<<Flash动画设计>>

图书基本信息

书名：<<Flash动画设计>>

13位ISBN编号：9787113115289

10位ISBN编号：7113115284

出版时间：2010-8

出版时间：中国铁道出版社

作者：赵巧 等编著

页数：247

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>

前言

FlashCS4是由Adobe公司推出的多媒体动画制作软件，具有矢量绘图、高超的压缩性能、优秀的交互功能等特点。

目前其在制作二维计算机动画领域得到了广泛应用。

利用Flash软件制作的动画片与二维传统手绘动画以及三维计算机动画相比，有着投资成本低、易于掌握等特点。

本书是“动漫游戏系列丛书”中的一本。

全书分为7章。

第1章动画概述，介绍了动画的发展历史与现状，以及Flash动画与传统动画的区别，第2章Flash动画片的创作过程，介绍了要完成一部完整的Flash动画片所需要的具体创作过程；第3章FlashCS4动画基础，讲解了FlashCS4软件的基本使用方法；第4章Flashcs4动画技巧演练，结合第3章的基础知识和《谁来救我》一集中的相关内容，理论联系实际，通过6个实例讲解了Flash的使用技巧在动画片中的具体应用；第5章运动规律讲解了表现常用运动规律；第6章运动规律技巧演练，结合第5章运动规律和《谁来救我》一集中的相关内容，理论联系实际，通过13个实例讲解了在Flash动画中表现运动规律的技巧；第7章（《谁来救我》）——《我要打鬼子》第7集动作动画完全解析，从具体的动画片入手，通过《谁来救我》一集动画片，全面讲解整个Flash动画片的制作流程。

本书全面讲解了真正的Flash动画片的具体制作流程，大量章节都通过对第7集《谁来救我》中的相关实例的分析和具体制作技巧的讲解上，将《谁来救我》一集中的完整动画按照制作技巧分解为多个小实例进行详细讲解，比如火焰的燃烧效果、水花溅起的效果、速度线的表现等，从而大大方便了读者的学习。

通过学习本书内容，读者能够快速掌握Flash动画片的制作技巧。

<<Flash动画设计>>

内容概要

本书以北京京艺伦动漫艺术培训中心、合肥三美艺术发展有限公司制作完成99集Flash动画片《我要打鬼子》的第7集《谁来救我》为线索，全面讲解了真正的Flash动画片的具体制作流程。

本书共分7章：第1章和第2章讲解了动画的基础知识和动画片的制作流程；第3章和第4章通过几个有关动漫的基础动画实例，详细讲解了Flash的基础知识，使读者能够理论联系实际，学以致用；第5章和第6章详细讲解了运动规律，并通过实例具体讲解了运动规律在Flash中的具体应用；第7章从Flash剧本入手，全面系统地讲解了《谁来救我》这一集动画片的具体制作过程，旨在帮助读者完成一部完整动画片的制作。

本书配套光盘中包含了所有实例的素材以及源文件，供读者练习时参考。

本书适合作为高等院校、高等职业院校艺术类专业和社会培训班的教材，也可作为从事动画设计的初、中级用户的参考书。

<<Flash动画设计>>

书籍目录

第1章 动画概述 1.1 动画的发展历史与现状 1.2 Flash动画与传统动画的比较 1.2.1 Flash动画的特点 1.2.2 传统动画的特点 1.3 Flash动画与传统动画的结合 课后练习第2章 Flash动画片的创作过程 2.1 剧本编写 2.1.1 题材选取 2.1.2 剧本的写作方法 2.1.3 剧本写作中应避免的问题 2.2 角色设计与定位 2.3 场景设计 2.4 分镜头设计 2.4.1 分镜头的设计方法 2.4.2 Flash动画基本的镜头位置 2.4.3 Flash动画常用的运动镜头 2.4.4 Flash动画常用的景别 2.5 动画与原画 2.5.1 原画 2.5.2 动画 课后练习第3章 Flash CS4动画基础 3.1 Flash CS4的界面构成 3.2 利用Flash绘制图形 3.2.1 位图和矢量图 3.2.2 Flash图形的绘制 3.3 元件的创建与编辑 3.3.1 元件的类型 3.3.2 创建元件 3.3.3 编辑元件的不同界面 3.3.4 利用库来管理元件 3.4 时间轴、图层和帧的使用 3.4.1 “时间轴”面板 3.4.2 使用图层 3.4.3 使用帧 3.5 场景的使用 3.6 图像、视频和声音的使用 3.6.1 导入图像 3.6.2 导入视频 3.6.3 导入声音 3.6.4 压缩声音 3.7 创建动画 3.7.1 创建逐帧动画 3.7.2 创建动作补间动画 3.7.3 创建形状补间动画 3.7.4 创建引导层动画 3.7.5 创建遮罩动画 3.8 文本的使用 3.8.1 输入文本 3.8.2 编辑文本 3.8.3 嵌入字体和设备字体 3.8.4 对文本使用滤镜 3.9 发布Flash动画的方法 3.9.1 发布为网络上播放的动画 3.9.2 发布为非网络上播放的动画 课后练习第4章 Flash CS4动画技巧演练 4.1 天亮效果 4.2 转场提示效果 4.3 结尾黑场的动画效果 4.4 睡眠的表现效果 4.5 骄阳光晕的表现效果 4.6 鳄鱼睁眼后眼球转动,然后灵机一动的表现效果 课后练习第5章 运动规律 5.1 曲线运动动画技法 5.1.1 弧形运动 5.1.2 波浪形运动 5.1.3 S形运动 5.2 人物的基本运动规律 5.2.1 走路动作 5.2.2 奔跑动作 5.2.3 跳跃动作 5.3 动物的基本运动规律 5.3.1 鸟类的运动规律 5.3.2 兽类的运动规律 5.3.3 爬行类的运动规律 5.3.4 两栖类的运动规律 5.3.5 昆虫类的运动规律 5.4 自然现象的基本运动规律 5.4.1 风的运动规律 5.4.2 火的运动规律 5.4.3 闪电的运动规律 5.4.4 水的运动规律 5.4.5 云和烟的运动规律 5.5 动画中的特殊技巧 5.5.1 预备动作 5.5.2 追随动作 5.5.3 夸张 5.5.4 流线 课后练习第6章 运动规律技巧演练 6.1 刮风效果 6.2 尘土效果 6.3 下雪效果 6.4 火焰燃烧效果 6.5 人物哭时流泪的效果 6.6 水花溅起的效果 6.7 蝉的鸣叫效果 6.8 利用模糊表现运动速度的效果 6.9 利用图形表现速度线的效果 6.10 眼中的怒火效果 6.11 人物奔跑的效果 6.12 卡通片头过场效果 课后练习第7章 《谁来救我》——动作动画完全解析 7.1 剧本编写阶段 7.2 角色设计与定位阶段 7.3 场景设计阶段 7.4 绘制分镜头阶段 7.5 原动画创作阶段 7.5.1 制作片头动画 7.5.2 制作主体动画 7.6 作品合成与输出 课后练习

章节摘录

1.原创 所谓原创就是自己编写。

要创作出好的原创作品，要求创作者从生活入手，以独到的眼光洞察生活的种种本质问题，能深入分析事物的内在联系。

在找到事物的本质后，再通过大胆的构思让这些内在的本质在形式上发生多种多样的变化。

只有通过这种方式创作出的动画作品才会是一个有生命、有内涵的作品，才能被观众所接受。

这也就是所谓的艺术来源于生活。

2.改编 改编也是剧本创作的来源之一。

改编的选题范围比较广，它可以根据影视剧的情节改编，也可以根据小说、电影、相声、小品等其他文艺作品的内容进行改编。

如赵本山和宋丹丹的小品《昨天.今天.明天》就被改编成了Flash动画，剧中形象与情节经创作者的改编和加工后，比真实小品更具喜剧效果。

Flash音乐动画《佐罗》也是根据电影（《佐罗》改编成的，剧中的佐罗形象也被提炼成了卡通角色。

除此之外，最直接的来源就是现有的漫画作品。

由于漫画作品本身就可以作为动画作品的原画，其中的角色形象、故事情节均已设定好，改编时只需考虑画面过渡，将静态的角色动作动态化即可。

此外，根据优秀的漫画作品改编成动画片还具有易于推广、运营风险相对较低的特点。

电影《头文字D》就是漫画《头文字D》改编而来的，作品中的角色形象比漫画中更加鲜活逼真。

从形式上来说，改编剧本一般有两种：一是使用原故事中的角色进行改编；二是不使用原有角色，只利用其原有故事情节进行改编。

利用角色改编的Flash动画片有《三国演义》系列；利用故事情节改编的有《阿拉丁》、《花木兰》等。

。

编辑推荐

《Flash动画设计（附光盘）》分为7章。

第1章动画概述，介绍了动画的发展历史与现状，以及Flash动画与传统动画的区别；第2章Flash动画片的创作过程，介绍了要完成一部完整的Flash动画片所需要的具体创作过程；第3章Flash CS4动画基础，讲解了Flash CS4软件的基本使用方法；第4章Flash CS4动画技巧演练，结合第3章的基础知识和《谁来救我》一集中的相关内容，理论联系实际，通过6个实例讲解了Flash的使用技巧在动画片中的具体应用；第5章运动规律讲解了表现常用运动规律；第6章运动规律技巧演练，结合第5章运动规律和《谁来救我》一集中的相关内容，理论联系实际，通过13个实例讲解了在Flash动画中表现运动规律的技巧；第7章《谁来救我》——《我要打鬼子》第7集动作动画完全解析，从具体的动画片入手，通过《谁来救我》一集动画片，全面讲解整个Flash动画片的制作流程。

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>