

《计算机动画设计》

图书基本信息

书名：《计算机动画设计》

13位ISBN编号：9787040210217

10位ISBN编号：7040210215

出版时间：2007-5

出版社：高等教育出版社

页数：181

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu000.com

《计算机动画设计》

内容概要

《计算机动画设计:Flash 8(第2版)(计算机及应用专业)》以Flash的最新版本——Flash 8为例,按照由浅入深、循序渐进的原则,充分考虑学生的认知特点,合理编排各部分内容,系统介绍了Flash常用功能的使用方法。每一章均配有经典的例题,并在中等职业教育教学资源网上提供《计算机动画设计:Flash 8(第2版)(计算机及应用专业)》所有例题的原始文件,读者通过与自己所制作动画的对照比较,取长补短,克服学习中.韵困难,快速地掌握动画的设计和制作技巧。

《计算机动画设计:Flash 8(第2版)(计算机及应用专业)》语言严谨、通俗易懂,面向中等职业教育。根据学习对象的特点,精简了难度较大的Action Script编程,只在第6章第5节介绍了几条常用命令。《计算机动画设计:Flash 8(第2版)(计算机及应用专业)》的最后一章讲解了一个综合动画——Flash寓言故事的制作过程,使读者在了解制作方法的同时,提高对软件的综合应用能力,制作出更精美的Flash作品。

《计算机动画设计:Flash 8(第2版)(计算机及应用专业)》内容贴近实际、图文并茂,可作为中等职业教育或成人教育的教学用书,也可供电脑爱好者自学之用。

《计算机动画设计:Flash 8(第2版)(计算机及应用专业)》采用出版物短信防伪系统,同时配套学习卡资源。用封底右下方的防伪码,按照《计算机动画设计:Flash 8(第2版)(计算机及应用专业)》最后一页“郑重声明”下方的使用说明进行操作。

书籍目录

第1章 Flash 8基础1.1 Flash 8概述1.1.1 Flash简介1.1.2 Flash 8的新增功能1.2 Flash 8的基本概念1.2.1 菜单栏1.2.2 工具栏1.2.3 窗口面板1.3 Flash 8的基本操作与设置1.3.1 新建、打开和存储Flash文件1.3.2 设置工作参数1.3.3 设置标尺和网格1.3.4 设置影片属性第2章 绘制图形2.1 选取工具2.1.1 选择工具2.1.2 部分选取工具2.1.3 套索工具2.2 绘图工具2.2.1 线条工具2.2.2 钢笔工具2.2.3 椭圆工具2.2.4 矩形工具2.2.5 铅笔工具2.2.6 刷子工具2.2.7 橡皮擦工具2.3 图形修饰工具2.3.1 墨水瓶工具2.3.2 颜料桶工具2.3.3 吸管工具2.3.4 任意变形工具2.4 查看工具2.4.1 手形工具2.4.2 缩放2.5 绘制图形例题习题第3章 混色器与文字对象3.1 混色器3.1.1 概述3.1.2 混色器3.2 调整渐变效果3.2.1 填充变形工具3.2.2 溢出3.2.3 锁定填充3.3 文字对象3.3.1 文字的输入3.3.2 文字对象的属性3.3.3 分解文本3.4 混色器与文字对象例题习题第4章 编辑对象4.1 调整对象4.1.1 排列对象4.1.2 形状的切割4.1.3 形状的融合4.1.4 组合对象4.1.5 对象的叠放顺序4.2 变形对象4.2.1 “变形”面板4.2.2 “缩放和旋转”对话框4.2.3 翻转对象4.2.4 对象的扩展与柔化4.3 制作对象操作例题习题第5章 简单Flash动画5.1 基本知识5.1.1 动画原理5.1.2 帧的引入5.1.3 动画的预览与播放5.2 帧动画5.2.1 制作帧动画5.2.2 导入动画5.3 运动合成动画5.3.1 运动渐变5.3.2 图形转动5.3.3 运动参数的设定5.3.4 沿轨迹运动5.4 形状合成动画5.4.1 简单变形5.4.2 形状渐变参数的设定5.4.3 形状提示点的使用5.5 简单Flash动画例题习题第6章 复杂Flash动画6.1 场景6.1.1 “场景”面板6.1.2 添加场景6.1.3 删除场景6.1.4 编辑场景6.2 图层6.2.1 编辑图层6.2.2 图层的状态6.2.3 遮罩图层6.2.4 图层属性6.3 元件和实例6.3.1 元件6.3.2 实例6.4 库6.4.1 “库”面板6.4.2 管理库6.4.3 公用库6.4.4 使用其他文件中的元件6.5 ActionScript简介6.5.1 概述6.5.2 ActionScript的类型6.5.3 输入程序命令及参数6.6 复杂Flash动画例题习题第7章 外部文件的导入7.1 导入图片文件7.1.1 图片文件的类型7.1.2 导入图片及图片组7.1.3 将位图转换为矢量图7.1.4 处理导入的图片7.2 导入声音7.2.1 导入声音文件7.2.2 帧类型声音7.2.3 按钮型声音第8章 综合实例制作8.1 剧情组成8.2 制作准备8.2.1 制作声音文件8.2.2 建立Flash文档8.2.3 导入声音文件8.3 制作“场景1”8.3.1 元件的准备8.3.2 “场景1”的制作过程8.4 制作“场景2”8.4.1 元件的准备8.4.2 “场景2”的制作过程8.5 制作“场景3”8.5.1 元件的准备8.5.2 “场景3”的制作过程8.6 制作“场景4”8.6.1 元件的准备8.6.2 “场景4”的制作过程8.7 制作“场景5”8.7.1 元件的准备8.7.2 “场景5”的制作过程8.8 制作“场景6”8.8.1 元件的准备8.8.2 “场景6”的制作过程8.9 制作“场景7”8.9.1 元件的准备8.9.2 “场景7”的制作过程8.10 制作“场景8”8.10.1 元件的准备8.10.2 “场景8”的制作过程

《计算机动画设计》

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:www.tushu000.com