第一图书网, tushu007.com

<<Flash MX特效创意模仿秀>>

图书基本信息

书名：<<Flash MX特效创意模仿秀>>

13位ISBN编号：9787894911322

10位ISBN编号：7894911321

出版时间：2005-4

出版时间：山东电子音像出版社

作者：博雅科技/范俊弟范俊弟

页数：299

字数：300000

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

本书共分为10个章节。
第1章、第2章分别介绍了Flash MX 2004的新增功能、部分工具、面板的使用方法以及各种动画的设计基础与制作方法。
第3章到第9章通过50个完整的实例，一步一步，由浅入深地阐述了Flash动画由开始构思到最终完成的全部动画制作流程，以及制作动画的创意与思路。
第10章中对Flash的一些常用辅助软件进行了综合介绍，使读者在Flash动画创作的过程中可以如虎添翼。
本书讲解清晰，语言通俗易懂，操作步骤详尽，图文并茂，内容结构由浅入深、由点及面、逐步展开，软件的强大功能寓于精心设计的实例之中，逐步进行讲解，使学习在完全没有压力的过程中轻松进行。
本书附赠一张配套光盘，光盘中收录了书中各章范例的源文件，并配有部分典型案例的多媒体教学，对Flash MX 2004动画制作的过程进行动态演示，把过观看多媒体动态演示与阅读本书相结合的话，对学习范例的理解会更加深刻。

书籍目录

第1章 熟悉Flash MX 2004操作环境 1.1 Flash MX 2004新功能 1.1.1 Flash MX 2004的共有特性 1.1.2 Flash MX Professional 2004特有的新功能 1.2 Flash MX 2004的操作环境 1.2.1 Flash MX 2004的环境介绍 1.2.2 面板群组 1.2.3 设定Flash MX 2004的工作环境 1.3 工具列的使用 1.3.1 认识工具列 1.3.2 矢量图与位图 1.3.3 选择和调整工具 1.3.4 绘图工具 1.3.5 色彩工具 1.3.6 文本工具 1.3.7 视图工具 1.3.8 物体的组第2章 开始学习Flash动画制作 2.1 元件与实例 2.1.1 元件与实例的关系 2.1.2 元件的创建 2.1.3 修改实例的属性 2.1.4 导入外部文件 2.2 图层与时间轴 2.2.1 认识图层与时间轴 2.2.2 图层的操作 2.2.3 使用场景 2.3 帧的操作 2.3.1 帧的识别 2.3.2 帧的管理 2.4 Flash动画的类型 2.4.1 关键帧动画 2.4.2 补间动作动画 2.4.3 补间形状动画 2.5 动画的导出与发布 2.5.1 测试影片 2.5.2 影片的优化 2.5.3 发布和导出动画 2.6 ActionScript脚本入门 2.6.1 什么是ActionScript 2.6.2 使用”动作”面板 2.6.3 添加动作脚本 2.6.4 ActionScript语法规则 2.6.5 目标路径 第3章 模仿制作遮罩特效动画 3.1 初识遮罩动画 3.1.1 遮罩的概念 3.1.2 制作简单的遮罩动画 3.2 探照灯效果 3 2.1 实例说明 3 2.2 设计思想 3 2.3 设计步骤 3.3 转动的地球 3.3.1 实例说明 3.3.2 设计思想 3.3.3 设计步骤 3.4 百叶窗效果 3.4.1 实例说明 3.4.2 设计思想 3.4.3 设计步骤 3.5 马赛克效果 3.5.1 实例说明 3.5.2 设计思想 3.5.3 设计步骤 3.6 卷轴画卷 3.6.1 实例说明 3.6.2 设计思想 3.6.3 设计步骤第4章 模仿制作文字特效动画 4.1 交叉字 4.1.1 实例说明 4.1.2 设计思想 4.1.3 设计步骤 4.2 飞行字 4.2.1 实例说明 4.2.2 设计思想 4.2.3 设计步骤 4.3 荧光字 4.3.1 实例说明 4.3.2 设计思想 4.3.3 设计步骤 4.4 缩放字 4.4.1 实例说明 4.4.2 设计思想 4.4.3 设计步骤 4.5 风吹字 4.5.1 实例说明 4.5.2 设计思想 4.5.3 设计步骤 4.6 光辉字 4.6.1 实例说明 4.6.2 设计思想 4.6.3 设计步骤 4.7 静态散射字 4.7.1 实例说明 4.7.2 设计思想 4.7.3 设计步骤 4.8 打字效果 4.8.1 实例说明 4.8.2 设计思想 4.8.3 设计步骤第5章 模仿制作按钮交互动画 5.1 按钮元件简介 5.1 1 按钮元件 5.1.2 创建按钮元件 5.1.3 启用按钮 5.2 控制影片播放 5.2.1 实例说明 5.2.2 设计思想 5.2.3 设计步骤 5.3 数字按钮 5.3.1 实例说明 5.3.2 设计思想 5.3.3 设计步骤 5.4 显示按钮提示 5.4.1 实例说明 5.4.2 设计思想 5.4.3 设计步骤 5.5 伸缩菜单 5.5.1 实例说明 5.5.2 设计思想 5.5.3 设计步骤 5.6 动态导航 5.6.1 实例说明 5.6.2 设计思想 5.6.3 设计步骤 5.7 面板随心变 5.7.1 实例说明 5.7.2 设计思想 5 7.3 设计步骤第6章 模仿制作鼠标特效动画 6.1 变换鼠标指针 6.1.1 实例说明 6.1.2 设计思想 6.1.3 设计步骤 6.2 如影随形 6.2.1 实例说明 6.2.2 设计思想 6.2.3 设计步骤 6.3 魔幻正方形 6.3.1 实例说明 6.3.2 设计思想 6.3.3 设计步骤 6.4 鼠标看图 6.4.1 实例说明 6.4.2 设计思想 6.4.3 设计步骤 6.5 另类探照灯 6.5.1 实例说明 6.5.2 设计思想 6.5.3 设计步骤 6.6 滑出记忆中的日子 6.6.1 实例说明 6.6.2 设计思想 6.6.3 设计步骤第7章 视频和音频在动画中的使用 7.1 视频的便用 7.1.1 视频概述 7.1.2 视频导入 7.1.3 编辑视频 7.2 音频的使用 7.2.1 音频概述 7.2.2 音频导入 7.2.3 编辑音频 7.2.4 ActionScript对声音的控制 7.3 视频行为控制 7.3.1 实例说明 7.3.2 设计思想 7.3.3 设计步骤 7.4 视频回放 7.4.1 实例说明 7 4.2 设计思想 7.4.3 设计步骤 7.5 声音控制 7.5.1 实例说明 7.5.2 设计思想 7.5.3 设计步骤 第8章 实战Flash ActlonScrlpt控制效果 8.1 随机数的妙用 8.1.1 取得随机数 8.1.2 实战演习——随机选号 8.1.3 实战演习——漫天飞雪 8.2 获得系统时间 8.2.1 关于date类 8.2.2 实战演习——电子日历 8.3 控制影片的播放 8.3.1 Fscommand脚本简介 8.3.2 实战演习 8.4 调用外部文件 8.4.1 调用的奥秘 8.4.2 实战演习——调用外部文本 8.4.3 实战演习——调用外部图片 8.5 关于Loading的制作 8.5.1 Loading的制作原理 8.5.2 本机测试Loading效果的简单方法 8.5.3 实战演习——显示下载进度 8.6 组件的应用 8.6.1 组件入门 8.6.2 使用组件 8.6.3 实战演习——互动表单 8.6.4 实战演习——组件控制视频 第9章 Flash综合实例分析与制作 9.1 数字拼图游戏制作 9.1.2 设计思想 9.1.3 设计步骤 9.2 制作公司网站导航 9.2.1 实例说明 9 2.2 设计思想 9.2.3 设计步骤 9.3 打砖块游戏制作 9.3.1 实例说明 9.3.2 设计思想 9.3.3 设计步骤 9.4 经验总结第10章 Flash动画制作超强辅助T具

10.1 轻松制作Flash 3D动画效果　10.1.1 SWIFT 3D简介　10.1.2 实战演习　10.2 轻松实现Flash文字特效　10.2.1 Anim-Fx和Mix-FX简介　10.2.2 实战演习　10.3 轻松制作复杂的文字特效　10 3.1 SWISHMAX简介　10.3.2 精彩实例演绎　10.4 Flash文件的解析、搜索以及格式转换　10.4.1 硕思闪客精灵MX 2005　10 4.2 Flash文件搜索专家FlashJester WOOF　10 4.3 格式转换　10.5 制作Flash个性桌面与屏保　10.5.1 Flash桌面轻松做　10.5.2 Flash个性化屏保　10.6 巧妙实现Flash音频处理　10.6.1 SOUND FORGE简介　10.6.2 如何使用Sound Forge编辑音频 附录 Flash MX 2004快捷键　工具列快捷键　菜单命令快捷键　工作区辅助功能命令快捷键　动作面板命令快捷键

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