

## <<Flash CS6动漫创作技法>>

### 图书基本信息

书名：<<Flash CS6动漫创作技法>>

13位ISBN编号：9787302306689

10位ISBN编号：7302306680

出版时间：2012-12

出版时间：清华大学出版社

作者：杨仁毅

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 CS6动漫创作技法>>

### 内容概要

《动漫梦工场:Flash CS6动漫创作技法》从Flash CS6动漫创作的实际应用角度出发,本着易学易用的原则从零开始讲解动漫创作,通过大量的实战应用案例,全面、系统地介绍了Flash动漫创作的基础步骤和应用技巧。

全书共分10章,主要包括绘制矢量图形、制作人物动作动画、制作场景动画、Flash脚本动画、交互动画、制作贺卡、制作彩铃、制作MTV、Flash动画短片以及制作Flash游戏等内容。

在讲述过程中,一步一步地指导读者学习创作动漫作品的基本技能,使读者快速掌握Flash强大的动画制作功能。

## &lt;&lt;Flash CS6动漫创作技法&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 绘制矢量图形 Work 1 要点导读 Work 2 案例解析 案例1 绘制花朵 1.1 效果展示 1.2 技术点睛 1.3 步骤详解 1.3.1 导入背景 1.3.2 绘制花瓣 1.3.3 绘制花蕊 1.3.4 编辑场景 举一反三绘制小汽车 案例1 熊猫举重 2.1 效果展示 2.2 技术点睛 2.3 步骤详解 2.3.1 绘制熊猫头部 2.3.2 绘制熊猫身体 2.3.3 绘制杠铃 举一反三绘制调皮小猴 案例3 盛夏海滩场景 3.1 效果展示 3.2 技术点睛 3.3 步骤详解 3.3.1 绘制蓝天、海洋与沙滩 3.3.2 绘制太阳伞 3.3.3 绘制云朵与海鸥 举一反三美丽的湖泊 第2章 制作人物动作动画 Work 1 要点导读 Work 2 案例解析 案例4 人物行走动画 4.1 效果展示 4.2 技术点睛 4.3 步骤详解 4.3.1 制作人物 4.3.2 制作人物动画 4.3.3 编辑场景 举一反三 跳舞动画 案例5 人物打斗动画 5.1 效果展示 5.2 技术点睛 5.3 步骤详解 5.3.1 紫色小人打斗动作 5.3.2 黑色小人打斗动作 5.3.3 添加打斗音效 举一反三 提刀动画 第3章 制作场景动画 Work 1 要点导读 Work 2 案例解析 案例6 野外的小蝴蝶 6.1 效果展示 6.2 技术点睛 6.3 步骤详解 6.3.1 创建蝴蝶影片 6.3.2 编辑场景 举一反三 森林中的小松鼠 案例7 繁星点点 7.1 效果展示 7.2 技术点睛 7.3 步骤详解 7.3.1 创建星星影片 7.3.2 编辑场景 举一反三 春天的海边 案例8 深秋落叶 8.1 效果展示 8.2 技术点睛 8.3 步骤详解 8.3.1 创建树叶飘落动画 8.3.2 编辑场景 举一反三 山谷鸟翔 案例9 小河与小鱼 9.1 效果展示 9.2 技术点睛 9.3 步骤详解 9.3.1 创建小鱼影片 9.3.2 创建背景影片 举一反三 行云与风车 第4章 Flash脚本动画 Work 1 要点导读 Work 2 案例解析 案例10 飞舞的蜻蜓 10.1 效果展示 10.2 技术点睛 10.3 步骤详解 10.3.1 导入蜻蜓与背景图像 10.3.2 添加脚本 举一反三 林中大雨 案例11 傍晚的村宅 11.1 效果展示 11.2 技术点睛 11.3 步骤详解 11.3.1 制作“烟”影片剪辑元件 11.3.2 制作“烟动”影片剪辑元件 11.3.3 调整背景色调 举一反三 深海气泡 第5章 交互动画 Work 1 要点导读 Work 2 案例解析 案例12 交谊舞 12.1 效果展示 12.2 技术点睛 12.3 步骤详解 12.3.1 制作跳舞动画 12.3.2 创建按钮 12.3.3 编辑场景 举一反三 鼠标碰触动画 案例13 圣诞老人 13.1 效果展示 13.2 技术点睛 13.3 步骤详解 13.3.1 制作“圣诞老人”影片剪辑元件 13.3.2 制作礼物按钮 ..... 第6章 制作贺卡 第7章 制作彩铃 第8章 制作MTV 第9章 Flash动画短片 第10章 制作Flash游戏

## <<Flash CS6动漫创作技法>>

### 章节摘录

版权页：插图：开始制作之前，先来了解一下人物走路的规律。

前进过程中，人体的整个身躯呈波浪式前进。

当一条腿垂直支撑身体时，身体是最高的；而当步子跨开最大距离时，身体是最低的。

双手双脚的动作是交替相反的，所以在运动过程中，肩部和骨盆的运动方向也是交替相反的。

胳膊的摆动要以肩胛骨为轴心做弧线摆动。

当一只脚做支撑时，另外一只脚就会提起迈步。

这样的过程会循环交替下去，而支撑力也会随着身体前进的重心而变化，脚踝和地面之间呈弧线规律往前运动。

如图2—7所示就是一幅人物走路的示意图。

同样，人的手在走路时也有规律可循。

首先，手掌的指头要放松，做前后摆动运动。

当手运动到前方时，腕部会相应地提高，并稍向内弯曲。

一般情况下，人物走得慢，步子就小，离地悬空过程不高，手的前后摆动幅度也不会太大；相反，当走得快时，手脚的运动幅度也会相应加大，抬的高度也都要略微提高。

人物跑步的动作也与此大同小异，只是略微更复杂些而已。

下面介绍一些人物跑步动作的规律。

身体向前倾，步子迈得比较大。

拳头为握紧状，但又不需要握得太紧；手臂弯曲做前后摆动运动，而且抬起的高度要高些，甩动也要有力。

脚的弯曲幅度比较大，脚部一离地就要弯曲起来做向前运动，而且弹力要大。

身躯前进的波浪式运动曲线比走路时更大。

如图2—2所示就是一幅人物奔跑的示意图。

这些动作听起来似乎很复杂，其实只要抓住了规律，平时多注意观察生活，多练习如何将生活中感悟到的动作还原到制作中，那么一切都会变得非常简单！

有兴趣的朋友可以根据以上介绍的方法多多实践，这样制作出的作品一定会越来越逼真。

## <<Flash CS6动漫创作技法>>

### 编辑推荐

《动漫梦工场:Flash CS6动漫创作技法》内容翔实,实例丰富,图文并茂,可供准备从事动漫创作、网络游戏制作的读者学习使用,也可供没有基础知识但希望快速掌握Flash动漫创作技巧的读者自学使用,还可作为动漫培训班、职业院校以及大中专院校动漫和艺术类专业学生的教学用书。

<<Flash CS6动漫创作技法>>

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>