

<<电脑动画设计与制作>>

图书基本信息

书名：<<电脑动画设计与制作>>

13位ISBN编号：9787115093622

10位ISBN编号：7115093628

出版时间：2001-07

出版时间：人民邮电出版社

作者：刘观武

页数：276

字数：352000

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>

<<电脑动画设计与制作>>

内容概要

本书系统地介绍了电脑动画的设计常识与制作的全过程。

通过书中电脑动画制作实例，讲解了使用Animator Studio、3DSMAX 3.0、Flash 5.0、Authorware、几何画板等流行的工具软件及Java语言制作电脑动画的方法。

电脑动画的题材生动、活泼，贴近中小学生的生活实际，富有启发性，是适合广大中小学生学习阅读的课外读物和电脑动画制作教材，也可以作为中小学教师制作课件的参考读物。

为了方便读者学习，本书赠送友立资讯（中国）有限公司的普及版软件：我行我速3.0、Cool3D 2.5、会声会影4.0。

书籍目录

第1章 电脑动画基础 1.1 动画的产生 1.2 电脑动画的特点 1.3 电脑动画的分类第2章 电脑动画设计 2.1 构图 2.1.1 构图及构图元素 2.1.2 构图前的准备工作 2.1.3 构图的作用 2.1.4 构图原则 2.2 色彩应用常识 2.2.1 色环 2.2.2 色彩三要素 2.2.3 色彩感觉 2.2.4 动画设计的基本步骤第3章 电脑动画制作实例 3.1 关于GIF格式 3.2 Ulead GIF Animator简介 3.3 使用Ulead GIF Animator制作简单的动画 3.3.1 使用“启动向导”制作GIF动画 3.3.2 使用“移动精灵”制作E-mail贺卡第4章 使用Animator Studio制作二维动画 4.1 Animator Studio基础 4.1.1 Animator Studio的用户界面 4.1.2 菜单栏 4.1.3 工具面板 4.1.4 颜料 4.2 小球的动画 4.2.1 制作运动的小球 4.2.2 制作转动的小球 4.2.3 制作弹跳的小球 4.2.4 制作连续动画 4.3 制作穿廊而过的小鸟 4.3.1 飞翔的小鸟 4.3.2 穿廊而过的小鸟 4.4 大地、天空和小树 4.4.1 工具面板和绘画控制面板的使用 4.4.2 对选取区域着色的方法 4.4.3 制作思路 4.4.4 制作方法 4.5 闪烁的星星 4.5.1 制作思路 4.5.2 制作方法 4.6 背景画面的移动 4.6.1 浮动物体移动的技巧 4.6.2 制作思路 4.6.3 制作方法 4.7 文字的运动 4.7.1 如何设置文字色彩 4.7.2 制作思路 4.7.3 制作方法 4.8 镜头的过渡 4.8.1 克隆颜料 4.8.2 变形动画制作思路 4.8.3 变形动画制作方法 4.8.4 溶镜的制作思路 4.9 在影片中加入声音 4.9.1 声音文件 4.9.2 在影片中加入声音的制作方法第5章 使用3DS MAX 3.0制作三维动画 5.1 摇摆的雪人 5.1.1 制作一个悬挂的雪人 5.1.2 让雪人动起来 5.1.3 动画的渲染并存盘 5.2 制作一排栅栏 5.3 制作宝葫芦 5.3.1 绘制葫芦截面图 5.3.2 利用旋转生成宝葫芦的立体图形 5.3.3 制作旋转的葫芦动画 5.3.4 加工调整 5.3.5 制作蓝宝石并为其指定半透明材质 5.3.6 为物体加灯光效果 5.3.7 制作宝石从葫芦里跳出来的动画 5.3.8 渲染动画并存盘 5.4 制作两种特效字 5.4.1 依次飞入的发光字 5.4.2 环球文字 5.5 绿荫足球 5.5.1 制作足球 5.5.2 制作草地 5.5.3 场景合并 5.5.4 放置摄像机及灯光第6章 用Flash 5.0制作网页动画 6.1 制作变化的文字 6.1.1 建立新文件 6.1.2 定义字符属性 6.1.3 使用文字工具 6.1.4 编辑文字 6.1.5 打散文字 6.1.6 色彩填充 6.1.7 进行帧的操作 6.1.8 制作变形动画 6.1.9 动画测试及输出 6.2 制作有趣的探照灯 6.2.1 介绍层的概念 6.2.2 建立新文件 6.2.3 制作一个无边圆 6.2.4 填充立体色 6.2.5 对象成组 6.2.6 建立帧 6.2.7 建立运动动画 6.2.8 使用遮罩效果 6.3 美丽的森林 6.3.1 引入位图做背景 6.3.2 用一棵小树做森林 6.3.3 制作欢快的小溪 6.3.4 制作飞翔的小鸟 6.3.5 加入控制命令 6.3.6 加入按钮实现人机交互 6.4 小计算 6.4.1 制作封皮 6.4.2 制作漂亮的按钮 6.4.3 安排场景 6.4.4 认识文本框 6.4.5 加入程序控制 6.5 利用Dreamweaver在网页中插入Flash动画第7章 应用几何画板制作动画 7.1 绘制基本图形 7.2 制作指数函数的图像 7.3 制作花瓣曲线 7.4 制作椭圆 7.5 绘制正方体的记录工具 7.6 一个解析几何问题 7.7 制作弹簧振子 7.8 制作正弦波第8章 使用Authorware 5.0合成动画素材 8.1 使用Authorware绘制图形 8.1.1 认识Authorware的界面 8.1.2 显示图标的使用 8.2 使用Authorware制作动画 8.2.1 运动图标的使用 8.2.2 运动方式的设定 8.3 Authorware的交互功能 8.3.1 响应类型 8.3.2 按钮响应 8.3.3 热区域响应 8.3.4 热对象响应实例 8.3.5 目标区域响应 8.4 多媒体素材合成 8.4.1 文本、图形的引入及定位 8.4.2 图形的显示与擦除效果 8.4.3 动画的引入 8.4.4 声音的引入 8.4.5 框架结构的设计 8.5 程序打包及发布网页 8.5.1 程序打包 8.5.2 发布网页 8.5.3 变量与函数简介第9章 Java动画制作 9.1 准备工作 9.2 建立一个简单的Java程序 9.3 用Java语言绘制图形 9.4 图形的颜色设定 9.5 制作图形动画 9.6 Java语言的进一步学习附录1 电脑动画借鉴影视语言附录2 与动画制作相关网站资源s

<<电脑动画设计与制作>>

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>