

图书基本信息

书名：<<一定要会的Flash CS4中文版动画设计200例>>

13位ISBN编号：9787121094828

10位ISBN编号：7121094827

出版时间：2009-10

出版时间：电子工业

作者：王权

页数：514

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>

前言

FlashCS4是Adobe公司推出的一款功能强大、使用广泛的动画制作软件。它不仅具有强大的矢量绘图功能,而且具有与专业矢量处理软件媲美的矢量处理功能;在网页制作、多媒体演示等领域有着广泛应用。

最新版FlashCS4在用户界面、模板、组件与动作脚本等方面较之以前版本都有很大的变化,功能大大增强了。

无论是设计动画图形还是要构建数据驱动的应用程序,Flash都可提供在多种平台和设备上制作出最佳效果并获得完美的用户体验所需的工具。

本书弥补了以往Flash图书的不足,将各基础知识点与精美案例更好的融合在了一起。

本书通过200个实用并具有代表性的范例,由浅入深,循序渐进地介绍了各种Flash动画的制作方法和知识点,书中涵盖了几乎所有常用的Flash动画FlashCS4相关知识点,包括绘制矢量图形、逐帧动画、补间动画、形状补间动画、传统补间动画、遮罩动画、以及动画交互功能的实现等内容。

本书通过200个实用而经典的范例,由浅入深,循序渐进地介绍了中文版FlashCS4的基本功能以及各种动画制作的方法和技巧。

本书具有以下特点:

- 专业性强:由具有多年Flash从业经验的资深设计人员编写,全面、系统、精练地介绍了使用FlashCS4制作各种类型Flash动画的方法和技巧。

按照范例中的操作步骤进行操作,就可以轻松地制作完整的作品。

通过实战训练,激发创作灵感,可以精Flash动画制作的高级技巧。

- 内容全面:精选200个精美案例。

本书所有案例按Flash的功能进行分类归档,案例涉及面广,技巧全面实用,技术含量高,与实践紧密结合。

难度由低到高,循序渐进,力求让读者通过不同的实例掌握不同的知识点。

- 简单易学:本书内容翔实、结构清晰、语言流畅、案例丰富、过程详细,FlashCS4的各项功能和动画制作技巧均有细致描述,突出了Flash现场制作的实用性和艺术性。

在案例的制作过程中还穿插了大量的提示和技巧,使读者更容易理解和掌握,从而方便知识点的记忆。

- 光盘超值:附赠光盘中包含有本书所有案例的最终源文件及素材文件,并且还包含了100个案例的视频教程,学习更加轻松方便,使得本书内容更加超值。

内容概要

本书弥补了以往Flash图书的不足，将各基础知识点与精美案例更好地融合在了一起。

本书通过200个实用并具有代表性的范例，由浅入深，循序渐进地介绍了各种Flash动画的制作方法和知识点，书中涵盖了几乎所有常用的Flash动画类型和Flash CS4相关知识点，包括绘制矢量图形、逐帧动画、补间动画、形状补间动画、传统补间动画、遮罩动画、引导层动画、ActionScript脚本语言，以及动画交互功能的实现等内容。

本书光盘涵盖所有实例调用的素材和源文件，以及100个实例视频讲解内容，同时还收录的各种设计素材等。

书籍目录

第1章 Flash动画就业应用分析 1.1 Flash动画的行业优点是什么 1.1.1 Flash动画的优势 1.1.2 Flash动画的应用 1.1.3 对发布文件格式的介绍 1.1.4 文件大小对实际应用的影响 1.2 Flash动画在商业广告中的应用 1.2.1 Flash动画在网页广告中应用的优势 1.2.2 Flash广告的设计原则和要素 1.2.3 Flash动画在商业广告中的应用赏析 1.3 Flash动画在多媒体行业上的应用 1.3.1 Flash动画在多媒体行业中应用与发展 1.3.2 Flash多媒体动画的设计原则 1.3.3 Flash动画在多媒体行业中的应用赏析 1.4 Flash动画在教育培行业上的应用 1.4.1 Flash动画在教育行业应用的优势 1.4.2 Flash课件在教学中的应用 1.4.3 Flash动画在教育领域中的应用赏析 1.5 Flash动画在休闲娱乐行业上的应用 1.5.1 Flash动画在游戏动漫领域的发展 1.5.2 Flash游戏的设计原则 1.5.3 Flash动画在游戏中的应用赏析 1.6 Flash动画设计制作及相关软件第2章 怎样制作基本绘图动画 ...第3章 基本动画类型都有哪些第4章 如何应用按钮和影片剪辑第5章 如何使用AS控制影片剪辑第6章 按钮的应用都有哪些第7章 如何使用AS控制音频和视频第8章 如何使用AS控制时间第9章 片头动画的运用都有哪些第10章 网络应用实例第11章 如何制作网站导航第12章 基本绘图动画第13章 如何制作MTV第14章 如何制作游戏第15章 ActionScript 3.0应用

编辑推荐

200种精彩设计实例，100种多媒体视频教学实例，讲解时间长达；1000分钟，使学习更加多样化，知识记忆更牢固；300种以上设计行规、提示、技巧荟萃，200种以上知识问答；700种矢量素材、900种音效素材，供读者学习调用。

经典行业案例提高从业竞争力

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>