第一图书网, tushu007.com

<<计算机辅助动画艺术设计>>

图书基本信息

书名：<<计算机辅助动画艺术设计>>

13位ISBN编号：9787111341703

10位ISBN编号：7111341708

出版时间：2011-7

出版时间：徐育忠 机械工业出版社 (2011-08出版)

作者：徐育忠

页数：441

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

<<计算机辅助动画艺术设计>>

内容概要

《计算机辅助动画艺术设计》是针对动画、数字艺术和数码设计等专业而编写的计算机软件学习教材。

随着计算机制作二维动画、三维动画的普及，数字技术已成为当今动画艺术创作的主要手段。《计算机辅助动画艺术设计》汇集了Photoshop、Illustrator、Flash、3dsMax、Maya、Premiere、 After Effects七款主流动画制作软件于一体，并结合四年制本科教学的课程要求，通过案例解析、课后习题及优秀作品欣赏，使学生掌握创作二维动画、三维动画所必需的软件操作基本技能，并拥有各款软件之间的配合使用能力。

《计算机辅助动画艺术设计》内容浅显易懂，综合性强，有别于目前市场上出现的各层次的计算机软件工具书，是各高校首选的动画创作计算机辅助设计工具书。

第一图书网, tushu007.com

<<计算机辅助动画艺术设计>>

书籍目录

出版说明前言第1章 Photoshop在动画艺术设计中的应用 1．1 Photoshop软件的基本操作 1．2 GIF动画网页广告 1．3 Photoshop绘本创作 1．4 课后习题及优秀作品欣赏第2章 Illustrator在动画艺术设计中的应用 2．1 Illustrator软件的基本操作 2．2 Illustrator动画应用 2．3 课后习题及优秀作品欣赏第3章 Flash在动画艺术设计中的应用 3．1 Flash软件的基本操作 3．2 Flash制作角色动画的技法 3．3 Flash制作网络广告动画的技法 3．4 FlaSh制作动态网页的技法 3．5 课后习题及优秀作品欣赏第4章 3ds Max在动画艺术设计中的应用 4．1 3dS Max软件的基本操作 4．2 3ds Max基础建模概述 4．3 3ds Max角色建模概述 4．4 3ds Max角色动画演示实例 4．5 3ds Max渲染技法概述 4．6 课后习题及优秀作品欣赏第5章 Maya在动画艺术设计中的应用 5．1 Maya软件的基本操作 5．2 多边形建模 5．3 曲面建模 5．4 渲染 5．5 动画 5．6 课后习题第6章 Preiniere在动画艺术设计中的应用 6．1 Premiere软件的基本操作 6．2 Premiere后期合成案例分析 6．3 课后习题及优秀作品欣赏第7章 After Effects在动画艺术设计中的应用 7．1 After Effects软件的基本操作 7．2 After Effects后期合成案例 7．3 课后习题及优秀作品欣赏参考文献

第一图书网, tushu007.com

<<计算机辅助动画艺术设计>>

编辑推荐

《计算机辅助动画艺术设计》(作者徐育忠、陈滨)以软件基本操作、案例解析、课后习题及优秀作品欣赏的方式，详细介绍了Photoshop、Illustrator、Flash、3ds Max、Maya、Premiere、AfterEffects软件的操作方法和使用技巧，图文并茂，通俗易懂，不仅适合各高校教学使用，还适用于刚刚起步的动画、艺术设计和数字媒体的从业人员自学使用。

第一图书网, tushu007.com

<<计算机辅助动画艺术设计>>

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