

<<FLASH动画制作>>

图书基本信息

书名：<<FLASH动画制作>>

13位ISBN编号：9787539425832

10位ISBN编号：7539425830

出版时间：2009-4

出版时间：湖北美术出版社

作者：唐立

页数：168

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动画制作>>

前言

人才是第一生产力，因此，培养动画人才已成为当前发展我国动画产业的首要任务。

近几年来，我国动画教育产业发展异常迅速，全国已有200多所大专院校开设了动画专业，而且已经有几所独立的动画学院。

教学设施还在不断完善，教学质量也在不断提高，我国动画教育将逐步形成自己的特色和体系。

动画是一门独立的又是综合性的学科，它是艺术与科学的高度结合，涵盖面十分广泛，既包括影视、漫画、游戏的原创和制作等艺术领域；又包括当今高新科技数字技术等多方面的应用。

因此使动画突破了原有的专业界限而形成“泛动画”的全新概念。

这就对动画教育提出了更多、更高、更新的要求，同时也为动画教育的内容开辟了更加广阔的空间。

动画不仅仅是为儿童制作的影视作品，而且可以成为所有观众都喜爱的一种娱乐形式，“全龄动画”已经是目前国际流行的文化现象；动画不仅仅是一门艺术，而且是一种能够广泛应用的现代科技的表现形式，3D动画可以创造一个虚拟世界：在市场经济条件下，动画不仅仅是艺术和科技综合运用的新兴产业，而且已逐步成为一个世界性的文化产业，有着丰富和特殊的经济内涵，在管理、经营、开发等各个领域都有很多需要研究的课题。

根据上述动画产业的发展动态，可以想见，动画教育所要面对的知识领域将是相当宽广的。

由于过去我国动画产业不甚发达，动画教育也相对滞后，因此亟需加强基础理论的建设。

今天，积极开发编写和出版动画理论著作与动画教材已成为一项非常重要的文化经济并举的综合性工程。

近几年来，动画教程的编著和出版已十分活跃，品种也在逐渐增多，也引进了一些动画教材版本，这对促进我国动画教育的发展都是十分有益的。

这次湖北美术出版社出版了《高等院校动画艺术专业教材》，又是一套内容比较丰富的动画理论著作。

它关注了当前各国动画的最新发展，将动画的创作理念、创作方式和科技手段等方面进行了有机结合，内容包含了动画创作的各个重要组成部分以及各种专业知识、基础训练、操作技巧和作品分析等。可以达到“培养学生形成一种系统性的、创造性的专业思维习惯”和“锻炼学生将理论联系实践的动画操作能力”的宗旨。

无论对于动画教学工作，还是对动画专业人士和动画业余爱好者来说，这都是一套很有实用价值的参考丛书。

<<FLASH动画制作>>

内容概要

《FLASH动画制作》提供了对于动画行业的清晰概览和理解动画项目从创意到出片过程的指南。《FLASH动画制作》以动画制片人的视觉，讲述了动画项目生产的过程以及在其每一个阶段中制片人的作用。

《FLASH动画制作》还解答了一些常遇的基本问题——从如何入行到黄金时段系列节目的平均预算和周期等。

书中来自广泛的动画专业人士(公司所有人、策划人员、导演、制片人、编剧以及制作人员)的观点，给出了动画制片人的成功之道，书中还可以找到包括预算、周期和人员等完整的项目计划的细节描述。

<<FLASH动画制作>>

书籍目录

第一篇：基础技法——入门学习第1章 Flash动画片的基本概况与前景分析1.1 动画片全视角1.2 Flash动画设计的基本概况第2章 走进FLASH动画的幕后2.1 动画片的制作2.2 动画概念的基本原理2.3 Flash动画片的制作要素简介2.4 创作心得分享2.5 测试与练习第3章 动画创作的基础技法和原理3.1 Flash动画创作流程的基本划分3.2 剧本的编写3.3 导演基础3.4 原画技法3.5 动画技法3.6 创作心得分享3.7 测试与练习第4章 初识FlashCS3的工作环境4.1 FlashCS3的基础知识4.2 FlashCS3的工具箱4.3 创作心得分享4.4 测试与练习第5章 Flash动画制作的基本方法5.1 掌握帧的概念5.2 时间轴和图层5.3 使用元件和库资源5.4 创建动画5.5 导入5.6 影片的测试、发布与导出5.7 创作心得分享5.8 测试与练习第6章 特效的制作与运用6.1 FlashCS3中的滤镜6.2 遮罩效果6.3 引导层6.4 创作心得分享6.5 测试与练习第7章 使用相关软件配合画面的制作7.1 图像处理及编辑特效7.2 模拟自然绘画绘制动漫背景与插画7.3 创作心得分享7.4 测试与练习第二篇：实战演练——创作属于自己的FLASH动画第8章 动作篇8.1 曲线运动8.2 人体运动8.3 动物运动8.4 创作心得分享8.5 测试与练习第9章 自然现象篇9.1 自然天气9.2 自然景象9.3 创作心得分享9.4 测试与练习第10章 创意故事篇10.1 如何增强自己的创造能力10.2 创意故事与制作的结合10.3 创意故事10.4 创作心得分享10.5 测试与练习第11章 角色设计篇11.1 写实人物的造型设定11.2 Q版人物的造型设计11.3 人物头部的局部造型设计11.4 创作心得分享11.5 测试与练习第12章 场景设计篇12.1 画面构图12.2 写实背景的绘制基础12.3 场景设定12.4 创作心得分享12.5 测试与练习第13章 动画镜头篇13.1 运用Flash动画的镜头13.2 分镜头脚本与Flash动画镜头13.3 Flash动画的常用景别与镜头运用13.4 创作心得分享13.5 测试与练习第14章 视觉配色篇14.1 初识颜色14.2 视觉配色14.3 颜色的基本搭配14.4 创作心得分享14.5 测试与练习第15章 视觉平面篇15.1 平面设计在FLASH中的完美体现15.2 FLASHCS3对静态图片的处理15.3 绘制动画片的宣传海报15.4 创作心得分享15.5 测试与练习第16章 后期篇16.1 配音16.2 影片的全局把握——最终成片《动画Flash》内容简介16.3 创作心得分享16.4 测试与练习

<<FLASH动画制作>>

章节摘录

大量使用逐帧动画制作Flash动画的案例不多，但是在Flash作品中也不乏优秀的逐帧作品。出现这样的现象主要是由逐帧动画自身的属性决定的。

制作逐帧动画的缺点：每个关键帧都需要独立编辑，工作量较大，校对起来非常麻烦，并且会占用较大的内存。

对制作者的手绘能力要求也较高。

制作逐帧动画的优点：与绘制传统动画的思路相近，设计动作时几乎不受限制，可以完美地表现连续流畅的主体动作。

只要制作者有耐心就一定能做出画觉效果生动、细腻而强大的Flash动画片。

5.4.2 创建动作补间动画 动作补间是指，在起始关键帧定义好元件的各种属性，比如位置、大小、透明度等。

之后在结束关键帧改变这些属性，再由Flash进行计算自动得出两帧之间的渐变帧。

这就是动作补间动画。

(图5—47) 在FlashCS3中创建动作补间动画的操作方法如下：在起始帧上绘制需要制作补间动画的图形，点击起始帧，选中帧上的所有图形对象，在舞台中右键单击选中对象，选择【转换为元件】选项。

(图5—48) 在弹出的对话框中选择图形类型，为元件键入元件名，单击确定完成元件的创建。在起始帧后的第20帧，单击鼠标左键使用快捷键F61创建一个结束关键帧。

(图5—49) 在结束关键帧上移动并旋转元件。

在起始帧和结束帧之间，单击鼠标右键，在弹出的菜单中选择【创建补间动画】选项，完成动作补间创建。

(图5—50)

<<FLASH动画制作>>

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>