

图书基本信息

书名：<<Adobe创意大学Flash动画全接触标准教材>>

13位ISBN编号：9787514202502

10位ISBN编号：7514202501

出版时间：2011-8

出版时间：印刷工业出版社

作者：雷B麟 编著

页数：148

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

《Adobe创意大学Flash动画全接触标准教材》主要介绍：结构严谨，图文并茂，具有很强的实用性和代表性，书中通过实例重点讲述了Flash动画的基本形式，Flash动画角色设计，Flash动画场景设计等知识。

从概念到具体制作步骤，全面剖析了动画角色设计制作的流程。

通过精心安排的范例，指导读者在数字环境中将心中的动画形象与场景完美再现出来。

《Adobe创意大学Flash动画全接触标准教材》重点讲述的是FlashCS5软件在动画作品设计中的综合应用，在实例讲解中融入动画的制作方法和基本规律，根据编者自身的经验，将Flash动画制作中必需的角色造型设计知识提选出来，通过实例讲解，帮助读者掌握这些技术，并力求能解决实际工作中的问题，达到Flash动画设计师的要求。

《Adobe创意大学Flash动画全接触标准教材》为“Adobe创意大学动漫职业技能认证”考试的指定用书，不仅适合高等院校动画设计相关专业的学生使用，也适合希望进入动画相关领域的自学者用作参考资料。

书籍目录

第1章 Flash动画设计基础

1.1 Flash动画与传统动画

1.1.1 Flash软件的简介

1.1.2 Flash动画的应用领域

1.1.3 Flash动画与传统动画的区别

1.1.4 思考与练习

1.2 帧、原画、场景

1.2.1 帧的分类和原画、中间画的比较

1.2.2 场景的概念及应用

1.2.3 思考与练习

1.3 图层与元件

1.3.1 图层的概念与操作

1.3.2 元件的概念、类型及创建

1.3.3 思考与练习

1.4 逐帧动画

1.4.1 逐帧动画的概念

1.4.2 逐帧动画范例演示

1.4.3 思考与练习

1.5 补间动画

1.5.1 补间动画的概念

1.5.2 补间动画的制作及其应用实例

1.5.3 思考与练习

1.6 补间形状

1.6.1 补间形状的概念

1.6.2 创建补间形状

1.6.3 使用形状提示控制形状变化

1.6.4 补间形状应用范例

1.6.5 思考与练习

1.7 遮罩层动画与运动图层动画

1.7.1 遮罩层动画的概念

1.7.2 创建遮罩

1.7.3 制作遮罩层动画

1.7.4 思考与练习

第2章 Flash动画角色设计

2.1 Flash动画角色设计概述

2.1.1 Flash动画角色设计概念与定位

2.1.2 Flash动画角色与传统动画角色的结合

2.1.3 思考与练习

2.2 Q版人物造型设计

2.2.1 Q版人物身体比例、结构

2.2.2 Q版人物造型

2.2.3 如何从写实到Q版人物

2.2.4 配合Adobe Illustrator CS5进行人物设计

2.2.5 思考与练习

2.3 Q版动物造型设计

2.3.1 Q版动物身体比例、结构

2.3.2 Q版动物造型

2.3.3 动物：如何从写实到Q版

2.3.4 配合Adobe Illustrator CS5进行动物设计

2.3.5 思考与练习

第3章 Flash动画角色动作设计

3.1 原画与动画

3.1.1 原画

3.1.2 动画

3.1.3 思考与练习

3.2 动作设计

3.2.1 时间的掌握

3.2.2 预备动作与缓冲动作

3.2.3 动作的变形与夸张

.....

第4章 动画场景与道具设计

第5章 Flash动画特效设计

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>