第一图书网, tushu007.com

<<我是动画设计师>>

图书基本信息

书名：<<我是动画设计师>>

13位ISBN编号：9787030223456

10位ISBN编号：7030223454

出版时间：2008-7

出版时间：科学出版社

作者：王B，朱猛，闫雪锋　编著

页数：345

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

第一图书网, tushu007.com

<<我是动画设计师>>

内容概要

本书通过丰富而典型的实例，详尽地介绍了Flash CS3 Professional和ImageReady 中文版在Flash动画设计、GIF动画设计与网页设计方面的应用。
全书分为Flash和ImageReady两篇，共8章，Flash篇涉及Flash CS3 Professional中文版工作环境、基础工具、ActionScipt基础、基本动画类型、动画元件的制作与合成、动画特效设计、互动媒体设计和MTV DIY制作等各个方面，涵盖了利用Flash CS3 Prefessional中文版制作特效动画以及网络多媒体动画的高级应用。
ImageReady篇内容涉及ImageReady中文版工作环境、制作网页GIF动画和广告BANNER、影像切割处理、网页效果等动画设计与网页设计方面的应用。
本书实例讲解详细，由简到繁、由易到难。
读者按照步骤可以完全翻版作者的创作实例，以便实践各种操作的具体使用和技巧。
阅读本书后，读者可以使用Flash CS3 Prefessional和ImageReady中文版进行复杂的动画设计制作及网页设计等工作。
本书配套光盘内容为部分实例文件和多媒体教学。
本书内容新颖，实例丰富，语言简练，既适合刚刚接触Flash CS3 Prefessional和ImageReady中文版的初级读者，也适合有一定网页和网站制作经验的中高级读者。

第一图书网, tushu007.com

<<我是动画设计师>>

书籍目录

Chapter 1 Flash快速导航 1.1 Flash快速导航 1.1.1 Flash的应用范围及在网页设计中的应用 1.1.2 Flash动画设计必备基础知识 1.1.3 Flash CS3 Professional操作界面 1.2 Flash基础工具详解 1.2.1 Flash菜单栏 1.2.2 Flash工具箱 1.2.3 Flash面板 1.3 ActionScript基础入门 1.3.1 什么是ActionScript 1.3.2 编写和编辑ActionScript 1.3.3 使用行为 1.4 逐帧动画——行驶的汽车 1.4.1 插入与连续图片 1.4.2 发布动画格式的影片 1.5 形状变形动画——图形到文字的形状渐变 1.5.1 基本绘图 1.5.2 制作变形文字 1.6 运动过渡动画——运动的城市背景 1.6.1 绘制城市建筑物群 1.6.2 创建运动过渡动画 1.7 二维动画与三维动画——第三方软件应用 1.7.1 Flash制作的三维模型 1.7.2 Swift 3D转化成SWF模型 1.8 图层的运用——按钮效果 1.8.1 初识图层 1.8.2 调整填充与视觉效果 1.9 引导线和遮罩动画——飘落的花瓣 1.9.1 花瓣图形制作 1.9.2 花瓣运动轨迹制作 1.9.3 引导线动画 1.9.4 探照灯效果 1.10 交互式动画——图片的显示与隐藏 1.10.1 Flash脚本语言 1.10.2 使用Flash自带库 1.10.3 利用按钮脚本控制元件的可见度 1.11 综合动画——动感相册 1.11.1 制作图片的滚动 1.11.2 利用图层制作相框Chapter 2 网络动画元件的制作与合成 2.1 跳动的短消息 2.1.1 信封与信纸的绘制 2.1.2 元件动画的合成 2.2 小丑快跑 2.2.1 人物线条轮廓与填充 2.2.2 运用图层放置“身体”元件 2.2.3 “手臂”的旋转动画 2.3 遮罩动画的魅力 2.3.1 网格遮罩图形 2.3.2 遮罩动画的制作步骤 2.4 丰富动画视觉效果 2.4.1 旋转的地球与太空背景 2.4.2 数字倒计时动画与闪烁的星光 2.5 路灯的光晕 2.5.1 路灯元件制作 2.5.2 灯光的制作与颜色填充选择 2.6 制作光晕渐变的动画效果 灯光渐晕动画制作 2.7 柔化边缘阴影的制作方法 2.7.1 绘制“篮球运动员” 2.7.2 柔化人物边缘阴影 2.8 阴影渐变动画的制作方法 2.8.1 阴影颜色与透明度 2.8.2 制作逐帧动画Chapter 3 有声有色Flash动画特效应用设计 3.1 Fire——Flash动画特效 3.1.1 调整火焰颜色填充 3.1.2 火星四溅动画 3.2 制作按钮的动态效果 3.2.1 利用线性渐变绘制按钮 3.2.2 调整按钮的填充方向 3.3 背景音乐的开关 3.3.1 绘制背景 3.3.2 声音的导入与声音属性 3.3.3 编辑脚本控制声音 3.4 主循环影片及动态控制区域的制作 3.4.1 分帧制作文字内容 3.4.2 利用按钮控制影片播放Chapter 4 网络互动媒体应用设计 4.1 隐形按钮 4.1.1 绘制按钮实体 4.1.2 制作透明按钮 4.1.3 脚本控制影片剪辑 4.2 鼠标的跟随效果 4.2.1 制作跟随的光晕 4.2.2 绘制背景 4.2.3 脚本控制光晕跟随鼠标 4.3 鼠标的闪光效果 4.3.1 制作“魔术棒” 4.3.2 制作闪光魔术棒影片 4.3.3 隐藏鼠标与影片跟随鼠标 4.4 鼠标放大镜 4.4.1 利用填充效果绘制放大镜 4.4.2 导入背景图片并做遮罩动画 4.4.3 隐藏鼠标并设置放大镜跟随鼠标 4.5 歌曲点播 4.5.1 导入AI文件的“留声机”图形 4.5.2 制作光盘图形与音符 4.5.3 导入声音文件 4.5.4 对按钮进行脚本编程 4.6 拼图游戏 4.6.1 制作拼图 4.6.2 脚本控制元件 4.6.3 游戏的合成 4.7 网络资源下载页面Loading 4.7.1 制作下载进度条 4.7.2 开场动画制作 4.7.3 脚本控制Chapter 5 MV DIY制作 5.1 MV制作过程大揭密 5.1.1 制作MV的基本过程 5.1.2 时间轴的布局与分镜头 5.2 声音文件的编辑 5.2.1 Flash的声音格式 5.2.2 第三方WaveCN软件编辑声音 5.2.3 制作Flash匹配的音频文件 5.2.4 脚本编辑音频 5.3 分镜头与人物着色 5.3.1 分镜头元件绘制 5.3.2 人物绘制 5.3.3 分镜头的合成 5.4 星空的动态效果 5.4.1 单一“星星”的绘制 5.4.2 脚本制作“星群”动画 5.5 湖水的流动 5.5.1 湖水的遮罩动画 5.5.2 三方软件制作湖水动画 5.6 人物口型与字幕的匹配 5.6.1 制作场景和人物 5.6.2 制作口型动画 5.6.3 合成人物动画 5.7 人物行走的动画 5.7.1 人物行走动画的物理模型分析 5.7.2 第三方软件Poser。
的使用 5.7.3 导出Flash中的人物动画 5.8 人物挥手的动画 5.8.1 场景的制作 5.8.2 人物手臂动画制作 5.8.3 合成挥手动画Chapter 6 网页视觉设计利器——ImageReady 6.1 ImageReady与Photoshop 6.1.1 ImageReady与Photoshop基本介绍 6.1.2 ImageReady与Photoshop的异同点 6.2 ImageReady工作环境与面板 6.2.1 ImageReady的菜单 6.2.2 利用菜单进行图像处理 6.3 ImageReady工具 ImageReady的工具栏使用 6.4 存储最佳化的网页用图 6.4.1 优化窗口 6.4.2 手动优化选项 6.4.3 优化输出Chapter 7 制作网页GIF动画与网页广告BANNER 7.1 图层与动画控制板 7.1.1 图层操作 7.1.2 字体样式与动画 7.2 渐变动画 7.2.1 背景图形制作 7.2.2 文字渐变动画 7.3 蒙版动画 7.3.1 按钮制作与样式 7.3.2 蒙版动画 7.4 图层特效与其他动画 7.4.1 几种图层效果 7.4.2 闪光文字动画 7.5 网页广告BANNER 7.5.1 BANNER的基本布局 7.5.2 基本图形元素的制作 7.5.3 文字扭曲动画 7.6 图层显示隐藏应用 7.6.1 基本元素制作 7.6.2 图层的设置 7.6.3 “汽车”行驶动画 7.7 滤镜效果应用 7.7.1 背景模糊效果 7.7.2

第一图书网, tushu007.com

人物动画合成 7.8 综合应用 7.8.1 图形的制作与布局 7.8.2 三维字体效果 7.8.3 动画合成Chapter 8 影像切割处理与网页效果 8.1 切片应用 8.1.1 参考线的使用 8.1.2 切片制作 8.2 建立网页影像切片 8.2.1 制作基本网页局部 8.2.2 利用切片输出图形 8.3 网页链接与影像图片链接 8.3.1 网页图片制作 8.3.2 图片切片 8.3.3 切片链接设置 8.4 ImageReady设计网页页面 8.4.1 网页基本布局 8.4.2 网页元素设计 8.4.3 网页切片设置 8.4.4 网页优化输出 8.5 ImageReady与Dreamweaver整合应用 8.5.1 了解Dreamweaver 8.5.2 在Dreamweaver中编辑切片 8.5.3 Dreamweaver的整合与揄出 8.6 常用的GIF动画制作软件 8.6.1 GIF Movie Gear应用 8.6.2 Ulead GIF Animator 5.0应用 8.6.3 Ulead COOL 3D应用

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

Chapter 1 Flash快速导航 1.1 Flash快速导航 1.1.1 Flash的应用范围及在网页设计中的应用 Flash作为现在最为流行的网络动画设计创作工具而日益流行，它不仅在动画设计中以其方便灵活、功能强大独树一帜，而且Adobe Flash CS3 Professional新版本中动态组件等诸多功能的增强以及与数据库等的结合，使其在网页设计、网站规划等诸多方面崭露头角。

Flash作为一种灵活的创作工具，提供了创建并生成丰富的Web内容和强大的应用程序所需的一切资源。

无论是要设计动画还是要构建数据驱动应用程序，Flash都可作为平台，达到最佳效果并获得完美的用户体验。

设计人员和开发人员可使用Flash来创建演示文稿、应用程序及其他允许用户交互的内容。

Flash可以包含简单的动画、视频内容、复杂演示文稿和应用程序以及介于它们之间的任何内容。

通常，使用Flash创作的每个内容单元称为应用程序，即使是很简单的动画，也可以通过添加图片、声音、视频等特殊效果，构建包含丰富媒体的Flash应用程序。

Flash文件非常小，特别适用于创建通过Internet发布的内容。

Flash是通过广泛使用矢量图形做到这一点的。

与位图图形相比，矢量图形需要的内存和存储空间小很多，因为它们是以数学公式而不是大型数据集来表示的。

位图图形之所以更大，是因为图像中的每个像素都需要一组单独的数据来表示。

应用Flash中的诸多功能，可以创建许多类型的应用程序。

下面是Flash能够生成的应用程序种类的一些示例。

……

第一图书网, tushu007.com

<<我是动画设计师>>

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