

## <<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：9787508426730

10位ISBN编号：7508426738

出版时间：2005-4-1

出版时间：中国水利水电出版社

作者：吴瑛,韩广兴

页数：223

字数：328000

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

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，可以极大地调动学习者的探究兴趣和情绪。

动画设计与制作技术从属于多媒体技术，通过前面“多媒体技术应用”主课程的学习，已对计算机动画有了大概的了解，本教材的教学目的是在理论的基础上，采用“图”配“文”的形式，学习不同类型的动画设计的思维方式。

制作技术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、简单的逐帧动画、文字动画效果、变形动画效果、人体动画效果、三维动画效果等几个部分。

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），并在此基础上作了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，本主修课程另外配置了《动画设计与制作综合实训》，可以很好地辅助进行实践性、巩固性教学。

本教材适合中、高等职业院校计算机应用与软件技术专业、特别是多媒体技术专业的学生使用，对多媒体爱好者同样适用。

## <<动画设计与制作>>

### 书籍目录

序前言第一章 动画的基础知识 1.1 动画的基本概念 1.2 动画的种类特点 1.3 计算机动画第二章 计算机动画的制作流程 2.1 动画的创意与构思 2.2 帧图像的编辑处理 2.3 动画创作工具的使用 2.4 动画的生成第三章 制作简单的位移型动画 3.1 动画创意解析 3.2 用PowerPoint实现动画效果 3.3 用Flash MX实现动画效果第四章 制作简单的逐帧动画 4.1 动画创意解析 4.2 用Adobe ImageReady实现动画效果 4.3 用Flash MX实现动画效果第五章 制作文字动画效果 5.1 动画创意解析 5.2 用Gif Animator实现二维文字动画效果 5.3 用Flash MX实现文字特技动画效果 5.4 用COOL 3D实现三维文字动画效果第六章 制作变形动画效果 6.1 动画创意解析 6.2 用Flash MX制作“王子变青蛙”的动画效果第七章 制作三维人体动画效果 7.1 动画创意解析 7.2 用Poser实现人物跑动的动画效果 7.3 用Poser实现格斗的动画效果第八章 制作三维动画效果 8.1 动画创意解析 8.2 用3DS MAX制作名为“请爱护地球”的公益动画

## <<动画设计与制作>>

### 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>