

<<中文版Flash8动画设计制作入门与>>

图书基本信息

书名：<<中文版Flash8动画设计制作入门与提高(附光盘)>>

13位ISBN编号：9787503842863

10位ISBN编号：7503842865

出版时间：2006年6月1日

出版时间：中国林业出版社

作者：智丰电脑工作室

页数：327

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>

内容概要

这是一本专门讲解Flash 8动画设计与制作技术的普及类图书。

本书按照基础篇、进阶篇、实例篇和实战篇4部分内容来展开，从Flash动画的入门基础知识到完整动画的设计与完成，使用了大量经典实例来引导读者，并以通俗易懂、生动活泼的语言，全面、系统、由浅入深地讲解了Flash 8的基本功能、使用方法以及动画制作的高级技巧。

本书适合作为各大、中专院校相关专业学生自学教程和参考书以及Flash 8动画制作的基础培训班教材，另外也可作为广大Flash爱好者、中小学教师、网页动画制作者、多媒体从业人员的自学教程及参考书。

本书所附光盘收录了书中部分实例的源文件和素材、上机练习题的源文件和素材，供读者练习使用和参考。

全书共分4部分16章。

第1章介绍Flash 8基础知识；第2章~第12章介绍矢量绘图基础、创建和使用元件、导入素材、制作基本动画、模板和视频的应用、动画作品的测试、优化和发布以及ActionScript动作脚本在设计复杂动画效果和交互式动画中的应用方法等；第13章通过12个经典实例的制作，全面阐述了动画制作的精髓；第14章通过圣诞贺卡的制作，剖析了电子贺卡制作的一般流程与技巧；第15章通过网络影片《月影七绝刀》片断《竹林》的制作，详细介绍了网络影片的创意与构思、人物设定、脚本与分镜等动画专业技术；最后，针对广大想建立全Flash个人网站的读者，在第16章中详细阐述了全Flash个人网站的策划与制作，包括设计网站的名称和标志、栏目与结构、色彩与风格、版面布局、子Flash文件的调用等技术。

整个学习流程联系紧密，环环相扣，一气呵成，让读者在掌握Flash各种创作技巧的同时，享受无比的学习乐趣。

书籍目录

第一部分 基础篇第1章 初识Flash Professional 81 . 1 Flash是什么1 . 2 Flash动画的特点1 . 3 今天的Flash 81 . 4 Flash 8的新增功能1 . 5 中文版Flash 8的安装与启动1 . 5 . 1 Flash 8系统要求1 . 5 . 2 安装Flash 81 . 5 . 3 启动Flash 81 . 6 操作界面1 . 6 . 1 启动后的开始页1 . 6 . 2 中文版Flash8的操作界面1 . 6 . 3 中文版Flash8的菜单栏1 . 6 . 4 中文版Flash8工具栏1 . 6 . 5 场景和舞台1 . 6 . 6 时间轴窗口1 . 6 . 7 【属性】面板1 . 6 . 8 浮动面板组1 . 6 . 9 其他常用面板1 . 7 Flash文档的基本操作1 . 7 . 1 新建Flash文档1 . 7 . 2 创建Flash幻灯片1 . 7 . 3 设置Flash文档的属性1 . 7 . 4 保存Flash文档1 . 7 . 5 打开Flash文档1 . 8 思考与练习第2章 矢量绘图基础2 . 1 矢量图和位图2 . 1 . 1 矢量图2 . 1 . 2 位图2 . 2 绘制矢量图2 . 2 . 1 对象绘制模式2 . 2 . 2 绘图工具2 . 2 . 3 上色工具2 . 2 . 4 【颜色】面板组2 . 2 . 5 选择工具2 . 2 . 6 编辑工具2 . 2 . 7 查看工具2 . 3 实例演练——绘制夜景2 . 4 思考与练习第3章 文本对象3 . 1 使用文本工具3 . 1 . 1 创建文本3 . 1 . 2 选择文本3 . 1 . 3 关于嵌入字体3 . 2 设置文本对象的属性3 . 2 . 1 静态文本3 . 2 . 2 动态文本3 . 2 . 3 输入文本3 . 3 实例演练——修改文本3 . 4 使用滤镜3 . 4 . 1 【滤镜】面板3 . 4 . 2 添加滤镜3 . 4 . 3 查看和删除滤镜3 . 4 . 4 启用和禁用滤镜3 . 5 检查拼写3 . 6 实例演练3 . 6 . 1 制作发光文字效果3 . 6 . 2 制作位图填充文字效果3 . 7 思考与练习第4章 对象的操作4 . 1 对象的移动、复制和删除4 . 1 . 1 移动对象4 . 1 . 2 复制对象4 . 1 . 3 删除对象4 . 2 对象的合并4 . 3 对象的组合和分离4 . 3 . 1 组合和取消组合4 . 3 . 2 分离对象4 . 4 对象的变形4 . 4 . 1 【变形】面板4 . 4 . 2 【变形】子菜单4 . 5 对象的对齐和排列4 . 5 . 1 对象的对齐4 . 5 . 2 对象的排列4 . 6 线条和轮廓的编辑4 . 7 对象编辑的辅助工具4 . 7 . 1 使用网格4 . 7 . 2 使用标尺4 . 7 . 3 使用辅助线4 . 8 图层4 . 8 . 1 编辑图层4 . 8 . 2 图层的状态4 . 8 . 3 引导层和遮罩层4 . 8 . 4 分散到各图层4 . 9 思考与练习第5章 元件、实例和库5 . 1 元件的类型5 . 1 . 1 影片剪辑(MC)5 . 1 . 2 按钮5 . 1 . 3 图形5 . 2 创建元件5 . 2 . 1 转换为元件5 . 2 . 2 新建元件5 . 2 . 3 将已有的动画转换成元件5 . 3 实例演练——创建动态文字按钮5 . 4 创建实例5 . 5 元件与实例5 . 5 . 1 图形元件与实例5 . 5 . 2 MC元件与实例5 . 5 . 3 按钮元件与实例5 . 6 改变实例5 . 6 . 1 改变实例的类型5 . 6 . 2 改变实例的颜色效果5 . 6 . 3 交换实例5 . 6 . 4 打散实例5 . 6 . 5 应用混合模式5 . 6 . 6 应用滤镜5 . 7 库5 . 7 . 1 认识库5 . 7 . 2 【库】面板5 . 7 . 3 管理库5 . 7 . 4 公用库5 . 7 . 5 自建公用库5 . 7 . 6 打开外部库5 . 8 思考与练习第6章 动画制作基础6 . 1 关于动画6 . 1 . 1 什么是动画6 . 1 . 2 Flash动画6 . 1 . 3 Flash的动画类型6 . 2 时间轴和时间轴窗口 . 6 . 3 关于帧6 . 3 . 1 帧的分类6 . 3 . 2 关键帧6 . 3 . 3 帧的编辑6 . 3 . 4 帧的【属性】面板6 . 4 Flash基本动画制作6 . 4 . 1 逐帧动画6 . 4 . 2 实例演练——彩旗飘舞6 . 4 . 3 运动补间动画6 . 4 . 4 实例演练——简单文字动画6 . 4 . 5 形状补间动画6 . 4 . 6 实例演练——制作椭圆变文字动画6 . 5 Flash特殊动画制作6 . 5 . 1 沿路径运动的动画6 . 5 . 2 遮罩动画6 . 6 实例演练6 . 6 . 1 飞舞的蝴蝶6 . 6 . 2 制作图片遮罩动画6 . 7 思考与练习第7章 导入外部素材7 . 1 素材类型7 . 2 图像素材7 . 2 . 1 导入位图7 . 2 . 2 导入矢量图形7 . 3 编辑位图7 . 3 . 1 在Flash中编辑位图7 . 3 . 2 在外部编辑器中编辑位图7 . 4 导入声音7 . 4 . 1 声音类型7 . 4 . 2 添加声音7 . 5 编辑声音7 . 5 . 1 设置声音的属性7 . 5 . 2 声音效果的编辑7 . 5 . 3 声音的同步7 . 5 . 4 声音的循环7 . 5 . 5 声音编辑器7 . 5 . 6 声音的压缩7 . 6 在移动设备的Flash文档中使用声音7 . 7 实例演练——给按钮添加音效7 . 8 思考与练习第8章 视频和模板的应用8 . 1 视频的应用8 . 1 . 1 嵌入视频8 . 1 . 2 外部视频8 . 2 支持的视频类型8 . 3 视频的导入8 . 3 . 1 导入渐进式下载视频8 . 3 . 2 导入嵌入视频8 . 4 更改视频剪辑的属性8 . 4 . 1 使用【属性】面板8 . 4 . 2 使用嵌入“视频属性”对话框8 . 4 . 3 将视频剪辑导出为 . flv文件8 . 5 实例演练——使用媒体元件播放外部FLV视频文件8 . 6 模板的应用8 . 6 . 1 广告8 . 6 . 2 表单应用程序8 . 6 . 3 照片幻灯片放映8 . 6 . 4 演示文稿8 . 6 . 5 测验8 . 6 . 6 幻灯片演示文稿8 . 7 实例演练——照片幻灯片放映模板的应用8 . 8 思考与练习第二部分 进阶篇第9章 ActionScript基础9 . 1 关于ActionScript9 . 1 . 1 什么是ActionScript9 . 1 . 2 ActionScript的发展9 . 1 . 3 ActionScript的新增功能9 . 2 在Flash中实现交互的三要素9 . 2 . 1 ActionScript脚本类型9 . 2 . 2 事件9 . 2 . 3 目标9 . 2 . 4 动作9 . 3 关于【动作】面板9 . 3 . 1 打开【动作】面板9 . 3 . 2 【动作】面板的编辑界面9 . 3 . 3 添加动作脚本9 . 4 实例演练——用按钮控制电影的播放9 . 5 ActionScript入门9 . 5 . 1 基本语法9 . 5 . 2 ActionScript相关术语9 . 5 . 3 数据类型9 . 5 . 4 关于变量9 . 5 . 5 运算符9 . 6 思考与练习第10章 ActionScript的应用10 . 1 函数10 . 1 . 1 自定义函数10 . 1 . 2 调用函数10 . 2 对象的属性及其设

置10.3对象的目标路径10.3.1绝对路径10.3.2相对路径10.3.3动态路径10.4常见ActionScript命令语句10.4.1控制类动作指令函数10.4.2判断类动作10.4.3循环类动作10.5实例演练10.5.1模拟鼠标跟随效果10.5.2设置对象的属性10.5.3制作滚动文本框10.6思考与练习第11章 组件的应用11.1认识组件11.1.1【组件】面板11.1.2组件的应用11.2Data数据组件11.3Media媒体组件11.4UI用户界面组件11.5FLVPlayback视频组件11.6实例演练——使用FLVPlayback组件播放外部FLV视频文件11.7思考与练习第12章 Flash电影的发布12.1电影的优化12.2作品的测试12.3作品的导出12.3.1导出影片12.3.2作品的导出格式12.4发布设置与预览12.4.1指定导出文件的类型12.4.2发布预览12.5思考与练习第三部分 实例篇第13章 Flash动画典型实例13.1色彩原理和上色练习13.1.1色彩原理13.1.2简单的上色练习13.1.3卡通人物的上色13.2花开动画效果13.3水中倒影效果13.4时间轴特效13.5头发飘动动画效果13.5.1头发飘动的运动规律13.5.2制作头发飘动的动画13.6动感水珠效果13.7漂亮的网站导航13.8音乐开关的制作13.9loading的制作13.10鼠标跟随效果13.11模糊轨迹效果13.12位图马赛克效果第四部分 实战篇第14章 圣诞贺卡14.1影片预览14.2创意分析14.3脚本与分镜14.4动画制作前期准备14.4.1绘制草图14.4.2准备素材14.5制作过程14.5.1新建Flash文档14.5.2导入素材14.5.3制作元件14.5.4整合动画第15章 影片《月影七绝刀》片断《竹林》15.1影片介绍15.2影片预览15.3创意与构思15.4人物设定15.5脚本与分镜15.5.1什么是分镜15.5.2动画片断《竹林》的分镜15.6准备素材15.6.1绘制场景草图15.6.2在Photoshop中手绘场景15.7制作元件15.7.1撑船动作15.7.2鱼游动作15.8整合动画第16章 全Flash个人网站策划与制作16.1全Flash网站的制作思路16.2常用技术16.2.1ActionScript代码控制16.2.2Loading预载动画16.3网站策划16.3.1确定网站的名称16.3.2设计网站的标志(Logo)16.3.3网站素材的准备16.3.4确定网站的栏目和结构16.3.5确定网站的色彩和风格16.3.6设计网站的版面布局16.4全Flash网站的制作16.4.1制作首页动画(index.swf)16.4.2制作蝶儿档案子动画(about.swf)16.4.3制作蝶儿作品子动画(works.swf)16.4.4整体整合16.5网站的发布和上传16.5.1发布网页16.5.2上传网站

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>