

<<中文Flash8动画制作>>

图书基本信息

书名：<<中文Flash8动画制作>>

13位ISBN编号：9787302138105

10位ISBN编号：7302138109

出版时间：2006-10

出版时间：清华大学出版社

作者：李波，罗皇等编著

页数：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>

## <<中文Flash8动画制作>>

### 内容概要

本书主要讲述Flash 8动画制作的基础知识和基本操作方法，主要内容包括Flash 8基础知识、绘制图形、填充图形、输入文本、编辑图形、元件的使用、实例与库的使用、帧和图层的使用、制作逐帧动画、制作动作补间动画、制作形状补间动画、制作引导动画、制作遮罩动画、为动画添加声音、为动画添加Actions语句、用组件制作交互动画、测试、优化、输出和发布动画等知识。

本书以小魔女开始对Flash一窍不通到能熟练使用Flash制作动画的过程贯穿始末，内容浅显易懂，结合实际应用进行讲解，注重技巧和实用性，以便于引导初学者自学。

每章后面均附有丰富生动的练习题，以检验读者对本章知识点的掌握程度，达到巩固每章知识的目的。

本书定位于Flash初学者，适用于Flash制作人员、Flash动画爱好者，以及各行各业喜爱Flash动画的人员参考。

## 书籍目录

第1章 认识Flash 1.1初识Flash与动画制作 1.1.1动画的应用领域 1.1.2了解Flash动画制作流程 1.1.3经典网站欣赏 1.2Flash8的启动与退出 1.2.1启动Flash 8 1.2.2退出Flash 8 1.3Flash 8的工作界面 1.3.1“绘图”工具栏 1.3.2菜单栏 1.3.3场景 1.3.4时间轴 1.3.5常用面板 1.4Flash文档的基本操作 1.4.1新建文档 1.4.2保存文档 1.4.3打开文档 1.5小结 1.6过关练习

第2章 Flash动画制作基础 2.1获取动画素材 2.1.1素材的类型 2.1.2搜集素材 2.1.3导入外部的素材 2.2设置动画场景 2.2.1设置场景的大小和颜色 2.2.2网格和标尺 2.2.3创建场景 2.2.4编辑场景 2.3动画配色原理 2.3.1动画的色彩构成 2.3.2配色原理 2.4典型实例——制作“跳动的小球”动画 2.4.1实例目标 2.4.2制作分析 2.4.3操作过程 2.5小结 2.6过关练习

第3章 绘制图形 3.1绘图工具简介 3.1.1工具区域 3.1.2查看区域 3.1.3颜色区域 3.1.4选项区域 3.2绘制线条图形 3.2.1线条工具 3.2.2铅笔工具 3.2.3钢笔工具 3.3绘制几何图形 3.3.1绘制椭圆与正圆 3.3.2绘制矩形与圆角矩形 3.3.3绘制多边形与多角星形 3.3.4绘制随意图形 3.4为图形添加文本 3.4.1输入文本 3.4.2改变文本样式 3.4.3改变文本效果 3.5典型实例——绘制“小熊饼干”动画场景 3.5.1实例目标 3.5.2制作分析 3.5.3操作过程 3.6小结 3.7过关练习

第4章 填充图形 4.1填充区域颜色 4.1.1用颜料桶工具填充 4.1.2用混色器填充 4.2填充线条颜色 4.2.1给线条填充颜色 4.2.2添加边框 4.3吸取颜色属性 4.3.1吸取笔触颜色属性 4.3.2吸取色块颜色属性 4.3.3吸取文字属性 4.3.4吸取位图属性 4.4调整颜色 4.4.1调整线性渐变颜色 4.4.2调整放射状渐变颜色 4.5典型实例——填充“小熊饼干”场景图形 4.5.1实例目标 4.5.2制作分析 4.5.3操作过程 4.6小结 4.7过关练习

第5章 编辑图形 5.1选择图形 5.1.1用选择工具选择图形 5.1.2用套索工具选择图形 5.1.3用任意变形工具选择图形 5.2移动、复制和删除图形 5.2.1将对象进行移动 5.2.2将对象进行复制粘贴 5.2.3将对象进行删除 5.3缩放、旋转和倾斜图形 5.3.1用任意变形工具缩放与旋转图形 5.3.2用“变形”面板缩放、旋转与倾斜图形 5.4使图形变形 5.4.1用选择工具变形 5.4.2用部分选取工具变形 5.4.3用任意变形工具变形 5.5群组与打散图形 5.6对齐图形 5.7查看图形 5.7.1缩放工具 5.7.2手形工具 5.8典型实例——绘制“广告”动画场景 5.8.1实例目标 5.8.2制作分析 5.8.3操作过程 5.9小结 5.10过关练习

第6章 元件、实例与库 6.1使用元件 6.1.1认识元件 6.1.2创建不同类型的元件 6.1.3编辑元件的属性 6.2使用实例 6.2.1认识实例 6.2.2设置实例的属性 6.2.3调整实例的效果 6.3使用库 6.3.1库的基本操作 6.3.2调用其他动画的库 6.3.3使用公用库 6.4典型实例——制作光盘界面按钮 6.4.1实例目标 6.4.2制作分析 6.4.3操作过程 6.5小结 6.6过关练习

第7章 帧和图层 7.1Flash动画的分类 7.2帧的类型和作用 7.2.1帧的概念 7.2.2帧的作用 7.2.3帧的类型 7.3编辑帧 7.3.1设置帧的显示状态 7.3.2选择帧 7.3.3创建帧 7.3.4复制粘贴帧 7.3.5移动帧 7.3.6删除帧 7.3.7清除帧 7.3.8翻转帧 7.3.9设置帧频 7.4图层的概念、作用及类型 7.4.1图层的概念 7.4.2图层的作用 7.4.3图层的类型 7.5图层的基本操作 7.5.1新建图层 7.5.2选取图层 7.5.3删除图层 7.5.4复制图层 7.5.5移动图层 7.5.6重命名图层 7.5.7隐藏、显示与锁定图层 7.5.8设置图层属性 7.5.9管理多图层 7.6典型实例——制作“旋转的灯箱”动画 7.6.1实例目标 7.6.2制作分析 7.6.3操作过程 7.7小结 7.8过关练习

第8章 简单动画的制作 8.1制作逐帧动画 8.1.1逐帧动画特点 8.1.2制作逐帧动画 8.2制作动作补间动画 8.2.1动作补间动画特点 8.2.2制作动作补间动画 8.2.3设置动作补间动画实例属性 8.3制作形状补间动画 8.3.1形状补间动画的特点 8.3.2制作形状补间动画 8.3.3设置形状补间动画实例属性 8.3.4特殊的形状提示 8.4典型实例——制作“提包广告”动画 8.4.1实例目标 8.4.2制作分析 8.4.3操作过程 8.5小结 8.6过关练习

第9章 复杂动画的制作 9.1制作引导动画 9.1.1引导动画概念 9.1.2引导层概念及创建方法 9.1.3制作引导动画 9.1.4制作注意事项 9.2制作遮罩动画 9.2.1遮罩动画概念 9.2.2遮罩层概念及转换方法 9.2.3遮罩动画的制作方法 9.2.4多层遮罩动画 9.3典型实例——制作“七星瓢虫”动画 9.3.1实例目标 9.3.2制作分析 9.3.3操作过程 9.4典型实例——制作“动画片尾”动画 9.4.1实例目标 9.4.2制作分析 9.4.3操作过程 9.5小结 9.6过关练习

第10章 为动画添加声音 10.1Flash动画支持的声音格式 10.1.1MP3格式 10.1.2WAV格式 10.2添加声音 10.2.1为关键帧添加声音 10.2.2为按钮添加声音 10.3编辑声音 10.3.1在“属性”面板中编辑声音 10.3.2在“编辑封套”对话框中编辑声音 10.4压缩与输出声音文件 10.4.1压缩声音文件 10.4.2输出音频 10.5典型实例——制作“看图听声动画” 10.5.1实例目标 10.5.2制作分析 10.5.3操作过程 10.6小结 10.7过关练习

第11章 Actions语句入门 11.1了解Actions 11.1.1认识变量 11.1.2认识函数、表达式和运算符 11.2Actions语法规则 11.2.1点语法 11.2.2括号和分号 11.2.3关键字 11.2.4字母大小写 11.2.5注释 11.3Actions语句添加平台——“动作”面板 11.4添加Actions语句的方法 11.4.1为帧添加Actions语句 11.4.2为按钮添加Actions语句 11.4.3为影片剪辑添加Actions语句 11.5典型实例——闪烁的鼠标 11.5.1实例目标 11.5.2制作分析 11.5.3操作过程 11.6小结 11.7

## &lt;&lt;中文Flash8动画制作&gt;&gt;

过关练习第12章 Action语句进阶12.1场景/帧控制语句12.1.1播放影片语句Play12.1.2停止语句Stop12.1.3  
跳转并播放语句gotoAndPlay12.1.4跳转并停止语句gotoAndStop12.2条件语句Ifelse12.2.1If语句12.2.2Else语  
句12.2.3elseif12.3调用命令Call12.4循环语句Loop12.4.1While语句12.4.2do while语句12.4.3For语句12.5超链  
接命令get—URL12.6典型实例——制作“图片放大查看”动画12.6.1实例目标12.6.2制作分析12.6.3操作  
过程12.7小结12.8过关练习第13章 用组件制作动画13.1“组件”面板简介13.2使用复选框组  
件CheckBox13.2.1创建复选框13.2.2设置复选框属性13.3使用单选按钮组件Radio Button13.3.1创建单选按  
钮13.3.2设置单选按钮属性13.4使用下拉列表框组件ComboBox13.4.1创建下拉列表框13.4.2设置下拉列表  
框属性13.5使用列表框组件List13.5.1创建列表框13.5.2设置列表框属性13.6使用按钮组件Button13.6.1创建  
按钮13.6.2设置按钮属性13.7使用滚动条组件ScrollPane13.7.1创建滚动条13.7.2设置滚动条属性13.8典型实  
例——制作“注册申请”动画13.8.1实例目标13.8.2制作分析13.8.3操作过程13.9小结13.10过关练习第14  
章 测试、导出与发布动画14.1测试Flash动画14.2优化Flash动画14.2.1优化动画14.2.2优化动画元素与色  
彩14.2.3优化文本14.3导出Flash动画14.3.1导出动画文件14.3.2导出动画图像14.4设置与发布Flash动  
画14.4.1设置发布格式14.4.2预览发布效果14.4.3发布Flash动画14.5典型实例——发布“问号”动画14.5.1  
实例目标14.5.2制作分析14.5.3操作过程14.6小结14.7过关练习第15章 综合应用实例15.1制作“猫捉老  
鼠”游戏15.1.1实例目标15.1.2制作分析15.1.3操作过程15.2小结15.3过关练习

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>