

## <<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：9787115194350

10位ISBN编号：7115194351

出版时间：2009-3

出版单位：人民邮电出版社

作者：邓文达，双洁，冯瑶 编著

页数：245

字数：415000

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绘画的相关知识。

全书围绕“绘画基础篇、角色绘画篇、背景绘画篇”三部分内容展开，从绘画的基础知识讲起，再到完整的角色、背景与道具的绘制，通过50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Flash绘画的基本技法以及动画设计与制作的高级技巧。

全书共分3篇12章。

第1章～第4章主要介绍绘画的基础知识和Flash的基本使用方法，旨在帮助没有美术基础的读者打下一定的基础。

第5章～第10章，通过30多个经典实例，详细介绍Q版人物、动物、道具的画法，使读者能够全面掌握角色绘制的要领。

第11章～第12章，通过10多个精美实例，详细介绍了自然背景与建筑背景的画法。

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。

## <<精通Flash动画设计>>

### 书籍目录

第一篇 绘画基础篇 第1章 绘画基础知识回顾 1.1 关于绘画 1.2 形状、轮廓与线条 1.3 矢量图和位图 1.4 电脑绘画常用硬件装备 1.5 常用美术术语 1.6 常见问题答疑 第2章 色彩与立体感 2.1 色彩基础知识 2.2 色彩的对比与调和 2.3 色彩的情感 2.4 物体立体感的表现方法 2.5 Flash动画色彩的搭配技巧 2.6 Flash动画色彩搭配的原则 2.7 色彩搭配要注意的几个问题 第3章 透视与构图 3.1 透视基础 3.2 几何透视 3.3 空气透视 3.4 构图 第4章 Flash绘画快速上手 4.1 关于Flash 4.2 熟悉Flash 4.3 Flash绘画常用工具 4.4 Flash绘画常用功能 4.5 Flash绘画常用命令 第二篇 角色绘画篇 第5章 韩国流行Flash动画角色设计 5.1 韩国流行Flash动画概览 5.2 人物的画法与Flash实现 第6章 人物绘画基础 88 6.1 头部的画法 6.2 脸部器官的画法 6.3 面部表情 6.4 手 6.5 人体的画法 6.6 关于服装 第7章 现代Q版人物的画法与Flash实现 7.1 儿童的画法 7.2 游戏人物的画法 7.3 中青年人的画法 7.4 老年人的画法 第8章 古代Q版人物的画法与Flash实现 第9章 常见动物的画法与Flash实现 第10章 常见道具的画法与Flash实现 第三篇 背景绘画篇 第11章 自然背景的画法与Flash实现 第12章 建筑背景的画法与Flash实现

## 章节摘录

第一篇 绘画基础篇 第2章 色彩与立体感 人们生活在一个琳琅满目和色彩缤纷的世界，天空、大地、树木和花草都有它们各自的色彩，Flash动画作品作为源自生活而高于生活的艺术作品，同样要注重色彩的搭配和运用。

好的色彩搭配不仅让人赏心悦目，还可以加强动画作品的表现力和感染力，使你的动画作品与众不同。

本章主要介绍与色彩相关的基础知识和Flash动画色彩的搭配技巧与方法，以及如何应用色彩来表现物体的立体感。

2.1 色彩基础知识 本节主要介绍色彩的形成、色彩的色相、明度和饱和度等色彩基础知识，希望读者认真掌握。

2.1.1 色彩的形成 现代物理学证实，色彩是光刺激眼睛再传到大脑的视觉中枢而产生的一种感觉。

众所周知，人们所见到的大部分物体是不发光的，如果在黑暗的夜里，或者是在没有光照的条件下，这些物体是不能被人们看见的，更不可能知道它们各是什么颜色。

可以想象一下，如果没有光，一切有关色彩的感觉就会全丧失。

人们只有凭借光才能看见物体的形状与色彩，从而认识客观世界。

因此，光和色彩是分不开的，光是色彩的先决条件，色彩是一种视知觉，是光作用于眼睛的结果。

2.1.2 色彩三属性 自然界中的颜色可以分为非彩色和有彩色两大类。

非彩色指黑色、白色和各种深浅不一的灰色，而其他所有颜色均属于有彩色。

生活中多变的色彩，是在各种复杂的环境下产生的。

人类凭肉眼和科学的观察方式，能看到和辨别的色彩，从理论上讲多达750万种以上。

所以，仅凭直观感受和有限的认识，是无法正确认识和表述这些色彩的。

不过，就像世上万物都具有规律和普遍性，色彩也一样，虽然颜色深浅和艳灰各异，但它们之间却存在着某些共性。

经研究发现，有彩色系中任何一个色彩都具有色相、明度和纯度3种性质，称之为色彩三属性。

它们之间只要某一项或多项发生变化时，这个色彩的性质就会随之发生变化。

对于色彩三属性的理解和掌握，是学习色彩设计的基础。

## <<精通Flash动画设计>>

### 编辑推荐

《精通Flash动画设计：Q版角色绘画与场景设计》内容丰富、知识点全面、讲解通俗易懂，剪作性强，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>