

<<全面提升50例Flash经典案例荟萃>>

图书基本信息

书名：<<全面提升50例Flash经典案例荟萃>>

13位ISBN编号：9787030249357

10位ISBN编号：7030249356

出版时间：2009-9

出版时间：科学出版社

作者：李新峰

页数：438

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>

<<全面提升50例Flash经典案例荟>>

前言

Adobe公司出品的Flash作为当今最为流行的矢量动画软件，越来越受到广大用户的喜爱。目前最新版本的FlashCS3比以前版本的Flash软件功能更为强大，操作也更加简便，使用的范围也越来越广泛。

用户可以利用Flash这个创作平台，无限地发挥自己创意和灵感，让一件件界面精美、色彩艳丽、寓意丰富，且技术含量较高的FlashMV、游戏、网站、特效、电子杂志和课件等Flash作品，在普通计算机用户的手中诞生，让Flash动画具有更深远的流行空间。

本书是Flash的中、高级范例教程，书中将会给大家介绍在实际创作中，一些常见Flash作品的设计理念和实现过程。

与市场上绝大多数Flash实例书相比，本书不仅对作品的制作过程进行了讲解分析，还对不同形式的Flash动画作品进行了总结归类，分出图形绘制、基础动画、AS编程动画、游戏、贺卡、综合信息展示、小品相声、MV、数据库连接、网站10种类型，根据动画类型的特点进行分类讲解，做到既重系统性又重针对性。

同时，在每个范例的讲解前，对该动画的设计思想进行了系统分析；在制作过程的讲解中，对一些容易出错和关键的地方做了提示和说明；在制作完成后，又给出一些类似动画供读者练习，起到巩固所学知识、掌握类型特点的作用，让读者在学习之后，能够抓住这类动画作品的设计思路，掌握这类动画的技术要点和技术难点。

全书的主要内容如下。

第1章主要介绍Flash软件的基础知识、主要特点和基本操作界面。

第2章是Flash图形绘制范例。

第3章是基础动画范例，主要是逐帧动画、动作补间动画、形状补间动画、遮罩动画和时间轴特效。

第4章是AS编程动画范例，介绍如何使用AS程序编写动画。

第5章是游戏范例，讲解了简单游戏、脚本游戏、复杂游戏的制作。

第6章是Flash贺卡范例，介绍了新年卡、生日卡、思念卡3类贺卡的制作。

第7章是综合信息展示动画范例，介绍了多媒体课件、个人信息页、房地产宣传动画的制作。

第8章是Flash小品相声范例，介绍了小品和相声两类短剧的制作。

第9章是FlashMV范例，具体讲解了《我们的故事》和《风云决》的制作过程。

第10章是数据库连接范例，介绍了档案管理系统和电子相册两个范例。

第11章是网站制作范例，介绍了两类常见的Flash网站——商务网站和个人网站。

<<全面提升50例Flash经典案例荟>>

内容概要

本书是Flash动画制作的中、高级教程，将常见的一些典型范例按照图形绘制、基础动画、AS编程动画、游戏制作、贺卡、综合信息展示动画、小品相声、MV、数据库连接、网站制作几种不同类型分别进行介绍。

既讲解了制作过程，又对这类动画的制作特点进行了归纳总结；既突出重点知识，又注重全面系统。通过这些典型实例的讲解，让读者抓住动画设计思路，掌握技术要点和技术难点。

本书实例丰富、图文并茂、语言流畅、内容繁简得当，由浅入深，使读者能十分容易掌握动画制作方法和知识要点。

本书配套的CD包含书中部分实例的源文件，特别适合于中、高级用户和Flash爱好者使用，也可作为相关院校或各种Flash培训班的教材使用。

<<全面提升50例Flash经典案例荟>>

书籍目录

第1章 Flash简介 1.1 Flash的历史 1.2 Flash软件的特点 1.3 Flash的文件类型 1.4 Flash基本操作界面 1.4.1 操作界面概况 1.4.2 操作界面介绍 1.5 本章小结第2章 图形绘制 2.1 静物 2.1.1 案例简介——灯笼 2.1.2 具体制作 2.1.3 同类索引——房子、汽车 2.2 动物 2.2.1 案例简介——小老鼠 2.2.2 具体制作 2.2.3 同类索引——金鱼 2.3 植物 2.3.1 案例简介——单株花 2.3.2 具体制作 2.3.3 同类索引——草丛 2.4 人物 2.4.1 案例简介——成年男子 2.4.2 具体制作 2.4.3 同类索引——小女孩 2.5 卡通形象 2.5.1 案例简介——国宝熊猫 2.5.2 具体制作 2.5.3 同类索引——欢乐猪、小猫咪 2.6 综合场景 2.6.1 案例简介——草原春色 2.6.2 具体制作 2.7 本章小结第3章 基础动画 3.1 逐帧动画 3.1.1 案例简介——打字机 3.1.2 具体制作 3.1.3 同类索引——铅笔写字、奥运火炬传递路线动画 3.2 动作补间动画 3.2.1 案例简介——滚动的篮球 3.2.2 具体制作 3.2.3 同类索引——飞翔的大雁、唐诗欣赏 3.3 形状补间动画 3.3.1 案例简介——燃烧的篝火 3.3.2 具体制作 3.3.3 同类索引——翻书动画、飘动的头发 3.4 遮罩动画 3.4.1 案例简介——百叶窗 3.4.2 具体制作 3.4.3 同类索引——地球仪、放大镜 3.5 运动引导层动画 3.5.1 案例简介——飞舞的蝴蝶 3.5.2 具体制作 3.5.3 同类索引——星球动画、落花飘零动画 3.6 综合动画 3.6.1 案例简介——海边即景 3.6.2 具体制作 3.7 本章小结第4章 AS3编程动画 4.1 影片剪辑编程 4.1.1 案例简介——飞舞的雪花 4.1.2 具体制作 4.1.3 同类索引——雨夜 4.2 鼠标类编程 4.2.1 案例简介——游走的金鱼 4.2.2 具体制作 4.2.3 同类索引——想吃鱼的猫 4.3 时间类编程 4.3.1 案例简介——猫头鹰时钟 4.3.2 具体制作 4.3.3 同类索引——奥运倒计时 4.4 多媒体编程 4.4.1 案例简介——MP3播放器1 4.4.2 具体制作 4.4.3 同类索引——小小钢琴家 4.5 组件编程 4.5.1 案例简介——单项选择题 4.5.2 具体制作 4.5.3 同类索引——MP3播放器2 4.6 公式运算编程 4.6.1 案例简介——机械波 4.6.2 具体制作 4.6.3 同类索引——布朗运动 4.7 本章小结第5章 游戏制作 5.1 简单游戏 5.1.1 案例简介——拼图 5.1.2 具体制作 5.1.3 同类索引——过桥 5.2 脚本类游戏 5.2.1 案例简介——俄罗斯方块 5.2.2 具体制作 5.3 复杂游戏 5.3.1 案例简介——贪吃蛇 5.3.2 具体制作 5.3.3 同类索引——五子棋 5.4 本章小结第6章 Flash贺卡 6.1 案例简介——新年贺卡 6.2 制作步骤 6.3 同类索引——生日卡、思念卡 6.4 本章小结第7章 综合信息展示动画 7.1 案例简介——多媒体课件 7.2 制作步骤 7.3 同类索引——个人信息页、房地产宣传动画 7.4 本章小结第8章 Flash小品相声 8.1 案例简介——小品《唐伯虎点秋香》片断 8.2 具体制作 8.3 同类索引——相声《包公出门》 8.4 本章小结第9章 Flash MV 9.1 案例简介——《我们的故事》 9.2 具体制作 9.3 同类索引——《风云决》 9.4 本章小结第10章 数据库连接 10.1 案例简介——档案管理系统 10.2 具体制作 10.3 同类索引——电子相册 10.4 本章小结第11章 网站制作 11.1 案例简介——企业网站 11.2 具体制作 11.3 同类索引——个人网站 11.4 本章小结

<<全面提升50例Flash经典案例荟>>

章节摘录

Flash是目前使用最为广泛的网页动画和网站建设编辑软件之一。它的前身是美国人乔纳森盖伊开发的FutureSplashAnimator软件，1996年，Macromedia收购了FutureSplashAnimator，并改名为Flash1.0。此后，Macromedia公司先后推出了Flash4.0、Flash5.0、FlashMx、FlashMX2004和Flash8，其操作日益简单、功能日益强大，逐步成为了目前最流行的二维动画软件。2006年，Adobe公司又收购了Macromedia公司，将Flash改为其Cs3系列软件之一，并于2008年推出了FlashCS4，新的版本无论在界面还是功能上都做了很大改进，使得用户能更加得心应手地制作动画。

Flash自推出以来，以其特有的简单易学、操作方便及适用于网络等优点，得到了广大用户的认可和喜爱，被广泛应用于互联网、多媒体演示以及游戏软件的制作等众多领域。

Flash是矢量图形编辑和动画制作软件。

它通过符号、按钮、层、帧和场景等一系列组件，能够让用户集成图形、声音、动画，以及影像文件等各种多媒体素材，制作出形式简捷却内容丰富、交互性强和极富感染力的动画作品。

随着Flash软件功能的不断强大和完善，它为用户提供了一个更方便、更广阔的动画制作平台。

其主要特点如下。

1. 矢量图形，可以无限放大而不失真在Flash中，使用矢量图形的一个优点就是，能够保证线条和文字的输出质量，使浏览者的计算机所能够实现最高输出质量。

Flash生成的网页绝不会在其实色和渐变色区域内产生模糊的像素。

因此，在Flash生成的网页中，每个元素都非常清晰，特别是网页中的文字和标记等具有尖锐边缘的元素。

2. Flash动画文件体积小，适合网络传输在Flash中绘制的图像都是矢量图形，不是其他图形软件所使用的点阵技术。

矢量技术只需要存储少量的矢量数据，就可以描述一个看起来相对复杂的对象。

因此其占有的空间要比位图占有的空间小得多，大约是GIF文件体积的1/3，更适合网络传输。

下载一个包含几个场景的Flash动画仅需用一分钟左右。

3. 流式播放，可以边下载边播放传统的网络传输音视频等多媒体信息的方式是完全下载后再播放，下载常常要花数分钟甚至数小时。

而采用流媒体技术，就可实现流式传输。

将声音、影像或动画由服务器向用户的计算机进行不间断的传送，用户不必等到整个文件全部下载完毕，而只需经过几秒或十几秒的启动延时即可进行观看。

Flash播放器就是基于流媒体技术开发的，可以边下载边观看。

4. 强大的交互功能Flash拥有面向对象语言ActionScript，这为Flash扩展了广阔的创造空间。

网络中常见的交互动画，即可以用Flash快速实现，既使用户没有编程基础知识，也可以设置大部分、动作。

ActionScript与HTML、ASP、JSP、Java等其他网络编程语言相结合，不仅可以控制媒体播放，还可以支持应用于电子商务中的表单交互，使网站内容更丰富，功能更强大。

5. 操作简单，学习容易学习Flash非常简单，不需要用户考虑过多的细节。

在制作时，只要将某段动画的第一帧和最后一帧制作出来，在这两帧之间的移动、旋转、变形和颜色的渐变都可由程序自己来完成，大大提高了动画开发的速度。

同

<<全面提升50例Flash经典案例荟>>

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>