

<<巧学巧用Flash制作动画(附光盘)>>

图书基本信息

书名：<<巧学巧用Flash制作动画(附光盘)>>

13位ISBN编号：9787115122643

10位ISBN编号：7115122644

出版时间：2004-6-1

出版时间：人民邮电出版社

作者：曾顺

页数：278

字数：435000

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>

<<巧学巧用Flash制作动画(附光盘)>>

内容概要

本书通过大量实例，详细介绍了Macromedia公司的网页动画制作软件Flash的使用技巧，主要包括图形的制作及编辑、静态文字效果、制作动画、元件的运用、图层、动态文字特效、交互按钮、影片剪辑、Flash中的声音、ActionScript简介、3D效果和综合实例等。

各章节均注重实例间的彼此联系和Flash各功能间的层次结构，并在一些重点章节前附有"热身练习"，讲解Flash中的基本概念，部分章节后附有思考和练习题，让读者进一步巩固该章所学的知识。

本书内容详实、结构清晰、循序渐进，操作步骤简捷实用，既可以作为Flash初学者的入门教材，也适合中级以上用户进一步学习和参考。

<<巧学巧用Flash制作动画(附光盘)>>

书籍目录

第1章 图形的绘制及编辑 1 本章主要介绍Flash图形绘制工具的使用,为后面的动画制作打下素材基础。

涉及工具箱中的基本工具,如直线、椭圆、矩形、铅笔、钢笔、墨水瓶、油漆桶和文字工具等的运用,以及对图形进行相关编辑,如旋转、缩放和对齐等。

1.1 热身练习 1介绍笔触和填充两个概念 1.2 卡通烟囱 2直线、铅笔、油漆桶的运用,对象的复制、斜切操作 1.3 酒精灯 12椭圆、钢笔、墨水瓶的应用,填充渐变色 1.4 标语牌 19多边形工具,文字输入,对象组合,缩放操作 1.5 本章小结 23第2章 静态文字效果 25 利用绘图工具制作出精美的文字特效。

2.1 点框文字 25设置笔触的线型 2.2 彩虹文字 27填充多颜色的渐变 2.3 彩图文字 30将位图打散处理 2.4 小结与练习 34练习1:荧光文字 35练习2:金属文字 35第3章 制作动画 37 本章主要介绍Flash基本动画的制作,包括运动动画、形变动画和逐帧动画。

3.1 热身练习 37介绍时间轴的使用以及帧和关键帧的概念和操作 3.2 飞飞镖(1) 39最基本的运动动画 3.3 飞飞镖(2) 42简单运动动画,变化位置、角度、大小 3.4 变圆为方 48形状动画,并对无暗示点和有提示点进行对比 3.5 牛象互变 53提示点的应用 3.6 倒计时牌 57简单逐帧动画,动画的基本设置,如每秒的帧数 3.7 蝴蝶飞舞 61稍复杂的逐帧动画 3.8 小结与练习 66第4章 元件的运用 69 本章主要通过实例介绍元件的基本概念,元件的创建、编辑,以及元件库的运用等,进一步熟悉第1、2章的内容,并初步接触电影剪辑的概念和简单电影剪辑动画。

4.1 热身练习 69介绍元件和实例的概念 4.2 鞭炮 72创建、编辑静态元件 4.3 草原 78动态元件的制作,初步介绍元件之间的互相嵌套 4.4 星空 84通过静态元件与动态元件相结合的方法,进一步熟悉元件在动画中的作用 4.5 小结与练习 89第5章 图层 91 本章主要介绍图层的运用,包括图层的创建、移动和隐藏等,并介绍引导层、遮罩层制作的特效动画,利用图层文件夹更好的管理图层。

5.1 夜间的城市 91图层的基本概念,以及图层的创建、编辑操作 5.2 蜜蜂采蜜 94引导层的运用,设定飞行路线,图层的锁定、隐藏 5.3 文字探照灯 98遮罩层的运用 5.4 图片切换 101巧用遮罩层,图层文件夹 5.5 旋转地球(1) 105遮罩应用 5.6 本章小结 108第6章 动态文字特效 109 进一步巩固前面的知识。

6.1 电影文字 109遮罩应用 6.2 舞台文字 113运动动画 6.3 旋转拖尾文字 119洋葱皮效果 6.4 小结与练习 123练习:光影变幻字 123第7章 交互按钮 125 本章主要介绍按钮的制作,包括按钮的基本制作,4个状态的分别设置,以及Hit状态的单独说明。

7.1 热身练习 125介绍按钮的弹起、指针经过、按下和点击4个状态的含义 7.2 立体按钮 128按钮原理,普通按钮制作,添加HTML连接 7.3 互相控制的按钮 131进一步理解按钮的交互作用,初步认识"点击"状态 7.4 按钮控制动画进程 134调用系统库的按钮 7.5 星座查询器 138Flash组件的调用 7.6 小结与练习 146第8章 影片剪辑 149 本章主要介绍电影剪辑的运用,在前面所学知识的基础上予以适当深入,包括电影剪辑配合图层、电影剪辑配合按钮和电影剪辑嵌套等。

8.1 热身练习 149重新制作蜜蜂采蜜动画,回顾制作电影剪辑的基本概念 8.2 旋转的星 152进一步理解电影剪辑和按钮,介绍电影剪辑配合按钮的使用方法 8.3 放风筝 157电影剪辑的嵌套 8.4 流星滑过夜空 163将按钮嵌套在电影剪辑中,并巧用按钮的"点击"状态 8.5 本章小结 166第9章 Flash中的声音 167 本章介绍Flash的声音,包括声音的导入、编辑。讲解Event和Stream两种不同声音格式的运用,以及动画发布时对音频的优化。

9.1 带声音的按钮 167理解事件音效 9.2 飞飞镖(3) 169进一步掌握"事件"音效的运用 9.3 声音开关 171用脚本语言控制声音 9.4 简单播放器 176对声音的综合控制 9.5 小结与练习 182第10章 ActionScript简介 183 本章简单介绍Flash的脚本语言,通过几个简单的实例,对脚本语言有初步了解。

10.1 拖动的探照灯 183StartDrag语句的运用 10.2 胡克定律 188通过ActionScript控制电影剪辑属性 10.3 下载进度条 193检测动画下载的方法 10.4 音乐播放器 202为关键帧、按钮分配脚本

<<巧学巧用Flash制作动画(附光盘)>>

10.5 小结与练习 212 练习1: 拼图游戏 212 练习2: 放大镜 213 第11章 3D效果 215 本章介绍Flash制作时的模拟3D效果的一些简单方法, 并配合第三方软件Swift3D。

11.1 旋转的三棱锥 215 在Flash中通过提示点模拟3D效果 11.2 旋转四棱锥 218 在Swift3D软件中直接制作3D物体 11.3 变幻旋转的圆环 225 在Swift3D软件中控制动画的过程, 例如位移、缩放等

11.4 旋转地球(2) 229 位图填充, 与前面遮罩的效果进行对比 11.5 小结与练习 232 练习1: 旋转的问号 232 练习2: 组合旋转 233 第12章 综合实例 235 通过4个综合实例进一步熟练掌握前面所学的知识。

12.1 广告条 235 12.2 生日贺卡 243 12.3 物理实验课件--单摆实验 257 12.4 网络小游戏--接戒指 268 12.5 本章小结 278

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>