

<<Flash动画设计与制作>>

图书基本信息

书名：<<Flash动画设计与制作>>

13位ISBN编号：9787113080808

10位ISBN编号：7113080804

出版时间：2007-12

出版时间：中国铁道

作者：张洪星，霍艳玲主

页数：231

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>

<<Flash动画设计与制作>>

内容概要

Flash是目前最受欢迎的动画设计软件之一，已广泛地应用于美术设计、网页制作、多媒体软件及教学光盘制作等诸多领域。

《21世纪大学计算机基础规划教材：Flash动画设计与制作》侧重于实用性，以“软件功能+实例”的方式来指导和学习动画制作。

使读者能够在学习动画制作的过程中轻松掌握软件操作方法及其原理。

本教材共分11章，主要内容包括：Flash的入门知识，使用绘图工具，动画制作，元件、实例和库及场景的操作，声音和视频的应用，动作脚本基础，组件，时间轴特效和行为，MVWV的制作过程，Flash模板和动画发布，最后以经典案例结尾，系统地介绍了Flash动画制作知识。

《21世纪大学计算机基础规划教材：Flash动画设计与制作》内容全面、实用性强，文字叙述深入浅出、可操作性强，非常适合Flash的初、中级读者学习或计划向动画创作方面发展的读者使用。

<<Flash动画设计与制作>>

书籍目录

第1章 认识Flash1.1 Flash的工作环境1.1.1 初识Flash1.1.2 文档选项卡1.1.3 时间轴1.1.4 帧和关键帧1.1.5 图层1.1.6 菜单栏1.1.7 工具栏1.1.8 舞台1.1.9 面板1.1.10 网格、辅助线和标尺1.2 得心应手——制作第一个简单动画1.2.1 创建影片文档1.2.2 导入素材课后任务第2章 Flash绘图基础2.1 绘图工具2.1.1 认识工具栏2.1.2 绘制线条2.1.3 “椭圆工具”和“矩形工具”的用法2.1.4 使用刷子2.1.5 使用橡皮2.2 修改与填充2.2.1 修改变形2.2.2 颜色填充2.3 Flash鼠标绘图2.3.1 卡通树2.3.2 Flash MV构图课后任务第3章 动画制作3.1 设计动画的基础3.1.1 认识时间轴3.1.2 了解帧标识3.2 逐帧动画3.2.1 逐帧动画制作步骤3.2.2 制作实例——制作人物原地行走动画3.3 形状补间动画3.3.1 形状补间动画制作步骤3.3.2 制作实例——花落知多少3.4 动画补间动画3.4.1 动画补间动画制作步骤3.4.2 制作实例——网站Banner3.5 遮罩动画3.5.1 遮罩动画制作步骤3.5.2 实例一：百叶窗的制作3.5.3 实例二：Flash的瀑布效果3.6 引导路径动画3.6.1 引导路径动画制作步骤3.6.2 制作实例——制作一个小球从杯子上跳过的动画课后任务第4章 元件、实例和库4.1 元件、实例和库的概念4.1.1 元件的概念4.1.2 实例的概念4.1.3 几种特殊的元件和实例4.2 创建元件4.2.1 把对象转换成图形元件4.2.2 把对象转换成按钮元件4.2.3 把对象转换成影片剪辑元件4.2.4 创建空白元件4.2.5 调用其他影片中的元件4.2.6 创建按钮元件4.3 使用库资源4.3.1 库面板的管理4.3.2 使用库文件4.3.3 公用库4.4 元件和实例的灵活运用4.4.1 实例一：制作组合按钮4.4.2 实例二：鼠标跟随效果课后任务第5章 动画中的声音和视频5.1 Flash中声音的应用5.1.1 声音的导入5.1.2 声音的属性5.2 编辑声音5.2.1 利用声音编辑控件编辑声音5.2.2 压缩声音5.2.3 使用行为控制声音的播放5.3 视频的导入5.3.1 Flash的视频编码技术5.3.2 Flash支持的视频格式5.3.3 视频的导入5.3.4 导出FLV视频文件课后任务第6章 动作脚本6.1 编写动作脚本6.1.1 动作面板6.1.2 工具栏的使用6.1.3 添加代码6.2 基本概念6.2.1 常用术语6.2.2 变量6.2.3 函数6.2.4 常用语句6.3 常用命令6.3.1 时间轴控制命令6.3.2 浏览器和网络控制命令6.4 事件6.4.1 使用事件处理函数方法6.4.2 使用事件侦听器6.4.3 鼠标事件——繁花似锦6.4.4 键盘事件6.4.5 键盘控制——幸运号码6.5 影片剪辑控制6.5.1 影片剪辑属性6.5.2 影片剪辑的路径6.5.3 影片剪辑命令6.5.4 影片剪辑属性实例6.6 精彩实例6.6.1 一把扇子6.6.2 大卖场课后任务第7章 组件7.1 组件使用7.1.1 组件添加和设置7.1.2 组件事件7.2 用户界面（UI）组件7.2.1 按钮（Button）组件7.2.2 复选框（CheckBox）组件7.2.3 组合框（ComboBox）组件7.2.4 标签（Label）组件7.2.5 列表框（List）组件7.2.6 单选按钮（RadioButton）组件7.2.7 加载（Loader）组件7.2.8 步进器（NumericStepper）组件7.2.9 进程栏（ProgressBar）组件7.2.10 文本域（TextArea）组件7.2.11 单行文本（TextInput）组件7.2.12 滚动窗格（ScrollPane）组件7.2.13 窗口（Windowr）组件7.2.14 Accordion组件7.2.15 日历（DateChooser）组件7.2.16 媒体组件实例课后任务第8章 时间轴特效和行为8.1 时间轴特效8.1.1 认识时间轴特效8.1.2 时间轴特效设置8.2 行为和行为面板8.2.1 行为和行为面板概述8.2.2 使用行为面板控制影片剪辑实例的行为8.2.3 使用行为面板控制声音播放的行为课后任务第9章 Flash模板与动画发布9.1 Flash模板9.2 动画的发布9.2.1 优化作品9.2.2 测试作品9.2.3 发布动画设置9.2.4 输出动画课后任务第10章 实战演练——Flash MTV10.1 基本概念和基本操作10.2 Flash MTV动画制作——“生日贺卡”10.2.1 音乐编辑设置与歌词同步制作10.2.2 制作背景画面10.2.3 Loading场景的制作课后任务第11章 经典案例11.1 精美相框11.1.1 制作元件11.1.2 百叶窗元件11.1.3 用混合模式制作图片颜色变化效果11.1.4 使用滤镜属性11.2 动画片头11.2.1 创建影片文档和导入图片11.2.2 制作图片运动元件11.2.3 制作网格元件11.2.4 制作背景元件11.2.5 组装动画11.2.6 完善动画11.3 随意拖动外部加载的图像11.3.1 创建动画界面11.3.2 创建元件11.3.3 引用元件11.3.4 设置行为11.4 投影滤镜文字特效11.4.1 新建影片文档和设置文档属性11.4.2 创建文字11.4.3 设置滤镜11.4.4 保存测试文件11.5 教师节贺卡11.5.1 绘制“烛焰”元件11.5.2 绘制“烛身”元件11.5.3 绘制“烛光”元件11.5.4 组装“蜡烛”元件11.5.5 绘制“心”元件11.5.6 绘制“珍珠”元件11.5.7 制作“项链”元件11.5.8 制作“老师，您辛苦了”元件11.5.9 制作“烛台”元件11.5.10 完成整个画面制作11.6 月光下水波荡漾11.6.1 制作“波纹”影片剪辑元件11.6.2 制作波纹上下运动的影片剪辑元件11.6.3 制作“重叠波纹”影片剪辑元件11.6.4 制作“模糊”影片剪辑元件11.6.5 制作主动画11.6.6 制作月光下的波光11.7 自定义缓入/缓出动画案例11.7.1 创建影片文档和制作背景元件11.7.2 制作小球元件11.7.3 制作投影元件11.7.4 组装动画课后任务参考文献

<<Flash动画设计与制作>>

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>