

## <<Flash动画设计与制作>>

### 图书基本信息

书名：<<Flash动画设计与制作>>

13位ISBN编号：9787113080808

10位ISBN编号：7113080804

出版时间：2007-12

出版时间：中国铁道

作者：张洪星，霍艳玲主

页数：231

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动画设计与制作>>

### 内容概要

Flash是目前最受欢迎的动画设计软件之一，已广泛地应用于美术设计、网页制作、多媒体软件及教学光盘制作等诸多领域。

《21世纪大学计算机基础规划教材：Flash动画设计与制作》侧重于实用性，以“软件功能+实例”的方式来指导和学习动画制作。

使读者能够在学习动画制作的过程中轻松掌握软件操作方法及其原理。

本教材共分11章，主要内容包括：Flash的入门知识，使用绘图工具，动画制作，元件、实例和库及场景的操作，声音和视频的应用，动作脚本基础，组件，时间轴特效和行为，MXML的制作过程，Flash模板和动画发布，最后以经典案例结尾，系统地介绍了Flash动画制作知识。

《21世纪大学计算机基础规划教材：Flash动画设计与制作》内容全面、实用性强，文字叙述深入浅出、可操作性强，非常适合Flash的初、中级读者学习或计划向动画创作方面发展的读者使用。

## 书籍目录

第1章 认识Flash 1.1 Flash的工作环境 1.1.1 初识Flash 1.1.2 文档选项卡 1.1.3 时间轴 1.1.4 帧和关键帧 1.1.5 图层 1.1.6 菜单栏 1.1.7 工具栏 1.1.8 舞台 1.1.9 面板 1.1.10 网格、辅助线和标尺 1.2 得心应手——制作第一个简单动画 1.2.1 创建影片文档 1.2.2 导入素材 课后任务 第2章 Flash绘图基础 2.1 绘图工具 2.1.1 认识工具栏 2.1.2 绘制线条 2.1.3 “椭圆工具”和“矩形工具”的用法 2.1.4 使用刷子 2.1.5 使用橡皮 2.2 修改与填充 2.2.1 修改变形 2.2.2 颜色填充 2.3 Flash鼠标绘图 2.3.1 卡通树 2.3.2 Flash MV构图 课后任务 第3章 动画制作 3.1 设计动画的基础 3.1.1 认识时间轴 3.1.2 了解帧标识 3.2 逐帧动画 3.2.1 逐帧动画制作步骤 3.2.2 制作实例——制作人物原地行走动画 3.3 形状补间动画 3.3.1 形状补间动画制作步骤 3.3.2 制作实例——花落知多少 3.4 动画补间动画 3.4.1 动画补间动画制作步骤 3.4.2 制作实例——网站Banner 3.5 遮罩动画 3.5.1 遮罩动画制作步骤 3.5.2 实例一：百叶窗的制作 3.5.3 实例二：Flash的瀑布效果 3.6 引导路径动画 3.6.1 引导路径动画制作步骤 3.6.2 制作实例——制作一个小球从杯子上跳过的动画 课后任务 第4章 元件、实例和库 4.1 元件、实例和库的概念 4.1.1 元件的概念 4.1.2 实例的概念 4.1.3 几种特殊的元件和实例 4.2 创建元件 4.2.1 把对象转换成图形元件 4.2.2 把对象转换成按钮元件 4.2.3 把对象转换成影片剪辑元件 4.2.4 创建空白元件 4.2.5 调用其他影片中的元件 4.2.6 创建按钮元件 4.3 使用库资源 4.3.1 库面板的管理 4.3.2 使用库文件 4.3.3 公用库 4.4 元件和实例的灵活运用 4.4.1 实例一：制作组合按钮 4.4.2 实例二：鼠标跟随效果 课后任务 第5章 动画中的声音和视频 5.1 Flash中声音的应用 5.1.1 声音的导入 5.1.2 声音的属性 5.2 编辑声音 5.2.1 利用声音编辑控件编辑声音 5.2.2 压缩声音 5.2.3 使用行为控制声音的播放 5.3 视频的导入 5.3.1 Flash的视频编码技术 5.3.2 Flash支持的视频格式 5.3.3 视频的导入 5.3.4 导出FLV视频文件 课后任务 第6章 动作脚本 6.1 编写动作脚本 6.1.1 动作面板 6.1.2 工具栏的使用 6.1.3 添加代码 6.2 基本概念 6.2.1 常用术语 6.2.2 变量 6.2.3 函数 6.2.4 常用语句 6.3 常用命令 6.3.1 时间轴控制命令 6.3.2 浏览器和网络控制命令 6.4 事件 6.4.1 使用事件处理函数方法 6.4.2 使用事件侦听器 6.4.3 鼠标事件——繁花似锦 6.4.4 键盘事件 6.4.5 键盘控制——幸运号码 6.5 影片剪辑控制 6.5.1 影片剪辑属性 6.5.2 影片剪辑的路径 6.5.3 影片剪辑命令 6.5.4 影片剪辑属性实例 6.6 精彩实例 6.6.1 一把扇子 6.6.2 大卖场 课后任务 第7章 组件 7.1 组件使用 7.1.1 组件添加和设置 7.1.2 组件事件 7.2 用户界面 (UI) 组件 7.2.1 按钮 (Button) 组件 7.2.2 复选框 (CheckBox) 组件 7.2.3 组合框 (ComboBox) 组件 7.2.4 标签 (Label) 组件 7.2.5 列表框 (List) 组件 7.2.6 单选按钮 (RadioButton) 组件 7.2.7 加载 (Loader) 组件 7.2.8 步进器 (NumericStepper) 组件 7.2.9 进程栏 (ProgressBar) 组件 7.2.10 文本域 (TextArea) 组件 7.2.11 单行文本 (TextInput) 组件 7.2.12 滚动窗格 (ScrollPane) 组件 7.2.13 窗口 (Window) 组件 7.2.14 Accordion 组件 7.2.15 日历 (DateChooser) 组件 7.2.16 媒体组件实例 课后任务 第8章 时间轴特效和行为 8.1 时间轴特效 8.1.1 认识时间轴特效 8.1.2 时间轴特效设置 8.2 行为和行为面板 8.2.1 行为和行为面板概述 8.2.2 使用行为面板控制影片剪辑实例的行为 8.2.3 使用行为面板控制声音播放的行为 课后任务 第9章 Flash模板与动画发布 9.1 Flash模板 9.2 动画的发布 9.2.1 优化作品 9.2.2 测试作品 9.2.3 发布动画设置 9.2.4 输出动画 课后任务 第10章 实战演练——Flash MTV 10.1 基本概念和基本操作 10.2 Flash MTV动画制作——“生日贺卡” 10.2.1 音乐编辑设置与歌词同步制作 10.2.2 制作背景画面 10.2.3 Loading场景的制作 课后任务 第11章 经典案例 11.1 精美相框 11.1.1 制作元件 11.1.2 百叶窗元件 11.1.3 用混合模式制作图片颜色变化效果 11.1.4 使用滤镜属性 11.2 动画片头 11.2.1 创建影片文档和导入图片 11.2.2 制作图片运动元件 11.2.3 制作网格元件 11.2.4 制作背景元件 11.2.5 组装动画 11.2.6 完善动画 11.3 随意拖动外部加载的图像 11.3.1 创建动画界面 11.3.2 创建元件 11.3.3 引用元件 11.3.4 设置行为 11.4 投影滤镜文字特效 11.4.1 新建影片文档和设置文档属性 11.4.2 创建文字 11.4.3 设置滤镜 11.4.4 保存测试文件 11.5 教师节贺卡 11.5.1 绘制“烛焰”元件 11.5.2 绘制“烛身”元件 11.5.3 绘制“烛光”元件 11.5.4 组装“蜡烛”元件 11.5.5 绘制“心”元件 11.5.6 绘制“珍珠”元件 11.5.7 制作“项链”元件 11.5.8 制作“老师，您辛苦了”元件 11.5.9 制作“烛台”元件 11.5.10 完成整个画面制作 11.6 月光下水波荡漾 11.6.1 制作“波纹”影片剪辑元件 11.6.2 制作波纹上下运动的影片剪辑元件 11.6.3 制作“重叠波纹”影片剪辑元件 11.6.4 制作“模糊”影片剪辑元件 11.6.5 制作主动画 11.6.6 制作月光下的波光 11.7 自定义缓入/缓出动画案例 11.7.1 创建影片文档和制作背景元件 11.7.2 制作小球元件 11.7.3 制作投影元件 11.7.4 组装动画 课后任务 参考文献





<<Flash动画设计与制作>>

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>