第一图书网, tushu007.com

<<FLASH8中文版动画与交互设计 >

图书基本信息

书名：<<FLASH8中文版动画与交互设计技能训练>>

13位ISBN编号：9787115148605

10位ISBN编号：7115148600

出版时间：2006-6

出版时间：人民邮电出版社

作者：牟正春

页数：260

字数：421000

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

内容概要

Flash 8是目前最优秀的矢量绘图和动画制作软件之一。
本书从使用Flash 8进行电脑艺术设计的角度出发，注重培养读者软件操作技能和艺术设计的能力，采用“零起点学习基础+现场练兵提高技能+典型实例体验设计+知识拓展提升学习能力”的思路，详细地介绍了Flash 8的操作技巧和在电脑艺术设计中的应用技巧。
全书共15章，分为4大部分，包括基础学习部分(第1章至第5章)，提高训练部分(第6章至第10章)，体验设计部分(第11章至第14章)和拓展、提升学习能力部分(第15章)。
通过本书的学习，读者不仅可以轻松掌握Flash 8的软件操作方法，而且还可以通过典型的应用实例体验到真实的设计过程，起到举一反三的学习效果。
本书结构清晰，内容详实，实例精彩，适合想使用Flash进行电脑艺术创作的初中级读者阅读，也适合网页动画设计培训班作为教材。

第一图书网, tushu007.com

书籍目录

基础学习部分第1章 界面与工作环境设置 11.1 Flash动画概述 21.1.1 Flash 8新增功能 21.1.2 Flash动画的特点 21.2 Flash中的常用术语和概念 31.2.1 位图和矢量图 31.2.2 帧和动画 41.2.3 图层 41.2.4 元件和库 51.3 Flash 8工作界面 5现场练兵 设置个性化工作界面 6现场练兵 设置绘图环境 9现场练兵 调整场景的显示模式 12第2章 图形绘制与填充 152.1 Flash 8中的基本绘制工具 162.2 几何图形绘制工具 162.2.1 线条工具 162.2.2 椭圆工具 182.2.3 矩形工具 19现场练兵 绘制几何图形 212.3 矢量线条绘制工具 232.3.1 铅笔工具 232.3.2 钢笔工具 242.3.3 刷子工具 252.3.4 橡皮擦工具 26现场练兵 绘制矢量卡通图形 272.4 颜色填充工具 292.4.1 滴管工具 292.4.2 颜料桶工具 302.4.3 墨水瓶工具 30现场练兵 使用纯色彩填充图形 312.4.4 填充变形工具 34现场练兵 渐变色填充与调整 36第3章 文本输入与图形编辑 393.1 文本工具 403.1.1 输入文本 403.1.2 设置文本属性 40现场练兵 文本应用 413.2 图形编辑工具 433.2.1 选择工具 433.2.2 部分选取工具 453.2.3 套索工具 453.2.4 任意变形工具 46现场练兵 动画场景编辑 49第4章 基础动画制作 534.1 元件 544.1.1 元件类型 544.1.2 创建元件 544.2 库 554.3 图层 574.4 动画 594.4.1 动画的基本类型 594.4.2 了解帧标识 594.4.3 创建逐帧动画 60现场练兵 制作逐帧动画 604.4.4 创建形状补间动画 62现场练兵 制作形状补间动画 634.4.5 创建动作补间动画 65现场练兵 制作动作补间动画 66第5章 特殊动画制作 695.1 引导动画 705.1.1 引导层 705.1.2 创建引导层 705.1.3 取消引导层 715.1.4 创建引导动画 71现场练兵 制作引导动画 725.2 遮罩动画 755.2.1 创建遮罩层 755.2.2 取消遮罩层 765.2.3 创建遮罩动画 76现场练兵 制作遮罩动画 77训练提高部分第6章 文字特效动画 816.1 文字特效动画简介 826.2 文字动画的实现方式 82现场练兵 霓虹灯字 82现场练兵 旋转反光字 84现场练兵 镜面波动字 86现场练兵 射灯字 88现场练兵 鼠标控制字 92第7章 按钮、菜单效果 99现场练兵 动画按钮 100现场练兵 按钮控制场景切换 102现场练兵 动态菜单 106现场练兵 网页下拉菜单 109第8章 视觉特效动画 1198.1 视觉动画概述 1208.2 视觉动画的实现方式 120现场练兵 下雪效果 121现场练兵 图片扭曲效果 123现场练兵 荧幕抖动效果 128现场练兵 翻书效果 130第9章 鼠标应用特效 143现场练兵 鼠标擦除效果 144现场练兵 鼠标动态浏览效果(1) 147现场练兵 鼠标动态浏览效果(2) 151第10章 Aution实例解析 15510.1 Action语句基本语法 15610.2 Action语句的添加方法 15610.3 常用Action语句 15710.3.1 场景/帧控制语句 15710.3.2 属性设置语句 15810.3.3 影片剪辑控制语句 16010.3.4 时间获取语句 16110.3.5 声音控制语句 16210.3.6 循环控制语句 16310.3.7 条件控制语句 164现场练兵 钟表 165现场练兵 时尚mp3 168体验设计部分第11章 音乐贺卡 17311.1 声音的基本操作 17411.1.1 Flash的声音概念 17411.1.2 导入声音 17411.1.3 添加声音 17511.1.4 编辑声音 17511.1.5 设置声音播放属性 17611.2 音乐贺卡制作基础 17711.2.1 音乐贺卡的特点 17711.2.2 音乐贺卡的制作流程 177典型实例1 中秋贺卡 178第12章 网站片头 18712.1 声音的基本操作 18812.2 网站片头的特点 18812.3 网站片头的制作流程 189典型实例1 摄影网站片头 189第13章 网页广告 20713.1 网页广告简介 20813.2 Flash广告的应用领域 20813.3 Flash广告的特点 20913.4 网页广告的基本类型 21013.5 网页广告的制作流程 210典型实例1 手机广告 211第14章 动画MTV 22314.1 动画MTV简介 22414.2 Flash MTV的特点 22414.3 Flash MTV的制作流程 22414.4 MTV中的镜头应用 225典型实例1 浪漫手机 227拓展、提升学习能力部分第15章 优秀作品赏析 24515.1 广告类 24615.2 动画短片类 24815.3 动画MTV类 25115.4 动画片头类 25415.5 动态网页类 257

第一图书网, tushu007.com

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