

<<动画后期制作>>

图书基本信息

书名：<<动画后期制作>>

13位ISBN编号：9787040167832

10位ISBN编号：7040167832

出版时间：2005-7

出版时间：高等教育出版社

作者：段林杰

页数：158

字数：230000

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>

<<动画后期制作>>

内容概要

本书是教育部新世纪高职高专教育人才培养模式和教学内容体系改革与建设项目成果，是由有关教育部高职高专教育专业教学改革试点院校的教师编写的。

动画后期制作是动画制作中极其重要的一个环节，在计算机技术迅速发展的今天，动画后期制作越来越依靠各种动画制作软件来实现。

本书介绍了目前较流行的三款动画制作软件Flash、Combustion及After Effects，并通过实际制作案例分别对这三个软件的特点、工作流程、具体功能和操作方式进行了生动的讲解。

本书可作为高等职业院校、高等专科学校、成人高校、民办高校及本科院校举办的二级职业技术学院动画及相关专业学生的学习用书，也可供五年制高职、中职学生使用，并可作为社会从业人员和动画爱好者的参考书。

<<动画后期制作>>

书籍目录

绪论第1章 用Flash进行动画制作 1.1 Flash概况 1.1.1 Flash简介 1.1.2 Flash的特点 1.2 制作Flash动画的方法 1.2.1 Flash MX的用户界面 1.2.2 Flash MX的工具箱 1.2.3 Flash MX的菜单 1.3 Flash描线 1.3.1 线条工具 1.3.2 椭圆工具 1.3.3 矩形工具 1.3.4 铅笔工具 1.3.5 画笔工具 1.4 基础入门应用 1.4.1 场景 1.4.2 时间轴 1.4.3 帧 1.4.4 元件 1.4.5 按钮元件制作实例 1.4.6 影片剪辑元件制作实例 1.4.7 给动画添加声音 1.5 三种基本动画形式的制作 1.5.1 逐帧动画的制作 1.5.2 位移动画的制作 1.5.3 变形动画的制作 1.6 文字特效制作实例 1.6.1 Flash光影字特效制作实例 1.6.2 Flash水飘字特效制作实例 本章小结 实训项目第2章 用Combustion 2.0进行动画后期制作 2.1 Combustion 2.0简介 2.2 Combustion 2.0基础入门 2.2.1 打开文件 2.2.2 选择打开文件 2.2.3 选择导入方式 2.2.4 显示窗口 2.2.5 窗口布局 2.2.6 帧控制器 2.2.7 工作区面板 2.2.8 其他面板 2.3 合成图像 2.3.1 新建合成图像 2.3.2 设置合成图像属性 2.4 图形和文本 2.4.1 绘图工作环境 2.4.2 Paint工具箱 2.4.3 Paint操作面板和菜单 2.4.4 基础绘制 2.4.5 设置阴影 2.4.6 其他工具 2.4.7 Combustion 2.0的文字功能 2.5 遮罩与选区 2.6 颜色校正 2.7 三维合成 2.7.1 三维合成的环境 2.7.2 操作三维对象 2.7.3 调节摄像机 2.8 粒子特效 本章小结 实训项目第3章 用After Effects 6.0进行动画后期制作 3.1 After Effects 6.0简介 3.2 After Effects 6.0基础入门 3.2.1 After Effects 6.0的界面 3.2.2 新建合成 3.2.3 窗口与布局 3.2.4 导入素材 3.2.5 父子阶层功能 3.3 After Effects 6.0的动画制作流程 3.3.1 After Effects 6.0的动画基本制作流程 3.3.2 通过实例掌握After Effects 6.0的制作流程 3.3.3 “飞驰的小车”制作实例 3.4 简单视频合成 3.5 动态捕捉和颤动功能 3.5.1 动态捕捉功能 3.5.2 颤动功能 3.6 特效应用 3.7 3D合成——制作三维背景字 3.8 声音合成 3.9 渲染 本章小结 实训项目

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>