第一图书网, tushu007.com

<<Flash CS5.5动画制作实例>>

图书基本信息

书名：<<Flash CS5.5动画制作实例教程>>

13位ISBN编号：9787121173264

10位ISBN编号：7121173263

出版时间：2012-7

出版时间：王威 电子工业出版社 (2012-07出版)

作者：王威

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

第一图书网, tushu007.com

<<Flash CS5.5动画制作实例>>

内容概要

《Flash CS5.5动画制作实例教程（含CD光盘1张）》采用案例的形式，循序渐进地对Flash动画制作的流程进行了详细的介绍，同时也剖析了Flash使用者在实践过程中遇到及关心的问题。
全书知识点涉猎面广，除对Flash动画制作流程进行了详尽的介绍外，还对Flash软件的角色设计、场景设计、透视、SNS游戏、电子游戏等进行了深入的阐述。
本书配套光盘中收录了大量动画、场景等源文件，以及商业动画、多媒体交互的Flash源文件，有利于读者进行更加深入的研究。

第一图书网, tushu007.com

作者简介

王威（skywear），1981年出生。
河南郑州人，2004年毕业于桂林电子科技大学设计系动画专业，同年进入郑州轻工业学院艺术设计学院动画系任教至今。
现为讲师。
作品曾获中原杯、河南之星、北京电影学院学院奖、杭州国际动画节美猴王奖等多项大赛优秀奖，并两次送往法国参展。
曾获得“北京电影学院动画学院奖优秀指导教师”、“河南创意设计新锐十一人”等荣誉。
2011年参与创办郑州红羽动画公司。
开始制作大型电视动画系列片《哈普一家》，并担任总导演至今。
2009年至今，先后出版教材《Maya三维动画制作案例教程》、《三维动画设计》等书，被国内多家高校列为指定教材。
在国内核心期刊发表专业论文6篇，提出“反传统动画”、“应用型动画”等概念。
2010年在网络上发表《很幽默又很扯淡的中国动画》一文。
在各大网站上累计点击率突破百万。
2012年在《文化月刊一动漫游戏》中连载《原创动漫公司成长日志》一文，在业内引起较大反响。

第一图书网, tushu007.com

<<Flash CS5.5动画制作实例>>

书籍目录

第1章关于Flash1 1.1Flash的定位和发展史1 1.2Flash动画在中国的发展史2 1.2.1个人创作的独立Flash动画2 1.2.2商业动画6 1.2.3全新的Flash时代8 1.3学习Flash的方法9 1.3.1综合素质9 1.3.2Flash软件的学习12 本章小结12 第2章Flash动画的前期准备15 2.1动画短片的构思15 2.1.1前期策划15 2.1.2剧本的编写格式14 2.1.3剧本的三幕结构15 2.2动画系列片的构思16 2.3角色设定19 2.4场景设定20 2.5分镜21 2.5.1文字分镜21 2.5.2画面分镜21 2.5.3分镜动画21 2.6原画22 2.7位图和矢量图的区别22 2.7.1位图22 2.7.2矢量图23 本章小结24 第3章Flash的基础绘图操作20 3.1Flash的界面20 3.2Flash的基础操作27 3.2.1Flash的视图操作27 3.2.2Flash的选择操作28 3.3绘图流程示范实例——小狗29 3.3.1线的绘制——椭圆工具29 3.3.2线的绘制——线条工具31 3.3.3线的绘制——钢笔工具32 3.3.4填充颜色——颜料桶工具34 3.3.5修改颜色——滴管工具和颜色面板35 3.3.6轮廓线——墨水瓶工具35 3.3.7调整及输出——任意变形工具37 本章小结38 练习题38 第4章Flash中图层的应用方法15 4.1Flash图层面板概述15 4.1.1图层面板的基本操作15 4.1.2图层在绘图操作中的重要性43 4.2动画角色分图层绘制实例——Angie44 4.2.1绘制前的分析和准备45 4.2.2头部的精细绘制47 4.2.3五官和头发的精细绘制50 4.2.4身体的精细绘制53 4.2.5四肢的精细绘制55 4.2.6后期整理57 本章小结59 练习题59 第5章Flash中库和元件的应用15 5.1库面板及其使用方法15 5.1.1库面板的简单操作15 5.1.2库面板的具体应用方法62 5.2Flash中的元件63 5.2.1元件的创建和使用方法64 5.2.2元件的种类67 5.2.3元件的编辑69 5.3动画角色分元件绘制实例——超人飞飞72 本章小结77 练习题78 第6章Flash中的遮罩和滤镜98 6.1遮罩的定义及其使用方法98 6.2Flash中的滤镜82 6.2.1滤镜的种类82 6.2.2滤镜的使用方法83 6.3使用遮罩与滤镜相结合的方式绘制角色实例——小男孩85 6.4复杂角色绘制实例——九头龙90 6.4.1前景里面龙的绘制90 6.4.2中景里面龙的绘制98 6.4.3远景里面龙的绘制101 本章小结102 练习题103 第7章Flash中的属性面板134 7.1属性面板概述134 7.2属性面板中色彩效果调整实例——男孩卧室105 7.2.1调整素材位置及大小106 7.2.2使用色彩效果调整素材109 7.3属性面板中滤镜调整实例——景深效果111 7.4属性面板中显示调整实例——立体大炮113 7.5Deco工具在属性面板中的使用实例——夜空下的城市116 本章小结119 练习题120 第8章Flash在SNS游戏中的应用20 8.1SNS游戏概述20 8.2场景设定中的透视关系123 8.2.1“透视”概述123 8.2.2透视中的消失点124 8.3SNS游戏单体建筑绘制实例——棋社126 8.3.1棋社顶层的绘制127 8.3.2棋社底层的绘制129 8.3.3棋社细节部分的绘制131 8.4SNS游戏室内场景绘制实例——饭馆133 8.4.1室内结构的绘制133 8.4.2道具、装饰品的绘制136 本章小结138 练习题139 第9章手绘板在Flash中的使用182 9.1关于手绘板182 9.1.1手绘板概述182 9.1.2手绘板的参数141 9.1.3手绘板的绘图效果142 9.2Flash中关于手绘板的设置143 9.2.1铅笔工具配合手绘板的使用方法144 9.2.2刷子工具配合手绘板的使用方法144 9.3手绘板在Flash中的绘图实例146 9.3.1使用手绘板在Flash中绘制设定草图实例——大场景146 9.3.2使用手绘板在Flash中绘制漫画实例——这小俩口148 9.3.3使用手绘板在Flash中绘制精细场景实例——大自然150 本章小结153 练习题153 第10章Flash的基础动画操作15 10.1Flash的时间轴15 10.1.1时间轴面板15 10.1.2帧的定义155 10.1.3Flash中不同的帧类型156 10.1.4Flash中帧的编辑方法157 10.2关键帧动画制作实例——GIF动画159 10.2.1在Photoshop中处理图片159 10.2.2在Flash中制作动态效果160 10.2.3在UleadGIFAnimator中制作GIF动画163 10.3时间轴逐帧动画实例——花的生长165 10.3.1发芽过程的动画165 10.3.2长出花茎的动画166 10.3.3花开的动画167 本章小结168 练习题168 第11章Flash的补间动画操作20 11.1传统补间动画20 11.1.1创建传统补间动画20 11.1.2传统补间动画实例——小球弹跳172 11.2补间动画176 11.3补间形状动画179 11.3.1补间形状动画实例1——立方体旋转179 11.3.2补间形状动画实例2——“中”字变形180 11.4补间动画综合实例——小球小品182 11.4.1小球的第一阶段弹跳183 11.4.2小球的第二阶段弹跳188 本章小结191 练习题191 第12章引导层动画和遮罩层动画15 12.1引导层动画概述15 12.1.1引导层动画基本操作15 12.1.2引导层动画常见问题及解决方法195 12.2遮罩层动画概述196 12.2.1遮罩层动画基本操作196 12.2.2遮罩层动画实例——文字叠现198 12.2.3遮罩层动画实例——手绘效果199 12.3遮罩层和引导层综合实例——太阳系运动203 12.3.1制作地球旋转动画204 12.3.2制作行星围绕太阳转动的动画206 本章小结209 练习题209 第13章角色基础动作的调整20 13.1角色基础动作概述20 13.2基础动作调整实例——Q版角色侧面行走211 13.2.1整体调整211 13.2.2四肢动作调整214 13.2.3头部动作调整215 13.3复合基础动作调整实例——搬箱子217 13.3.1向前行走动作调整218 13.3.2搬箱子的动作调整220 13.3.3角色搬箱子上下坡的动作调整223 13.4转面动作调整实例——流畅角色转头226 本章小结229

第一图书网, tushu007.com

练习题229 第14章游戏角色动作的调整313 14.1电子游戏概述313 14.1.1电子游戏平台313 14.1.2电子游戏的类型234 14.1.3游戏角色与动作236 14.2游戏角色的基础动作调整236 14.2.1矮人基础动作调整实例——待机状态238 14.2.2矮人基础动作调整实例——跳跃动作239 14.2.3矮人基础动作调整实例——跑步动作240 14.3游戏角色的战斗动作调整241 14.3.1野蛮族战斗动作调整实例——跳起躲避动作242 14.3.2野蛮族战斗动作调整实例——魔法攻击动作244 本章小结247 练习题248 第15章高级角色动画的制作336 15.1逐帧角色动作实例——吃惊转头的妈妈336 15.1.1吃惊表情动画的制作250 15.1.2转身动画的制作251 15.1.3背光面及阴影的添加253 15.2角色动作设计实例——激动的男孩255 15.2.1动作草图的绘制256 15.2.2动作正式稿的绘制260 15.3角色动作细节实例——被风吹的男孩263 15.3.1基本动作的制作264 15.3.2被风吹动的动画效果265 15.3.3背光面及阴影的添加268 15.4Flash中的骨骼工具269 本章小结272 练习题273 第16章场景动画的调整365 16.1场景动画概述365 16.1.1场景中景别的概念365 16.1.2景别运动速度的不同275 16.2场景动画制作实例276 16.2.1室外场景运动动画实例——奔驰的原野277 16.2.2室内场景运动动画实例——场景平移和镜头变焦效果279 16.3场景动画制作实例——室内场景推拉动画281 16.3.1导入PSD格式文件281 16.3.2场景推镜头动画283 16.43d工具制作场景动画实例——真实三维空间285 16.4.1使用3D工具前的准备工作286 16.4.2创建真实的三维空间287 本章小结290 练习题290 第17章Flash动画的合成313 17.1Flash合成概述313 17.2Flash合成前的设置292 17.2.1舞台大小和帧频292 17.2.2黑框和底纹294 17.3Flash合成单个镜头实例——看月亮296 17.4Flash镜头转场实例——倒水300 17.4.1淡入淡出转场效果的制作300 17.4.2白闪和黑闪转场效果的制作302 17.5多镜头整合304 17.5.1场景面板的作用和使用方法304 17.5.2批量元件重命名306 17.6背景音乐和音效的添加306 17.6.1将声音置入场景中307 17.6.2更换声音文件308 17.6.3声音文件的剪辑和编辑309 本章小结310 练习题310 第18章ActionScript及最终输出410 18.1常用的ActionScript410 18.1.1Stop的应用410 18.1.2GotoandPlay的应用313 18.1.3按钮及鼠标动作的ActionScript应用314 18.1.4其他常用ActionScript的应用318 18.2影片的最终输出319 18.2.1字体的打散319 18.2.2发布设置面板320 18.2.3打包exe放映文件321 18.3ActionScript的使用实例——交互网站322 18.3.1整体布局322 18.3.2按钮的制作327 18.3.3加入音频和视频333 18.3.4加入子页面335 18.3.5插入链接和最终输出338 本章小结341 练习题341

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

版权页： 插图： （1）首先选择需要修改的轮廓线。
在Flash中，如果只是使用鼠标单击轮廓线，只能选中其中的一段，即两点之间的那条线段。
如果希望整体选中，可以双击轮廓线，这样，互相连接的颜色、笔触高度等属性都一致的轮廓线，就可以被整体选中。
如果希望调整整个轮廓线，也可以框选某物体，这样即便也选中了色块，但调整轮廓线属性对这些色块不会产生影响。
（2）再来调整轮廓线的颜色。
选中需要调整的轮廓线，单击工具栏下方的笔触颜色小色块，在弹出的“颜色调节器”中选择一款颜色，会看到被选中的轮廓线已经变为选择的这款颜色了，如图3—26所示。
（3）接着来调节轮廓线的粗细。
选中需要调整的轮廓线，在面板组中找到“属性面板”的图标，单击展开“属性面板”，调整“笔触高度”值，会看到轮廓线发生明显的粗细变。
（4）如果不希望出现轮廓线，也可以选中所有的轮廓线，然后按Delete键删除，如图3—28所示。
（5）去掉轮廓线也可以使用“橡皮擦工具”，在工具栏中选择“橡皮擦工具”，单击工具栏下方的“橡皮擦模式”，在弹出的浮动菜单中选择“擦除线条”模式，再在舞台中对线条进行擦除，会看到只有线条被擦掉了，而色块还依然保留着。
如果希望只擦除色块而保留轮廓线，也可以选择“擦除填色”模式，如图3—29所示。
（6）如果希望给没有轮廓线的物体添加轮廓线，则需要使用工具栏中的“墨水瓶工具”，该工具的操作方式主要有如下两种。
逐段添加轮廓线：选择工具栏中的“墨水瓶工具”，在色块的边缘单击，会看到沿着该色块添加上了轮廓线，在其他色块的连接处终止。
整块添加轮廓线：选择工具栏中的“墨水瓶工具”，在色块的内部单击，会看到该色块整体被添加了轮廓线，如图3—30所示。
全部绘制完成后，可以对物体进行一些调整。
框选中小狗，再单击工具栏上的“任意变形工具”，会看到小狗的周围出现了一个有8个点的调节框。
“任意变形工具”可以对物体进行4种形式的调整，分别是移动、旋转、缩放、斜切。
移动：鼠标放在调节框中间的物体上，光标的右下方出现一个十字形，拖动鼠标即可进行移动。
旋转：鼠标放在调节框角的外面一点的位置，这时光标变成一个旋转的箭头，拖动鼠标即可对物体进行旋转。
按住Shift键就可以以每次45°进行旋转。
缩放：鼠标放在调节框的四个角其中一个上，这时光标变成一个倾斜的双箭头，拖动鼠标即可对物体进行缩放。
按住Shift键就可以等比例缩放。
斜切：鼠标放在调节框的线上，这时光标会变成两个方向相反的箭头，拖动鼠标即可对物体进行斜切的操作，如图3—31所示。

第一图书网, tushu007.com

<<Flash CS5.5动画制作实例>>

编辑推荐

《高职高专计算机系列规划教材:Flash CS5.5动画制作实例教程》配套光盘中收录了大量动画、场景等源文件，以及商业动画、多媒体交互的Flash源文件，有利于读者进行更加深入的研究。

第一图书网, tushu007.com

<<Flash CS5.5动画制作实例>>

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