

图书基本信息

书名：<<高手过招Flash CS3动画设计艺术>>

13位ISBN编号：9787121056789

10位ISBN编号：712105678X

出版时间：2008-3

出版时间：电子工业

作者：互动空间

页数：398

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>

## 内容概要

《高手过招：Flash CS3动画设计艺术》是《高手过招》丛书系列之一，以目前最流行的三维效果图制作软件Flash CS3为蓝本，从实际应用的角度出发，以实例的形式将软件使用技能与设计艺术完美结合，将设计师在工作中的经典案例从设计构思到作品完成的整个过程一一剖析给读者。读者不但可以从中学到一种软件使用方法和技巧，而且更重要的是学到一种前卫的设计思想、设计理念和一些宝贵的设计经验。

《高手过招：Flash CS3动画设计艺术》内容全面、实用性强、结构清晰，便于读者自学。全书分三部分共11章，第一部分为走进艺术殿堂，主要介绍一些有关Flash动画设计与制作方面的基础知识，包括Flash动画特点、Flash动画中的基本概念、Flash动画的应用领域以及Flash CS3软件的基本操作等；第二部分为技能大比拼，主要通过经典实例制作训练对软件典型功能的应用技能，包括卡通造型与场景设计、制作基本动画、组件与脚本动画、文字特效动画、按钮菜单导航特效以及鼠标特效控制等；第三部分为高手过招，包括交互课件制作、网页广告动画、贺卡与MTV制作和互动游戏制作综合实战训练。

《高手过招：Flash CS3动画设计艺术》特邀几位行业设计高手对经典成功案例进行解析、指导和点评，主要是从专业角度来介绍经典成功案例的设计思路、制作流程和制作技能。

《高手过招：Flash CS3动画设计艺术》内容全面、实用，而且由多位专业设计高手手把手教授，不同的设计思想和智慧交相辉映，是一本难得的好书！

《高手过招：Flash CS3动画设计艺术》适合于网页动画设计、网站建设、多媒体制作以及多媒体课件制作等方面的工作和Flash动画设计爱好者自学，也适合于大中专院校相关专业作为辅导教材用书。

## 书籍目录

第1章 包装设计1.1 认识Flash动画1.1.1 Flash动画的特点1.1.2 Flash动画中常用的基本概念1.1.3 Flash动画的应用领域1.2 认识Flash CS3的工作环境1.2.1 熟悉重要面板1.2.2 设置工作环境1.2.3 文件的管理1.3 Flash CS3的新功能1.4 知识点评1.5 巩固与提高第2章 卡通造型与动漫场景2.1 卡通造型设计要点2.1.1 了解卡通造型的特点2.1.2 把握性格特征,塑造个性2.1.3 把握色彩搭配2.2 典型实例2.2.1 绘制Q版卡通2.2.2 绘制向日葵2.2.3 绘制室内场景2.2.4 绘制QQ情侣2.3 触类旁通2.3.1 绘制场景2.3.2 绘制礼盒2.4 知识点评2.4.1 线条的编辑2.4.2 任意变形工具2.4.3 钢笔工具2.4.4 调整图形渐变颜色2.5 巩固与提高第3章 制作基本动画3.1 基本动画制作要点3.1.1 认识动画的帧标识3.1.2 逐帧动画3.1.3 补间动画3.1.4 引导动画3.1.5 遮罩层3.2 典型实例3.2.1 奔跑的豹子3.2.2 骑自行车3.2.3 海浪效果3.2.4 秋天的红叶3.2.5 旋转的曲线3.3 触类旁通3.3.1 动感山水3.3.2 雷达扫描3.4 知识点评3.5 巩固与提高第4章 组件与Action Script脚本动画4.1 组件与脚本动画要点4.1.1 认识组件4.1.2 了解Flash编程4.2 典型案例4.2.1 舞动的曲线4.2.2 走动的时钟4.2.3 翻书动画效果4.2.4 制作音乐播放器4.2.5 制作调查表4.3 触类旁通4.3.1 水滴效果4.3.2 制作文本框4.4 知识点评4.4.1 Action Script 3.0语句的基本语法4.4.2 常用语句4.5 巩固与提高第5章 文字特效动画5.1 文字特效动画制作要点5.2 典型实例5.2.1 幻影特效5.2.2 毛笔写字效果5.2.3 星星特效文字5.2.4 文字爆炸特效5.3 触类旁通5.3.1 激光特效文字5.3.2 旋转文字特效5.4 知识点评5.5 巩固与提高第6章 按钮菜单导航特效6.1 按钮和菜单导航6.2 典型实例6.2.1 立体柱状菜单6.2.2 导航按钮6.2.3 动态特效按钮6.2.4 弹出式菜单6.3 触类旁通6.3.1 缓冲移动菜单6.4 知识点评6.5 巩固与提高第7章 鼠标控制特效7.1 与鼠标控制相关的命令7.2 典型实例7.2.1 鼠标控制影片剪辑效果7.2.2 鼠标控制图片显示7.2.3 游动的鱼7.2.4 鼠标粒子效果7.3 触类旁通7.3.1 鼠标感应旋转图片7.3.2 鼠标擦除效果7.3.3 鼠标拖动效果7.4 知识点评7.5 巩固与提高第8章 交互课件制作8.1 交互课件制作基础8.2 典型实例8.2.1 幼儿算术练习8.2.2 扇形统计图8.2.3 化学试验8.3 触类旁通8.3.1 物理实验8.4 知识点评8.5 巩固与提高第9章 网页广告动画9.1 Flash网页广告基础9.1.1 Flash广告的应用领域9.1.2 Flash广告的特点9.1.3 网页广告的基本类型9.2 高手解析9.2.1 皮阿诺·康宝片头9.2.2 苏宁电器广告9.2.3 索爱手机广告9.3 高手指导9.3.1 激情碰撞欧洲杯片头9.4 高手点评9.5 巩固与提高第10章 贺卡与MTV的制作10.1 贺卡与MTV制作要点10.1.1 MTV的制作流程10.1.2 MTV的镜头应用10.2 高手解析10.2.1 新年贺卡10.2.2 MTV——孤独北半球10.2.3 MTV——我是一只小小鸟10.3 高手指导10.3.1 中秋贺卡10.3.2 MTV春风10.4 知识点评10.5 巩固与提高第11章 交互游戏制作11.1 Flash交互游戏基础11.1.1 Flash游戏的特点11.1.2 常见的Flash游戏类型11.1.3 Flash游戏制作流程11.2 高手解析11.2.1 宠物连连看11.2.2 欢腾200711.3 高手指导11.3.1 拼图游戏11.4 高手点评11.5 巩固与提高

### 编辑推荐

《高手过招:Flash CS3动画设计艺术》从实用角度出发,采用“零起点学习软件基础知识,典型实例提高软件操作技能,高手过招体验设计过程”这一写作结构。

考虑初学者的具体学习需要,《高手过招:Flash CS3动画设计艺术》首先讲解“Flash CS3软件的典型应用和基础知识”,其次通过“典型实例”详细介绍Flash CS3软件的核心功能和技术要点,然后结合“触类旁通”以边学边练的指导思想充分发挥读者的主观能动性,最后以“巩固与提高”进一步强化所学知识,从而达到举一反三的学习效果。

《高手过招:Flash CS3动画设计艺术》以全新的学习结构,科学地展示了初学者从Flash CS3入门到进阶、从提高再到精通的教学模式,快速提高读者的学习效率。

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>