



盗梦空间

高强 鲁丹丽 编著

Flash CS5

动画与特效完美剖析

- 原创卡通形象讲解
- 整合Swift 3D及Swish应用
- 丰富的实例及素材文件
- 学院金牌教授、行业资深专家倾力推荐



全彩
印刷



720分钟视频教学
包含案例源文件、素材、代码

清华大学出版社



动画是值得尊敬的艺术。动画大师的奇妙想象加上现代技术的完美影像表现，让人们在笑声和惊叹声中愉悦身心，陶冶情操。

当我开始写这本书的时候，感受到很大的欣慰，我从事教学工作15年，创办工作室10年，承接中国建设银行吉林省分行等客户影视动画广告业务，具有一定的教学和行业经验。

十多年来，我经历了许多遇到问题无处求教的痛苦磨砺，也体验到难题解决时的由衷喜悦。现在把自己的知识与经验形成文字，奉献给正在学习动画和即将走进动画领域的朋友，书中有很多我在学习和工作中总结出来的独创技法，希望这本书成为读者朋友走向成功之门的捷径！

欢迎朋友们访问我的博客“大风堂”进行交流，网址：<http://pinzhidafeng.blog.163.com>。

郑重声明

书中卡通形象由作者经中国商标局注册，版权归作者所有，仅供学习参考，任何未经许可擅自商用的行为，其行为人将承担相应的民事责任和刑事责任。

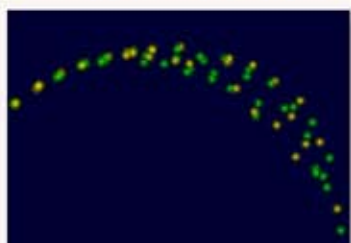
精彩案例



2. 4. 2 单击按钮跳转到特定提示点



2. 4. 3 自定义按钮对视频实现控制



2. 6. 1 绚丽的粒子



2. 7. 1 与PSCS整合调整素材色相

精彩案例



3. 1. 1 铅笔的绘制



3. 1. 2 液晶显示器的绘制



3. 2. 1 户外景观



3. 2. 2 海底

精彩案例



4. 2. 2 月兔悠悠



4. 2. 3 飞舞的蜜蜂



4. 2. 5 小丑的鼻子



4. 3. 4 拉镜头

精彩案例



5. 3. 2 控制影片逐帧播放的按钮



5. 4. 2 自定义鼠标光标



5. 5. 1 弹出式菜单导航



5. 5. 2 下拉式菜单导航

精彩案例



7.1.1 图像跑马灯



7.1.3 文字特效



7.1.4 控制物体旋转的按钮



7.1.5 开场动画

精彩案例



7.1.6 卡通时钟



7.1.7 飘动的旗帜



7.2.1 三维文字动画制作



7.2.4 三维Logo制作

精彩案例



8.1.2 恭贺新春



8.1.3 圣诞节贺卡



8.2.1 文字滚动条的效果



8.3.1 拼图游戏

精彩案例



8.4.1 形象广告



8.4.2 带说明文字的广告



8.5.1 缩放特效菜单



8.5.2 弹性特效菜单



动画空间

高强 鲁丹丽 编著

Flash CS5

动画与特效完美剖析

- 原创卡通形象讲解
- 整合Swift 3D及Swish应用
- 丰富的实例及素材文件
- 学院金牌教授、行业资深专家倾力推荐



720分钟视频教学
包含案例源文件、素材、代码

清华大学出版社
北京



内 容 简 介

本书作者结合自己多年的教学和商业实战经验,精心选取了百个典型行业案例,讲解软件应用的同时穿插美术和动漫相关知识技巧,案例难度由低到高,引导学生制作出符合动漫、游戏公司规范的产品。

本书共分为8章,内容包括:Flash无纸动画的发展前景展望,Flash CS5的新增功能与增强功能,Flash造型设计与制作,常用动画及镜头的表现,Flash特效设计及表现,音视频应用,整合应用,综合应用实例。

本书知识涵盖面广,大量的实例使读者迅速从入门到提高,双栏式排版方便了读者的学习和应用,实用性强。随书光盘配以全部实例的素材文件、范例文件、效果文件以及部分重点教学视频文件,让读者快速掌握制作要领,达到熟练操作的目的。

本书适合游戏、美术、动画等从业者或爱好者自学使用,也可作为大中专院校艺术类学生的辅导教材或参考工具书。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。

版权所有,侵权必究。侵权举报电话:010-62782989 13701121933

图书在版编目(CIP)数据

盗梦空间:Flash CS5动画与特效完美剖析/高强,鲁丹丽编著. —北京:清华大学出版社,2012.4
ISBN 978-7-302-27294-6

I. ①盗… II. ①高… ②鲁… III. ①动画制作软件,Flash CS5 IV. ①TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2011)第233138号

责任编辑:王峰松

封面设计:马兆平

责任校对:徐俊伟

责任印制:

出版发行:清华大学出版社

网 址:<http://www.tup.com.cn>, <http://www.wqbook.com>

地 址:北京清华大学学研大厦A座 邮 编:100084

社总机:010-62770175 邮 购:010-62786544

投稿与读者服务:010-62776969, c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质量反馈:010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

印 刷 者:

装 订 者:

经 销:全国新华书店

开 本:190mm×260mm 印 张:18.25 插 页:2 字 数:368千字

(附DVD光盘1张)

版 次:2012年4月第1版 印 次:2012年4月第1次印刷

印 数:

定 价:

動畫是值得尊敬的藝術



序一

技术成就创想

从电影动画诞生之日起，动画片展现了它前所未有的绚丽世界。时光荏苒，这神奇的艺术表现形式造就了无数才华横溢的动画大师，也为这个世界提供了精彩纷呈的精神食粮。

中国的动画片生产，晚于西方，但在 20 世纪 20 年代甚至更远，中国就有了动画片的雏形，例如那个时期的驴皮影、拉洋片、西洋景、木偶剧，均以动作、语言、音乐、场景为综合表现形式，由此产生动态画面，形成动画的萌芽阶段。在西方动画电影的影响下，1922 年中国摄制了第一部广告动画片《舒振东华文打字机》，1924 年中华影片公司摄制了动画片《狗请客》，上海烟草公司摄制动画片《过年》，这几部动画片是中国最早的动画片，开始“零”的突破。到了 20 世纪五六十年代，中国开始了真正意义上的动画时代。上海美术电影制片厂创作了《谢谢小花猫》、《冬瓜先生》、《三毛流浪记》、《猪八戒吃西瓜》、《小蝌蚪找妈妈》、《草原英雄小姐妹》、《哪吒闹海》等 300 多部动画作品，从实际意义上在早期推动了中国动画事业的发展。到了 20 世纪八九十年代，大量外国动画片引进中国，对中国传统动画片产生极大的冲击，数字生产的介入，二维、三维电脑的发展，把中国影院式动画艺术转成家庭式电视动画艺术，从而与国际流行的大型化、系列化的动画艺术潮流进行接轨。当下动画片的生产，新技术新概念变成了主角，技术含金量的高低，体现出创作的品相。所以电脑技术的应用与创新再次提高到新高度。同时，创作者对心理学与表演学以及对电影视听语言艺术表现上的学习仍需要努力，更上一层楼，以此来迎接未来的挑战。

不知多少动画学习者面对动画的书山漫海，在享受着动画带给他们的无限欢乐的同时，也为驾驭它付出了苦恼和辛劳的沉重代价。令人遗憾的是，在电脑前旷日持久的操练中，忙碌的动画学习者，忘记或者完全忽视了在动画之路上看似远离动画操作具体技巧，却又与之息息相关的重要课题——如何运用媒体工具完美诠释自我创意。这几乎是每一个动画学习者每时每刻都会遇到的尴尬和烦恼。

本书是高强先生与鲁丹丽女士为每一个动画学习者而编写的，着眼于概念与技术相结合，心里与表演相结合，视听语言与肢体动作相结合的教学方法，使课题的“关键词”回归到动画学习者的操作、创意与综合能力统一于一身，对以上提到的问题提供了切实可行的解决方案。



高强先生与鲁丹丽女士的动画作品具有鲜明的艺术个性。

从造型方面来看，他们创造的主角形象来源于中国传统的十二生肖，他们立足坚持民族化，体现中国精神。显然，这是他们长期对中国古典文学作品的学习和理解，对现实生活的观察和体验创作出来的崭新形象，是长期坚持动画创作的结果。电脑是以鼠标代替画笔在虚拟的空间中塑造形与韵，可以沉若泰山，静如止水，落笔如执鞭击马，点到为止；行笔如气贯长虹，一气呵成；收笔如握镰割草，一挥而就。高强先生与鲁丹丽女士运用软件技术完美地展现艺术创想，他们的角色设计和动画作品带给我们清新酣畅的感觉。相信通过本书的学习读者可以感悟到新的收获。

绚丽的色彩是他们的又一显著特色。敏感地运用原色作画，动画带有浓郁的卡通味道。作品着意追求淳朴、热烈的风格。在朴实中展示人性中的美丑善恶。饱满的色彩，对于这种意境起到了烘托与渲染的作用，酣畅淋漓地向人们展示了一个充满童真的梦幻般的世界。

教育的理论研究是永无止境的，本书是对专业教学法的一个方面，即电脑动画专业教学的一种探索，其新的教学模式和制作技巧可能需要进一步深化。此书的出版是他们在艺术与技术结合的道路上迈出的坚实一步，愿高强先生与鲁丹丽女士给我们带来更多幽默和富有想象力的作品。

潘喜良

中国美术家协会会员

深圳大学艺术学院壁画研究所所长

深圳市民进画院院长

深圳市第五届人大代表

序二

工程动画与教学的探索者

高强先生和鲁丹丽女士多年来从事电脑动画专业教学，具有教师职业与动画制作行业的双重性质，动画制作的技能体现出区别于普通教育教师的专业特质。通过技能的传授为学生提供立足社会、发展自身的生存手段。这本书融技术性与实践性于一身，通过知识的提炼，循序渐进的讲解，使读者在学习过程中，树立明确目标，全面掌握动画的理念及流程，更能够熟练掌握表达工具—软件的使用。

对于作者来说，当他的思维和经验形成文字时，这段经历可能会使技术与艺术发生些许变化，唯一的希望是能够把创意和观点准确地传达……事实上，看到这本书，就会发现这是一部风格迥异，品质卓越的作品。我希望读者需要并喜欢这本书，正如作者在创作它的过程中所得到的许多乐趣一样。

本书将专业教学法与工艺技术紧密结合，提出工程动画的学科方向，并应用于工程教学领域，追求工业设计与艺术设计及艺术表现的有机结合，探索工程动画的表现手法和制作技巧。


希望这本书能让更多读者受益。透过这本书，读者可以看到艺术创意与表现工具完美结合诠释新的动画艺术。

祝本书发行后一纸风行！

董强

吉林省教育学院职业与成人教育研究所所长

吉林省教育学院职业与成人教育研究所教授



序三

盗梦空间 动画制作启迪

高强先生与鲁丹丽女士的力作《盗梦空间：Flash CS5 动画与特效完美剖析》由清华大学出版社出版。这是笔者目前见到的以教材体例撰写的实用性工具书中最有参考价值的著作之一。说到二维动画制作，免不了想到最实用、功能最强大的 Flash 软件。说到二维动画的创作与实现，又免不了会想到 Flash 这一功能软件在构思与成片过程之中的重要作用。如果说思想是动画片的灵魂，那么 Flash 这一功能软件就是动画片实现的有力工具，就像鲁班的斧头和钢锯一样。行内有这样一句老话说得好：梦想的空间必须转化成具体的影像或文字才可以向世人展现，而展现的工具和手段则尤为重要。

二维动画片由 1906 年美国入斯图尔特·勃莱克顿拍摄的胶片动画片《一张滑稽面孔的幽默姿态》至今，无论是在拍摄技术还是制作手段方面都有了质的飞跃。它受益于动画创作者百年来不懈努力的的同时，电子信息技术日新月异的高速发展也为动画人提供了不断强大的技术支持，梦想最终有了成为现实的可能。

美国著名导演克里斯托夫·诺兰执导的最新动作大片《盗梦空间》向我们讲述和呈现了人类丰富而隐秘的思维空间。影片用一个接一个想象与科学完美结合的蒙太奇为我们每一位观众创造了不可多得的视觉盛宴。而《盗梦空间：Flash CS5 动画与特效完美剖析》的作者们也正是通过近百个精彩案例剖析带领每一位学习者走进动画设计的完美空间，帮助设计师们得心应手地应用该软件，在设计与科学的碰撞中渐入佳境，创造自己梦想的空间。

中国是一个拥有几千年文化历史的文明古国。在这个漫长的结晶过程中，中国的艺术形式、文化内涵和艺术文学创作的发展，对中国的本土动画都有着不可估量的积极作用。虽然中国的动画起步较晚，1920 年前后才传入我国，但很快便迅速发展起来，成功的作品层出不穷。以万氏兄弟为首的动画片发行商以及从事动画片制作的动画人在 1922 年以后创作出了多部经典动画片，如：《打闹画室》、《铁扇公主》、《骄傲的将军》、《大闹天宫》等。其中，《骄傲的将军》是成功走上“中国民族道路”的动画佳作。这部影片以民族化的故事为题材，以民族化的情节、民族化的视觉形式加之民族音乐，使影片融多种传统艺术为一身，在中国动画发展史上有着积极的开拓意义。动画片《小蝌蚪找妈妈》、《九色鹿》等还展现了中国独有的艺术奇葩——水墨动画片。《大闹天宫》是我国第一部彩色动画长片，它在中国传统艺术片的继承



和民族化道路的攀登上达到了一个高峰。21 世纪的今天，Flash 这一强大的二维动画制作软件又为我们每一个普通的动画爱好者打开了一扇理想之门。

Adobe Flash CS5 是一款专业的矢量动画制作软件，在手绘、网页设计和多媒体等多个领域得到广泛的应用，能有效帮助设计师方便、快捷地完成设计工作，深受越来越多的网络广告、广告设计师和二维动画设计师的青睐。它应用领域广泛，从图形角色、文字动画特效、多媒体动画、交互动画、游戏动画到商业广告，随处都可见到 Flash 动画特效的身影。

目前，动画片作为世界影坛的新片种，中国影片发展的又一个生力军，引起了国内电影爱好者们的关注及青睐，也引来了励志终身从事动画片制作与设计的泱泱学子。Flash CS5 的秘密何在？如何得心应手地应用它呈现自己的梦境？想象无限，创作无限。为了帮助更多的动画人实现梦想，不一而足地描绘好动画人的梦，由此便催生了这本《盗梦空间 :Flash CS5 动画与特效完美剖析》。

此书是动画界的后起之秀高强先生及鲁丹丽女士的倾心之作。它囊括了作者在从事动画片创作中积累多年的宝贵经验及无数个成功案例，内容图文并茂，并配有与每一个案例相关的精彩视频，是一本不可多得的实用工具教科书。

最后，感谢作者邀我作序，给了我一个表述管窥之见，向将要和正在凭借 Flash CS5 这一强大动画制作软件创作，并致力于弘扬民族精神发展中国动画的贤达们表示敬意的机会。

姜加宁

吉林大学艺术学院教授

吉林省美术家协会会员

吉林省设计艺委会委员

前言

PREFACE

动画是值得尊敬的艺术。动画大师的奇思妙想加上现代技术的完美影像表现，让人们在笑声和惊叹声中愉悦身心，陶冶情操。

当我开始写这本书的时候，感受到很大的欣慰。我从事教学工作 15 年，创办工作室 10 年，承接中国建设银行吉林省分行等客户影视动画广告业务，具有一定的教学和行业经验。十多年来，经历了许多遇到问题无处求教的痛苦磨砺，也体验到难题解决时的由衷喜悦。现在把自己的知识与经验形成文字，奉献给正在学习动画和即将走进动画领域的朋友。书中有很多我在学习和工作中总结出来的独创技法，希望这本书成为读者朋友走向成功、提升自我的良师益友。

主要内容

作者结合自己多年的教学和商业实战经验，精心选取了百个典型行业案例，讲解软件应用的同时，穿插美术和动漫相关知识技巧，案例难度由低到高，引导学生制作出符合动漫、游戏公司规范的产品。

本书共分 8 章，内容包括：Flash 无纸动画的发展前景展望，Flash CS5 的新增功能与增强功能，Flash 造型设计与制作，常用动画及镜头的表现，Flash 特效设计及表现，音视频应用，Flash 与 Swish、Swift 3D 整合应用，综合应用实例。

本书知识涵盖面广，大量的实例使读者迅速从入门到提高，双栏式排版方便了读者的学习和应用，实用性强。随书光盘配以全部实例的素材文件、范例文件、效果文件以及部分重点教学视频文件，让读者快速掌握制作要领，达到熟练操作的目的。

读者对象

本书适合从事游戏、美术、动画等从业者或爱好者自学使用，也可作为辅导教材与参考工具书。同样，本书也可作为大中专院校艺术类学生教科书，以及 ActionScript 3.0 的动画设计人员学习使用。