

图书基本信息

书名：<<Flash CS3动画设计案例教程>>

13位ISBN编号：9787111261049

10位ISBN编号：7111261046

出版时间：2009-2

出版时间：机械工业出版社

作者：刘本军，陈文明 主编

页数：265

字数：424000

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>

前言

Flash CS3是Adobe公司推出的最新的矢量动画及可编程交互式多媒体应用开发工具，拥有规模庞大的用户群体。

Flash CS3具有独特的矢量图形绘制方式和强大的互动程序编辑功能，并对多种图形文件、视频文件、音频文件格式广泛支持，已是网络动画设计、动画片设计和多媒体设计的首选软件。

本书主要介绍中文版Flash CS3的基本应用，内容涉及了Flash CS3的基本操作、动画制动技巧和编程技术，又从教师的角度出发，制作出贴近教学的案例与课件。

全书共分10章，分别介绍了Flash的入门知识，Flash的各种绘图工具及如何使用工具绘制和编辑图形，各种动画形式，图层、帧、元件、实例、文字字段、库及场景的各种操作，时间轴特效和行为，声音和视频的应用，动作脚本，组件，模板以及与Flash相关的几个辅助软件等。

本书内容丰富，结构清晰，案例新颖，具有很强的实用性，是一本既可以用来学习Flash基础动画制作，又可以用来学习Flash初中级编程的书籍。

本书章节编排是按照一般读者的学习进程安排的，从简单到复杂、从基础到综合。

根据初学者的需要，从实用角度出发，以循序渐进的方式，由浅入深地介绍了Flash CS3的基本操作和功能，同时还讲述了Flash CS3中支持的最新动画制作编程语言——ActionScript 3.0。

本书的配套光盘收集了各个案例的素材文件、源文件、SWF动画文件、样例文件、电子课件以及一些辅助软件等，为读者在Flash的学习过程中提供一定的帮助。

本书由刘本军、陈文明任主编，周琳任副主编，参与编写的人员还有王强、张菁嵘、雷雨、傅务谨、苏家梅。

在本书的编写中，湖北三峡职业技术学院信息工程系李建利给予大力支持，在此表示衷心的感谢!由于作者水平有限，书中纰漏在所难免，恳请广大读者批评指正。

内容概要

本书由浅入深地介绍了Flash CS3的各种功能，在功能讲解过程中配合大量实例和详细的操作步骤。主要内容包括：Flash CS3的入门知识，Flash的各种绘图工具及如何使用工具绘制和编辑图形，各种动画形式，图层、帧、元件、实例、库及场景的各种操作，声音和视频的应用，动作脚本，文本字段和组件，时间轴特效和行为，模板以及与Flash相关的几个辅助软件等。

为了让读者更好地学习和掌握Flash动画制作的相关知识，除了课后习题外，本书还安排了章节实训，使读者迅速掌握使用Flash制作动画的方法。

本书侧重于实用性，以“软件功能+案例+实训”的结构方式构建内容，使读者在学会Flash CS3动画制作的过程中轻松掌握软件的操作和原理。

本书不仅可作为高职高专、成人高校及本科院校举办的二级职业技术学院、继续教育学院和民办高校教材，也可以作为Flash动画爱好者及电脑动画制作培训班的参考书。

书籍目录

前言第1章 走进Flash 1.1 动画的历史与发展 1.2 认识Adobe、Macromedia与Flash 1.3 传统动画与Flash动画的区别 1.4 案例：雨夜探宝——Flash CS3的工作环境 1.5 实训：风景挂历 1.6 习题第2章 Flash绘图基础 2.1 案例：中国心——选取/变形工具与形状绘图工具 2.2 案例：京剧脸谱——手工绘图与颜色工具 2.3 实训：七星瓢虫 2.4 习题第3章 文本输入与图形编辑 3.1 案例：水调歌头——文本工具 3.2 案例：七巧板——对文本进行编辑 3.3 案例：马赛克——矢量图与位图 3.4 案例：荷花——编辑图形 3.5 实训：圣诞贺卡 3.6 习题第4章 Flash动画基础 4.1 案例：赛马——逐帧动画 4.2 案例：奥运篆书——形状补间动画 4.3 案例：力和运动——动作补间动画 4.4 案例：黑夜偷窥——遮罩动画 4.5 案例：小池——引导路径动画 4.6 案例：旋转2008——时间轴特效 4.7 实训：原子的世界 4.8 习题第5章 Flash元件和库资源 5.1 元件、实例和库的概念 5.2 案例：喜笑哀怒——创建图形元件 5.3 案例：一个和尚挑水吃——创建影片剪辑元件 5.4 案例：动感按钮——创建按钮元件 5.5 案例：天才鼓手——编辑元件 5.6 案例：改头换面——使用库来管理媒体资源 5.7 实训：大变活人 5.8 习题第6章 Flash动画中的声音和视频 6.1 案例：清明上河图——声音的应用 6.2 案例：宝马汽车——视频的应用 6.3 实训：声音的传播 6.4 习题第7章 Flash动画脚本基础第8章 Flash动画脚本进阶第9章 组件与模板第10章 Flash动画辅助软件

章节摘录

第1章 走进Flash1.1 动画的历史与发展动画是通过连续播放一系列静态画面，给视觉造成连续变化的影像感受效果的艺术作品。

它的基本原理与电影、电视一样，都是利用人的眼睛具有“视觉暂留”的特性，就是说人的眼睛看到一幅画或一个物体后，在1/24秒内不会消失。

利用这一原理，在一幅画还没有消失前播放出下一幅画，就会给人的视觉造成一种画面连续变化的效果。

动画的发展历史很长，法国考古学家普度欧马在1962年的研究报告中指出，二万五千年前的石器时代洞穴画上有系列的野牛奔跑分析图，这是人类用笔（或石块）来捕捉动作所做的尝试。

埃及墓画、希腊古瓶上的连续动作分解图画，也是同样的例子。

达·芬奇有名的黄金比例人体几何图上的四只胳膊，就表示双手上下摆动的动作。

16世纪欧洲还出现了手翻书的雏形，这和动画的概念也有相通之处。

在中国的绘画史上，艺术家一向有赋予静态绘画以生命的传统，如《六法论》中主张的气韵生动，《聊斋》的“画中仙”走出卷轴与人交往等等。

当然，真正意义上的动画，是在电影摄像机出现以后才发展起来的。

随着科学技术的发展，特别是计算机技术的高速发展，不断地为动画的发展注入新的活力。

19世纪初期，法国人埃米尔·科尔最早运用逐格摄影技术，创造了上百部动画短片，这些动画不重故事和情节，而倾向于用视觉语言来开发动画的可能性。

他所秉持的创作理念，将动画导向自由发展的图像和个人创作的路线。

此外，他也是首个利用遮幕摄影结合动画和真人动作的人，因此被奉为“当代动画之父”。

编辑推荐

《Flash CS3动画设计案例教程》由机械工业出版社出版。

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>