

<<手机动画制作>>

图书基本信息

书名：<<手机动画制作>>

13位ISBN编号：9787040225891

10位ISBN编号：7040225891

出版时间：2008-1

出版范围：高等教育

作者：刘涛

页数：152

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>

<<手机动画制作>>

内容概要

Flash手机动画基础、Flash入门、Flash手机动漫、Flash手机游戏、Flash手机应用程序。

《电脑动漫制作技术专业系列教材手机动画制作》采用案例为主线的叙述方式，通过案例介绍手机动画的设计和制作过程，内容生动活泼，浅显易学，并在讲解中注意对制作过程和软件使用技巧进行介绍。

《电脑动漫制作技术专业系列教材手机动画制作》采用出版物短信防伪系统，同时配套学习卡网络学习资源，用封底下方的防伪码，按照《电脑动漫制作技术专业系列教材手机动画制作》最后一页“郑重声明”下方的使用说明进行操作。

书籍目录

第1章 Flash手机动画基础1.1 Flash动画概述1.1.1 动画的原理1.1.2 Flash中的动画制作技巧1.2 Flash的基本概念1.2.1 元件和元件库1.2.2 影片、舞台和场景1.2.3 时间轴和图层1.2.4 Flash中的帧1.2.5 Flash Lite 1.xActionScript1.3 Flash手机动画概述1.3.1 手机动画的主要技术1.3.2 什么是Flash Lite1.3.3 Flash Lite可以做什么1.3.4 什么样的手机可以播放Flash动画1.3.5 手机动画的内容类型1.3.6 手机动画的应用1.3.7 手机动画的发展与未来1.4 搭建开发Flash手机动画的平台1.4.1 Flash手机动画需要的软硬件环境1.4.2 如何在计算机上测试Flash Lite动画1.4.3 如何在手机上测试Flash Lite动画1.5 Flash Lite动画的优化1.5.1 动画的优化1.5.2 位图与矢量图的选择1.5.3 手机设备速度和每秒帧数课后练习第2章 Flash入门2.1 Flash的安装2.1.1 Flash对系统的需求2.1.2 Falsh的安装过程2.2 Flash的启动2.3 Flash的工作界面2.3.1 菜单栏2.3.2 工具箱2.3.3 时间轴面板2.3.4 属性面板2.3.5 浮动而板2.4 案例：我的第一个Flash手机动画2.4.1 创建一个新的Flash Lite影片2.4.2 设置Flash Lite文档属性2.4.3 制作第一个手机动画2.4.4 在计算机上测试手机动画课后练习第3章 Flash手机动漫3.1 Flash手机动漫的特点3.2 Flash手机动漫的制作流程3.2.1 前期策划阶段3.2.2 制作阶段3.2.3 测试阶段3.3 案例：传情贺卡“想你了” 3.3.1 案例分析3.3.2 案例实现3.3.3 经验与技巧3.4 案例：海底总动员3.4.1 案例分析3.4.2 案例实现3.4.3 经验与技巧3.5 案例：我心飞翔3.5.1 案例分析3.5.2 案例实现3.5.3 经验与技巧3.6 案例：手机MTV“波斯猫” 3.6.1 案例分析3.6.2 案例实现3.6.3 经验与技巧课后练习第4章 Flash手机游戏4.1 手机游戏概述4.2 手机游戏制作技术4.3 手机游戏的类型4.4 手机游戏的开发流程4.4.1 前期的构思4.4.2 制作游戏的目的4.4.3 制作游戏的类型4.4.4 游戏的规划与制作流程4.4.5 素材的收集和准备4.4.6 制作与测试4.5 案例：掷色子游戏4.5.1 案例分析4.5.2 案例实现4.5.3 经验与技巧4.6 案例：神经衰弱游戏“拳拳争霸” 4.6.1 案例分析4.6.2 案例实现4.6.3 经验与技巧课后练习第5章 Flash手机应用程序5.1 Flash手机应用程序概述5.2 案例：手机应用程序“时钟” 5.2.1 案例分析5.2.2 案例实现5.2.3 经验与技巧5.3 案例：手机应用程序“计算器” 5.3.1 案例分析5.3.2 案例实现5.3.3 经验与技巧课后练习

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>