

<<FLASH影视动画制作基础与案>>

图书基本信息

书名：<<FLASH影视动画制作基础与案例教程>>

13位ISBN编号：9787305067136

10位ISBN编号：730506713X

出版时间：2010-2

出版时间：南京大学

作者：王莲芳//辛禹良

页数：168

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>

<<FLASH影视动画制作基础与案>>

内容概要

《Flash影视动画制作与案例教程》动画这门综合艺术自诞生以来，就以其独特的魅力影响着一代又一代人。

虽然随着时代的发展与技术的进步，“动画”的概念经历了无数次分离与融合，但动画始终是融合了技术与艺术的双重性质，给全世界的人们带来了无限的欢乐，它是一种没有国界的世界通用的语言，是世界文化的缩影。

各国的动画交流就十分广泛。

中国动画作为世界动画的一分子也闪耀着它夺目的光辉。

<<FLASH影视动画制作基础与案>>

书籍目录

1 Flashcs3的常用工具

1.1 初识Flashcs3

1.1.1 Flashcs3的工作界面

1.1.2 绘图工作区

1.1.3 菜单栏

1.1.4 时间轴

1.1.5 绘图工具箱

1.1.6 浮动面板

1.1.7 属性面板

1.2 工具箱

1.2.1 选取工具

1.2.1.1 选取工具

1.2.1.2 钢笔工具和部分选取工具的用法

1.2.1.3 部分选取工具

1.2.1.4 套索工具

1.2.2 绘图工具

1.2.2.1 线条工具

1.2.2.2 铅笔工具

1.2.2.3 刷子工具

1.2.2.4 椭圆工具

1.2.2.5 矩形工具

1.2.2.6 任意变形工具

1.2.3 文本工具

1.2.3.1 选择文本工具

1.2.3.2 输入文本

1.2.3.3 修改字形

1.2.3.4 文本的基本属性设置

1.2.4 填充工具

1.2.4.1 颜料桶工具

1.2.4.2 墨水瓶工具

1.2.4.3 渐变变形工具

1.2.4.4 滴管工具

1.2.4.5 橡皮擦工具

1.2.5 查看工具

1.2.5.1 手形工具

1.2.5.2 缩放工具

1.2.6 颜色工具

1.2.7 综合实验（实践练习）

1.3 图像的导入与编辑

1.3.1 图像的基础知识

1.3.1.1 矢量图

1.3.1.2 位图

1.3.1.3 Flashcs3可导入的图像格式

1.3.2 导入图像到Flashcs3中

1.3.2.1 JPEG文件类型的图像导入

<<FLASH影视动画制作基础与案>>

- 1.3.2.2 综合实验（实践练习）
- 1.3.3 编辑导入的图像
 - 1.3.3.1 位图的矢量化
 - 1.3.3.2 位图的打散
 - 1.3.3.3 位图属性的设置
- 1.4 时间轴
 - 1.4.1 时间轴简介
 - 1.4.1.1 时间轴面板
 - 1.4.1.2 时间轴中的帧
 - 1.4.2 编辑帧
 - 1.4.2.1 插入帧
 - 1.4.2.2 插入关键帧
 - 1.4.2.3 插入空白关键帧
 - 1.4.2.4 选取帧
 - 1.4.2.5 删除帧
 - 1.4.2.6 剪切帧
 - 1.4.2.7 复制帧
 - 1.4.2.8 粘贴帧
 - 1.4.2.9 移动帧
 - 1.4.2.10 翻转帧
 - 1.4.3 洋葱皮工具
 - 1.4.4 图层
 - 1.4.5 图层的分类
 - 1.4.5.1 标准层
 - 1.4.6 图层的编辑
 - 1.4.6.1 插入图层
 - 1.4.6.2 重命名图层
 - 1.4.6.3 插入图层文件夹
 - 1.4.6.4 编辑图层文件夹
 - 1.4.6.5 删除图层
 - 1.4.6.6 复制图层
 - 1.4.6.7 隐藏图层
 - 1.4.6.8 锁定和解锁图层
- 1.5 元件、库和实例
 - 1.5.1 元件
 - 1.5.1.1 概述
 - 1.5.1.2 创建图形元件
 - 1.5.2 库
 - 1.5.2.1 库的界面
 - 1.5.2.2 公用库
 - 1.5.2.3 库的管理与使用
 - 1.5.2.4 库资源的共享
 - 1.5.3 实例
 - 1.5.3.1 创建实例
 - 1.5.3.2 编辑实例
- 1.6 简单动画的创建
 - 1.6.1 创建逐帧动画

<<FLASH影视动画制作基础与案>>

- 1.6.2 创建动作补间动画
 - 1.6.2.1 创建“动作与旋转”相结合的动作补间动画
- 1.6.3 创建形状补间动画
- 1.7 声音的导入与使用
 - 1.7.1 声音的导入与使用
 - 1.7.1.1 声音的类型
 - 1.7.1.2 声音的导入
 - 1.7.1.3 声音的使用
 - 1.7.1.4 为主时间轴使用声音
 - 1.7.2 声音的处理
 - 1.7.2.1 声音属性的设置
 - 1.7.2.2 事件同步的设置
 - 1.7.2.3 音效的设置
 - 1.7.2.4 声音编辑封套的使用
- 1.8 滤镜详解及应用范例
 - 1.8.1 制作“波纹”影片剪辑元件
 - 1.8.2 制作波纹上下运动的影片剪辑元件
 - 1.8.3 制作“重叠波纹”影片剪辑元件
 - 1.8.4 制作“模糊”影片剪辑元件
 - 1.8.5 制作主动画
 - 1.8.6 制作月光下的波光
- 2 Flash影视动画制作流程
 - 2.1 传统二维动画片的制作流程
 - 2.1.1 二维动画片的制作流程
 - 2.2 无纸动画片的制作流程
 - 2.2.1 无纸动画（Flash动画）的制作流程
 - 2.2.2 无纸动画制作流程的分析和讲解
- 3 前期组件的制作
 - 3.1 人物造型库
 - 3.1.1 制作人物造型
 - 3.1.2 人物造型的形成
 - 3.2 道具库
 - 3.2.1 设计道具
 - 3.2.2 道具的制作与“库”的建立
 - 3.3 背景库
 - 3.3.1 设计背景
 - 3.3.2 背景的制作与“库”的建立
- 4 建立Flash影视动画特效库
- 5 中期动画制作中的元件命名与使用
 - 5.1 元件的概念
 - 5.2 元件的命名惯例
 - 5.2.1 两个元件用同一个名称的问题
 - 5.2.2 图形元件的制作与应用
 - 5.2.3 从主图库编辑元件
 - 5.2.4 道具和背景的元件命名
 - 5.2.5 原动画剪贴元件
- 6 标准动画场景建立方法

7 经典案例操作讲解
参考文献

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>