

## <<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：9787040126129

10位ISBN编号：7040126125

出版时间：2003-6

出版时间：高等教育出版社

作者：吴超英 编

页数：258

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>

## &lt;&lt;计算机动画设计&gt;&gt;

## 前言

随着计算机网络技术的迅猛发展，全球经济及社会生活的各方面都已逐步进入网络化时代。适应飞速发展的Internet，帮助读者掌握：Internet技术真谛，使读者始终处于网络技术的前沿，是我们编写本书的目的。

Flash Mx是美国Macromedia公司出品的最新网页二维矢量图形编辑和交互式动画制作软件。本书以汉化的Flash Mx版本为基础，通过对Flash MX基本概念和实用操作的讲解，全方位地展示了这一软件的强大功能。

本书在循序渐进讲解的过程中，以通俗易懂的方式讲述FlashMx的操作方法和使用技巧，使读者能在较短的时间内掌握Flash Mx中最实用的技术。

本书具体内容简介如下：第1章Flash Mx入门及安装，首先对Flash系列软件的发展作简单介绍，浏览Flash Mx版本主要的新功能及Flash MX的运行环境，然后详细地讲述Flash Mx的安装操作。

第2章Flash Mx的基本操作，主要介绍Flash Mx的基本操作，包括文件、菜单、工具栏、面板、库的操作，动画文件的播放和打印以及如何设置动画的属性和参数等。

第3章绘制图形，采用大量图片和实例，全面介绍了Flash MX提供的19个绘图工具的详细操作，以及对图形对象的复制、变形、翻转、对齐、叠放及组合、分离等操作。

第4章文本编辑，重点讲述：Flash Mx中文本的创建与编辑。熟练地掌握静态文本、动态文本和输入文本的创建和技巧，并能巧妙地利用文字的变形与图形文字的功能，才能为精彩动画的制作奠定坚实的基础，使动画锦上添花。

第5章素材与符号，主要介绍Flash Mx通过库（Library）来管理不同类型的素材，创建所需的各种符号，从而使动画创作过程得到极大的优化。

第6章制作动画，通过对逐帧动画和渐变动画的制作，了解基本动画创作的流程及相关概念；通过对层、遮罩等知识的理解，制作多层叠加动画、运动引导动画和遮罩动画。

第7章声音的引入与编辑，详细介绍在Flash Mx的电影文件中引入声音并进行简单编辑的方法。

第8章制作交互式动画，主要介绍Flash MX强大的交互性功能，使读者参与到动画制作中，随心所欲地控制动画的播放方式。

第9章交互式界面制作，讲述如何利用Flash MX强大的交互性功能，创建对话框、下拉菜单、单选按钮和滚动条等表单交互界面元素，以增强Flash Mx动画的网络性和实用性。

第10章动画制作实例，通过图文并茂、实用性强的13个精彩动画实例，由浅入深、循序渐进地介绍Flash MX的各种基本动画制作方式，可帮助读者巩固前面所学知识。

## <<计算机动画设计>>

### 内容概要

Flash是美国Macromedia公司开发的网页动画软件，在网页制作、多媒体演示领域得到广泛应用。Flash Mx是目前最新的版本。

《计算机动画设计（Flash）》从Flash Mx的基本操作入手，以实例为引导，循序渐进地介绍了如何安装Flash MX软件、建立基本元素、引入素材、使用符号，如何制作基本动画、声音动画和交互动画，如何对动画作品进行优化、测试和发布，并通过对ActionScript函数和语句的基本概念及语法规则的分析和举例，系统地讲述了Flash MX的主要功能及用法。

此外，第10章列举了大量的动画制作实例，以加深读者对学习内容的理解和掌握。

《计算机动画设计（Flash）》内容翔实，图文并茂，实例丰富，重点突出，可操作性强，可作为高、中等职业学校计算机或相关专业的动画设计教材，也可作为中、高级网页和动画设计人员的参考书。

## &lt;&lt;计算机动画设计&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 FlashMx入门及安装1.1 Flash的发展1.2 FlashMX的新特性1.3 FlashMx的运行环境1.4 FlashMX软件安装及汉化1.5 初识FlashMX本章 小结习题1第2章 FlashMX的基本操作2.1 文件操作2.2 影片属性设置2.3 舞台和工作区2.4 面板操作2.5 工具栏操作2.6 时间线操作2.7 动画的预览和测试2.8 FlashMx播放器使用2.9 动画文件的打印2.10动画参数设置本章 小结习题2第3章 绘制图形3.1 矢量图形和位图图像3.2 设置绘图环境3.3 绘图工具箱3.4 绘图工具3.5 图形对象的显示模式3.6 图形对象的复制、移动与删除3.7 图形对象的群组与分离3.8 图形对象的变形与还原3.9 图形对象的对齐3.10对象的叠放本章 小结习题3第4章 文本编辑4.1 创建静态文本对象4.2 创建动态文本4.3 创建输入文字4.4 文字的变形4.5 文本与矢量图形的转换本章 小结习题4第5章 素材与符号5.1 将图形文件导入Flash5.2 位图文件的处理5.3 导入视频素材5.4 符号5.5 符号的引用5.6 符号库本章 小结习题5第6章 动画制作6.1 帧与动画6.2 运动动画的制作6.3 变形动画的制作6.4 多层叠加动画制作6.5 运动引导动画的制作6.6 遮罩动画的制作6.7 为动画添加场景6.8 影片浏览器本章 小结习题6第7章 声音的引入与编辑7.1 数字化音频基础7.2 导入声音文件本章 小结习题7第8章 制作交互式动画8.1 交互式动画8.2 动态按钮交互8.3 FlashMX中对声音的控制8.4 ActionScript脚本8.5 智能动画制作本章 小结习题8第9章 交互界面制作9.1 FlashMx中的组件9.2 用Flash制作表单本章 小结习题9第10章 动画制作实例10.1 基础实例10.2 按钮实例10.3 遮罩效果10.4 文字特效10.5 特殊效果本章 小结习题10第11章 动画的输出与发布11.1 动画文件的优化11.2 测试电影11.3 输出电影11.4 设置发布动画文件的格式11.5 配置Flash网络服务器本章 小结习题11附录FlashMX中的常用快捷键

## &lt;&lt;计算机动画设计&gt;&gt;

## 章节摘录

(3) “选项”组复选框设置：在选项中可以为图片选择显示模式，包括“最优化颜色”、“平滑”、“隔行扫描”等选项。

(4) “透明”选项设置：在“透明”选项的下拉列表中，可以选择电影背景在转换为图片后的状态。

其中包括3种选择。

- “透明”：设置动画的背景为不透明。
- “不透明”：设置动画的背景为透明。
- “Alpha值”：设置Alpha值在界限以下的所有颜色完全透明，Alpha值在界限以上的颜色得以保留。

(5) “抖动色彩”设置：设置抖动功能打开与否，并设置抖动方式。

可对抖动方式进行如下设置：

- “无”：关闭抖动功能。
- “顺序”：提供质量好的抖动色，而又使文件容量增加的最少。
- “扩散”：提供质量最好的抖动色，但会使文件容量增大，且处理的时间也长。

(6) 调色板设置：用于选择图像的调色板类型。

在“调色板类型”的下拉列表中选择“定制”命令，可在对话框最下方的“调色板”选项命令中为图像选择一个调色板。

11.4.4 JPEG发布设置 利用JPEG格式可以将图像输出为高压缩率、24位的位图。通常GIF适合于输出线条图形，而JPEG更适合于输出含有大量渐变色和位图的图像。

当我们在“发布设置”对话框中选取JPEG格式，并单击JPEG标签，将显示如图11-12所示的对话框。

此时就可以对该格式文件的属性进行设置。

(1) “尺寸”选项设置：当未选择此对话框的“匹配影片”选项时，可以在“尺寸”的宽度和高度中设置输出位图的尺寸大小\_0当选中“匹配影片”选项时，输出的位图将和电影大小相等。

(2) “品质”选项设置：通过移动参数滑块可以调节输出电影的质量。参数调节得越大，图像质量越高，文件尺寸也越大。

(3) “渐进”选项设置：当选择了此命令时，显示渐进的JPEG图像。

11.4.5 PNG发布设置 PNG格式是惟一的一种可跨平台支持透明度的图像格式。PNG格式是：Fireworks的默认文件格式。

当我们在“发布设置”对话框中选取PNG格式，并单击PNG标签，将显示如图11-13所示的对话框。

此时就可以对该格式文件的属性进行设置了。

(1) “尺寸”设置：当未选择此对话框的“匹配影片”选项时，可以在“尺寸”的宽和高文本框中设置输出位图的尺寸大小。

当选中“匹配影片”选项时，输出的PNG图像将和电影大小相等。

(2) “位深度”设置：在“位深度”的下拉列表中，可以为输出的图像指定像素的位数。

## <<计算机动画设计>>

### 编辑推荐

《计算机动画设计（Flash）》在循序渐进讲解的过程中，以通俗易懂的方式讲述FlashMx的操作方法和使用技巧，使读者能在较短的时间内掌握Flash Mx中最实用的技术。

<<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>