

图书基本信息

书名：<<Flash CS3平面动画制作案例教程与实训>>

13位ISBN编号：9787301131190

10位ISBN编号：7301131194

出版时间：2008-1

出版单位：北京大学

作者：田启明

页数：325

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

本书通过28个经典案例由浅入深、循序渐进地介绍用Flash CS3制作平面动画的基本知识和操作技巧。全书共分7章，内容涵盖Flash平面动画制作的基本原理、创作流程、组成元素、绘制图形、5种典型的平面动画技术、集成媒体文件、脚本制作交互动画、元件、组件、滤镜、分镜头脚本、动作的预备与缓冲、多米诺骨牌式动画的设置技巧等知识点。

本书精选的28个案例涉及Flash的各种典型应用：图形绘制、网页动画、贺卡动画、相册制作、视频制作、课件制作、游戏制作、广告制作及MV等。

各个实例无论是在创意，还是在技术方面都是经过精心设计制作而成的。

本书可作为中、高职院校和高等院校的计算机应用技术专业、多媒体专业及其他相关专业学习平面动画制作课程的教材，也可作为各类Flash平面动画制作培训班及广大Flash爱好者的学习参考书。

书籍目录

第1章 Flash入门 1.1 Flash动画入门概述 1.2 “运动的小车”案例 1.“文档属性”的设置 2.舞台的设置 3.帧的操作 4.两种绘图模式的使用 本章小结 习题第2章 使用Flash绘制图形 2.1 Flash图形绘制概述 2.2 “树叶”案例 1.“钢笔工具”的使用 2.“线条工具”的使用 3.“铅笔工具”的使用 2.3 “雪房子”案例 1.“矩形工具”的使用 2.“椭圆工具”的使用 3.“多角星形工具”的使用 4.“刷子工具”的使用 5.“橡皮擦工具”的使用 2.4 “易拉罐”案例 1.“颜料桶工具”的使用 2.“渐变变形工具”的使用 3.“墨水瓶工具”的使用 2.5 “小青蛙”案例 1.“选择工具”的用法 2.排列图形 3.图形的组合与打散 2.6 “春天来了”案例 1.元件的建立和编辑 2.实例的编辑 3.“任意变形工具”的使用 4.图形的平滑、伸直和优化 2.7 “Happy Time特效文字”案例 1.图像的导入 2.“套索工具”的使用 3.将位图转换为矢量图 4.“文本工具”的使用 2.8 “动态山水画”案例 1.“设计”面板的使用 2.对图层的基本操作 3.对图形编辑的辅助菜单的使用 本章小结 习题第3章 Flash平面动画制作 3.1 Flash平面动画制作概述 3.2 “运动的小青蛙”逐帧动画案例 1.制作逐帧动画 2.卡通人物的绘图技巧 3.3 “恭贺新禧”案例 1.制作形状补间动画 2.设置形状提示点 3.4 “宇宙集锦”案例 1.制作运动补间动画 2.设置旋转的运动效果 3.设置运动的快慢效果 4.设置物体逐步消失的效果 3.5 “闪闪的红星”遮罩动画案例 1.制作遮罩动画 2.设置一个图层遮罩多个图层 3.6 “蝴蝶飞”引导动画案例 1.制作引导动画 2.应用引导路径的技巧 3.7 “贺卡”综合动画案例 1.时间轴特效的使用方法 2.“按钮”元件的建立和使用 3.元件的使用技巧 4.实例的颜色调节 本章小结 习题第4章 使用Flash集成媒体文件 4.1 Flash集成媒体文件概述 4.2 “水晶苹果相册”案例 1.选取位图区域 2.使用位图进行填充 3.导入声音 4.添加及编辑声音 5.设置输出的音频 4.3 “黄金甲视频”案例 1.导入视频的方法 2.时间轴控制函数控制视频的回放 3.Flash作品的输出与发布 本章小结 习题第5章 使用ActionScript动作脚本制作交互动画 5.1 ActionScript动作脚本 5.2 “语文课件”案例 1.ActionScript脚本的应用技巧 2.按钮事件处理函数的使用 3.时间轴控制函数的使用 5.3 “飘雪动画”案例 1.随机函数的使用 2.复制影片剪辑函数(duplicate MovieClip)的使用 3.影片剪辑属性的设置 4.条件结构if语句的使用 5.4 “预载动画”案例 1.动态文本变量的设置 2.元件实例命名时绝对路径和相对路径的使用 3.预载函数的使用 4.滤镜的使用 5.5 “花瓣动画”案例 1.循环结构for的使用 2.鼠标控制方法 3.影片剪辑的事件处理器的使用 5.6 “拼图游戏”案例 5.7 “网站导航”案例 本章小结 习题第6章 Flash组件入门 6.1 Flash组件 6.2 “会员注册表”案例 1.组件的使用 2.单选按钮(RadioButton)组件的使用 3.复选框(checkBox)组件的使用 4.按钮(Button)组件的使用 5.下拉列表框(ComboBox)组件的使用 6.文本域(TextArea)组件的使用 6.3 “台历”案例 1.DateChooser组件的使用 2.Label组件的使用 本章小结 习题第7章 经典案例 7.1 经典动画制作 7.2 “个人简历”案例 1.个人简历的结构设计 2.元件的管理 7.3 “《环境污染》公益广告”案例 1.公益广告的设计思路 2.Flash动画中的常用镜头 3.镜头切换的效果设定 7.4 “圣诞贺卡”案例 1.Flash分镜头脚本的绘画 2.动作中的预备与缓冲 3.多米诺骨牌式动画的设置技巧 7.5 “《两只老虎》MV”案例 1.MV制作的流程 2.动画素材的准备 3.音乐与歌词的同步 4.MV的动画制作技巧 5.MV的优化与管理 本章小结 习题参考文献

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>