

Format Storyboard Animasi

This is likewise one of the factors by obtaining the soft documents of this **Format Storyboard Animasi** by online. You might not require more time to spend to go to the book creation as with ease as search for them. In some cases, you likewise do not discover the publication Format Storyboard Animasi that you are looking for. It will no question squander the time.

However below, bearing in mind you visit this web page, it will be suitably utterly simple to acquire as competently as download guide Format Storyboard Animasi

It will not acknowledge many era as we tell before. You can reach it while faint something else at home and even in your workplace. fittingly easy! So, are you question? Just exercise just what we give below as well as review **Format Storyboard Animasi** what you following to read!

Downloaded from joniandfriendsradio.org
by guest

Format Storyboard Animasi

HOPE WINTERS

Pengembangan Media Pembelajaran Elex Media Komputindo
Buku ini menguraikan secara ringkas dan memadai tentang pengertian, perkembangan, landasan teoretis, ciri-ciri, fungsi, peran, pemilihan dan penggunaan media pembelajaran. kajian ragam, taksonomi dan hierarki, komponen, karakteristik dan model dalam media. Selanjutnya dikaji media pembelajaran yang tengah menjadi tren pada saat ini berupa media komik pembelajaran, modul, media audio pembelajaran, video pembelajaran, media pembelajaran berbasis komputer, multimedia dalam pembelajaran, model pembelajaran berbasis WEB (e-learning) dan WEBLOG Buku persembahkan Penerbit PrenadaMediaGroup

Analisis & Desain Aplikasi Multimedia untuk Pemasaran Elex Media Komputindo

Teknik Animasi 2 Dimensi Teori dan Praktek merupakan buku yang memperkenalkan tentang konsep dasar animasi. Kemampuan Anda dalam memahami konsep dasar animasi menjadi modal dasar Anda untuk melanjutkan pada tahap selanjutnya yaitu proses pembuatan animasi 2 dimensi. Setelah menyelesaikan tahapan pertahanan, diharapkan Anda dapat membuat animasi 2 dimensi. Dalam buku ini dijelaskan langkah demi langkah dalam setiap topik pembahasan. Dalam proses pembuatan animasi pada buku ini menggunakan aplikasi adobe flash CS6. Adobe Flash CS6 merupakan software animasi 2 dimensi berbasis vector dan memiliki ukuran file yang kecil. Selain membuat aplikasi interaktif seperti game, presentasi, media pembelajaran, dan lain sebagainya. Buku ini terdiri dari beberapa bab. Bab pertama dasar animasi 2 dimensi, bab dua membahas tahapan pembuatan animasi, bab tiga pengenalan adobe flash cs6, bab empat konsep dasar menggambar objek, bab lima pewarnaan objek, bab enam tweening, bab tujuh motion tween dan shape tween, bab delapan motion guide dan masking, bab sembilan movie clip, bab sepuluh tracing, dan bab sebelas suara.

Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing Elex Media Komputindo

Gelaran Almanak Senirupa Jogja 1999-2009 ini bukan sekadar "Almanak", melainkan "Almanak +" lantaran menggabungkan banyak sekali model: Ensiklopedia, Kamus, Kronik, Who's Who, Katalog, maupun Yellow Pages (Nama | Alamat). Ini adalah semacam "buku pintar" seni rupa yang bisa dipegang oleh seluruh komponen yang berkepentingan dengan dunia seni rupa, terutama di Yogyakarta selama sepuluh tahun terakhir. Sebuah kota yang secara statistik, memiliki puluhan ribu seniman dengan aktivitas seni yang kaya. Karena itu kota ini kerap disebut sebagai produsen seni yang paling fantastik di Asia atau "Makkah"nya seni rupa Asia. Buku ini diikat oleh empat kategori besar: nama (seniman), peristiwa (kronik), ruang (tempat/kawasan), dan komunitas (organisasi). Dari keempat ikatan itu lalu diturunkan menjadi tema-tema spesifik yang dirujuk dari perkembangan-perkembangan termutakhir dunia seni rupa selama sepuluh tahun sebagaimana yang terpetakan dalam daftar isi buku ini.

Animasi 2D Elex Media komputindo

Most chapters begin with "Introduction" and conclude with "Conclusion," "References and Bibliography," and "Summary." Preface. I. GENERAL PRINCIPLES. Introduction. A Short History of Educational Computing. When to Use the Computer to Facilitate Learning. The Process of Instruction. Methodologies for Facilitating Learning. Two Foundations of Interactive Multimedia. Developing Interactive Multimedia. Learning Principles and Approaches. Behavioral Psychology Principles. Cognitive Psychology Principles. Constructivist Psychology Principles. The Constructivist - Objectivist Debate. General Features of Software for Learning. Learner Control of a Program. Presentation of Information. Providing Help. Ending a Program. II. METHODOLOGIES. Tutorials. Questions and Responses. Judgement of Responses. Feedback about Responses. Remediation. Organization and Sequence of Program Segments. Learner Control in Tutorials. Hypermedia. Structure of Hypermedia. Hypermedia Formats. The Hypermedia Database. Navigation and Orientation. Support for Learning and Learning Strategies. Drills. Basic Drill Procedure. The Introduction of a Drill. Item Characteristics. Item Selection and Queuing Procedures. Feedback. Item Grouping Procedures. Motivating the Learner. Data Storage and Program Termination. Advantages of Multimedia Drills. Simulations. Types of Simulations. Advantages of Simulations. Factors in Simulations. Simulation Design and

Development. Educational Games. Examples of Educational Games. General Factors in Games. Factors in the Introduction of a Game. Factors in the Body of the Game. Factors in the Conclusion of a Game. Pitfalls Associated with Creating and Using Games. Tools and Open-Ended Learning Environments. Construction Sets. Electronic Performance Support Systems. Microworlds. Learning Tools. Expert System Shells. Modeling and Simulation Tools. Multimedia Construction Tools. Open-Ended Learning Environments. Tests. Computerized Test Construction. Computerized Test Administration. Factors in Tests. Other Testing Approaches in the Computer Environment. Security. Web-Based Learning. What Is the "Web" in Web-Based Learning? Uses of the Web for Learning. Factors in Web-Based Learning. Concerns with Web-Based Learning. Advantages of Web-Based Learning. The Future of Web-Based Learning. III. DESIGN & DEVELOPMENT. Overview of a Model for Design and Development. Standards. Ongoing Evaluation. Project Management. Phase 1. Planning. Phase 2. Design. Phase 3. Development. Establishing Expectations. The Evaluation Form. Planning. Define the Scope of the Content. Identify Characteristics of Learners and Other Users. Establish Constraints. Cost the Project. Produce a Planning Document. Produce a Style Manual. Determine and Collect Resources. Conduct Initial Brainstorming. Define the Look and Feel of the Project. Obtain Client Sign-Off. Design. The Purpose of Design. The Audiences for Design Documents. Develop Initial Content Ideas. Task and Concept Analyses. Preliminary Program Description. Detailing and Communicating the Design. Prototypes. Flowcharts. Storyboards. Scripts. The Importance of Ongoing Evaluation. Client Sign Off. Development. Project Management. Prepare the Text Components. Write the Program Code. Create the Graphics. Produce Video. Record the Audio. Assemble the Pieces. Prepare Support Materials. Alpha Testing. Making Revisions. Beta Testing. Final Revisions. Obtaining Client Sign-Off. Validating the Program.

Media dan Multimedia Pembelajaran: Teori & Praktik Elex Media Komputindo

Anda memiliki file video dan ingin berbagi dengan rekan-rekan yang tersebar di seluruh dunia? Anda menyukai video yang aneh, langka, atau menakutkan, dan tentunya tidak bisa mendapatkannya di rental atau penjual VCD. YouTube adalah jawabannya! YouTube merupakan salah satu situs video yang terkenal dan dapat digunakan sebagai ajang berkumpul penggemar video di Internet. Di YouTube, Anda dapat menemukan video dari semua kalangan, mulai dari pemula, pebisnis, aktor, hingga kandidat politik. Di YouTube, Anda dapat bergabung dan mengakses video dengan berbagai macam kategori sesuai dengan kegemaran Anda. Anda pun dapat mempublikasikan karya video Anda agar dapat dinikmati orang di internet. Buku Belajar Sendiri YouTube ini hadir untuk memberikan panduan bagi para pengguna internet dari berbagai kalangan yang ingin belajar sendiri untuk menguasai cara mengelola video online secara praktis dan cepat. Berbagai petunjuk teknik pemanfaatan YouTube akan disajikan di dalam buku ini. Diharapkan dengan membaca buku ini pembaca mampu memanfaatkan fitur-fitur yang disediakan YouTube sehingga dapat digunakan secara maksimal dalam pengelolaan video secara online. Daftar Isi * Bab 1 : Pendahuluan * Bab 2 : Mendaftar YouTube * Bab 3 : Mengetahui Fungsi Utama Account * Bab 4 : Menjelajah YouTube * Bab 5 : Pengaturan Playlist & Channel * Bab 6 : Menyimpan & Memainkan File Video * Bab 7 : Capture Video dan Publikasi di YouTube * Bab 8 : Promosi Video MEDIA PEMBELAJARAN Yayasan Kita Menulis
Buku yang berjudul Teknik Pengolahan Audio dan Video SMK/MAK Kelas XII ini hadir sebagai penunjang pembelajaran pada Sekolah Menengah Kejuruan Kompetensi Keahlian Multimedia. Buku ini berisi materi pembelajaran yang membekali para siswa dengan pengetahuan dan keterampilan dalam dunia Multimedia. Materi yang dibahas dalam buku ini meliputi hal-hal berikut. • Alur proses produksi multimedia • Prosedur pengoperasian kamera video • Teknik pergerakan kamera saat pengambilan gambar bergerak (perekaman video) • Tata cahaya gambar bergerak (perekaman video) • Penyuntingan video menggunakan perangkat lunak pengolahan video • Manipulasi video menggunakan fitur efek perangkat lunak pengolahan video • Manipulasi audio menggunakan fitur-fitur perangkat lunak audio digital • Pengolahan audio untuk dipadukan dengan video • Produk audio visual • Proses pembuatan video pendek • Perekaman gambar bergerak(video) dengan kamera • Perekaman suara narasi dengan perangkat perekam audio • Proses perbaikan kualitas data audio • Pengolahan teks untuk dipadukan dengan video • Pengolahan efek khusus menggunakan fitur-fitur perangkat lunak

efek khusus • Video sesuai naskah produksi • Proses pengemasan produksi video • Proses produksi video pendek Berdasarkan materi yang telah disajikan, para siswa diajak untuk melakukan aktivitas HOTS (Higher Order Thinking Skills) dengan cara menanya, mengeksplorasi, mengamati, mengasosiasikan, dan mengomunikasikan. Buku ini dilengkapi dengan latihan soal berupa pilihan ganda, esai, dan penugasan. Hal ini bertujuan untuk mengukur kemampuan siswa dalam memahami materi. Selain itu, buku ini juga dilengkapi dengan info untuk menambah pengetahuan para peserta siswa. Melalui pemanfaatan dan penggunaan buku ini, kami berharap bahwa siswa dapat mencapai kompetensi yang diharapkan. Selain itu, kami juga berharap bahwa buku ini dapat memberikan kontribusi yang terbaik bagi kemajuan dunia pendidikan dalam rangka mempersiapkan generasi yang cerdas dan tangguh di bidang multimedia.

Animation for Beginners Penerbit Andi

Lahirnya teknologi multimedia adalah hasil dari perpaduan kemajuan teknologi elektronik, teknik komputer dan perangkat lunak. Kemampuan penyimpanan dan pengolahan gambar digital dalam belasan juta warna dengan resolusi tinggi serta reproduksi suara maupun video dalam bentuk digital. Multimedia merupakan konsep dan teknologi dari unsur-unsur gambar, suara, animasi serta video disatukan di dalam komputer untuk disimpan, diproses dan disajikan guna membentuk interaktif yang sangat inovatif antara komputer dengan pengguna.

Panduan Produksi Acara Televisi Nondrama Penerbit Andi

Animasi adalah panduan seni dengan teknologi sebagai bagian yang tak terpisahkan. Saat ini animasi sudah menjadi suatu kebutuhan. Bukan hanya sebagai hiburan, namun juga sebagai sarana pendidikan, edukasi sosial keagamaan, serta hal-hal lain yang tidak dapat diuraikan dengan kata maupun gelaran audio visual non animasi. Animasi kartun 2D adalah dasar utama yang harus dikuasai sebelum kita terjun pada tingkatan jenis animasi lain seperti 3D (tiga dimensi). Buku ini membahas mengenai Tutorial dan Latihan pembuatan animasi kartun 2D, disertai cara teknis dan prosedur produksi animasi kartun.

The Magic of Movie Editing KEMENAG RI

This book explains the creation of animation from concept to production. Instead of focusing on singular aspects of animation production, talented animators can learn to make better films by understanding the process as a whole. Veteran independent filmmaker Hannes Rall teaches you how to develop an animation project from the very start of conceptual exploration though to completed production. Subjects like script, storyboarding, character and production design illuminate the pre-production process; later chapters explain the production process applied to different animation techniques like 2D animation, 3D computer animation and stop motion. This book is just the right mix of practical advice, lavish illustrations, and industry case studies to give you everything you need to start creating animation today. Key Features Learn the concepts of film animation production from an expert instructor Interviews with legends Andreas Deja, Hans Bacher and Volker Engel Robust coverage of the pre-production process, from script to storyboarding and visual development Includes a glossary and further reading recommendations

Belajar Sendiri You Tube Penerbit Andi

""Membuat foto tanpa kamera? Mungkin saja itu sesuatu yang mustahil. Apalagi lazimnya memotret adalah menggunakan kamera. Namun di zaman fotografi digital, membuat foto tanpa kamera dapat diciptakan. Dan bahkan mampu menghasilkan foto sebagai sebuah seni digital yang menyenangkan. Pertanyaannya kemudian bagaimana caranya? Kesimpulan :di tangan orang kreatif, ketidakberadaan sebuah kamera tidak menjadi masalah untuk menciptakan foto karena sebuah scanner juga dapat menghasilkan foto sebagai seni yang indah seperti halnya seni lukis. Selanjutnya tinggal bagaimana kita sebagai """"pelukis"""" atau pencipta seni menyampaikan dan mengekspresikan buah pikiran ke dalam 'kanvas' atau kertas. """"

Pembelajaran Berbasis Multimedia Allyn & Bacon

Buku ini membahas tentang pemahaman tentang media pembelajaran dan bagaimana cara membuat media pembelajaran berbasis animasi menggunakan video maker. Penulisan monograf ini bertujuan untuk memberikan gambaran kepada para pendidik ataupun praktisi pendidikan untuk lebih inovatif dalam menciptakan media pembelajaran yang lebih disukai oleh siswa terutama pada pembelajaran daring ini.

Cintai filem Malaysia Penerbit Andi

This ultimate insider's guide reveals the secrets that none dare admit, told by a show biz veteran who's proven that you can sell

your script if you can save the cat!

Multimedia Digital - Dasar Teori dan Pengembangannya Elex Media Komputindo

Buku yang berjudul Simulasi dan Komunikasi Digital SMK/MAK Kelas X ini hadir sebagai penunjang pembelajaran Sekolah Menengah Kejuruan pada semua Kompetensi Keahlian. Buku ini berisi materi pembelajaran yang membekali peserta didik dengan pengetahuan dan keterampilan dalam dunia Komunikasi Digital. Materi yang dibahas dalam buku ini meliputi: • Logika algoritma dan metode peta minda • Software pengolah kata dan pengolah angka • Teknik membuat slide presentasi dan e-book • Kewargaan digital dan penelusuran informasi • Komunikasi sinkron dan asinkron • Perangkat lunak pembelajaran kolaboratif daring • Pembuatan produksi video Berdasarkan materi yang telah disajikan, para siswa diajak untuk melakukan aktivitas HOTS (Higher Order Thinking Skills) dengan cara menanya, mengeksplorasi, mengamati, mengasosiasikan, dan mengomunikasikan. Selain itu, info yang berkaitan dengan isi materi juga disajikan untuk menambah wawasan siswa. Untuk mengukur kemampuan siswa dalam memahami materi, buku ini juga dilengkapi dengan latihan soal berupa pilihan ganda, esai, dan tugas proyek. Melalui pemanfaatan dan penggunaan buku ini, kami berharap bahwa siswa dapat mencapai kompetensi yang diharapkan. Selain itu, kami juga berharap bahwa buku ini dapat memberikan kontribusi yang terbaik bagi kemajuan dunia pendidikan dalam rangka mempersiapkan generasi yang cerdas dan tangguh di era digital ini.

PEMANFAATAN MEDIA ANIMASI DENGAN SIMULASI KOMPUTER

EFEK VISUAL UNTUK MENDUKUNG ADEGAN Yayasan Kita Menulis Multimedia interaktif merupakan penyajian visual dengan menggunakan gabungan objek teks, gambar, suara, video, dan animasi untuk kebutuhan media pembelajaran maupun untuk keperluan promosi dan bisnis. Penyajian multimedia interaktif harus memperhatikan prinsip dasar mengenai multimedia seperti kesesuaian antara text dengan gambar, kesesuaian antara gambar dengan suara, kesesuaian semua gabungan unsur media dengan tema. Jenis-jenis multimedia bisa dikategorikan ada yang pasif artinya multimedia berjalan secara sekuensial seperti video atau film. Jenis Multimedia yang kedua adalah multimedia interaktif yang mengandung aktifitas kontrol user terhadap sebuah multimedia seperti game dan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi interaktif di dalam sebuah perangkat mobile. Sebelum membuat multimedia interaktif perlu dirancang skenario multimedia yang akan dibuat yang dengan menggunakan konsep storyboard. Storyboard adalah rangkaian ide desain multimedia kedalam sebuah dokumen. Format model storyboard bisa berbentuk kartu, double column, dan model landscape. Struktur menu adalah bagian kegiatan dari merancang sebuah multimedia interaktif sehingga hasil rancangan multimedia interaktif bisa terstruktur dari sisi navigasi kontrol menu. Jenis-jenis navigasi diantaranya adalah struktur menu linier, non linier, hierarchy, dan composite. Untuk implementasi hasil dari konsep melalui storyboard maka perlu alat bantu program aplikasi untuk mewujudkan hasil ide ke dalam bentuk visual gambar bergerak, text bergerak, suara, dan video. Alat

bantu untuk mewujudkannya bisa menggunakan program aplikasi Unity. Unity adalah game engine yang bisa membuat media interaktif dalam bentuk 2 dimensi maupun 3 dimensi. Buku ini membahas dasar-dasar pengenalan Unity 2D seperti pengenalan interface unity, membuat teks, gambar, objek 2D animasi. Unity 2D juga bisa membuat kontrol player terhadap sebuah tema permainan seperti halnya permainan berpetualang mencari harta karun dalam objek 2 dimensi. Kesimpulan dari buku ini sangat cocok bagi umum, mahasiswa, dosen, para peneliti yang ingin membuat proyek multimedia interaktif dengan Unity 2D **Silverlight & Expression Blend** Elex Media Komputindo Produksi efek visual kini sudah sangat umum ditemukan. Hampir semua movie, pada umumnya telah menggunakan efek visual. Teknologi komputer telah membuat sesuatu yang tadinya sangat sulit untuk dilakukan, sekarang menjadi mudah, dan bahkan dapat dipelajari seseorang dalam waktu yang relatif singkat. Dengan menggunakan teknologi perangkat lunak komputer, efek visual dapat diperoleh dengan cara menyimulasikan adegan dengan perangkat lunak tiga dimensi atau 3D. Melanjutkan penelitian yang secara garis besarnya membahas pada tahap praproduksi yang telah penulis lakukan sebelumnya, kali ini penulis membahas tahapan selanjutnya yaitu tahapan simulasi. Di samping itu, penulis juga membahas produksi efek visual dari dalam negeri, yaitu efek visual dalam produksi sinetron, sebagai studi banding.

Create Your Film Nurul Fikri Press

Memproduksi movie animasi 2D untuk TV dari awal sampai akhir. M.S. Gumelar Instagram: @bubblemelmar Twitter: @MSGumelar @Bubblemelmar

Memb. Sdr Klip Animasi Multimedia + Cd Penerbit Andi

Buku yang berjudul Animasi 2D dan 3D SMK/MAK Kelas XI ini hadir sebagai penunjang pembelajaran pada Sekolah Menengah Kejuruan Kompetensi Keahlian Multimedia. Buku ini berisi materi pembelajaran yang membekali peserta didik dengan pengetahuan dan keterampilan dalam dunia Multimedia. Materi yang dibahas dalam buku ini meliputi hal-hal berikut. • Prinsip dasar pembuatan animasi 2D (vektor) • Penerapan teknik pembuatan gambar objek sederhana menggunakan aplikasi animasi 2D • Penerapan teknik animasi tweening 2D • Penerapan teknik pembuatan karakter sederhana menggunakan aplikasi animasi 2D • Penerapan gerak digital puppeteer pada animasi 2D • Analisis elemen gambar digital puppeteer dalam animasi 2D • Prinsip dasar menggambar latar • Prinsip-prinsip dasar animasi • Penerapan teknik produksi animasi 2D • Evaluasi terhadap produk animasi 2D • Penggambaran konsep dasar objek 3D dalam sketsa rancangan • Penerapan model sederhana berbasis 3D Hardsurface • Analisis pengolahan permodelan objek sederhana berbasis 3D Hardsurface • Material pada objek sederhana 3D • Analisis posisi kamera yang tepat dalam aplikasi 3D • Analisis teknik gerakan nonkarakter dalam aplikasi 3D • Teknik rendering pada objek 3D • Kreasi produk animasi 3D menggunakan objek-objek sederhana • Menjelaskan evaluasi produk animasi 3D Berdasarkan materi yang telah disajikan, para siswa diajak untuk melakukan aktivitas HOTS (Higher Order Thinking Skills) dengan cara menanya, mengeksplorasi, mengamati, mengasosiasikan, dan

mengomunikasikan. Buku ini dilengkapi dengan latihan soal berupa pilihan ganda, isian, esai, dan tugas proyek. Hal ini bertujuan untuk mengukur kemampuan siswa dalam memahami materi. Selain itu, buku ini juga dilengkapi dengan info untuk menambah pengetahuan para peserta didik. Melalui pemanfaatan dan penggunaan buku ini, kami berharap bahwa siswa dapat mencapai kompetensi yang diharapkan. Selain itu, kami juga berharap bahwa buku ini dapat memberikan kontribusi yang terbaik bagi kemajuan dunia pendidikan dalam rangka mempersiapkan generasi yang cerdas dan tangguh di bidang multimedia.

Animation Gramedia Widiasarana Indonesia

Dalam buku ini terdapat beberapa soal kasus yang bertujuan untuk memberikan timbal balik kepada pembaca tentang materi yang telah dipelajari. Selain itu, buku ini juga membahas bagaimana pengembangan multimedia yang baik dan penerapan pada obyek pembuatan multimedia pembelajaran, dimana pada nantinya mungkin pembaca dapat mengembangkan ke dalam multimedia pembelajaran yang lebih luas lagi.

Memproduksi Animasi TV CV.Wacana Prima

"Buku ini mengenalkan Anda dua buah teknologi Microsoft sekaligus yang masih fresh from the oven, yaitu Microsoft Silverlight dan Microsoft Expression Blend. Silverlight adalah plugin pada web browser yang memungkinkan Anda merasakan aplikasi berbasis web yang interaktif, dinamis, dan powerful dengan mendukung penuh penggunaan multimedia dan interface yang berseni tinggi. Di sisi lain, Expression Blend adalah tool yang memungkinkan Anda para designer untuk berkolaborasi dengan developer dalam membangun software berbasis Windows yang memiliki user interface yang canggih dan memukau menggunakan .NETFramework."

7 Projects Crazy Videos Adobe Premiere Pro M.S. Gumelar

A new edition of Bloop Animation's popular animation guidebook packed with the latest recommendations and insights on how to turn your artistic passion into a professional film career! If you are an aspiring animator considering a career in film production or are curious about what it takes to make animated shorts, this is the book for you! Animation for Beginners is a comprehensive and modern introduction to the art and business of 3D animation from Bloop Animation founder, filmmaker, graphic novel author, and teacher Morr Meroz. With this guide, Meroz reveals a behind-the-scenes view of the pre-production, production, and post-production process along with an introduction to the skills you need and the different types of animation across the film industry. Along with these basics, you will learn: The 12 Principles of Animation The 8 Genres of Animated Shorts Writing an Animated Feature Film Career Paths for Animators and Tips on Starting a Career in Animation As a graduate of the School of Visual Arts and an animation professional, Meroz demystifies the business side of filmmaking with real-world advice for creating a compelling demo reel and portfolio site, hunting for a first job, and considering the pros and cons of freelancing versus working full-time. This is a perfect gift for illustrators, graphic designers, film students, and film industry professionals interested in how to "make it" as animators.