

<<Flash动画入门>>

图书基本信息

书名：<<Flash动画入门>>

13位ISBN编号：9787504649706

10位ISBN编号：7504649708

出版时间：2009-9

出版时间：中国科学技术出版社

作者：葛雷布勒

页数：182

译者：孙哲

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动画入门>>

内容概要

《Flash动画入门》是由动画专家埃里克·葛雷布勒撰写的，他是一位IT专业人士、作家和认证培训师。

埃里克已经撰写了大量的书籍，《3D游戏编程入门》就是其中的一本。

他的相关书籍涵盖了广泛的技术领域，其中包括桌面出版系统、音频排序、图形和操作系统。

本书是一本Flash动画制作的入门指南。

对于提高基本的Flash制作技能很有帮助，而这些技能是你自如地创作属于你自己动画所必须的。

本书包含了Flash动画制作的基础知识，并利用Flash 8.0版本来传授你制作各种动画风格所必须的技能，其中包括游戏制作、创建网站、开发单机应用程序和卡通制作。

本书对于那些几乎没有Flash制作经验的读者来说是比较理想的学习教程。

这本基于项目的学习指南将帮你攻克Flash制作相关的基本技能，同时也有助于你开启制作属于你自己的动画之门。

你掌握了以下的基本技能之后，就可以胜任Flash动画制作了，这些技能包括：绘图，选择和引入对象图层的应用，让你所绘制的动画项目动起来，添加音频创作出超酷的Flash效果！

<<Flash动画入门>>

书籍目录

导言本书目标如何使用本书Mac系统和PC版本专家文档第一章 生动的动漫制作介绍 什么是动画 一部动画如何运行 什么是Flash 计划你的动画 观众 故事线索 情节 角色 背景 声音和音乐 分镜头脚本 动画第二章 动画之旅 起始页的操作 从头开始 文件的打开 应用模板 动画之旅 取消起始页 菜单栏的操作 时间轴的使用 时间轴的操作 图层区 帧区 关于时间轴的其他功能 时间轴选项设置 改变时间轴的尺寸 改变时间轴的位置 隐藏时间轴 场景舞台区 工具面板的使用 属性察看器窗口的使用 其他控制面板、窗口及察看器的使用 使用者界面的管理 布局的保存第三章 你的第一部动画 制作你的第一部动画 场景舞台区尺寸的设置 创作和激活球体 播放你的动画 移动你的文档 缩放级别的调整 平移 帧的选择 用鼠标选择帧 用键盘选择帧 专家文档第四章 物体的绘制、选择和导入 绘制物体 椭圆形、圆形、正方形、圆角矩形、多边形以及星形图案的绘制 椭圆形的绘制 圆角矩形的制作 多边形和星形图案的制作 用铅笔工具绘图 铅笔工具属性的探究 画笔工具的使用 画笔模式的使用 线条工具的使用 钢笔工具的使用 用钢笔工具绘制曲线 橡皮擦工具的使用 实例练习 文本的添加 文本属性的修改 物体的选择 选择工具的使用 套索工具的使用 次选工具的使用 多个物体的选择 物体的导入第五章 物体的变形和填充 物体的移动 任意变形——移动物体的位置, 改变物体的大小、压缩、倾斜和旋转物体 物体的移动 物体大小的改变 物体的压缩和扩大 物体的倾斜 物体的旋转 改变物体的形状 用选择工具改变物体的形状 用其他图形来改变物体的形状 用次选工具来改变物体的形状 定位点的移动 弯曲的线条 用属性察看器改变物体的大小和形状 填充物和外框线的应用 颜色的选择 用工具面板选择颜色 用滴管工具选择颜色 其他的颜色选项 颜色的应用 工具面板中颜色区的使用 用油漆桶工具来为物体填充颜色 使用墨水瓶工具来给外框线/笔触填色 实例练习 渐变色填充的使用 渐变色填充的操作方法 改变渐变色的类型 渐变色颜色的改变 用梯度变换工具修改渐变色 实例练习 透明度 专家文档第六章 图层的应用 图层的创建及命名 运动图层 探寻图层的特征 删除图层 将图层在文件夹中井然有序地整理好 引导图层的应用第七章 动画101 了解时间轴的含义 帧并帧的动画制作 制作多个关键帧 帧的增加、复制及粘贴 移走或清除帧 Flash中的洋葱皮功能 洋葱皮的功能选择 翻转帧 渐变动画的制作 运动渐变动画的制作 遵循路径方向运动 使用Flash里的缓动功能 旋转你的动画 形状渐变动画的制作 实例练习 用形状渐变动画功能制作出不同的图形 外形提示的运用 形体渐变动画功能选项 时间间隔 专家文档 专家文档第八章 让你的角色动起来 创建角色 让你创建的角色动起来 制作背景画面 让背景画面动起来 实例练习第九章 让你的卡通发出声音来 在动画中导入声音和音乐 插入声音 制作背景音乐 对话录音 将声音定位 实例练习 添加音响效果 制作自定义效果 设置声音按钮 压缩你所导入的声音第十章 超酷的Flash效果 鬼打字 实例练习 淡入、淡出 实例练习 使用特别近距离摄影 遮罩层效果制作 制作出放大镜效果 改变颜色条 制作舞动的动画线条 往池塘里扔石头 实例练习 专家文档第十一章 可以为你提供帮助的资源 利用Flash的内部帮助 搜索 浏览 利用Flash的在线帮助功能 找到更多的在线帮助 采集Flash书籍和相关视频

<<Flash动画入门>>

章节摘录

第二章 动画之旅 起始页的操作 应用模板 当我听到“模板”这个词，我所想的就是那些已经完全被图表格式化了的文件、标准的内容以及我用我自己的文本来替换掉的形式文本。比如说，在Word里，就如同信件有标准的开头称呼语（亲爱的）和结尾谦称（你真诚的），专业的信件模板是以事先选择好的页边距和字体为特征的，而不是以信头的形式文件和正文的形式文本为特征的。

同样的，Flash里的模板是可以使你快速建立起动画内容和形式的基本文件——页宽、页高等等。

但不像Word里的模板，Flash模板没有预制内容。

虽然如此，你还是可以从各种流行的文件设置中选择不同的动画类型。

如果你要这么做，就任意点击一个场景舞台区右侧的模板类别，在接着出现的模板清单里选择你所要的动画类型。

或者，点击更多链接的模板对话框（Template dialog box）来打开建立新的模板，如图2.

3所示。

在这里，你可以点击相应的类别再来选择你想打开的模板。

动画之旅 如果你想开始动画之旅来更多地了解Flash，点击首页上的快速浏览链接（Take a Quick tour of Flash link）。

网页浏览会自动打开，你会看到一个关于程序特点介绍的视频。

如果想看其他的视频，在所播放视频的窗口上方有一个视频链接（Video link）（见图2.

4），点击它并选择你想收看的视频。

（请注意，由于网页是不断更新的，实际视频可能与书上所展示的有些不同。

）

<<Flash动画入门>>

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>