

## <<计算机二维动画艺术设计>>

### 图书基本信息

书名：<<计算机二维动画艺术设计>>

13位ISBN编号：9787302112624

10位ISBN编号：7302112622

出版时间：2006-1

出版时间：清华大学出版社

作者：李晓彬

页数：219

字数：334000

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>

## <<计算机二维动画艺术设计>>

### 内容概要

本书是从计算机二维动画艺术设计与制作的角度出发，以特有的手法给读者展示了Photoshop、ImageReady软件设计与制作计算机动画的方法和技巧，以及如何利用动画制作软件来实现动画创作的创意、构思，使读者能够掌握计算机二维动画艺术设计与制作的规律和精髓。

本书适合动画及多媒体专业的高校学生及广大电脑动画制作爱好者阅读和使用。

## &lt;&lt;计算机二维动画艺术设计&gt;&gt;

## 书籍目录

第一章 计算机二维动画艺术设计概述第二章 人物动画 第一节 人物面部表情动画 一、实例1 设计一个角色形象 二、实例2 角色人物表情 三、实例3 角色人物的喜怒哀乐表情 第二节 人物头发飘动的动画 一、形状变形的的基本方法 二、实例头发飘动的动画 第三节 人物衣物的动画 第四节 人物肢体运动动画 一、实例1 人物角色侧面行走的动画 二、实例2 人物角色正面行走的动画 课后练习第三章 动物动画 第一节 四肢类动物动画 一、实例1 设计一个漫画形式的动物形象 二、实例2 四肢动物动画 第二节 爬行类动物动画 第三节 鸟类动画 第四节 昆虫类动画 一、实例1 绘制蝴蝶 二、实例2 蜜蜂飞舞 课后练习第四章 景物动画 第一节 动画场景设计 一、场景的功能 二、场景的特性 三、实例 绘制一个场景 第二节 场景动画 一、实例1 场景运动的动画 二、实例2 角色和背景的合成 三、实例3 建筑物变化的动画 第三节 山川与自然变化的动画 一、动画中常表现的自然现象 二、实例1 季节变化的动画 三、实例2 繁星闪烁的夜空 第四节 植物动画 一、实例1 树叶飘落 二、实例2 鲜花开放 三、实例3 柳枝摆动 课后练习第五章 拟人动画 一、实例1 汉堡包 二、实例2 跳舞的易拉罐 课后练习第六章 文字的动画 第一节 实例1 文字扫光动画 第二节 实例2 放大镜中的文字效果 第三节 实例3 手写字效果 第四节 实例4 镂空文字效果 第五节 实例5 滚动文字动画 第六节 实例6 淡入淡出文字效果 课后练习第七章 按钮的动画 第一节 实例1 简单按钮 第二节 实例2 动态按钮 第三节 实例3 响铃按钮 第四节 实例4 制作可爱的按钮 课后练习第八章 动画中的音乐和音效 第一节 声音与动画的同步 一、Flash对声音的支持 二、声音与动画的同步 三、声音编辑 第二节 添加音乐 一、实例1 给动画添加背景音乐 二、实例2 给动画添加音乐与音效 课后练习第九章 综合实例 第一节 综合例子的分镜头稿 第二节 实例1 生日蛋糕 第三节 实例2 动画电影《星战》 第四节 影片的输出、发布与优化第十章 用ImageReady制作GIF小动画 第一节 设计制作简单动画 一、实例1 花开的动画 二、实例2 淡入淡出的文字 第二节 循环动画的制作 一、实例1 转动的盒子 二、实例2 会转动眼睛的卡通女孩 课后练习

<<计算机二维动画艺术设计>>

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>