第一图书网, tushu007.com

<<我的Flash CS5动画与交互>>

图书基本信息

书名：<<我的Flash CS5动画与交互设计书>>

13位ISBN编号：9787121140990

10位ISBN编号：7121140993

出版时间：2011-8

出版时间：电子工业

作者：马鑫

页数：300

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

Flash
CS5是Adobe公司推出的一款全新的矢量动画制作和多媒体设计软件，广泛应用于网站广告、游戏设计、MTV制作、电子贺卡、多媒体课件等领域。
马鑫编著的《我的Flash
CS5动画与交互设计书》将Flash在广告行业中经常出现的工作分成6章内容，通过极富创意的案例，向读者展现
Flash强大的网页动画制作功能和动画制作方法。
本书中的每个案例都按照商业设计的基本流程进行写作，让读者能够深入参与到商业设计的整个过程。
在实例制作过程中，将Flash软件应用的基础知识及设计扩展内容串联其中，让您不知不觉中不但学会了软件的使用，而且在艺术和设计素养上得到了充分提升。

随书光盘提供每个实例所用到的素材文件、Flash格式的完成文件，以及每个实例的视频教学文件，方便读者朋友参考学习。

《我的Flash CS5动画与交互设计书》适合有一定软件操作基础的
Flash动画设计的初、中级读者，多媒体设计人员和平面视觉设计人员，以及广大Flash爱好者阅读，还可作为大专院校相关专业和Flash培训班学生的参考学习用书。

书籍目录

01 角色设计
角色设计概述
1.1“ 三毛 ”角色设计
设计思路
功能实现
制作简述
制作流程
知识加油站 刷子工具
知识加油站 任意变形工具
设计师该知道的Flash动画短片中角色设计的风格
1.2“ 风情少女 ”角色设计
设计思路
功能实现
制作简述
制作流程
知识加油站 钢笔工具组
知识加油站 使用元件
设计师该知道的Flash动画角色的表情
知识加油站 层叠对象
知识加油站 应用发光
知识加油站 应用投影
设计师该知道的Flash动画角色动作设计
……
02 场景设计
03 网页组件设计
04 Banner（页面横幅广告）设计
05 动画广告设计
06 全交互广告设计

章节摘录

版权页：插图：对角色造型中动物类的设计主要考虑角色的外部形象和动作，外部形象可以分清角色的属性和形象特征，动作是掌握角色的性格。
在设计的过程中首先要考虑角色的内在结构和外在形状。
经过简化的形象更能够体现：角色的准确结构。
一定要符合现实中相同种类角色的基本特征。
在动作和表情的设计中注重的是拟人化的处理方式。
3.Flash动画中角色设计的特征Flash动画与传统动画在角色设计上基本相同，但在研究Flash动画角色的过程中，常常将它与影视中的语言进行对比。
Flash动画的角色形象与影视中的演员基本上是相同的概念。
当欣赏一部电影后，除了对故事情节和画面效果很清楚外，其次就是演员，演员表演和对话在我们的脑海中印象很深。
Flash动画也一样，观众同样会将一部优秀的Flash动画影片的角色记忆犹新。
但Flash动画的角色形象都是虚拟的，不管角色是什么形状，都将它们拟人化处理，以使观众更容易接受。
形象的虚幻性：动画的角色都是由动画角色设计师通过剧本和导演的构思进行创造的，使动画角色设计师对角色的认识通过绘画的手段绘制在纸张上的一幅幅画面，动画角色原本是没有生命的。
Flash动画中赋予角色生命是在动画师一张张地绘制角色连续动作的许多画面后，通过人的视觉暂忘现象使绘制的一张张角色画面运动起来。
因此，Flash动画角色形象是虚幻的，与现实生活中的人物是有区别的。
创造的主观性：由于Flash动画的角色原本就没有生命，是在动画制作团队的合作下才有了视觉中的生命，它的生命是动画设计师赋予的，因此，动画角色的生命很大程度上带有主观性，是代表动画师对角色的一个主观判断。
角色所反映出来的性格、行动和心理特征等都是按照动画师对角色的认识而赋予的。
动作的机械性：毕竟动画角色不是现实生活中存在的，是动画师生活认识的表现，在角色的动作上，不可能像大自然一样随意自然，避免不了动作的重复和不搭配的现象。
随着Flash动画制作技术的不断改进和认识的逐步提高，角色在动画上基本很少存在不搭配的现象，动作的重复性还是有的。
例如，一段角色跑步的动作，动画师只需要绘制角色循环跑步的动作即可，后面都是循环的。
虽然Flash动画动作的机械性使动画不是很形象，但与传统动画相比，在满足相同相关的情况下可以节约很多时间。
创造的无限性虽然Flash动画在创作的过程中受到很多的限制，动画的效果看上去不是很完美，但是在Flash动画的创作过程中，它与传统动画相比，在制作的时间上可以节约不少，动画角色的创造要发挥主观能动性，使动画角色形象更生动，更让观众接受。
同时，Flash动画制作的团队不需要像传统动画那么庞大，几个人就能构成一个小的团队，制作出优秀的Flash动画影片。

编辑推荐

《做好设计师:我的Flash CS5动画与交互设计书(全彩)》：无可替代的Flash动画和交互设计书，设计实战案例，设计师该知道的动画交互设计法则，设计流程与交互设计应用。

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