

<<中文版Flash绘画宝典>>

图书基本信息

书名：<<中文版Flash绘画宝典>>

13位ISBN编号：9787830020637

10位ISBN编号：7830020639

出版时间：2013-1

出版时间：北京希望电子出版社

作者：云海科技

页数：320

字数：471000

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>

## <<中文版Flash绘画宝典>>

### 内容概要

云海科技编著的《中文版Flash绘画宝典》是一本专门讲解Flash绘画与动画制作技术的专业教材。全书通过110多个实例、15小时的高清视频教学，深入讲解了Flash各类动画制作必需的人物、动物、道具、场景等元素的绘制方法，以及相应的动画制作技术。使没有绘画和美术基础的读者，也能够快速步入Flash动画制作高手之列。

<<中文版Flash绘画宝典>>

书籍目录

- 第一部分 动画基础篇
- 第二部分 Flash CS6导航篇
- 第三部分 动画场景与道具的绘制
- 第四部分 动物角色造型设计
- 第五部分 人物角色造型设计
- 第六部分 Flash制作动画

## 章节摘录

版权页：插图：3.3.7 圆弧动作 在动画中，物体的运动轨迹往往表现为圆滑的曲线形式。因此在绘制中间画时，要以圆滑的曲线设定连接主要画面的动作，避免以锐角的曲线设定动作，否则会出现生硬、不自然的感觉。

不同的运动轨迹，表达不同角色的特征。

例如，机械类物体的运动轨迹，往往以直线的形式进行；而生命物体的运动轨迹，则呈现圆滑曲线的运动形式。

在动画软件中，可以在关键帧（Keyframe）上调整运动轨迹，或通过预览（Track View）的动线轨迹上形成的事件刻度（Control Point）进行调整。

刻度和动线所形成的切线种类，可以控制物体的运动方式，以此便可进行圆弧等曲线动作的设定。

3.3.8 第二动作 在角色进行主要动作时，如果加上一个相关的第二动作，会使主要动作变得更为真实，更具说服力。

但第二动作只能以配合性的动作出现，不能过于独立或剧烈，不能喧宾夺主，影响主要动作的清晰度。

例如，以跳跃的脚步来表达快乐的感觉，同时可加入手部摆动的第二动作来加强效果。

第二动作虽然相当细微，但却有画龙点睛之效。

在计算机制作动画时，一般先将主要动作设置好，通过反复预视，再加入辅助的第二动作。

但什么才是恰当的第二动作？

必须通过经验的累积以及对动作的观察，方能转化为属于动画师的肢体语言。

3.3.9 时间控制与量感 运动是动画的本质，而节奏与时间是影响动画运动的主要因素。

时间控制是动作真实性的灵魂，过长或过短的动作会折损动画的真实性。

除了动作的种类影响到时间的长短外，角色的个性刻画也需要“时间控制”来配合表演。

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>