第一图书网, tushu007.com

<<Flash动画设计基础与应用>>

图书基本信息

书名：<<Flash动画设计基础与应用>>

13位ISBN编号：9787115199263

10位ISBN编号：7115199264

出版时间：2009-7

出版时间：人民邮电出版社

作者：李艳萍，宁跃飞，王辉　编著

页数：248

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

当今世界，随着信息技术在经济社会各领域不断地深化应用，信息技术对生产力甚至是人类文明发展的巨大作用越来越明显。
党的“十七大”提出要“全面认识工业化、信息化、城镇化、市场化、国际化深入发展的新形势新任务”，“发展现代产业体系，大力推进信息化与工业化融合”，明确了信息化的发展趋势，首次鲜明地提出信息化与工业化融合发展的崭新命题，赋予我国信息化全新的历史使命。
近年来，日新月异的信息技术呈现出新的发展趋势，信息技术与其他技术的结合更为紧密，信息技术应用的深度、广度和专业化程度不断提高。
我国的信息产业作为国民经济的支柱产业正面临着有利的国际、国内形势，电子信息产业的规模总量已进入世界大国行列。
但是我们也清楚地认识到，与国际先进水平相比，我们在产业结构、核心技术、管理水平、综合效益、普及程度等方面，还存在较大差距，缺乏创新能力与核心竞争力，“大”而不强。
国际国内形势的发展，要求信息产业不仅要做大，而且要做强，要从制造大国向制造强国转变，这是信息产业今后的重点工作。
要实现这一转变，人才是基础。
机遇难得，人才更难得，要抓住本世纪头二十年的重要战略机遇期，加快信息行业发展，关键在于培养和使用好人才资源。
《中共中央、国务院关于进一步加强人才工作的决定》指出，人才问题是关系党和国家事业发展的关键问题，人才资源已成为最重要的战略资源，人才在综合国力竞争中越来越具有决定性意义。
为抓住机遇，迎接挑战，实施人才强业战略，原信息产业部于2004年启动了“全国信息技术人才培养工程”。
根据工业和信息化部人才工作要点中关于“继续组织实施全国信息技术人才培养工程”的要求，工业和信息化部电子教育与考试中心将继续推进全国信息技术人才培养工程二期工作的开展。
该项工程旨在通过政府政策引导，充分发挥全行业和全社会教育培训资源的作用，建立规范的信息技术教育培训体系、科学的培训课程体系、严谨的信息技术人才评测服务体系，培养大批行业急需的、结构合理的高素质信息技术应用型人才，以促进信息产业持续、快速、协调、健康的发展。
根据信息产业对技术人才素质与能力的需求，在充分吸取国内外先进信息技术培训课程优点的基础上，工业和信息化部电子教育与考试中心组织各方专家精心编写了信息技术系列培训教材。
这些教材注重提升信息技术人才分析问题和解决问题的能力，对各层次信息技术人才的培养工作具有现实的指导意义。
我们谨向参与本系列教材规划、组织、编写的同志致以诚挚的感谢，并希望该系列教材在全国信息技术人才培养工作中发挥有益的作用。

内容概要

本书是全国信息技术人才培养工程指定培训教材。
主要内容有Flash动画设计基础知识，绘图工具的使用，颜色工具的使用，文本工具的使用，图形、对象的自由变换，元件、库和实例，素材文件的导入，简单动画的制作，复杂动画的制作，使用函数控制Flash动画，用组件制作动画，动画作品的输出和发布，以及Flash的应用案例，包括动画短片制作、网页广告条设计、教学课件制作等。

本书的内容选择突出其实用性和先进性，反映了目前Flash的主流应用，而且强调不同应用之间的有机结合。
在写作时，既用尽可能简洁和通俗的语言描述了必备的理论知识，又提供了详实的操作案例和实训内容。

本书非常适合作为动画相关专业的培训教材，也可供其他专业学生及广大动画制作爱好者和技术人员学习参考。

书籍目录

第1讲　Flash动画设计基础知识　1.1　概述　1.2　基本术语　1.3　基本操作　1.4　设置动画场景　1.5　参数设置　1.6　本讲小结　1.7　思考与练习 第2讲　Flash绘图工具的使用　2.1　认识Flash工具箱　2.2　绘制生动的线条　2.3　绘制几何图形　2.4　综合实例——动画背景　2.5　本讲小结　2.6　思考与练习 第3讲　Flash颜色工具的使用　3.1 色彩与构图的基础知识　3.2 【墨水瓶】工具的使用　3.3 【颜料桶】工具的使用　3.4 【滴管】工具的使用　3.5 【刷子】工具的使用　3.6 【颜色】面板的使用　3.7 【填充变形】工具的使用　3.8　本讲小结　3.9　思考与练习第4讲　Flash文本工具的使用第5讲　图形、对象有自由变换第6讲　Flash的元件、库和实例第7讲　Flash素材文件的导入第8讲　简单动画制作第9讲　复杂动画的制作第10讲　使用函数控制Flash动画第11讲　用组件制作动画第12讲　动画作品的输出和发布第13讲　应用案例

章节摘录

插图：第1讲Flash动画设计基础知识1.1概述随意打开一个网页，就会发现Flash动画已经无处不在，从Lo90到广告短片，甚至于整个网页的制作，都可看到Flash的身影。
Flash的出现，不但大大减轻了网页设计者的工作强度和难度，而且它也正在以其自身特有的魅力，影响着人们对网络的认识。
1.1.1Flash动画的特点通过Flash绘制的是矢量图形。
矢量图形的清晰度与分辨率无关，可以被随意地移动、缩放和更改颜色，并且其存储文件小，下载速度快，因此Flash能被广泛应用于互联网。
除此之外，Flash还具有以下特点。
1.受资源制约小用Flash制作动画方便快捷，可以减少人力、物力、财力的消耗，并节省时间。
此外，用Flash制作的动画不仅可以存成视频格式在电视上播放，而且可以在网络上发布，便于传播。
2.操作简单Flash（尤其是FlashCS3）的操作简单，初学者在很短的学习时间内就可以掌握操作要领，轻松制作出精彩的动画效果。
3.流式播放技术Flash通过流式播放技术，使得用户可以边下载边观赏动画，而不是在下载结束后才能观赏，从而避免了枯燥的等待过程。
4.交互性优势Flash借助脚本语言（ActionScript）使用户通过单击、选择等动作控制动画的播放过程，从而更好地满足用户的需要，这一点是传统动画所无法比拟的。
5.可扩展性可扩展性是指扩充或增强开发环境功能的能力，即增加一些原来没有的功能。
这里所指的是C级可扩展性，即通过使用JavaSeript和自定义的C代码来制作AdobeFlashCS3Professional的可扩展性。
使用起来比较简单，只需用C语言定义一些函数，将这些函数与一个动态链接库（DLL）或共享库进行捆绑，并将该库保存到适当的目录，然后使用AdobeFlashJavaScriptAPl从JavaScdpt调用这些函数即可。
例如，利用AdobeFlash的可扩展性，可定义一个比JavaScript更有效的执行密集计算函数以提高性能，实现一些复杂的动画效果。

编辑推荐

《Flash动画设计基础与应用》是由人民邮电出版社出版的。

第一图书网, tushu007.com

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