

<<盗梦空间>>

图书基本信息

书名：<<盗梦空间>>

13位ISBN编号：9787302272946

10位ISBN编号：7302272948

出版时间：2012-4

出版时间：清华大学

作者：高强//鲁丹丽

页数：276

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>

<<盗梦空间>>

内容概要

《盗梦空间：flash cs5动画与特效完美剖析（配光盘）》作者结合自身多年的教学和商业实战经验，精心选取了百个典型行业案例，讲解软件应用的同时穿插美术和动漫相关知识技巧，案例难度由低到高，引导学生制作出符合动漫、游戏公司规范的产品。

《盗梦空间：flash cs5动画与特效完美剖析（配光盘）》共分为8章，内容包括：flash无纸动画的发展前景展望，flash cs5的新增功能与增强功能，flash造型设计与制作，常用动画及镜头的表现，flash特效设计及表现，音视频应用，整合应用，综合应用实例。

《盗梦空间：flash cs5动画与特效完美剖析（配光盘）》知识涵盖面广，大量的实例使读者迅速从入门到提高，双栏式排版方便了读者的学习和应用，实用性强。随书光盘配以全部实例的素材文件、范例文件、效果文件以及部分重点教学视频文件，让读者快速掌握制作要领，达到熟练操作的目的。

《盗梦空间：flash cs5动画与特效完美剖析（配光盘）》适合游戏、美术、动画等从业者或爱好者自学使用，也可作为大中专院校艺术类学生的辅导教材或参考工具书。

作者简介

ACAA三维动画师

GAMFE (汇众教育) 游戏道具设计师、场景设计师、角色设计讲师

吉林省全省动漫专业骨干教师培训班主讲教师
(三维动画)

吉林省省级动画专业裁判员

2005年9月, 获全国工艺美术专业多媒体
一等奖 (互动媒体)

2007年12月, 获全国动漫、游戏专业设计与
制作一等奖 (三维短片)

2008年5月, 举办个人CG作品展

2010年6月, 出版个人专著

《影视动画实例详解——3ds Max和After Effects综合应用》

动画形象设计师、童话作家、动画片编剧

作者目标: 用心创作, 出孩子们喜欢并有助于他们成长的作品

作者使命: 一生努力只为做你的朋友: 做你快乐成长的守望者: 做你成功路上一块结实的石阶
敬请期待作者新作《钢琴功夫小子》

书籍目录

第1章 flash无纸动画的发展前景展望

第2章 flash cs5的新增功能与增强功能

2.1 全新的文字引擎

2.1.1 方便的多栏排版设计

2.1.2 跨文本框自动排列

2.1.3 丰富的排版细节控制

2.1.4 从右到左的排版设计

2.2 新的代码片断面板

2.2.1 应用代码片断制作方向键控制角色移动

2.2.2 丰富已有代码片断, 制作键盘加速位移

2.2.3 用代码片断实现web页跳转

2.3 完全基于xml的源文件

2.3.1 xfl格式位图数据交换

2.3.2 高保真fxg格式素材的存储

2.3.3 xfl格式矢量图数据修改

2.4 增强的视频流媒体控制能力

2.4.1 视频的导入及播放器的创建

2.4.2 单击按钮跳转到特定提示点

2.4.3 自定义按钮对视频实现控制

2.5 新的骨骼动画属性

2.5.1 运动的钟摆

2.5.2 荡秋千

2.5.3 迎风舞动的小草

2.6 deco工具增加高级动画能力

2.6.1 绚丽的粒子

2.6.2 燃烧的火焰

2.6.3 闪电

2.7 与其他cs软件更好地整合协作

2.7.1 与pscs整合调整素材色相

2.7.2 图形与ai的合作

2.7.3 文字与ai的合作

第3章 flash造型设计与制作

3.1 道具设计

3.1.1 铅笔的绘制

3.1.2 液晶显示器的绘制

3.1.3 iphone手机的绘制

3.2 场景设计

3.2.1 户外景观

3.2.2 海底

3.2.3 卡通风格树的绘制

3.3 角色设计

3.3.1 卡通角色绘制

3.3.2 卡通角色动作绘制

3.3.3 卡通角色表情绘制

第4章 常用动画及镜头的表现

<<盗梦空间>>

- 4.1 文字动画
 - 4.1.1 闪动的logo
 - 4.1.2 流光溢彩
 - 4.1.3 折射效果文字
 - 4.1.4 残影文字
- 4.2 基础动画
 - 4.2.1 飞行的火箭
 - 4.2.2 月兔悠悠
 - 4.2.3 飞舞的蜜蜂
 - 4.2.4 旋转的螺旋桨
 - 4.2.5 小丑的鼻子
 - 4.2.6 探照灯
 - 4.2.7 卡通人物的走
 - 4.2.8 卡通人物的跑
- 4.3 常用镜头
 - 4.3.1 特写镜头
 - 4.3.2 倾斜镜头
 - 4.3.3 晃镜头
 - 4.3.5 跟镜头

第5章 flash特效设计及表现

- 5.1ac预onscript3.0语言及语法的强大与更新
 - 5.1.1 语言概述
 - 5.1.2 对象和类
 - 5.1.3 包和命题空间
 - 5.1.4 变量
 - 5.1.5 数据类型
 - 5.1.6 语法
 - 5.1.7 运算符
 - 5.1.8 条件语句
 - 5.1.9 循环
 - 5.1.10 函数
- 5.2 基础脚本和编程
 - 5.2.1 单击按钮转到帧播放
 - 5.2.2 mouse over事件
 - 5.2.3 如何调入外部语句指令
 - 5.2.4 类的创建与调用
 - 5.2.5 帧标签的应用
- 5.3 按钮特效
 - 5.3.1 单击按钮进行全屏和退出全屏的切换
 - 5.3.2 控制影片逐帧播放的按钮
- 5.4 鼠标行为
 - 5.4.1 跟随鼠标的文字
 - 5.4.2 自定义鼠标光标
- 5.

5 导航栏

- 5.5.1 弹出式菜单导航
- 5.5.2 下拉式菜单导航

<<盗梦空间>>

- 5.5.3带滚动条的下拉菜单导航
- 5.6编程设计
 - 5.6.1自定义文本颜色
 - 5.6.2炫彩气泡
 - 5.6.3单项选择
 - 5.6.4百叶窗效果
- 第6章 音视频应用
 - 6.1加载本地声音
 - 6.2视频点播
 - 6.3loading的制作
- 第7章 整合应用
 - 7.1flash与swish结合应用
 - 7.1.1图像跑马灯
 - 7.1.2欢迎界面
 - 7.1.3特效文字
 - 7.1.4控制物体旋转的按钮
 - 7.1.5开场动画
 - 7.1.6卡通时钟
 - 7.1.7飘动的旗帜
 - 7.1.8提交互动
 - 7.2flash与swin 3d结合应用
 - 7.2.1三维文字动画制作
 - 7.2.2转动的五角星
 - 7.2.3高脚杯的制作
 - 7.2.4三维logo制作
- 第8章 综合应用实例
 - 8.1贺卡制作
 - 8.1.1生日贺卡
 - 8.1.2恭贺新春
 - 8.1.3圣诞节贺卡
 - 8.2交互动画
 - 8.2.1文字滚动条效果
 - 8.2.2图片展示
 - 8.2.3轮盘浏览
 - 8.3游戏制作
 - 8.3.1拼图游戏
 - 8.3.2射击游戏
 - 8.4商业广告
 - 8.4.1形象广告
 - 8.4.2带说明文字的广告
 - 8.4.3四屏图片轮换广告
 - 8.5特效菜单
 - 8.5.1缩放特效菜单
 - 8.5.2弹性特效菜单
 - 8.5.3滑动特效菜单
- 第9章 附录
 - 9.1动画术语(英中文对照)

9.2一般flash工作流程

9.3flash常用快捷键

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>