

<<二维数字动画应用教程>>

图书基本信息

书名：<<二维数字动画应用教程>>

13位ISBN编号：9787302256953

10位ISBN编号：7302256950

出版时间：2011-7

出版时间：清华大学出版社

作者：谭开界 等编著

页数：199

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>

## <<二维数字动画应用教程>>

### 内容概要

本套教材将二维数字动画教学中出现的各相关知识点，按照教学顺序进行梳理、整合，既有常规传统二维动画制作所需要具备的知识内容，也有通过计算机实现制作的相关内容。

在文字阐述的同时，配有大量印刷品中从未出现过的教师、学生作品图例，这些图例能够帮助读者了解二维数字动画的制作过程，同时使本教材具有了工具书的作用。

本套教材分为两册：《二维数字动画基础教程》和《二维数字动画应用教程》。

谭开界等编著的《二维数字动画应用教程》的主要内容包括二维数字动画制作连接软件、运动规律、影视后期合成、二维数字动画实践创作等相关知识。

本书实用性强，尤其是在二维数字动画实践创作一章中，通过文字与图例结合，将二维数字动画各种表现形式进行了具体分类，有助于在创作中引导学生选择适合自己的创作风格和表现技法，做到有的放矢，在规定的时间内创作出好的作品。

《二维数字动画应用教程》适用于高等艺术院校与二维动画相关的本科、专科专业教学和参考用书。

教材中出现的各知识点及教学所需学时可根据各自学校教学计划进行合理安排。

本书也可供动画业余爱好者借鉴、学习。

## <<二维数字动画应用教程>>

### 书籍目录

#### 第1章 二维数字动画制作连接软件

##### 1.1 二维数字动画制作连接使用的软件介绍

###### 1.1.1 二维数字无纸动画的制作

###### 1.1.2 二维数字动画为什么要选择以Flash为例讲解

##### 1.2 Flash软件的基础知识

###### 1.2.1 工具箱

###### 1.2.2 时间轴面板

###### 1.2.3 舞台和工作区

###### 1.2.4 属性面板

###### 1.2.5 其他面板

##### 1.3 二维动态软件应用

###### 1.3.1 适量绘画实例——锤子

###### 1.3.2 适量绘画实例——可乐杯

###### 1.3.3 适量绘画实例——飞船

###### 1.3.4 适量绘画实例——中华龙鸟

##### 1.4 Flash动画的表现手法

###### 1.4.1 Flash动画的分类

###### 1.4.2 创建逐帧动画实例

###### 1.4.3 创建补间动画实例

###### 1.4.4 遮罩动画实例（星猫挥手）

###### 1.4.5 引导层动画实例（树叶飘过）

###### 1.4.6 声音的使用

##### 1.5 发布动画

#### 第2章 运动规律

##### 2.1 人物主要运动规律

###### 2.1.1 人物走

###### 2.1.2 人物跑

###### 2.1.3 人物跳

###### 2.1.4 人物转头

##### 2.2 动物运动规律

###### 2.2.1 兽类的主要运动规律

###### 2.2.2 鸟类的主要运动规律

###### 2.2.3 家禽的主要运动规律

###### 2.2.4 鱼类的主要运动规律

##### 2.3 自然现象运动规律

###### 2.3.1 风的运动规律

###### 2.3.2 火的运动规律

###### 2.3.3 水的运动规律

###### 2.3.4 烟的运动规律

#### 第3章 影视后期合成

##### 3.1 视频编辑

###### 3.1.1 合成原理

###### 3.1.2 创建项目

###### 3.1.3 工作区

###### 3.1.4 导入素材

## <<二维数字动画应用教程>>

3.1.5 剪辑

3.1.6 运动

3.2 字幕

3.2.1 标题

3.2.2 游动字幕

3.2.3 滚动字幕

3.3 音频

3.4 特效与转场

3.4.1 特效

3.4.2 转场

3.5 输出

第4章 二维数字动画实践创作

4.1 关于二维数字动画实践创作

4.1.1 二维数字动画的概念

4.1.2 二维数字动画实践创作课程学习的意义

4.1.3 传统动画同二维数字动画的区别和联系

4.1.4 商业动画与大学阶段的动画实践创作

4.2 二维数字动画实践创作课程中艺术与技术的关系

4.2.1 艺术的策划与表达(人的因素)

4.2.2 计算机软件技术的学习

4.2.3 时间分配

4.3 二维数字动画的分类及作品赏析

4.3.1 按照脚本题材表达方式分类法

4.3.2 按照角色形象比例分类法

4.3.3 按照表现技法分类法

参考文献

## <<二维数字动画应用教程>>

### 章节摘录

版权页：插图：（6）版画、剪纸拼贴表现技法类二维数字动画。

国内外利用版画、剪纸拼贴表现技法制作的二维动画片比比皆是，例如，德国黑白木板画效果二维动画短片《狗的故事》。

上海美术电影制片厂出品的剪纸动画片《猪八戒吃西瓜》、《渔童》、《山羊与狼》等。

剪纸拼贴艺术由于起源于民间，因此深受大众喜爱，至今仍然是值得探索学习的动画表现形式。

## <<二维数字动画应用教程>>

### 编辑推荐

《二维数字动画应用教程》：根据《高等学校文科类专业大学计算机教学基本要求》组织编写。单一使用传统动画技术教学，跟不上时代对本行业的要求，学生所学与社会需求无法顺利接轨。但是，一味使用计算机技术完成教学，无法让学生感受到二维动画造型、色彩方面的艺术真谛。鉴于此因，《二维数字动画应用教程》提出了传统动画绘制与现代计算机技术相结合的教学思路。一方面，传承传统手绘动画关于造型、色彩方面的艺术性把握，让学生在校期间能够尝试通过多种艺术形式对作品进行表达。另一方面，要跟上时代步伐，勇于借助新技术优势完成作品创作。本套教材分为两册，分别是《二维数字动画基础教程》和《二维数字动画应用教程》。

<<二维数字动画应用教程>>

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>