

## <<二维动画快速制作技巧与实例>>

### 图书基本信息

书名：<<二维动画快速制作技巧与实例>>

13位ISBN编号：9787302118626

10位ISBN编号：7302118620

出版时间：2005-10

出版时间：第1版 (2005年10月1日)

作者：尹武松

页数：313

字数：498000

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>

## <<二维动画快速制作技巧与实例>>

### 内容概要

本书提供了一种快速制作Flash二维动画的新方法，这种方法能使Flash动画的制作速度大大提高。本书首先通过大量实例讲述使用Flash MX制作动画的基本技能，如基本工具的使用、基本动画的制作方法、角色元素的创建和使用以及按钮动画、特效动画、人物动画和动物动画，特别是对人物动画、动物动画以及各种自然形态动画的表情形态、运动规律等表现方法进行了分析；给出了使用Moho插件制作骨骼动画的详细操作步骤，使用CrazyTalk进行表情变化的处理和实现录音与口型快速同步的实现。

最后介绍了将Flash动画发布到互联网上的方法。

本书实例丰富，技术新颖，实用性强，适合Flash二维动画技术人员、网页制作爱好者、动画爱好者以及想要大幅度提高二维动画制作的各类人员，也可作为高等院校动画或艺术设计类专业课程的教材。

。

## <<二维动画快速制作技巧与实例>>

### 作者简介

尹武松，1966年毕业于中央工艺美术学院（现清华大学美术学院），毕业后曾从事绘画雕塑创作、建筑装饰设计、包装设计、木雕创作、石雕创作、艺术陶瓷、电脑美术设计和教学研究。出版的专著有10余册，译著有10余册，还有多项发明成果。其中WS二维动画自动生成技术获得两项

## <<二维动画快速制作技巧与实例>>

### 书籍目录

第1章 Flash基础知识 1.1 操作界面 1.2 常用工具 1.3 绘图工具 1.4 时间轴窗口 1.5 各种面板 1.6 颜色的使用 1.7 Flash动画的企划、步骤、创意的实现第2章 Flash基本操作 2.1 场景文件的基本管理 2.2 Falsh编辑对象 2.3 铅笔、线条、钢笔、画笔、橡皮和填充工具的使用 2.4 群组物件与浮动层第3章 Flash基本动画 3.1 创建逐帧动画 3.2 创建路径动画 3.3 创建运动动画 3.4 创建色彩动画 3.5 创建移动动画 3.6 创建放置动画 3.7 创建翻、拉伸动画 3.8 创建变形动画 3.9 创建文字动画 3.10 创建缩放动画第4章 角色元件的创建与使用 4.1 创建角色元件 4.2 编辑角色元件模式 4.3 管理角色元件的仓库：“库”面板第5章 Flash图层管理 5.1 图层类型 5.2 创建图层 5.3 编辑图层第6章 Flash文字动画 6.1 浮雕文字动画 6.2 变形文字动画 6.3 发光文字动画 6.4 绕圈文字动画 6.5 遮罩文字动画 6.6 跳舞文字动画 6.7 文字的滚动动画第7章 Flash按钮动画.....第8章 Flash特效动画第9章 人物动画第10章 动物动画第11章 Moho5骨骼动画第12章 Crazy Talk软件的表情与录音同步第13章 综合练习与Flash动画的发布

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>