

图书基本信息

书名：<<中文版Flash 8专业动画设计经典教程>>

13位ISBN编号：9787542736840

10位ISBN编号：7542736841

出版时间：2007-7

出版时间：上海科学普及

作者：龙飞主编

页数：290

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

《Flash 8 专业动画设计经典教程（中文版）（附光盘1张）》分为三篇：基础入门篇、核心技术篇和白金案例篇。

全书以点石成金的方式列举了87个经典实例，涉及的领域广泛，专业性与实用性强，读者可以活学活用，将理论知识消化、吸收，迅速成为实战行家。

《Flash 8 专业动画设计经典教程（中文版）（附光盘1张）》白金案例篇还综合讲解了五大商业领域中的十大典型案例，让读者能全面上手，边学边用，马上应用于求职或实际工作中。

《Flash 8 专业动画设计经典教程（中文版）（附光盘1张）》适合各类动画设计与制作人员、网页横幅广告与产品广告设计人员、游戏开发人员、电子贺卡设计人员、网站设计人员及广大的Flash动画制作爱好者阅读，也可作为各类高职高专、中职中专和Flash动画制作培训班的培训教材。

书籍目录

- 第1章 动画启蒙——初识Flash 1.1 Flash概述 1.2 Flash 8的新增功能 1.3 Flash中颜色的基本知识
1.4 Flash在商业领域中的常见应用 1.5 中文版Flash 8的工作界面 1.6 查看舞台中的对象第2章 轻松
起步——动画对象的创建 2.1 动画中的图形图像 2.2 动画中的两种绘图模型 2.3 动画中的贴紧功能
2.4 绘制动画图形的工具 2.5 动画文本的应用第3章 知识巩固——图形的编辑 3.1 编辑动画对象
3.2 辅助工具 3.3 变形动画对象的操作 3.4 动画对象的组合与分离 3.5 动画对象的对齐与层叠
3.6 动画形状的编辑操作 3.7 滤镜在动画中的应用第4章 多姿多彩——动画对象的颜色处理 4.1 动
画中的色彩搭配 4.2 “颜色样本”面板和“混色器”面板 4.3 填充的4种类型 4.4 笔触颜色和填充
颜色的创建 4.5 动画对象颜色的编辑方式第5章 知识更新——图层、元件和库 5.1 图层的应用 5.2
元件的应用 5.3 实例的应用 5.4 “库”面板的应用第6章 小试牛刀——动画制作的初步了解 6.1 动
画制作的原理 6.2 场景的应用 6.3 帧的应用 6.4 绘图纸功能的应用 6.5 三种帧标签的应用 6.6 时
间轴特效的应用第7章 创意飞跃——动画制作的深入了解 7.1 逐帧动画 7.2 运动补间动画 7.3 形状
补间动画 7.4 运动引导动画 7.5 遮罩动画第8章 高手进阶——组件与屏幕的应用 8.1 组件的含义
8.2 使用并编辑组件 8.3 8种常用组件的创建 8.4 屏幕的含义 8.5 使用屏幕制作动画 8.6 编辑屏幕
文档 8.7 使用行为控制屏幕第9章 高级应用——ActionScript的应用 9.1 ActionScript的概念 9.2 数据
与变量 9.3 运算符的应用 9.4 ActionScript中的7种基本动作第10章 后期飞跃——动画的后期制作
10.1 位图的应用 10.2 音频文件的应用 10.3 视频文件的应用 10.4 动画的发布 10.5 动画优化与
导出第11章 思维链接——Banner典型案例 11.1 Banner设计基础 11.2 房地产网站Banner 11.3 生活产
品网站Banner第12章 创意无限——产品广告典型案例 12.1 产品广告设计基础 12.2 MP3产品广告
12.3 数码摄像机广告第13章 花卉乐园——贺卡典型案例 13.1 贺卡设计基础 13.2 生日贺卡 13.3
圣诞节贺卡第14章 AS特效——脚本游戏典型案例 14.1 游戏设计基础 14.2 “吃老鼠”游戏 14.3 “
打飞机”游戏第15章 站点开发——Flash网站典型案例 15.1 网站设计基础 15.2 药品网站 15.3 游戏
网站

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>