

# 《二维动画制作基础》

## 图书基本信息

书名：《二维动画制作基础》

13位ISBN编号：9787502768560

10位ISBN编号：7502768564

出版时间：2007-12

出版社：海洋

作者：於水

页数：200

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：[www.tushu000.com](http://www.tushu000.com)

# 《二维动画制作基础》

## 内容概要

二维动画制作基础，ISBN：9787502768560，作者：於水

# 《二维动画制作基础》

## 作者简介

於水，北京电影学院动画学院硕士研究生，北京航空航天大学计算机学院新媒体艺术系专业教师，创作的动画作品曾获得多个国际国内奖项。

# 《二维动画制作基础》

## 书籍目录

第一章 动画基础 1.1 动画的概念 1.2 动画技术的分类和应用 1.3 动画制作基础知识 1.4 Flash动画和传统二维动画 1.5 本章小结 1.6 练习题第二章 Flash的绘图功能 2.1 位图与矢量图 2.2 线条和色块 2.3 Flash常用的两种绘制方法 2.4 位图图像在Flash中的使用 2.5 本章小结 2.6 练习题第3章 Flash的分层动画技术 3.3 Flash中的层 3.4 本章小结 3.5 练习题第四章 Flash中的简单动画 4.1 与动画有关的视频 4.2 时间线和帧 4.3 渐变动画 4.4 本章小结 4.5 练习题第五章 Flash中的逐帧动画 5.1 创建逐帧动画 5.2 一拍二 5.3 一个逐帧动画的例子 5.4 本章小结 5.5 练习题第六章 主流动画技术——元件和库 6.1 什么是元件和库 6.2 元件的基本使用方法 6.3 元件进阶应用 6.4 库 6.5 制作一个Flash动画 6.6 本章小结 6.7 练习题第七章 动画中的声音制作 7.1 动画片中的声音 7.2 Flash动画的声音 7.3 声音的采集 7.4 音频应用软件Sound Forge使用介绍 7.5 本章小结 7.6 练习题第八章 简单的交互功能和影片的生成 8.1 简单的交互功能 8.2 影片的生成 8.3 本章小结 8.4 练习题习题参考答案

## 章节摘录

1.1 动画的概念      1.1.1 动画的原理      动画是一种“骗术”。它并不像传统艺术中的戏剧一样有真实的运动对象在舞台上表演，而是通过连续播放一系列基于时间顺序的静止画面，给视觉造成连续变化的假象。它的基本原理与电影、电视一样，都是视觉原理的结果。医学已证明，人类具有“视觉暂留”的特性，就是说人的眼睛看到一幅画成一个物体后，在1/24秒内不会消失。

## 《二维动画制作基础》

### 精彩短评

- 1、不错不错的，速度快，质量也还可以看是有点脏脏的
- 2、超级棒 很好

# 《二维动画制作基础》

## 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:[www.tushu000.com](http://www.tushu000.com)