

## <<Flash二维动画设计与制作>>

### 图书基本信息

书名：<<Flash二维动画设计与制作>>

13位ISBN编号：9787302236887

10位ISBN编号：7302236887

出版时间：2010-11

出版时间：清华大学

作者：詹青龙//吴学会//宗哲玲

页数：271

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>

## <<Flash二维动画设计与制作>>

### 内容概要

本书整合二维动画的设计方法和实现技术，通过经典案例分析和大量的实例制作，做到使读者既能设计，又会制作面向具体应用的各种动画。

本书包括3大部分：第1部分(第1~5章)侧重二维动画的设计，包括二维动画的基础知识、分镜头脚本设计、角色设计、动作设计、场景设计；第2部分(第6~11章)以最新的Flash CS4作为技术支撑环境，介绍了Flash CS4的基本操作、图形图像、文本、视频、音频、元件和库等动画素材的处理；第3部分(第12~16章)介绍了逐帧动画、补间动画、引导层动画、遮罩层动画的制作、Actionscript 3.0动画脚本编程、动画的优化和输出，并给出了一个综合实例。

本书不仅在每一章给出具体的小实例，还在最后一章给出了一个大型综合实例。

另外，本书每一章都在章首提供有学习导入、知识结构图、学习目标，在章后提供练习、基础实验和综合实验，有利于学生进一步理解和充实相关知识，快速提升设计能力和技术技能。

本书适合作为高等院校数字媒体专业、计算机专业、新闻学专业教学用书，同时也可作为动画制作爱好者的自学参考书、动画制作培训班的教学资料。

## <<Flash二维动画设计与制作>>

### 书籍目录

第1章 二维动画的基础知识 1.1 二维动画的基本概念 1.1.1 二维动画的定义 1.1.2 二维动画的类荆  
1.1.3 二维动画的特征 1.2 二维动画的制作流程 1.2.1 前期准备 1.2.2 中期制作 1.2.3 后期合成 1.3  
二维动画的应用领域 1.3.1 网络领域 1.3.2 广告领域 1.3.3 影视领域 1.3.4 音乐领域 1.3.5 游戏领  
域 1.3.6 教育领域 1.3.7 手机领域 1.4 练习第2章 二维动画分镜头脚本设计 2.1 二维动画分镜头脚本  
概述 2.1.1 分镜头脚本的概念 2.1.2 分镜头脚本的类型 2.1.3 分镜头脚本的作用 2.2 二维动画分镜头  
脚本设计 2.2.1 设计的原则 2.2.2 设计的方法 2.3 二维动画分镜头脚本实例 2.4 练习第3章 二维动画  
的角色设计第4章 二维动画的动作设计第5章 二维动画的场景设计第6章 Flash CS4的基本操作第7章  
Flash CS4的图形图像第8章 Flash CS4中的文本第9章 Flash CS4中的视频第10章 Flash CS4中的音频第11章  
元件和库第12章 逐帧动画与补间动画的制作第13章 引导层和遮罩层动画的制作第14章 Actionscript  
3.0第15章 动画的优化和输出第16章 综合实例

<<Flash二维动画设计与制作>>

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>