

图书基本信息

书名：<<中文版FLASH CS3动画制作宝典>>

13位ISBN编号：9787502775209

10位ISBN编号：750277520X

出版时间：2009-8

出版时间：海洋出版社

作者：赵英杰 著

页数：314

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和Macromedia这两家专业多媒体工具软件厂商合并后的第一个系列产品。CS3系列软件提供更顺畅的跨软件整合方案，例如，在Flash CS3中导入Photoshop（.PSD）和Illustrator（.AI）文件时，可以保留原始文件的图层和结构。

从10年前的Flash 2到今日的Flash CS3，Flash已从一套简单的动画软件，发展成举足轻重的多媒体制作工具。

同时Flash也不再只是“向量图像”动画工具。

以往，即便只是替图像加上比较真实的投影或者动态模糊效果，都必须依赖其他图像处理软件。

现在，用户不仅能在文字和组件上套用特效滤镜，而且还可以通过ActionScript灵活地控制它们。

CS3版本新增支持ActionScript 3.0程序语言。

相较于之前的程序功能，3.0版属于“断代革新”，程序语言里的类别对象与相关属性，和之前的版本不尽相同，所以Flash老手也要重新适应。

由于Adobe Flex（RIA网站建置工具）仅支持ActionScript 3.0，其执行效能也高达2.0的10倍，重要性自然不在话下。

因此，本书所有互动程序范例都采用ActionScript 3.0撰写，并用大篇幅解说ActionScript 3.0。

本书中的许多精彩动画，例如“飞鸟”、“最终旅程”、“兔子快跑”……皆由目前任职于游戏橘子创意部门的邹明贵先生绘制；“刮刮乐”影片则由王翊龙先生制作，特此致谢！

最后，谢谢海洋出版社编辑黄梅棋在出版过程中给予各方面的协助，以及内人Jeanne在辛苦地照顾小犬Eric和小女亭昱之余，仔细地校对与润稿。

我们衷心期盼本书能让每个爱好Flash与ActionScript的读者，都能获得最大的收获。

内容概要

本书是继广大动画制作者深爱的《中文版Flash MX 2004动画制作宝典》之后推出的又一部倾情力作。全书生动细致、循序渐进地介绍了如何用动画利器Flash CS3制作“2秒钟的停格动画”、“水龙头滴水动画”、“数字变形动画”、“小鸟飞行和鱼儿游动动画”、“遮罩、水波和淡入/淡出动画效果”、“文本连环炮效果”、“扭曲图像动画”、“动态模糊效果”……是快速掌握中文版Flash CS3的核心功能和动画制作技能的入门级教科书。

本书内容：全书共13章。

配合光盘中的音视频教程将学习前8章的Flash CS3动画制作基础知识，内容包括Flash CS3操作界面、绘图工具的使用、调色盘和文本处理、编辑图像与图层设定、制作元件与动画、进阶动画技法、创建按钮元件与音效处理。

第9~13章为Flash CS3网页动画编程知识，通过精心设计的多个简单但是包含重要概念的互动影片，苦练程序设计的基本功。

内容包括ActionScript 3.0编程入门，制作Flash网页、搜寻窗体与等待加载程序，制作x光效果的拖曳遮罩影片与刮彩券影片。

本书特点：1.100多分钟的音视频教学与书紧密结合的网上动画制作活教材。

帮您快速掌握Flash工具、面板、时间轴等软件功能的使用，轻松学会Flash动画制作的方法和技巧。

2.教学范例典型、实用。

书中列举的教学范例是作者多年教学和工作经验的总结，使您能最高效地掌握Flash动画制作和ActionScript脚本语言。

3.讲解细致、体贴周到。

书中的插图大都配有详尽的文字说明，图文并茂，一目了然，大大激发学习兴趣。

光盘内容：100多分钟的音视频教程，学习中涉及到的练习素材文件，各范例最终源文件。

读者对象：广大Flash动画设计和制作人员，高校电脑动画专业师生和社会Flash培训班学员。

作者简介

赵英杰，学历：美国密歇根S.V.州立大学多媒体与传播硕士。

经历：

网昱多媒体负责人；2004年度Macromedia台北与香港Flash应用编程研讨会讲师；2004年度台湾Macromedia Flash技术研讨会口译；台湾Macromedia 2004发表会翻译；北京Macromedia Flash MX研讨会讲师；香港Macromedia Flash Master课程讲师；Flash MX 2004官方中文版审定校译；Flash MX官方中文版审定校译；昱泉多媒体 - 游戏学堂Flash程序制作；大亚电脑多媒体讲师；CADesigner杂志顾问及特约记者；台湾通讯杂志编辑；印象市场杂志技术编辑；新视界杂志技术编辑。

专长：

多媒体项目制作；站点数据库编程；动态网页制作。

书籍目录

第1章 认识Flash CS3 Flash的10大特点第2章 认识Flash操作界面 2-1 启动Flash CS3 2-2 Flash的操作环境与舞台 2-3 设定影片的舞台大小、背景色及说明文本 2-4 保存Flash文件第3章 Flash的绘图工具 3-1 工具面板 3-2 线条工具 3-3 矩形工具 3-4 椭圆工具 3-5 基本矩形、基本椭圆工具及多角星形工具 3-6 分段与绘制对象 3-7 选择工具 3-8 绘图工具练习 3-9 旋转与改变对象造型 3-10 制作重复变形的图像 3-11 使用铅笔工具徒手绘制线条 3-12 使用刷子工具填充 3-13 颜料桶工具 3-14 墨水瓶工具 3-15 滴管工具 3-16 橡皮擦 3-17 套索工具 3-18 钢笔和部分选取工具 3-19 放大镜工具和手形工具第4章 调色盘和文本处理 4-1 选色器与网络安全色 4-2 通过“颜色”面板调配新颜色 4-3 调配渐变色 4-4 文本工具 4-5 调整文本属性 4-6 建立超链接文本 4-7 调整文本字段 4-8 扩展或缩减填色范围第5章 编辑图像与图层设定 5-1 切换预览模式 5-2 群组化图像造型 5-3 对齐图像 5-4 显示标尺和辅助线 5-5 导入并处理位图 5-6 运用“分离”命令分离位图 5-7 将位图转换成矢量格式 5-8 图层第6章 制作元件与动画 6-1 认识元件 6-2 创建元件 6-3 编辑元件 6-4 认识库 6-5 取用其他文件的元件 6-6 动画原理 6-7 操作时间轴面板 6-8 制作2秒钟的停格画面 6-9 调整时间轴的动画预览模式 6-10 运用“形状”补间制作动画第7章 进阶动画技法 7-1 逐帧动画与绘图纸 7-2 运用动画补间制作动画 7-3 运用遮罩制作出特殊效果 7-4 影片剪辑元件和图形元件的差异 7-5 制作路径动画 7-6 色彩循环(淡入/淡出)动画效果 7-7 使用“时间轴特效”建立文本连环炮效果 7-8 通过扭曲图像产生快节奏的动画 7-9 使用滤镜表现动态模糊效果 7-10 自定义加/减速效果第8章 创建按钮元件与音效处理第9章 ActionScript 3.0编程入门第10章 制作Flash网页、搜寻窗体与等待加载程序第11章 设定变量与存取文本字段内容第12章 Flash影音项目制作第13章 动态遮色片效果——刮彩券与X光透视

章节摘录

插图：

编辑推荐

《中文版FLASH CS3动画制作宝典》：长达100多分钟的视频教程与书紧密结合的网上动画制作活教材
详尽易懂的FlashCS3动画制作与基础动作指令逐步解析，适合自学与教学使用精彩动画与新版ActionScript3.0特效范例让您完全了解动画原理与动画实作技巧，轻松变成动画高手

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>