

## <<Flash动画设计案例教程>>

### 图书基本信息

书名：<<Flash动画设计案例教程>>

13位ISBN编号：9787302222354

10位ISBN编号：7302222355

出版时间：2010-4

出版时间：清华大学出版社

作者：吴乃群，史耀军 编著

页数：317

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>

## <<Flash动画设计案例教程>>

### 前言

动画作为一种艺术文化类型，是文化信息的大众传播媒介；动画片作为电影电视片种之一，是集美术、电影于一体的独特影片形式。

动画既是艺术创作，又是商品生产；既是艺术的把握，又是技术的实现；既是集体的作品，又有个人的创造；既是一个产业，又是一种文化。

无纸动画就是在电脑上完成全程制作的动画作品，它采用“数位板（压感笔）+电脑+CG应用软件”的全新工作流程。

各电视台热门栏目的片头动画也出现了许多无纸动画作品。

无纸动画已经占据了栏目包装、广告片等新型动画需求市场，而且逐步吞噬着传统动画的电视动画长片市场。

在任何一个行业，眼光能够超前几年都是步人成功的一个重要因素。

今天的Flash动画早已不是一部影片的简单概念，它已涉及到影视、信息、科技、娱乐、旅游等众多领域，几乎涵盖了社会生活的所有方面，打破了“动画”概念的传统界定。

网络、动漫和多媒体技术的发展使音乐、动漫和文学的互相穿插成为一种发展趋势，Flash是这几种技术综合运用的一个载体。

动画是一门结合创意与技术，介于艺术和商业之间的学科。

动画作为现代社会的主流文化形式，必将会产生深远影响。

多媒体时代的到来、设计程序的数字化、设计理念的数字化、设计对象及媒介的数字化、设计者本身的数字化能力增长，都将促进动画的迅猛发展，其影响前所未有的。

感谢哈尔滨理工大学艺术学院、黑龙江东方学院艺术学部的领导、清华大学出版社的编辑杜长清老师以及相关工作人员在本书写作过程中给予的帮助。

本书由吴乃群、史耀军编著，参与本书部分章节编写的还有张妍、张立杨、李存强、于佳、朱小薇、于昆、邵光曦、高贺然、范文超、姜艳和王涵锐。

世界动画的发展日新月异，书中存在的不足和纰漏，恳请各位动画专家、同行及读者批评和指正。

## <<Flash动画设计案例教程>>

### 内容概要

本书系统地介绍了Flash的实用功能和用法，以实例为引导，循序渐进地讲解了如何在Flash中创建基本动画元素、引入素材、建立和使用元件，以及如何制作动画造型、动画场景、创建动画。

详细介绍了Flash动画从剧本、分镜、动画绘制到后期制作的实际知识，强调软件的实用特殊技巧和创作理念的巧妙结合，重点在于创作理念和方法的介绍，使读者循序渐进地学会创作二维电脑动画的各要素及完整过程，并在艺术鉴赏、审美水平上提高，从而具备设计Flash商业性动画的能力。

本书定位于技术与艺术相结合，重方法引导和思维创意，贯彻案例式教学理念，内容全面，实例丰富，图文并茂，注重理论联系实际，服务于Flash动画创作实际。

通过阅读此书，可以掌握综合运用软件实现Flash动画创作任务的思路。

本书适合作为高等院校Flash动画相关课程的专业教材，也可作为动画制作人员、Flash动画爱好者的参考书。

## &lt;&lt;Flash动画设计案例教程&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 Flash动画概述 第1节 动画及动画产业 1.1.1 动画的概念 1.1.2 动画的起源 1.1.3 动画的特点和分类 1.1.4 世界动画发展概况 1.1.5 动画的产业化 第2节 无纸动画 1.2.1 无纸动画的优点 1.2.2 无纸动画软件介绍 1.2.3 压感笔的使用 第3节 Flash动画的背景知识 1.3.1 Flash动画的特点 1.3.2 Flash动画和传统动画的比较 1.3.3 Flash应用领域 1.3.4 Flash动画的制作流程 1.3.5 Flash动画设计策略 1.3.6 Flash动画的发展前景 第4节 Flash动画设计师的素质和能力 1.4.1 动画工作者的基本素质和能力 1.4.2 动画工作者职责及技能 1.4.3 动画家的思维特点 1.4.4 动画设计师与Flash的关系 第2章 Flash动画基础 第1节 Flash动画制作基础 2.1.1 Flash基础 2.1.2 Flash CS4的主界面 第2节 图形绘制工具 2.2.1 绘图工具 2.2.2 上色工具 2.2.3 “颜色”面板组 2.2.4 选择工具 2.2.5 编辑工具 2.2.6 查看工具 第3节 演员的创建 2.3.1 帧 2.3.2 元件、实例和库 第4节 相关工具 2.4.1 对象变形 2.4.2 导入外部素材 2.4.3 使用滤镜 第5节 时间轴和层 2.5.1 “时间轴”面板 2.5.2 图层 第6节 逐帧动画 2.6.1 逐帧动画的概念和表现形式 2.6.2 创建逐帧动画的方法 第7节 Flash人物造型绘制实例解析 2.7.1 Q版人物的绘制 2.7.2 卡通人物的画法 第3章 Flash动画前期设计 第1节 动画创作工艺流程 3.1.1 动漫创意阶段 3.1.2 前期制作阶段 3.1.3 中期绘制阶段 3.1.4 后期制作阶段 3.1.5 制作背景资料 第2节 剧本编写 3.2.1 剧本的来源 3.2.2 剧本创作的方法 第3节 动画美术设计 3.3.1 动画美术设计的责任和作用 3.3.2 动画美术设计的具体任务 3.3.3 美术设计的前期准备 3.3.4 确定作品风格 3.3.5 动画片的素材与积累 第4节 分镜头设计 3.4.1 分镜头脚本 3.4.2 镜头语言 3.4.3 运动设计技巧 3.4.4 画面构图 3.4.5 声音和语言 第4章 Flash动画造型设计 第1节 角色的设定原则 4.1.1 动画造型风格 4.1.2 动画造型设计的主要依据 4.1.3 角色创作步骤 4.1.4 动画造型设计方法 第2节 造型基本训练 4.2.1 写生训练 4.2.2 默写训练(触摸式) 4.2.3 几何形体概括训练 4.2.4 动画角色规范 第3节 实战方法 4.3.1 造型设计作画步骤 4.3.2 造型的形体特征和人物比例 4.3.3 基本形的归纳 4.3.4 拉伸与压缩 4.3.5 模型参考 4.3.6 其他方法 第4节 表情设计 4.4.1 面部情感表达 4.4.2 表情设计解析 4.4.3 表情表现技巧 4.4.4 口型设计 4.4.5 表情动画制作 第5节 Flash人物造型绘制实例解析(1) 第6节 Flash人物造型绘制实例解析(2) 第7节 QQ/MSN表情绘制实例解析 4.7.1 简单的表情绘制 4.7.2 魔法表情绘制 第8节 Flash动物造型绘制实例解析 4.8.1 绘制可爱的小狗实例解析 4.8.2 绘制爬行类动物实例解析 4.8.3 绘制卡通猴实例解析 第5章 Flash动画场景设计 第1节 场景设计原则 5.1.1 动画场景设计要素和原则 5.1.2 场景设计流程 5.1.3 场景中空间的表现 第2节 室外背景设计实例解析 5.2.1 背景设计常用工具 5.2.2 现代建筑绘制实例 5.2.3 古代建筑绘制实例 第3节 室内背景设计实例解析 第4节 循环背景设计实例解析 第6章 Flash动画的创建 第1节 原画与动画 6.1.1 原画和动画的概念 6.1.2 动画长度 6.1.3 一拍一、一拍二与动作幅度 6.1.4 原画工作技巧 6.1.5 原画创作26条口诀 第2节 Flash动画的创建 6.2.1 动作补间动画 6.2.2 形状补间动画 6.2.3 引导线动画 6.2.4 遮罩动画 6.2.5 色彩变化的动画 第3节 动画的优化与发布 6.3.1 优化Flash文档 6.3.2 优化动画元素和线条 6.3.3 优化文本和字体 6.3.4 优化色彩 第4节 动作设计 6.4.1 动作的时间与节奏 6.4.2 如何表现好动作 6.4.3 如何设计动作 6.4.4 设计好动作的标准 6.4.5 提高原画水平的辅助手段 6.4.6 动作设计欣赏 第5节 人物动作绘制实例解析 6.5.1 人物头部动作 6.5.2 人物肢体动作 第7章 Flash动画实战 第1节 Q版动画《月照七夕》 7.1.1 作品策划 7.1.2 角色定位设计 7.1.3 脚本与分镜 7.1.4 场景的绘制 7.1.5 动画的后期合成 7.1.6 作品赏析 第2节 剪纸动画《年》 7.2.1 作品策划 7.2.2 角色定位与设计 7.2.3 脚本与分镜 7.2.4 场景绘制 7.2.5 添加声音和按钮 7.2.6 作品合成输出 7.2.7 作品赏析 第3节 动画欣赏《影子》 附录A 动漫中常用的标识文字和符号 附录B 动画创作中容易出现的问题 附录C 30部影史最佳动画片完整名单 附录D Flash常用快捷键 参考文献 后记

## <<Flash动画设计案例教程>>

### 章节摘录

插图：动画作为一种艺术文化类型，是文化信息的大众传播媒介；动画片作为电影电视片种之一，是集美术、电影于一体的独特影片形式。

动画既是艺术创作，又是商品生产；既是艺术的把握，又是技术的实现；既是集体的作品，又有个人的创造。

由于动画片是将一幅幅有顺序的图画，通过逐格拍摄、连续放映的方法使形象活动起来的，因此，它不但能使一切生物，包括人物、动物、植物按照画家的意志活动，也可以赋予非生物以生命，使桌椅板凳、锅碗瓢盆乃至各种固定的建筑物都按照画家的意愿活动起来。

它能非常鲜明、生动、富有想象力地表现某些自然现象，如风、雪、雨、雷、水、火、烟、云等；还可以通过叠化等技巧，直接使一种形象变化为另一种形象，如《大闹天宫》中孙悟空的“七十二变”等。

总之，动画片除了能表现真人片能表现的种种之外，还能表现真人片所无法表现的一切情境，特别是一些夸张的、幻想的、虚构的题材，更能发挥动画片的优势。

动画片善于把幻想与现实紧紧地交织在一起，把原先只能存在于想象中的东西落实为具体的形象，并因此而生出独特的感染力和出人意料的银幕效果，从而为人类的想象力提供了更广阔的驰骋天地。

动画的原理为：把一系列相关的静态图片以24张/秒的速度串连在一起，利用人眼的“视觉暂留”现象，使这些图片在快速闪现时产生活动影像，从而构成动画。

动画的基本原理与电影、电视一样，都是视觉原理。

医学已证明，人眼具有“视觉暂留”的特性，就是说人的眼睛看到一幅画或一个物体后，在1/24秒内不会消失。

利用这一原理，在一幅画面还没消失前播放出下一幅画，就会给人眼造成一种流畅的视觉变化效果。

## 后记

动漫作品在欣赏时令人轻松愉快，而它的制作过程却十分艰辛，需要动画家的耐心和不懈的努力，但通常这些辛劳在动漫爱好者的眼里却是工作的乐趣。

动画艺术作为一种独特的艺术形式，其艺术性、商业性的价值日益彰显。

随着社会经济的迅猛发展，动画艺术的巨大魅力也逐步感染和影响世界文化艺术，成为世界文化之林中的一朵奇葩。

近年来，随着经济全球化的到来，动画产业的全球化也悄然而至，从电视到电影、从漫画到广告、从网络到游戏、从玩具到服装……动画产业和市场的飞速发展使“动画”的外延不断扩大，全球化加速了动画高科技和创新理念的引进。

交互式二维动画软件Flash在网页制作、多媒体、影视等领域都有着广泛应用，Flash在整个互联网中有着深远的影响，Flash动画必将对未来的电视甚至电影领域产生巨大影响。

本书通过7个章节较为详细地讲述了动画的原理和发展、泛动画产业发展之路、无纸动画及动画市场策划、动画创作等问题，并通过具体的设计案例讲述了Flash动画前期设计、Flash动画造型设计、Flash动画场景设计、Flash动画创建等内容，形成了一个较为完整的Flash动画设计的教学体系。

此书自执笔编著到付梓问世，得到了很多朋友的帮助，完成了许多繁杂琐碎的细节工作，在此向他们表示诚挚的谢意。

在资料搜集整理过程中，王大印、李媛、徐文博、蒋丽君、冀柄旭参与了排版和校对工作，在本书编写过程中动画与数字媒体专业的学生徐文博、蒋丽君、丁思佳、连莲、董琳、邵灵阳、谢恺、徐平、易辉、张斯为、朱曼曼、牛美娜、冯广杰、何欢、李智聪、栾晓明、韩吉等为本书提供了作品，专业作者柳文龙专门为此书绘制了大量精美的插图，在此深表感谢！

## <<Flash动画设计案例教程>>

### 编辑推荐

《Flash动画设计案例教程》贯彻案例式教学理念，内容全面、实例丰富、图文并茂，注重理论联系实际，强调软件的使用技巧和创作理念的巧妙结合，重点在于创作理念和方法的介绍，使读者具备设计Flash商业性动画的能力。

无纸动画，Flash动画造型，动画产业，Flash创作实战，动画前期创作，Flash动画场景。

<<Flash动画设计案例教程>>

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>