

<<Flash CS4动画创作全程解析>>

图书基本信息

书名：<<Flash CS4动画创作全程解析>>

13位ISBN编号：9787122076861

10位ISBN编号：7122076865

出版时间：2010-4

出版时间：化学工业出版社

作者：贺欣

页数：342

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 CS4动画创作全程解析>>

前言

Flash主要用于线上产品的互动设计、娱乐产品的开发以及动画制作。

本书将详细介绍使用Flash进行动画作品创作的过程和技巧。

使用Flash进行动画制作是国内最常见的一种Flash应用方式，一方面是因为Flash动画形式已经借助网络普及到千家万户；另一方面，对个人用户来说，Flash是一款较为平易近人的动画作品创作软件，容易掌握，上手快速。

Flash作为廉价、便捷的动画项目生产平台又备受工作室和动画公司的青睐。

全数字化的创作方式使Flash动画的输出数据与专业影视后期特效及剪辑软件可以快速挂接，为动画项目的创作生产节省了大量的时间及制作成本。

创作动画艺术作品除了要具备过硬的绘画功底，还要对动作规律以及动作时间间隔有熟练的把握，使一格格的画面通过镜头的流动正确完整地呈现故事。

本书将站在掌握规律的角度上，循序渐进地带领您进入迷人的Flash动画创作领域，依据“绘”、“动”、“整体创作”三个层面，从如何使用FlashCS4软件进行绘画开始，由线稿至彩稿，由动画的绘制直至使用FlashCS4进行动画作品的创作进行了全方位的介绍。

本书共分11章，主要内容如下。

在第1章中，从什么是Flash动画制作与怎样创作一部Flash动画作品入手，对如何使用FlashCS4进行动画绘制以及作品创作进行了总体的概述。

在有了清晰的概念之后，正式开始对FlashCS4的发展、基础布局与相关知识进行了介绍，为第2章开始的“绘”部分进行预热。

第2章~第5章，对FlashCS4“绘”的功能以及如何“绘”进行了详细的介绍，从线条塑形的能力开始直至FlashCS4的插画表现以及复杂场景的实例制作，讲解了如何使用FlashCS4来绘制高品质的人物插画与动画场景。

第6章~第9章，主要对FlashCS4自身的动画制作功能：传统补间、补间、遮罩、路径、骨骼等动画制作方式进行了全面介绍。

同时，在第8章中对使用FlashCS4进行传统手绘动画绘制的专业知识进行了讲解，并在第9章中通过综合实例的训练，一步步将动画作品中的单镜头完整地用“动”画呈现出来。

第10章和第11章，针对如何创作一部Flash动画作品进行了详细的阐述。

通过动画电影实例，详细讲解了镜头、运动、剪辑的影像意义以及如何构建动画的叙述结构等创作一部Flash动画作品所必须掌握的影视语言知识。

在最后一章，通过一个动画作品的创作实例，为读者揭示了一部Flash动画作品从构思到脚本创作，直至分镜头故事板呈现的完整创作过程。

通过本书的学习，希望使读者们能够了解一部Flash动画作品的创作是由哪里开始的，是怎样细化并最终使用FlashCS4将其呈现出来，这其中又要掌握什么样的必备知识，并与观看者产生共鸣。

希望在阅读本书的时候，能够理解并掌握创作的思路以及技巧，不要局限于单个例子的制作。

对一种效果或故事的讲述方式，可以有很多种方法实现，本书给予的并不是唯一的答案，只是起到抛砖引玉的作用。

其实对动画创作来说没有最好，只有更好；没有最佳，只有更佳，一部作品打动人的地方不仅在于技法，更在于其思想。

诚然，熟练地掌握一门技法也是为了更好地为作品创作服务，但创作者在其中注入的灵魂会使动画作品的生命力更加旺盛、持久。

<<Flash CS4动画创作全程解析>>

内容概要

本书从“绘”、“动”、“整体创作”三个层面对动画创作进行了深入的分析。

详细介绍了使用Flash CS4软件由线稿至彩稿，由动画绘制至动画作品创作的思路及方法，并提供了丰富的实例讲解，以帮助读者加深理解。

这些实例包含了线条绘制工具、颜色工具、绘画表现技巧、动画背景绘制技巧、传统补间动画、补间形状动画、遮罩动画、传统运动引导层动画、补间动画、IK动画等Flash核心技术以及动画的运动规律、原画、中间画、循环动画、影视语言、场面调度、剪辑、脚本创作和分镜故事板的绘制等动画创作的相关知识。

本书内容丰富、针对性强，专为希望或正在从事动画创作相关工作的读者编写，不仅适合希望学习Flash CS4实用技能、动画绘制、动画短片创作的读者自学使用，也可作为各大、中专院校及培训机构相关课程的学习参考用书。

<<Flash CS4动画创作全程解析>>

书籍目录

第1章 Flash动画创作与Flash CS4 1.1 动画制作与动画作品 1.2 Flash的发展 1.3 Flash CS4的界面布局 1.4 Flash CS4的新增功能 1.4.1 基于对象的动画 1.4.2 【动画编辑器】面板 1.4.3 补间动画预设 1.4.4 使用【骨骼工具】进行反向运动 1.4.5 3D变形 1.4.6 使用【喷涂刷工具】进行装饰性绘画 1.4.7 【Kuler】面板 1.4.8 硬件加速与JPEG解决 1.5 Flash CS4的基础知识 1.5.1 位图与矢量图 1.5.2 Flash CS4的元件、库、组与层 1.5.3 Flash CS4的【工具】面板与基本操作工具 1.6 本章小结第2章 Flash CS4线稿绘制技法第3章 Flash CS4彩稿绘制技法第4章 Flash CS4绘画综合应用第5章 Flash CS4动画背景绘制技法第6章 Flash CS4传统动画制作方式第7章 Flash CS4新增动画制作方式第8章 Flash CS4传统手绘动画绘制方式第9章 Flash CS4单镜头动画制作综合实例第10章 Flash CS4动画作品创作第11章 Flash CS4动画创作综合应用

<<Flash CS4动画创作全程解析>>

章节摘录

我们常常可以听到这样的话“你看过《龙猫》这个动画吗？

”“广告里那个兔子的动画很好看！

”“《指环王》中最后决战的那段动画做的真酷。

”在日常生活中“动画”已经被当作一个泛指称谓而被频繁使用。

我们对动画的谈论已经包含了动画的两个内容，即动画的制作以及动画作品（如动画短片、动画片、美术电影、动画电影等）。

如果用最简单的语言来界定，动画制作是绘制与技术的实现手段，而动画作品是可以传达完整意义与完整结构的独立作品。

本书也将基于Flash的应用从这两个方面来进行介绍。

动画：animation, cartoon, animated cartoon, 意思是经过人为的安排为不具备生命的图画赋予鲜活的生命。

动画的分类林林总总，单就制作技术和手段来看，分为以手工绘制为主的传统手绘动画和以计算机运算绘制为主的电脑动画。

而Flash动画的绘制方式比较有趣，除了软件自身所带的动画制作功能外，还可以使用传统手工绘制的技术在电脑中进行绘制。

动画制作基于人眼睛残像原理。

法国人保罗·罗盖特在1828年发明了留影盘。

用绳子横穿过一个有厚度的圆盘。

盘的一面画着一只鸟，另外一面画着一个空笼子。

当圆盘快速旋转时，鸟就像是关在笼子里一样。

动画的所有绘制都基于这个原理，无论是跑马灯动画、手翻书动画、Flash动画还是3D动画。

在Flash软件中遵循了动画制作的一些基本手法，比如Flash软件中的“元件动画”可以将一个动画人物的躯干和手臂分别存贮为单独的“元件”再进行动画制作。

1906年莱克顿在黑板上制作的世界上第一部动画影片《滑稽脸的幽默相》中，就已经采用了这种类似于“剪纸”的制作手法，将人的身躯和手臂分开处理，以节省逐个动作绘制的时间。

由此可以看出，虽然计算机软硬件技术发展迅速，但动画绘制的基本原理以及制作手段并没有发生本质上的变化。

“动画”历史上不得不提的早期动画大师温瑟·马凯于1912年1月完成了《蚊子的故事》的动画制作，除了表现角色动作外，此部动画片还具备了故事的结构。

1914年，马凯又推出电影史上著名的动画电影代表作《恐龙葛蒂》，他把故事、角色和真人表演安排成互动式的情节。

在创造了《恐龙葛蒂》之后，1918年7月他接着制作了电影史上第一部长达20分钟的动画纪录片《路斯坦尼雅号之沉没》。

它是根据一个真实的战争悲剧故事创作的，当这个悲剧性的新闻事件在动画中逐格呈现时，滑入海中的沉船，数千名坠海的人们在波涛中哭号挣扎，让观众十分震撼。

为了重现当时的情景，他画了将近25000张素描，这在当时可说是创举。

.....

<<Flash CS4动画创作全程解析>>

编辑推荐

《Flash CS4动画创作全程解析》：还要对动作规律以及动作时间距离有熟练的掌握使一格格的画面通过镜头及故事的流动呈现产生观感与意义的正确完整表述 《Flash CS4动画创作全程解析》将站在掌握规律的角度上 循序渐进地带领你进入迷人的Flash CS4动画创作领域 依据“绘”，“动”，“整体创作”的三个层面 从如何使用Flash CS4软件进行绘画开始 由线稿至彩稿 由动画的绘制直至使用Flash CS4进行动画作品的创作 进行了全方位的介绍 带你进入Flash独立动画影像创作的梦幻旅程 实现你动画创作之梦

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>