

写给你的设计书

丛书主编 陈佑松

Flash CS5

动画制作技术

张菲菲 徐爽爽 编著



化学工业出版社

写给你的设计书

丛书主编 陈佑松

Flash CS5

动画制作技术

张菲菲 徐爽爽 编著



化学工业出版社

· 北京 ·

本书详细介绍了Flash CS5在动画设计中的应用。全书内容包括中国Flash现状及其前景分析、Flash动画制作基本素质培养、剧情动画创作、自然现象动画、动物的运动、镜头运动与技巧剪辑、片头动画制作、广告动画制作、休闲娱乐小动画制作。

本书定位于Flash学习的中、高级读者，也可以作为公司在职人员和大中专院校师生的参考书籍。

图书在版编目(CIP)数据

Flash CS5动画制作技术 / 张菲菲, 徐爽爽编著. —北京:
化学工业出版社, 2011. 6

(写给你的设计书)

ISBN 978-7-122-10755-8

I. F… II. ①张… ②徐… III. 动画-设计-图形软件,
Flash CS5 IV. TP391. 41

中国版本图书馆CIP数据核字(2011)第041431号

责任编辑: 陈 静 李 萃

装帧设计: 杨俊坤

责任校对: 陶燕华

出版发行: 化学工业出版社(北京市东城区青年湖南街13号 邮政编码100011)

印 装: 北京画中画印刷有限公司

787mm×1092mm 1/16 印张 18¹/₄ 字数 453千字 2011年6月北京第1版第1次印刷

购书咨询: 010-64518888(传真: 010-64519686) 售后服务: 010-64518899

网 址: <http://www.cip.com.cn>

凡购买本书, 如有缺损质量问题, 本社销售中心负责调换。

定 价: 65.00元

版权所有 违者必究



SEQUENCE

百年老店《纽约时报》宣布不再出版纸质文本，全然替之以电子文本，《读者文摘》在破产保护以后也大规模转向电子出版。此时，我们应该意识到，数字时代正全面改变着我们的信息接收方式！

自从有文明以来，人类信息传播和接收方式发生了三次重大革命。第一次是文字的诞生，以及随后的印刷术和纸质书籍的普及和应用，它们使人类知识的传播和存储能力获得了极大提升，人类由此迅速进入到现代文明。第二次是19世纪末开端、20世纪大发展的影视技术，它们将现实仿真手段发展为我们信息接收的首要途径，其可信度和信息量，以及信息发布速度大大超过文字，以至于20世纪末有人宣称人类进入了“读图时代”。第三次信息革命或许已经全面展开，这就是始自20世纪80、90年代的数字媒体的迅猛发展。数字媒体并没有抛弃之前的文字信息和影像信息的传播优势，而是将以前所有的信息方式都集成起来，实现了文字、图片、音视频在同一终端平台上的全方位融合，并由于互联网技术而实现实时互动和超级链接。不仅如此，基于无线互联网的3G乃至4G手机和阅读器的迅速推广之下，书刊、影视、通信、娱乐实现了随身携带、移动互联的功能。

每一次信息技术革命都会诞生一些新的重要职业。文字与书籍诞生后，出现了写书人、读书人和书籍出版商；电影产生后出现了电影导演、演员、制片人；电视的出现则有了电视编导、记者、电视节目主持人等。新的数字媒体的出现并不会让之前的这些信息生产者失业——因为他们的工作将很好地融合到新的数字媒体当中——但一种新的职业已经蓬勃兴起：那就是数字信息设计师。

根据目前数字媒体信息制作、传播和接收的特点，数字信息设计师需要具备至少四个方面的知识和能力：文本创意能力、美术设计的知识和技能、影视艺术的知识和技能以及计算机和（无线）互联网的知识和技能。也许我们很难同时精通四个领域的知识，但是必须做到“一专多能”。择其一面深入研究，其他三面亦应多有了解和把握，融会贯通之后方能做到最好。

本套书主要集中介绍运用电脑技术进行数字媒体设计的方法。编者多是有多年教学经验和产业一线经验的从业人员，我们把自己的创作心得奉献出来供大家分享，也算是为迎接新时代的到来而尽绵薄之力。

由于数字媒体本身就是一门新的学科，而且在迅猛发展，我们也还在探索实践，编写过程中难免有许多不足或疏漏之处，还请读者朋友不吝赐教，以便我们进一步修改完善。

2010年于成都城东狮子山

陈佑松

前言

FOREWORD

目前的设计行业发展较为成熟,并将进一步细分。市场对设计者的需求量在不断增加的同时,对其专业技能的要求也正从“面”转向“点”,即需要技术高度集中、高度专业化的设计人才。

根据这一现状和趋势,本书针对具有一定软件基础和行业认识的读者群、从事设计行业的职业人员研发,结合不同领域必备的IT技能,对设计行业涉及的专业知识进行系统、全面的讲解。

本书的目的是给从业于设计行业的广大读者提供一个全新的、能动学习方式,不仅仅是单一的技术讲解,而是根据市场的需要,从行业知识、专业技能,到综合素质的全面展示,由此激发读者的创造力——商业的最终价值。

本书特点

1. 专业领域的深入介绍

本书中涉及的设计类型运用2~3个典型的商业项目进行讲解,让读者跟随案例,完成一个项目从“签单”到“应用”的完整流程。书中主要内容包括:具体的项目背景、客户的要求、设计思路、制作方法以及媒体应用。

2. 设计与技术的综合指导

设计行业的基本技能可分为设计能力和技术能力。设计能力是根据项目背景产生创意,并将其视觉化的能力。技术能力是将“视觉化”的结果进行制作和应用的能力。针对设计能力,本书在每个章节前将重点讲解设计理论,每个案例中带领读者进行项目分析和构思。制作完成后,提出问题:“客户为什么满意”,引发对设计作品的反思,从多方面引导读者的思维,对创意能力进行培养。

技术能力主要通过软件制作步骤和媒体介绍两个环节来进行。制作步骤是详细的软件操作方法,并在其中以提问的方式穿插作者的软件操作经验,形成知识点。媒体介绍是在电脑中完成设计稿后,具体的制作材质、设计的展示媒体等知识点。

3. 设计思维模式的引导

对一个设计者来说,思维方式十分重要。本书在每个项目制作前,有“设计思维”的环节。在此环节中,将项目设计师在形成创意前的思维方式淋漓尽致地展现出来:详细的产品定位、行业现状分析,由此引出产品的宣传点,以及如何运用画面的具象方式表现宣传点等。这不仅是设计过程的真实展现,也是培养读者思维能力的重要环节。

本书内容

本书共分为9章。其中,第1章讲解了Flash CS5软件及新功能、中国Flash发展史、Flash动画设计从业人員结构分析;第2章讲解了设计基础、动画规律、动作设计、影视语言在Flash中的运用;第3章讲解了走路、表情、动作剧情动画的制作;第4章讲解了下雪、下雨自然现象动画制作;第5章讲解了飞鸟、游魚、狗跑的动物运动动画制作;第6章讲解了推移、圈入圈出、淡入淡出镜头运动和剪辑技巧;第7章讲解了卡通风格、古典华丽、炫酷未来风格的片头动画制作;第8章讲解了服装广告、3D文字特效广告动

画制作；第9章讲解了节日贺卡和休闲小游戏制作。

本书体例构成

如何制作不同类型的动画

位于章首，对该章的动画类型进行介绍，包括该动画类型的基本概念和技法、制作要点和注意事项等，让读者对该类型动画进行全面了解。

动画师是怎么工作的

从行业的角度对该类型动画制作的流程进行介绍。

设计过程

解读分镜头

从属于每一个案例。在接手案例时，首先要了解项目背景、客户需求、注意事项等。

设计构思

从属于每一个案例。在项目背景的基础上，对情况进行分析，并产生具体表现方式的过程。

制作方法

从属于每一个案例。在电脑中完成设计的过程，按照设计特点和操作合理性，详细讲解制作过程，并穿插相应的操作经验和知识点总结。

导演为什么满意

从属于每一个案例。对完成的设计作品进行总结和反思，深度探讨案例中包含的设计理论以及和客户要求的切合度。

媒体介绍（类似镜头处理方法）

位于章尾，主要内容为：完成动画制作后，涉及的制作知识和展示媒介介绍，如该类型的动画主要运用于哪些媒体、还有其他什么表现方式等。

本书读者

本书的目标读者群为希望或已经在动漫行业从业的人员，其中包括动漫爱好者、相关专业的高校或职业学校学生、希望进一步提高自身能力的设计在职人员等。

- 对于动漫爱好者，本书可以作为其自我能力提升的工具书。
- 对于相关专业的高校或职业培训学校学生，本书可以作为其职前了解行业知识、建立行业的思维方式、提高专业技能和自我培训的全能工具书。
- 对于在职人员，本书可以成为其进行自我进修和知识补充的参考书。

本书也可以作为相关专业的高校或职业培训学校的教材。

在本书成书的过程中，李新承、罗晓青、姚丁雯、于琨、段强、郑媛媛、郝微也付出了辛苦的劳动，在此表示感谢。

由于编者水平有限，书中难免存在不足和疏漏之处，恳请读者批评指正。

编著者

2011年1月

目 录

CONTENTS

Chapter 01 中国Flash现状及其前景分析	1
1.1 Flash作品欣赏	2
1.2 Flash CS5软件介绍	9
1.3 Flash CS5新功能介绍	10
1.4 中国Flash发展史	11
1.4.1 出现初期	11
1.4.2 繁荣期	11
1.4.3 现阶段	11
1.5 Flash动画设计从业人员结构分析	12
Chapter 02 Flash动画制作基本素质培养	13
2.1 设计基础在Flash中的运用	14
2.1.1 平面构成的运用	14
2.1.2 色彩构成的运用	15
2.1.3 立体构成的运用	16
2.1.4 透视和黄金分割线	16
2.1.5 构图学的运用	16
2.1.6 版式设计的运用	17
2.2 动画规律在Flash中的运用	18
2.2.1 物理特性的表现	18
2.2.2 惯性	19
2.2.3 加速减速	19
2.2.4 作用力和反作用力	19
2.3 动作设计在Flash中的运用	19
2.3.1 弧形动作	19
2.3.2 预备动作	20

2.3.3 夸张	20
2.3.4 次要动作	21
2.4 影视语言在Flash中的运用	21
2.4.1 景别	21
2.4.2 镜头运动	22
2.4.3 剪辑基础	22
2.4.4 景深与色彩	22
2.4.5 声音	22
Chapter 03 剧情动画创作	23
3.1 什么是剧情动画	24
3.1.1 动画的基本概述	24
3.1.2 什么是动画	24
3.1.3 动画中的一些基本概念	24
3.1.4 剧情动画	24
3.1.5 Flash剧情动画和传统剧情动画的比较	25
3.2 动画师是怎么工作的	25
3.3 常用动作实例之走路	26
3.3.1 解读分镜头	26
3.3.2 设计构思	27
3.3.3 制作方法	27
3.3.4 导演为什么满意	40
3.3.5 类似镜头处理方法	40
3.4 常用动作实例之表情	41
3.4.1 解读分镜头	41
3.4.2 设计构思	42
3.4.3 制作方法	42
3.4.4 导演为什么满意	47
3.4.5 类似镜头处理方法	47
3.5 常用动作实例之表情动作	49

3.5.1 解读分镜头	49
3.5.2 设计构思	49
3.5.3 制作方法	50
3.5.4 导演为什么满意	59
3.5.5 类似镜头处理方法	59
Chapter 04 自然现象动画	61
4.1 如何制作出色的自然现象动画镜头	62
4.1.1 自然现象相关技法	62
4.1.2 如何把握自然现象动画的场景感觉	62
4.1.3 自然现象动画在Flash中的制作技巧	62
4.2 动画师是怎么工作的	62
4.3 自然现象动画实例之下雪	63
4.3.1 解读分镜头	63
4.3.2 设计构思	64
4.3.3 制作方法	64
4.3.4 导演为什么满意	72
4.3.5 类似镜头处理方法	72
4.4 自然现象动画实例之下雨	73
4.4.1 解读分镜头	73
4.4.2 设计构思	73
4.4.3 制作方法	74
4.4.4 导演为什么满意	79
4.4.5 类似镜头处理方法	79
Chapter 05 动物的运动	81
5.1 如何制作出色的动物运动动画	82
5.1.1 动物运动规律分类归纳	82
5.1.2 写实性动物运动和拟人性动物运动	82
5.1.3 如何准确找出各种动物的运动规律	82
5.2 动画师是怎么工作的	83
5.3 动物运动实例之鸟飞翔	83

5.3.1 解读分镜头	84
5.3.2 设计构思	84
5.3.3 制作方法	84
5.3.4 导演为什么满意	97
5.3.5 类似镜头处理方法	97
5.4 动物运动实例之鱼游	98
5.4.1 解读分镜头	99
5.4.2 设计构思	99
5.4.3 制作方法	99
5.4.4 导演为什么满意	109
5.4.5 类似镜头处理方法	110
5.5 动物运动实例之狗奔跑	111
5.5.1 解读分镜头	111
5.5.2 设计构思	112
5.5.3 制作方法	112
5.5.4 导演为什么满意	119
5.5.5 类似镜头处理方法	120
Chapter 06 镜头运动与技巧剪辑	121
6.1 什么是镜头运动和技巧剪辑	122
6.1.1 镜头运动概述	122
6.1.2 技巧剪辑	122
6.1.3 在Flash中完成技巧剪辑	123
6.2 动画师是怎么工作的	123
6.3 推移镜头实例	124
6.3.1 解读分镜头	124
6.3.2 设计构思	124
6.3.3 制作方法	125
6.3.4 导演为什么满意	130
6.3.5 类似镜头处理方法	130
6.4 圈入圈出效果实例	131

6.4.1 解读分镜头	131
6.4.2 设计构思	132
6.4.3 制作方法	132
6.4.4 导演为什么满意	141
6.4.5 类似镜头处理方法	141
6.5 淡入淡出效果实例	142
6.5.1 解读分镜头	142
6.5.2 设计构思	142
6.5.3 制作方法	143
6.5.4 导演为什么满意	157
6.5.5 类似镜头处理方法	158
Chapter 07 片头动画制作	159
7.1 什么是片头动画	160
7.1.1 片头动画类型	160
7.1.2 制作片头动画的步骤	160
7.2 动画师是怎么工作的	161
7.3 卡通风格动画片头	162
7.3.1 项目背景	162
7.3.2 设计构思	162
7.3.3 制作方法	163
7.3.4 客户为什么满意	180
7.3.5 媒介介绍	180
7.4 古典华丽风格动画片头	181
7.4.1 项目背景	182
7.4.2 设计构思	182
7.4.3 制作方法	182
7.4.4 客户为什么满意	192
7.4.5 媒介介绍	192
7.5 炫酷未来风格动画片头	193
7.5.1 项目背景	193

7.5.2 设计构思	194
7.5.3 制作方法	194
7.5.4 客户为什么满意	204
7.5.5 媒介介绍	205
Chapter 08 广告动画制作	207
8.1 什么是广告动画	208
8.1.1 广告动画概述	208
8.1.2 Flash广告动画优势	208
8.1.3 Flash广告动画形式	208
8.2 动画师是怎么工作的	209
8.3 服装广告动画	210
8.3.1 项目背景	210
8.3.2 设计构思	210
8.3.3 制作方法	211
8.3.4 客户为什么满意	220
8.3.5 媒介介绍	220
8.4 3D文字特效广告动画	221
8.4.1 项目背景	221
8.4.2 设计构思	221
8.4.3 制作方法	221
8.4.4 客户为什么满意	239
8.4.5 媒体介绍	239
Chapter 09 休闲娱乐小动画制作	241
9.1 关于休闲娱乐小动画	242
9.1.1 什么是电子贺卡	242
9.1.2 Flash小游戏设计	242
9.2 设计师是怎么工作的	242
9.3 节日贺卡制作	243
9.3.1 项目背景	243
9.3.2 设计构思	243

9.3.3 制作方法	244
9.3.4 客户为什么满意	254
9.3.5 媒介介绍	254
9.4 休闲小游戏制作	255
9.4.1 策划	255
9.4.2 美工和动画	261
9.4.3 程序	268

中国Flash现状 及其前景分析

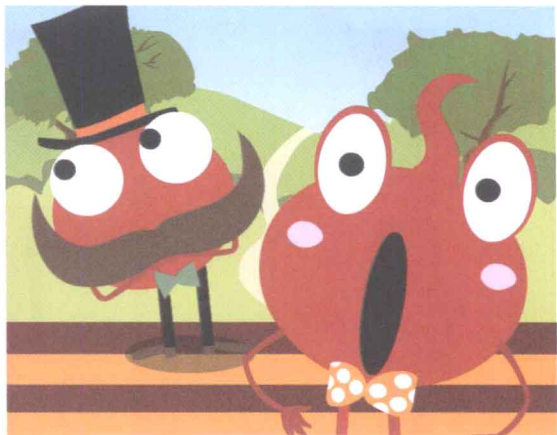




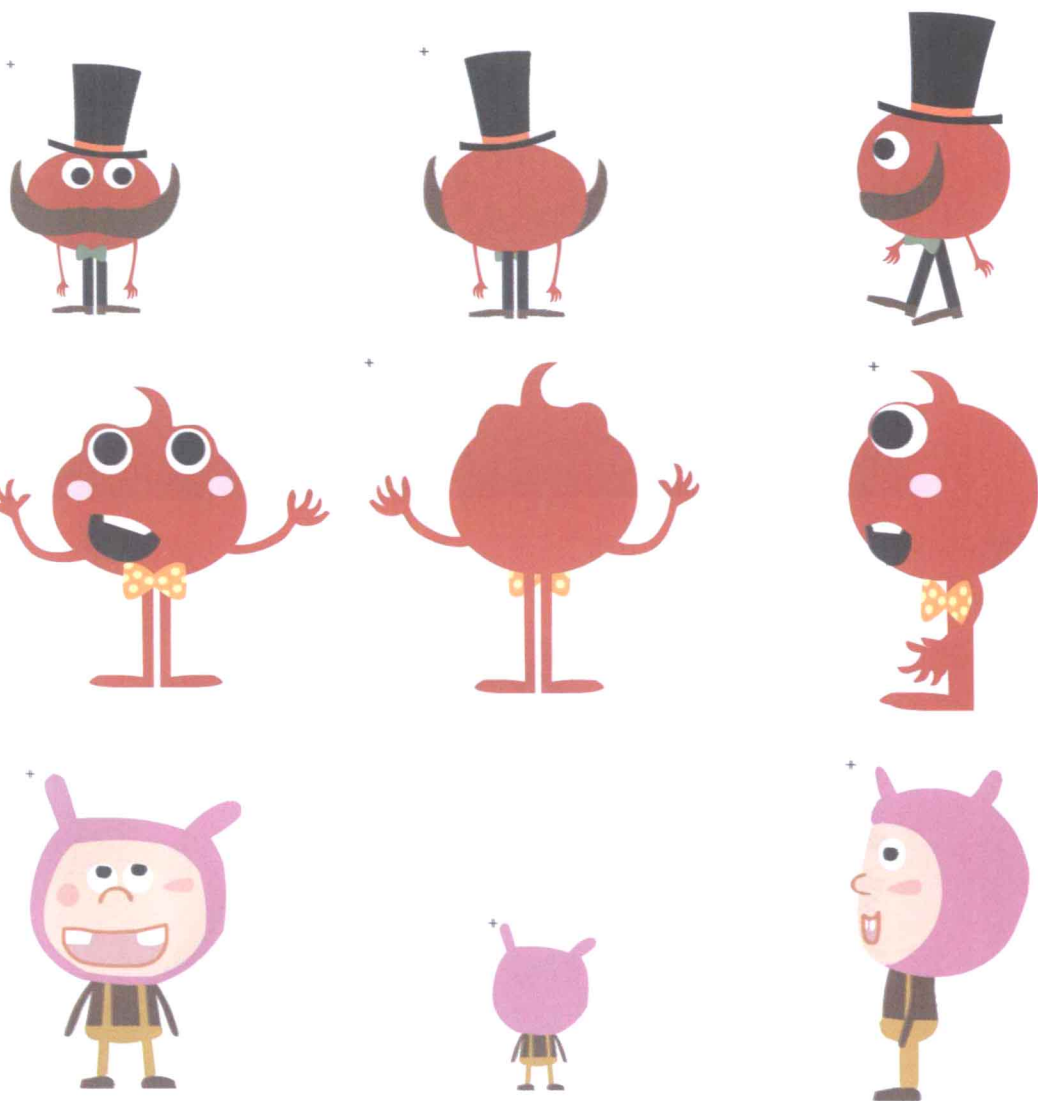
1.1 Flash作品欣赏

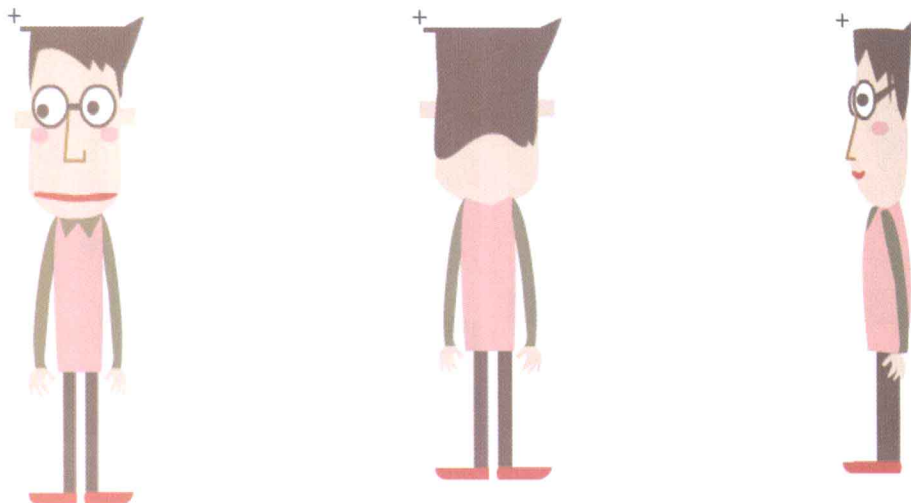
1. 动画《乐豆》





2. 《乐豆》动画人物设定





3. 自助导航系统动画

