

<<精通Flash动画设计>>

图书基本信息

书名：<<精通Flash动画设计>>

13位ISBN编号：9787115194343

10位ISBN编号：7115194343

出版时间：2009-3

出版单位：人民邮电出版社

作者：邓文达，宋D 编著

页数：244

字数：413000

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动画设计>>

### 前言

在这个高速发展的网络时代，Flash犹如一道亮丽的彩虹，闪现在我们的面前，广泛应用于网络、电视、电影、音乐、游戏、教学、手机等诸多领域。

从某种程度上说，Flash动画带动了我国动漫业的发展。

时到今日，没有人再对Flash的存在价值有所怀疑，Flash的出现与发展得如此火爆，已经改变或者正在改变很多人的一生。

于是，那些通过Flash从事艺术表达和设计的人员就有了一个很酷的称呼——闪客（Flasher）。

随着Flash的风靡，相关图书也如雨后春笋般地出现在各大书店中。

但是，我们通过调研发现，很多读者在看过一些Flash书籍后，仍然对Flash动画创作一筹莫展。

究其原因大多数读者没有美术基础，不了解传统动画制作的基础知识和物体的基本运动规律。

而市面上大部分Flash书籍只是单一地讲解例子或介绍软件，没有考虑到读者的实际学习情况，从而出现了较大偏差。

真正好的Flash动画离不开美术；离不开传统动画的基本技法和规律，离不开人物设计、动作设计和背景设计，离不开脚本创作与分镜头设计。

也就是说，要想真正学好Flash动画，一套能提供角色设计、背景设计、动作设计、脚本创作和分镜头设计的图书就显得尤为重要。

鉴于广大读者的这种需求，一直致力于推动我国Flash动画发展的智丰工作室在积累了大量创作经验的基础上，推出了“精通Flash动画设计”丛书。

这套丛书的所有内容，均按照Flash动画师的必备技能来划分，内容非常全面，覆盖了Flash动画创作的各个方面。

这套丛书的书目如下表所示。

## <<精通Flash动画设计>>

### 内容概要

本书专门讲解Flash动画设计中，与物体运动规律、动作设计和制作相关的内容。

全书围绕“动画设计基础、运动规律与常规动作解析、魔法表情与经典动作实战”三部分内容展开，通过四十多个经典实例融会贯通，并以通俗易懂、生动活泼的语言，深入讲解了传统动画的基本技法与规律，以及Flash动画设计与制作的高级技巧。

全书分为3篇9章。

第一篇动画设计基础篇，包括第1章和第2章，主要介绍Flash动画入门的基础知识和基本的动画制作方法，通过8个基础实例，让初学者快速掌握Flash基础动画制作的相关知识。

第二篇运动规律与常规动作解析篇，包括第3章~第7章，通过二十多个经典实例，详细介绍了传统动画的基础知识、物体运动规律、人物与动物的常规动作，以及自然现象的实现方法与技巧，便于读者全面掌握各种动作的制作要领。

第三篇魔法表情与经典动作实战篇，包括第8章和第9章，通过9个经典动作实例，使读者能够熟练运用传统动画技法和运动规律创作Flash动画。

本书首次披露了作者多年动画创作的独家秘笈与窍门，所有实例都是从作者精心积累的动画素材中精选出来的，具有很强的针对性和实用性。

本书在为读者讲解经典动作的同时，还专门结合传统动画进行了分析，以便读者更快、更好地掌握各种动画技法。

本书内容丰富、知识点全面、讲解通俗易懂，操作性强，适合作为Flash动画的基础培训教程和进阶教程，也可以作为广大Flash爱好者、中小学教师、大中专院校师生、多媒体从业人员作为学习和参考用书。

## 作者简介

邓文达，网名：蝶儿，网易学院设计系特聘Flash专家茶包系列Flash动画创作者智丰工作室创办人从事多媒体教学与研究12年 2001年，开始接触Flash动画。

2002年，作品《美丽的昆明》荣获“昆明旅游宣传全国Flash大赛”三等奖。

2003年，作品《爱在佳能》荣获“佳能全国Flash创作大赛”优胜奖。

同年，为中央电视台（CCTV）少儿频道创作卡通动画《苗家小姑娘》。

2003年，参与撰写“做闪客就这么几招”系列图书，从此踏上计算机图书创作之路。

2004年，创立智丰工作室，主要从事Flash动画设计、网站设计、计算机专业教材的编写等工作。

同年，应知名漫画家川上。

袜子的邀请，将“茶包看世界”系列漫画改编成Flash动画。

2004年至今，一直坚持Flash方面的图书创作，特别是2007年出版的《中文版Flash绘画宝典》一书被多家高校选作教材，并因此接受多家媒体的采访。

## &lt;&lt;精通Flash动画设计&gt;&gt;

## 书籍目录

第一篇 动画设计基础篇 第1章 Flash动画快速入门 1.1 关于动画 1.2 熟悉Flash的工作界面  
1.3 时间轴窗口 1.4 关于帧 1.5 关于图层 1.6 元件、实例和库 第2章 从基础动画做起  
2.1 Flash的动画类型 2.2 创建动画补间动画 2.3 创建逐帧动画与形状补间动画  
2.4 创建沿路径运动的动画 2.5 创建遮罩动画 2.6 时间轴特效动画 第二篇 运动规律与常规动作解析篇  
第3章 传统动画与动作设计 3.1 关于传统动画 3.2 结合传统动画制作Flash动画  
3.3 原画和动画 3.4 动作设计 3.5 动作的时间与速度 3.6 循环动作的设计 第4章 物体运动规律  
4.1 作用力与反作用力 4.2 预备动作 4.3 跟随动作 4.4 曲线运动 4.5 夸张 第5章 人物常规动作与Flash实现  
5.1 人物走路 5.2 人物奔跑 5.3 人物转面 5.4 人物转身——女孩转身 5.5 人物表情 5.6 对白与口形 5.7 其他动作 第6章 动物常规动作与Flash实现  
6.1 兽类动作 6.2 禽类动作 6.3 爬行类动作——乌龟爬行 6.4 鱼类动作——荷塘鱼儿游 6.5 动物的拟人化动作 第7章 自然现象与Flash实现  
7.1 风——风吹落叶 7.2 雨和雪 7.3 水 7.4 云和雾 7.5 烟——袅袅的轻烟 7.6 闪电——电闪雷鸣 7.7 烛火和篝火 第三篇 魔法表情与经典动作实战篇 第8章 网络流行魔法表情  
8.1 开心每一天 8.2 叫你犯错 8.3 美女看过来 8.4 上网了 8.5 爱你没商量 第9章 Flash经典动作实战  
9.1 小女孩弹吉他 9.2 乐队演出 9.3 小鸟的爱 9.4 角色打

## <<精通Flash动画设计>>

### 编辑推荐

《精通Flash动画设计：运动规律与动作实现》内容丰富、知识点全面、讲解通俗易懂，操作性强，适合作为Flash动画的基础培训教程和进阶教程，也可以作为广大Flash爱好者、中小学教师、大中专院校师生、多媒体从业人员作为学习和参考用书。

#### 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>