第一图书网, tushu007.com

<<中文版Flash CS4技法精粹>>

图书基本信息

书名：<<中文版Flash CS4技法精粹>>

13位ISBN编号：9787302225218

10位ISBN编号：7302225214

出版时间：2010-6

出版时间：清华大学出版社

作者：Chris Georgenes

页数：319

译者：田尊华

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

内容概要

动画的一个显著特征是数据量大，在运行过程中对计算机的要求较高。
尤其在网络背景下，为了实时播放通过网络下载的动画，必须采用各种技术使得动画的数据量尽可能小。
这就对制作动画的工具和技术提出了更高的要求。
Flash从出现到现在已有14年的历史，已经成为制作2D动画的标准工具，Flash CS4在Flash家族中是一个具有重大技术突破的版本，在多个方面进行了增强，尤其是新增了基于对象的补间动画技术。
本书的显著特征是能够提供Flash帮助文档和其他在线文档所没有的内容，它完全结合作者的自身经验，并将很多项目经验分别融合进了本书各个相关主题的章节中。
学习本书要求读者具有初步的Flash使用知识，最好是先阅读一下帮助文档。
围绕具体的示例进行讲解，将Flash CS4的各种功能和特征都涵盖在各个不同的示例中。
书中的示例很多都是实际的项目，因此很有借鉴意义。
作者在每章都有一个插曲，这些插曲都直接与作者的亲身经历有关，可以扩展读者的视野，同时对读者的职业发展具有很重要的启发意义。
本书的另外一个优点是插图非常丰富，编排合理。
在介绍Flash CS4的新增功能时，采用分散介绍与集中介绍相结合的方式，这样既适合新用户全面学习，又能满足老用户选择性地学习。
很显然，本书绝对是学习Flash CS4的经典之作。
本书是由国防科学技术大学的田尊华翻译，他长期从事计算机科学中多媒体方向的研究工作，具有丰富的多媒体研究和制作经验。

作者简介

作者：（美国）Chris Georgenes 译者：田尊华Chris Georgenes是Acclaim Games公州的艺术和动画导演。在此之前，他做了整整8年的职业艺术家、动画师和设计师，为网站、光盘和电视台做设计。
他的客户包括Adobe、Macromedia、Yahoo!、Digitas、Hasbro、Ogilvy、AOL等公州。

书籍目录

第1章　设计风格 1.1　利用基本图形绘制 1.2　“ 刷子 ”工具 1.3　“ 混色 ”工具 1.4　渐变 1.5　添加纹理 1.6　“ 钢笔 ”工具 1.7　转换位图为矢量图 1.8　阴影l：线条的使用技巧 1.9　阴影2：定形 1.10　阴影3：填充色选择 1.11 阴影4：轮廓 1.12　用渐变实现 1.13　“ 喷涂刷 ”工具 1.14　Deco工具 1.15　插曲：新Flash界面第2章　变形与扭曲 2.1　扭曲位图 2.2 “ 封套 ”工具 2.3 弯曲 2.4　卡片翻转 2.5　3D旋转 2.6　蝴蝶 2.7　挤压与拉伸 2.8　插曲：细微第3章　遮罩 3.1　旋转的地球 3.2　飘舞的红旗 3.3　虹膜过渡 3.4　手写体 3.5　聚光灯 3.6　聚焦 3.7　插曲：恍然大悟第4章　动画提示与技巧 4.1　新的补间动画 4.2　动画编辑器 4.3　基本阴影 4.4　投影……第5章　角色动画第6章　Flash到视频的转换第7章　动画示例第8章　处理声音第9章　处理视频　第10章　交互第11章　扩展Flash第12章　Flash CS4的新增功能附录

章节摘录

插图：尽管整整花了4年时间这个工具才得以重见天日，但是我很高兴，它已经出现在Flash中了。
Flash CS4现在提供了这个我们梦寐以求的功能，并将其命名为“骨骼”工具。
Flash Cs3提供了传统补间方法，自从将其首次引入Flash（当时Flash还称为Futme Flash Animatol第1版）以来，就不曾真正改变过。
传统补间方法是基于帧的，存在一定的局限。
Flash CS4弥补了传统补间的很多局限，我已经学会了如何去适应它，但同时补间动画提供了对各个补间属性的更多控制，传统补间提供了某些特定的功能，证明在某些应用中是有用的。
可能不是选择那种补间方法而抛弃其他方法的问题，而是选择那种补间方法更适合当前的任务。
Flash CS4引入了动画编辑器，这是新增的一个强大的“时间轴”面板，提供了一种观看和精确地编辑所有补间属性及属性关键帧的方式。
以前的Flash版本从来没有一个工具能与它媲美。
仍然还没有用于设置场景或三维舞台的相机，也不能在场景中为相机创建动画。
但是在Flash CS4中，我们确实具有“3D平移”和“3D旋转”工具，因此，这看起来好像我们正在引领着未来版本的前进方向。

媒体关注与评论

“ 作为一位资深的Flash动画师，Chris为读者提了丁大量传统的Flash动画技术；然而，《中文版Flash CS4技法精粹》更有价值的地方在于提供的关于Flash CS4 中新增功能的用法。
” ——Richard Galvan，Flash产品经理“ Chris努力将复杂的主题分解成通俗易懂的数字动画知识。您可以学习到Flash动画师希望掌握的所有内容——唇同步技巧、行走同期、照片剪纸动画，甚至还包括像逐帧的传统动画这样的高级概念。
” ——Aaron Simpson，WWW.coldhardflash.com的刨始人和动画制片人

编辑推荐

《中文版Flash CS4技法精粹》特色：包括Flash CS4在内的技法精粹系列图书的畅销书——实践证明《中文版Flash cS4技法精粹》的排版格式最利于读者学习。
学习大量基于实际工作经验的提示和技巧有助于担高工作效率。
由问题到解决疗案的讲解疗式，可以让您尽可能从Flash获得最佳的结果。
需要在规定的时间和预算内快速地解决问题以便开发出有创意的项目吗？
想磨练Flash技能以便能够将精力更多地投入动画设计吗？
如果答案是肯定的，那么《中文版Flash CS4技法精粹》正是您的最佳选择！
（Chris Georgenes从一线动画师（需要在指定时间内完成工作）的角度讲述了如何从问题寻求解决方案的过程。
Chris是世界顶级的设计师和动画师，他希望用Flash创建优秀的动域、应用程序或动两作品。
对于专业人员制作新颖的专业动耐所采用的一些鲜为人知的秘籍，他如数家珍、娓娓道来。
《中文版Flash CS4技法精粹》及随书光盘的内容浅显易懂，绝对是一座金矿，从中可以吸取艺术灵感、掌握快捷的经验技巧，并逐步深入地学习相关知识。
没有它，您甚至会怀疑如何继续在这个领域生存下去。
配书光盘包含可以在Mact PC上运行的示例源文件、功能强大的扩展程序，以及专门为Flash动画师量身打造的补充章节。

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