

<<Flash MX 2004中文版动画制>>

图书基本信息

书名：<<Flash MX 2004中文版动画制作实用教程>>

13位ISBN编号：9787115107695

10位ISBN编号：7115107696

出版时间：2005-1

出版时间：第1版(2005年1月1日)

作者：周云

页数：279

字数：435000

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 2004中文版动画制>>

内容概要

本书结合大量的经典实例，系统地介绍了Flash MX 2004在动画制作方面的主要功能和使用方法。全书共分为4部分，总计12章。

第一部分简要介绍Flash MX 2004软件的功能和使用方法；第二部分详细讲解如何使用Flash MX 2004进行素材创作；第三部分介绍如何使用Flash MX 2004进行动画制作，然后通过一个完整的动画实例说明了使用Flash MX 2004制作动画的过程；第四部分讲解Flash 动画输出与发布的相关知识。

本书内容详实、重点突出、操作性强、实例丰富，既可作为初学者的入门教程，也可作为动画制作培训班的教材。

书籍目录

- 第一部分 Flash入门 1第1章 Flash基础 11.1 Flash概述 11.1.1 Flash的特点 11.1.2 Flash MX 2004的安装要求 21.1.3 Flash MX 2004的播放要求 21.2 动画制作基础 31.2.1 基本概念 31.2.2 传统动画制作 41.2.3 电脑动画制作 51.3 Flash界面组成 51.3.1 绘图工具箱 61.3.2 舞台、标尺与辅助线 71.3.3 时间轴面板 81.3.4 库面板 91.3.5 属性检查器 101.4 面板操作 101.4.1 打开/关闭面板 101.4.2 调整面板大小 111.5 小结 111.6 思考与练习 11第二部分 素材制作 13第2章 素材制作之一：图与文字 132.1 创建矢量图 132.1.1 线条工具：绘制直线 142.1.2 铅笔工具：绘制任意形状的曲线 152.1.3 钢笔工具：绘制精确的笔触 172.1.4 椭圆工具：绘制椭圆/圆 182.1.5 矩形工具：绘制矩形/正方形/圆角矩形/圆角正方形 182.1.6 画笔工具：绘制图形 202.2 编辑矢量图 212.2.1 任意变形工具：对象/组/实例/文本块的任意变形 222.2.2 箭头工具：移动终点/转角/曲线和增加顶点 252.2.3 部分选取工具：选取控制点和锚记点进行细致调节 282.2.4 橡皮擦工具：删除笔触和填充 282.2.5 墨水瓶工具：更改笔触颜色、宽度和样式 292.2.6 套索工具：选择对象 292.2.7 重叠形状 302.2.8 排布矢量图形 312.3 导入图形 322.4 输入文本 352.5 设置文本属性 362.5.1 设置文本方向和字距微调 362.5.2 设置输入文本块的尺寸 372.5.3 设置段落的对齐/缩进/行距/边距/文字方向 372.5.4 设置字体/大小/字形/字符间距和字符位置 382.5.5 设置静态文本的特有属性 392.5.6 设置动态文本的特有属性 402.5.7 设置输入文本的特有属性 412.6 文本转换为图形 412.7 实例制作：绘制卡通牛奶盒 422.7.1 示例准备 422.7.2 制作卡通牛奶盒造型 432.8 小结 452.9 思考与练习 45第3章 素材制作之二：元件 483.1 基本概念 483.1.1 元件的概念 483.1.2 元件的类型 483.1.3 实例的概念 493.2 创建元件 493.2.1 创建按钮元件 493.2.2 创建图形元件 523.2.3 创建影片剪辑元件 533.3 编辑元件 543.4 实例制作：盯着鼠标的眼睛 543.5 小结 553.6 思考与练习 55第4章 素材制作之三：颜色处理 574.1 选择颜色 574.2 设置填充色 604.2.1 填充纯色 604.2.2 填充位图 624.2.3 填充渐变效果 644.3 设置笔触颜色 664.4 实例制作练习：立体文本效果 674.5 小结 694.6 思考与练习 69第三部分 动画制作 70第5章 动画制作之一：静态动画篇 705.1 动画制作流程 705.1.1 新建动画文件 705.1.2 制作和导入素材 725.1.3 设置动画效果 745.1.4 动画预览 745.1.5 设置属性 755.1.6 保存动画 755.1.7 发布作品 755.2 设置影片属性 755.3 帧操作 775.3.1 更改帧的显示 775.3.2 帧和关键帧的概念 785.3.3 帧的相关操作 785.4 制作静态动画 805.5 实例制作：“情人节的神密礼物”Flash贺卡 815.5.1 剧本的设计 815.5.2 场景的划分 815.5.3 镜头的划分 825.5.4 元件的设计 835.5.5 礼物盒的设计 845.5.6 卡片的绘制 895.5.7 绘制背景元件 905.5.8 镜头1-1的设计 915.5.9 镜头1-2的设计 925.5.10 玩偶的设计 925.5.11 镜头2-1 985.5.12 镜头2-2的设计 985.5.13 说话的设计 995.5.14 心的制作 1005.5.15 镜头3-1的设计 1005.5.16 镜头3-2的设计 1015.5.17 镜头4-1的设计 1015.5.18 镜头4-2的设计 1025.5.19 镜头5-1的设计 1035.5.20 镜头5-2的设计 1045.6 小结 1055.7 思考与练习 105第6章 动画制作之二：简单动画 1066.1 简单动画制作基础 1066.2 制作动作补间动画 1076.2.1 位置的变化 1076.2.2 尺寸的变化 1096.2.3 方向的变化：旋转 1106.2.4 模拟立体效果：倾斜 1126.2.5 颜色的变化 1136.3 制作形状补间动画 1156.4 制作逐帧动画 1196.4.1 导入图像序列 1196.4.2 逐帧绘制图形 1196.5 实例制作：情人节贺卡(续) 1246.5.1 为镜头3-1增加动画效果 1246.5.2 为镜头3-2增加动画效果 1266.5.3 溶解效果 1276.5.4 魔方效果的绘制 1286.5.5 水晶弹球的动画制作 1306.6 小结 1316.7 思考与练习 132第7章 动画制作之三：层动画 1337.1 层的基础 1337.1.1 什么是图层 1337.1.2 层的操作 1337.1.3 层的应用之一：渐隐字幕 1377.1.4 层的应用之二：雷达 1387.1.5 层的应用之三：雨滴效果 1417.1.6 层的应用之四：发光文字 1427.2 用遮罩层制作动画 1457.2.1 遮罩层应用之一：垂直对开过渡和水平对开过渡效果 1457.2.2 遮罩层应用之二：百页窗过渡与棋盘过渡效果 1477.2.3 遮罩层应用之三：水晶球放大镜效果 1497.2.4 遮罩层应用之四：写字动画效果 1517.2.5 遮罩层应用之五：动态按钮效果 1547.2.6 遮罩层应用之六：动态文字效果 1577.3 用引导层制作动画 1587.3.1 引导层的应用：写字动画效果 1587.3.2 遮罩层与引导层的复合应用：透过窗口看窗外的漂浮物体 1607.4 实例制作：情人节贺卡(续)

1677.4.1 镜头1-1的卡片 1677.4.2 制作镜头1-2的卡片 1697.4.3 镜头2-1的礼物盒 1717.4.4 镜头2-2的“说话” 1747.4.5 镜头3-1的“说话” 1767.4.6 镜头3-2的红心 1777.4.7 镜头4-1的“说话” 1787.4.8 镜头4-2的“做梦” 1827.4.9 镜头5-1的信封 1877.4.10 镜头5-2的过渡 1897.5 小结 1917.6 思考与练习 192第8章 动画制作之四——动作动画 1938.1 动作基础 1938.1.1 什么是动作动画 1938.1.2 使用动作面板 1938.1.3 指定动作 1958.2 动画交互控制 1978.3 组件的使用 1998.4 实例制作：礼物盒(续) 2118.5 小结 2138.6 思考与练习 214第9章 动画制作之五——场景处理 2159.1 场景的概念 2159.2 多场景动画动画制作 2169.3 实例制作 2169.3.1 奶牛追农夫 2169.3.2 农夫追奶牛 2209.4 小结 2209.5 思考与练习 221第10章 动画制作之六——声音和视频 22210.1 导入声音 22210.2 编辑声音 22410.3 合成声音 22710.3.1 针对事件配音：为弹跳小球增加音效 22810.3.2 背景音效：魔方动画配音 22910.3.3 音源在声场中的定位：为水晶弹球增加音效 23110.3.4 使用声音效果设置音源在声场中运动的效果：撞球的音效 23210.3.5 声音与按钮元件的合成：按钮音效 23210.3.6 声音的永久播放：窗的动画音效 23310.4 设置声音属性 23310.5 导入视频 23610.6 设置视频属性 23910.7 实例制作练习 23910.7.1 粉笔与黑板擦动画声音配制 23910.7.2 贺卡背景音乐的动画合成 24210.8 小结 24510.9 思考与练习 245第11章 综合实例制作 24611.1 奶牛慢慢走 24611.1.1 白云的绘制 24611.1.2 草地的绘制 24611.1.3 草的绘制 24711.1.4 花的绘制 25811.1.5 小河的绘制 24911.1.6 天空的绘制 25011.1.7 分解牛的运作 25111.1.8 牛头的绘制 25211.1.9 眼睛的绘制 25411.1.10 牛身的绘制 25411.1.11 前腿弯的绘制 25511.1.12 其他的腿部造型 25511.1.13 走路的动画制作 25611.2 奶牛咀嚼 25811.2.1 环境概述 25811.2.2 牛的绘制 25811.2.3 牛身的绘制 25811.2.4 前腿和后腿的绘制 25911.2.5 牛头的绘制 25911.2.6 静物的绘制 25911.2.7 制作咀嚼动画 26011.2.8 完成场景 26111.3 拖拉机 26111.3.1 环境概述 26211.3.2 栅栏的绘制 26211.3.3 房子的绘制 26311.3.4 房屋的绘制 26311.3.5 粮仓的绘制 26411.3.6 围栏的绘制 26511.3.7 风车的绘制 26511.3.8 组合房子 26611.3.9 拖拉机的绘制 26611.3.10 右前轮的绘制 26611.3.11 左前轮的绘制 26711.3.12 右后轮的绘制 26711.3.13 左后轮的绘制 26811.3.14 车灯的绘制 26811.3.15 车身的绘制 26911.3.16 组合拖拉机 26911.3.17 完成场景 26911.4 小结 27011.5 思考与练习 270第四部分 动画的最终处理 271第12章 输出与发布 27112.1 导出动画作品 27112.1.1 导出为Flash动画 27112.1.2 导出为视频音频 27212.1.3 导出为图像序列 27312.1.4 导出为单幅图像 27512.2 发布动画作品 27612.3 发布预览 27812.4 小结 27912.5 思考与练习 279

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>