

<<突破Flash MX中文版闪客动画实>>

图书基本信息

书名：<<突破Flash MX中文版闪客动画实例培训教程>>

13位ISBN编号：9787508413112

10位ISBN编号：7508413113

出版时间：2003-1-1

出版时间：第1版(2003年1月1日)

作者：王亮亮

页数：309

字数：441000

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>

<<突破Flash MX中文版闪客动画实>>

内容概要

Flash是当今网络动画制作软件的首选。

本书的出版,就是为了帮助读者顺利掌握、应用Flash中文版来进行动画制作的基本操作,从而帮助读者提高使用FlashMX的水平。

本书共包括15课,第1课简单介绍Flash软件的基础知识。

第2课介绍Flash MX的基本文件操作。

第3课—第5课详细介绍在Flash MX中进行静态图形绘制的操作,这是动画制作的基础。

第6课—第8课是动画制作的内容。

第9课与第10课是相对综合的操作,通过实例练习Flash MX(相对复杂的动画技巧,诸如一些颜色技巧、引导路径以及遮罩的使用。

第11课讲解Flash MX对音频与视频的操作。

第12课和第13课分别讲解ActionScript的入门与提高。

第14课讲解组件与模板的使用。

第15课是动画的输出与文件的发布。

讲解与实例的结合是本书的特色,笔者在介绍每一种新操作时都会结合实例操作进行讲解,实例的选择也注意了繁简难易的结合。

本书中的实例动画源文件和原始素材文件请读者从出版社的网站下载。

本书既适用于Flash软件的新手入门,也适用于Flash先前版本使用考到FlashMX版本的过渡及提高。

书籍目录

丛书序关于本书第一课 走进Flash MX1.1 Flash MX的简要介绍1.2 Flash MX的硬件、软件等系统要求1.3 Flash MX的菜单、工具栏、面板介绍1.4 Flash MX的新增功能1.5 使用Flash MX帮助1.5.1 使用[解答]面板1.5.2 使用HTML帮助文档1.5.3 到Macromedia公司主页获得帮助1.6 本课小结1.7 本课练习1.7.1 填空题1.7.2 问答题1.7.3 操作题第二课 文件操作与工作环境设定2.1 文件的基本操作2.1.1 新建一个文件2.1.2 打开一个文件2.1.3 保存文件2.1.4 输出动画和静态图像2.2 使用动画播放器2.3 设定工作环境2.3.1 设定参数选项2.3.2 设定文件默认属性2.3.3 查看和修改快捷键设置2.4 本课小结2.5 本课练习2.5.1 填空题2.5.2 问答题2.5.3 操作题第三课 Flash MX绘图基础3.1 Flash MX绘图概述3.1.1 矢量图与位图3.1.2 Flash MX绘图工具箱3.2 直线工具3.2.1 设置线条的颜色3.2.2 设置线条的宽度和样式3.2.3 套用线条的颜色、宽度和样式3.2.4 定制线条的样式3.3 椭圆工具3.3.1 使用椭圆工具3.3.2 椭圆工具设置3.4 矩形工具3.4.1 使用矩形工具3.4.2 没有填充色的矩形和没有边框的矩形3.4.3 绘制圆角矩形3.5 铅笔工具3.5.1 直线化3.5.2 平滑3.5.3 墨水瓶模式3.6 画刷工具3.7 颜料桶工具3.7.1 基本填充操作3.7.2 填充操作选项3.8 橡皮工具3.8.1 擦除模式3.8.2 水龙头模式3.9 本课小结3.10 本课练习3.10.1 填空题3.10.2 问答题3.10.3 操作题第四课 Flash Mx图形编辑4.1 选取与移动--箭头工具4.1.1 点选和框选对象4.1.2 移动对象4.1.3 改变对象形状--小猫尾巴4.1.4 平滑化 / 直线化对象形状--"S"线形4.1.5 Flash MX中的对象分段4.2 钢笔工具与贝兹选取工具4.2.1 使用钢笔工具--绘制五角星4.2.2 使用钢笔工具--绘制贝塞尔曲线4.2.3 使用贝兹(贝塞尔)选取工具--调整曲线形状4.3 墨水瓶工具--填充小熊维尼4.4 吸管(点滴器)工具--改变小猫历Dy的颜色4.5 套索工具--"掏出真心"4.6 渐变色填充与渐变调整工具4.6.1 使用选色板中的渐变色填充--填充红心和杯子4.6.2 调配渐变色--花木兰的头发4.7 手形工具与放大镜工具4.7.1 手形工具4.7.2 放大镜工具4.8 自由变形工具--变形的米老鼠4.9 本课小结4.10 本课练习4.10.1 填空题4.10.2 问答题4.10.3 操作题第五课 文字工具与编辑辅助5.1 使用文字工具5.1.1 输入文字5.1.2 设置文字格式5.1.3 为文字设置超级链接5.1.4 打散文字 / 转化为矢量图5.1.5 修改文字外形5.2 处理外部位图5.2.1 导入位图5.2.2 位图填充---Toy Keitj5.2.3 位图分离--Madonna的照片5.2.4 将位图转化为矢量图--盛装的米老鼠5.3 图形的群组--巴特的头像5.4 对象的转换、排列与对齐5.4.1 转换操作--旋转巴特头像5.4.2 排列操作--排列巴特头像5.4.3 对齐操作5.5 标尺、网格与引导线5.5.1 标尺5.5.2 网格5.5.3 引导线5.6 本课小结5.7 本课练习5.7.1 填空题5.7.2 问答题5.7.3 操作题第六课 Flash MX动画基本概念6.1 动画原理6.2 认识时间轴6.2.1 时间轴及其显示状态6.3 认识帧6.3.1 帧6.3.2 使用"洋葱皮"模式显示帧--飞行的子弹6.4 使用层6.4.1 新建与删除层6.4.2 层的排列6.4.3 层的状态6.4.4 修改层的属性6.4.5 层目录6.5 使用场景6.5.1 场景的概念6.5.2 场景的操作6.6 本课小结6.7 本课练习6.7.1 填空题6.7.2 问答题6.7.3 操作题第七课 Flash MX基本动画类型7.1 逐帧动画7.1.1 导入连续图片制作逐帧动画--狮子王7.1.2 绘制逐帧动画--制作钟表7.2 运动补间动画7.2.1 制作最简单的运动补间动画--热辣辣的太阳7.2.2 制作旋转变形的运动补间动画--划水的Snoopy7.3 形状补间动画7.3.1 制作简单的形状补间动画--方圆变换7.3.2 制作复杂的形状补间动画--万花筒7.3.3 在形状补间中使用外形提示--2变37.4 运动补间与形状补间综合练习--叮咚滴水7.5 本课小结7.6 本课练习7.6.1 填空题7.6.2 问答题7.6.3 操作题第八课 图符(Symbol)8.1 图符基本概念8.1.1 [图库]面板8.1.2 3种图符8.2 使用图像图符8.2.1 新建图像图符8.2.2 将已有图形转化为图像图符8.2.3 设置图像图符中心点8.2.4 将图像图符应用于动画8.2.5 编辑现有图像图符8.3 使用电影剪辑8.3.1 新建电影剪辑8.3.2 将电影剪辑应用于动画--跳动的篮球8.4 使用按钮图符8.5 在[属性]面板看图符8.6 不同文件的图符共享8.7 使用公共图库8.8 本课小结8.9 本课练习8.9.1 填空题8.9.2 问答题8.9.3 操作题第九课 常用动画技巧9.1 颜色技巧9.1.1 颜色渐变--脸红了9.1.2 淡入 / 淡出--制作Flash MX文字9.2 使用引导路径9.2.1 使用引导路径--划船的Snoopy9.2.2 引导路径的选项设置9.3 使用遮罩9.3.1 静态遮罩--月亮公主9.3.2 遮罩动画--变化的月亮公主9.3.3 遮罩动画--变化文字9.3.4 遮罩动画--转动的地球仪9.4 本课小结9.5 本课练习9.5.1 填空题9.5.2 问答题9.5.3 操作题第十课 动画制作的提高技巧10.1 模拟真实运动--跳动的篮球10.1.1 布置篮球的关键位置10.1.2 绘制引导线10.1.3 设置运动补间动画10.2 透明的按钮--鼠标跟随动画10.2.1 制作按钮图符10.2.2 将按钮布满舞台10.3 表现三维效果--公转的卫星10.3.1 制作"O"形体与卫星图符10.3.2 设置运动补间动画10.3.3 设置倒影10.4 表现快速运动--逃走的青蛙10.4.1 绘制基本图符10.4.2 布置池塘10.4.3 制作青蛙逃走的姿态10.4.4 制作第二只青蛙10.5 本课小结10.6 本课练习10.6.1 填空题10.6.2 问答题10.6.3 操作题第十一课 音频与视频11.1 导入音频文件11.2 在动画中使用音

频11.2.1 从图库中拖拽--给逃走的青蛙配音11.2.2 通过[属性]面板设置--动听的滴水11.3 音效选项与同步设置11.3.1 音效选项11.3.2 同步设置11.3.3 设定声音属性11.4 导入视频---QuickTime动画11.5 本课小结11.6 本课练习11.6.1 填空题11.6.2 问答题11.6.3 操作题第十二课 初识ActionScript12.1 ActionScript的使用环境12.1.1 可以添加ActionScript的对象12.1.2 添加ActionScript的环境12.2 帧中的ActionScript12.2.1 帧中的ActionScript-Stop12.2.2 帧中的ActionScript-Goto12.3 按钮中的ActionScript--"乱涂鸦"12.4 电影剪辑中的ActionScript--"别动!"12.5 ActionScript的编辑12.6 本课小结12.7 本课练习12.7.1 填空题12.7.2 问答题12.7.3 操作题第十三课 ActionScript提高13.1 ActionScript解析13.2 ActionScript与时间轴--互动菜单13.3 面向对象的ActionScript--几点了?13.3.1 获取系统时间与控制对象角度--制作时钟13.3.2 文本字段--添加问候13.4 ActionScript绘图--"教师节愉快"13.4.1 ActionScript绘图命令13.4.2 制作"教师节愉快"13.5 本课小结13.6 本课练习13.6.1 填空题13.6.2 问答题13.6.3 操作题第十四课 组件(Component)与模板14.1 初识组件(ComPonent)14.2 各种组件的使用14.2.1 使用复选框14.2.2 使用列表框14.2.3 使用单选按钮14.2.4 使用滑动窗14.2.5 使用下拉菜单14.2.6 使用按钮14.2.7 使用滑动条14.3 组件综合练习--"巴特说..."14.3.1 布置背景图形14.3.2 添加组件并设置参数14.3.3 添加ActionScript控制代码14.4 使用Flash MX的模板14.4.1 模板练习--制作调查报告14.4.2 模板练习--制作幻灯片14.5 本课小结14.6 本课练习14.6.1 填空题14.6.2 问答题14.6.3 操作题第十五课 导出与发布15.1 导出Flash MX动画--导出转动的地球15.2 Flash MX文件发布--发布文字动画15.3 在网页中使用Flash MX动画15.3.1 在Dreamweaver中使用Flash MX动画15.3.2 在FrontPage中使用Flash MX动画15.4 本课小结15.5 本课练习15.5.1 填空题15.5.2 问答题15.5.3 操作题课后练习参考答案

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>