

梦想成真

PHOTOSHOP

制作二维动画·电子相册教程

北京希望电子出版社 总策划
王 军 编 写



本光盘内容包括:

各章节实例中的原始的 JPG 图片、PSD 动画准备图片、
PAF 动画中的图片、AVI 文件和 MPG 视频压缩文件



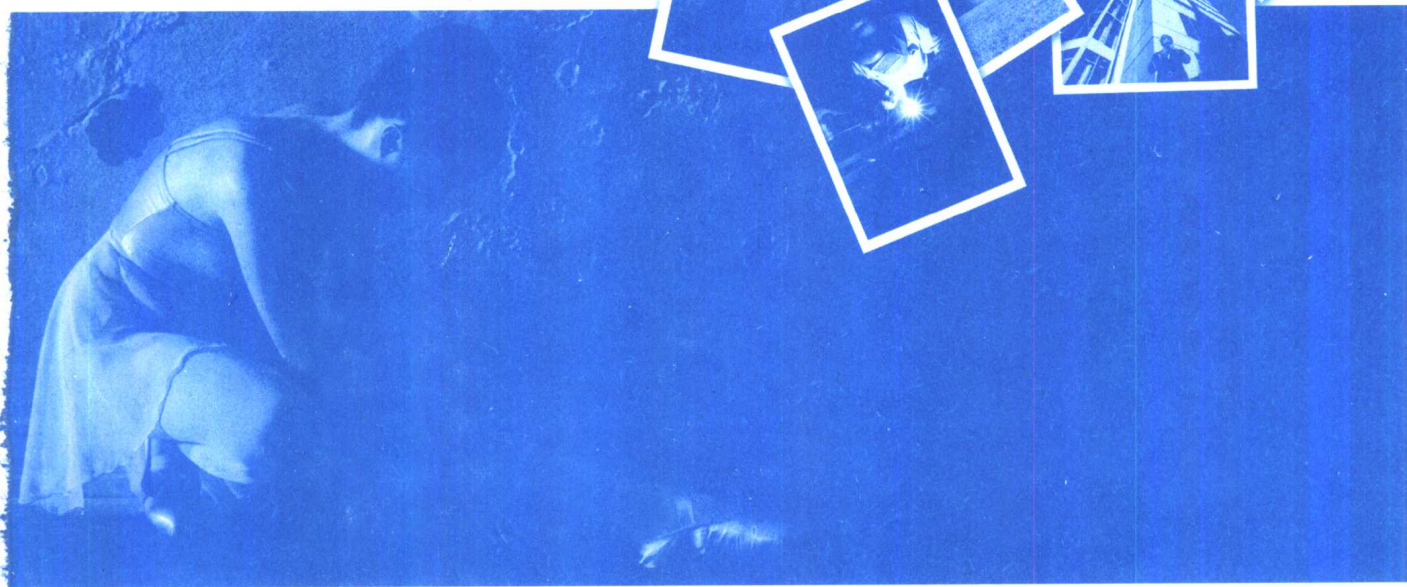
北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn

梦想成真

PHOTOSHOP

制作二维动画·电子相册教程

北京希望电子出版社 总策划
王 军 编 写



本光盘内容包括:

各章节实例中的原始的 JPG 图片、PSD 动画准备图片、
PAF 动画中的图片、AVI 文件和 MPG 视频压缩文件



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn

内 容 简 介

当你想将手中攥的一摞精美图片做成小电影时,当你的好朋友请你将他们的新婚照片或者录像做成光盘时,当你想将从小到大的照片做成电子相册时,本书可以助你梦想成真!本书的作者自己开了一家电子照相馆,专门从事家庭电子相册、动感婚纱电子相册的设计与制作,该书是他多年工作经验的总结和结晶。作者从实用的角度出发,精心设计了六类范例:动物与文字、前景和前景的制作和修改、动感婚纱摄影、卡通人物、个人成长电子相册和片头和片尾的制作过程。通过本书的学习,相信你可以轻松制作小动画、电子相册、动画短剧、幽默动画等作品。

本书共由14章构成。主要内容包括:二维动画制作工具(包括四个方面:软件安装,运行界面,制作流程,以及硬件要求);第一组会动的照片:微笑的猫;摇头摆尾的猫与文字层,主要通过一个事例来带领读者深入动画的制作;PhotoAnimator运动的前景图层,编排前景运动效果(本章讲解了如何用Photoshop和PhotoAnimator联合制作动画);动感婚纱(学习使用前景活动的工具,让你既可使前景动起来,也可使背景动起来);用Photoshop制作特技与修正图片(本章是制作完美动画所必须具备的);上树的猫;片头制作与导出PSD文件;变形动画;卡通画制作;成长电子相册制作;Photoshop其他运动效果的开发;片断分析,欣赏;整合动画(教授如何为动画加入声音,以及将动画全部合并,制作一张完整的VCD)。

本书范例丰富:六类范例,从静态图片、婚纱摄影、卡通人物、个人相册、片头片尾到前景、背景的创意与实现,讲解深入、细致。考虑周到、体贴:书中范例所用图片、源文件等放入配书光盘中,使读者用起来快捷、方便。实用性与操作性强:书中所有范例来自亲身实践,来自火热的一线生活,边讲边练、讲练结合,即学即用。

适合对象:自己动手制作二维动画、电子相册的广大从业人员,婚纱摄影楼电脑艺术制作人员,老、中、青电脑平面艺术设计发烧友,社会平面电脑艺术设计培训班的学员。

作者已在英特网上开通主页与E-Mail,读者有任何的疑问都可以得到解答。

本光盘内容包括:各章节实例中的原始的JPG图片、PSD动画准备图片、PAF动画中的图片、AVI文件和MPG视频压缩文件。

系 列 盘 书:特效新概念丛书(6)

盘 书 名:梦想成真 Photoshop 制作二维动画、电子相册教程

总 策 划:北京希望电子出版社

文 本 著 者:王 军 编写

责 任 编 辑:周 艳

C D 制 作 者:王 军

C D 测 试 者:希望多媒体测试部

出版、发行者:北京希望电子出版社

地 址:北京中关村大街26号,100080

网址:www.bhp.com.cn

E-mail:qrh@hope.com.cn

电话:010-62562329, 62541992, 62637101, 62637102, 62633308, 62633309

(发行)

010-62613322-215(门市) 010-62629581(编辑部)

经 销:各地新华书店、软件连锁店

排 版:希望图书输出中心 马君

CD 生 产 者:北京中新联光盘有限责任公司

文 本 印 刷 者:北京市媛明印刷厂

开 本 / 规 格:787毫米×1092毫米 16开本 19.375印张 441.6千字

版 次 / 印 次:2001年7月第1版 2001年7月第1次印刷

印 数:1—6000

本 版 号:ISBN 7-900071-72-5/TP·71

定 价:39.00元(1CD,含配套书)

说明:凡我社光盘配套图书若有缺页、倒页、脱页、自然破损,本社负责调换。

前 言

自从写好了第一本书以后，一直在为这本书找出版社。其间有一些空闲的时间，于是有些无聊，还没有写本书的想法。无意中，在网上下载到了一个软件GIF-X，这是一个Photoshop的外挂插件，可以非常方便地制作出小动画来，回想我以前没有事的时候经常使用MORPH变形软件制作小动画，以及用Phototools中的一个小软件PhotoAnimator制作动画的情景，于是一个大胆的想法又出现了，为何不再写一本有关动画方面的书。

因为喜欢玩电脑，所以接触的软件非常多，因此以前经常使用一些杂七杂八的小软件，但现在看来，这些小软件再也不是杂七杂八的了，而是非常有实用的价值。

我的第一个动画作品已是好几年前的了，已经想不起来是什么了。但我记得，我用GIF-X制作的第一个动画是用我儿子的百天照片制作的一个放礼花的动画。用MORPH制作的第一个动画是美女变野兽的动画。用PhotoAnimator制作的第一个动画是小猫眨眼睛的动画。为何不让这些东西让大家分享呢？

我将“升起的凯旋门”这个小动画送给我的学生程兴华，她已离休了，是我的学生中的年纪最大的一位。在她的鼓励下，我才开始写书，如果没有第一本书，也就没有这第二本书了。她成为我的学生时，我还没有写第一本书呢，她听课非常认真，将上课时的每一句话都记录下来，回家还要将笔记输入到电脑中。当她快学完时，我发现她的笔记整理一下就可以形成一本可以出版的书了，我将想法告诉了她，她鼓励我写，于是第一本书就这样产生了。

她学完如何制作旧照片之后，一直对Photoshop只能产生不活动的图片十分抱怨。总想要将画面活动起来，总说为什么POWERPOINT可以制作动画的幻灯片，而Photoshop这么强大却不行。我虽然知道Photoshop中有一个插件软件ImageReady可以制作动画，但这个软件太难学了，毕竟还有一个简单的软件：PhotoAnimator。这可是一个非常容易上手的软件。

程兴华对动画制作非常感兴趣，在我的二维动画书写好的时候，她也在家中制作出了她的一张个人VCD，满足了将图片活动起来的愿望。在这张VCD中，有图片，有音乐，有动画。其中旧照片是通过学习Photoshop后翻新、加色、换背景的，动画是通过Photoshop和PhotoAnimator制作的，声音是由Premiere加入的。我尽量教她最简单易学的内容，以感谢她对于我写书的支持。

写作开始第二个月，一位朋友来访，她知道我正在写有关动画方面的书，于是我将一些动画GIF文件显示给她看，她非常高兴，于是第二天拿了十几张照片给我，我就制作了非常搞笑的小动画，配上了滑稽的背景音乐，刻成VCD光盘送给了她。现在这张光盘底稿我还保存着，其中一张被评价为最搞笑的动画，就是她坐在秋千上，摇呀摇，撞向她的同学，将她的同学撞得东倒西歪，其间还夹杂着笑声、尖叫声。她的到来更加使我加油写这本动画的书了。

我以前也是非常喜欢卡通动画的，因此也为卡通类的准备了一个章节的内容。但是非常遗憾的是，有些卡通人物造形是有版权的。因此一些大家非常熟悉的卡通人物不能出现在本书中，如：铁臂阿童木，变形金钢，机器猫，狮子王等。尽管如此，我还是努力找到了素材，给大家以启发。如果大家对卡通动画有兴趣，在家中制作机器猫类的卡通动画，

MS88/07

还是可以的。

我将制作好的小动画放在商场内演示时，很多人都停下了脚步，非常感兴趣，有的甚至叫起来：“哎，这个小猫还会眨眼睛呢！”有的小朋友看了半天就是不走了。出版社的同志也赶到了现场，看了我所制作的动画，也是非常高兴。

动画片人人都是非常喜欢的。本书的适用人群非常广，软件也非常易得到。只要您有空闲时，就可以制作一个小动画，自娱自乐，或与朋友共乐。但愿本书能为您的生活增加快乐。

作者于南京

本书导读

一、本书的内容

本书将主要介绍Photoshop这个软件,讲解如何利用电脑图像设计软件Photoshop以及它的一些辅助软件去制作动画。

本书的特点是:将Photoshop如何将静态图片制作成动态图片的每一步细节都讲得非常清楚明白,是一本难能可贵的好书。易学易用,制作动画的过程比三维动画制作软件简单、易学。适用面广,适用人群多,作品类型广泛。易于接受指导,我们已在英特网上开通主页与E-Mail,有任何的疑问都可以得到解答。

大家通过第1章到第4章的学习,就可以初步掌握如何制作一个简单动画。通过第5章至第9章的学习,可以学到制作动画的高级技能,以在制作中更加得心应手。如果想在电视中也能看到动画效果,就可以接下来学习第10章至第14章中的内容。最后全书学习完后,就可以制作一部理想中的动画片了。

本书上手是非常容易的,如果想深入,只能一步一步来,一章一章学习。

二、本书的适用对象

● 如果你是家长

如果您是家长,您看着您的孩子只会在电脑上打电子游戏,难道电脑只有这个用途吗?不是的,如果您将本书送给您的孩子,他通过本书的学习您将可以看到,您的孩子将学会如何制作一部小型的动画片。不仅可以在业余时间多学习一些知识,也是一种思维开发的过程,因为在制作中要使用各种技巧才能达到完美的效果,您再也不用担心您孩子只会用电脑打游戏了,本书的软件是非常普及的,到处都可以得到的。而且本书的专用网址已向对外开放,如果您或您的孩子在学习中有任何疑难,都可以在英特网上与我交流。

● 如果你是教师

如果您是教师,您可以先学习本书,等基本上能制作了,就可以教您的学生也学习这种制作。不论是作为专业电脑课,还是业余课程,通过本书的学习,至少可以让学生掌握一种技能,让您的学生知道,电脑不仅仅是打游戏,还有这么多的功能。

电脑要从娃娃抓起,难道学电脑只能从学习BASIC语言开始吗?如果您是小学教师,可以教小学生学习动画制作,只要您能持之以恒,就可以将成功的儿童作品拿到世界去展示,形成一种儿童动画制作的艺术。

● 如果你是退休人员

现在的退休人员已不再满足于只将旧照片翻新、上色、换背景,现在的要求越来越高,不仅要制作成电子相册在电视上观看,还要制作成动画的。现在有了本书,您就可以自己在家进行制作了。不仅可以回忆过去,也可以在制作中得到乐趣。虽然本书对于初学者是非常详细的,但如果您学习有困难,还可以请教子女或周围的年青人,让他们也来学习动画制作。也可以网上来作客。

我的学生中就有几位退休的学员,他们虽然理解能力有限,但都可以在指导下完成简单动画的制作。他们也非常喜欢这种制作,开拓了他们的业余生活。

● 如果您以前只接触过一些电脑图片软件

如果您以前只接触过一些电脑图片软件，而您的手中有大量的照片需要动态处理，如果找专业人士加工，一定会收费非常高；而如果您能通过本书的学习，就可以自己进行处理，不仅可以节约资金，还可以在制作中得到乐趣。

如果您想制作一些搞笑的动画，您可以通过本书的学习，一下子就能上手。我在本书的编写过程中，将书稿的前三章拿给从没有制作过动画，而只会一些电脑技巧的朋友们看，他们看过后立即就可以制作一部非常简单的动画了。如果您以前没有接触过电脑动画，没有关系，本书是非常通俗易懂的。

- 如果您是专业动画制作人员

制作过专业动画的人都知道，如果制作一部非常好的动画片，需要几十、上百人的共同工作，而通过学习本书，您将单独一个人制作一部完整的动画片。虽然也许会有些粗糙，但是如果您的美术功底非常好的话，完全可以达到完美的地步。

如果您有非常好的思路，那么制作一个这样的毛胚动画，拿给动画制作公司看，也不是不可以。

如果您有几个朋友合作制作动画，本书也能给予您较大的帮助。

对于应用人员，可以根据本书制作出一部完整的动画片，以提高国内的动画制作水平。毕竟中国的动画片还是太少了。

- 如果您是社会教学工作者

如果您是社会教学工作者，可以开设动画培训班。本书对于社会教学将产生非常好的效果。可以教学员如何专业地进行二维动画的制作。教学的对象可以是儿童、青少年、退休人员、动画爱好者等。通过您的教学，可以直接解答学习者提出的各种问题。

- 如果您是制作光盘的单位

如果您是专业刻录光盘的小公司，可以根据本书制作出专业水准的动画电子相册。

如果您是婚纱影楼，可以根据本书制作出具有专业水准的动感婚纱电子相册。将来可以将这种光盘保存几十年。

- 如果您是电视制作人

如果您是电视制作人，可以学习本书制作非常好的片头或插入动画片断，虽然现在可以用三维动画软件来制作片头，但那毕竟是专业人士才能制作的，我想，本书起码比3DS MAX易学得多，这样电台、电视台的普通工作者就能制作这些片头了。

既然能制作片头，那么再深入一下，制作一部动画片也是将来不久的事情了。

三、几种作品类型

下面介绍通过本书的学习，您将会制作出哪几类作品。

- 儿童动画制作是一门学问

南京石鼓路小学一直坚持儿童纸版画的教学，现大量的作品在日本、新加坡展览。名气非常大。在儿童动画教学中，老师们一定要根据儿童的这种特点进行指导与教学。当有大量的成功作品出来后，就可以组织互相交流。这种交流的概念要走向国门，与世界进行交流。

- 电子相册作品

包括个人成长动画电子相册，动感婚纱电子相册等。这是由非专业人士和专业人士都能制作的一种电子动画电子相册。如果你是非专业人士，可以自己制作个人的成长动画电

子相册，可以在电子相册中插入部分的动画效果，可以达到画龙点睛的效果。如果您是婚纱影楼的工作人员，可以为客人制作动感婚纱电子相册，刻录成光盘送给新人。如果您是代客刻录光盘的单位，也可以接一些相册来进行制作。

为此，我们将组织一批电子相册的模板，将来模板多了，制作这样的动画相册可以节约大量的时间，在非常快的时间内可以制作完成。

- 小型的动画片断

我们可以想象从中国的成语故事中，古典名著中，生活照片中，一个笑话中，一个故事都可以得到启发，制作这样一种动画片断。之所以说是片断，是因为不必要制作地非常完美，只要能看明白故事的内容就行了。

- 搞笑、幽默动画作品

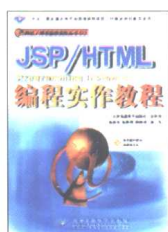
我们将搞笑、幽默作品与小型作品分离出来，这是因为小型动画作品特色还不是很明显，而搞笑、幽默的动画作品是非常非常吸引人的。人们有时看到这样的动画是非常喜爱的，有一次我制作过一个小搞笑作品，朋友每次来都看一看，笑一笑。我有时心情不好时也将这些动画调出来，心情立刻好了许多。

- 真正完整、可用的动画片

可以制作成电视片头使用，虽然现在大量的三维动画软件可以用来制作片头动画，但那毕竟是专业人士才能制作的，我想，本书起码比3DS MAX易学得多，这样电视台的普通工作者就能制作这些片头了。

如果您的美术功底非常好，制作一部非常完整的动画片也是正常的事。这样大型的动画片国内还非常少，通过本书可以大大提高国内动画人的制作水平。

网页编程不求人



CX-83354
定价:35.00 元



CX-83382
定价:39.00 元



CX-83383
定价: 39.00 元



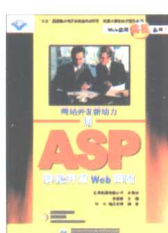
CX-83394
定价: 25.00 元



CX-83275
定价:48.00 元



CX-83391
定价:55.00 元



CX-83216
定价:39.00 元



CX-83217
定价:39.00 元



CX-83218
定价:39.00 元



CX-83247
定价:50.00 元



CX-83283
定价:48.00 元



CX-83307
定价:35.00 元



CX-3140
定价:30.00 元



CX-3112
定价:36.00 元



CX-83349
定价:50.00 元



CX-83332
定价:30.00 元



CX-83362
定价:38.00 元



CX-83360
定价:33.00 元



CX-83199
定价:35.00 元



CX-83202
定价:48.00 元



CX-83190
定价:39.00 元



CX-83227
定价:35.00 元



CX-83305
定价:35.00 元



CX-83193
定价:30.00 元



CX-83367
定价:33.00 元



CX-83337
定价:45.00 元



CX-83388
定价:23.00 元



CX-3125
定价:68.00 元



CX-83289
定价:55.00 元



CX-83371
定价:50.00 元



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhpe.com.cn

社址: 北京中关村大街26号(黄庄路口东) 通讯: 北京中关村083信箱(100080)
电话: (010) 62562329 62541992 传真: (010) 62579874 62633308



北京希望电子出版社

隆重推出

CX-83371

50 元

1CD

含配套全彩书

全彩

“九五”国家重点出版物规划项目·计算机动画教室系列
网上动漫世界丛书(1)

闪客剧场

FLASHER SHOW

北京未来星舟 策 划
王 钟 周京艳 编 著

FLASH 5

全新网上动画教程

Character Studio on Web



北京希望电子出版社

Beijing Hope Electronic Press

www.bhp.com.cn

你
想
过
关
托
福
吗
？

你
想
留
学
美
国
吗
？

社址：北京中关村大街26号 通讯：北京中关村083信箱(邮编：100080)

电话：(010) 62562329, 62541992 传真：(010) 62579874 62633308

目 录

第1章 二维动画制作工具	1
1.1 二维动画制作工具	2
1.1.1 可以制作动画的工具——	
Photoshop.....	2
1.1.2 Photoshop 的安装	2
1.1.3 Photoshop 二维动画相关命令、	
工具	4
1.1.4 新功能	9
1.2 二维动画编排工具:	
PhotoTools 3.0, PhotoAnimator 1.0	9
1.2.1 安装 PhotoTools 3.0,	
PhotoAnimator 1.0	9
1.2.2 运行 PhotoAnimator 1.0	12
1.2.3 学习、试用它的演示动画	13
1.2.4 最基本的操作方法: 导入,	
拉长, 加层, 播放, 保存	14
1.3 可选变形辅助工具: Morph 32	17
1.3.1 变形工具的作用	17
1.3.2 本书选用的版本	17
1.3.3 软件的安装	18
1.3.4 软件运行界面	18
1.3.5 快速制作例子	19
1.3.6 对电影、AVI 动画变形的版本	21
1.4 网页动画快速制作插件工具: GIF-X22	
1.4.1 安装	22
1.4.2 界面, 滤镜, 快速生成例子	22
1.4.3 GIF-X 实例制作	24
1.5 画面录制辅助工具: SnagIt 32	
(安装, 录制, 保存)	24
1.5.1 SnagIt 32 的安装	24
1.5.2 SnagIt 32 的汉化	27
1.5.3 SnagIt 32 的使用	27
1.5.4 输出属性	30
1.5.5 视频捕获	30
1.6 声音录制辅助工具: GoldWAV 安装,	
界面, 录制	31

1.6.1 软件介绍与安装	31
1.6.2 界面与使用	32
1.6.3 有用的功能介绍	32
1.7 合成工具: Premiere 5 和插件	
ENCODE	35
1.7.1 安装 Premiere 5 和插件	
ENCODE	35
1.7.2 Premiere 5 界面与 ENCODE	
应用	36
1.8 制作流程与生成图片格式	40
1.9 组建个人的二维动画工作室	41
1.9.1 二维动画公司与个人的	
二维动画工作室的区别	41
1.9.2 介绍二维动画公司是如何运作的	41
1.9.3 个人的二维动画工作室如何组建	42
1.10 练习题	43
第2章 第一组会动的照片: 微笑的猫	44
2.1 用 Photoshop 处理图片	44
2.1.1 制作步骤	44
2.1.2 具体过程	45
2.2 用 PhotoAnimator 进行编排	55
2.2.1 PhotoAnimator 编排计划	55
2.3 保存, 导出动画 GIF 文件	58
2.3.1 保存动画过程文件	58
2.3.2 导出动画 GIF 文件	59
2.4 查看动画图片: ACDSEE, PicaView60	
2.4.1 使用 ACDSEE 查看动画 GIF	
文件	60
2.4.2 使用 PicaView 查看动画 GIF	
文件	62
2.5 总结	62
2.5.1 套索工具	62
2.5.2 Photoshop 图层的概念、	
PhotoAnimator 动画层的概念	63
2.5.3 动画单元的概念与帧的概念	64
2.5.4 人物眨眼动作的制作	65

2.6 练习题	69
第3章 摇头摆尾的猫与文字层	70
3.1 用 Photoshop 处理图片(套索工具、 印章工具、移动工具)	71
3.1.1 制作摇头效果	72
3.1.2 制作眨眼效果	74
3.1.3 制作摆尾效果	75
3.1.4 添加文字	75
3.2 加入文字效果, 效果图层转换	76
3.2.1 加入文字阴影等效果	77
3.2.2 效果图层转换	78
3.3 制作摇头摆尾的猫	79
3.3.1 Photoshop 的图层概念与 PhotoAnimator 中运动层的概念 ..	79
3.3.2 在 PhotoAnimator 中制作摇头 摆尾的猫	80
3.4 总结	82
3.4.1 总结文字工具	82
3.4.2 多边套索工具和[Ctrl+J]、[Ctrl+T] 命令	84
3.5 练习题	85
第4章 PhotoAnimator 运动的前景图层, 编排前景运动效果	86
4.1 规划一个动画片断的前二种方法	86
4.1.1 用 Photoshop 和 PhotoAnimator 联合制作动画的第一种方法	86
4.1.2 用 Photoshop 和 PhotoAnimator 联合制作动画的第二种方法	86
4.1.3 用 PhotoAnimator 制作多层 的动画	91
4.1.4 更加自然地制作	94
4.2 规划一个动画片断的第三种方法	95
4.2.1 用 Photoshop 和 PhotoAnimator 联合制作动画的第三种方法	95
4.2.2 合成狗与蝴蝶	98
4.3 三种方法的对比表	100
4.4 PhotoAnimator 的效果命令	100
4.4.1 PhotoAnimator 的效果菜单	100
4.4.2 效果菜单命令罗列	101

4.4.3 不同效果设置与演示	101
4.5 再加工(活动翅膀的蝴蝶)	107
4.5.1 俯视蝴蝶的翅膀制作	107
4.5.2 排列蝴蝶	115
4.5.3 在 PhotoAnimator 中制作	117
4.6 再加工: 侧视蝴蝶	118
4.6.1 侧视蝴蝶的翅膀制作	118
4.7 再加工: 小狗阴影, 批量制作	122
4.7.1 制作一个小狗阴影	122
4.7.2 批量制作小狗阴影	125
4.8 追加文字或图片时如何统一 图片大小	129
4.8.1 手工法统一图片大小	129
4.8.2 一个 PSD 文件统一调整 分辨率	130
4.8.3 空白纸法统一图片大小	131
4.9 练习题	131
第5章 动感婚纱	132
5.1 镜头尺寸与图片尺寸	132
5.1.1 打印尺寸与电视尺寸	132
5.1.2 镜头尺寸与图片尺寸	134
5.2 摇移镜头, 移动的背景(动感婚纱)	135
5.2.1 在 Photoshop 中组织图片	135
5.3 总结	139
5.3.1 如何产生错误	139
5.4 练习题	141
第6章 用 Photoshop 制作特技与修正图片	142
6.1 建设中的桥(Photoshop 的 手指特技)	142
6.1.1 桥的思路	142
6.1.2 制作过程	142
6.1.3 动画编排	145
6.2 建成的房子(印章特技+勾线特技)	145
6.2.1 本节重点	145
6.2.2 具体制作过程	145
6.3 拔地而起的大厦(套索特技, 反向修正)	150
6.3.1 本节重点	150
6.3.2 具体实例	150

6.4 升起的凯旋门(套索特技, 反向修正)	156
6.4.1 本节重点	156
6.4.2 具体实例	156
6.5 练习题	157
第7章 上树的猫	158
7.1 现拍现作预备(SnagIt 设置, 图像大小, 图片预处理)	158
7.1.1 SnagIt 设置	158
7.1.2 在 Photoshop 中设置图像 大小, 调整屏幕图像	162
7.2 一边制作一边拍照(使用 Photoshop 制作, SnagIt 拍照)	164
7.2.1 制作策划	164
7.2.2 用 Photoshop 处理图片	164
7.3 一边制作一边拍照(使用 LIVEPIX 制作笑脸, SnagIt 拍照)	170
7.3.1 LIVEPIX 1.1	170
7.3.2 边制作边拍照	170
7.3.3 用 Photoshop 6.0 中的 “流体变形”变形功能制作 ...	174
7.4 拍后整理	175
7.4.1 用 PhotoAnimator 查看效果 ...	175
7.4.2 用 Photoshop 再次修饰	177
7.5 直接转换, 制作成 AVI (转换软件 AVI-MAKE)	179
7.5.1 将单张图片制作成小电影 的软件介绍	179
7.5.2 用 AVI-MAKE 转换成 AVI 小电影	180
7.5.3 用 GIF Movie Gear 2.5 转换 成 AVI 小电影	183
7.6 练习题	187
第8章 片头制作与导出 PSD 文件	188
8.1 用 GIF-X 制作闪电动画	188
8.1.1 制作前的准备	188
8.1.2 用 GIF-X 制作闪电动画	189
8.2 追加文字, 编排动画, 生成 动画 GIF	191

8.2.1 编排动画, 追加文字	191
8.2.2 生成动画 GIF 文件	192
8.3 导出 PSD 图片文件, 用 Photoshop 修改惊吓表情	193
8.3.1 导出 PSD 文件	193
8.3.2 用 Photoshop 修改 PSD 图, 生成惊吓表情	194
8.4 再次导入 PSD 图片文件, 生成 最终 GIF	196
8.4.1 再次导入 PSD 图片, 生成 最终 GIF	196
8.5 总结: 如何节约制作时间与 存盘空间	196
8.5.1 节约制作时间与存盘空间 的作法一	196
8.5.2 节约制作时间与存盘空间 的作法二	197
8.6 练习题	197
第9章 变形动画	198
9.1 男女互换、猫狗互换	198
9.1.1 本章介绍变形软件	198
9.1.2 一个制作实例	198
9.1.3 其它方面的制作	202
9.2 微笑的狗	203
9.2.1 分析一个例子	203
9.2.2 总结一个例子	203
9.3 美女变野兽	204
9.3.1 分析一个例子	204
9.3.2 总结这个例子	204
9.4 移动物体、转动物体	204
9.4.1 分析例子	204
9.4.2 总结例子	205
9.5 Morph 32 制作动画变形, 形成转 头效果(转动的人头)	207
9.5.1 实例制作	207
9.5.2 总结例子	208
9.6 我的成长过程, 多张照片连续 变形制作	208
9.6.1 安装 Morph 3.0	208

9.6.2 四张照片同时变形制作	209
9.7 练习题	213
第 10 章 卡通动画制作	214
10.1 卡通画的收集: 扫描与整理, 制作物件库	214
10.1.1 卡通动画的素材收集	214
10.1.2 卡通动画的素材扫描, 图片分辨率	214
10.1.3 卡通动画的素材整理, 制作物件库	215
10.1.4 简化制作过程	216
10.2 一部卡通动画的制作过程(上) ..	216
10.2.1 准备工作	216
10.2.2 具体制作实例	218
10.3 一部卡通动画的制作过程(下) ..	228
10.3.1 策划跳舞动作	228
10.3.2 制作跳舞开场白的场景	228
10.3.3 制作跳舞的第一个片断 ——放手跳	229
10.3.4 制作跳舞的第二个片断 ——手插腰	230
10.3.5 制作跳舞的第三个片断 ——向上跳	231
10.4 练习题	231
第 11 章 成长电子相册动画制作	232
11.1 制作相册材料的收集: 扫描、整理	232
11.1.1 了解二维动画电子相册	232
11.1.2 制作动画电子相册前的准备 ..	232
11.2 规划与动态图片制作 (策略与实例)	234
11.2.1 设计动态图片	234
11.2.2 动画图片制作的一般策略	234
11.3 电子相册欣赏	238
11.3.1 放电的少女制作过程	239
11.4 练习题	242
第 12 章 Photoshop 其它运动效果的开发 ..	243
12.1 用 Photoshop 制作说话动作	243
12.1.1 用张合的嘴形表示说话	243

12.1.2 用 MORPH 制作说话过程	248
12.2 用 Photoshop 制作行走运动	250
12.2.1 采用放大方法实现向前走	250
12.2.2 只显示上半身实现向两侧移动 ..	251
12.2.3 用部件库制作行走运动	252
12.2.4 用 MORPH 制作行走运动	253
12.3 用 Photoshop 中的“3D 变换” 滤镜转动物体	253
12.3.1 分析如何让物体转动	253
12.3.2 制作实例	254
12.4 用 Photoshop 添加文字特技, 以及大批量字幕剧本的制作	255
12.4.1 添加文字特技	255
12.4.2 统一字幕位置	257
12.5 练习题	258
第 13 章 片断分析, 欣赏	259
13.1 一个片断与分镜头、剧本	259
13.1.1 什么是剧本、片断、分镜头 ..	259
13.1.2 动画片的制作步骤	259
13.2 用现成的照片制作一部电影	259
13.2.1 现成的制作素材: 1 张照片 制作一部动画	259
13.2.2 现成的制作素材: 10 张照片 制作一部动画	263
13.2.3 现成的制作素材: 60 张照片 制作一部动画	264
13.3 从一个故事开始制作小电影	268
13.3.1 编制一个故事	268
13.3.2 制作指导	269
13.4 练习题	269
第 14 章 整合动画	270
14.1 时间控制	270
14.1.1 PhotoAnimator 的时间控制 ..	270
14.1.2 AVI-MAKE 的时间控制 GIF Movie Gear 2.5	271
14.1.3 Premiere 的时间控制	272
14.2 动画巧制作	274
14.2.1 用图片播放器显示, 用屏幕 录制工具录制成 AVI	274

14.2.2	用 Powerpoint 制作, 用屏幕 录制工具录制成 AVI	277	14.5.2	用超级解霸将 AVI 转成 MPG ...	284
14.2.3	用 Frontpager 制作, 用屏幕录 制工具录制成 AVI	277	14.5.3	用超级解霸将 DAT 转成 MPG	286
14.3	动画巧整合: 串联动画 AVI 与 静态图片	277	14.5.4	用超级解霸连接 MPG	286
14.3.1	整合材料	277	14.5.5	用超级解霸抓取音乐	287
14.3.2	用 Premiere 串联动画 AVI 与静态图片	278	14.6	VCD 制作: 将 AVI 格式转换为 MPEG 格式	289
14.4	录音与抓取声音	282	14.6.1	制作 VCD 前的准备	289
14.4.1	如何录音	283	14.6.2	运行转换程序	289
14.4.2	如何抓取声音	284	14.6.3	直接在 Premiere 中进行转换	291
14.5	用超级解霸 2000 转化格式	284	14.7	刻录与播放 VCD	293
14.5.1	介绍超级解霸 2000	284	14.7.1	刻录光盘	293
			14.7.2	在电脑与电视中播放 VCD 光盘	296
			14.8	练习题	298

第1章 二维动画制作工具

软件安装, 运行界面, 制作流程, 硬件要求

本章重点:

本章以这四个方面开始我们的制作过程: 1. 软件安装, 2. 运行界面, 3. 制作流程, 4. 硬件要求。

首先我们要知道, 本书重点将以介绍 Photoshop 为主, 但是还是用到了其它变形辅助软件。话又说回来, 如果没有这些辅助软件, 用 Photoshop 也能制作出动画片来, 只不过仅使用 Photoshop 一个软件制作非常复杂的动画软件, 制作周期实在是太长了。通过辅助软件的功能我们就可以加快制作的速度, 并且非常轻松地完成动画片的制作。因此, 我们首先要学会如何安装这些软件, 才能进行二维动画的制作。

由于本书是针对于家庭、个人、学生的二维动画制作书, 因此我们选用的软件全部都是现成的, 大家非常容易得到的软件。比如: Photoshop 就是大家非常熟悉, 并且经常用到的软件, 而本书也以 Photoshop 为主要线索进行讲解。

本章除了介绍 Photoshop 之外, 还介绍了其它的辅助制作软件。由于 Photoshop 的平面设计方面对动画效果支持的不足, 因此我们还要用到一些辅助的软件, 这些软件就像 Photoshop 的滤镜一样, 可以补充产生 Photoshop 不能达到的动画效果, 而在效果的制作结束后, 我们还是用 Photoshop 对最后的图片进行一些细部的修改。

其次, 我们将简单介绍一下这些软件的运行界面。其实, 仅仅简单介绍是不够的, 因此, 我们在后面的章节中将一一详细讲解这些软件的具体制作过程。对于 Photoshop 的内容, 我们将非常详细, 而对于辅助软件, 我们只是例出对于动画制作特别有用的部分, 而对于一些不重要的菜单命令, 在本书不作介绍。我们保证本书所要讲解的动画部分介绍非常完整, 而非动画的部分, 请参看其它介绍 Photoshop 的专业书籍。

后面我们讲到了如何制作一部动画的制作流程, 当然, 我们不主张, 您一开始就要制作一部大型的动画, 而只主张您可以制作一个非常小型的动画场景就可以了, 等经验多了, 自然就可以制作完整的动画了。

最后, 我们提了一下对于电脑硬件的要求。主要是看自己的经济实力。其实也不必将扫描仪, 数码相机, 刻录机等昂贵的设备买全, 可以从别人处租用就可以了。

本章将首先介绍制作二维动画的软件的安装与界面, 以及二维动画工作室的组建。

由于本书是针对于家庭、个人、学生的二维动画制作书, 因此我们选用的软件全部都是现成的, 大家非常容易得到的软件。比如: Photoshop 就是大家非常熟悉, 并且经常用到的软件, 而本书也以 Photoshop 为主要线索进行讲解。

本章除了介绍 Photoshop 之外, 还介绍了其它的辅助制作软件。由于 Photoshop 的平面设计方面对立体三维效果支持的不足, 因此我们还要用到一些辅助的软件, 这些软件就像 Photoshop 的滤镜一样, 可以补充产生 Photoshop 不能达到的动画效果, 而在效果的制作结束后, 我们还是用 Photoshop 对最后的图片进行一些细部的修改。

总之,本书将以介绍 Photoshop 为主,但是还是用到了其它变形辅助软件。话又说回来,如果没有这些辅助软件,用 Photoshop 也能制作出动画片来,只不过仅使用 Photoshop 制作非常复杂的动画软件,制作周期实在是太长了。通过辅助软件的功能我们就可以加快制作的速度,并且非常轻松地完成动画片的制作。

1.1 二维动画制作工具

Photoshop 安装,工具盘勾线印章指移,菜单,滤镜,图层,3D 变换,ImageReady

1.1.1 可以制作动画的工具——Photoshop

动画公司用于制作大型二维动画的软件是非常专业的,最后由 Premiere 来合成。但这种专业软件非常昂贵,一般用户使用不起。对于本书来说,将重点介绍如何用 Photoshop 软件来制作动画。因为 Photoshop 软件非常容易找到,基本上会电脑又会一些绘画的人就一定使用过这个软件。

本书将主要介绍二维动画制作工具 Photoshop,但这个软件对于动画制作还是不支持的,因此,我们将用很少的篇幅介绍一些辅助工具,如 PhotoAnimator 就是一个非常重要的辅助工具。除了辅助工具,我们还会介绍一些插件(动画制作插件),这就增强了 Photoshop 对动画支持不足的缺点。

Photoshop 本身只是制作二维图形用的,并不是专为制作动画而设计的,但在 Photoshop 5.5 以上版本中已提供网络动画制作工具 ImageReady 了。这个动画制作工具是 Adobe 公司专门为增强 Photoshop 动画方面的不足而内部集成的。但由于 ImageReady 也是非常复杂的,没有 PhotoAnimator 直观易学。因此在本书中,对于二维动画的编排,将使用 PhotoAnimator。

1.1.2 Photoshop 的安装

Photoshop 的安装非常简单。虽然近期 Photoshop 6.0 英文版已推出,但本书还是以 Photoshop 5.02 中文版的安装为例。大家也可以安装 Photoshop 5.02 中文版后,另同时安装 Photoshop 5.5 和 Photoshop 6.0,三者之间不会互相影响,安装步骤如下。

1. 运行 SETUP,启动安装程序。如图 1-1 所示。

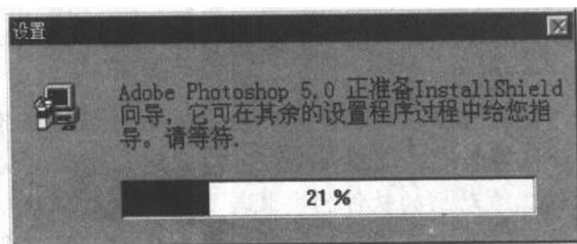


图 1-1 启动安装程序

下面是一些设置,设置好后可以点击“下一步”,“下一个”进入最后的文件安装拷贝。