

<<趣味动画一点通>>

图书基本信息

书名：<<趣味动画一点通>>

13位ISBN编号：9787115106674

10位ISBN编号：7115106673

出版时间：2002-10

出版时间：人民邮电出版社

作者：王爱胜

页数：203

字数：320000

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>

## <<趣味动画一点通>>

### 内容概要

本书在分散、集中相结合的趣味故事情景下，针对具体任务，对Flash制作动画的基本技术进行了引导式讲解。

本书共分6章。

第1章按使用Flash软件的过程，使读者快速地认识动画制作的一般环境，如场景、层夹、层、关键帧等；第2章以《西游记》中的部分情景为例学习基础技术；第3章通过为“小鲁”的故事配音，学习声音的运用；第4章学习交互操作设计；第5章通过做一个完整的动画游戏，对背景、人物以及相关的动作和代码指令进行详细的讲解；第6章通过制作一个完整的MTV，学习一般的动画制作技巧和整体作品的设计。

本书以引导创作为主要内容的同时，配以小技巧、小提示等栏目对相关技术和相关知识进行了讲解，非常适合中学生及初级读者学习使用。

## 书籍目录

第1章 快速上手 认识Flash MX 1.1 为你的电脑安装Flash MX 1.1.1 安装试用版 1.1.2 启动Flash MX 1.2 看看Flash动画,找点感觉 1.2.1 故事动画 1.2.2 MTV动画 1.3 Flash动画原理 1.3.1 布局 1.3.2 动起来 1.3.3 控制 1.4 Flash的动画材料 1.4.1 作图工具 1.4.2 引入图片 1.4.3 引入声音 1.4.4 其他材料 1.5 动画的测试与发布 1.5.1 测试动画 1.5.2 发布动画

第2章 边做边学 打好基础 2.1 用变形制作“孙悟空变桃” 2.1.1 设置画孙悟空的线条 2.1.2 利用局部调整制作孙悟空头和桃子 2.1.3 运用Shape实现魔幻变形 2.1.4 利用控制点进行精确变形 2.1.5 用颜色填充修饰动画 2.2 用Motion制作“上天入海的孙悟空” 2.2.1 从通用符号库中引入游鱼动画 2.2.2 制作云飘动画组 2.2.3 应用动画符号 2.2.4 用引导层制作孙悟空的路径动画 2.3 用自由变形制作“如意金箍棒” 2.3.1 用缩放变形设计金箍棒大小变幻 2.3.2 设计旋转的金箍棒 2.4 用透明度与亮度制作“西行路上” 2.4.1 利用透明度变化制作时空变幻 2.4.2 利用亮度变化制作萤火虫 2.5 用遮罩制作“火眼金睛” 2.5.1 对图形遮罩,识破白骨精 2.5.2 对文字遮罩,识破假御旨

第3章 应用声音 增强动画的感染力 3.1 准备声音素材 3.1.1 准备WAV格式的声音 3.1.2 准备MP3格式的音乐 3.2 使用声音 3.3 声音的控制

第4章 使用按钮 让动画具有交互性 4.1 用Action命令暂停动画 4.2 使用按钮实现交互控制 4.2.1 创建“开始播放”按钮 4.2.2 利用“开始播放”按钮控制动画 4.2.3 测试动画 4.3 给按钮增加音效 4.4 制作动态按钮

第5章 动画游戏——大话三国之《过关斩将》 5.1 编写游戏脚本 5.1.1 故事改编 5.1.2 游戏规划 5.2 制作游戏场景 5.2.1 创建动画 5.2.2 设计城池 5.2.3 设计背景 5.2.4 布置背景 5.2.5 保存文件 5.3 制作游戏人物 5.3.1 守城大将 5.3.2 应用符号 5.3.3 出城与回城 5.3.4 设置致命点 5.3.5 布置守将 5.4 控制游戏中的动画 5.4.1 不可擅自出城 5.4.2 标记任务 5.4.3 随机出城 5.5 游戏中的兵器及效果 5.5.1 绘制刀 5.5.2 溅血效果 5.5.3 设置刀的声效 5.5.4 标记刀的状态 5.5.5 刀的初始状态 5.5.6 把刀放到场景中 5.5.7 让刀与鼠标一起动 5.5.8 测试 5.6 游戏中的判断 5.6.1 判断的准备工作 5.6.2 回合判断 5.6.3 砍中判断 5.6.4 测试修正 5.7 游戏的结束设计 5.7.1 结局动画 5.7.2 引入结局符号 5.7.3 对胜利的判断 5.7.4 败局判断 5.7.5 退出命令 5.7.6 测试动画 5.8 游戏中的计时 5.8.1 设置倒计时 5.8.2 后期测试

第6章 动画MTV——大话西游之“出门在外”

#### 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>