

<<FLASH.MX动画影片制作 突破训>>

图书基本信息

书名：<<FLASH.MX动画影片制作 突破训练>>

13位ISBN编号：9787111130451

10位ISBN编号：7111130456

出版时间：2003-9

出版时间：机械工业出版社

作者：孟庆博等编

页数：243

字数：306000

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.MX动画影片制作 突破训>>

### 内容概要

本书较深入地讲解了动画和设计的相关概念，不拘泥于软件的操作说明，而是引入大量的实例制作，以使读者从制作中中学习软件。

融合了笔者的制作经验，配备了实例制作的的教学演示光盘。

并在许多章节后面设宴了相关的题目，使读者勤动脑、多动手、提高学习质量。

本书共分中三大篇，每篇中又分为若干章节。

其中基础篇主要讲解Flash MX软件的基本操作并配合了相关操作设立了一些较简单的实例教程，详细读完后就能自己动手制作一些简单的动画了。

进阶篇将基础篇中部分软件的操作深入化，主要讲解复杂图像以及场景的绘制、颜色的协调搭配、网页的制作和大量详细的实例制作。

高阶篇讲的是一些创作思维、意识和较专业的动画知识以及Flash 动画短片、MTV、广告的制作特点。

。

## <<FLASH.MX动画影片制作 突破训>>

### 书籍目录

序基础篇第一章 认识Flash MX 1.1 Flash MX的特点 1.2 软件的结构 1.3 相关概念 1.4 认识Flash MX的界面第二章 制作第一个影片 2.1 制作一个圆并让它动起来 2.2 改变大小与形状 2.3 符号与图形的区别 2.4 加速与减速运动 2.5 摇摆与滚动的圆形 2.6 颜色明暗的变化第三章 工具及其属性的运用 3.1 选取工具 3.2 绘图工具 3.3 自由变形工具 3.4 填充工具 3.5 观察工具第四章 变些花样, 来点新鲜的 4.1 绘制一个圆球调节它的颜色 4.2 物体重量感的表现及引导线的应用 4.3 加减速弹性形变的实际应用 4.4 制作一个真实的篮球动画第五章 增加知识多多益善 5.1 图片的导入与编辑 5.2 影片的输出与发布 5.3 文字的添加和特效制作 5.4 按钮的添加与使用第六章 深入一点复杂一些 6.1 一个篮球入筐的动画 6.2 制作一个手臂活动的人 6.3 绘制背景 6.4 制作一段人物拍球投篮的动画影片第七章 Flash 影片的声音制作 7.1 为影片添加声音 7.2 声音的控制 7.3 按钮中声音的运用 7.4 声音的输出设宴 进阶篇第八章 画得更好 8.1 绘图工具的运用 8.2 绘制图像的方法 8.3 动画制作的勾线方法 8.4 统一绘画风格第九章 学习ActionScript 9.1 按钮事件 9.2 按键事件 9.3 帧事件第十章 网页的制作 10.1 基本网页制作 10.2 Flash 网站规划 10.3 Flash 网页的常见技巧 10.4 制作弹出式菜单第十一章 应用实例 11.1 电影序幕文字效果 11.2 书本翻页效果 11.3 深示文稿的制作 11.4 相册的制作 高级篇第十二章 作品分析 12.1 作品主题与创作思路 12.2 作品的素材 12.3 制作与合成 12.4 制作说明 12.5 影片的输出第十三章 使动作更优美 13.1 运动规律的介绍 13.2 常见运动分析 13.3 部分运动规律详解第十四章 镜头画面浅析 14.1 分镜头的概念 14.2 镜头的基本形式 14.3 用镜头表现事件第十五章 短片MTV与广告 15.1 动画短片MTV与广告的异同 15.2 MTV制作浅析 15.3 广告制作的思路第十六章 从前期企划到最后完成 16.1 传统动画的制作流程 16.2 主题的表现与分镜头的绘制 16.3 人物的设定和动作设计 16.4 背景及色彩的设定 16.5 声音的选择附录

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>