

<<Flash动画制作>>

图书基本信息

书名：<<Flash动画制作>>

13位ISBN编号：9787550205383

10位ISBN编号：7550205388

出版时间：2013-3

出版单位：北京联合出版公司

作者：孙立军

页数：308

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>

## &lt;&lt;Flash动画制作&gt;&gt;

## 内容概要

Flash二维动画制作是动画专业基础课程。

《“十二五”普通高校动漫游戏专业规划教材：Flash动画制作》作者系北京师范大学动画专业优秀教师，在动画教学和动画创作方面积累了丰富的经验。

本书教学目标明确，根据教学大纲要求，按照Flash动画制作的基本流程和规律，力图通过大量一线教学案例和科研成果（“快乐机器人”、“波波头女孩”、“男子头像”、“河马”、“草地快乐一家人”、“蓝球变脸红球”、“圆变方”、“1变2”、“小鱼游动”、“皮球弹跳”、“文字入画”、“三棵松树”、“盒子脸”三维动画、骨骼动画“草”、“鹿摆手”、逐帧动画“鸟飞”、元件动画“群鸟飞翔”、抖动线条风格动画“猫回家”、与真人合成动画“向锅中扔东西”、类似位图动画“蜻蜓嬉戏”、蜡笔抖动风格动画“咆哮狗跑”、三维动画“翻开的向日葵贺卡”、拍式风格动画“老爷爷讲故事”、“预载动画”、“重复播放”按钮动画、“超级链接”等近20多个典型案例+制作参考流程图+具体步骤）串联起整个。

Flash动画制作流程的知识链，从动画基础知识、Flash操作界面、新增功能、绘图功能、分层动画技术、元件和库、时间轴和动画、风格画面制作、声音制作、简单的交互功能和影片的生成，到完整动画短片《童年》的制作，用通俗的语言，图文并茂、生动直观、淋漓尽致地介绍了Flash动画的基本原理、操作方法、剧作、分镜、角色造型、场景设计和后期合成等方法和技巧。

《“十二五”普通高校动漫游戏专业规划教材：Flash动画制作》配套实训册是本教材关键知识点和核心技能的延伸全真模拟实战，也是笔者数年来一线创作和教学结合软件技能总结出的各种创意训练，是动画学习不可缺少的重要环节。

每个练习都提出了具体要求和解决的思路，旨在提高读者的艺术素质和操作技能；“作业范本”提供的完整信息，用于启示和激发学生的专业创作欲望。

配套光盘内容：练习素材、范例源文件和原创短片欣赏。

本书内容丰富、全面，配套教学和实训资源完整，易教易学，不但是动画院校动画专业、游戏专业Flash动画（或二维动画）课程专业教材，同时也是广大Flash动画公司和Flash动画爱好者的自学用书。

## <<Flash动画制作>>

### 书籍目录

第一章 动画概述第二章 Flash动画基础第三章 Flash绘图功能第四章 Flash分层动画技术第五章 Flash元件与库第六章 Flash时间轴和动画第七章 技能强化及实战演练第八章 Flash动画中的声音制作第九章 Flash交互功能和影片输出第十章 动画短片《童年》编导制作附录A 各章作业参考答案

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>