

<<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 道具和背景的元素命名
    - 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>