第一图书网, tushu007.com

<<二维动画制作教程>>

图书基本信息

书名：<<二维动画制作教程>>

13位ISBN编号：9787115133045

10位ISBN编号：7115133042

出版时间：2005-8

出版时间：人民邮电出版社

作者：王迪

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

<<二维动画制作教程>>

内容概要

全书包括动画基本介绍、Flash MX动画基础、逐帧动画、运动动画、形变动画和蒙版动画等6个组成部分，贯彻了项目教学法构建知识体系的理念，可通过每个项目的学习过程，由小到大，以点带面，逐步减少学习的难度，提高学习的兴趣，最终达到全面掌握的目的。

本书介绍二维电脑动画制作知识和作者本人的操作经验，突出的特点是强调Flash MX动画软件的实用性，既可作为中等职业学校计算机应用与软件技术专业的教材，又可供相关业内人士的自学参考用书。

第一图书网, tushu007.com

<<二维动画制作教程>>

书籍目录

第1章　动画基本介绍　1.1　动画的基本原理和发展　1.2　二维Flash动画的特点　1.3　Flash动画的甄别和保存　1.4　小结　习题　第2章　Flash MX动画基础　2.1　Flash MX的操作界面　2.2　帧　2.3　图层　2.4　角色　2.5　帧频　2.6　Flash MX的三种文件格式　2.7　小结　习题　第3章　逐帧动画　3.1　逐帧动画中的帧操作　3.2　图片逐帧动画　3.3　文本逐帧动画　3.3.1　文字徽标　3.3.2　霓虹灯　3.4　综合案例：网页动态Banner　3.5　图形逐帧动画　3.5.1　实例：变脸　3.5.2　实例：开花　3.6　综合案例：梅花　3.7　交互逐帧动画　3.8　渐变色逐帧动画　3.9　综合案例：春天来了　3.9.1　分析动画制作过程　3.9.2　制作动画角色元件　3.9.3　制作动画“片头”场景　3.9.4　制作动画“春天来了”主场景　3.9.5　合成短片　3.10　小结　习题　第4章　运动动画　4.1　创建运动动画的基本步骤　4.1.1　使用“创建补间动画”命令　4.1.2　使用帧属性面板　4.2　设置运动动画的帧属性　4.3　设置运动动画的实例属性　4.3.1　设置实例的Alpha透明度　4.3.2　设置实例的颜色　4.4　综合案例：赛跑　4.4.1　创建动画角色元件　4.4.2　制作动画的背景图层　4.4.3　创建运动动画　4.4.4　拷贝库资源创建动画按钮元件　4.4.5　给帧添加动作　4.4.6　给按钮添加动作　4.5　运动动画与变形工具相结合　4.5.1　设置实例的旋转变化　4.5.2　设置运动变化的中心点　4.5.3　设置实例的翻转变化　4.6　多层运动动画　4.7　制作基本路径动画　4.7.1　路径动画的基本原理　4.7.2　设置路径运动动画属性　4.8　路径动画与图层相结合　4.8.1　添加背景路径图层　4.8.2　调整路径动画的中心点　4.9　一个路径引导层引导多个运动层　4.9.1　一条路径线的引导层　4.9.2　多条路径线的引导层　4.10　综合实例：绿荫小子　4.10.1　分析动画效果　4.10.2　绘制基本图形角色　4.10.3　使用逐帧动画技术　4.10.4　运动动画与变形工具结合　4.10.5　使用多层运动动画技术　4.10.6　使用路径动画技术　4.10.7　合成新角色元件　4.10.8　制作主场景动画　4.11　小结　习题　第5章　形变动画　5.1　创建形状渐变动画的基本步骤　5.2　添加形变提示点　5.3　综合案例：翻书　5.4　形状渐变特效　5.5　综合实例：心碎　5.6　小结　习题　第6章　蒙版动画　6.1　创建遮罩动画的基本步骤　6.2　运动动画与遮罩动画　6.2.1　遮罩层的运动动画　6.2.2　被遮罩层的运动动画　6.3　形变动画与遮罩动画　6.4　小结　习题　部分习题参考答案

第一图书网, tushu007.com

<<二维动画制作教程>>

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