

## <<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：9787563515240

10位ISBN编号：7563515240

出版时间：2007-9

出版时间：北京邮电大学出版社

作者：沈达

页数：196

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>>

### 内容概要

随着计算机技术的飞速发展，计算机动画应运而生，动画不再是单纯地利用手工绘制。而随着计算机网络的发展与普及，现在的网络再也不是图片和枯燥无味的文字了，人们追求的是一种动态效果和交互性。

而Flash正是这样一个引领网络的最新、最炫的时尚事物。

Flash作为量化的Web交互动画制作工具，被广泛应用于多媒体、平面动画、MTV等。

如今，Flash已经成为交互式网络向量图形的标准，它已经拥有超过100万的设计师用户。

FlashMX2004使得Flash动画的制作更加方便，发布更加容易，交互性动画和交互性应用程序的特点更加明显。

不管是设计动画还是构建资料驱动的应用程序，Flash都提供了创作出色作品的最佳体验工具。

因此，Flash动画制作在计算机技术领域，逐渐占据着重要地位。

## <<计算机动画设计>>

### 书籍目录

#### 第1章 FlashMX2004概述

##### 1.1 FlashMX2004简介

###### 1.1.1 计算机动画概述

###### 1.1.2 Flash动画的应用

###### 1.1.3 FlashMX2004简介

##### 1.2 FlashMX2004系统要求

##### 1.3 FlashMX2004的工作界面

###### 1.3.1 菜单栏

###### 1.3.2 常用工具栏

###### 1.3.3 工具箱

###### 1.3.4 时间轴

###### 1.3.5 舞台

##### 1.4 本章小结

#### 第2章 基本工具的使用

##### 2.1 绘图工具

###### 2.1.1 文本工具

###### 2.1.2 铅笔工具和线条工具

###### 2.1.3 [椭圆]工具、[矩形]工具及[多边星形]工具

###### 2.1.4 ‘钢笔工具

###### 2.1.5 刷子工具

##### 2.2 视图工具

###### 2.2.1 手形工具

###### 2.2.2 缩放工具

##### 2.3 调色工具

###### 2.3.1 滴管工具

###### 2.3.2 墨水瓶工具

###### 2.3.3 颜料桶工具和填充变形工具

##### 2.4 图形编辑工具

###### 2.4.1 选择工具和部分选择工具

###### 2.4.2 套索工具

###### 2.4.3 橡皮擦工具

###### 2.4.4 任意变形工具

##### 2.5 本章小结

#### 第3章 FlashMX2004的文本操作

##### 3.1 创建文本

##### 3.2 设置文本属性

###### 3.2.1 设置字体、字号

###### 3.2.2 设置文本颜色与样式

###### 3.2.3 设置文字间距

###### 3.2.4 设置文本超链接

##### 3.3 设置段落属性

###### 3.3.1 设置段落对齐方式

###### 3.3.2 设置边距

##### 3.4 文本的类型

###### 3.4.1 静态文本

## <<计算机动画设计>>

3.4.2 动态文本

3.5 文字的转化

3.6 文字动画实践

3.7 本章小结

第4章 元件与库

4.1 元件的基本概念

4.1.1 元件的优点

4.1.2 元件的类型

4.1.3 元件的创建

4.1.4 编辑元件

4.2 库的基本概念

4.2.1 库

4.2.2 公共库

4.3 本章小结

第5章 动画制作

第6章 声音的处理

第7章 交互式动画

第8章 发布和导出

## <<计算机动画设计>>

### 章节摘录

第1章 Flash MX 2004概述本章将着重介绍Flash MX 2004的基本功能与特点，希望通过本章的学习，能对Flash MX 2004有个大概的了解。

1.1 Flash MX 2004简介Flash MX 2004是一个专业化的创作软件，广泛应用于Web设计、交互式多媒体、课件等，Flash MX 2004不仅功能强大，而且易于操作。

1.1.1 计算机动画概述传统动画和电影一样，是利用人类眼睛的“视觉暂留”现象，连续播放一幅幅静止的画面，形成动态的视觉效果，动画师用画笔画出一张张静止的、又是逐渐变化的连续画面，经过摄影机、摄像机或电脑的逐格拍摄或扫描，再以每秒24或25帧的速度连续放映，所画的静止画面就会在荧屏里活动起来，这就是传统动画。

虽然传统动画可以完成很多复杂的高难度的动画效果，也可以制作出风格多样的美术风格，但仍然避免不了工作量巨大，分工太复杂等缺点。

于是，计算机动画应运而生。

<<计算机动画设计>>

编辑推荐

<<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>