第一图书网, tushu007.com

# <<计算机二维动画制作>>

## 图书基本信息

书名：<<计算机二维动画制作>>

13位ISBN编号：9787304033729

10位ISBN编号：730403372X

出版时间：2005-9

出版时间：中央广播电视大学出版社

作者：李广振 编

页数：339

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


## 前言

当前，以计算机技术、微电子技术和通信技术为特征的现代信息技术，已在社会各个领域中得到广泛应用，正在改变着人们的生产与生活方式、工作与学习方式。
在信息社会里，信息的获取、传输、处理和应用能力将作为人们最基本的能力和文化水平的标志。
为了使大家学会使用计算机这一最重要的信息处理工具，我们几位长期从事计算机应用教学的教师合作编写了本教材。

动画在广告、影视、教育、军事等领域有着广阔的应用天地，动画设计已经成为一门新兴的科学，伴随着近代电脑软硬件技术的发展，电脑动画设计事实上已是动画设计的代名词。

当今，功能强大和日益普及的动画制作软件让普通人学习专业动画设计成为可能，本书以Macromedia的FlashMX2004为平台，由浅入深讲述了电脑二维动画的设计制作，为广大读者掌握二维动画的设计技术、技巧，快速迈入动画设计的天地提供了一条捷径。

本书的最大特色就是以具体动画设计的案例形式讲述动画设计的相关知识和技术，使学习者能够在具体的实践中学习、掌握动画设计，总结动画设计的理念。
优秀的电脑动画是永恒的动画艺术和不断发展的电脑技术的有机组合。
本书虽然以动画技术的讲述作为主线，但也将动画艺术的基本理念融入具体案例中，避免了动画理论在传统教学中抽象而又言之无物的弊端。

第一图书网, tushu007.com

# <<计算机二维动画制作>>

## 内容概要

从实用角度出发，以应用技术为主线条，以实例操作的形式介绍了Macromedia公司的FlashMX2004电脑二维动画设计软件的使用方法与技巧。
在介绍操作的同时，注重相关理论知识的传授，使读者在学会操作的同时不断提高计算机的理论知识水平，以适应不断发展的计算机应用技术。
《计算机二维动画制作》内容由浅入深、结构合理、图例丰富，为广大读者掌握二维动画的设计技术、技巧，快速迈入动画设计的天地提供了一条捷径。
《计算机二维动画制作》有配套的电子教案和教学课件，便于教与学。
可作为本专科教材，也可作为计算机二维动画设计培训教材。

第一图书网, tushu007.com

# <<计算机二维动画制作>>

## 书籍目录

第一章 电脑动画概述1．1 动画的起源1．2 动画的生理学基础1．3 什么是动画1．4 动画与卡通影片的区别1．5 计算机动画现状1．6 什么是计算机动画1．7 计算机动画的用武之地1．8 计算机的二维动画与三维动画1．9 计算机动画的教与学1．10 写给初学者的话1．11 进行Flash动画设计前的准备本章习题第二章 Flash动画基础2．1 Flash操作及界面2．2 Flash动画制作基本流程2．3 创建Flash舞台对象2．4 时间轴和帧2．5 编辑舞台对象2．6 图形、文字的形状动画本章习题第三章 元件对象和动作动画3．1 元件、库、实例3．2 创建元件3．3 动作动画本章习题第四章 深入动画制作4．1 在动画中使用按钮4．2 创建个性化按钮4．3 遮罩与遮罩动画4．4 动画设计、制作的综合案例本章习题第五章 编写动画脚本5．1 动作脚本的对象与属性5．2 动作脚本起步5．3 动作脚本迈步走5．4 动作脚本大跨步本章习题第六章 Flash对象与动画编程6．1 读取外部文件6．2 影片剪辑控制及自定义函数6．3 时间对象6．4 数学对象的随机函数6．5 声音对象6．6 键盘对象6．7 数学对象的三角函数6．8 程序绘画6．9 编程综合案例本章习题附录：用SoundForge处理声音素材案例歌曲“ 春天的故事 ”片断处理本章习题

第一图书网, tushu007.com


## 章节摘录

2．2Flash动画制作基本流程　　本节导读　　从大的方面讲，计算机动画的制作流程可以简单地分为以下3个阶段。

一是创意脚本写作。

对应于我们现在学习Flash而言，也许不要你详细地写出创意脚本，但此时在你的头脑里，至少要对你想制作怎样的动画有个大致轮廓。

二是素材准备。

其实素材准备是一个较大的话题，包括图片、声音，甚至外来视频影片等。

在此学习阶段，我们最好不要花太多时间和精力去准备甚至创作素材，我们的学习重点是学习Flash的技术。

在素材光盘里，有已经做过预处理的素材文件，使用时我们仅需导入Flash即可。

三是具体动画的制作。

对应于我们学习Flash而言，首先我们就是要设定好动画基本参数，如选择背景，设定动画画面的大小、动画的播放速度，需要导入哪些现成的图像、声音文件。

这也是通过本书我们学习二维动画和Flash技术的最主要的内容。

第一图书网, tushu007.com

# <<计算机二维动画制作>>

## 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