

<<计算机动画技术>>

图书基本信息

书名：<<计算机动画技术>>

13位ISBN编号：9787115133281

10位ISBN编号：711513328X

出版时间：2005-6

出版时间：人民邮电出版社

作者：赵丰年 编

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>

<<计算机动画技术>>

内容概要

本书从动画的基本原理说起，过渡到如何使用Flash制作动画，既介绍了逐帧动画、形状补间动画和动作补间动画这3种基本动画，也介绍了如何用动作脚本制作交互式动画。

本书共分为7章，内容包括：动画技术基础、制作与处理动画素材、制作逐帧动画、制作形状补间动画、制作动作补间动画、动作脚本基础和动作脚本提高。

本书是高职高专计算机动画技术课程的教材，也适合各类院校和培训班讲授“Flash动画制作”、“二维动画制作”、“计算机动画技术（二维动画部分）”等课程使用。

对于Flash初学者和中级用户，本书由浅入深、条理分明的讲解和大量的实例与练习也使其成为一本不可多得的自学参考书。

<<计算机动画技术>>

书籍目录

第1章 动画技术基础 1.1 什么是动画 1.1.1 动画的起源与发展 1.1.2 动画的定义 1.1.3 计算机动画的应用 1.2 动画的原则 1.2.1 传统动画的基本原则 1.2.2 网页动画的基本原则 1.3 动画制作软件 1.3.1 三维动画制作软件 1.3.2 交互式二维动画制作软件Flash 1.4 Flash动画的制作流程 1.4.1 创建电影文件 1.4.2 创建与导入电影资源 1.4.3 制作Flash动画 1.4.4 添加交互性 1.4.5 测试和发布电影 习题第2章 制作与处理动画素材 2.1 导入动画素材 2.1.1 位图与矢量图 2.1.2 导入位图 2.1.3 导入矢量图 2.1.4 导入声音 2.1.5 导入视频 2.2 在Flash中绘图 2.2.1 设置笔触与填充 2.2.2 使用绘图工具 2.2.3 使用填充工具 2.2.4 使用图形编辑工具 2.3 使用文本 2.3.1 创建文本 2.3.2 设置文本属性 2.4 处理图形对象 2.4.1 选择对象 2.4.2 对象的组合与分离 2.4.3 移动、复制和删除对象 2.4.4 对象的层叠 2.4.5 对象的变形 2.4.6 对象的对齐 2.5 实例——绘制手机 习题第3章 制作逐帧动画 3.1 Flash动画的组成 3.2 使用图层 3.2.1 图层的概念 3.2.2 创建图层和图层文件夹 3.2.3 组织图层和图层文件夹 3.2.4 编辑图层和图层文件夹 3.2.5 查看图层和图层文件夹 3.2.6 把对象分配到不同的图层 3.2.7 设置图层的属性 3.3 使用帧 3.3.1 帧的类型 3.3.2 对帧的操作 3.4 创建逐帧动画 3.4.1 什么是逐帧动画 3.4.2 制作逐帧动画 3.4.3 使用洋葱皮 3.4.4 修改动画播放速度 3.5 实例——跳动的球 习题第4章 制作形状补间动画 4.1 创建形状补间动画 4.1.1 什么是形状补间动画 4.1.2 产生形状补间的属性 4.1.3 制作步骤 4.2 用形状提示控制动画 4.2.1 什么是形状提示第5章 制作动作补间动画第6章 动作脚本基础第7章 动作脚本提高

<<计算机动画技术>>

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>