

图书基本信息

书名：<<Flash角色/背景/动画短片设计完全手册>>

13位ISBN编号：9787115205209

10位ISBN编号：7115205205

出版时间：2009-6

出版时间：人民邮电出版社

作者：周国栋

页数：386

字数：25000

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>

## 前言

从风靡各大网站的Flashy广告、Flash特效、Flash动画片，到中央电视台热播节目《快乐驿站》，再到给亿万儿童观众带来快乐的电影——《喜羊羊与灰太狼》，Flash动画以画面色彩明快、网络传播快、便于版权保护、制作成本较低等特点受到了人们的喜爱，也受到了专业设计人员的青睐，大量的学生、老师、专业制作团队，都在学习和研究Flash动画技术。从2000年开始，动漫产业更得到了国家的重视，在人才培养、软硬件投入等方面都给予了非常大的支持。

现在，已经有200多所专业院校开设了多媒体动画、无纸动画及新媒体动画等新兴专业，作为基础知识，Flash-电被广泛应用于这些专业领域。

自《Flash 8角色与动画短片设计技术精粹》2007年3月上市以来，受到了许多读者的喜爱，很多动画、多媒体专业也将这本书作为教材使用。

为了让更多的读者掌握Flash制作动画的技术，我们特意邀请周国栋先生对《Flash 8角色与动画短片设计技术精粹》做了重大升级。

周国栋先生有近十年的Flash动画设计、制作、教学经验，本次升级也花了一年多时间，在北京市科学技术情报研究所和众多朋友的大力帮助下完成。

书中全面、详细地为Flash初、中级爱好者讲解了角色设计、动作设计、场景设计、机械设定与动画短片制作相关的知识与技能，可以说是一本非常优秀的动画教材。

本书具有如下特点。

### 1. 技术通用。

本书所讲解的Flash动画技术不受软件版本影响，任何Flash版本均可使用。

### 2. 技术系统。

本书结合了Flash动画的技术要点，从基本工具入手，到分解绘画、绘制角色、设计动作、设计机械、绘制背景，再到完整动画短片的制作，最后到配音、剪辑、输出、发布，都作了深入的讲解。

使不具备美术基础的读者，通过本书的学习，也可以快速从业余闪客晋级为专业闪客。

## 内容概要

这是一本Flash动画技能工具书，书中不仅包含了绘画快速入门精要、商业动画制作精要，还包含了大量的动画制作技巧和动画参考资料，使读者能够快速上手并制作出符合市场需要的Flash商业动画。全书共分9章，以目前市场上商业动画应掌握的要点为切入点，详细讲解了Flash基础操作、Flash技法升级、角色设定、动作设定、场景设定、机械设定、特效、Flash动画综合应用和Flash动画制作常见问题等相关知识。

随书光盘还附赠了一本《角色与机械设定参考手册》电子书，读者可以在动画绘制、制作过程中参考。

本书技术全面，讲解系统，适合广大Flash动画制作爱好者及专业制作人员阅读，也适合作为大、中专院校相关专业的培训教材。

## 作者简介

周国栋，曾作飞扬无限有限公司公司高级动画师、北京电视台《过家家》剧组动画师、北京派龙动漫设计有限公司教育负责人与创意总监。

北京市科学技术情报研究所客座教授，北京吉利大学动画与游戏学院双师型教师，Painter中国地区高级教师，闪吧，阿邦网教育频道Flash专栏作者，2

## 书籍目录

第1章 Flash动画制作基础	1.1 系统配置	1.1.1 Windows基本配置	1.1.2 Macintosh基本配置
1.1.3 图形输入设备	1.2 Flash界面与操作基础	1.2.1 工作界面	1.2.2 软件基本操作设置
1.3 帧的概念及操作	1.3.1 概念	1.3.2 帧的创建	1.3.3 帧的编辑
1.4 图层的概念	1.4.1 图层的创建	1.4.2 图层的删除	1.4.3 图层的重命名
1.4.4 图层的排列	1.4.5 图层的隐藏、显示与图层轮廓	1.4.6 图层文件夹	1.5 元件的概念
1.5.1 元件的类型	1.5.2 创建元件	1.5.3 元件属性	1.5.4 元件库的使用
1.5.5 库的其他操作	1.6 常用工具与面板	1.6.1 选择工具(快捷键:V)	1.6.2 部分选取工具(快捷键:A)
1.6.3 任意变形工具(快捷键:Q)	1.6.4 渐变变形工具(快捷键:F)	1.6.5 套索工具(快捷键:L)	1.6.6 钢笔工具(快捷键:P)
1.6.7 文本工具(快捷键:T)	1.6.8 线条工具(快捷键:L)	1.6.9 矩形工具	1.6.10 铅笔工具(快捷键:P)
1.6.11 刷子工具(快捷键:B)	1.6.12 墨水瓶工具(快捷键:S)	1.6.13 颜料桶工具(快捷键:K)	1.6.14 滴管工具(快捷键:I)
1.6.15 橡皮擦工具(快捷键:E)	1.6.16 手形工具(快捷键:H)	1.6.17 缩放工具(快捷键:M, Z)	第2章 绘画与动画技法升级
2.1 造型基础	2.2 透视原理	2.3 认识色彩	2.4 鼠绘技法升级
2.5 色彩工具技法升级	2.5.1 渐变色综合应用——绘制不锈钢锅	2.5.2 渐变色综合应用——绘制左轮手枪	2.6 补间动画技法升级
2.6.1 补间动画应用——齿轮旋转动画	2.6.2 补间形状应用——旋转立方体	重点提示	第3章 角色设定
第4章 动作设定	第5章 场景设定	第6章 机械设定	第7章 特效
第8章 Flash动画综合应用	第9章 Flash动画制作常见问题		

### 编辑推荐

帧、图层、元件的概念、绘画工具的使用，绘画、上色与补间动画技法的升级，三庭五眼、四高三低、眼口鼻透视，五官、手脚、身体正面与侧面比例，人物站立、斜躺、坐、手持插口等设定，动作与表现、常规动作表现、自然现象及运动规律，一点、两点、三点及特殊透视情况的场景设定。交通工具、空中武器、陆地武器等机械设定，动画制作中特效的表现设计，动画的声音、测试、发布。

#### 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>