

《运动规律与动作实现案例教程(CD)》

书籍信息

版次：1

页数：201

字数：265000

印刷时间：2011年08月01日

开本：16开

纸张：胶版纸

包装：平装

是否套装：否

国际标准书号ISBN：9787030317063

丛书名：中等职业教育“十二五”规划课程改革新教材·中职中专计算机动漫与游戏制作专业系列教材

内容简介

本书注重教学理论与实践的结合，根据企业典型工作任务设计学习内容，突出“做中学，做中教”的原则。整合动画运动规律、原动画绘制和Flash动作表现三门课程的重要内容，重点介绍了动画的基本常识、动画绘制的基础技法，着重就人物、动物和自然现象的运动规律进行案例讲解，并阐明传统手绘动画与Flash动画制作理念的异同。本书可以作为中等职业学校计算机动漫与游戏制作、网页美术设计、动漫游戏等专业的教材，也可供从事影视广告、数码多媒体及网页设计等行业人员参考。

目录

单元1 动画基础知识

认识动画

1.1 动画的原理、制作流程及分类

1.1.1 动画的定义及原理

1.1.2 动画片的制作流程

1.1.3 动画的分类

任务制作“笼中的小鸟”

1.2 动画片赏析要领及Flash简介

1.2.1 动画片赏析的要点

1.2.2 传统手绘动画与Flash动画的异同

1.2.3 快速认识FlashCS4

任务赏析经典手绘动画片《白雪公主》

拓展练习赏析3D动画片《怪物公司》

看懂动画标示

[显示全部信息](#)

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.tushupdf.com](http://www.tushupdf.com)