

CorelDRAW & Flash 8

动画艺术设计

赵君韬 谭北林 编著



清华大学出版社

名闪客组织昼夜文化动画制作全程揭秘

从出道到成名之路——闪客是如何炼成的

传统动画和Flash电脑动画大碰撞

CorelDRAW & Flash 8 动画艺术设计

赵君韬 谭北林 编著



清华大学出版社
北京

内 容 简 介

本书主要讲解当前流行的动画设计方法,包括动画片、手机动画和广告动画片等。本书使用CorelDRAW绘制背景,设定人物角色,然后使用Flash制作动画效果,所采用的软件组合比较实用和专业。

本书主要内容涵盖了动画基础、运动规律、动画设计软件比较、Flash和CorelDRAW动画制作基础、动画周边产品设计以及设计技巧与方法等。

书中所选用的案例均为作者原创,作品与实际工作结合紧密,动画设计基础与软件操作完美结合,讲解透彻,内容实用。

本书适合中级电脑操作人员和制作动画的爱好者阅读,也可作为高等院校动画设计相关专业或社会培训班教材及商业动画设计人员的自学教材。

本书配套光盘内容为书中的案例素材,以及部分国外动画作品欣赏。

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 13501256678 13801310933

图书在版编目(CIP)数据

CorelDRAW & Flash 8 动画艺术设计/赵君韬, 谭北林 编著. —北京:清华大学出版, 2007.1

ISBN 978-7-302-13901-0

I. C… II. ①赵… ②谭… III. 动画—设计—图形软件, CorelDRAW、Flash8 IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2006)第 116140 号

责任编辑:于天文

封面设计:赵君韬

版式设计:谭北林

责任校对:胡雁翎

责任印制:何 芊

出版发行:清华大学出版社

<http://www.tup.com.cn>

c-service@tup.tsinghua.edu.cn

社 总 机:010-62770175

投稿咨询:010-62772015

印 刷 者:北京鑫丰华彩印有限公司

装 订 者:三河市漂源装订厂

经 销:全国新华书店

开 本:185×260 印 张:19.5 字 数:414 千字

附光盘 1 张

版 次:2007 年 1 月第 1 版

印 次:2007 年 1 月第 1 次印刷

印 数:1~5000

定 价:56.00 元

地 址:北京清华大学学研大厦 A 座

邮 编:100084

邮购热线:010-62786544

客户服务:010-62776969

写在前面的话

得知赵君韬与谭北林先生所著的 CorelDRAW&Flash8 动画艺术设计即将出版，让人非常欣喜，更有眼前一亮之感。

众所周知，CorelDRAW 是加拿大 Corel 公司著名的图像处理软件，Flash 已收归美国 Adobe 公司旗下。CorelDRAW 主要应用于平面设计及相关的各种设计领域，是一款通用的图像处理软件，而 Flash 则是当今互联网动画的主流设计软件，应用广泛，深入人心。二者的功能自不必细数，一静一动，一全一专，是平面设计师必须掌握的两个主流设计程序。但似乎二者并没有必然的联系，但赵君韬与谭北林先生的眼光独特，恰到好处地将平面制作软件和动画制作程序结合在一起，发挥各自优势，成倍地提高了工作效率，这在实际设计工作中具有非常巨大的现实意义。

另一方面，CorelDRAW 与 Flash 分属两大国际知名软件公司，每个公司的程序都有各自的特点、设计思想和理念，而学习不同公司的软件则恰恰可以让每个设计师体会到这种不同，并扩展人的思维。这一点恰恰正是我所看重的。

我和赵君韬与谭北林先生相识于北京，他们一丝不苟的工作作风，扎实的艺术功底，以及为人谦虚敬业的态度，让人非常难忘。记得我们在工作上的几次交流，他们都准备得非常充分，条理明晰，并充分利用好每一点空余时间，对待书稿的内容更是细致入微。

赵君韬与谭北林先生所供职的文盛唐是一所专业的动画、插画制作公司，他们所设计的动画、卡通形象在互联网上广为流传。公司在创办人王东晟先生（2008 年奥运吉祥物设计 9 人专家组成员之一）的带领下，集中了业内一批优秀的专业设计师，而赵君韬与谭北林先生正是这些优秀设计师中的佼佼者，谭北林负责教育推广工作，而赵君韬更是在设计工作和教育战线的最前沿，他们在培养专业设计人才方面，具有多年的教育教学和实践工作经验，深受年轻学子的好评和爱戴。

本书案例详实，内容丰富，集中了多个现实中已经应用了的实例，是一本不可多得的集插画设计和动画制作于一体的专业设计书籍。其中的案例截图虽然是 CorelDRAW 12 的实例，但同样适用于最新的 CorelDRAW X3 版本，是广大插画动画设计师必备的专业参考用书。

付敬明

Corel 公司资深产品专家

谨以此书献给广大 Flash 动画爱好者……

前言

1. 出版目的

针对目前市场上的很多图书只是介绍软件的操作,而读者在实际工作中常出现不知如何提高动画制作的效率和质量等现象,本书作者将他们在长期的工作和教学经验中提炼出来的、全新的、易于上手的动画制作方法,以及作品完成后如何扩展和发布应用等都作了详细解读。并且在最后会涉及到初学者非常希望了解一些业界的内容(比赛、商业、周边等),希望能够对读者有帮助,少走弯路。

2. 面向的读者群

- (1) 想知道全新的 Flash 动画制作流程的读者
- (2) 想制作完整动画的读者
- (3) 想低成本制作动画的公司、工作室
- (4) 已经入门但想提高对软件的认识、操作及效率的读者
- (5) 做出成品后想快速让更多人看到并且喜欢的读者
- (6) 想进入或刚刚进入动画行但是却没有工作经验的读者
- (7) 热爱动画行业的读者
- (8) 专业院校,培训中心的学生

3. 面向读者的作者经验

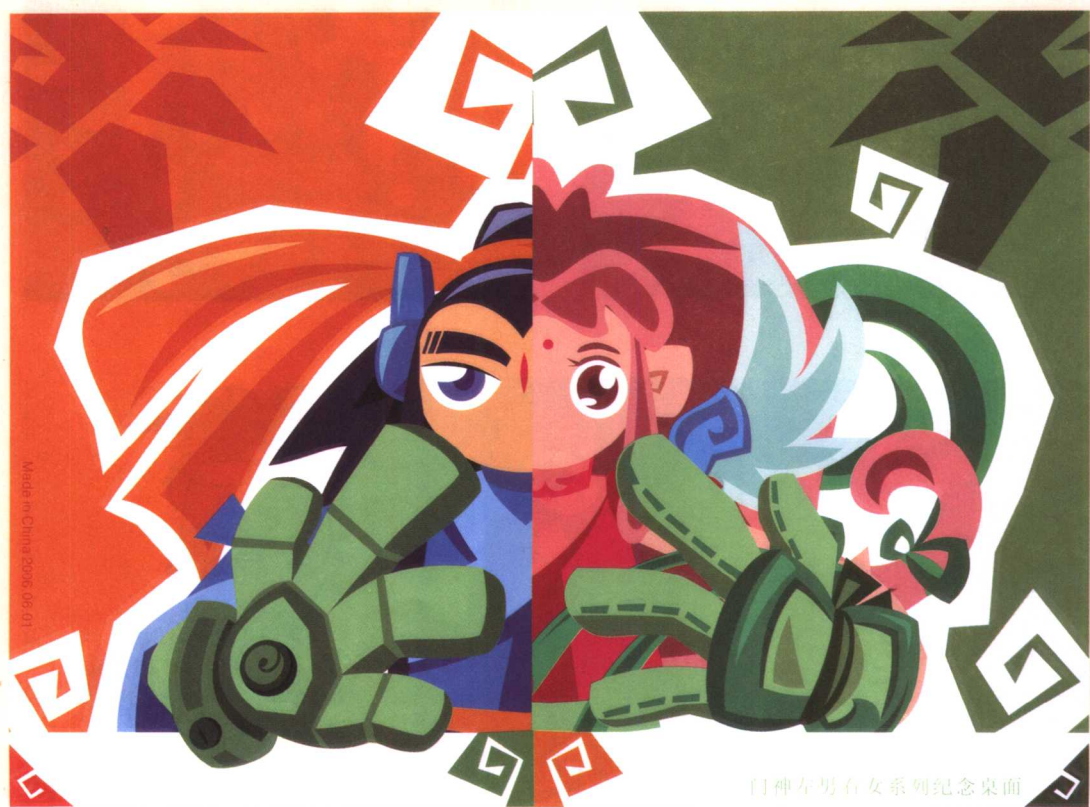
(1) 目前很多 Flash 的学习者没有美术基础,但是却想进入动画行业,怎么办?针对这种普遍存在的现象,本书作者以亲身经历对读者进行引导,讲述了以及如何从无到有,动画制作的要点及经验。对读者进行引导,制作出精美的动画作品。

(2) 本书的结合笔者对软件操作的经验和在工作中遇到的问题讲解如何在短时间内快速、省力地学习软件和动画制作,能够在短时间迅速熟悉软件操作制作 Flash 动画。

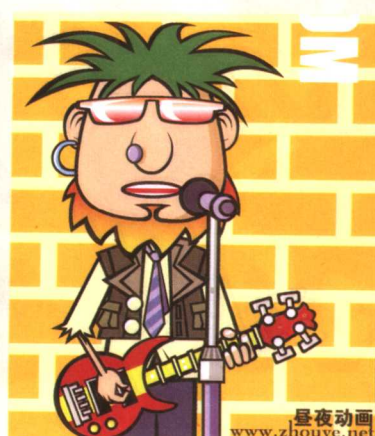
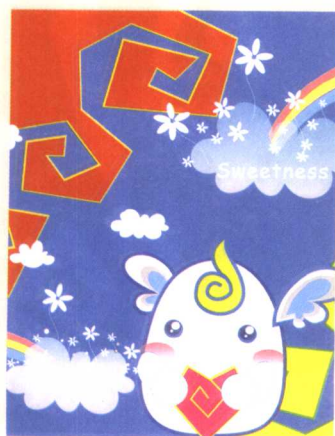
4. 六大卖点

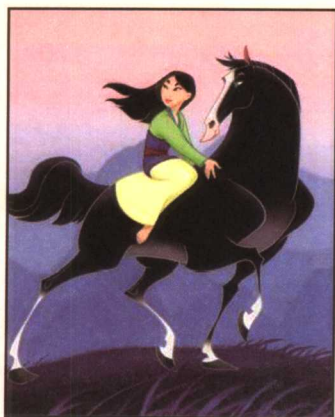
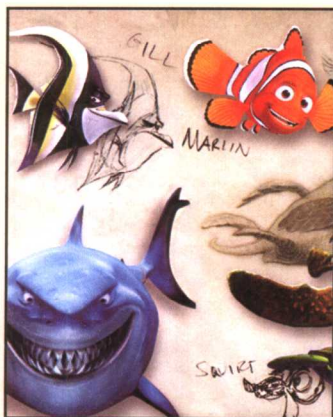
- (1) 鲜为人知的 CorelDRAW 和 Flash 强强联合, 高效率制作动画
- (2) 根据笔者多年制作动画项目经验, 提炼出一套不同于传统软件教程的全新的软件教程
- (3) 全新的动画制作流程
- (4) 多年的成功商业项目制作经验
- (5) 国内各大动画赛事的获奖经验
- (6) 分析欧美、日韩及我国的动画盈利模式及周边产品的制作

优秀作品欣赏



优秀作品欣赏





目 录 CONTENTS

第 1 章 动画基础知识

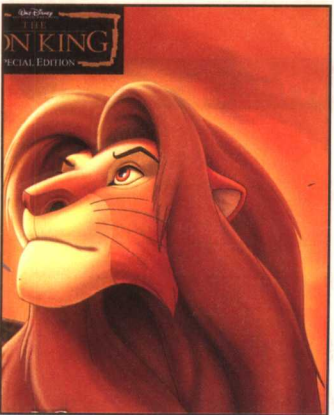
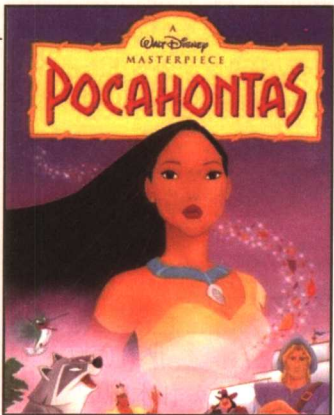
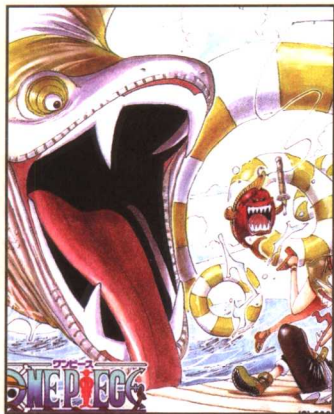
1

1.1 动画概况	2
1.1.1 什么是动画	2
1.1.2 动画风格介绍	3
1.1.3 传统动画制作流程及分工	10
1.1.4 传统动画和 Flash 电脑动画中专业术语的比较	16
1.1.5 传统动画和 Flash 电脑动画的优势及发展趋势	29
1.1.6 传统动画制作流程与 Flash 电脑动画制作流程比较	30
1.2 简单的动画基础	32
1.2.1 动画人物设计认识	32
1.2.2 人物动作规律	33
1.2.3 镜头、蒙太奇和转场	35
1.2.4 简单的透视原理	45
1.2.5 画面色调的简单运用	47

第 2 章 CorelDRAW 基础

51

2.1 关于 CorelDRAW 绘画	52
2.1.1 矢量图和位图的认识与比较	52
2.1.2 CorelDRAW 软件介绍	55
2.2 使用 CorelDRAW 绘制动画人物和背景	57
2.2.1 CorelDRAW 绘图工具的简单使用	57
2.2.2 CorelDRAW 人物绘画的风格介绍	81



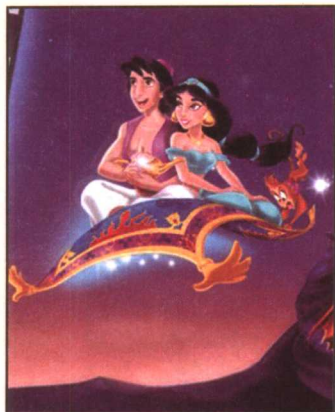
2.2.3 CorelDRAW 绘制人物	83
2.2.4 CorelDRAW 背景绘制方法及风格	101
2.2.5 CorelDRAW 绘制背景	102
2.2.6 绘制逐帧动画	119

第 3 章 Flash 基础 129

3.1 关于 Flash 动画	130
3.1.1 Flash 的简介	130
3.1.2 Flash 动画风格介绍	132
3.2 Flash 软件的工具操作	137

第 4 章 CorelDRAW+Flash 精彩实例 169

4.1 前期的工作	170
4.1.1 剧本的构思及创意	170
4.1.2 人物设定	171
4.1.3 分镜头草图绘制	172
4.1.4 场景、色调设定	178
4.2 动画的制作	178
4.2.1 CorelDRAW 的原画制作工作	179
4.2.2 Flash 的动画制作	207



第5章 周边产品

245

5.1 周边产品介绍 246

5.1.1 周边产品的作用、影响力及周边产品介绍 ... 246

5.1.2 欧美、日韩及我国的动画盈利模式、
周边产品比较 248

5.2 简单周边产品的制作 253



第6章 经验分享

273

6.1 闪客经验 274

6.1.1 闪客的必备“武器” 274

6.1.2 闪客是如何炼成的 275

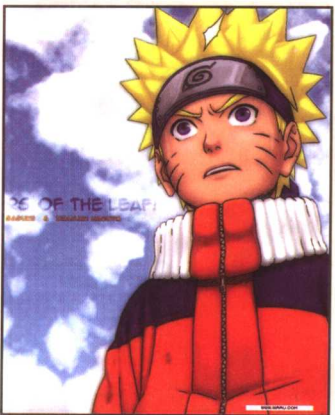
6.1.3 强强联手打造工作室 275

6.1.4 业务来源与制定价格 276

6.1.5 定金和版权 276

6.1.6 赛事经验 277

6.2 学习经验 277



第7章 精彩实例欣赏

285

7.1 CorelDRAW 绘制绘画风格欣赏 286

7.2 Flash 精彩分镜头欣赏 293

7.3 优秀学生作品 294

第1章

动画基础知识



第1章 动画基础知识

1.1 动画概况

1.1.1 什么是动画

1. 动画的概念

什么是动画？按照基本的理论的科学的说法,动画就是利用人类的眼睛具有的“视觉暂留”的特性,通过在一定时间内连续播放的一系列画面。要达到流畅的视觉效果,每秒至少需要 24 幅画面。

2. 动画的历史

据说是 1831 年,一个名叫 Joseph Antoine Plateau 的法国人把画好的图片按照顺序放在一部机器的圆盘上,圆盘可以在机器的带动下转动。这部机器还有一个观察窗,用来观看活动图片的效果。在机器的带动下,圆盘低速旋转。圆盘上的图片也随着圆盘旋转。从观察窗看过去,图片似乎动了起来,形成动的画面,这就是原始动画的雏形。

1906 年,美国人 J Steward 制作出一部接近现代动画概念的影片,片名叫《滑稽面孔的幽默形象》(Houmoious Phase of a Funny Face)。

1908 年,法国人 Emile Cohl 首创用负片制作动画影片。所谓负片,就是影象与实际色彩恰好相反的胶片。采用负片制作动画,从概念上解决了影片载体的问题,为今后动画片的发展奠定了基础。

一年后,美国人 Winsor Mccay 用一万张图片表现了一段动画故事,这是迄今为止世界上公认的第一部成型的动画短片。从此,动画片的创作和制作水平日趋成熟,人们开始有意识的制作表现各种内容的动画片了。

1915 年,美国人 Eerl Hurd 创造了新的动画制作工艺。他先在塑料胶片上画动画片,然后再把画在塑料胶片上的一幅幅图片拍摄成动画电影。

以上就是动画最初的历史。

1923 年,迪斯尼(Walt Disney)年仅 21 岁。他创造出那只很有名的叫米奇的老鼠,而后又拍出了第一部动画电影《白雪公主》,建立了主题公园,他奠定了世界动画第一的霸主地位。





从1928年开始,迪斯尼一步一步地把动画影片推向了颠峰。他在完善了动画体系和制作工艺的同时,把动画片的制作与商业价值联系了起来,被人们誉为“商业动画之父”。

此外不能不提的就是我国动画的鼻祖万氏兄弟(万籁鸣、万古蟾、万超尘和万涤寰),他们于1926年摄制了第一部动画片《大闹天宫》,揭开了我国动画史的一页。

还有日本的被称之为“漫画之神”的手冢治虫,是现今仍走在世界前列的日本动漫业的开山祖师,其代表作有《铁臂阿童木》、《森林大帝》等。

3. 动画的现状

世界动画可以分成3个派别。一是以迪斯尼和梦工厂动画部等为代表的美式商业动画大片;二是号称年产量世界最高的日式动画;三是以加拿大等为代表的艺术动画。

4. 动画的发展趋势

二十世纪八、九十年代,高速发展的电脑技术开始进入动画领域。动画公司开始大量使用电脑技术来制作动画,而迪斯尼旗下的皮克斯于1995年推出了历史上第一部全三维的动画片《玩具总动员》,把动画推向了数字化。

三维技术的加入让动画里的角色动作更真实,现在很多的二维动画也大量使用三维技术进行辅助,比如,梦工厂的《小马王》就是先用三维制作,在这基础上再用色彩漂亮的二维技术重新制作完成。

进入二十世纪八十年代后,世界动画开始全面商业化,这里不能不提的是,一开始作为网页设计软件出现的Flash在进入我国后,以其简单、易用的动画制作功能及轻松随意就能在网络上播放的易传播性,带动了我国动画制作热潮。与传统动画相比,Flash制作成本低甚至只需要一个人就能独立进行动画的制作并最终完成。关于Flash,本书将在后面的章节中有更详细的说明。

1.1.2 动画风格介绍

所谓动画风格上的不同,很大程度上体现在面部轮廓和五官上。这里简单地对几种动画风格面部构成分类作比较。

1. 中国风格

众所周知,连环画是我国传统风格动画的发源。我国的动画人物最具代表性的是杏核眼和丹凤眼,装饰的味道比较浓,而且动作、造型夸张的幅度比较大。同时,动画也借鉴了我国国画的画法,着重于线条的表现。如图1-1~图1-12为我国动画风格赏析图。





(a)



(b)

图 1-1 《大闹天宫》



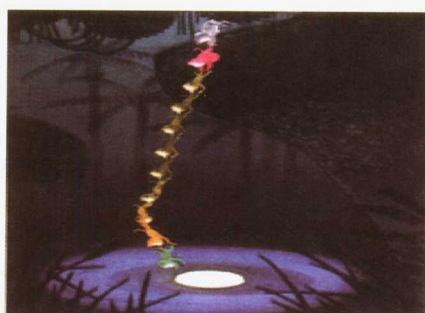
图 1-2 《哪吒闹海》



图 1-3 《曹冲称象》



(a)



(b)

图 1-4 《猴子捞月》





图 1-5 《斗蟋蟀》



图 1-6 《骄傲的将军》



图 1-7 《九色鹿》



图 1-8 《鲤鱼跳龙门》

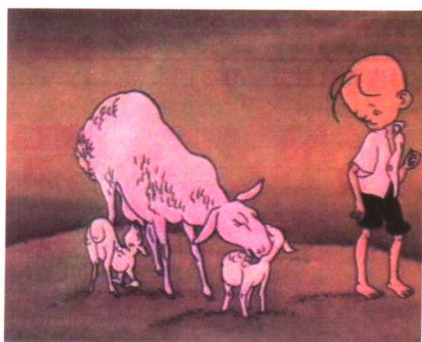


图 1-9 《三毛流浪记》



图 1-10 《神笔马良》

