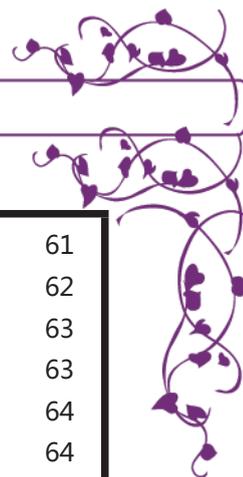
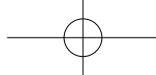


目 录

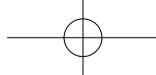
第1章 中国Flash行业浅谈	1		
1.1 Flash在中国的发展史	2		
1.2 Flash社区介绍	4		
1.2.1 闪客帝国	5		
1.2.2 闪吧	5		
1.2.3 蓝色经典	6		
1.2.4 视觉中国	6		
1.2.5 ActionScript 天地会	7		
1.3 Flash从业人员构成	7		
1.3.1 网页设计师和平面设计师	7		
1.3.2 程序员	7		
1.3.3 对Flash动画含有极大热情的人	8		
1.4 Flash各个时代的作品特点	8		
1.4.1 Q版动画	8		
1.4.2 交互动画	9		
1.4.3 网络广告	9		
1.4.4 RIA应用程序	10		
1.4.5 Flash游戏	10		
1.5 Flash的前景	11		
1.5.1 手机游戏设计人员	11		
1.5.2 多媒体课件开发人员	11		
1.5.3 Flash电子杂志创作人员	12		
1.5.4 触摸屏应用程序开发人员	12		
第2章 Flash动画创作策略	13		
2.1 三大构成	14		
2.1.1 色彩构成	14		
		2.1.2 平面构成	15
		2.1.3 立体构成	17
		2.2 视觉元素	18
		2.2.1 视角和黄金分割线	18
		2.2.2 如何取景	18
		2.2.3 景深的体现	19
		2.3 Flash角色运动要点	19
		2.3.1 速度	20
		2.3.2 节奏感和韵律	20
		2.3.3 运动的规则性	20
		2.3.4 自然还是突然	21
		2.4 形变动画和运动动画	21
		2.4.1 形变动画	22
		2.4.2 运动动画	22
		2.5 突出个性和幻想	22
		2.6 Flash动画创作方案及基本流程	23
		2.6.1 动画策划方案	23
		2.6.2 动画原型方案	23
		2.6.3 分镜头技术演示文稿	24
		2.6.4 动画创作阶段	25
		2.6.5 后期调试与维护	26
第3章 Flash CS4新增功能讲解	29		
		3.1 新的开发环境	30
		3.2 基于对象的运动动画	31
		3.3 初探3D功能	31
		3.4 预设动画功能	32
		3.5 骨骼动画	32





3.6	装饰工具和喷涂刷工具	33	5.1.2	【编辑】菜单	61
3.7	动画编辑器	34	5.1.3	【视图】菜单	62
3.8	Kuler面板	35	5.1.4	【插入】菜单	63
3.9	示例音乐库	35	5.1.5	【修改】菜单	63
3.10	其他新增功能	35	5.1.6	【文本】菜单	64
	第4章 Flash CS4动画创作完美入门	37	5.1.7	【命令】菜单	64
4.1	动画文档的属性	38	5.1.8	【控制】菜单	64
4.2	时间轴与图层	39	5.1.9	【调试】菜单	65
4.2.1	时间轴的时间和深度	39	5.1.10	【窗口】菜单	65
4.2.2	关于图层的操作	39	5.1.11	【帮助】菜单	66
4.2.3	关于引导图层、骨骼图层 和蒙板图层	40	5.2	视图工具	66
4.2.4	帧	42	5.2.1	手形工具	66
4.2.5	补间动画	42	5.2.2	放大镜工具	66
4.3	认识库和三大元件	43	5.3	选择工具和变形工具	67
4.3.1	三大元件	44	5.3.1	选择工具	67
4.3.2	影片剪辑	44	5.3.2	变形工具	68
4.3.3	图形	46	5.3.3	3D旋转工具	69
4.3.4	按钮	47	5.3.4	3D平移工具	69
4.3.5	三大元件在嵌套 结构中的作用	48	5.3.5	套索工具	69
4.4	库、原形和实例	48	5.4	笔触与填充色彩	70
4.4.1	原形与实例	48	5.4.1	笔触颜色和填充颜色	70
4.4.2	原形与实例的具体应用	48	5.4.2	颜色面板和样本面板	71
4.5	Flash动画的其他角色	49	5.5	贝塞尔工具	73
4.5.1	图像角色知识	49	5.5.1	钢笔工具	73
4.5.2	声音角色	51	5.5.2	部分选择工具	74
4.5.3	视频角色	54	5.6	绘图工具	74
4.5.4	组件	55	5.6.1	线条工具	74
4.6	影片浏览器	56	5.6.2	铅笔工具	75
4.7	Flash动画对资源的占用	57	5.6.3	笔刷工具	75
	第5章 Flash CS4的创作环境	59	5.6.4	图形工具组	77
5.1	Flash CS4的菜单栏命令	60	5.7	其他绘图工具	78
5.1.1	【文件】菜单	60	5.8	文本工具	78
			5.9	其他设计类面板	80
			5.9.1	【对齐】面板	80
			5.9.2	【信息】面板	80





闪魂

Home

Flash CS4 完美入门与案例精解



Flash CS4



商业广告



动画

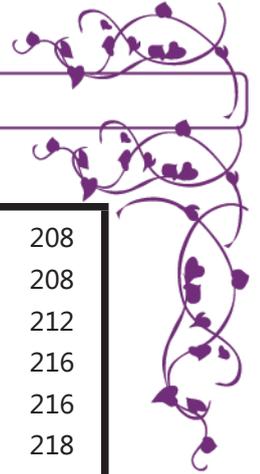
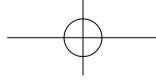


DEMO演示



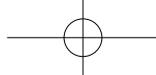
第 6 章 光明畅优动画之文字特效	81		
6.1 文字的艺术设计技巧	82		
6.1.1 文字设计应符合主题信息	82		
6.1.2 文字设计应符合整体风格	82		
6.1.3 文字设计应突出信息的重点	82		
6.1.4 文字设计应使用文字构成界面	83		
6.1.5 文字设计需要注意的地方	83		
6.1.6 Flash动画中的文字效果	84		
6.2 光明畅优动画特点讲解	85		
6.3 开工——光明畅优文字动画	86		
6.3.1 动画文档设置	86		
6.3.2 制作人物影片剪辑	88		
6.3.3 文字制作开始	90		
6.3.4 制作第二种文字效果	92		
6.3.5 制作分散文字效果	94		
6.3.6 文字浪花效果	96		
6.3.7 人物渐进动画效果	100		
6.3.8 七天大挑战	101		
6.3.9 制作水塘效果	104		
6.3.10 最后的界面效果	106		
6.3.11 树叶生长效果	108		
6.3.12 善后工作	110		
6.4 大功告成	111		
第 7 章 明基相机动画之线条运用	113		
7.1 线条艺术	114		
7.1.1 线条的造型特征与种类	115		
7.1.2 线的面化和表现力	116		
7.1.3 线的运用	116		
7.2 动画效果讲解及创作构思	117		
7.3 明基相机线条动画开工啦！	119		
7.3.1 设置影片属性及前期内容	119		
7.3.2 第1段线条动画	121		
7.3.3 设置线段的移动动画	123		
		7.3.4 第2段线条动画	126
		7.3.5 第3段线条动画	129
		7.4 大功告成	132
第 8 章 矩阵动画效果	133		
8.1 图形设计	134		
8.1.1 图形表现的模式	134		
8.1.2 图形表现的元素	134		
8.1.3 图形表现的空间因素	135		
8.2 动画效果讲解及创作构思	135		
8.2.1 效果讲解	135		
8.2.2 动画缺点	136		
8.2.3 技术实现	136		
8.3 矩阵动画开工啦！	137		
8.3.1 属性设置	137		
8.3.2 制作背景图像	137		
8.3.3 制作遮罩层	137		
8.3.4 第1个转场效果	139		
8.3.5 第2个转场效果	140		
8.3.6 第3个转场效果	140		
8.3.7 制作开场效果	141		
8.4 大功告成	146		
第 9 章 古典效果动画风格	147		
9.1 古典风格	148		
9.1.1 古典风格的配色	148		
9.1.2 古典风格的图案	148		
9.1.3 古典风格的效果应用	149		
9.2 动画效果讲解和设计构思	149		
9.3 古典动画开工啦！	151		
9.3.1 设置文档基础内容	151		
9.3.2 制作船的效果	152		
9.3.3 制作花绽放效果	154		
9.3.4 花瓣飘浮效果	157		
9.3.5 春字书法效果	158		
9.3.6 制作【夏】影片剪辑	162		





9.3.7 制作竹动画效果	162	12.3.1 文档属性	208
9.3.8 制作水滴效果	164	12.3.2 Loading效果	208
9.3.9 落叶效果	167	12.3.3 音乐制作	212
9.3.10 结束工作	170	12.3.4 开场文字效果	216
9.4 大功告成	170	12.3.5 3D边框效果	216
 第 10 章 视频背景应用动画	171	12.3.6 Logo效果	218
10.1 视频应用	172	12.3.7 顶部文字效果	219
10.2 视频动画技巧	174	12.3.8 后备箱效果	219
10.3 视频背景应用动画开工啦!	175	12.3.9 弯道汽车效果	223
10.3.1 片头开始部分	175	12.3.10 弯道车轮效果	224
10.3.2 第1段蓝天视频	177	12.3.11 弯道汽车效果	226
10.3.3 人物效果	180	12.3.12 弯道护栏效果	228
10.3.4 文字效果	181	12.3.13 斜坡及外景效果	229
10.4 大功告成	182	12.3.14 弯道其他效果	229
 第 11 章 明基手机酷炫背景动画	183	12.3.15 城市风景前期制作	231
11.1 明基手机动画的特点	184	12.3.16 城市车轮效果	231
11.2 明基手机酷炫背景动画开工啦!	185	12.3.17 城市汽车效果	233
11.2.1 制作背景	185	12.3.18 楼景效果和公路效果	234
11.2.2 手机效果制作	187	12.3.19 其他效果	235
11.2.3 文字效果	189	12.3.20 野外汽车效果1	236
11.2.4 酷炫矩阵背景	190	12.3.21 野外车轮效果	237
11.2.5 第二个矩阵效果	194	12.3.22 野外汽车效果2	238
11.2.6 手机动画	195	12.3.23 树木效果	238
11.2.7 人物效果	196	12.3.24 其他线框效果	239
11.3 大功告成	197	12.3.25 收尾工作	241
 第 12 章 福特汽车线框艺术动画	199	12.4 大功告成	242
12.1 立体构成	200	 第 13 章 光韵之旅诺基亚手机动画	243
12.1.1 立体构成的概念特征	200	13.1 光韵诺基亚	244
12.1.2 立体构成的材料区分	202	13.2 动画创意特点分析	244
12.1.3 立体构成的材料质地	202	13.3 技术应用	245
12.1.4 立体构成在动画中的应用	203	13.4 光韵之旅诺基亚手机动画开工啦!	246
12.2 动画讲解和创意构思	205	13.4.1 文档设置	246
12.3 福特汽车线框动画开工啦!	208	13.4.2 手机外壳效果	247





闪魂

Home

Flash CS4 完美入门与案例精解



Flash CS4



商业广告



动画



DEMO演示



13.4.3	戒指光韵效果	251
13.4.4	横向手机光韵效果	254
13.4.5	横向萨克斯效果	257
13.4.6	萨克斯效果	259
13.4.7	斜手机效果	261
13.4.8	横向手机效果	262
13.4.9	手表效果	264
13.4.10	手机底部效果	267
13.4.11	结束部分	271
13.5	大功告成	272

附录 A Flash动画的发布 273

A.1	Flash的发布设置	274
A.2	一个简单的Loading效果	277
A.3	Flash与HTML和CSS	279

附录 B Flash商业动画现状与发展访谈 281

高大勇	282
马林	283
陆康	285
李东海	286
John Chan	287

后记 291

