

<<巧学巧用Flash 8制作动画>>

图书基本信息

书名：<<巧学巧用Flash 8制作动画>>

13位ISBN编号：9787115148315

10位ISBN编号：7115148317

出版时间：2006-7

出版单位：人民邮电出版社

作者：前沿电脑图像工作室

页数：276

字数：431000

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 8制作动画>>

内容概要

本书通过大量实例，详细介绍了动画制作软件Flash 8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的应用、3D效果和综合实例等。

书中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，读者可进一步巩固所学的知识。

本书内容翔实、结构清晰、叙述循序渐进，操作步骤简捷实用，既可以作为相关培训班的教材，也可作为Flash初学者的入门读物，并适合已初步掌握Flash的读者进一步学习和参考。

<<巧学巧用Flash 8制作动画>>

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作，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 星星月亮 2 介绍使用图形进行切割绘制出月亮和星星1.3 卡通烟囱 5 直线、铅笔、油漆桶的运用，对象的复制、斜切操作1.4 酒精灯 12 椭圆、钢笔、墨水瓶的应用，填充渐变色1.5 标语牌 16 多角星形工具，文字输入，对象组合，缩放操作1.6 水杯 19 使用纯色颜色、线形渐变色和放射状渐变色填充颜色1.7 气球 21 调整渐变颜色1.8 小结 24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 26 填充多颜色的渐变2.3 彩图文字 28 将位图打散处理2.4 金属文字 31 填充变形工具调节渐变颜色2.5 雪花文字 32 墨水瓶工具调整线条2.6 小结与练习 34 练习1：荧光文字 34 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) 40 简单运动动画，变化位置、角度、大小3.4 行驶的汽车 45 熟悉运动动画的制作方法3.5 滴漏的水滴 47 认识形状补间动画，以及创建形状补间动画的方法3.6 变矩形为五角星形 50 形状动画，并对无暗示点和有提示点进行对比3.7 牛象互变 53 提示点的应用3.8 倒计时牌 56 简单逐帧动画，动画的基本设置，如每秒的帧数3.9 飞行的小鸟 59 稍复杂的逐帧动画3.10 一盏燃烧的油灯 62 多层逐帧动画的制作3.11 小结与练习 64 练习：翻书页 64第4章 元件的运用 65 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 65 介绍元件和实例的概念4.2 鞭炮 67 创建、编辑静态元件4.3 QQ表情 72 元件与滤镜的结合使用4.4 草原 75 动态元件的制作，初步介绍元件之间的互相嵌套4.5 星空 79 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4.6 地球与网格相互转换 84 熟练应用元件制作动画，掌握元件在动画制作过程中不透明度的设置4.7 小结与练习 87 练习：水滴涟漪 87第5章 图层 89 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地管理图层。
- 5.1 夜间的城市 89 图层的基本概念，以及图层的创建、编辑操作5.2 蜜蜂采蜜 92 引导层的运用，设定飞行路线，图层的锁定、隐藏5.3 环绕地球的卫星 94 引导层原理的应用5.4 文字探照灯 97 遮罩层的运用5.5 放大镜 99 进一步熟悉遮罩层的原理5.6 图片切换 103 巧用遮罩层，图层文件夹5.7 小结 105第6章 动态文字特效 107 进一步巩固前面的知识。
- 6.1 电影文字 107 遮罩应用6.2 波浪文字 111 继续应用遮罩原理6.3 舞台文字 113 运动动画6.4 旋转拖尾文字 117 洋葱皮效果6.5 闪动文字 120 遮罩应用和文字不透明度的设置6.6 小结与练习 122 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 127 按钮原理，普通按钮制作，添加HTML连接7.3 互相控制的按钮 129 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 131 调用系统库的按钮7.5 星座查询器 134 Flash组件的调用7.6 小结与练习 141 练习：雁过留声 141第8章 影片剪辑 145 本章主要介绍电影剪辑的运用，在前面所学基础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 145 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 水泡 148 将影片剪辑应用到实例中8.3 旋转的星 151 进一步理解影片剪辑和按钮，介绍电影剪辑配合按钮的使用方法8.4 频谱分析器 154 影片剪辑颜色属性的更改8.5 放风筝 157 影片剪辑的嵌

<<巧学巧用Flash 8制作动画>>

套8.6	流星滑过夜空	162	将按钮嵌套在影片剪辑中,并巧用按钮的“点击”状态	8.7	小结	165		
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	170	用脚本语言控制声音	9.4	简单播放器	174		
					对声音的综合控制			
9.5	小结与练习	178	练习:流星划过夜空	178	第10章	ActionScript的应用		
					181	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	181	StartDrag语句的运用	10.2	胡克定律	186		
					通过ActionScript控制影片剪辑属性			
10.3	下载进度条	190	检测动画下载的方法	10.4	音乐播放器	198		
					为关键帧、按钮分配脚本			
10.5	看得见的坐标	208	进一步熟悉StartDrag语句的用法和“+getProperty”语法的应用	10.6	下雨	210		
					“if”和“Math.random”语句的应用			
10.7	小结与练习	213	练习1:拼图游戏	213	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	旋转的四棱锥	217		
					在Swift3D软件中直接制作3D物体			
11.3	变幻旋转的圆环	222	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	226		
					位图填充			
11.5	小结与练习	228	练习1:旋转的问号	228	练习2:组合旋转	229		
					第12章	综合实例		
					231	通过6个综合实例进一步熟练掌握前面所学的知识。		
12.1	广告条	231	12.2	生日贺卡	238	12.3	物理实验课件——单摆实验	250
						12.4	网络小游戏——接宝石	259
						12.5	设计网站Banner	269
						12.6	小结	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>