

<<动画设计与制作>>

图书基本信息

书名：<<动画设计与制作>>

13位ISBN编号：9787508460901

10位ISBN编号：7508460901

出版时间：2009-3

出版时间：水利水电出版社

作者：韩雪涛 主编

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>

<<动画设计与制作>>

内容概要

本书被评为“普通高等教育‘十一五’国家级规划教材”。

计算机动画是多媒体信息的主要类型，也是信息体现、传递的最活跃、最生动的一种方式，它可以极大地调动学习者的探究兴趣和情绪。

动画设计和制作技术从属于多媒体技术，本教材的教学目的是在理论的基础上，采用“图”配“文”的形式，学习不同类型动画的设计思维方式、制作技巧以及相关软件和硬件的配合使用，进而培养学生二维、三维动画的创作能力。

本书主要的章节内容包括动画的基础知识、计算机动画的制作流程、制作简单的位移型动画、制作简单的逐帧动画、制作文字动画、制作综合动画，所有的内容都是围绕制作各类多媒体软件项目时，最常见的动画内容来进行划分和讲解的。

不同的动画内容和制作形式，指派不同的制作软件和技巧，解析实际工作的创作流程和各项需求（标准），并在此基础上作进一步的知识拓宽和技术延伸。

为了更好地进行实践技能型教学，本主修课程另外还配置了《动画设计与制作综合实训》（配盘），可以很好地辅助进行实践性、巩固性教学。

本教材可用于中职、高职院校多媒体技术专业学生的学习和实践，对多媒体爱好者同样适用。

<<动画设计与制作>>

书籍目录

第二版前言 第一版前言 第1章 动画的基础知识 1.1 动画的基本概念 1.1.1 动画的产生原理 1.1.2 传统动画的制作过程 1.2 动画的种类特点 1.2.1 位图动画与矢量动画 1.2.2 二维动画与三维动画 1.3 计算机动画 1.3.1 动画制作软件 1.3.2 动画文件格式 第2章 计算机动画的制作流程 2.1 动画的创意与构思 2.1.1 动画的应用领域 2.1.2 动画的创意构思 2.2 帧图像的编辑处理 2.3 动画创作工具的使用 2.4 动画的生成 第3章 制作简单的位移动画 3.1 用Flash制作直线位移动画 3.2 用Flash制作曲线位移动画 第4章 制作简单的逐帧动画 4.1 用Adobe ImageReady实现动画效果 4.2 用Flash CS3实现动画效果 第5章 制作文字动画 5.1 用GifcAnimator制作二维文字动画 5.2 用Flash S3制作二维文字特技动画 5.3 用COOLc3D制作三维文字动画 第6章 制作综合动画 6.1 用Flash制作变形动画 6.2 用Flash制作遮罩动画 6.3 用Flash制作影音动画

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>