第一图书网, tushu007.com

<<Flash动画实训教程>>

图书基本信息

书名：<<Flash动画实训教程>>

13位ISBN编号：9787532274499

10位ISBN编号：7532274497

出版时间：2012-1-1

出版时间：上海人民美术出版社

作者：李昕

页数：146

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

内容概要

本书从最基础的工具开始讲起，通过案例引导初学者快速入门，同时作者结合自己的一线工作经验运用精心挑选的实例，全方位的讲解了Flash动画的制作流程，包括前期的人物设计、人物建库、场景制作，中期的动画制作、人物的穿帮修改，后期的输出与合成等各个环节，让初学者认识并了解Flash动画，学会运用该软件更高效快捷的完成工作，做出好的动画。

作者简介

李昕，毕业于中国传媒大学。
资深动画设计师，中国传媒大学北广在线Flash动画制作专业教师。

自2006年开始研究Flash，在大学期间制作过多部Flash短片，并以《梦》获得第二届超级闪客大赛三等奖，而后参与制作《家有儿女》Flash版。
2008年在上海垣维动画有限公司制作《纳米小子》、《金鱼》等一系列国外Flash加工片。
2009年受聘于北京游卡桌游有限公司，担任创意设计师。
参与制作《三国杀》Flash教学动画和《砸蛋》网页动画及后续的产品开发。

2010年创立动帧格动画工作室，主要作品有《当当与库吧》、《霍元甲》等。

第一图书网, tushu007.com

<<Flash动画实训教程>>

书籍目录

前言
1传统动画与Flash动画
1.1 动画的定义
1.2 传统动画
1.3 Flash动画
1.4 制作Flash动画的优势及要求
2 Flash动画入门
2.1 Flash软件的工作界面
2.2 时间轴窗口
2.3 帧
2.4 图层
2与元件、实例、库
3 Flash动画的基本类型
3.1 逐帧动画
3.2 补间动画
3.3 引导线动画
3.4 遮罩动画
3.5 时间轴特效
4 动画的基本运动规律
4.1 作用力与反作用力
42动作的时间与间距
4.3 预备与缓冲动作
4.4 直线运动与曲线运动
5 人物设计与角色建库
5.1 人物设计风格
5.2 收集素材
5.3 草图绘制
5.4 角色建库
6 场景、道具及特效制作
6.1 场景设计的基本要素
6.2 场景制作的分类
6.3 动画片中的道具
6.4 特效制作
7 Flash动画的中后期制作
7.1 注意事项和工作分配表
7.2 素材的调入
7.3 动作设计
7.4 动作制作
7.5 文件导出
课程教学安排建议
后记

章节摘录

版权页：插图：世界中的万事万物都是互相依存的，正如人们看到什么样的景物就会联想到生活在那里的人们及他们的生存状态、行为习俗等。
所以，当人们在进行一项具有特定内容的动画片背景设计时，也必须使用特定的景物造型和色彩去描绘，这就是动画角色与背景之间所存在的必然性。
在设计背景的时候.对景物进行归纳与取舍是动画背景造型的基本要求之一，目的是将景或物的特征更突出地表现出来，也就是让观众能够相信这个设计。
要达到这一点，在设计绘制的时候要注意以下三个方面的问题：（1）在形式结构上能传达出普遍的认知概念，例如一个城市的组成元素，有马路、高楼、汽车、路人、立交桥等，添加了这些元素，人们就会相信这是一个城市。
（2）对色彩的感觉，如不同的色彩对人所产生的不同的心理与生理反应，例如在一个设计之中需要一个压抑的街道。
那么一个狭窄的街道，被污水搞得湿漉漉的地面，在建筑物间晃来晃去的杂乱线条.再辅以周围环绕的高楼大厦，这样会让人感觉到狭小、压抑。
最终在整体的色调上给予暗红色作为主体色，会给人一种喘不过气来的感觉。
（3）对空间的感知和感觉，如对画面的空间关系处理所引起的视觉上对纵深感、舒展感、压抑感、沉重感、距离感等的一般感知规律，这些是作为景物造型的形态归纳与想象造型进行发挥的基本依据。

编辑推荐

《Flash动画实训教程》是中国高等院校动漫游戏专业“十二五”规划教材之一。

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