第一图书网, tushu007.com

<<计算机二维动画的分类与实现方法>>

图书基本信息

书名：<<计算机二维动画的分类与实现方法>>

13位ISBN编号：9787312019609

10位ISBN编号：7312019609

出版时间：2006-8

出版时间：中国科学技术大学出版社

作者：杨鲁新

页数：140

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

内容概要

本书以“实用为主，动手第一”为原则，主要对计算机二维动画的分类方法做技术性说明，并结合相应软件工具的选择与使用，通过实例详细讲解各种二维动画的制作方法，让学习者正确认识和了解二维动画的一般概念和基本性质后，迅速掌握制作二维动画的一些常用方法，从而为进一步深造奠定良好的技术基础。

本书共分7章：第1章，动画的概念与基础知识；第2章，计算机二维动画的分类；第3章，计算机二维动画的实现条件；第4章，位图动画制作方法；第5章，矢量动画制作方法；第6章，像素动画制作方法；第7章，二维动画的后期处理。

各章后均附有“思考练习”。

书后设附录“计算机二维动画作品赏析”，供学习者参考借鉴。

书籍目录

前 言第1章 动画的概念与基础知识　1.1 动画的基本概念　1.1.1 什么是动画　1.1.2 全动画与半动画　1.1.3 传统动画与计算机动画　1.1.4 二维动画与三维动画　思考练习　1.2 动画的应用　1.2.1 动画的一般应用　1.2.2 动画的商业应用　思考练习　1.3 制作动画的基础知识　1.3.1 动画的制作流程　1.3.2 动画的运动规律与时间控制　1.3.3 动画的原画与动画的关系　1.3.4 动画制作的合成问题　思考练习第2章 计算机二维动画的分类　2.1 计算机的图形和图像　2.1.1 位图图像　2.1.2 矢量图形　思考练习　2.2 计算机二维动画的分类　2.2.1 根据图类性质分类　2.2.2 根据应用特点分类　思考练习第3章 计算机二维动画的实现条件　3.1 制作二维动画的基本条件　3.1.1 设备与系统的基本配置　3.1.2 辅助外设的选用　思考练习　3.2 常用二维动画软件介绍　3.2.1 大型常用软件　3.2.2 小型常用软件　思考练习　3.3 制作二维动画的软件选择　3.3.1 制作影视动画的软件选择　3.3.2 制作游戏动画的软件选择　3.3.3 制作网络动画的软件选择　3.3.4 制作像素动画的软件选择　思考练习第4章 位图动画制作方法　4.1 位图动画制作步骤　4.1.1 软件的准备　4.1.2 设计原画　4.1.3 绘制动画　4.1.4 检查与修改　4.1.5 先期合成　4.1.6 导出文件　4.2 位图动画制作实例　4.2.1 制作内容　4.2.2 制作步骤　思考练习第5章 矢量动画制作方法　5.1 矢量动画制作基础　5.1.1 软件的准备　5.1.2 Flash简介　5.2 矢量动画制作实例和步骤　5.2.1 设计动画　5.2.2 绘制动画　5.2.3 检查修改　5.2.4 动画的编辑合成　5.2.5 导出文件　思考练习第6章 像素动画制作方法　6.1 像素动画制作步骤　6.1.1 软件的准备　6.1.2 设计原画　6.1.3 绘制动画　6.1.4 检查与修改　6.1.5 输出动画　6.2 像素动画制作实例　6.2.1 制作内容　6.2.2 制作步骤　思考练习第7章 二维动画的后期处理　7.1 二维动画的合成　7.1.1 动画与背景的合成　7.1.2 动画与音乐的合成　7.1.3 动画对白的加入　7.2 动画合成软件的选用　7.2.1 常用后期合成软件的选择　7.2.2 非线性编辑软件Premiere介绍　7.3 合成实例　7.3.1 基本环境的建立　7.3.2 素材准备　7.3.3 导入与编辑　7.3.4 动画输出　思考练习附录 计算机二维动画作品赏析附录1 二维动画背景作品附录2 二维动画角色作品附录3 背景与角色合成作品附录4 国外优秀背景作品

第一图书网, tushu007.com

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