

<<Flash动画设计制作>>

图书基本信息

书名：<<Flash动画设计制作>>

13位ISBN编号：9787040156867

10位ISBN编号：7040156865

出版时间：2005-1

出版时间：高等教育出版社

作者：龙奇数位艺术工作室

页数：329

字数：630000

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动画设计制作>>

内容概要

本书是教育部新世纪高职高专教育人才培养模式和教学内容体系改革与建设项目成果，是在充分汲取本课程教学改革成果及作者多年教学与实践经验的基础上编写的。

本书主要内容包括：二维动画设计制作概述，认识Flash、Flash工作区，使用元件、实例和库资源，绘图、文本、视频与声音处理，Flash动画基础，Flash动画镜头，交互的Flash动画，设计一个完整的Flash动画实例以及附录。

本书适合于高等职业学校、高等专科学校、成人高校、示范性软件职业技术学院、本科院校及举办的二级职业技术学院、继续教育学院和民办高校使用，也适用于技能型紧缺人才培养使用，还可供计算机专业人员和爱好者参考使用。

<<Flash动画设计制作>>

书籍目录

第1章 二维动画设计制作概述 1.1 二维动画的历史与发展 1.2 二维动画制作的分工 1.3 二维动画制作的流程 1.4 二维动画制作应注意的问题 1.5 传统二维动画与Flash动画的区别 小结 思考题第2章 认识Flash 2.1 入门 2.1.1 新增功能 2.1.2 使用开始页 2.2 安装Flash软件概述 2.2.1 系统要求 2.2.2 安装和激活 2.2.3 设置Flash中的首选参数 2.2.4 自定义键盘快捷键 2.3 创建一个Flash动画 小结 思考题第3章 Flash工作区 3.1 使用舞台 3.2 使用时间轴 3.3 使用帧和关键帧 3.4 使用层 3.5 使用工具栏 3.6 使用网格、辅助线和标尺 3.7 使用面板和属性检查器 3.8 使用场景 3.9 使用影片浏览器 小结 思考题第4章 使用元件、实例和库资源 4.1 元件的类型 4.2 创建一个元件实例 4.3 创建图形元件 4.4 创建影片剪辑元件 4.5 创建按钮元件 4.6 启用、编辑和测试按钮 4.7 编辑元件 4.8 使用库来管理媒体资源 小结 思考题第5章 绘图、文本、视频与声音处理 5.1 绘图概述 5.1.1 矢量图和位图 5.1.2 绘画和涂色工具 5.1.3 处理颜色 5.1.4 导入位图 5.1.5 编辑图形对象 5.2 文本处理概述 5.2.1 创建文本 5.2.2 分离文本 5.3 导入视频 5.4 导入声音 小结 思考题第6章 Flash动画基础 6.1 创建Flash动画概述 6.2 移动位置的动画 6.3 缩小与放大的动画 6.4 旋转与翻转的动画 6.5 色彩变化的动画 6.6 透明变化的动画第7章 Flash动画镜头第8章 交互的Flash动画第9章 设计一个完整的Flash动画实例附录

章节摘录

3.传统动画和Flash动画优点的比较 (1) 传统动画的优点 传统动画经过很长时间的不断完善, 已形成了一套完整的体系, 包括制作流程、分工、市场运作, 甚至电视播出的动画系列片长度和集数都已经规范。

不但可以完成许多复杂的高难度的动画效果, 而且可以制作风格多样的美术风格, 特别是大场面, 大制作的片子, 用传统动画可以塑造出恢弘的画面及其细腻的美术效果。

(2) Flash动画的优点 Flash动画操作简单, 硬件要求低。不需要什么硬件上的投资, 仅仅一台普通的个人电脑和几个相关软件也可以制作出动画片, 这和传统动画中庞大复杂的专业设备相比根本不算是设备。

Flash上手非常快, 一个具有一定软件基础的人在几天内就可学会: Flash的基本操作, 网上的绝大多数闪客都不是专业出身, 有的并不会画画, 可是他们也用这个软件制作出了不错的动画。

功能较强, 可以综合众多环节在Flash里完成动画。Flash是集众多的功能为一身的, 绘画、动画编辑、特效处理、音效处理等事宜都可在这个软件中操作, 也许每一项的功能都不算很强大, 但是制作出一定质量的动画片应该是没什么问题的。

比起传统动画的多个环节由不同部门的不同人员分别操作, 可谓简单易行。

4.传统动画和Flash动画局限的比较 (1) 传统动画的局限 传统动画片的制作虽然有一整套制作体系来保障, 但它还是有难以克服的缺点, 比如分工太细, 设备要求较高, 传统动画片是用画笔画出一张张不动的, 但又是逐渐变化着的动态画面, 经过摄影机、摄像机或电脑的逐格拍摄或扫描, 然后以每秒钟24帧或25帧的速度连续放映或播映, 这时, 原来不动的画面就在银幕上或荧屏里活动起来, 这就是传统动画片。

短短10分钟的普通动画片, 就要画几千张画面。像观众们所熟悉的《大闹天宫》这样一部120分钟的动画片, 需要画10万多张画面。

如此繁重而复杂的绘制任务, 是几十位动画工作者, 花费三年多时间辛勤劳动的结果。

从分工上说, 一部完整的传统动画片, 无论是5分钟的短片还是2小时的长片, 都是经过编剧、导演、美术设计(人物设计和背景设计)、设计稿、原画、动画、绘景、描线、上色(上色是指描线复印或者电脑扫描上色)、校对、摄影、剪辑、作曲、拟音、对白配音、音乐录音、混合录音、洗印(转磁输出)等十几道工序的分工合作, 密切配合, 才可以顺利完成。

在过去的很长一段时间, 动画片都是在这样复杂的工序下, 由大量的人员合作而成。随着科技的进步, 目前的动画片已经简化了其中的一些程序, 许多环节都借助电脑技术得以方便直观地用相对较少人力完成。

(2) Flash动画的局限 在用Flash制作较为复杂的动画时很费力, 特别是某些必须一张张画的动作, 比如转面动作。

转面是动画中常碰到的情况, 就是动画角色从正面转到侧面或者从背面转到正面等, 这时画起来比用传统方法更加费力, 毕竟用鼠标和绘图笔没有真正的纸笔好操作。

往往碰到需要逐帧渐变的复杂动作, 造型又

<<Flash动画设计制作>>

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>