第一图书网, tushu007.com

<<二维动画制作>>

图书基本信息

书名：<<二维动画制作>>

13位ISBN编号：9787040151428

10位ISBN编号：7040151421

出版时间：2004-1

出版时间：高等教育出版社

作者：陈振源 编

页数：178

字数：280000

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

第一图书网, tushu007.com

<<二维动画制作>>

内容概要

本书根据教育部《职业院校计算机应用和软件技术专业领域技能型紧缺人才培养培训指导方案》进行编写。
本书始终贯彻“项目教学和案例教学”的思想，采用“任务驱动”的方式，通过生动活泼、贴近学生的生活实际、富有启发性的实例，由浅入深地进行讲解。
本书内容丰富、通俗易懂、实例得当、图文并茂，可以帮助读者轻松地学会二维动画的制作方法。
全书共分为7章，主要内容包括二维动画的基础知识、Flash MX动圆制作的方法及ulead GIF Animator二维动画制作软件的基本使用方法，详细地介绍了Flash MX的各项功能与基本技巧，并通过综合实例培养学生二维动画的制作能力。
本书可作为中等职业学校计算机应用与软件技术专业的教材，也可供Flash MX培训班和从事网页动画设计、电脑动画、广告设计、影视动画制作等相关专业人士学习和参考。

第一图书网, tushu007.com

<<二维动画制作>>

书籍目录

第1章　二维动画基础 1.1　动画的原理与发展　1.1.1　动画的视觉原理　　1.1.2　传统动画的制作过程　1.1.3 电脑动画的概念及特点 1.2　二维动画的制作软件及文件格式　1.2.1 二维动画的制作软件 1.2.2 二维动画的文件格式 1.3 Flash MX基础知识　1.3.1 Flash Mx的使用界面　1.3.2 基本概念第2章　绘图基础 2.1　绘图和着色　2.1.1 绘制图形　2.1.2　着色与填充　2.1.3　绘图实例 2.2　选择与编辑对象 2.2.1　箭头工具　2.2.2　套索工具　2.2.3　移动、复制和删除对象　2.2.4　群组与分离对象　2.2.5 对齐对象　2.2.6 变换对象　2.2.7　绘制花朵　2.2.8　绘制小汽车 2.3　文本编辑　2.3.1 创建文本　2.3.2　设置文本属性　2.3.3　文字特效实例　2.4 图形导入　2.4.1 导入位图　2.4.2　将位图转换为矢量图　2.4.3　设置位图属性　2.4.4　绘制电视机第3章　制作简单动画 3.1 FlashMx图层　3.1.1　图层的基本操作 3.1.2　图层的状态 3.2　帧并帧动画　3.2.1　帧的基本操作　3.2.2　倒计时动画实例 3.3　形状渐变动画　3.3.1　创建并使用图形元件　3.3.2　立方体转动实例 3.4　创建运动渐变动画　3.4.1　运动渐变类型 3.4.2　动感赛车实例 3.5　遮罩层动画　3.5.1　遮罩层的基本操作　3.5.2　探照灯实例 3.6　引导层动画　3.6.1 引导层基本操作　3.6.2　蝶恋花实例第4章　制作交互动画 4.1 初识动作　4.1.1　动作编程环境介绍　　4.1.2　帧动作　　4.1.3　按钮动作　　4.1.4　影片剪辑动作　4.2　动作编程基础　4.2.1 认识面向对象编程中对象的属性、事件和方法　4.2.2　影片浏览器　4.2.3 Flash场景中对象的路径　4.2.4 Flash MX的基本语法、数据与运算和流程控制　4.3　帧与按钮控制指令　4.3.1　常用帧控制指令　4.3.2　按钮的构造　4.3.3　按钮的属性及设置　4.4　影片剪辑控制指令　4.4.1 影片剪辑实例的命名　4.4.2　影片剪辑的属性及设置　4.4.3　影片剪辑的复制和删除　4.4.4　影片剪辑跟随鼠标指令　4.5　颜色和文字控制指令　4.5.1 创建颜色对象的方法和控制指令　4.5.2 文本类型　4.5.3　常用文本框控制指令　4.6　声音控制指令　　4.6.1　声音对象概述　　4.6.2　声音对象的复制、播放和停止控制指令　4.6.3 设置和读取音量　4.6.4　声音对象的属性和触发事件　4.7　组件　　4.7.1 复选框组件CheckBox　4.7.2控制文本域滚动条组件ScrollBaI第5章　动画的输出 5.1 动画输出前的准备　　5.1.1 优化动画　5.1.2　测试作品　5.2　动画的输出　　5.2.1　输出Flash动画　5.2.2　输出GIF动画　5.2.3 输出HTML网页文件　5.2.4　输出视频文件和可执行文件第6章　综合实例 6.1 网页设计　6.1.1　前期的准备工作 6.1.2　制作引导页　6.1.3　制作主页　6.1.4　制作文字页　6.1.5　制作图片页　6.1.6　合成 6.2　制作卡通动画　6.2.1　前期的准备工作　6.2.2　制作“片头”与“船出现”场景　6.2.3　制作“掉剑”与“刻字”场景　6.2.4　制作“船靠岸”船出现场景　6.2.5　制作“找剑”与“结束”场景　6.2.6　合成短片第7章　制作GIF动画 7.1 Ulead GIF Animator快速入门　7.1.1 Ulead GIF Animator的使用界面　7.1.2 风车转动实例 7.2 快速制作横幅动画　7.2.1 制作横幅动画背景　7.2.2　“打字”动画　7.2.3 制作Ulead启动画面动画及放大旋转文字动画 7.3　制作动感赛车动画　7.3.1　倒计时动画　7.3.3　赛车动画　　7.4 制作电子相册　7.4.1 制作电子相册的封面　7.4.2 制作电子相册附录 其他常用二维动画制作软件介绍 主要参考文献

第一图书网, tushu007.com

<<二维动画制作>>

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