7.3 文字与ai的合作

## 第3章 flash造型设计与制作

## 3.1 道具设计

## 3.1.1 铅笔的绘制

## 3.1.2 液晶显示器的绘制

## 3.1.3 iphone手机的绘制

## 3.2 场景设计

## 3.2.1 户外景观

## 3.2.2 海底

## 3.2.3 卡通风格树的绘制

## 3.3 角色设计

## 3.3.1 卡通角色绘制

## 3.3.2 卡通角色动作绘制

## 3.3.3 卡通角色表情绘制

## 第4章 常用动画及镜头的表现

## &lt;&lt;盗梦空间&gt;&gt;

- 4.1 文字动画
  - 4.1.1 闪动的logo
  - 4.1.2 流光溢彩
  - 4.1.3 折射效果文字
  - 4.1.4 残影文字
- 4.2 基础动画
  - 4.2.1 飞行的火箭
  - 4.2.2 月兔悠悠
  - 4.2.3 飞舞的蜜蜂
  - 4.2.4 旋转的螺旋桨
  - 4.2.5 小丑的鼻子
  - 4.2.6 探照灯
  - 4.2.7 卡通人物的走
  - 4.2.8 卡通人物的跑
- 4.3 常用镜头
  - 4.3.1 特写镜头
  - 4.3.2 倾斜镜头
  - 4.3.3 晃镜头
  - 4.3.5 跟镜头

## 第5章 flash特效设计及表现

- 5.1ac预onscript3.0语言及语法的强大与更新
  - 5.1.1 语言概述
  - 5.1.2 对象和类
  - 5.1.3 包和命题空间
  - 5.1.4 变量
  - 5.1.5 数据类型
  - 5.1.6 语法
  - 5.1.7 运算符
  - 5.1.8 条件语句
  - 5.1.9 循环
  - 5.1.10 函数
- 5.2 基础脚本和编程
  - 5.2.1 单击按钮转到帧播放
  - 5.2.2 mouse over事件
  - 5.2.3 如何调入外部语句指令
  - 5.2.4 类的创建与调用
  - 5.2.5 帧标签的应用
- 5.3 按钮特效
  - 5.3.1 单击按钮进行全屏和退出全屏的切换
  - 5.3.2 控制影片逐帧播放的按钮
- 5.4 鼠标行为
  - 5.4.1 跟随鼠标的文字
  - 5.4.2 自定义鼠标光标
- 5.

## 5 导航栏

- 5.5.1 弹出式菜单导航
- 5.5.2 下拉式菜单导航

## &lt;&lt;盗梦空间&gt;&gt;

- 5.5.3带滚动条的下拉菜单导航
- 5.6编程设计
  - 5.6.1自定义文本颜色
  - 5.6.2炫彩气泡
  - 5.6.3单项选择
  - 5.6.4百叶窗效果
- 第6章 音视频应用
  - 6.1加载本地声音
  - 6.2视频点播
  - 6.3loading的制作
- 第7章 整合应用
  - 7.1flash与swish结合应用
    - 7.1.1图像跑马灯
    - 7.1.2欢迎界面
    - 7.1.3特效文字
    - 7.1.4控制物体旋转的按钮
    - 7.1.5开场动画
    - 7.1.6卡通时钟
    - 7.1.7飘动的旗帜
    - 7.1.8提交互动
  - 7.2flash与swin 3d结合应用
    - 7.2.1三维文字动画制作
    - 7.2.2转动的五角星
    - 7.2.3高脚杯的制作
    - 7.2.4三维logo制作
- 第8章 综合应用实例
  - 8.1贺卡制作
    - 8.1.1生日贺卡
    - 8.1.2恭贺新春
    - 8.1.3圣诞节贺卡
  - 8.2交互动画
    - 8.2.1文字滚动条效果
    - 8.2.2图片展示
    - 8.2.3轮盘浏览
  - 8.3游戏制作
    - 8.3.1拼图游戏
    - 8.3.2射击游戏
  - 8.4商业广告
    - 8.4.1形象广告
    - 8.4.2带说明文字的广告
    - 8.4.3四屏图片轮换广告
  - 8.5特效菜单
    - 8.5.1缩放特效菜单
    - 8.5.2弹性特效菜单
    - 8.5.3滑动特效菜单
- 第9章 附录
  - 9.1动画术语(英中文对照)

9.2一般flash工作流程

9.3flash常用快捷键

#### 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>