

<<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：9787563515240

10位ISBN编号：7563515240

出版时间：2007-9

出版时间：北京邮电大学出版社

作者：沈达

页数：196

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>

<<计算机动画设计>>

内容概要

随着计算机技术的飞速发展，计算机动画应运而生，动画不再是单纯地利用手工绘制。而随着计算机网络的发展与普及，现在的网络再也不是图片和枯燥无味的文字了，人们追求的是一种动态效果和交互性。

而Flash正是这样一个引领网络的最新、最炫的时尚事物。

Flash作为量化的Web交互动画制作工具，被广泛应用于多媒体、平面动画、MTV等。

如今，Flash已经成为交互式网络向量图形的标准，它已经拥有超过100万的设计师用户。

FlashMX2004使得Flash动画的制作更加方便，发布更加容易，交互性动画和交互性应用程序的特点更加明显。

不管是设计动画还是构建资料驱动的应用程序，Flash都提供了创作出色作品的最佳体验工具。

因此，Flash动画制作在计算机技术领域，逐渐占据着重要地位。

<<计算机动画设计>>

书籍目录

第1章 FlashMX2004概述

1.1 FlashMX2004简介

1.1.1 计算机动画概述

1.1.2 Flash动画的应用

1.1.3 FlashMX2004简介

1.2 FlashMX2004系统要求

1.3 FlashMX2004的工作界面

1.3.1 菜单栏

1.3.2 常用工具栏

1.3.3 工具箱

1.3.4 时间轴

1.3.5 舞台

1.4 本章小结

第2章 基本工具的使用

2.1 绘图工具

2.1.1 文本工具

2.1.2 铅笔工具和线条工具

2.1.3 [椭圆]工具、[矩形]工具及[多边星形]工具

2.1.4 ‘钢笔工具

2.1.5 刷子工具

2.2 视图工具

2.2.1 手形工具

2.2.2 缩放工具

2.3 调色工具

2.3.1 滴管工具

2.3.2 墨水瓶工具

2.3.3 颜料桶工具和填充变形工具

2.4 图形编辑工具

2.4.1 选择工具和部分选择工具

2.4.2 套索工具

2.4.3 橡皮擦工具

2.4.4 任意变形工具

2.5 本章小结

第3章 FlashMX2004的文本操作

3.1 创建文本

3.2 设置文本属性

3.2.1 设置字体、字号

3.2.2 设置文本颜色与样式

3.2.3 设置文字间距

3.2.4 设置文本超链接

3.3 设置段落属性

3.3.1 设置段落对齐方式

3.3.2 设置边距

3.4 文本的类型

3.4.1 静态文本

<<计算机动画设计>>

3.4.2 动态文本

3.5 文字的转化

3.6 文字动画实践

3.7 本章小结

第4章 元件与库

4.1 元件的基本概念

4.1.1 元件的优点

4.1.2 元件的类型

4.1.3 元件的创建

4.1.4 编辑元件

4.2 库的基本概念

4.2.1 库

4.2.2 公共库

4.3 本章小结

第5章 动画制作

第6章 声音的处理

第7章 交互式动画

第8章 发布和导出

<<计算机动画设计>>

章节摘录

第1章 Flash MX 2004概述本章将着重介绍Flash MX 2004的基本功能与特点，希望通过本章的学习，能对Flash MX 2004有个大概的了解。

1.1 Flash MX 2004简介Flash MX 2004是一个专业化的创作软件，广泛应用于Web设计、交互式多媒体、课件等，Flash MX 2004不仅功能强大，而且易于操作。

1.1.1 计算机动画概述传统动画和电影一样，是利用人类眼睛的“视觉暂留”现象，连续播放一幅幅静止的画面，形成动态的视觉效果，动画师用画笔画出一张张静止的、又是逐渐变化的连续画面，经过摄影机、摄像机或电脑的逐格拍摄或扫描，再以每秒24或25帧的速度连续放映，所画的静止画面就会在荧屏里活动起来，这就是传统动画。

虽然传统动画可以完成很多复杂的高难度的动画效果，也可以制作出风格多样的美术风格，但仍然避免不了工作量巨大，分工太复杂等缺点。

于是，计算机动画应运而生。

<<计算机动画设计>>

编辑推荐

<<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:<http://www.tushu007.com>