

<<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>

<<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。

<<Flash CS5.5动画制作实例>>

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—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。

<<Flash CS5.5动画制作实例>>

书籍目录

第1章关于Flash 1.1 Flash的定位和发展史 1.2 Flash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 1.3.2 Flash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 3.1 Flash的界面 20 3.2 Flash的基础操作 27 3.2.1 Flash的视图操作 27 3.2.2 Flash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 4.1 Flash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——Angie 44 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 5.2 Flash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 6.2 Flash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 7.5 Deco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 8.1 SNS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 8.3 SNS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 8.4 SNS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 9.2 Flash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 10.1 Flash的时间轴 15 10.1.1 时间轴面板 15 10.1.2 帧的定义 155 10.1.3 Flash中不同的帧类型 156 10.1.4 Flash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Ulead GIF Animator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

<<Flash CS5.5动画制作实例>>

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

<<Flash CS5.5动画制作实例>>

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。

<<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。

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>