

<<Flash动画制作>>

图书基本信息

书名：<<Flash动画制作>>

13位ISBN编号：9787030273352

10位ISBN编号：7030273354

出版时间：2010-5

出版时间：科学出版社

作者：江华伟，郑东营 主编

页数：296

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>

<<Flash动画制作>>

内容概要

《Flash动画制作(修订版)》根据教学大纲的要求和初学者的实际情况,从实用角度出发,结合精彩案例,以循序渐进的方式,由浅入深地全面介绍了Flash CS3的基本操作、常用工具、5种常用动画的制作方法,包括逐帧动画、形状补间动画、动作补间动画、遮罩动画和引导路径动画,元件和实例、声音和视频,以及如何用动作脚本制作交互式动画、文字和组件、时间轴特效和行为、模板及动画的发布等内容。

本书每章后面都精心设计了相应的练习题和上机实践题,使读者能及时检验所学的知识,帮助读者进一步掌握和巩固基本知识,快速提高实践能力。

《Flash动画制作(修订版)》可作为高职高专以及本科院校计算机动画技术课程的教材,也适合成人教育和培训班讲授Flash动画制作和二维动画制作等课程使用。

本书由江华伟、郑东营主编。

<<Flash动画制作>>

书籍目录

第1章 Flash操作基础

1.1 熟悉Flash界面

1.1.1 Flash界面简介

1.1.2 文档选项卡

1.1.3 时间轴

1.1.4 工具面板

1.1.5 舞台

1.1.6 常用面板

1.1.7 设计类面板

1.1.8 开发类面板

1.1.9 其他面板

1.1.10 网格、辅助线与标尺的使用

1.2 实例——制作雄鹰俯冲而下的动画

1.2.1 新建一个动画文档

1.2.2 创建图形元件

1.2.3 创建动画运动的效果

1.3 习题与上机操作

第2章 Flash绘图基础

2.1 位图与矢量图

2.1.1 位图图像

2.1.2 矢量图形

2.2 基本绘图工具的使用

2.2.1 线条的绘制与修改

2.2.2 任意变形工具

2.2.3 铅笔工具

2.2.4 刷子工具

2.2.5 钢笔工具和部分选取工具

2.2.6 椭圆工具和矩形工具

2.2.7 实例——绘制可爱的小屋

2.3 其他绘图工具的使用

2.3.1 填充变形工具

2.3.2 套索工具

2.3.3 橡皮擦工具

2.3.4 实例——五角红星的制作

2.4 对象的合并

2.4.1 合并对象的应用

2.4.2 实例——利用合并对象制作Logo

2.5 实例——绘制盆景

2.5.1 绘制仿古的木质花盆

2.5.2 绘制花

2.5.3 绘制泥土

2.6 习题与上机操作

第3章 动画制作基础

3.1 Flash动画基础

3.1.1 与Flash文档相关的文件类型

<<Flash动画制作>>

- 3.1.2 时间轴
 - 3.1.3 场景
 - 3.1.4 动画元素
 - 3.1.5 元件与实例
 - 3.2 逐帧动画
 - 3.2.1 创建逐帧动画的方法
 - 3.2.2 绘图纸
 - 3.2.3 实例——飞翔的老鹰
 - 3.2.4 实例——制作会旋转的动画
 - 3.3 形状补间动画
 - 3.3.1 形状补间动画基础
 - 3.3.2 形状补间动画的[属性]面板
 - 3.3.3 使用形状提示
 - 3.3.4 实例——添加形状提示
 - 3.3.5 实例——珍惜水源
 - 3.4 动作补间动画
 - 3.4.1 动作补间动画的概念
 - 3.4.2 动作补间动画的属性设置
 - 3.4.3 实例——网站横幅广告的制作
 - 3.5 遮罩动画
 - 3.5.1 遮罩动画的概念
 - 3.5.2 创建遮罩的方法
 - 3.5.3 应用遮罩时的技巧
 - 3.5.4 实例——辉光文字
 - 3.5.5 实例——制作星光闪闪的动画
 - 3.6 引导路径动画
 - 3.6.1 创建引导路径动画的方法
 - 3.6.2 应用引导路径动画的技巧
 - 3.6.3 实例——制作光芒四射的文字
 - 3.6.4 实例——神奇的海底世界
 - 3.7 习题与上机操作
- 第4章 元件和实例
- 4.1 元件和实例概述
 - 4.1.1 元件
 - 4.1.2 实例
 - 4.1.3 几种特殊的元件和实例
 - 4.1.4 元件的类型和创建元件的方法
 - 4.2 元件库的管理和使用
 - 4.2.1 概述元件库
 - 4.2.2 元件的一些最基本管理方法
 - 4.2.3 灵活使用元件库
 - 4.2.4 共享元件库的使用
 - 4.3 深入学习元件和实例
 - 4.3.1 两种不同的编辑界面
 - 4.3.2 元件和实例的内在关系
 - 4.3.3 元件和实例的属性详解
 - 4.3.4 什么是分离与组合

<<Flash动画制作>>

- 4.3.5 元件类型的转换与实例对象的交换
- 4.4 按钮的应用
 - 4.4.1 新建按钮元件
 - 4.4.2 创建按钮
- 4.5 精彩实例
 - 4.5.1 制作三维空间效果
 - 4.5.2 隐藏按钮元件——制作交互界面
 - 4.5.3 鼠标看画
- 4.6 习题与上机操作
- 第5章 在Flash中添加声音和视频
 - 5.1 声音的处理与应用
 - 5.1.1 实例——会发声的按钮
 - 5.1.2 设置和编辑声音的属性
 - 5.1.3 声音的压缩
 - 5.1.4 声音回放的控制方法
 - 5.2 导入和控制视频
 - 5.2.1 Flash所支持的视频类型
 - 5.2.2 导入视频
 - 5.2.3 利用行为控制视频
 - 5.3 习题与上机操作
- 第6章 动作脚本入门
 - 6.1 使用动作面板
 - 6.1.1 动作面板介绍
 - 6.1.2 管理影片中的动作脚本
 - 6.2 ActionScript编程基础
 - 6.2.1 ActionScript程序中的变量
 - 6.2.2 ActionScript程序中的常量
 - 6.2.3 关于函数
 - 6.2.4 语法规范
 - 6.3 事件和事件处理函数
 - 6.3.1 事件的分类和方法
 - 6.3.2 事件处理函数on()
 - 6.3.3 事件处理函数方法
 - 6.3.4 事件侦听器
 - 6.3.5 按钮事件与影片剪辑事件
 - 6.4 基本命令和程序结构控制
 - 6.4.1 时间轴控制命令
 - 6.4.2 浏览器和网络控制命令
 - 6.4.3 程序流程结构控制
 - 6.4.4 Flash中的常用对象
 - 6.5 习题与上机操作
- 第7章 深入学习动作脚本
 - 7.1 影片剪辑控制
 - 7.1.1 影片剪辑属性控制
 - 7.1.2 复制电影剪辑命令
 - 7.1.3 影片剪辑的路径
 - 7.1.4 startDrag()和stopDrag()

<<Flash动画制作>>

- 7.2 用键盘控制动画
 - 7.2.1 详解键盘对象的方法
 - 7.2.2 键盘控制实例1
 - 7.2.3 键盘控制实例2
- 7.3 声音控制和智能动画片段
 - 7.3.1 滑杆控制声音音量
 - 7.3.2 智能动画片段
- 7.4 精彩实例
 - 7.4.1 星星跟我走
 - 7.4.2 色彩变幻
- 7.5 习题与上机操作
- 第8章 文本字段与组件
 - 8.1 动态文本和输入文本
 - 8.1.1 动态文本
 - 8.1.2 输入文本
 - 8.2 组件
 - 8.2.1 添加和设置组件的方法
 - 8.2.2 用动作脚本控制组件
 - 8.2.3 UI组件详解
 - 8.3 习题与上机操作
- 第9章 时间轴特效和行为
 - 9.1 时间轴特效
 - 9.1.1 认识时间轴特效
 - 9.1.2 实例——制作爆炸效果
 - 9.1.3 时间轴特效设置
 - 9.1.4 时间轴特效的扩展
 - 9.2 滤镜的应用
 - 9.2.1 滤镜的添加和删除
 - 9.2.2 滤镜的种类和参数
 - 9.2.3 实例——快乐青草地
 - 9.3 行为和行为面板
 - 9.3.1 行为面板介绍
 - 9.3.2 使用行为控制影片剪辑
 - 9.3.3 使用行为控制视频播放
 - 9.3.4 使用行为控制声音播放
 - 9.3.5 实例——随意拖动加载的图像
 - 9.4 习题与上机操作
- 第10章 模板的应用及动画发布
 - 10.1 使用模板
 - 10.1.1 模板类型
 - 10.1.2 创建模板
 - 10.1.3 保存模板
 - 10.1.4 模板应用实例
 - 10.2 发布动画
 - 10.2.1 动画发布前的测试
 - 10.2.2 动画发布
 - 10.2.3 Flash参数说明

<<Flash动画制作>>

10.2.4 HTML参数说明

10.2.5 Flash版本检测

10.3 习题与上机操作

第11章 综合实训——动感十足的MTV制作

11.1 准备动画素材

11.1.1 Flash MTV实例中的一组动感画面

11.1.2 音乐素材的准备和前期处理

11.2 歌词与音乐的同步

11.2.1 音乐的导入和编辑

11.2.2 流类型的音乐设置

11.2.3 歌词与音乐同步的方法

11.2.4 制作动感画面

11.3 动画预载的制作方法

11.3.1 制作动画预载画面

11.3.2 制作MTV动画预载画面

11.4 习题与上机操作

参考文献

<<Flash动画制作>>

编辑推荐

Flash CS3是Macromedia公司推出的一款非常优秀的矢量动画制作软件。它具有跨平台、高品质、体积小、可嵌入字体、声音和视频，以及强大的交互功能等特点，是网页设计师和动画制作者的首选工具。

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>