

<<Flash绘画与动画宝典>>

图书基本信息

书名：<<Flash绘画与动画宝典>>

13位ISBN编号：9787121075162

10位ISBN编号：7121075164

出版时间：2009-1

出版时间：电子工业

作者：叶舟

页数：353

字数：630000

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绘画与动画宝典>>

### 内容概要

Flash绘画是学习Flash动画的一大难点，本书将化难为易，助您走进Flash动画的高级殿堂。

本书从Flash学习与应用两个层面，向读者讲解了Flash基础、角色设计、动画设计、特效等绘画动画的方法，循序渐进，并配以大量图片，使学习形象化、生动化。

本书适合动画设计人员、电脑美术班师生以及Flash爱好者与自学人员，特别针对没有美术基础的读者，详细讲解了构图、透视、色彩等绘画基础知识，使读者很快入门，快速掌握Flash绘画的操作方法。

随书光盘包含了书中所有案例的源文件和素材文件。

一本ActionScript 3.0参考手册、一本Flash Lite 2.x Action Script参考手册。

<<Flash绘画与动画宝典>>

书籍目录

第1章 Flash动画简介	1.1 Flash的发展与前景	1.2 Flash动画
与传统动画的区别	1.3 没有美术基础能做动画吗	1.4 做Flash
动画什么最重要	1.5 第一个作品：Flash制作流程	1.6 由第一个
作品得到的启发：Flash动画原理	1.7 推荐最佳Flash学习方法	第2
章 Flash快速入门	2.1 Flash界面介绍	2.1.1 菜单栏
	2.1.2 工具栏	2.1.3 时间轴
	2.1.5 属性面板	2.1.4 浮动面
板的介绍	2.2.1 帧的类型	2.1.6 场景
	2.2.3 帧的编辑	2.2.2 帧的创建
操作	2.3 图层的介绍	2.3.1 图层的基本
	2.3.2 创建引导层与遮罩层	2.4 元件的介绍
属性	2.4.1 元件的类型	2.4.2 创建元件
	2.4.3 元件的	2.4.3 元件的
右	第3章 绘画基础	3.1 概述
	3.2.1 井字形构图与画面力的平衡	3.2.2 顶与底，左与
性	3.3 透视与立体感的表现	3.3.1 什么是透视
	3.3.2 透视规律	3.4.1 色彩的三属
	3.4.2 色彩写生	3.4.3 色环与色彩搭配
第4章 角色设计之人物	4.1 人体解剖学基础知识	
4.1.1 头部的结构	4.1.2 身体结构	4.2 女性角色的设定
(卡通)	4.2.1 年轻女性的画法(写实)	4.2.2 年轻女性的画法
画法(卡通)	4.2.3 小女孩的画法(写实)	4.2.4 小女孩的
年女性的画法(卡通)	4.2.5 老年女性的画法(写实)	4.2.6 老
性的画法(写实)	4.3 男性角色的设定	4.3.1 年轻男
小男孩的画法(写实)	4.3.2 年轻男性的画法(卡通)	4.3.3
4.3.5 老年男性的画法(写实)	4.3.4 小男孩的画法(卡通)	
4.3.7 男性角色卡通化(写实)	4.3.6 老年男性的画法(卡通)	
第5章 角色设计之动物	4.3.8 男性角色卡通化(卡通)	
5.1.1 牛的画法(写实)	5.1 蹄类动物	
5.1.3 马的画法(写实)	5.1.2 牛的画法(卡通)	
鹿的画法(写实)	5.1.4 马的画法(卡通)	5.1.5
猫科类动物	5.1.6 鹿的画法(卡通)	5.2 犬类和
)	5.2.1 狗的画法(写实)	5.2.2 狗的画法(卡通)
	5.2.3 猫的画法(写实)	5.2.4 猫的画法(卡通)
	5.2.5 豹的画法(写实)	5.2.6 豹的画法(卡通)
	5.3 禽类动物	
5.3.2 鹰的画法(卡通)	5.3.1 鹰的画法(写实)	
5.3.4 鸭的画法(卡通)	5.3.3 鸭的画法(写实)	
5.3.6 鹅的画法(卡通)	5.3.5 鹅的画法(写实)	
5.3.8 禽类动物卡通化(卡通)	5.3.7 禽类动物卡通化(写实)	
5.4.1 蟾蜍的画法(写实)	5.4 爬行及两栖类动物	
5.4.3 蛇的画法(写实)	5.4.2 蟾蜍的画法(卡通)	
虾的画法(写实)	5.4.4 蛇的画法(卡通)	5.4.5
	5.4.6 虾的画法(卡通)	5.5 鱼类动物
通)	5.5.1 草鱼的画法(写实)	5.5.2 草鱼的画法(卡通)
	5.5.3 热带鱼的画法(写实)	5.5.4 热带鱼的画法(卡
	5.5.5 鲸的画法(写实)	5.5.6 鲸的画法(卡通)
	5.5.7 鱼类动物卡通化(写实)	5.5.8 鱼类动物卡通

<<Flash绘画与动画宝典>>

化 (卡通)	5.6 昆虫类动物	5.6.1 蝴蝶的画法 (写实)
	5.6.2 蝴蝶的画法 (卡通)	5.6.3 甲虫的画法 (写实)
	5.6.4 甲虫的画法 (卡通)	5.6.5 蜻蜓的画法 (写实)
	5.6.6 蜻蜓的画法 (卡通)	5.6.7 昆虫类动物卡通化 (写
实)	5.6.8 昆虫类动物卡通化 (卡通)	第6章 场景设计
	第7章 镜头运用和故事板的绘制	第8章 动作设计技巧
第9章 动画类型	第10章 滤镜特效的运用	附录A Flash
CS3常用快捷键	光盘中赠送第11章 动画短片——电力小知识	第12章 网络公益
广告——众志成城	抗震救灾第13章 电子贺卡——荷塘月色	第14章 课件制作——望庐山瀑布

## 章节摘录

现在当您随意打开一个网页，都会发现Flash动画已经无处不在，从Logo广告短片，甚至于整个网页的制作，几乎都可以看到Flash的身影。

可以说Flash在以其强大的魅力，影响着人们对于网络的认识。

随着Flash应用的普及，Flash技术不断推陈出新，发展到Flash MX (Flash 6.0) 之后，ActionScript脚本语言得到了长足的发展，交互多媒体作为Flash的发展方向，越来越受到更多人的欢迎。

我们回顾过去，目的是为了展望未来，如今。

Flash已不仅仅是一个单纯的网络动画工具，Flash应用的主要领域如下。

**网络广告** 我们使用浏览器浏览网页时，在浏览的网页中总会镶嵌一些Flash动画效果。有些动画广告可能是GIF，但大部分都是用Flash制作的，如图1-5所示。

**在线游戏** 由于Flash动画有强大的交互功能，利用Flash中的ActionScript脚本语言可以编写一些简单的游戏，同时这些小的游戏程序可以在网络上作为在线游戏，使用Flash制作的在线游戏的特点是操作简单，趣味性强，因此受到广大网民的喜爱，如图1-6所示。

**课件制作** Flash动画不仅仅被用在网络中，在教学领域也有重要的作用。

制作Flash动画时，在文件中可以导入或者添加文字、图片、声音、视频以及动画等，同时还具有强大的交互功能，因此使用Flash制作的多媒体课件被越来越多的教学所采用，多媒体课件如图1-7所示。

**动漫设计** 漫画市场越来越大，利用Flash进行漫画设计的人员也是越来越多，无论是电视还是网络上都是动漫盛行，如图1.8和图1.9所示。

Flash是基于网络开发的专门用于制作交互式矢量动画的应用软件。

自1998年进入中国，Flash已经成为应用于互联网的交互式矢量动画的标准，其跨平台的兼容性与开放性可以制作更加丰富多彩、有声有色的动画作品，Flash用它的能量告诉我们，它并不仅仅是互联网的宠儿。更是交互多媒体技术的先行者，图1-1和图1-2给出了两个小例子。

1995年，互联网逐渐兴起，美国人乔纳森盖伊将他开发的动画软件命名为FutureSplash Animator，这个只有六个人的FutureWave公司为迪斯尼公司制作了具有很好的交互和动画效果的Disney Online网站，1996年原开发公司被Macromedia公司收购，将其改名为Macromedia Flash2.0。

版本几经改变，2003年发展为Flash MX 2004。

2005年，Adobe公司收购Macromedia公司后将享誉盛名Macromedia Flash更名为Adobe Flash。

最近，Adobe推出了最新的，也是第一次以Adobe的名义推出Flash产品，名为Adobe Flash CS3。

1998年，Flash进入中国，之后便被迅速应用于网络及传统媒体的诸多领域，出现了许多类型的作品，2000年，一个叫老蒋的人因创作Flash动画《强盗的天堂》而在网络上迅速走红，见图1-3，从此中国闪客（指做Flash的人）大跨步的进入动画短片制作时代和矢量动画时代，同时也让很多人萌发了自己制作Flash作品的念头。

之后又有一个网名叫小小的人让我们大开眼界，他的Flash动画《小小系列二——过关斩将》一举成名，见图1-4，那些武打动作精彩、逼真的小人，让越来越多的年轻人喜欢上了Flash。

Flash就这样中国迅速走红，2004年开始出现了专门制作Flash的工作室，同时，Flash制作开始向多领域发展。

## <<Flash绘画与动画宝典>>

### 编辑推荐

绘画：背景绘画、动画绘画、人物绘画、场景绘画。

动画：镜头运用、运动规律、动作分解、经典动画。

126个经典实例，祝您成为绘画、动画双料高手！

本书适合读者：网站、网页动画设计与制作人员，美术院校电脑美术班专业师生，动画制作培训班学员，Flash动画爱好者与自学人员。

本书写作特点：绘画讲解全、细，几乎囊括了所有常见的Flash~色、场景设计范例。

动画讲解从原理到动作分解，再到镜头切换，全面细致地讲解了动作分解技术和动画合成技术。

绘画和动画分解，讲解细致，由浅入深，面面俱到。

章节脉络清晰，有继承性。

给读者提供一个制作Flash动画的清晰、完美的旅程。

光盘内容介绍：书中所有案例的源文件和素材文件，一本ActionScript 3.0语法参考手册，一本Flash Lite 2.x ActionScript参考手册。

<<Flash绘画与动画宝典>>

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>