第一图书网, tushu007.com

<<新手学Flash动画制作>>

图书基本信息

书名：<<新手学Flash动画制作>>

13位ISBN编号：9787115157218

10位ISBN编号：7115157219

出版时间：2007-4

出版时间：人民邮电

作者：神龙工作室

页数：278

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

第一图书网, tushu007.com

<<新手学Flash动画制作>>

内容概要

《新手学 Flash 动画制作》是指导初学者快速掌握Flash动画创作方法的入门书籍。
书中详细地介绍了初学者必须掌握的基本知识、使用方法和操作步骤，并对初学者在创作动画时经常会遇到的问题进行了专家级的指导，以免初学者在起步的过程中走弯路。
全书共分15章，分别介绍Flash 8基础知识，Flash 8绘图工具的使用，Flash 8颜色工具的使用，Flash 8文本的使用，图形、对象的自由变换，Flash的元件、库和实例，Flash 8素材文件的导入，开始制作简单的动画，多层与多场景动画的制作，ActionScript基础，ActionScript常用语句，UI组件的应用，动画作品的输出和发布，以及精彩实例制作等内容。

《新手学 Flash 动画制作》附带一张精心开发的专业级多媒体教学光盘，它采用了全程语音讲解、情景式教学、详细的图文对照和真实的情景演示等方式，紧密结合书中的内容对各个知识点进行了深入的讲解，大大扩充了《新手学 Flash 动画制作》的知识范围。
同时在光盘中提供了300多个经典的Flash源文件模板，相当于赠送了一本400页的Flash动画制作实战类图书。

《新手学 Flash 动画制作》及配套的多媒体光盘主要面向Flash动画制作的初学者，同时也可以作为动画创作应用培训班的培训教材或者学习辅导书。

第一图书网, tushu007.com

<<新手学Flash动画制作>>

书籍目录

第1章　初识Flash 81.1　Flash的现状、历史和未来1.2　Flash动画的特点1.2.1　受资源制约小1.2.2　操作简单1.2.3　流媒体传输1.2.4　交互性优势1.2.5　可扩展性1.3　Flash的应用领域1.3.1　网络动画1.3.2　制作网站广告条1.3.3　制作交互动画1.3.4　制作动态演示课件1.3.5　制作电子贺卡1.3.6　制作多媒体光盘界面1.4　Flash中的基本术语1.4.1　场景1.4.2　帧1.4.3　图层1.4.4　元件1.4.5　库1.5　Flash 8的新增功能1.5.1　滤镜效果1.5.2　混合模式1.5.3　对象绘制功能1.5.4　高级渐变功能1.5.5　文本渲染新功能1.5.6　对笔触的新调整1.5.7　Mobile模拟器1.5.8　视频编码技术1.5.9　位图处理1.5.10　SWF文件元数据(mata-data)1.5.11　【库】面板功能的新改进1.5.12　对象撤消模式1.5.13　脚本助手模式1.6　Flash 8的安装与卸载1.6.1　Flash 8系统安装要求1.6.2　Flash 8的安装方法1.6.3　Flash 8的卸载1.7　精彩Flash网站推荐1.7.1　高手综合动漫门户网1.7.2　金闪客论坛1.7.3　闪客帝国1.7.4　太平洋电脑网——Flash剧场1.7.5　中国Flash技术中心1.7.6　闪吧第2章　Flash 8的基础知识2.1　Flash 8的启动和退出2.1.1　Flash 8的启动2.1.2　Flash 8的退出2.2　Flash 8文档的基本操作2.2.1　新建文档2.2.2　保存文档2.2.3　打开文档2.3　Flash 8的工作界面2.3.1　菜单栏2.3.2　主工具栏2.3.3　舞台2.3.4　常用面板2.4　设置动画场景2.4.1　设置文档属性2.4.2　网格和标尺的设置2.5　参数设置2.5.1　【首选参数】设置2.5.2　【快捷键】设置2.6　实例制作——雨雨的快乐假日第3章　Flash 8绘图工具的使用3.1　认识Flash 8工具箱3.1.1　【工具】区域3.1.2　【查看】区域3.1.3　【颜色】区域3.1.4　【选项】区域3.2　绘制生动的线条3.2.1　【线条】工具3.2.2　利用【线条】工具绘制电视机3.2.3　【铅笔】工具3.2.4　利用【铅笔】工具绘制卡通形象3.2.5　【钢笔】工具3.2.6　利用【钢笔】工具绘制绿叶3.3　绘制几何图形3.3.1　【椭圆】工具3.3.2　利用【椭圆】工具绘制手镯3.3.3　【矩形】工具1.【矩形】工具2.【多角星形】工具3.3.4　利用【矩形】工具绘制城市景色3.4　综合实例——卡通南瓜第4章　Flash 8颜色工具的使用4.1　色彩与构图的基础知识4.1.1　色彩构成的基本要素4.1.2　色彩的色调表现4.1.3　色彩的性格4.1.4　色彩的配色原理4.1.5　版式构成基础4.2　【墨水瓶】工具的使用4.2.1【墨水瓶】工具的属性设置4.2.2　利用【墨水瓶】工具为绿色小精灵添加边框4.3　【颜料桶】工具的使用4.3.1　【颜料桶】工具的选项设置4.3.2　利用【颜料桶】工具为喝水的小姑娘填充颜色4.4　【滴管】工具的使用4.4.1　矢量色块的采样填充4.4.2　矢量色块采样填充“钢笔兄弟”4.4.3　矢量线条的采样填充4.4.4　位图的采样填充4.4.5　文字的采样填充4.5　【刷子】工具的使用4.5.1　锁定填充4.5.2　刷子模式4.5.3　刷子大小和刷子形状4.6　【混色器】的使用4.6.1　纯色填充4.6.2　线性填充4.6.3　放射状填充4.6.4　位图填充4.7　【填充变形】工具的使用4.7.1　线性渐变设置4.7.2　放射状渐变设置4.7.3　位图填充设置第5章　Flash 8文本的使用5.1　【文本】工具简介5.1.1　【文本】工具的属性5.1.2　静态文本5.1.3　动态文本5.1.4　输入文本5.1.5　输入静态文本实例——雪遇5.2　编辑文本5.2.1　文本的分离5.2.2　文字的打散5.3　特效文字5.3.1　位图填充文字5.3.2　立体文字5.4　滤镜在文本中的应用5.4.1　为文本添加滤镜效果5.4.2　【投影】滤镜5.4.3　【模糊】滤镜5.4.4　【发光】滤镜5.4.5　【斜角】滤镜5.4.6　【渐变发光】滤镜5.4.7　【渐变斜角】滤镜5.4.8　【调整颜色】滤镜第6章　图形、对象的自由变换6.1　【选择】工具的使用6.1.1　【选择】工具中的选项设置6.1.2　利用【选择】工具选取图形6.1.3　利用【选择】工具调整图形6.2　【部分选择】工具的使用6.3　【任意变形】工具的使用6.3.1　利用【任意变形】工具旋转和倾斜图形6.3.2　使用【任意变形】工具缩放对象6.3.3　使用【任意变形】工具扭曲对象6.3.4　使用【封套】工具任意改变对象6.4　【变形】面板的使用6.5　利用【套索】工具修改对象6.5.1　利用【套索】工具选择图形6.5.2　使用【魔术棒】工具选择图形6.5.3　使用【多边形套索】工具选择图形6.6　【橡皮擦】工具的使用6.6.1　设置【擦除模式】6.6.2　使用【水龙头】工具擦除对象6.6.3　橡皮擦形状的设置6.7　图形的其他操作6.7.1　移动对象6.7.3　组合对象6.7.4　排列对象6.7.5　撤消操作步骤6.7.6　合并、锁定对象1.合并对象2.锁定对象6.7.7　将线条转换为填充6.8　查看图形的辅助工具1.【缩放】工具2.【手形】工具第7章　Flash的元件、库和实例7.1　元件7.1.1　元件概述1.图形元件2.按钮元件3.影片剪辑元件7.1.2　创建元件1.直接创建元件2.转换为元件7.1.3　编辑元件1.当前模式下编辑元件2.元件模式下编辑元件7.1.4　创建按钮元件7.1.5　按钮元件的滤镜效果7.1.6　创建影片剪辑元件7.1.7　元件的相互转换7.1.8　元件的作用7.2　元件库7.2.1　元件库的基本操作1.从【库】面板中新建元件2.从【库】面板中新建文件夹3.更改【库】元件的属性4.从【库】面板中删除元件7.2.2　公

第一图书网, tushu007.com

用库7.2.3　通用库7.3　实例7.3.1　实例的编辑7.3.2　实例的替换7.4　综合实例——家在哪里？
第8章　Flash 8素材文件的导入8.1　导入文件格式和方法8.1.1　导入位图8.1.2　压缩位图8.1.3　转换位图8.2　导入矢量图8.2.1　导入Illustrator文件1.AI文件格式的导入2.EPS文件格式的导入8.2.2　导入AutoCAD文件8.3　导入视频文件8.3.1　Flash 8中的新增视频功能8.3.2　Flash支持的视频文件8.3.3　导入视频8.4　导入声音文件8.4.1　导入声音8.4.2　编辑声音1.删除或切换声音2.声音特效3.设置声音属性8.4.3　压缩声音1.ADPCM压缩格式2.MP3压缩格式3.原始和语言压缩格式8.4.4　麦克风对象第9章　开始制作简单的动画9.1　Flash动画的基本类型9.2　帧的类型9.2.1　普通帧9.2.2　关键帧9.3　编辑帧9.3.1　插入帧和关键帧9.3.2　选择帧9.3.3　复制帧和粘贴帧9.3.4　删除帧9.3.5　清除帧1.清除帧2.清除关键帧9.3.6　移动帧9.3.7　翻转帧9.3.8　设置帧频9.4　时间轴9.4.1　时间轴特效9.4.2　时间轴特效的添加9.4.3　设置时间轴特效1.【变形】特效2.【转换】特效3.【分散式直接复制】特效4.【复制到网格】特效5.【展开】特效6.【投影】特效7.【模糊】特效8.【分离】特效9.4.4　编辑时间轴特效9.4.5　时间轴辅助工具9.5　动作补间动画9.5.1　动作补间动画制作原理9.5.2　创建补间动画——飞行的西红柿9.6　形状补间动画9.6.1　形状补间动画创建原理9.6.2　创建形状补间动画——舞台魔法9.6.3　形状提示9.7　逐帧动画9.7.1　导入静态图片建立逐帧动画9.7.2　文字逐帧动画第10章　多层与多场景动画的制作10.1　图层的作用10.2　图层的基本操作10.2.1　插入图层10.2.2　删除图层10.2.3　重命名图层10.2.4　选取图层10.2.5　隐藏/显示图层10.2.6　锁定/解除锁定图层10.2.7　改变图层顺序10.2.8　复制/粘贴图层10.2.9　图层属性编辑10.2.10　编辑文件夹10.3　帧的类型10.4　制作引导层动画10.4.1　引导层动画制作原理1.引导层和被引导层的创建2.引导层和被引导层中的对象处理3.向被引导层中添加元件10.4.2　制作引导层动画——奔向大海10.5　制作遮罩层动画10.5.1　遮罩动画的制作原理1.创建遮罩层和被遮罩层2.遮罩层和被遮罩层的对象处理3.制作遮罩动画的注意事项10.5.2　制作遮罩动画-探照灯效果10.6　动画场景10.6.1　创建场景10.6.2　编辑场景第11章　ActionScript基础11.1　ActionScript概述11.1.1　关于ActionScript 2.011.1.2　Flash 8编程的过程11.2　Flash 8的编程环境11.2.1　【动作】面板的使用1.动作工具箱2.脚本对象窗口3.工具栏4.动作脚本编辑窗口11.2.2　动作脚本的添加与执行1.向按钮添加脚本2.向时间轴添加帧脚本3.动作脚本的执行11.3　数据类型11.3.1　String数据类型11.3.2　Number数据类型11.3.3　Boolean数据类型11.3.4　MovieClip对象11.3.5　其他的数据类型1.Object数据类型2.Null数据类型3.undefined数据类型4　Void 数据类型11.4　常量与变量11.4.1　常量11.4.2　变量的类型11.4.3　变量的命名11.4.4　变量的声明11.4.5　变量的赋值11.4.6　变量的作用域1.局部变量2.时间轴变量3.全局变量11.4.7　变量的使用11.5　运算符11.5.1　数值运算符11.5.2　关系运算符11.5.3　逻辑运算符11.5.4　赋值运算符11.5.5　运算符的优先级和结合性11.6　ActionScript的语法11.6.1　点语法11.6.2　斜杠语法11.6.3　界定符1.大括号2.小括号3.方括号4.分号11.6.4　关键字11.6.5　注释1.单行注释2.多行注释3.尾随注释11.7　条件语句11.7.1　if条件语句11.7.2　if与else语句联用11.7.3　if与else if语句联用11.7.4　Switch语句11.8　循环语句11.8.1　for循环语句11.8.2　while循环语句11.8.3　do...while循环语句11.8.4　for...in循环语句第12章　ActionScript常用语句12.1　常用的媒体控制命令12.1.1　play和stop命令1.播放命令play2.停止命令stop12.1.2　跳转命令goto1.添加场景2.跳转并播放命令gotoAndPlay3.跳转并停止命令gotoAndStop12.1.3　场景/帧跳转命令12.1.4　stopAllSounds命令12.1.5　使用媒体控制命令控制动画播放12.2　超链接命令getURL12.2.1　getURL命令的语法12.2.2　链接到网页12.2.3　使用getURL载入网络图片12.2.4　使用getURL发送邮件12.3　startDrag命令12.3.1　使用startDrag制作拖动对象的效果12.3.2　使用startDrag拖动影片剪辑和按钮元件实例12.4　fscommand命令12.4.1　fscommand命令的语法12.4.2　fullscreen命令12.4.3　allowscale命令12.4.4　showmenu命令12.4.5　其他fscommand命令1.exec命令2.trapallkeys命令3.quit命令12.5　Loading的制作12.5.1　ifFrameLoaded命令12.5.2　制作精确Loading动画12.6　动态文本与输入文本12.6.1　动态文本12.6.2　输入文本12.6.3　创建自动打字效果12.7　综合实例——个性化指针12.8　综合实例——绚丽大风车第13章　UI组件的应用13.1　组件的基础知识13.1.1　【组件】面板13.1.2　利用【组件】面板添加组件13.1.3　组件的参数设置13.1.4　创建新组件元件13.2　UI组件13.2.1　CheckBox复选框组件1.创建CheckBox组件2.设置CheckBox组件13.2.2　ComboBox下拉列表组件1.创建ComboBox组件2.设置ComboBox组件3.使用动作脚本动态定义ComboBox组件13.2.3　RadioButton单选按钮组件1.创建RadioButton单选按钮2.设置RadioButton组件13.2.4　Button按钮组件1.创建Button按钮2.设置Button组件13.2.5　List列表组件1.创建List列表2.设

第一图书网, tushu007.com

置List列表组件13.3　其他组件1.Label标签组件2.ScrollPane滚动窗格组件3.ProgressBar组件4.TextArea文本域组件13.4　媒体组件13.5　FLVPlayback Custom UI组件13.6　典型实例——雨雨的漫画屋第14章　动画作品的输出和发布14.1　测试Flash作品14.1.1　测试影片下载14.1.2　测试影片声音14.2　优化Flash作品14.3　Flash作品的输出14.3.1　导出动画文件14.3.2　导出动画图像14.4　发布Flash格式14.4.1　发布格式设置14.4.2　发布预览14.5　发布影片——飞行的西红柿第15章　精彩实例制作15.1　精彩实例——百页窗效果15.1.1　实例剖析15.1.2　实例制作15.1.3　实例发布1.发布为HTML格式2.发布为GIF图片格式15.2　精彩实例——家乡的春天15.2.1　实例剖析15.2.2　实例制作——绘制背景15.2.3　实例制作——制作落花飞舞

第一图书网, tushu007.com

<<新手学Flash动画制作>>

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