

图书基本信息

书名：<<Flash MX2004完美动画设计与制作(附光盘)>>

13位ISBN编号：9787500662808

10位ISBN编号：7500662807

出版时间：2005-8

出版时间：中国青年电子出版社,中国青年出版社

作者：贺凯,焦超,王琦

页数：420

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>

内容概要

本书是在作者总结多年图书创作和设计实战的基础上，结合自身学习Flash的经验，精心编著的一本能够让初学者轻松快速地度过入门学习阶段的书籍。

本书强调完整动画的制作过程，对绘图工具的综合使用、绘画技巧、动画技术、后斯配音以及ActionScript脚本等环节均做了重点讲解。

全书共分为14章，从最基本的Flash动画知识入手，通过65个典型的范例，以不同的侧面详细讲述Flash动画的各种创作方法和演绎过程。

这65个范例是作者参考了韩国、欧美等大量Flash经典动画案例，并分析了国内300多个Flash动画源文件后，从中提炼升华出来的典型案例，具有极强的代表性，实战性和可操作性。

希望更多喜欢、热爱Flash动画的朋友们能够通过本书获取设计和技术两方面的飞跃。

读者对象：1 Flash动画制作初学者；2 网络动画设计与制作人员；3 专业多媒体设计与开发人员；4 大中专院校相关专业师生；5 网页动画设计培训班学员；6 Flash动画爱好者与个人用户。

书籍目录

第1章 初识Flash家族 1.1 Flash简介 1.1.1 Flash的历史 1.1.2 Flash的应用领域 1.2 体验新版 1.2.1 安装与卸载 1.2.2 运行与退出 1.3 操作环境 1.3.1 菜单 1.3.2 场景 1.3.3 时间轴和工具箱 1.3.4 面板自定义操作环境 1.4 利用时间轴特效制作简单动画 第2章 绘图 2.1 熟识绘图工具 2.2 如何绘制线条 2.2.1 绘制长方体 2.2.2 绘制卡通螃蟹 2.3 如何选择对象 2.3.1 选择工具的使用 2.3.2 套索工具的使用 2.4 如何绘制形状 2.4.1 绘制流氓兔 2.4.2 制作邮票 2.4.3 绘制商标 2.4.4 绘制卡通海星 2.4.5 绘制小标志 2.4.6 形状综合案例“蘑菇房屋” 2.5 使用任意变形工具创造夸张的图形效果 2.5.1 旋转与倾斜和缩放 2.5.2 使用变形面板 2.5.3 扭曲与封套变形 2.6 着色工具的使用 2.6.1 用墨水瓶工具水兽描边 2.6.2 用颜料桶工具为猫换颜色 2.6.3 填充变形工具的使用??绘制蜻蜓 2.7 橡皮擦工具的不同擦除模式 第3章 如何在动画中使用文字 3.1 认识文本类型 3.1.1 静态文本在网络中的搭配及应用 3.1.2 利用动态文本制作宣传资料 3.1.3 使用输入文本制作简易留言簿 3.2 在Flash中创建文字链接 3.3 乐队海报的制作 3.3.1 利用打散命令处理图像 3.3.2 利用打散命令处理文字 3.3.3 文本的上标和下标 3.3.4 位图与文字的结合 第4章 动画入门导读 4.1 时间轴 4.1.1 帧的类型 4.1.2 帧的编辑 4.1.3 帧的查看状态 4.1.4 洋葱皮工具的使用 4.2 图层管理 4.2.1 创建及删除图层 4.2.2 选择图层并修改其编辑状态 4.2.3 图层重命名及图层顺序调整 4.2.4 图层文件夹的使用 4.2.5 分散到图层 4.3 元件、实例库 4.3.1 元件的创建及其类型 4.3.2 实例的创建及编辑 4.3.3 元件的编辑 4.3.4 按钮元件的编辑 4.3.5 库 第5章 外部资源的利用第6章 初级动画制作第7章 引导层和蒙版层在动画中的应用第8章 高级图形、模板及视频应用第9章 高级音频应用第10章 ActionScript动画第11章 高级ActionScript应用第12章 Logo、Banner及广告应用第13章 电子贺卡和广告制作第14章 游戏制作

编辑推荐

《Flash MX 2004 完美动画设计与制作》由资深Flash动画设计师精心编著，是动画设计与制作的完美结合。

强调完整动画的制作过程，避免只注重后期制作却忽略绘图工具的使用。

65个动画设计范例，教您掌握各种Flash动画设计制作技巧和实战经验。

强化脚本知识与动画各元素融合搭配的过程，一改通常只讲理论的不足。

是网页设计、动画设计和制作人员学习Flash MX2004的必备参考书。

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>