

<<网络动画创作与编辑>>

图书基本信息

书名：<<网络动画创作与编辑>>

13位ISBN编号：9787307054974

10位ISBN编号：7307054973

出版时间：2007-4

出版时间：武汉大学出版社

作者：王强

页数：401

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>

<<网络动画创作与编辑>>

内容概要

《网络动画创作与编辑》是普通高等院校网络传播系列教材之一。

本书共分为动画的概念及发展历程、网络动画技术基础、网络动画的设计、网络动画的制作技术、典型网络动画的设计与实现和网络动画的发布和导出等六章，系统阐述了网络动画创作与编辑的原理、技术和方法，重点解析了网络动画技术的发展渊源、技术基础、主流软件、制作与编辑方法以及典型网络动画样本的实现流程。

内容由浅入深，从基本理论出发，从软件应用入手，并通过代表性的典型案例来帮助学生理解网络动画理论、掌握网络动画制作技术方法与熟悉网络动画的应用需求。

本书是普通高等院校新闻传播学科网络传播及相关专业的首选教材，也可供网页设计从业人员、网络广告从业人员及网络动画爱好者阅读参考。

<<网络动画创作与编辑>>

书籍目录

第一章 概论 第一节 动画及其发展 一、什么是动画 二、动画的发展历史 第二节 动画的基本原理 一、动画的视觉原理 二、动画的主流技术 第三节 计算机动画与网络动画 一、计算机动画及其发展 二、计算机动画的特点 三、计算机动画的类型 四、计算机动画的应用与发展 五、网络动画及其应用 习题第二章 网络动画技术基础 第一节 视觉与视觉暂留 一、视觉原理 二、视觉暂留 第二节 网络动画的技术原理 一、网络动画基本要素 二、基本动画技术 三、帧和帧频 第三节 网络动画实现的技术流程 一、创建新文档 二、添加媒体内容 三、添加导航控件 四、添加动画和基本交互性 五、测试动画 六、发布和查看动画 习题第三章 网络动画的设计 第一节 网络动画设计的原理 一、网络动画的基本特征 二、网络动画与传统动画的比较 三、网络动画表现元素设计 第二节 动画剧本的编创 一、剧本及其基本特征 二、剧本的内容与格式 三、动画剧本的编创 第三节 分镜头脚本的设计与制作 一、设计分镜头脚本的目的和作用 二、分镜头脚本的内容与格式 习题第四章 网络动画的制作技术 第一节 网络动画的制作环境 一、计算机动画系统 二、工作环境及环境设置 三、网络动画主要软件 第二节 网络动画的素材准备 一、图像素材的获取 二、视频素材的获取 三、音频素材的获取 第三节 GIF动画制作技术 一、GIF格式 二、基于Animation Shop的动画制作 三、基于Ulead GIF Animator的动画制作 第四节 Flash动画制作技术 一、Flash技术概述 二、Flash动画的关键技术 三、Flash动画设计与编辑 四、Flash动画的测试 第五节 Actionscript技术 一、ActionScript的数据描述 二、ActionScript脚本的编创 三、ActionScript的交互性电影 四、ActionScript动画的测试 第六节 其他网络动画技术 一、Java动画技术 二、3D Max动画技术 三、VRML动画技术 四、其他动画技术 习题第五章 典型网络动画的设计与实现 第一节 精美贺卡的设计与制作 一、设计思想 二、设计过程 第二节 片头动画的设计与制作 一、设计思想 二、设计过程 第三节 网络广告的设计与制作 一、设计思想 二、设计过程 第四节 Flash MV的设计与制作 一、设计思想 二、设计过程 三、制作小结 习题第六章 网络动画的发布和导出 第一节 网络动画发布的技术环境 一、网络动画的发布流程 二、网络动画发布的技术环境 三、Flash的发布设置 四、默认发布设置 五、GIF发布设置 六、JPEG发布设置 七、PNG发布设置 八、QuickTime发布设置 九、放映文件发布设置 第二节 网络动画发布前的测试 第三节 网络动画发布的方法 一、基于Dreamweaver网页编辑软件的网络动画发布 二、直接插入HTML代码的网络动画发布 第四节 网络动画的导出 一、导出动画或图像的方法 二、导出Flash动画的格式习题

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>