

<<精通Flash卡通画与游戏创意设计>>

图书基本信息

书名：<<精通Flash卡通画与游戏创意设计>>

13位ISBN编号：9787508409498

10位ISBN编号：7508409493

出版时间：2002-6

出版时间：中国水利水电出版社

作者：(美)Bill Turner&James Robertson&Richard Bazley

页数：253

字数：372000

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>

<<精通Flash卡通画与游戏创意设>>

内容概要

本书通过对Flash动画设计各个方面的详细剖析,以及对多个实例的具体实践讲解,使读者可以掌握以下内容:使用Flash设计有趣的脚本、情节串连图板、任务角色以及声音;采用独特的人物模型系统创建人物动画和人物运动;进行语音同步和表情设计;将动画输出到网络和视频中;实现Rotoscoping效果;创建真实背景;有效地使用预下载;对游戏设计的洞察力;使用基本人工智能设计小游戏;设计冒险等角投影3D游戏。

本书与其他Flash书籍不同,本书不是对具体制作Flash动画的过程进行讲解,而是从更高的层次去引导用户完成高质量的Flash动画和游戏。

本书图文并茂,适合中高级读者阅读使用。

作者简介

Bill Turner,一个自学成才的作家,在其15岁的时候,他将其第一个卡通作品出售给了一个大学的地下广播电台来制作这个电台的T恤衫的标识,他的静态卡通作品出现在不同的国家性的杂导上以及新闻报纸的社论版上, Bill记得第一次上网的时候AOL还叫做Q-link,当时上网是在一台C

<<精通Flash卡通画与游戏创意设>>

书籍目录

译者序 作者简介 致谢 前言 简介 第1章 构思并设计你的故事 1.1 卡通幽默创作手法基础 1.1.1 单画面漫画：迅速的幽默效果 1.1.2 卡通漫画的版面设计 1.1.3 幽默所需要的策略 1.1.4 通用的和特殊的 1.2 改编一个已经存在的故事 1.3 Flash中的情节串连图板 1.4 下面的内容 第2章 角色处理 2.1 基本的设计考虑 2.1.1 性格：外形如何反映出特性 2.1.2 声音 2.1.3 集体经验：一座通过向观众的桥梁 2.1.4 附属物品 2.1.5 衣着 2.1.6 色彩 2.2 动画方面的考虑 2.2.1 选择一种风格：真实或者夸大 2.2.2 选择简单或者复杂 2.2.3 设计完整动画 2.2.4 设计有限动画 2.3 草图人物 2.3.1 外形研究 2.3.2 艺术研究 2.4 Flash中的人物素描 2.5 下面的内容 第3章 声音 3.1 向剧本中添加声音轨道 3.1.1 选择声音 3.1.2 录制声音并将其数字化 3.2 声音效果 3.3 音乐 3.4 Smart Sound 3.5 下面的内容 第4章 背景 4.1 创建背景需要做些什么 4.2 设计方面的考虑 4.2.1 选择一种风格 4.2.2 选择细节级别 4.2.3 使用色彩来传输感情 4.2.4 采用照明来传输感情 4.3 对动作的设计：摄像机技术 4.3.1 缩放 4.3.2 摇动 4.3.3 推移 4.4 使用层来产生深度和运动的错觉 4.5 使用Photoshop创建场景 4.6 下面的内容 第5章 人物动画 5.1 定义人物动画 5.2 帧频 5.3 传输动作的技术 5.3.1 速度模糊化 5.3.2 重量和物质 5.3.3 对立的动作 5.3.4 预想 5.3.5 过冲 5.3.6 伸展和挤压 5.4 人类的动作 5.4.1 走步 5.4.2 不经意的动作艺术 5.5 Flash中的Rotoscoping技术 5.5.1 什么是Rotoscoping 5.5.2 在什么样的情况下需要使用Rotoscoping 5.5.3 将带有动作的视频文件输入到Flash中 5.6 下面的内容 第6章 声音同步及面部表情..... 第7章 对作品进行包装 第8章 游戏设计简介 第9章 设计问答游戏 第10章 设计冒险游戏 第11章 通过互联网进行合作 附录A 在Flash游戏中使用ASP (Active Server Pages) 附录B 人工智能 附录C 相关网址

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>