第一图书网, tushu007.com

<<中文版Flash8动画设计制作入门与>>

图书基本信息

书名：<<中文版Flash8动画设计制作入门与提高(附光盘)>>

13位ISBN编号：9787503842863

10位ISBN编号：7503842865

出版时间：2006年6月1日

出版时间：中国林业出版社

作者：智丰电脑工作室

页数：327

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

<<中文版Flash8动画设计制作入门与>>

内容概要

这是一本专门讲解Flash 8动画设计与制作技术的普及类图书。
本书按照基础篇、进阶篇、实例篇和实战篇4部分内容来展开，从Flash动画的入门基础知识到完整动画的设计与完成，使用了大量经典实例来引导读者，并以通俗易懂、生动活泼的语言，全面、系统、由浅入深地讲解了Flash 8的基本功能、使用方法以及动画制作的高级技巧。
本书适合作为各大、中专院校相关专业学生自学教程和参考书以及Flash 8动画制作的基础培训班教材，另外也可作为广大Flash爱好者、中小学教师、网页动画制作者、多媒体从业人员的自学教程及参考书。
本书所附光盘收录了书中部分实例的源文件和素材、上机练习题的源文件和素材，供读者练习使用和参考。

全书共分4部分16章。
第1章介绍Flash 8基础知识；第2章～第12章介绍矢量绘图基础、创建和使用元件、导入素材、制作基本动画、模板和视频的应用、动画作品的测试、优化和发布以及ActionScript动作脚本在设计复杂动画效果和交互式动画中的应用方法等；第13章通过12个经典实例的制作，全面阐述了动画制作的精髓；第14章通过圣诞贺卡的制作，剖析了电子贺卡制作的一般流程与技巧；第15章通过网络影片《月影七绝刀》片断《竹林》的制作，详细介绍了网络影片的创意与构思、人物设定、脚本与分镜等动画专业技术；最后，针对广大想建立全Flash个人网站的读者，在第16章中详细阐述了全Flash个人网站的策划与制作，包括设计网站的名称和标志、栏目与结构、色彩与风格、版面布局、子Flash文件的调用等技术。
整个学习流程联系紧密，环环相扣，一气呵成，让读者在掌握Flash各种创作技巧的同时，享受无比的学习乐趣。

第一图书网, tushu007.com

<<中文版Flash8动画设计制作入门与>>

书籍目录

第一部分　基础篇第1章 初识Flash Professional 81．1 Flash是什么1．2 Flash动画的特点1．3 今天的Flash 81．4 Flash 8的新增功能1．5 中文版Flash 8的安装与启动1．5．1 Flash 8系统要求1．5．2 安装Flash 81．5．3 启动Flash 81．6 操作界面1．6．1 启动后的开始页1．6．2 中文版Flash8的操作界面1．6．3 中文版Flash8的菜单栏1．6．4 中文版Flash8工具栏1．6．5 场景和舞台1．6．6 时间轴窗口1．6．7 【属性】面板1．6．8 浮动面板组1．6．9 其他常用面板1．7 Flash文档的基本操作1．7．1 新建Flash文档1．7．2 创建Flash幻灯片1．7．3 设置Flash文档的属性1．7．4 保存Flash文档1．7．5 打开Flash文档1．8 思考与练习第2章 矢量绘图基础2．1 矢量图和位图2．1．1 矢量图2．1．2 位图2．2 绘制矢量图2．2．1 对象绘制模式2．2．2 绘图工具2．2．3 上色工具2．2．4 【颜色】面板组2．2．5 选择工具2．2．6 编辑工具2．2．7 查看工具2．3 实例演练——绘制夜景2．4 思考与练习第3章 文本对象3．1 使用文本工具3．1．1 创建文本3．1．2 选择文本3．1．3 关于嵌入字体3．2 设置文本对象的属性3．2．1 静态文本3．2．2 动态文本3．2．3 输入文本3．3 实例演练——修改文本3．4 使用滤镜3．4．1 【滤镜】面板3．4．2 添加滤镜3．4．3 查看和删除滤镜3．4．4 启用和禁用滤镜3．5 检查拼写3．6 实例演练3．6．1 制作发光文字效果3．6．2 制作位图填充文字效果3．7 思考与练习第4章 对象的操作4．1 对象的移动、复制和删除4．1．1 移动对象4．1．2 复制对象4．1．3 删除对象4．2 对象的合并4．3 对象的组合和分离4．3．1 组合和取消组合4．3．2 分离对象4．4 对象的变形4．4．1 【变形】面板4．4．2 【变形】子菜单4．5 对象的对齐和排列4．5．1 对象的对齐4．5．2 对象的排列4．6 线条和轮廓的编辑4．7 对象编辑的辅助工具4．7．1 使用网格4．7．2 使用标尺4．7．3 使用辅助线4．8 图层4．8．1 编辑图层4．8．2 图层的状态4．8．3 引导层和遮罩层4．8．4 分散到各图层4．9 思考与练习第5章 元件、实例和库5．1 元件的类型5．1．1 影片剪辑(MC)5．1．2 按钮5．1．3 图形5．2 创建元件5．2．1 转换为元件5．2．2 新建元件5．2．3 将已有的动画转换成元件5．3 实例演练——创建动态文字按钮5．4 创建实例5．5 元件与实例5．5．1 图形元件与实例5．5．2 MC元件与实例5．5．3 按钮元件与实例5．6 改变实例5．6．1 改变实例的类型5．6．2 改变实例的颜色效果5．6．3 交换实例5．6．4 打散实例5．6．5 应用混合模式5．6．6 应用滤镜5．7 库5．7．1 认识库5．7．2 【库】面板5．7．3 管理库5．7．4 公用库5．7．5 自建公用库5．7．6 打开外部库5．8 思考与练习第6章 动画制作基础6．1 关于动画6．1．1 什么是动画6．1．2 Flash动画6．1．3 Flash的动画类型6．2 时间轴和时间轴窗口．6．3 关于帧6．3．1 帧的分类6．3．2 关键帧6．3．3 帧的编辑6．3．4 帧的【属性】面板6．4 Flash基本动画制作6．4．1 逐帧动画6．4．2 实例演练——彩旗飘舞6．4．3 运动补间动画6．4．4 实例演练——简单文字动画6．4．5 形状补间动画6．4．6 实例演练——制作椭圆变文字动画6．5 Flash特殊动画制作6．5．1 沿路径运动的动画6．5．2 遮罩动画6．6 实例演练6．6．1 飞舞的蝴蝶6．6．2 制作图片遮罩动画6．7 思考与练习第7章 导入外部素材7．1 素材类型7．2 图像素材7．2．1 导入位图7．2．2 导入矢量图形7．3 编辑位图7．3．1 在Flash中编辑位图7．3．2 在外部编辑器中编辑位图7．4 导入声音7．4．1 声音类型7．4．2 添加声音7．5 编辑声音7．5．1 设置声音的属性7．5．2 声音效果的编辑7．5．3 声音的同步7．5．4 声音的循环7．5．5 声音编辑器7．5．6 声音的压缩7．6 在移动设备的Flash文档中使用声音7．7 实例演练——给按钮添加音效7．8 思考与练习第8章 视频和模板的应用8．1 视频的应用8．1．1 嵌入视频8．1．2 外部视频8．2 支持的视频类型8．3 视频的导入8．3．1 导入渐进式下载视频8．3．2 导入嵌入视频8．4 更改视频剪辑的属性8．4．1 使用【属性】面板8．4．2 使用嵌入“视频属性”对话框8．4．3 将视频剪辑导出为．flv文件8．5 实例演练——使用媒体元件播放外部FLV视频文件8．6 模板的应用8．6．1 广告8．6．2 表单应用程序8．6．3 照片幻灯片放映8．6．4 演示文稿8．6．5 测验8．6．6 幻灯片演示文稿8．7 实例演练——照片幻灯片放映模板的应用8．8 思考与练习第二部分 进阶篇第9章 ActionScript基础9．1 关于ActionScript9．1．1 什么是ActionScript9．1．2 ActionScript的发展9．1．3 ActionScript的新增功能9．2 在Flash中实现交互的三要素9．2．1 ActionScript脚本类型9．2．2 事件9．2．3 目标9．2．4 动作9．3 关于【动作】面板9．3．1 打开【动作】面板9．3．2 【动作】面板的编辑界面9．3．3 添加动作脚本9．4 实例演练——用按钮控制电影的播放9．5 ActionScript入门9．5．1 基本语法9．5．2 ActionScript相关术语9．5．3 数据类型9．5．4 关于变量9．5．5 运算符9．6 思考与练习第10章 ActionScript的应用10．1 函数10．1．1 自定义函数10．1．2 调用函数10．2 对象的属性及其设

第一图书网, tushu007.com

置10．3 对象的目标路径10．3．1 绝对路径10．3．2 相对路径10．3．3 动态路径10．4 常见AcfionScript命令语句10．4．1 控制类动作指令函数10．4．2 判断类动作10．4．3 循环类动作10．5 实例演练10．5．1 模拟鼠标跟随效果10．5．2 设置对象的属性10．5．3 制作滚动文本框10．6 思考与练习第11章 组件的应用11．1 认识组件11．1．1【组件】面板11．1．2 组件的应用11．2 Data数据组件11．3 Media媒体组件11．4 UI用户界面组件11．5 FLVPlayback视频组件11．6 实例演练——使用FLvPlayback组件播放外部FLV视频文件11．7 思考与练习第12章 FIash电影的发布12．1 电影的优化12．2 作品的测试12．3 作品的导出12．3．1 导出影片12．3．2 作品的导出格式12．4 发布设置与预览12．4．1 指定导出文件的类型12．4．2 发布预览12．5 思考与练习第三部分 实例篇第13章 Flash动画典型实例13．1 色彩原理和上色练习13．1．1 色彩原理13．1．2 简单的上色练习13．1．3 卡通人物的上色13．2 花开动画效果13．3 水中倒影效果13．4 时间轴特效13．5 头发飘动动画效果13．5．1 头发飘动的运动规律13．5．2 制作头发飘动的动画13．6 动感水珠效果13．7 漂亮的网站导航13．8 音乐开关的制作13．9 oading的制作13．10 鼠标跟随效果13．11 模糊轨迹效果13．12 位图马赛克效果第四部分 实战篇第14章 圣诞贺卡14．1 影片预览14．2 创意分析14．3 脚本与分镜14．4 动画制作前期准备14．4．1 绘制草图14．4．2 准备素材14．5 制作过程14．5．1 新建Flash文档14．5．2 导入素材14．5．3 制作元件14．5．4 整合动画第15章 影片《月影七绝刀》片断《竹林》15．1 影片介绍15．2 影片预览15．3 创意与构思15．4 人物设定15．5 脚本与分镜15．5．1 什么是分镜15．5．2 动画片断《竹林》的分镜15．6 准备素材15．6．1 绘制场景草图15．6．2 在：Photoshop中手绘场景15．7 制作元件15．7．1 撑船动作15．7．2 鱼游动作15．8 整合动画第16章 全Flash个人网站策划与制作16．1 全Flash网站的制作思路16．2 常用技术16．2．1 ActionScript代码控制16．2．2 Loading预载动画16．3 网站策划16．3．1 确定网站的名称16．3．2 设计网站的标志(Logo)16．3．3 网站素材的准备16．3．4 确定网站的栏目和结构16．3．5 确定网站的色彩和风格16．3．6 设计网站的版面布局16．4 全Flash网站的制作16．4．1 制作首页动画(index．swf)16．4．2 制作蝶儿档案子动画(about．swf)16．4．3 制作蝶儿作品子动画(works．swf)16．4．4 整体整合16．5 网站的发布和上传16．5．1 发布网页16．5．2 上传网站

第一图书网, tushu007.com

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