

<<Flash CS3动画设计经典100例>>

图书基本信息

书名：<<Flash CS3动画设计经典100例>>

13位ISBN编号：9787508374772

10位ISBN编号：7508374770

出版时间：2008-11

出版时间：中国电力出版社

作者：余丹

页数：409

字数：639000

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曾是美国Macromedia公司出品的矢量图形编辑和动画创作软件，它与该公司的Dreamweaver（网页设计）和Fireworks（图像处理）组成了网页制作的Dreamteam，即俗称为的网页设计“三剑客”，而Flash则被誉为“闪客”。

而今，Flash已经发展成为当今Internet上最流行动画作品制作工具，并成为实际上的交互式矢量动画标准。

在被Adobe收购后，最新版本的Flash CS3无疑进一步巩固和强化了Flash作为一个独立而高效的动画和多媒体制作工具的地位。

## <<Flash CS3动画设计经典100>>

### 内容概要

本书是一本完全以实用为出发点的Flash CS3软件学习及应用的工具书。

作者根据在Flash动画领域多年的实际工作经验，精心挑选了100个各有侧重的实例进行讲解，帮助读者全面掌握Flash的绘画、动画、互动、特效及综合设计等多方面技能。

本书实例丰富，内容由易到难，讲解循序渐进，非常适合有一定计算机使用基础，并对Flash有着极大学习兴趣的人群使用。

书籍目录

前言

第1章 了解FlashCS3

- 1.1 Flash可以帮你实现梦想
- 1.2 Flash CS3新功能
- 1.3 学习Flash必须了解的专业术语
- 1.4 Flash常用辅助软件

第2章 绘画篇——创世界

- 实例001 开天辟地
- 实例002 建造房屋
- 实例003 瀑布河流
- 实例004 种植绿树
- 实例005 开满鲜花
- 实例006 地下世界
- 实例007 鼠年大吉
- 实例008 万物主宰
- 实例009 水晶糖果
- 实例010 国画牡丹

第3章 动画篇——让世界为我而动

- 实例011 弹跳的皮球
- 实例012 翻动的书页
- 实例013 飘舞的红旗
- 实例014 声波模拟
- 实例015 吐泡泡的小金鱼
- 实例016 蝙蝠侠字幕
- 实例017 让小风车转起来
- 实例018 蝴蝶飞啊
- 实例019 新春礼花
- 实例020 动态字幕
- 实例021 让水流动
- 实例022 燃烧的火炬
- 实例023 上下左右看
- 实例024 电闪雷鸣下雨啦
- 实例025 穿梭时空
- 实例026 水滴
- 实例027 翻动书页
- 实例028 旋转的地球
- 实例029 铃儿响叮当
- 实例030 让光流动
- 实例031 小苗快快长
- 实例032 肥猫跑步动画
- 实例033 动感片头字幕
- 实例034 马赛克转场
- 实例035 哈利波特魔法笔
- 实例036 秀一秀
- 实例037 爱车快快开

<<Flash CS3动画设计经典100>>

实例038 闪动的奥运五环

实例039 让你的角色开口说话

实例040 DIY你自己的屏幕保护

第4章 互动篇——进入工业

实例041 用AS3加载图片

实例042 用AS2加载影片

实例043 Flash跳转网页

实例044 会吐泡泡的按钮

实例045 小喇叭开始广播

.....

第5章 特效篇——大片是这样产生的

第6章 终极篇——返璞归真

后记

## 章节摘录

第1章 了解FlashCS3 1.1 Flash可以帮你实现梦想 当我接触Flash的时候（大约在2000年），Flash是美国Macromedia公司出品的矢量图形编辑和动画创作的软件，它与该公司的Dreamweaver（网页设计）和Fireworks（图像处理）组成了网页制作的Dreamteam，即俗称为的网页设计“三剑客”，而Flash则被誉为“闪客”。

那时候Flash更多的是作为网页制作的一部分来使用。

而今，Flash已经发展成为当今Internet上最流行动画作品（如网上各种动感网页、LOGO、广告、Mv、游戏和高质量的课件等）的制作工具，并成为事实上的交互式矢量动画标准，就连软件巨头微软也不得不在其新版的Internet Explorer内嵌入Flash播放器。

在被Adobe收购后，最新版本的Flash CS3无疑进一步巩固和强化了Flash作为一个独立而高效的动画和多媒体制作工具的地位。

那么，Flash能做什么呢？

Flash可以帮助你实现计算机绘图梦想。

Flash中各种简单而易操作的绘图工具能绘制各种各样的图形，同时支持手写板输入设备，而且，Flash中绘制的图形均为矢量，可以任意放大缩小作品（在本书的第2章绘画篇中有详细介绍）。

Flash可以帮助你实现当导演的梦想。

本人认识一些学习纯美术的艺术家，他们非常喜欢使用Flash来展示他们的动画作品，因为Flash的动画实在太好学了，它们几乎可以不用花多少时间在软件的研究上。

试想让舞台上的那些演员按照你的意图出场、表演、行动，然后退场。

是不是很神奇？

导演一部Flash电影的成本也是非常经济的噢！（在本书的第3章动画篇和第6章终极篇中有详细的介绍）

。

Flash可是让你实现人机互动的梦想。

交互性是Flash最强有力的竞争优势之一，也是Flash商业作品最吸引人的地方。

无需学习多么复杂的编程语言，只需要有一点点简单的英语基础或JavaScript基础，ActionScript的脚本你都能看懂（在本书的第4章互动篇和第5章特效篇中有详细的介绍）。

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>