

高职高专计算机系列规划教材

Flash CS5.5

动画制作实例教程

王 威 著



电子工业出版社

PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY

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

含光盘1张

高职高专计算机系列规划教材

Flash CS5.5 动画制作 实例教程

王 威 著

電子工業出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京 • BEIJING

内 容 简 介

本书采用案例的形式,循序渐进地对 Flash 动画制作的流程进行了详细的介绍,同时也剖析了 Flash 使用者在实践过程中遇到及关心的问题。全书知识点涉猎面广,除对 Flash 动画制作流程进行了详尽的介绍外,还对 Flash 软件的角色设计、场景设计、透视、SNS 游戏、电子游戏等进行了深入的阐述。本书配套光盘中收录了大量动画、场景等源文件,以及商业动画、多媒体交互的 Flash 源文件,有利于读者进行更加深入的研究。

本书可作为高等学校及高等职业院校游戏、动漫、多媒体、艺术设计、图形图像等专业的教材,也可作为动画爱好者及从事电影特技、影视广告、游戏制作人员的参考书。

未经许可,不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。

版权所有,侵权必究。

图书在版编目(CIP)数据

Flash CS5.5 动画制作实例教程/王威著. —北京:电子工业出版社,2012.7

高职高专计算机系列规划教材

ISBN 978-7-121-17326-4

I. ①F… II. ①王… III. ①动画制作软件—高等职业教育—教材 IV. ①TP317.4

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2012)第 120805 号

策划编辑:吕 迈

责任编辑:左 雅

印 刷:北京丰源印刷厂

装 订:三河市鹏成印业有限公司

出版发行:电子工业出版社

北京市海淀区万寿路 173 信箱 邮编 100036

开 本:787×1 092 1/16 印张:22.25 字数:569.6 千字

印 次:2012 年 7 月第 1 次印刷

印 数:4 000 册 定价:40.00 元(含光盘 1 张)

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题,请向购买书店调换。若书店售缺,请与本社发行部联系,联系及邮购电话:(010) 88254888。

质量投诉请发邮件至 zltz@phei.com.cn, 盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn。

服务热线:(010) 88258888。

/ 前 言 /

现在国内绝大多数学校的动画专业课程设置中,Flash 几乎是必须学习的动画制作软件之一。可以说,Flash 极大地促进了中国动画的发展,当下,Flash 已经不仅仅是动画制作软件,更向游戏、交互、多媒体领域挺进,并取得了极大的成绩。

很多学生往往对大量的练习很排斥,如果真希望学生能力有所提高,就需要强制性地去做练习。在学习当中交流非常重要,尤其是初学者之间的相互交流。在上 Flash 这门课的时候,可以将学生昨天做的作业投影到大屏幕上。这样做有两个好处,一是监督学习的进度,二是起到互相交流的作用。

学习 Flash 这个动画软件,不仅要能坐得住,还要培养学生的自学能力。我发现,如果上课进行练习,学生往往会对老师产生依赖,所以练习都在课下进行,学生有问题必须互相去问,解决不了就得自己上网查资料,这样无形中提高了自学的能力。

由于动画制作是一个比较复杂的过程,需要多人相互配合完成,因此还需要锻炼学生的团队配合能力,可以让学生自己选剧本,然后自由结合成制作小组,每天向教师汇报工作进度,汇报的时候每组都要派代表上台,在全班同学面前用 PPT 的形式展示所在小组的工作情况,这样不仅提高了团队合作能力,也使学生的口头表达和展示能力得到了锻炼。

本书中的实例都是在实践和教学过程中使用过的,且效果良好,并适合 Flash 动画制作人员学习。在理论的讲解中,由于 Flash 中命令极为庞大,因此我们也抛弃了大部分在实战中应用不到或应用较少的命令,只对那些极其常用的命令进行集中讲解,这样可以使精力集中在这些比较重要的命令上,利于快速掌握 Flash 的操作流程。

本书配套光盘中提供了书中所有实例的源文件和素材,为了方便读者,其中源文件尽量保存为 Flash CS4 能打开的格式,但也有部分必须使用 Flash CS5.5 以上版本打开。另外,还有供教师上课使用的 PPT 课件。

在本书的编写过程中,得到了郑州轻工业学院艺术设计学院、郑州红羽动画公司领导和老师们的支持,得到了学生们的帮助,其中有郑州轻工业学院动画系 03 级的范辉、宋帅,04 级的屈佳佳、王翔、杨永鑫,05 级的漫晓飞、何玲、李金荣、余静,06 级的洪枫、肖遥、艾迪、于彩丽,07 级的施雅静、朱伟伟、吕琦、胡海洋、秦文双,08 级褚申宁、王娟,09 级的邓滴汇、王凡、周洁,10 级秦文汐、班青,郑州红羽动画公司的凌云、王延宁、张林峰、白银等,在此表示深深的感谢。本书由王亦工审阅。

希望这本书能够让更多的人实现自己的动画梦想。由于作者水平有限,书中难免有不妥和错误之处,恳请广大读者批评指正,联系地址为 skywear@126.com,或新浪微博@skywear。

王 威

2012 年 6 月于郑州

目 录

CONTENTS

第 1 章 关于 Flash	1
1.1 Flash 的定位和发展史	1
1.2 Flash 动画在中国的发展史	2
1.2.1 个人创作的独立 Flash 动画	2
1.2.2 商业动画	6
1.2.3 全新的 Flash 时代	8
1.3 学习 Flash 的方法	9
1.3.1 综合素质	9
1.3.2 Flash 软件的学习	12
本章小结	12
第 2 章 Flash 动画的前期准备	13
2.1 动画短片的构思	13
2.1.1 前期策划	13
2.1.2 剧本的编写格式	14
2.1.3 剧本的三幕结构	15
2.2 动画系列片的构思	16
2.3 角色设定	19
2.4 场景设定	20
2.5 分镜	21
2.5.1 文字分镜	21
2.5.2 画面分镜	21
2.5.3 分镜动画	22
2.6 原画	22
2.7 位图和矢量图的区别	22
2.7.1 位图	22
2.7.2 矢量图	23
本章小结	24
第 3 章 Flash 的基础绘图操作	25
3.1 Flash 的界面	25

3.2	Flash 的基础操作	27
3.2.1	Flash 的视图操作	27
3.2.2	Flash 的选择操作	28
3.3	绘图流程示范实例——小狗	29
3.3.1	线的绘制——椭圆工具	29
3.3.2	线的绘制——线条工具	31
3.3.3	线的绘制——钢笔工具	32
3.3.4	填充颜色——颜料桶工具	34
3.3.5	修改颜色——滴管工具和颜色面板	35
3.3.6	轮廓线——墨水瓶工具	35
3.3.7	调整及输出——任意变形工具	37
	本章小结	38
	练习题	38
第 4 章	Flash 中图层的应用方法	40
4.1	Flash 图层面板概述	40
4.1.1	图层面板的基本操作	40
4.1.2	图层在绘图操作中的重要性	43
4.2	动画角色分图层绘制实例——Angie	44
4.2.1	绘制前的分析和准备	45
4.2.2	头部的精细绘制	47
4.2.3	五官和头发的精细绘制	50
4.2.4	身体的精细绘制	53
4.2.5	四肢的精细绘制	55
4.2.6	后期整理	57
	本章小结	59
	练习题	59
第 5 章	Flash 中库和元件的应用	60
5.1	库面板及其使用方法	60
5.1.1	库面板的简单操作	60
5.1.2	库面板的具体应用方法	62
5.2	Flash 中的元件	63
5.2.1	元件的创建和使用方法	64
5.2.2	元件的种类	67
5.2.3	元件的编辑	69
5.3	动画角色分元件绘制实例——超人飞飞	72
	本章小结	77
	练习题	78

第6章 Flash 中的遮罩和滤镜	79
6.1 遮罩的定义及其使用方法	79
6.2 Flash 中的滤镜	82
6.2.1 滤镜的种类	82
6.2.2 滤镜的使用方法	83
6.3 使用遮罩与滤镜相结合的方式绘制角色实例——小男孩	85
6.4 复杂角色绘制实例——九头龙	90
6.4.1 前景里面龙的绘制	90
6.4.2 中景里面龙的绘制	98
6.4.3 远景里面龙的绘制	101
本章小结	102
练习题	103
第7章 Flash 中的属性面板	104
7.1 属性面板概述	104
7.2 属性面板中色彩效果调整实例——男孩卧室	105
7.2.1 调整素材位置及大小	106
7.2.2 使用色彩效果调整素材	109
7.3 属性面板中滤镜调整实例——景深效果	111
7.4 属性面板中显示调整实例——立体大炮	113
7.5 Deco 工具在属性面板中的使用实例——夜空下的城市	116
本章小结	119
练习题	120
第8章 Flash 在 SNS 游戏中的应用	121
8.1 SNS 游戏概述	121
8.2 场景设定中的透视关系	123
8.2.1 “透视”概述	123
8.2.2 透视中的消失点	124
8.3 SNS 游戏单体建筑绘制实例——棋社	126
8.3.1 棋社顶层的绘制	127
8.3.2 棋社底层的绘制	129
8.3.3 棋社细节部分的绘制	131
8.4 SNS 游戏室内场景绘制实例——饭馆	133
8.4.1 室内结构的绘制	133
8.4.2 道具、装饰品的绘制	136
本章小结	138
练习题	139
第9章 手绘板在 Flash 中的使用	140
9.1 关于手绘板	140

9.1.1 手绘板概述	140
9.1.2 手绘板的参数	141
9.1.3 手绘板的绘图效果	142
9.2 Flash 中关于手绘板的设置	143
9.2.1 铅笔工具配合手绘板的使用方法	144
9.2.2 刷子工具配合手绘板的使用方法	144
9.3 手绘板在 Flash 中的绘图实例	146
9.3.1 使用手绘板在 Flash 中绘制设定草图实例——大场景	146
9.3.2 使用手绘板在 Flash 中绘制漫画实例——这小俩口	148
9.3.3 使用手绘板在 Flash 中绘制精细场景实例——大自然	150
本章小结	153
练习题	153
第 10 章 Flash 的基础动画操作	154
10.1 Flash 的时间轴	154
10.1.1 时间轴面板	154
10.1.2 帧的定义	155
10.1.3 Flash 中不同的帧类型	156
10.1.4 Flash 中帧的编辑方法	157
10.2 关键帧动画制作实例——GIF 动画	159
10.2.1 在 Photoshop 中处理图片	159
10.2.2 在 Flash 中制作动态效果	160
10.2.3 在 Ulead GIF Animator 中制作 GIF 动画	163
10.3 时间轴逐帧动画实例——花的生长	165
10.3.1 发芽过程的动画	165
10.3.2 长出花茎的动画	166
10.3.3 花开的动画	167
本章小结	168
练习题	168
第 11 章 Flash 的补间动画操作	169
11.1 传统补间动画	169
11.1.1 创建传统补间动画	169
11.1.2 传统补间动画实例——小球弹跳	172
11.2 补间动画	176
11.3 补间形状动画	179
11.3.1 补间形状动画实例 1——立方体旋转	179
11.3.2 补间形状动画实例 2——“中”字变形	180
11.4 补间动画综合实例——小球小品	182

11.4.1 小球的第一阶段弹跳·····	183
11.4.2 小球的第二阶段弹跳·····	188
本章小结·····	191
练习题·····	191
第 12 章 引导层动画和遮罩层动画·····	192
12.1 引导层动画概述·····	192
12.1.1 引导层动画基本操作·····	192
12.1.2 引导层动画常见问题及解决方法·····	195
12.2 遮罩层动画概述·····	196
12.2.1 遮罩层动画基本操作·····	196
12.2.2 遮罩层动画实例——文字叠现·····	198
12.2.3 遮罩层动画实例——手绘效果·····	199
12.3 遮罩层和引导层综合实例——太阳系运动·····	203
12.3.1 制作地球旋转动画·····	204
12.3.2 制作行星围绕太阳转动的动画·····	206
本章小结·····	209
练习题·····	209
第 13 章 角色基础动作的调整·····	210
13.1 角色基础动作概述·····	210
13.2 基础动作调整实例——Q 版角色侧面行走·····	211
13.2.1 整体调整·····	211
13.2.2 四肢动作调整·····	214
13.2.3 头部动作调整·····	215
13.3 复合基础动作调整实例——搬箱子·····	217
13.3.1 向前行走动作调整·····	218
13.3.2 搬箱子的动作调整·····	220
13.3.3 角色搬箱子上下坡的动作调整·····	223
13.4 转面动作调整实例——角色流畅转头·····	226
本章小结·····	229
练习题·····	229
第 14 章 游戏角色动作的调整·····	231
14.1 电子游戏概述·····	231
14.1.1 电子游戏平台·····	231
14.1.2 电子游戏的类型·····	234
14.1.3 游戏角色与动作·····	236
14.2 游戏角色的基础动作调整·····	236
14.2.1 矮人基础动作调整实例——待机状态·····	238

14.2.2 矮人基础动作调整实例——跳跃动作	239
14.2.3 矮人基础动作调整实例——跑步动作	240
14.3 游戏角色的战斗动作调整	241
14.3.1 野蛮族战斗动作调整实例——跳起躲避动作	242
14.3.2 野蛮族战斗动作调整实例——魔法攻击动作	244
本章小结	247
练习题	248
第 15 章 高级角色动画的制作	249
15.1 逐帧角色动作实例——吃惊转头的妈妈	249
15.1.1 吃惊表情动画的制作	250
15.1.2 转身动画的制作	251
15.1.3 背光面及阴影的添加	253
15.2 角色动作设计实例——激动的男孩	255
15.2.1 动作草图的绘制	256
15.2.2 动作正式稿的绘制	260
15.3 角色动作细节实例——被风吹的男孩	263
15.3.1 基本动作的制作	264
15.3.2 被风吹动的动画效果	265
15.3.3 背光面及阴影的添加	268
15.4 Flash 中的骨骼工具	269
本章小结	272
练习题	273
第 16 章 场景动画的调整	274
16.1 场景动画概述	274
16.1.1 场景中景别的概念	274
16.1.2 景别运动速度的不同	275
16.2 场景动画制作实例	276
16.2.1 室外场景运动动画实例——奔驰的原野	277
16.2.2 室内场景运动动画实例——场景平移和镜头变焦效果	279
16.3 场景动画制作实例——室内场景推拉动画	281
16.3.1 导入 PSD 格式文件	281
16.3.2 场景推镜头动画	283
16.4 3D 工具制作场景动画实例——真实三维空间	285
16.4.1 使用 3D 工具前的准备工作	286
16.4.2 创建真实的三维空间	287
本章小结	290
练习题	290

第 17 章 Flash 动画的合成	291
17.1 Flash 合成概述	291
17.2 Flash 合成前的设置	292
17.2.1 舞台大小和帧频	292
17.2.2 黑框和底纹	294
17.3 Flash 合成单个镜头实例——看月亮	296
17.4 Flash 镜头转场实例——倒水	300
17.4.1 淡入淡出转场效果的制作	300
17.4.2 白闪和黑闪转场效果的制作	302
17.5 多镜头整合	304
17.5.1 场景面板的作用和使用方法	304
17.5.2 批量元件重命名	306
17.6 背景音乐和音效的添加	306
17.6.1 将声音置入场景中	307
17.6.2 更换声音文件	308
17.6.3 声音文件的剪辑和编辑	309
本章小结	310
练习题	310
第 18 章 ActionScript 及最终输出	311
18.1 常用的 ActionScript	311
18.1.1 Stop 的应用	311
18.1.2 Go to and Play 的应用	313
18.1.3 按钮及鼠标动作的 ActionScript 应用	314
18.1.4 其他常用 ActionScript 的应用	318
18.2 影片的最终输出	319
18.2.1 字体的打散	319
18.2.2 发布设置面板	320
18.2.3 打包 exe 放映文件	321
18.3 ActionScript 的使用实例——交互网站	322
18.3.1 整体布局	322
18.3.2 按钮的制作	327
18.3.3 加入音频和视频	333
18.3.4 加入子页面	335
18.3.5 插入链接和最终输出	338
本章小结	341
练习题	341

第 1 章

关于 Flash

1.1 Flash 的定位和发展史

Flash 是一款优秀的动画和多媒体制作软件。自从 Flash 诞生之日起,对 Flash 动画的定义就在不断的改变。

Flash 的前身是 Future Wave 公司开发的 FutureSplash Animator,是一个基于矢量的动画制作软件。由于该软件得到良好的反响,于是被 Macromedia 公司收归旗下,定名为 Macromedia Flash 2。

在 20 世纪 90 年代末期,Flash 刚刚诞生,由于是以矢量的绘图手段为主,因此生成的动画文件体积很小,在网速并不快的当时,能够快速下载 Flash 动画并观看,因此在那一阶段,Flash 被定义为“网络动画”制作软件。

2000 年,Flash 5 发布,其中 ActionScript 语法已经完善,能够独立制作交互方面的设计,Flash 作为多媒体交互制作软件,开始广泛地应用于光盘、触摸屏等领域。如图 1-1 所示为 Flash 5 和 Flash MX 版本的启动画面。

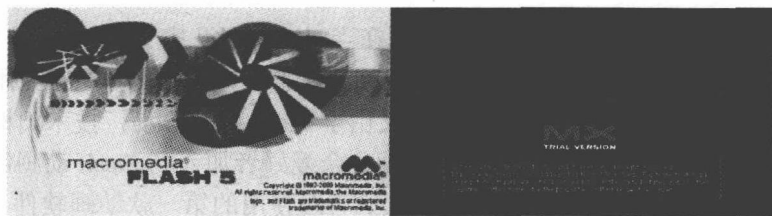


图 1-1

2005 年,Flash 所在的 Macromedia 公司被 Adobe 公司以 34 亿美元收购,Flash 与 Adobe 公司旗下的 Photoshop、Illustrator 等软件的兼容性大幅提高,高精度的位图也可以在 Flash 中更好地运用,Flash 由单纯的矢量动画制作,一跃变为专业的二维动画制作软件。如图 1-2 所示为 Flash 8 和 Flash CS 3 版本的启动画面。

2008 年,Flash CS 4 发布,增加了骨骼工具、3D 工具等三维动画软件中的功能,为 Flash 加入了更多三维方面的元素。

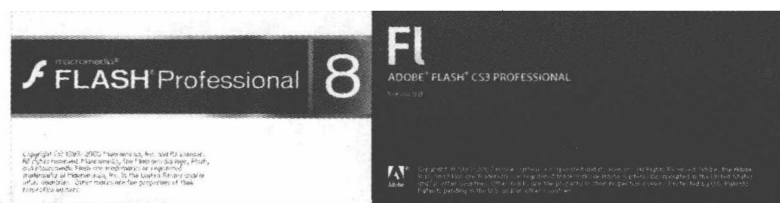


图 1-2

2010 年, Flash CS 5.5 发布, 新版本在设计方面的变化不多, 但是对于编程和开发人员来说, 新增的对手机端的技术支持, 使 Flash 可以直接输出手机的应用程序, 在日益蓬勃的手机市场中, Flash 无疑会给人们带来更多的惊喜。如图 1-3 所示为 Flash CS 4 和 Flash CS 5.5 版本的启动画面。



图 1-3

1.2 Flash 动画在中国的发展史

从前面的 Flash 发展史中可以看到, Flash 不仅仅是一款动画软件, 它还可以进行交互、程序方面的设计。本节要介绍的是 Flash 动画在中国的发展历史。

1.2.1 个人创作的独立 Flash 动画

1997 年, Flash 首次传入中国大陆地区。在当时, 除了几家美术电影制片厂外, 中国几乎没有一家动画公司。再加上个人计算机刚刚开始普及, 还无一款能在家用计算机上运行的动画制作软件。基于这样的历史背景, 又由于 Flash 上手容易, 技术门槛较低, 对计算机硬件要求不高等优势, 使大批的中国动画业余爱好者加入到 Flash 动画制作中来。从这一点上看, Flash 基本上可以看做是中国人所普遍使用的第一款动画软件。

当我们回头来看当年的 Flash 动画作品, 用“惨不忍睹”一词来形容毫不过分。由于当时的动画制作知识的极端匮乏, 大多数人心目中的动画仅仅是“画面能动”。那个年代最为流行的 Flash 动画作品类型就是 MTV, 伴随着歌声的背景音乐, 歌手的一张照片缓缓出现在画面中, 时而旋转、时而移动、时而忽隐忽现, 这种类型的 Flash 动画在当时盛极一时, 很多制作者乐此不疲, 再加上当时娱乐手段单一, 使得观众众多, 叫好声一片。

2000年,“闪客”一词开始在网络上频繁出现,成为了Flash制作者们的统一称谓,并一直延续至今。这要感谢一个网名为“边城浪子”人。他在1999年,正在筹划一个Flash网站,苦于网站名称一时无从下手。有一天,他在回声资讯的“Flash论坛”上闲逛,在一个贴子中看到有人无意中说“闪客”一词,顿时醒悟。从此以后,一个名叫“闪客帝国”的网站开始兴起。在以后的10年中,“闪客帝国”这个网站一直是中国Flash发展的风向标,如图1-4所示为当时国内Flash两大门户网站“闪客帝国”和“闪吧”。



图 1-4

2000年8月,一个网名为“老蒋”的闪客,将一部Flash制作的MTV作品《新长征路上的摇滚》上传到“闪客帝国”网站,极具冲击力的画面配合着崔健那独特的嗓音,瞬间引爆整个中国Flash届。该作品在“闪客帝国”的作品排行榜上,以点击率36万雄踞榜首,如图1-5所示。



图 1-5

这是一部在中国Flash动画史上堪称里程碑的大作。当我们再回头看这部作品时,它既没有唯美细腻的画面,也没有流畅的动作,但粗犷的线条、跳跃的色彩、具有冲击力的镜头,以及画面与音乐的完美结合,依旧具有相当强烈的艺术感染力。但最关键的是,他是以一种戏谑的叙事手法,来讲述一件看起来很严肃的事情,这正是当时中国闪客们的一

种独特眼光。从此以后，那种戏谑、轻松、又透着一股无奈的动画作品开始出现，并逐步形成了自己独特的风格。

2001年，一部名叫《东北人都是活雷锋》的Flash动画作品开始在网络上爆红，瞬间捧红了一个名叫“雪村”的歌手，自此，“翠花，上酸菜”一句流行语红遍大江南北，而Flash制作者贝贝龙（Babylon）却直至今日还默默无闻，如图1-6所示。

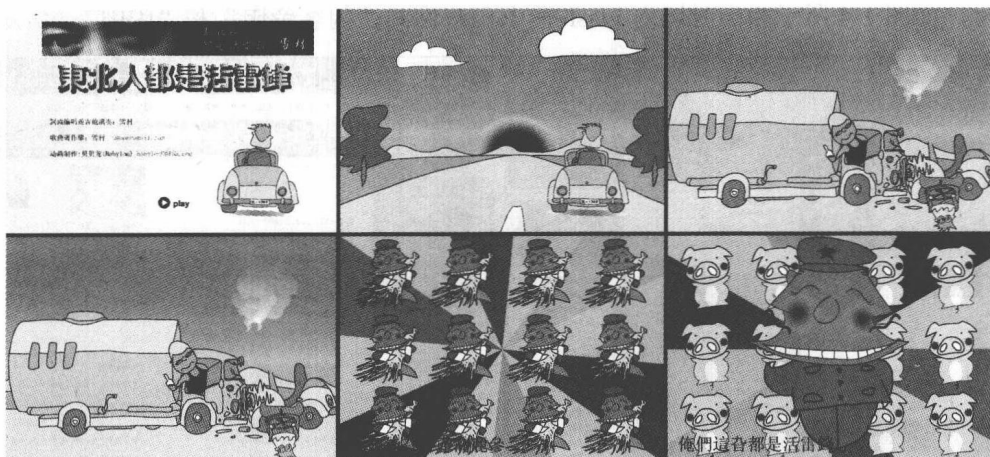


图 1-6

这首歌和这位歌手的走红经历，也使得“出新专辑需要配合一部Flash MTV作宣传”成了很多新歌手出道时的常用手法。这也使得Flash软件开始声名大噪。

依旧是2001年，一个网名为“小小”的作者发布了一套名为“小小系列”的作品，前两部反响一般，直到推出了《小小作品3号》，那酣畅淋漓的打斗场面和流畅至极的人物动作，使点击率持续走高。尽管那些角色都是简单至极的线条所组成的“火柴人”，但小小及其作品开始受到热烈欢迎，“小小系列”也成为一个个响亮的品牌，如图1-7所示。

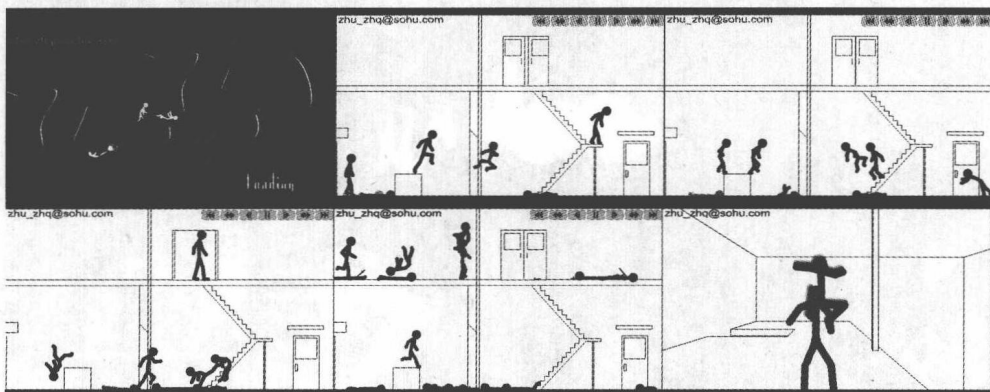


图 1-7

2001年9月9日，中央电视台第10频道的《选择》节目，首次播出了一期“闪客”的特别节目，将一些代表人物请到了现场，包括边城浪子、老蒋、小小、BBQI、Cink等，成为一次货真价实的闪客聚会。由于色彩神秘的闪客首次集体现身走到公众面前，而引起了社会的广泛关注。

2002 年, 一个网名叫“卜桦”的作者在网络上传了自己的一部动画作品——《猫》, 这部作品在闪客帝国、新浪、央视国际等各大网站上播映, 观看点击率累计数百万次, 如图 1-8 所示。



图 1-8

央视《人物》评价: “因为这个人, 就足以证明中国拥有世界级的 Flash。”《南方周末》曾经整版登载文章探讨这部“让人哭了八遍 Flash 猫”, 美国奥斯卡奖评委贝琦·布里斯托女士评价卜桦为“中国年轻一代艺术家里的天才之一”。

请注意, 这不是一部动画 MTV, 而是一部彻彻底底的 Flash 动画故事片, 是国人第一部震惊世界的 Flash 动画故事片。在这部作品之后有无数的 Flash 动画作品出现, 但无一能望其项背。

2003 年之后, 由于 3ds Max、Maya 等三维动画软件的兴起, 国内的动画人开始投向这些门槛更高、收入更高的三维动画的怀抱, Flash 也因此受到较大冲击, 年轻的动画学生们以学习三维动画为目的, Flash 的动画创作出现了青黄不接的情况。这之后的几年, 优秀的个人独立 Flash 动画依然层出不穷, 但能被称做里程碑的却寥寥无几。

2005 年, 现任中国传媒大学动画学院教师的李智勇, 绘制出一只“兔子”的卡通形象, 在随后的几年, 以这只兔子为主角的《功夫兔系列》开始走红网络, 并屡获国际大奖, 如图 1-9 所示。

2006 年, 网名“阿桂”的《胖狗狗动画速写系列》, 以速写的笔触、夸张的表情和流畅的动作, 颇受好评, 并被当时国内权威杂志《CG 杂志》评为当年的“年度最有趣动画作品”。

2008 年, 由于受到优酷、土豆等视频分享网站的冲击, 大多数网民转而投奔内容更加丰富多彩的视频类网站, Flash 动画的关注度开始下降, 包括网易、新浪等各大门户网站的 Flash 频道陆续被撤下, 曾经的 Flash 已辉煌不在。

2011 年 1 月底, 很多人忽然发现“闪客帝国”网站已经无法打开, 时至今日, 依旧如此, 网上无任何的声明, 具体原因不详……

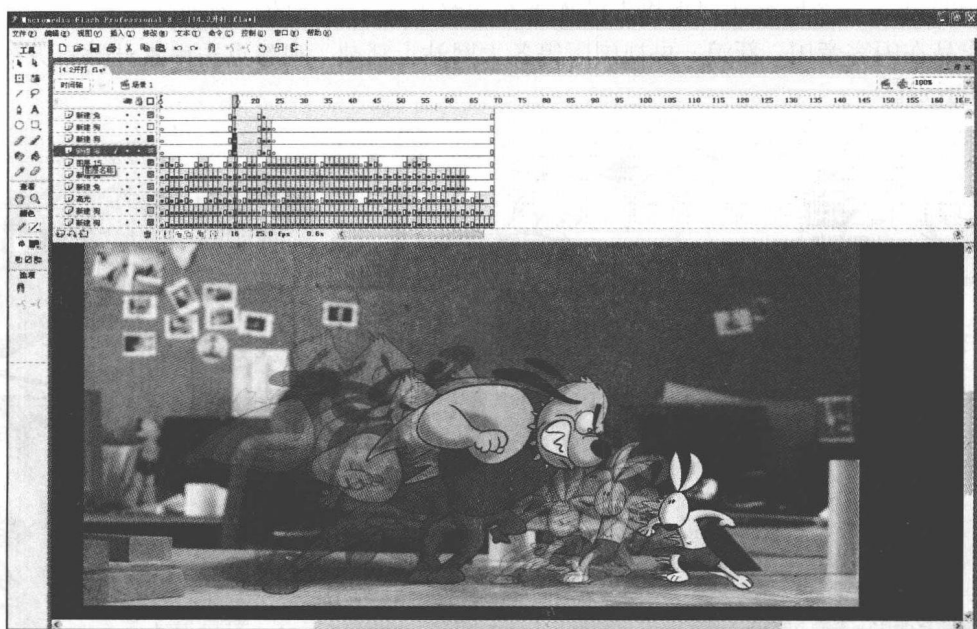


图 1-9

1.2.2 商业动画

相对于不求回报的个人创作的独立 Flash 动画,商业动画则是以盈利为目的进行的。商业动画一般都是由公司或工作室等多人团队为制作班底,由投资人或导演统一安排剧本、制作进度,制作完成后再去想尽办法去追逐利益最大化。

1999 年,台湾地区同样兴起了 Flash 动画热。台湾春水堂科技娱乐公司在网络上推出了一个叫做“阿贵”的小男孩,经过多年持之不断的努力和更新,“阿贵”在台湾大获成功。2001 年,阿贵登录大陆地区各大网站,并迅速走红。随后,“阿贵”入选美国《时代周刊》“2003 年度亚洲英雄榜”。2005 年,春水堂公司的“阿贵”正式协手河南小樱桃卡通公司的动漫明星“小樱桃”,一起进行大陆地区市场的开拓,如图 1-10 所示。

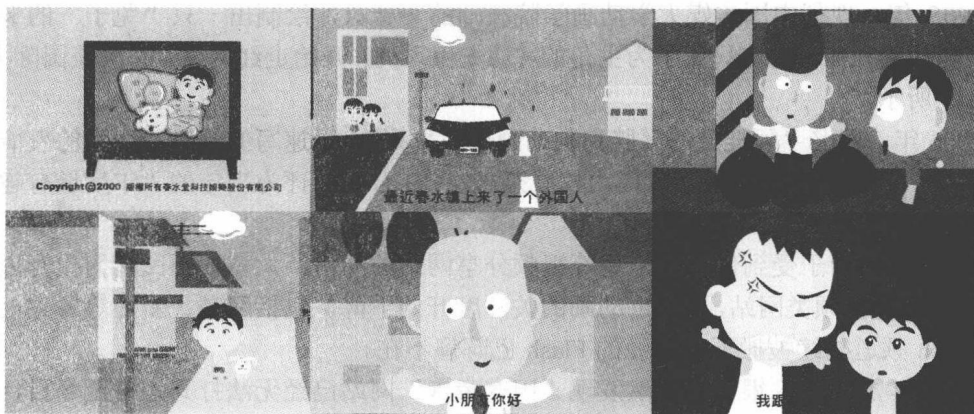


图 1-10