

<<Adobe 创意大学动漫设计师Fla>>

图书基本信息

书名：<<Adobe 创意大学动漫设计师Flash CS5 + Photoshop CS5标准实训教材>>

13位ISBN编号：9787514205763

10位ISBN编号：7514205764

出版时间：2012-10

出版时间：印刷工业出版社

作者：张晶 等编著

页数：174

字数：280000

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>

<<Adobe 创意大学动漫设计师Fla>>

内容概要

《Adobe创意大学指定教材：Adobe创意大学动漫设计师Flash CS5+Photoshop CS5标准实训教材》是介绍工作流程的经典之作，以FlashCS5和PhotoshopCS5为软件操作蓝本，介绍真实动漫商业项目的关键环节和动漫制作的相关知识。

本书共分为4个模块，案例分别是《新年快乐》电子贺卡、《时尚中国》商业广告、《田忌赛马》动画短片、《刘丽丽》个人简历，每个模块分为模拟制作任务和实践任务两部分，模拟制作任务详细介绍了经典产品案例的制作步骤，逐步掌握Flash和Photoshop软件的综合使用方法和技巧，实际动漫项目从前期策划到后期制作的工作流程以及案例“从无到有”的制作过程；实践任务部分锻炼读者学以致用的能力，快速提高视频编辑的能力。

本书附赠一张DVD光盘，内容包含所有实例的素材文件、工程文件和最终效果文件（含图片和动画），方便读者学习使用。

本书可作为本科、高职高专院校、相关领域培训班数字艺术、动漫、多媒体等相关专业Flash动漫设计课程的教材，也可作为从事和爱好动漫工作的相关人员的自学教材和参考资料。

书籍目录

模块01 《新年快乐》电子贺卡

模拟制作任务

任务背景

任务要求

任务分析

操作步骤详解

一、制作第一组问候语

二、制作第二组问候语

三、制作第三组问候语

四、制作贺词

五、插入音乐与文件输出

实践任务 制作手写文字的动画效果

模块02 《时尚中国》商业广告

模拟制作任务

任务背景

任务要求

任务分析

操作步骤详解

一、素材图片处理

二、制作文件结构

三、制作001镜头——巴特农神庙

四、制作002镜头——红场

五、制作003镜头——美国国会大厦

六、制作004镜头——卢浮宫

七、制作005镜头——帆船酒店

八、制作006镜头——长城

九、添加文字与动画输出

实践任务 制作义字的阴影效果

模块03 《田忌赛马》动画短片

模拟制作任务

任务背景

任务要求

任务分析

操作步骤详解

一、剪辑旁白

二、制作文件结构

三、制作001镜头——片头

四、制作002镜头——赛马场内观众

五、制作003镜头——赛马场内坐席

六、制作004镜头——比赛出场顺序

七、制作005镜头——第一局比赛对阵情况

八、制作006镜头——第一局比赛

九、制作007镜头——第一局比赛结果

十、制作008镜头——第二局比赛对阵情况

十一、制作009镜头——第二局比赛

<<Adobe 创意大学动漫设计师Fla>>

十二、制作010镜头——第二局比赛结果

十三、制作其他镜头

十四、动画输出

实践任务 制作卷轴的运动模糊

模块04 《刘丽丽》个人简历

模拟制作任务

任务背景

任务要求

任务分析

操作步骤详解

一、素材图片处理

二、制作首页

三、制作首页进入动画

四、制作首页退出动画

五、制作内容元件

六、添加基本信息

七、添加主要作品

八、添加求职意向

九、添加个人照片

十、添加转场效果

十一、文件输出

实践任务 制作复杂的转场效果

章节摘录

版权页：插图：4.分镜稿本 动画的分镜稿本是将剧本转化设计为每个分镜头的预览稿本，是拍摄制作的蓝图和依据，是对文字材料应用影视画面语言进行再创作的过程。

镜头是构成画面语言的基本单位，把若干镜头合乎逻辑，有节奏的组接起来就可以构成完整的视觉形象。

表3-2是《田忌赛马》中的部分分镜稿本，也是操作步骤详解中重点讲解的动画分镜。

5.录制配音 配音是一门语言艺术，是通过配音演员们用自己的声音和语言塑造各种性格色彩鲜明的角色形象，配音分为旁白、独白和对白三种。

在动画中配音和动画共同作用下为观众提供生动形象的视听体验，是在动画制作中不可忽略的重要环节。

配音对环境的要求较高，最好是在专业的录音室录制。

在没有录音室条件的情况下，选择一个安静的空间进行录制，然后进行降噪处理。

本案例使用Audition CS5.5在专业录音室进行录制，然后进行编辑和剪裁处理。

6.音效素材 音效素材来源主要有三类，第一类是自制素材，第二类是购置商业素材，第三类是无版权的免费素材。

在进行动画短片时，大多数使用自制素材和无版权的免费素材，要求所用的音效素材风格统一，避免使用听觉效果差异大的素材。

本案例使用的锣鼓声、马蹄声、欢呼声等音效素材均是来源网络的免费素材，收集后再通过Audition CS5.5进行处理使其听觉效果和谐统一。

7.制作动画 在主场景中创建一个图形元件，在该图形元件内部制作动画。

主要用到的技术包括逐帧动画、补间动画、补间形状和骨骼工具。

逐帧动画制作赛马奔跑的动画效果；补间动画制作角色动作的动画效果；补间形状制作聚焦放大动画的动画效果；骨骼工具制作彩旗飘舞的动画效果。

由于本动画同时用于车载移动电视和手机视频，采用16：9和4：3两种不同画幅比例输出。

所以在动画完成后新建一个4：3画幅比例的文件，背景颜色设置为黑色，将原来文件主场景中图形元件复制粘贴到新建文件的主场景中竖直居中，然后保存。

8.最终输出 将16：9画幅比例的文件输出为SwF格式用于手机视频，将4：3画幅比例的文件输出为AVI格式用于车载移动电视。

编辑推荐

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>