

<<Flash平面动画创意设计与实现>>

图书基本信息

书名：<<Flash平面动画创意设计与实现>>

13位ISBN编号：9787303100279

10位ISBN编号：730310027X

出版时间：2009-9

出版时间：北京师范大学出版社

作者：韩永林 编

页数：248

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平面动画创意设计与实现>>

内容概要

本书系统地向广大Flash动画学习者展现Flash面貌，并通过实例讲解的方式帮助大家掌握Flash的操作技能。

书中先介绍动画基础知识和Flash的基本操作技巧，然后通过案例演示Flash动画的不同表达方式，其中包括卡通吉祥物的创意与实现、动画特效制作、动画配音与音频、ActionScript脚本与交互动画、文字动画的制作、Flash动画广告的创意与实现、Flash公益短片的创意与实现等内容。

可以说，本书涉及了Flash的最常见的应用场合，同时，使用实例来演示Flash使用技巧是本书的最大特点，也是笔者认为学习软件的最好方法。

<<Flash平面动画创意设计与实现>>

书籍目录

- 第1章 平面动画基础 1.1 动画的发展历程 1.1.1 动画的雏形——费纳奇镜 1.1.2 电影的诞生
1.1.3 世界第一部商业动画短片 1.1.4 商业动画时代的到来 1.2 中国动画的发展 1.2.1 中国动画的开拓者——万氏兄弟 1.2.2 新中国动画的发展之路 1.2.3 市场经济大背景下的中国动画 1.3 美国动画的发展 1.3.1 美国动画的发展阶段 1.3.2 美国著名动画制作公司 1.4 日本动画的发展
1.5 平面动画的设计 1.5.1 平面动画的概况 1.5.2 平面动画的创意 1.5.3 平面动画的表现技巧 1.5.4 平面动画的实现方法 1.6 本章小结 1.7 实训练习第2章 Flash动画概述 2.1 Flash软件和动画的发展 2.1.1 Flash软件的版本演变 2.1.2 Flash动画的发展 2.2 Flash动画的特点 2.2.1 Flash动画的技术特点 2.2.2 Flash动画的时效性 2.2.3 Flash动画的跨媒体、跨行业性 2.2.4 Flash动画的经济性 2.3 Flash动画的现状 2.3.1 Flash动画成为网络动画的时尚 2.3.2 Flash动画应用现状 2.3.3 Flash动画发展面临的挑战 2.4 Flash动画的艺术特征 2.4.1 Flash动画的运动性艺术特征 2.4.2 Flash动画的造型性艺术特征 2.4.3 Flash动画具有假设性艺术特征 2.4.4 Flash动画具有交互式艺术特征 2.5 Flash动画镜头设计中的叙事、表现力 2.5.1 镜头设计的基础 2.5.2 镜头的表现 2.5.3 镜头连接的流畅性 2.5.4 空间与时间的把握 2.6 Flash动画的应用领域 2.6.1 影视娱乐 2.6.2 广告宣传 2.6.3 教育 2.6.4 游戏 2.6.5 多媒体短信服务 2.7 Flash动画主流网站介绍 2.8 本章小结 2.9 实训练习第3章 Flash界面介绍 3.1 安装FlashCS3 3.2 Flashcs3新增功能介绍 3.3 熟悉Flash的操作界面 3.3.1 欢迎页面 3.3.2 工作窗口 3.4 面板 3.4.1 面板的基本操作 3.4.2 “帮助”面板 3.4.3 “动作”面板 3.4.4 “属性”面板 3.4.5 “滤镜”面板 3.4.6 “参数”面板 3.4.7 “对齐”面板 3.4.8 “混色器”面板 3.4.9 “颜色样本”面板 3.4.10 “信息”面板 3.4.11 “变形”面板 3.4.12 “行为”面板 3.4.13 “公用库”面板 3.4.14 “组件”面板 3.4.15 “组件检查器”面板 3.4.16 “库”面板 3.4.17 “调试器”面板 3.4.18 “影片浏览器”面板 3.4.19 “输出”面板 3.4.20 “场景”面板 3.4.21 其他面板 3.5 使用网格、标尺和辅助线 3.6 本章小结 3.7 实训练习第4章 卡通角色设计 4.1 实例描述 4.2 设计创意思路 4.2.1 卡通角色概述 4.2.2 卡通角色的分类 4.2.3 卡通角色的表现形式 4.3 相关知识点 4.3.1 卡通角色的设计方法 4.3.2 卡通角色的色彩设计 4.3.3 Flash绘图工具介绍 4.4 制作步骤 4.5 本章小结 4.6 实训练习第5章 动画特效制作 5.1 实例描述 5.2 设计创意思路 5.3 相关知识点 5.3.1 引导层动画 5.3.2 遮罩动画 5.4 制作步骤 5.4.1 波浪效果 5.4.2 闪电效果 5.4.3 下雪效果 5.4.4 礼花效果 5.5 本章小结 5.6 实训练习第6章 动画配乐与音频导入 6.1 实例描述 6.2 设计创意思路 6.2.1 认识动画配乐 6.2.2 动画音乐的分类 6.2.3 图解音乐的手法 6.2.4 先期音乐 6.3 相关知识点 6.3.1 Flash音频应用概述 6.3.2 声音效果的编辑 6.4 制作步骤 6.5 本章小结 6.6 实训练习第7章 ActionScript脚本与交互动画 7.1 实例描述 7.2 设计创意思路 7.3 相关知识点 7.3.1 ActionScript3.0概述 7.3.2 面向对象编程概述 7.3.3 AS3.0编程语言基础 7.3.4 AS3.0程序设计 7.3.5 函数 7.3.6 事件的发送和处理 7.3.7 使用与控制影片剪辑 7.4 制作步骤 7.4.1 视频播放器 7.4.2 计算器 7.4.3 相册 7.5 本章小结 7.6 实训练习第8章 文字动画的制作 8.1 实例描述 8.2 设计创意思路 8.3 相关知识点 8.3.1 文本操作基础 8.3.2 设置文本属性第9章 Flash动画广告设计与实现第10章 Flash公益短片的创意与实现参考资料

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>