

## <<Flash CS5动画设计宝典>>

### 图书基本信息

书名：<<Flash CS5动画设计宝典>>

13位ISBN编号：9787302248330

10位ISBN编号：7302248338

出版时间：2011-4

出版时间：清华大学出版社

作者：邓文达 等编著

页数：394

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 CS5动画设计宝典>>

### 内容概要

本书是专门讲解flash动画设计的专业类图书。

全书共分3篇15章，第1章～第3章为动画设计基础篇，主要介绍绘画基础知识和flash的使用，其中包括素描与速写、空间感与透视、色彩与构图等基础知识，旨在帮助没有美术基础的读者打好基础；第4章～第11章为动画创作流程篇，通过20多个精美实例，详细介绍了一部flash动画片从剧本创作开始，到角色造型与背景设计、分镜头设计、原画设计与运动规律、flash动画(逐帧、补间、骨骼和3d动画)创作、柳音与后期制作等各个环节的相关知识，使读者能够较为全面地掌握flash动画创作流程中各个环节的创作要领；第12章～第15章为经典案例篇，精彩演绎了不同动画主题和类型的典型商业案例，涉及flash手机动画、flash电视广告、flash

mv、flash动画短片等各种极具代表性的领域，使读者在实践中累积专业功力，达到独立完成flash动画项目的目的。

本书学习流程联系紧密，环环相扣，一气呵成，使读者在掌握flash动画创作技巧的同时，享受无比的学习乐趣。

本书融入了作者丰富的动画设计经验和教学心得，内容全面、结构合理、讲解翔实精到，采用了由易到难、深入浅出的讲解方式，非常符合读者的学习心理。

《flash cs5动画设计宝典》适合作为flash动画的基础培训教程和进阶教程，也可作为广大flash爱好者、中小学教师、大中专院校学生的自学教程和参考书。

## <<Flash CS5动画设计宝典>>

### 书籍目录

#### 第1篇 动画设计基础篇

##### 第1章 解读flash动画设计

- 1.1 进入精彩绝伦的动画世界
  - 1.1.1 动画片的基本原理
  - 1.1.2 动画片的特点
  - 1.1.3 动画的分类
- 1.2 关于传统动画片
- 1.3 flash动画
  - 1.3.1 关于flash
  - 1.3.2 flash动画的特点
  - 1.3.3 flash动画的应用领域
- 1.4 flash动画与传统动画的比较
  - 1.4.1 传统动画的优点与局限性
  - 1.4.2 flash动画的优点
  - 1.4.3 借鉴传统动画制作flash动画
- 1.5 flash动画的创作流程
  - 1.5.1 文字剧本
  - 1.5.2 导演阐述
  - 1.5.3 角色造型和背景设计
  - 1.5.4 文字和画面分镜头台本
  - 1.5.5 先期音乐和先期对白
  - 1.5.6 原画、动画的设计与制作
  - 1.5.7 合成动画
  - 1.5.8 后期制作

##### 第2章 flash动画设计与美术基本功

- 2.1 关于素描
  - 2.1.1 素描造型能力与美术基本功
  - 2.1.2 素描的类型
- 2.2 形、轮廓与线条
  - 2.2.1 形的概念
  - 2.2.2 线条
- 2.3 速写在动画设计中的重要作用
  - 2.3.1 速写的特点
  - 2.3.2 速写的表现形式
  - 2.3.3 速写与草图
- 2.4 明暗色调与立体感
  - 2.4.1 明暗色调
  - 2.4.2 物体表面色彩的形成
  - 2.4.3 物体立体感的表现方法
- 2.5 空间感与透视
  - 2.5.1 透视和绘画透视学
  - 2.5.2 透视的基本术语
  - 2.5.3 平行透视
  - 2.5.4 成角透视
  - 2.5.5 倾斜透视

## <<Flash CS5动画设计宝典>>

2.5.6 空气透视

2.6 flash动画的色彩搭配

2.6.1 色彩属性

2.6.2 色彩的冷暖感

2.6.3 色调

2.6.4 flash动画色彩的搭配技巧

2.7 构图原理

2.7.1 关于构图

2.7.2 构图的基本手法

2.7.3 构图形式

第3章 flash动画设计快速入门

3.1 熟悉flash的工作界面

3.1.1 开始页

3.1.2 工作界面

3.2 flash绘画常用工具

3.2.1 绘图工具

3.2.2 上色工具

3.2.3 绘图辅助工具

3.3 “时间轴”面板

3.3.1 时间轴工具按钮的基本功能

3.3.2 “洋葱皮”功能

3.3.3 “多帧编辑”功能

3.3.4 帧频

3.4 关于帧

3.4.1 帧的分类

3.4.2 帧的编辑

3.5 关于图层

3.5.1 创建图层

3.5.2 选择图层

3.5.3 移动图层

3.5.4 编辑图层

3.5.5 图层的状态

3.6 元件、实例和库

3.6.1 关于元件

3.6.2 创建元件

3.6.3 元件与实例

3.6.4 改变实例

3.6.5 关于库

3.6.6 管理库

3.6.7 打开外部库

第4章 动画剧本的创作

4.1 动画剧本的思维特点

4.1.1 视觉造型思维

4.1.2 蒙太奇思维

4.2 素材与题材

4.2.1 题材的选择

4.2.2 收集素材

## <<Flash CS5动画设计宝典>>

### 4.3 剧本设计

#### 4.3.1 策划

#### 4.3.2 剧本定位

### 4.4 动画剧本的结构

#### 4.4.1 开场

#### 4.4.2 发展

#### 4.4.3 高潮

#### 4.4.4 结局

### 4.5 flash原创剧本

### 4.6 改编剧本

#### 4.6.1 常见的改编方法

#### 4.6.2 对原著的改编程度

#### 4.6.3 动画剧本改编的一般步骤

### 4.7 剧本创作的步骤

#### 4.7.1 剧情创意

#### 4.7.2 故事梗概

#### 4.7.3 文字剧本（文字本）

### 4.8 如何创作一部受人欢迎的剧本

## 第5章 角色造型设计与案例

### 5.1 动画角色设计的风格分类

### 5.2 人物造型设计基础

#### 5.2.1 人体结构

#### 5.2.2 人体比例

#### 5.2.3 头部结构

### 5.3 角色造型设计

#### 5.3.1 角色造型设计的特点

#### 5.3.2 角色造型设计的一般步骤

### 5.4 人物的画法与flash实现

#### 5.4.1 卡通人物——小女孩

#### 5.4.2 q版人物——少年武士

### 5.5 动物的画法与flash实现

#### 5.5.1 q?动物——小猫

#### 5.5.2 卡通动物——小马

### 5.6 超现实角色的画法与flash实现

#### 5.6.1 森林怪兽

#### 5.6.2 小龙女

## 第6章 背景设计

### 6.1 背景设计概述

#### 6.1.1 关于背景设计

#### 6.1.2 背景的分类

#### 6.1.3 背景设计的风格分类

#### 6.1.4 背景设计的构图

### 6.2 背景设计的常用工具

### 6.3 背景设计的一般步骤

### 6.4 背景画法与flash实现

#### 6.4.1 夏日海滩

#### 6.4.2 公园一角

## <<Flash CS5动画设计宝典>>

- 6.4.3 室外建筑景——荷塘月色
- 6.4.4 古代书房
- 6.5 背景的画法与painter实现
  - 6.5.1 自然景——野菊花
  - 6.5.2 建筑景——天坛
- 第7章 flash动画分镜头设计
  - 7.1 分镜头台本概述
    - 7.1.1 分镜头台本的由来
    - 7.1.2 电影镜头
    - 7.1.3 镜头的景别
  - 7.2 文字分镜头台本
  - 7.3 画面分镜头台本
    - 7.3.1 认识画面分镜头台本
    - 7.3.2 画面分镜头台本的内容与格式
    - 7.3.3 画面分镜头台本的创作步骤
  - 7.4 镜头角度
    - 7.4.1 鸟瞰镜头
    - 7.4.2 平视镜头
    - 7.4.3 俯视镜头
    - 7.4.4 仰视镜头
  - 7.5 镜头运动
    - 7.5.1 推镜头
    - 7.5.2 拉镜头
    - 7.5.3 摇镜头
    - 7.5.4 横移镜头
    - 7.5.5 升降镜头
    - 7.5.6 跟镜头
    - 7.5.7 晃动镜头
    - 7.5.8 景深
  - 7.6 镜头转换
    - 7.6.1 切入切出
    - 7.6.2 化出化入
    - 7.6.3 淡入淡出
    - 7.6.4 划入划出
    - 7.6.5 圈入圈出
  - 7.7 分镜构图
    - 7.7.1 构图的平面空间关系
    - 7.7.2 构图的立体空间关系
- 第8章 原画设计与运动规律
  - 8.1 传统动画中的原画和动画
    - 8.1.1 原画（动画设计）
    - 8.1.2 动画（中间画）
  - 8.1.3 什么是“一拍二”
  - 8.2 原画设计的一般步骤
  - 8.3 原画基础——动作分析
    - 8.3.1 动作分析的过程
    - 8.3.2 动作分析的要领

## <<Flash CS5动画设计宝典>>

- 8.3.3 如何画出好的动作
- 8.4 动作的时间、速度与节奏
  - 8.4.1 动作的时间
  - 8.4.2 动作的速度
  - 8.4.3 动作的节奏
  - 8.4.4 动作的停顿
- 8.5 动作的重复与循环
- 8.6 物体运动的基本规律
  - 8.6.1 弹性变形
  - 8.6.2 惯性变形
  - 8.6.3 预备动作
  - 8.6.4 主体动作与跟随动作
  - 8.6.5 曲线运动
- 8.7 动画片中的特殊技巧
  - 8.7.1 夸张
  - 8.7.2 流线和残影

### 第9章 创建逐帧动画与补间动画

- 9.1 flash的动画类型
- 9.2 创建逐帧动画
  - 9.2.1 逐帧动画的特点
  - 9.2.2 创建逐帧动画——鸟豆豆吃苹果
- 9.3 创建补间动画
  - 9.3.1 补间的概念
  - 9.3.2 补间动画的特点
  - 9.3.3 补间动画和传统补间
  - 9.3.4 创建补间动画——桃林飞花
  - 9.3.5 创建传统补间动画——思念的翅膀
- 9.4 创建补间形状
  - 9.4.1 补间形状的特点
  - 9.4.2 创建形状补间动画——围巾飘动
- 9.5 创建遮罩动画
  - 9.5.1 遮罩动画的特点
  - 9.5.2 镜头切换效果——圈入圈出
- 9.6 “动画编辑器”面板
  - 9.6.1 认识“动画编辑器”面板
  - 9.6.2 编辑关键帧
  - 9.6.3 编辑元件实例的属性
  - 9.6.4 实例应用——男主角从天而降
- 9.7 动画预设
  - 9.7.1 预览动画预设
  - 9.7.2 应用动画预设
  - 9.7.3 将补间另存为自定义动画预设
  - 9.7.4 导入动画预设

### 第10章 创建骨骼和3d动画

- 10.1 反向运动学与骨骼动画
  - 10.1.1 正向运动学与反向运动学
  - 10.1.2 骨骼动画与补间动画

## <<Flash CS5动画设计宝典>>

- 10.1.3 骨骼动画的制作要点
- 10.2 创建骨骼动画
  - 10.2.1 定义骨骼——向元件实例添加骨骼
  - 10.2.2 编辑ik骨骼和对象
  - 10.2.3 对骨骼进行动画处理
  - 10.2.4 控制缓动
- 10.3 调整ik运动约束与添加弹簧属性
  - 10.3.1 约束连接点的旋转
  - 10.3.2 约束连接点的平移
  - 10.3.3 向骨骼中添加弹簧属性
  - 10.3.4 更改连接点的速度
- 10.4 形状的反向运动学
  - 10.4.1 制作形状骨骼动画
  - 10.4.2 绑定形状
- 10.5 创建角色骨骼动画——女孩弹吉它
- 10.6 在flash中制作3d动画
  - 10.6.1 平移3d图形
  - 10.6.2 旋转3d图形
  - 10.6.3 调整透视角度与消失点
- 10.7 制作旋转的3d立方体
  - 10.7.1 制作立方体
  - 10.7.2 制作立方体的旋转动画
- 第11章 声音与后期制作
  - 11.1 动画片中的声音
    - 11.1.1 动画片中的声音要素
    - 11.1.2 声音的导入与添加
    - 11.1.3 声音面板的基础知识
  - 11.2 声音的编辑技巧
    - 11.2.1 设置背景音乐的循环播放
    - 11.2.2 制作淡入淡出的音效
    - 11.2.3 声音的压缩
  - 11.3 后期制作
    - 11.3.1 添加声音
    - 11.3.2 加入字幕与版权信息
    - 11.3.3 动画的审核与修改
    - 11.3.4 添加loading
    - 11.3.5 添加播放与重播按钮
  - 11.4 flash动画的优化与测试
    - 11.4.1 flash动画的优化
    - 11.4.2 作品的测试
  - 11.5 发布flash动画
    - 11.5.1 导出动画
    - 11.5.2 发布设置
- 第12章 flash手机动画——宝宝打电话
  - 12.1 关于手机动画
    - 12.1.1 flash lite简介
    - 12.1.2 手机动画的设计要求



## <<Flash CS5动画设计宝典>>

- 12.2 案例预览
- 12.3 创作构思与画面分镜头台本
- 12.4 创建手机动画并导入铃声
- 12.5 角色与背景设计
  - 12.5.1 宝宝的绘制
  - 12.5.2 卷?女人的绘制
  - 12.5.3 背景的绘制
- 12.6 动作设计——宝宝打电话
  - 12.6.1 宝宝说话的动作
  - 12.6.2 身体动作
- 12.7 整合动画
  - 12.7.1 制作取景框
  - 12.7.2 合成分镜
- 第13章 flash电视广告片——奥运来了
  - 13.1 案例预览
  - 13.2 广告创意
  - 13.3 制作画面分镜头
  - 13.4 制作动作元件
    - 13.4.1 呐喊动作
    - 13.4.2 人群说话动作
    - 13.4.3 打篮球动作
  - 13.5 合成动画
    - 13.5.1 合成 第1段动画
    - 13.5.2 合成 第2段动画
  - 13.6 后期制作
    - 13.6.1 添加声音
    - 13.6.2 导出png位图序列
- 第14章 flash mv《桃花朵朵开》
  - 14.1 影片预览
  - 14.2 创作文字剧本
  - 14.3 角色造型设计
    - 14.3.1 角色设定
    - 14.3.2 绘制男主角
    - 14.3.3 绘制女主角
    - 14.3.4 绘制兔子
  - 14.4 画面分镜头设计
  - 14.5 场景设计
  - 14.6 原动画制作
    - 14.6.1 弹吉它动作
    - 14.6.2 弹琵琶动作
    - 14.6.3 走路动作
  - 14.7 整合动画
    - 14.7.1 添加音乐和取景框
    - 14.7.2 合成动画
- 第15章 flash动画片《阿福》之《越狱虎王》
  - 15.1 影片预览
  - 15.2 编写文字剧本

## <<Flash CS5动画设计宝典>>

### 15.3 角色造型设计

#### 15.3.1 角色造型设计分析

#### 15.3.2 坏坏虎的绘制

#### 15.3.3 笨笨虎的绘制

### 15.4 画面分镜头设计

#### 15.4.1 设计分析

#### 15.4.2 绘制分镜头草图的注意事项

### 15.5 背景设计

### 15.6 动作设计

#### 15.6.1 坏坏虎左顾右看

#### 15.6.2 笨笨虎说话

### 15.7 合成影片

## <<Flash CS5动画设计宝典>>

### 编辑推荐

120分钟实例制作视频，全程语音讲解，让读者学习更加轻松。

30个经典实例融入了作者多年绘画与动画制作的独家秘技，让读者轻松掌握Flash动画制作的精髓

。4个大型商业案例，全程图解教学，使读者在实践中积累专业功力，达到独立完成Flash动画项目的目的。

<<Flash CS5动画设计宝典>>

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>