

<<二维动画项目设计与制作综合实训>>

图书基本信息

书名：<<二维动画项目设计与制作综合实训>>

13位ISBN编号：9787302213222

10位ISBN编号：7302213224

出版时间：2010-1

出版时间：清华大学出版社

作者：《工作过程导向新理念丛书》编委会 编

页数：450

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>

<<二维动画项目设计与制作综合实训>>

内容概要

《二维动画项目设计与制作综合实训》以Flash软件的中级应用起步，直接针对项目的开发应用进行讲解，全书涉及Flash电子杂志、电视短片、网站、手机动画四大板块，这些都是极具商业应用代表性的项目实例。

在每个项目讲解的过程中，力求把最全面、最完整的制作过程和步骤逐一展现出来，并带有相关软件应用、知识结构的穿插讲解。

《二维动画项目设计与制作综合实训》可作为职业院校二维动画项目设计、制作方面的实训教材，也可作为相关技能型紧缺人才培训的学习参考书。

书籍目录

项目一 Flash时尚电子杂志制作1.1 教学活动 接触Flash电子杂志翻页组件1.2 实例体验 封面版式设计1.3 实例体验 目录页面制作1.4 实例体验 第一章标题页制作1.5 实例体验 “新生” 第一页制作1.6 实例体验 “天堂印象” 1.7 实例体验 图片轮显页制作1.8 实例体验 制作“涉世” 标题页1.9 实例体验 杂志页面文字滚动框技术实现1.10 实例体验 “涉世” 页面内容制作1.11 实例体验 主题形象页的设计制作1.12 实例体验 制作带有引申意义的动画内容1.13 实例体验 巧用画面结构来表达主题内容1.14 实例体验 “不惑” 标题页的制作1.15 实例体验 “不惑” 第一篇页面制作1.16 实例体验 处理文字与图片素材的页面关系1.17 实例体验 制作风趣、生动的“迟暮” 标题页面1.18 实例体验 设计“黑” 色调页面1.19 实例体验 尾篇制作1.20 实例体验 封底页面制作1.21 实例体验 完善杂志交互式功能项目二 《大圣与唐僧》Flash彩铃电视短片制作2.1 教学活动 绘制分镜头脚本以及音频处理2.2 实例体验 绘制卡通人物形象2.3 实例体验 开场动画的制作2.4 实例体验 场景制作2.5 实例体验 位图格式元件的导入与使用2.6 实例体验 充分理解运用图形元件的层级概念2.7 实例体验 在同一画面中处理两个人物的关系2.8 实例体验 处理好影片中的音乐和发布设置项目三 Flash俱乐部网站制作3.1 教学活动 网站结构分析3.2 实例体验 首页面制作3.3 实例体验 子页面“技术学习” 制作3.4 实例体验 第二二个页面“线上报名” 制作3.5 实例体验 第二三个页面“活动安排” 制作3.6 实例体验 第四个页面“会员规章” 制作3.7 实例体验 第五个页面“消费明细” 制作项目四 《好消息，坏消息》Flash手机动画制作4.1 教学活动 手机动画分析与认识4.2 实例体验 动画人物的绘制4.3 实例体验 第一个场景画面制作4.4 实例体验 特写画面的切换4.5 实例体验 外景画面的制作4.6 实例体验 高潮部分动画制作以及音频制作序言Flash CS3是Adobe公司推出的矢量图形编辑和动画制作专业软件，它以具备超越以往版本众多功能的优势，进一步扩大延伸Flash动画在网络、手机通信为代表的新生传媒平台以及电视、杂志等传统传媒领域的技术应用。

本书以综合性大型实例项目应用的详细分步讲解为主，根据编者多年实际的工作经验，把在工作应用中有可能遇到的各种问题进行重点分析，旨在培养读者对Flash的活学活用以及对商业动画创作相关概念的正确理解。

每一个项目均分为“教学活动”和“实例体验”两大部分；其中又细分为5个子版块。

“项目背景”版块：对该项目的制作背景、相关市场动态信息的内容进行大致介绍，让读者在项目制作之前有清晰。

的认识和思维方向的把握。

“项目任务”版块：明确提出该版块需要制作的内容和目标。

“项目分析”版块：对即将讲解的项目章节进行课前内容分析，梳理工作思路；让读者不盲从教材，自主把握自己独有的艺术风格。

“项目实施”版块：对实现“项目任务”目标分步进行详细讲解，并配套多媒体教学视频，达到多元化完善教学的目的。

“项目小结”版块：对该部分内容进行课后总结及思考，让读者在完成该内容的实例操作后再进一步巩固和完善所学知识。

章节摘录

电子杂志又称网络杂志，1997年3月由索易开始发行。

4年后，电子杂志集文字、图片、Flash动画、音频、视频、3D特效卷土重来。

从第一代的传统杂志简单的数字化（如许多杂志的网络版和电子版）到第二代的数字媒体的杂志化（如许多网站在互联网中筛选出主题类似的内容，定期以杂志的形式发布，有基本的栏目架构），直到第三代（同时具有互动性、多媒体性、利用P2P平台发送这3个特点）。

电子杂志相对传统媒介杂志来说具有极高的性价比，制作成本低廉，发布迅速而且受众涉及面广，技术门槛相对趋于大众化，主要核心的知识结构在Flash上，同时可配合其他相关软件开发制作。

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>