

<<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：9787040370850

10位ISBN编号：7040370859

出版时间：史少飞 高等教育出版社 (2013-05出版)

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>>

书籍目录

第1章Flash CS5基础 1.1 Flash CS5概述 1.2 Flash CS5的界面 1.2.1 Flash CS5的启动界面 1.2.2 Flash CS5的工作界面 1.3 Flash CS5的基本操作 1.3.1面板的使用 1.3.2设置网格、标尺和辅助线 1.3.3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绘制图形工具 2.2.1线条工具 2.2.2钢笔工具 2.2.3矩形、圆工具 2.2.4铅笔工具 2.2.5刷子工具 2.2.6 Deco工具 2.2.7橡皮擦工具 2.3修饰图形工具 2.3.1颜料桶工具和墨水瓶工具 2.3.2吸管工具 2.3.3任意变形工具 2.4 查看工具 2.4.1 手形工具 2.4.2 缩放工具 2.5绘制图形例题 2.5.1绘制嘴的轮廓 2.5.2绘制眼镜 2.5.3绘制画布 2.5.4绘制雨中伞 习题 第3章 渐变色与文字对象 3.1 渐变色 3.1.1颜色概述 3.1.2 “颜色”面板 3.2调整渐变效果 3.2.1渐变变形工具 3.2.2 流 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文本流 3.3.4分离文本 3.4 渐变色与文字对象例题 3.4.1绘制带阴影的小球 3.4.2制作空心字 3.4.3制作五彩字 习题 第4章 制作复杂图形 4.1修改形状 4.1.1什么图形可以被修改 4.1.2形状的切割 4.1.3形状的融合 4.1.4组合和分离图形 4.2 变形对象 4.2.1 “变形”面板 4.2.2翻转对象 4.2.3扩展与柔化 4.3排列对象 4.3.1不选中“与舞台对齐”复选框 4.3.2选中“与舞台对齐”复选框 4.3.3对象的叠放顺序 4.4位图图像 4.4.1图像文件的类型 4.4.2外部图像的导入 4.4.3将位图转换成矢量图 4.4.4分离位图 4.4.5编辑位图 4.4.6位图填充其他对象 4.5制作复杂图形例题 4.5.1制作风景画 4.5.2制作镜面字 4.5.3制作放射状图形 4.5.4制作暂停按钮 习题 第5章简单Flash动画 5.1基础知识 5.1.1动画原理 5.1.2帧 5.1.3空白帧、关键帧和普通帧 5.2 帧动画 5.2.1制作帧动画 5.2.2帧的操作 5.2.3帧的显示模式 5.2.4播放动画 5.2.5 Flash文件类型 5.3补间动画 5.3.1创建传统补间动画 5.3.2图形转动 5.3.3设置传统补间动画的参数 5.3.4创建补间动画 5.4补间形状动画 5.4.1创建补间形状动画 5.4.2形状提示点 5.5 简单Flash动画例题 5.5.1制作霓虹灯字 5.5.2制作书写文字 5.5.3制作飞翔的字 5.5.4制作变脸动画 5.5.5制作鸡羊互变动画 习题 第6章 图层 6.1 普通图层 6.1.1图层的概念 6.1.2图层的操作 6.1.3图层文件夹 6.1.4图层的显示方式 6.2遮罩图层 6.2.1遮罩层的概念 6.2.2创建和取消遮罩层 6.2.3遮罩层应用举例 6.3 引导层 6.3.1引导层概念 6.3.2创建和取消引导层 6.4 图层例题 6.4.1制作电影文字 6.4.2制作落花时节动画 习题 第7章 元件和实例 7.1 图形元件及其实例 7.1.1元件和实例的概念 7.1.2建立图形元件 7.1.3实例 7.2影片剪辑元件 7.3按钮元件 7.4库 7.4.1 “库”面板 7.4.2管理库 7.4.3公用库 7.5元件和实例例题 7.5.1制作“生日快乐”贺卡 7.5.2制作LOGO标志 7.5.3制作特效按钮 习题 第8章3D动画、骨骼运动和脚本语句 8.1 3D动画 8.1.1透视基础 8.1.2修改对象的3D属性 8.1.3三维旋转的文字 8.2骨骼运动 8.2.1骨骼运动简介 8.2.2火柴人 8.3动作脚本语言 8.3.1什么是动作脚本语言 8.3.2停止和开始动画 习题

<<计算机动画设计>>

章节摘录

版权页：插图：（a）图为原填充图形，整个图形在渐变控制的范围内；（b）图的渐变中心向右移动，左边部分图形超出了渐变控制的范围，超出部分填充为临近的深色；（c）图的渐变中心向左移动，右边部分图形超出控制范围，超出部分填充为临近的浅色；（d）图的渐变宽度减小，左右两边的图形均超出，左边部分填充为临近的深色，右边部分填充为临近的浅色。

2.反射颜色 超出部分用反向的渐变进行填充。

如图3—20所示，（1）图为原填充图形，填充颜色从左向右以此为深色 浅色 深色 浅色，（b）图的渐变中心向右移动，左边超出部分按反向的渐变效果从右向左填充；（c）图的渐变中心向左移动，右边超出部分填充反向的渐变；（d）图的渐变宽度减小，左右两边的超出部分填充各自反向的渐变。

3.重复颜色 用同向的渐变色填充超出部分，填充效果与“反射颜色”选项相反，如图3—21所示。

3.2.3锁定填充 在“颜料桶工具”的选项栏里有一个“锁定填充”按钮，如图3—22所示，它的作用是锁定渐变填充的区域。

如果不锁定，颜料桶填充颜色将在被分开的区域分别产生渐变；锁定后，则在整个区域产生渐变，如图3—23所示。

（6）用鼠标拖动最后一帧，可以改变补间动画的长度，如图5—56所示。

（7）单击第15帧，选择“任意变形工具”，改变圆的大小、倾斜角度，系统自动建立了大小、倾斜角度的补间动画。

（8）在制作补间动画过程中，随时按Enter键观看动画效果。

5.4补间形状动画 补间形状动画就是指对象由一个形状渐变为另一个形状，它可以有位置、大小、颜色的变化，但更主要的是形状上的改变。

5.4.1 创建补间形状动画 下面以小球变为正方形为例，说明补间形状动画的操作步骤。

（1）新建文件。

选择“椭圆工具”，在第1帧处绘制一个小球，如图5—57所示。

（2）右击第20帧，在弹出的快捷菜单中选择“插入空白关键帧”命令。

选择“矩形工具”，绘制一个正方形，如图5—58所示。

<<计算机动画设计>>

编辑推荐

《中等职业教育国家规划教材配套教学用书:计算机动画设计:Flash CS5(第3版)(计算机应用专业)》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,也可供计算机爱好者自学使用。

<<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>