

<<Flash AS 3.0动画编程>>

图书基本信息

书名：<<Flash AS 3.0动画编程>>

13位ISBN编号：9787512101050

10位ISBN编号：7512101058

出版时间：2010-5

出版时间：北京交通大学

作者：龙晓苑

页数：171

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

我在美国从事动画行业的实际工作和教学科研多年，一直感到一个国家产业的发达，必然和它的人才培养体系密不可分。

在教学体系中，优秀的教师不可或缺，而一套好的教材对于动画教育是如此之重要，它关系到培养出来的学生是否能成为业界有影响力的骨干和实干人才，因而直接关系到产业的发展。

举个例子，我在美国FOX蓝天制片厂多年，在带领由世界各地汇集的优秀艺术和技术人才组成的团队，忘我地实现艺术梦想，变不可能为可能的那些日子里，厂里制片的任务再紧张，手下的专家也会抽时间定期去给诸如纽约大学这样的世界著名学府讲授动画专业课程。

在第78届奥斯卡颁奖晚会上，我纽约大学的校友和同事们大放异彩，除了校友李安获最佳导演等三项金奖外，还有校友获最佳男主角奖、最佳女主角提名、最佳编剧提名，动画系的教授还夺得了最佳动画短片奖，这样的辉煌成就也就不足为奇了。

这个例子说明，有这么优秀的师资，带着满腹的经验积累，熏陶出一批有成就的学生可谓水到渠成。其实培养创意阶层的工作，比自己出成就就要难得多，因而更富于挑战，意义也更大，获得的满足感更强。

当我辗转到纽约大学后，一待就是五年，发现美国的动画教学体系，特别是现代三维动画教材，的确有过人之处。

留美十八年后回到祖国的我，一方面为国内轰轰烈烈兴起的发展动画和文化创意产业的热潮而感到欢欣鼓舞；一方面也为人才缺乏、师资不足、教材空白而感到担忧。

不合格的师资需要逐步培养提高，而教材缺失的严重性更加令人困扰。

严肃认真地编写一些好的教材，是摆在我们从事动画教育工作者面前刻不容缓的任务，也是我们高等院校为发展中国动画产业应尽的责任。

正是基于对动画产业发展的美好远景充满信心，在责任心和使命感的驱动下，我们组织编写了“高等院校动漫设计系列教材”，得到了清华大学出版社和北京交通大学出版社的大力支持。

本套教材以动画系第一线的专业教师为主体，在专家的精心指导下编写。

本系列教材第一批包括《动画概论》、《动画编剧》、《动画角色设计》、《动画场景设计》、《三维动画技法》、《三维动画建模》、《三维动画特效》、《动画后期非线性编辑》、《动画后期数字合成》等十多本教材，此外，还将陆续推出《动画制片》、《世界动画史》、《动画声音》、《经典动画赏析》、《动画视听语言》、《动画专业英语》等。

“高等院校动漫设计系列教材”是现代动画，特别是三维动画教科书的完整系列，力求系统而实用。

我们希望这套教材能够为我国动画教育添砖加瓦。

无论大学或是培训学校、专业或是业余爱好，面对他们的期待，我们力图缓解教材的严重不足所造成的燃眉之急，也诚恳地希望各界专家、学者和读者提出宝贵批评意见，以便我们共同努力，不断改进教材质量，适应时代变化。

我们的时代是创意的时代、体验的时代，21世纪不是停留在概念上的创意时代，数字化的生活已经让我们真真切切感受到了科学技术的艺术魅力。

日新月异的计算机技术、网络技术、传媒手段，使人们冲破自身局限、地域屏障，更大胆地畅想，更艺术地实现，更准确地交流，更广泛地共享。

利用现代传媒手段和时尚艺术形态，包括数字动画、网络游戏，我们不仅传递了信息，传播了文化，更重要的是表达了思想，感悟了人性。

<<Flash AS 3.0动画编程>>

内容概要

Flash ActionScript (AS) 3.0是一种功能强大的面向对象的编程语言。

当前，网络游戏、网络特效、互动广告的火爆带动了它的应用和开发。

《Flash AS 3.0 动画编程(基础与提高)》以ActionScript 3.0程序设计为主线，从动画编程的角度介绍了flash动画的制作与开发。

全书由三大部分组成：第一部分为AS 3.0语言基础，介绍了ActionScript 3.0的基本语法、事件侦听机制、类的设计与应用；第二部分为AS 3.0动画编程基础，内容涵盖Flash动画基础知识、flash动画中的显示编程及交互编程技术；第三部分为AS 3.0动画编程提高，内容涉及动画制作中从简单运动到复杂运动的诸多内容。

《Flash AS 3.0 动画编程(基础与提高)》最大特色是对动画编程附以大量程序范例进行讲解，使读者的学习能够轻松而高效，并在此基础上做出优秀的动画作品。

《Flash AS 3.0 动画编程(基础与提高)》知识系统、范例丰富，每章配备提高思考题，既适合作为Flash ActionScript的初中级读者的教材或自学教材，也适合作为各级培训读本。

<<Flash AS 3.0动画编程>>

书籍目录

第一部分 AS3.0语言基础第1章 简介1.1 AS 3.0简介1.2 FlashCS3IDE介绍1.3 一个AS 3.0实例第2章 基本语法2.1 变量与常量2.2 数据与数据类型2.3 运算符与表达式2.4 数组2.5 程序结构与函数第3章 面向对象与类3.1 类、对象、属性和方法3.2 AS 3.0类的架构3.3 类的使用3.4 自定义类3.5 常见内建类3.5.1 顶级包3.5.2 flash display包3.5.3 flash.media包3.5.4 flash.net包第4章 事件侦听机制4.1 事件与事件侦听4.2 常用内置事件类第二部分 AS3.0动画编程基础第5章 Flash动画简介5.1 动画与动画原理5.2 “静态”动画与“动态”动画5.3 Flash动画中的坐标系统5.4 角与角度、旋转第6章 显示编程6.1 显示列表6.2 渲染第7章 用户交互7.1 鼠标事件及响应7.2 键盘事件及响应7.3 移动物体第三部分AS3.0动画编程提高第8章 简单运动8.1 速度与加速度8.2 环境边界与摩擦力8.2.1 环境边界8.2.2 摩擦力第9章 复杂运动9.1 简单缓动与高级缓动9.2 弹性运动9.3 碰撞检测9.4 坐标旋转与角度回弹9.5 质量、动量与动量守恒9.5.1 质量9.5.2 动量9.5.3 动量守恒9.6 粒子系统9.7 关节运动9.7.1 正向运动与反向运动9.7.2 正向运动的编程9.7.3 反向运动的编程第10章 3D动画10.1 从一维、二维到三维10.2 3D线框模型与填充10.3 消隐与3D灯光10.3.1 消隐技术10.3.2 3D灯光第11章 其他动画技巧11.1 随机运动11.2 随机分布11.3 基于定时器的动画11.4 基于时间的动画参考文献

<<Flash AS 3.0动画编程>>

章节摘录

动画原理基于运动视觉驻留现象（Persistence of Vision）。

也就是说人的眼睛看到一幅画面或一个物体后，在1 / 24秒内不会消失。

利用这一原理，在一幅画面还没有消失前播放出下一幅画面，就会给人造成一种流畅的视觉。

这里所说的画面即帧，它是动画的最小元素。

“静态”动画指的是每次播放动画看到的都是同样的内容，动画从不改变，从头到尾，每帧都是预定义好的。

如果每次播放动画，看到的都是不同的画面，那就是“动态”动画。

比如：通过对物体设置随机的位置、方向、速度得到的物体动画就是一种简单的“动态”动画。

通过用户交互得到的动画也是一种“动态”动画。

使用脚本语言可以编写“动态”动画，但脚本编写的动画未必都是“动态”动画，它也可以是“静态”动画。

Flash支持笛卡儿二维坐标系。

但它和标准的二维坐标系在布局上有所差别，它是通过舞台坐标系来体现的。

Flash坐标系基于视频屏幕的坐标系。

坐标系的原点（0，0）在舞台的左上角，向右为x轴的正方向，向下为y轴的正方向，如图5-1所示。

坐标的计数单位为像素。

<<Flash AS 3.0动画编程>>

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>