

### 图书基本信息

书名：<<Flash角色/背景/动画短片设计完全手册>>

13位ISBN编号：9787115299604

10位ISBN编号：7115299609

出版时间：2013-1

出版时间：周国栋 人民邮电出版社 (2013-01出版)

作者：周国栋

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>

## 内容概要

《Flash角色\背景\动画短片设计完全手册(附光盘第2版)》由周国栋编著,这是一本Flash动画技能工具书,《Flash角色/背景/动画短片设计完全手册(第2版)》内容不受Flash软件版本的限制,从目前市场上商业动画应掌握的要点出发,讲解了Flash基础操作、Flash技法升级、角色设计、动画设计、场景设计、机械设计、特效、Flash动画综合应用和Flash动画制作常见问题等内容,以无纸动画中的实际案例将Flash软件中如何绘制形象到动画制作的问题做了一一分析。

《Flash角色\背景\动画短片设计完全手册(附光盘第2版)》结合了作者13年的Flash商业动画制作经验和多年教学成果,经过对《Flash8角色与动画短片技术精粹》、《Flash角色/背景/动画短片设计完全手册》内容的升级,精心编写而成,书中不仅包含了绘画快速入门精要、商业动画制作精要,还包含了大量的动画制作技巧和动画参考资料,使读者快速上手并可以制作符合市场需要的Flash商业动画。

《Flash角色/背景/动画短片设计完全手册(第2版)》不仅适合作为各大中高等院校、Flash动画新媒体培训班及各大高核动画实训室Flash动画培训教材使用,也适合广大Flash动画制作爱好者及专业制作人员阅读。

## 作者简介

网名：hui179，著名闪客网站--“闪吧”动画技术区版主，为中央电视台、北京电视台和其他地方电视台制作过大量Flash动画作品。

偶偶娱乐签约作者。

曾获得多乐士动画全场景最佳大奖，CCTV首届原创动漫大赛优秀奖等数十种奖项。

## 书籍目录

目 录	第1章 Flash基础	91.1 系统配制	101.1.1 Windows基本配置	111.1.2 Macintosh基本配置
	111.1.3 图形输入设备	111.2 Flash界面与操作基础	121.2.1 工作界面	131.2.2 软件基本操作
	设置	191.3 帧的概念	321.4 图层的概念	361.5 元件的概念
	441.5.1 元件的类型	451.5.2 创建元件	451.5.3 元件属性	501.5.4 元件库的使用
	531.5.5 库的其他操作	541.6 创建第一个Flash文件	55	第2章 Flash工具使用
	602.1 Flash工具详解	612.2 Flash综合实例	100	第3章 技法升级
	1083.1 造型基础	1093.2 透视原理	1113.3 认识色彩	1153.4 鼠绘技法升级
	1183.5 色彩工具技法升级	1203.5.1 渐变色综合应用1	1203.5.2 渐变色综合应用2	1323.6 补间动画
	1453.6.1 旋转的花朵	1513.6.2 变化的水滴	1543.6.3 缓动与动画编辑器	157
	第4章 角色	1634.1 人体比例与结构	1644.1.1 人物全身比例	1654.1.2 人物头部比例
	1664.1.3 人物头部骨骼与肌肉	1684.2 五官的画法	1694.2.1 五官——眼睛	1704.2.2 五官——眉
	1734.2.3 五官——鼻	1744.2.4 五官——嘴	1764.2.5 五官——耳	1784.2.6 脸型
	1794.2.7 眼镜与眼部关系	1794.2.8 头部五官之间比例参考	1804.2.9 头部光影	1814.3 人物上肢结构
	1834.4 人物躯干结构	1864.5 人物下肢结构	1874.6 人物形象设计	1894.6.1 从写实到卡通
	1904.6.2 站立的泳装女设定	1954.6.3 少男坐姿设定	1964.6.4 男战士设定	197
	第5章 运动规律	2025.1 原画与动画	2035.2 动作与表情	2055.3 人物常规动作
	2145.4 动物常规动作	2195.5 自然现象表现	2295.6 物体运动规律	236
	第6章 透视	2386.1 一点透视场景实例	2396.2 两点透视场景实例	2406.3 三点透视场景实例
	2416.4 特殊镜头需要的透视表现	2416.5 透视综合实例	2426.5.1 轿车侧面设定	2426.5.2 汽车设定
	2466.5.3 绘制战斗机	2496.5.4 绘制坦克	251	第7章 特效
	2577.1 文字特效	2587.1.1 动画前的准备工作	2587.1.2 跳动的文字效果	2597.1.3 翻转文字效果
	2617.1.4 移入画面的文字	2637.2 遮罩特效应用	2647.2.1 遮罩扫光效果	2657.2.2 遮罩百叶窗效果
	2687.2.3 遮罩制作流动的水面	2727.3 滤镜效果	2757.3.1 认识滤镜设置面板	2757.3.2 投影效果
	2777.3.3 模糊效果	2787.3.4 发光效果	2797.3.5 斜角效果	2797.3.6 渐变发光效果
	2807.3.7 渐变斜角效果	2807.3.8 调整颜色效果	2817.4 其他效果	2817.4.1 转换位图为矢量图
	2817.4.2 将线条转换为填充	2827.4.3 扩展填充	2837.4.4 柔化填充边缘	284
	第8章 Flash动画综合实训	2858.1 动画制作基本知识	2868.1.1 组建Flash动画工作室	2868.1.2 Flash动画常用的7种镜头
	2878.1.3 Flash动画的景别	2898.2 Flash动画制作的前期准备	2908.2.1 从策划开始	2908.2.2 资料的准备
	2908.2.3 建立工作区	2918.3 短片的制作及制作中的问题	2948.3.1 网络短篇动画制作	2948.3.2 30秒电视商业广告
	3048.3.3 怎样制作参赛作品	3178.3.4 网络广告设计	3368.3.5 手机动画的创意制作	3448.4 Flash中的声音与测试输出
	3588.4.1 Flash中的声音	3588.4.2 loading制作	3638.4.3 Loading测试动画	3668.4.4 发布设置
	3678.5 怎样推广自己的作品	368	第9章 动画制作常见问题	3719.1 Flash动画操作问题
	3729.2 Flash动画制作问题	377		

编辑推荐

动画一线设计师历时3年推出的精品力作；从动画的基本概念讲解开始，层层递进，紧扣动画创作需要的方法和技巧附带光盘包含书中所有案例文件和300多张素材参考图，超值赠送《角色与机械设定参考手册》

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>