

<<二维数字动画>>

图书基本信息

书名：<<二维数字动画>>

13位ISBN编号：9787040324976

10位ISBN编号：7040324970

出版时间：2012-8

出版时间：高等教育出版社

作者：李智勇

页数：215

字数：300000

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>

<<二维数字动画>>

内容概要

《高等学校动漫类规划教材：二维数字动画》以Flash为平台，深入讲解二维数字动画的制作方法。书中不仅有丰富的软件操作技巧，还包括大量动画常识和创作心得，集艺术和技术于一身，非常适合作为动画启蒙类教材。随书所附光盘包含大量实例和作品的源文件，是作者多年创作和教学经验的结晶，对初学者来说是非常难得的学习资料。《高等学校动漫类规划教材：二维数字动画》可作为普通高等学校和职业院校动漫专业的教材，也可作为计算机培训教材和自学用参考书。

作者简介

李智勇，中国传媒大学动画与数字艺术学院教师，独立动画人，代表作为《功夫兔》系列。

《功夫兔》系列自诞生以来，受到国内外观众的喜爱，网络点击数千万，并在国内外众多动画节获奖，包括“法国安娜西国际动画节儿童评委奖”，中国国际动漫节“美猴奖”最佳动画短片奖“，”中国文化艺术政府奖“动漫奖最佳新媒体动画奖，”日本东京电视台亚洲动画赏铜奖“等等

<<二维数字动画>>

书籍目录

第1章 动画基础篇

1.1 思维第一

1.1.1 动画学习的三个境界

1.1.2 动画特性

1.1.3 动画的演进

1.2 工具第二

1.2.1 软件

1.2.2 硬件

1.3 Flash动画的来龙去脉

1.3.1 美丽的意外

1.3.2 闪客的纯真年代

1.3.3 神坛的崩塌

1.3.4 工具的回归

1.4 从一个逐帧动画开始

1.4.1 Flash的基本概念

1.4.2 在Flash里做“手翻书”

本章小结

作业

第2章 绘画篇

2.1 造型工具

2.1.1 选择、次选择、套索

2.1.2 铅笔、刷子、钢笔

2.1.3 “颜色”面板

2.1.4 形状、绘制对象、组

2.1.5 自由变形工具

2.1.6 直线、椭圆、矩形

2.1.7 墨水瓶、颜料桶

2.1.8 填充变形工具

2.1.9 文字工具

2.1.10 滴管工具

2.1.11 橡皮工具

2.1.12 手形工具、缩放工具

2.1.13 图像输出

2.2 线的造型

2.2.1 铅笔线和刷子线

2.2.2 花样线条

2.2.3 几何图形法绘制线条

2.2.4 上阴影的方法

2.3 面的造型

2.3.1 平涂色

2.3.2 渐变色

2.3.3 位图

本章小结

作业

第3章 动画制作（上篇）

<<二维数字动画>>

3.1 从一个遮丑开始

3.2 元件

3.2.1 元件的种类

3.2.2 创建元件

3.2.3 编辑元件

3.2.4 元件的引用属性

3.2.5 动态元件

3.3 补间动画

3.3.1 补间动画的基本应用

3.3.2 动态元件的补间动画

3.3.3 引导线动画

本章小结

作业

第4章 动画制作（下篇）

4.1 动画之动

4.1.1 力、时间、音乐

4.1.2 力的把戏

4.1.3 一切为了眼睛

4.2 元件动画

4.2.1 元件的拆分与嵌套

4.2.2 角色的设定

4.2.3 调动画

4.2.4 让角色说话

本章小结

作业

第5章 特效效果

5.1 形状补间

5.1.1 形状补间原理

5.1.3 液体

5.1.3 表情

5.1.4 综合案例

5.2 遮罩动画

5.2.1 遮罩动画原理

5.2.2 动态遮罩

5.2.3 探照灯

5.2.4 波纹

5.2.5 假三维

5.3 滤镜和混合

5.3.1 滤镜

5.3.2 混合

5.4 浅谈交互动画

5.4.1 交互动画

5.4.2 按钮

5.4.3 图形与影片剪辑的区别

5.4.4 为按钮添加声音和动态

5.4.5 交互实例

本章小结

<<二维数字动画>>

作业

第6章 动画的输出与合成

6.1 声音

6.2 影片输出

6.2.1 AVI的输出

6.2.2 影片剪辑的输出

6.2.3 序列帧的输出

6.3 定格动画与Flash的结合

结课作业

后记

附录A:Flash常用快捷键

附录B:动画入门短片推荐

参考文献

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>