

<<动漫设计技巧>>

图书基本信息

书名：<<动漫设计技巧>>

13位ISBN编号：9787563516247

10位ISBN编号：7563516247

出版时间：2008-8

出版时间：北京邮电大学出版社

作者：晁仕德 编

页数：206

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>

<<动漫设计技巧>>

内容概要

本书内容分两部分。

第一部分以Flash 8.0为基础，介绍Flash的基本操作。

在这一部分中，根据Flash动画的特点分别逐个地介绍了逐帧动画、形状动画、移动动画、遮罩动画及采用Action动作的动作等的概念及特点，并选择典型实例，对其制作步骤进行了详细的描述。

同时设有上机操作题，便于学生在掌握课堂实例的基础上，进行同类动画的制作，以达到开阔思路及掌握基本操作的目的。

第二部分介绍动漫设计的思路及技巧，在学生掌握了Flash基本操作的基础上，进行动漫最具代表性的实例的步骤讲解。

根据目前网上流行的动漫类型，在第二部分选择了贺卡制作、课件制作、动画短片、网页设计、音乐MV、广告制作、游戏制作等内容。

通过对这些不同类型的动漫制作的介绍，使学生能尽快掌握动漫制作的思路与技巧，再加上相应习题的训练，最终可使学生掌握各种不同的动漫制作的方法。

本书可供职业院校数字媒体创意类专业学生作教材，也可供各类成人自考学生作参考。

<<动漫设计技巧>>

书籍目录

绪论 一、动漫的概念、特点及分类 二、图像处理软件简介 三、声音处理软件简介 四、动画制作软件简介 本章小结 思考题与操作题

第一部分 Flash的基本操作 第1章 逐帧动画 1.1 概念 1.2 实例一：小球移动 1.2.1 制作原理及效果 1.2.2 制作步骤 1.3 实例二：小球闪动 1.3.1 制作原理及效果 1.3.2 制作步骤 本章小结 思考题与操作题

第2章 形状动画 2.1 概念 2.2 实例一：圆变长方形 2.2.1 制作原理及效果 2.2.2 制作步骤 2.3 实例二：圆变字 2.3.1 制作原理及效果 2.3.2 制作步骤 本章小结 思考题与操作题

第3章 运动动画 3.1 概念 3.2 实例一：小球滚动 3.2.1 制作原理及效果 3.2.2 制作步骤 3.3 实例二：小球沿曲线滚动 3.3.1 制作原理及效果 3.3.2 小球沿曲线滚动的制作步骤 3.3.3 运动过程中淡入淡出的变化 3.3.4 运动过程中大小的变化 3.3.5 运动过程中速度的变化 本章小结 思考题与操作题

第4章 遮罩动画 4.1 概念 4.2 实例一：探照灯制作 4.2.1 制作原理及效果 4.2.2 制作步骤 4.3 实例二：字幕制作 4.3.1 制作原理及效果 4.3.2 制作步骤 4.4 实例三：万花筒 4.4.1 制作原理及效果 4.4.2 制作步骤 本章小结 思考题与操作题

第5章 Action动作实例 5.1 概念 5.2 实例一：按钮控制小球的运动 5.2.1 制作原理及效果 5.2.2 制作步骤 5.3 实例二：滚动文本框 5.3.1 制作原理及效果 5.3.2 操作步骤 本章小结 思考题与操作题

第6章 综合实例 6.1 实例一：钟表 6.1.1 制作原理及效果 6.1.2 制作步骤 6.2 实例二：花开花落 6.2.1 制作原理及效果 6.2.2 制作步骤 本章小结 思考题与操作题

第二部分 动漫设计的思路及技巧 第7章 贺卡制作 7.1 设计要求 7.2 设计步骤 本章小结 思考题与操作题

第8章 网站设计 8.1 设计思路 8.2 设计步骤 本章小结 思考题与操作题

第9章 课件制作 9.1 设计思路 9.2 设计步骤 本章小结 思考题与操作题

第10章 公益广告 10.1 设计思路 10.2 设计步骤 本章小结 思考题与操作题

第11章 音乐MV制作 11.1 设计思路 11.2 设计步骤 本章小结 思考题与操作题

第12章 游戏制作 12.1 设计思路 12.2 设计步骤 本章小结 思考题与操作题

第13章 动画短片 13.1 设计思路 13.2 设计步骤 本章小结 思考题与操作题

<<动漫设计技巧>>

章节摘录

插图：

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>