

<<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。

## <<二维数字动画>>

### 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>