第一图书网, tushu007.com

<<精通Flash动画设计>>

图书基本信息

书名：<<精通Flash动画设计>>

13位ISBN编号：9787500675464

10位ISBN编号：7500675461

出版时间：2007-8

出版时间：中国青年出版社

作者：李海求

页数：498

译者：何秀丽

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

第一图书网, tushu007.com

<<精通Flash动画设计>>

内容概要

本书以“基础知识—高级应用—案例提高”为主线进行讲解，具体到每项工具和命令的使用方法、每个面板的操作要点、脚本语言的使用技巧等，都做了细致的介绍，帮助读者轻松上手Flash动画制作。简练的语言讲解更是本书的一大特色，没有烦琐语言铺垫，直接击中知识和操作要点，让读者体会学习Flash软件的高效方法，不再为晦涩难懂的语句烦恼。
本书的另一大特色就是全程的案例讲解，共包含50余个精彩的案例，全面的基础知识讲解和精彩案例相结合，每个基础知识都由案例承载，使读者在学习理论知识的同时，结合实际操作，这样可以将所学快速应用于实际工作中，达到所学为所用的目的，而不是纸上谈兵。

第一图书网, tushu007.com

<<精通Flash动画设计>>

书籍目录

Lesson 1 初识Flash 8 1-1 Flash 8的相关介绍 1 关于Flash 8 2 利用Flash可以进行的操作 3 必须使用Flash 8的10个理由 4 Flash 8产品群 1-2 Flash 8的新增功能 1 表现功能 2 视频相关功能 3 用户经验 4 制作手机Lesson 2 界面和工具 2-1 熟悉基本界面 Flash的操作界面 2-2 熟悉工具 1 Flash 8的绘图工具箱 2 选择工具 选择工具的选项 3 部分选取工具 4 任意变形工具 任意变形工具的选项 5 填充变形工具 6 线条工具 7 套索工具 套索工具的选项 8 钢笔工具 贝塞尔曲线 贝塞尔曲线的基本要素 利用钢笔工具绘制直线 利用钢笔工具绘制曲线 利用部分选取工具调整路径 应用钢笔工具绘制图形 绘制对象 钢笔工具的属性面板 9 文本工具 文本工具的属性面板 10 椭圆工具 椭圆工具的使用方法 椭圆工具的选项 椭圆工具的属性面板 11 矩形工具 矩形工具的应用 多角星形工具 矩形工具的选项 12 铅笔工具 绘制自由的线条 铅笔工具的选项 13 刷子工具 刷子模式 刷子大小 刷子形状 锁定填充功能 14 墨水瓶工具 15 颜料桶工具 颜料桶工具的选项 16 滴管工具 17 橡皮擦工具 橡皮擦工具的选项 18 手形工具 19 缩放工具 20 笔触颜色和填充色 2-3 Flash 8的生命——时间轴 更改时间轴的形状 时间轴的选项 2-4 熟悉Flash的图层功能 有效利用图层Lesson 3 熟悉基本菜单 3-1 File（文件）菜单 1 File（文件）菜单下的各项命令 2 Flash中所使用的文件格式 3-2 Import（导入）和Export（导出） 1 Import（导入） 导入文件的方式 使用导入的图形 2 Export（导出） 导出为图像 导出为影片 导出为序列 3-3 Flash影片的两种格式——FLA和SWF 3-4 理解Movie和Publish 1 Flash Movie（Flash影片） 2 Publish（发布） Formats（格式）选项卡 Flash选项卡 HTML选项卡 3-5 Edit（编辑）菜单 3-6 View（视图）菜单Lesson 4 熟悉其他菜单 4-1 Insert（插入）菜单 4-2 Modify（修改）菜单 4-3 Text（文本）菜单 4-4 Commands（命令）菜单 4-5 Control（控制）菜单Lesson 5 核心面板 5-1 Window（窗口）菜单（1）基本面板 5-2 Window（窗口）菜单（2）开发面板 5-3 Window（窗口）菜单（3）设计面板 5-4 Window（窗口）菜单（4）其他面板 5-5 Library（库） 在库面板中直接导入文件 打开其他Flash文件 库面板的扩展菜单 5-6 图形、按钮、影片剪辑以及其他元件 1 Graphic（图形）元件 图形元件的属性 创建图形元件 2 Movie Clip（影片剪辑）元件 影片剪辑元件的属性 创建影片剪辑元件 3 Button（按钮）元件 按钮元件的时间轴 按钮元件的属性 创建按钮元件 4 Sound（音频）剪辑 音频属性面板 5-7 帧和关键帧 时间轴中帧的表示 帧和关键帧的使用 帧的选项菜单 5-8 动画补间和形状补间 1 Motion Tween（动画补间） 动画补间的属性面板 动画补间的条件 创建动画补间 2 Shape Tween（形状补间） 形状补间的属性面板 创建形状补间Lesson 6 Flash绘图基础 6-1 绘图基础——海底风景 创建大海背景 创建水珠对象 创建海藻对象 6-2 绘图基础——海底游泳的鱼 创建鱼尾巴 创建鱼的身体部分 创建鱼的眼睛和嘴巴 使鱼儿动起来Lesson 7 文本动画 7-1 文本动画的分离 利用Break Apart命令打散文本 文本动画的制作 7-2 文本的残留影像效果 7-3 文本模糊效果（1）Photoshop模糊的应用 7-4 文本模糊效果（2）Frame by Frame 7-5 文本模糊效果（3）渐变的应用 7-6 文本模糊效果（4）滤镜效果的应用 7-7 闪烁的合金文本 7-8 应用了遮罩的文本效果Lesson 8 遮罩和引导线 8-1 沿着引导线运动的拖拉机 8-2 创建简单的按钮 8-3 创建动画按钮 8-4 应用动画按钮 创建基本按钮 创建花朵对象 设置动画 利用元件创建按钮 8-5 利用Tint和Alpha更改颜色 赋予Brightness效果 赋予Tint效果 赋予Alpha效果 赋予Advanced效果Lesson 9 使用新功能创建效果 9-1 设计Banner广告 插入文本和背景图像 插入文本动画 添加图像重叠的效果 完成Banner 9-2 利用Onion Skin控制动作 滚滚前进的轮胎 台球的运动 9-3 利用滤镜创建角色阴影效果 9-4 利用形状补间对文本进行变形 9-5 利用视频捕获创建矢量动画 利用Trace Bitmap创建图像效果 创建动画Lesson 10 Sound Forge和Swish 10-1 Sound Forge Sound Forge的安装 操作界面 Sound Forge中的文件格式 Sound Forge的菜单 应用Sound Forge 10-2 Swish SWISHmax的新增功能 整体界面构成 Swish菜单和工具的使用方法 应用SWISHmax的范例Lesson 11 关于ActionScript 11-1 ActionScript的相关介绍 1 关于ActionScript ActionScript的特点 动作面板的基本构成 动作面板和脚本窗口工具栏 ActionScript编辑器选项 ActionScript首选参数 2 ActionScript 2.0和Flash 8的新增功能 Flash Basic 8和Flash Professional 8的新增功能 理解ActionScript和Flash Player 11-2 ActionScript的应用规则 1 ActionScript的语法 输入Action的方法 利用脚本助手跳转到所需网

第一图书网, tushu007.com

站的动作　ActionScript的命令语句　理解点语法　理解指定影片名称的实例　2 变量　3种类型的变量作用域　函数的使用 11-3 利用旬柄控制影片　1 鼠标和键盘事件　2 在影片剪辑中应用事件　3 帧事件Lesson 12 鼠标动作 12-1 应用getURL连接到因特网 12-2 确定对象顺序 12-3 只显示鼠标动作部分的遮罩影片Lesson 13 动作内容（1） 13-1 创建简单的音频播放器　创建播放器　在画面中创建均衡器效果 13-2 纷纷飞舞的大雪——圣诞卡 13-3 利用遮罩创建BannerLesson 14 动作内容（2） 14-1 刮彩券 14-2 放大地图 14-3 利用Component创建视频影片Lesson 15 手机、视频和PowerPoint 15-1 利用FLV创建视频Banner利用FLV视频进行Flash操作　利用FLV视频进行Flash操作　Flash Video Encoder 15-2 利用Flash Player Lite创建手机影片　Flash Player Lite的功能　创作Flash Lite应用程序的工作流程　Flash Professional 8的Flash Lite制作功能 15-3 在PowerPoint中插入Flash影片 附录-1 Flash 8模板　Template的使用方法　Template的类别 附录-2 ActionScript的错误信息 附录-3 Flash 8英文版本&中文版本菜单比较表

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

可以制作丰富多彩的动画利用制作网页动画的工具可以制作吸引眼球的2D动画。
而对于Flash而言，在众所周知的以帧为基础的时间轴中，利用已有的动画概念可以制作出更加出色的动态图像。
使用新的用户自定义速度功能可以更有效地控制动画。
可以使用具备最高效、最完美功能的脚本语言Flash。
Player中所使用的编程语言是ActionScript2．0。
不管是谁，凡是在网页浏览器中接触过JavaScript，都不会对ActionScript 2．0感到陌生。
它可以制作令人颇为吃惊的交互式内容，可以按照用户最终的目的构成用户界面和其他交互式要素。
使用ActionScript 2．0可以进行从控制时间轴到开发高级应用的所有操作。
使甩ActionScript 2．0可以最大限度地发挥设计人员的创意能力，在多种平台中实现一致性的用户体验。

第一图书网, tushu007.com

<<精通Flash动画设计>>

编辑推荐

你想全面掌握Flash动画制作吗？
你想马上精通动画设计吗？
你想自己的设计动画和韩国的精美动画相媲美吗？
那么赶快拿起这《精通Flash动画设计实例详解篇》，它由韩国资深Flash软件培训专家精心编制，以“基础知识—高级应用—案例提高”为主线进行讲解，简练的语言讲解更是《精通Flash动画设计实例详解篇》的一大特色，没有烦琐语言铺垫，直接击中知识和操作要点，使你轻松上手，并辅以50余个精彩案例让你快速学以致用。
《精通Flash动画设计实例详解篇》在展现韩国Flash动画的优秀设计思想的同时可提高你的设计感觉，让你在这些精典案例的基础上制作出更加完美、更富有创新的动画作品。

第一图书网, tushu007.com

<<精通Flash动画设计>>

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