

角色/背景/动画短片
设计完全手册

来自动画一线设计师，历时两年的精

北京市科学技术出版社

北京市科学技术情报研究所 | 周国栋◎编著

书中所有案例文件和

多张素材参考图



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS



Flash

角色/背景/动画短片 设计完全手册

北京市科学技术情报研究所 周国栋 编著

人民邮电出版社

北京

图书在版编目 (C I P) 数据

Flash角色/背景/动画短片设计完全手册 / 周国栋编著.
北京: 人民邮电出版社, 2009. 6
ISBN 978-7-115-20520-9

I. F... II. 周... III. 动画—设计—图形软件, Flash—
手册 IV. TP391.41-62

中国版本图书馆CIP数据核字 (2009) 第056685号

内 容 提 要

这是一本 Flash 动画技能工具书, 书中不仅包含了绘画快速入门精要、商业动画制作精要, 还包含了大量的动画制作技巧和动画参考资料, 使读者能够快速上手并制作出符合市场需要的 Flash 商业动画。全书共分 9 章, 以目前市场上商业动画应掌握的要点为切入点, 详细讲解了 Flash 基础操作、Flash 技法升级、角色设定、动作设定、场景设定、机械设定、特效、Flash 动画综合应用和 Flash 动画制作常见问题等相关知识。随书光盘还附赠了一本《角色与机械设定参考手册》电子书, 读者可以在动画绘制、制作过程中参考。

本书技术全面, 讲解系统, 适合广大 Flash 动画制作爱好者及专业制作人员阅读, 也适合作为大、中专院校相关专业的培训教材。

Flash 角色 / 背景 / 动画短片设计完全手册

- ◆ 编 著 北京市科学技术情报研究所 周国栋
责任编辑 郭发明
- ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号
邮编 100061 电子函件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京精彩雅恒印刷有限公司印刷
- ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 25 彩插: 4
字数: 683 千字 2009 年 6 月第 1 版
印数: 1—4 000 册 2009 年 6 月北京第 1 次印刷

ISBN 978-7-115-20520-9/TP

定价: 69.00 元 (附光盘)

读者服务热线: (010)67132692 印装质量热线: (010)67129223

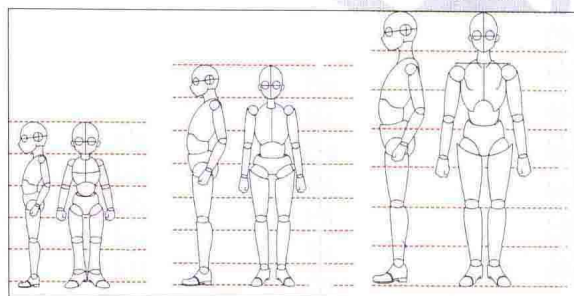
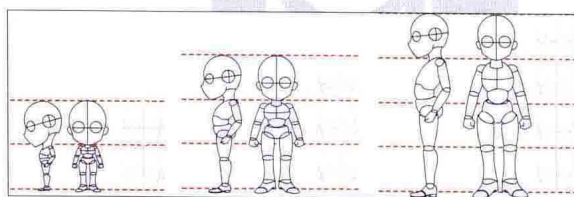
反盗版热线: (010)67171154



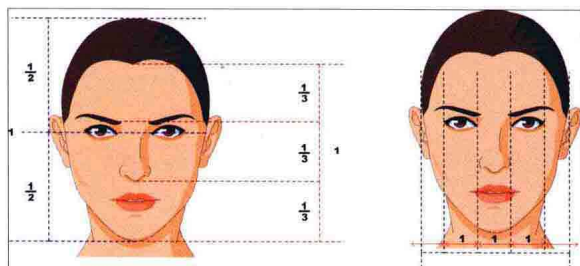
第2章 渐变色上色范例1 第2章 渐变色上色范例2



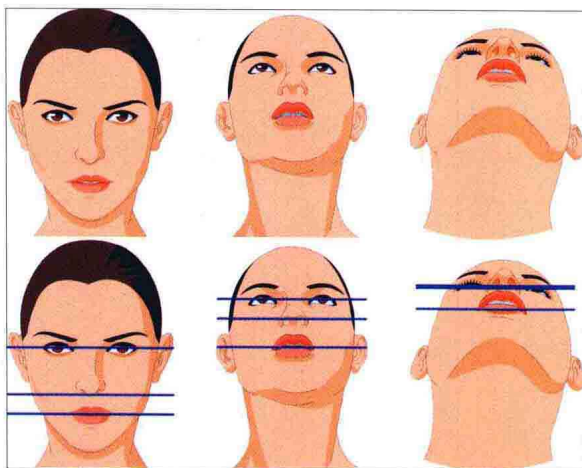
第2章 循环动画



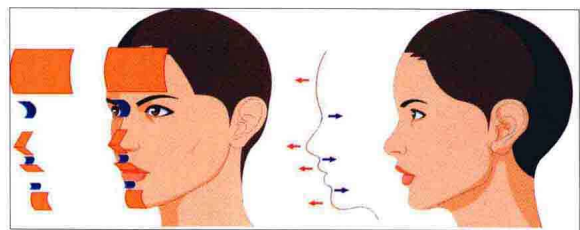
第3章 形象头身正面侧面比例参考



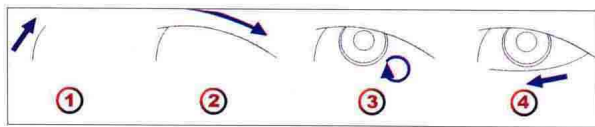
第3章 三庭五眼，头部比例



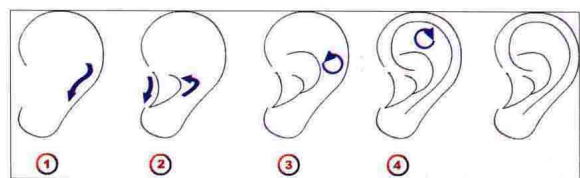
第3章 头部眼鼻口的透视



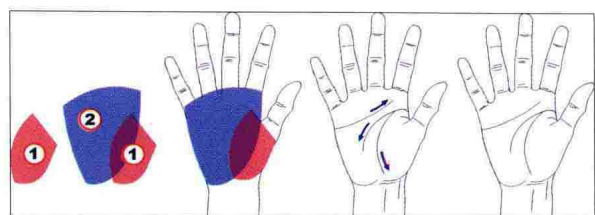
第3章 五官比例，四高三低



第3章 眼睛快速画法



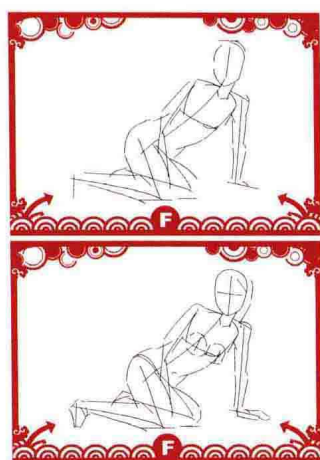
第3章 耳部快速画法



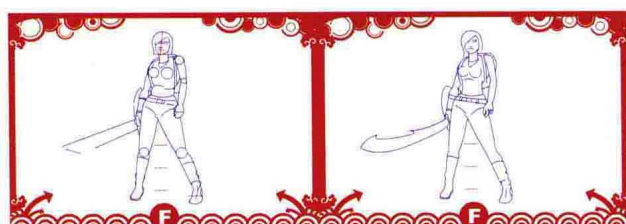
第3章 手部组成快速画法



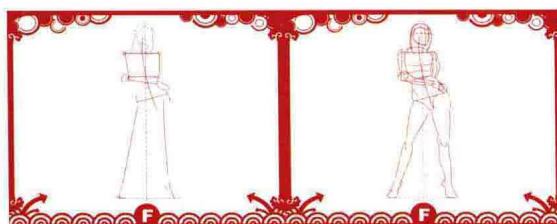
第3章 不同比例人物形象



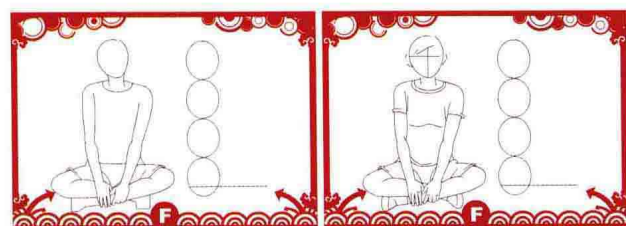
第3章 斜躺女孩绘制



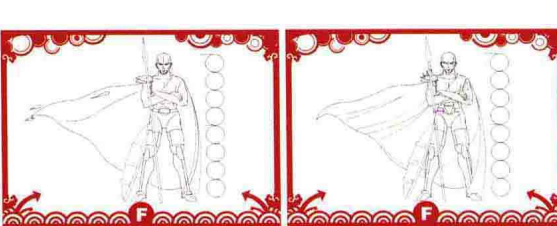
第3章 持刀女孩绘制



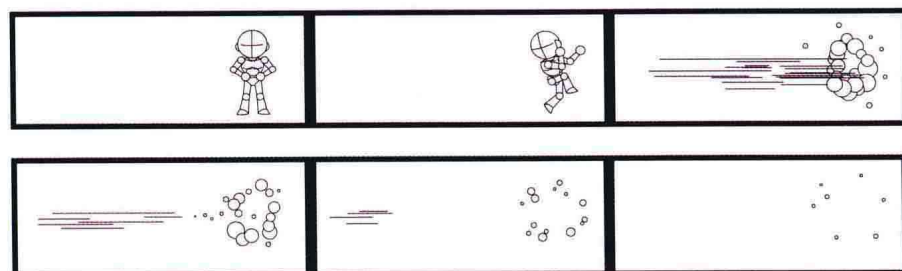
第3章 站立女孩绘制



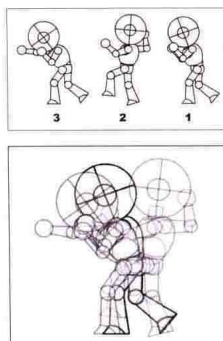
第3章 盘坐少年绘制



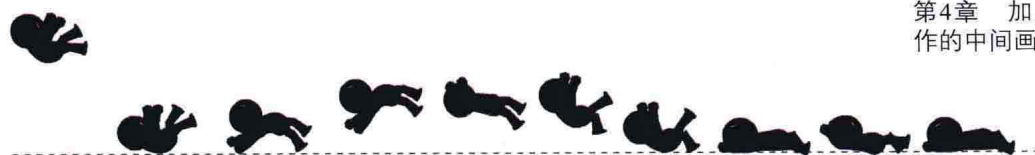
第3章 男战士绘制



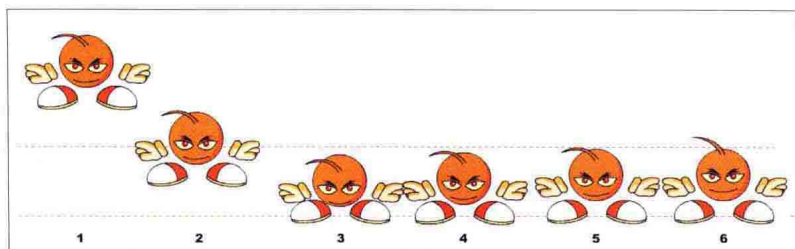
第4章 角色出画



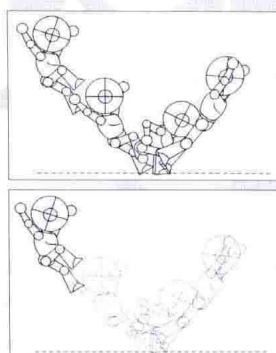
第4章 加入预备动作的中间画



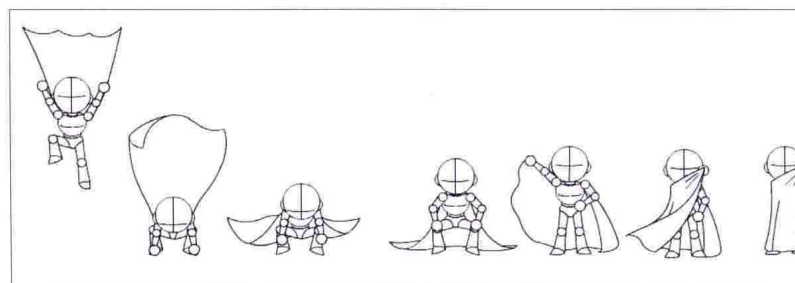
第4章 缓冲动作演示



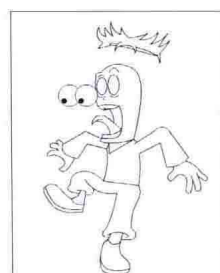
第4章 缓冲动作演示



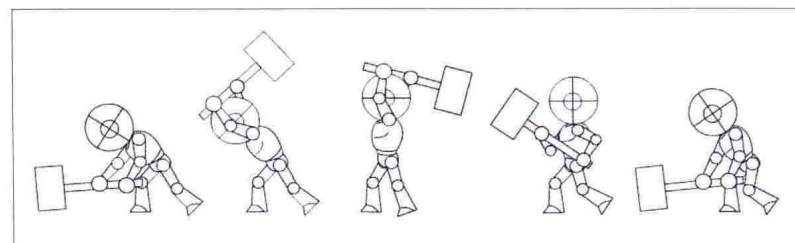
第4章 压缩变形与伸展变形



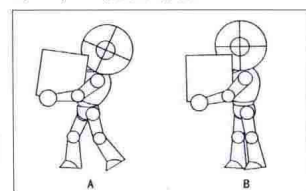
第4章 连带动作



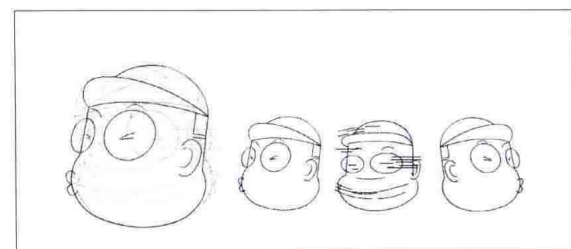
第4章 极度夸张



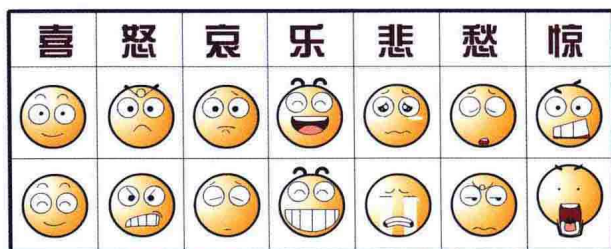
第4章 考虑重量的动态



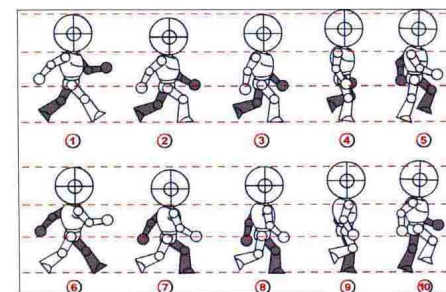
第4章 考虑重心和重量的动作对比



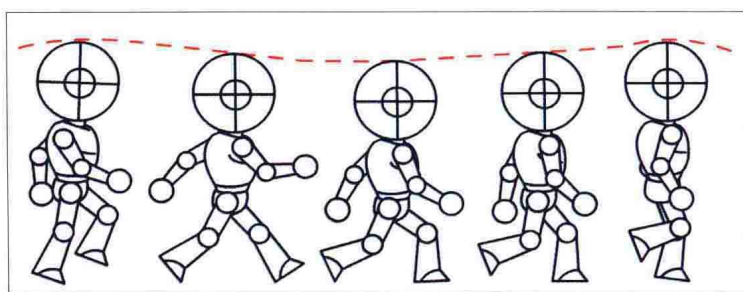
第4章 中间画的拉长



第4章 角色表情



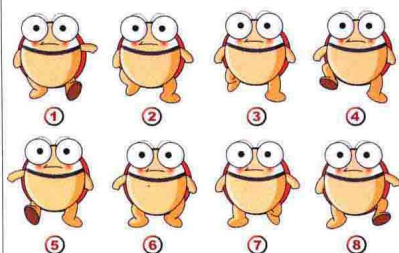
第4章 人物行走



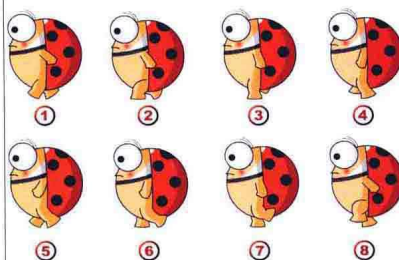
第4章 头部的起伏变化



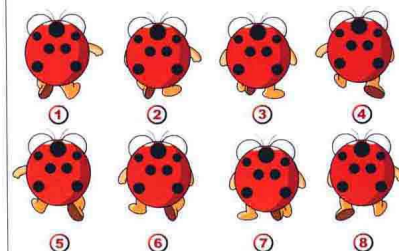
拟人造型正面走路分解



拟人造型侧面走路分解



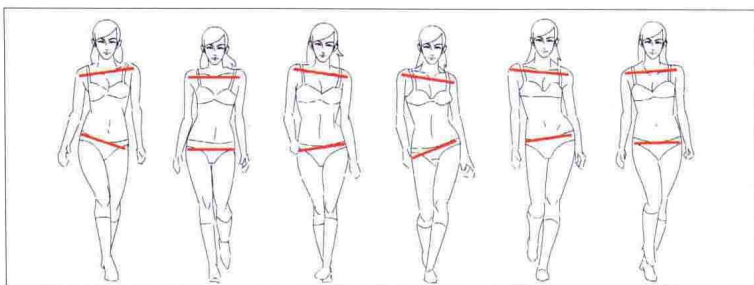
拟人造型背面走路分解



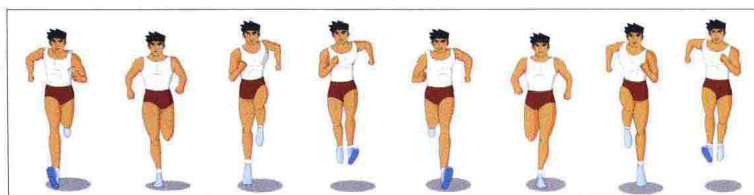
拟人造型俯视走路分解



第4章 拟人造型行走动作分解



第4章 模特走路姿态



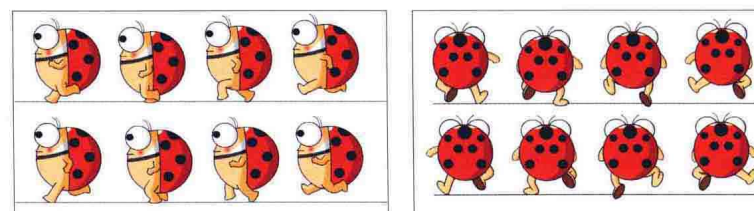
第4章 正面跑步动作分解1



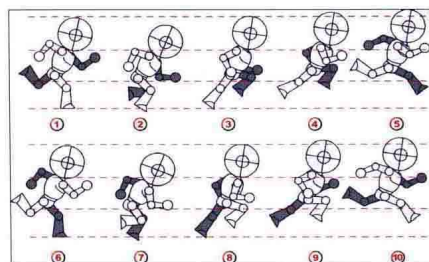
第4章 正面跑步动作分解2



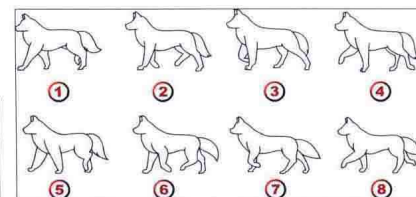
第4章 侧面跑步动作分解



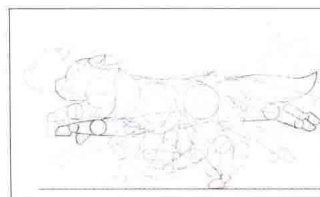
第4章 拟人造型的跑步动作分解



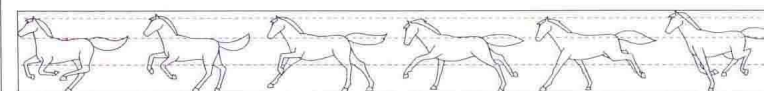
第4章 奔跑动作分解



第4章 狗走路动作分解

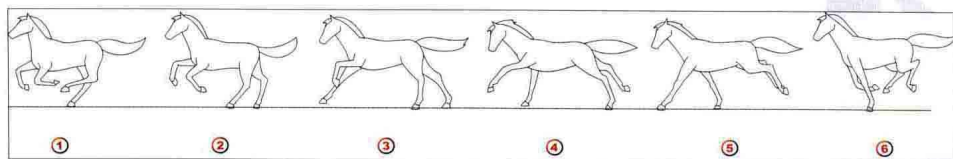


第4章 狗的跑步

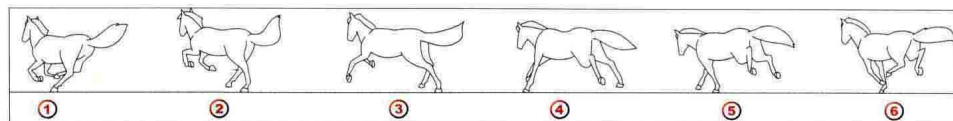


第4章 马的奔跑动作分解

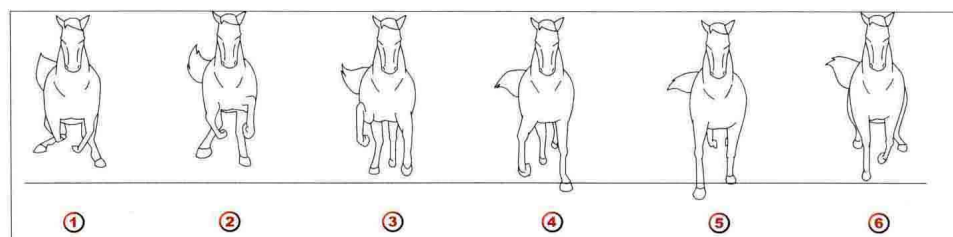




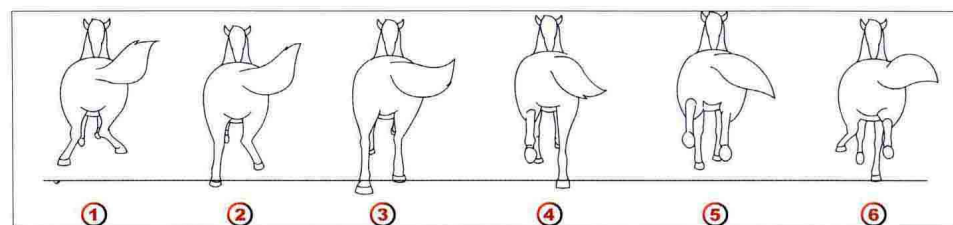
第4章 马的侧面奔跑动作分解



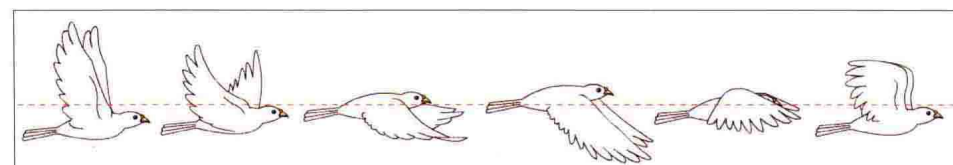
第4章 马的后45度奔跑分解



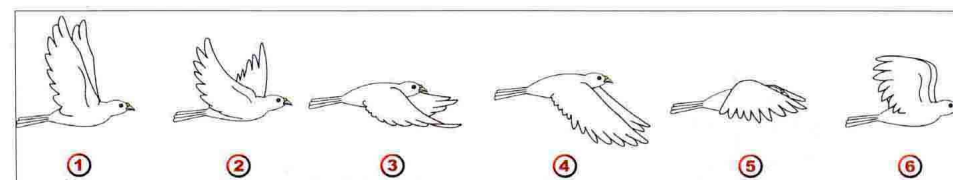
第4章 马的正面奔跑动作分解



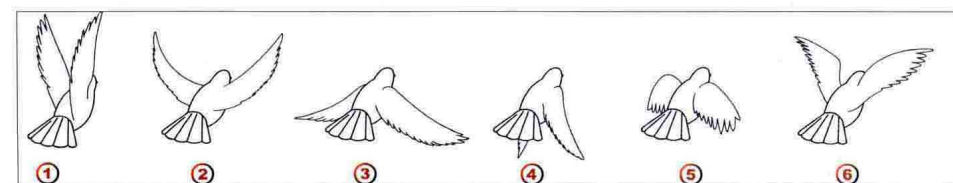
第4章 马的背面奔跑动作分解



第4章 飞行中的起伏变化



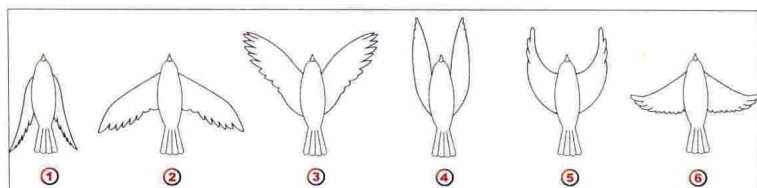
第4章 鸽子侧面飞翔动作分解



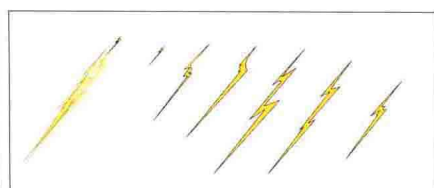
第4章 鸽子后45度飞翔动作分解



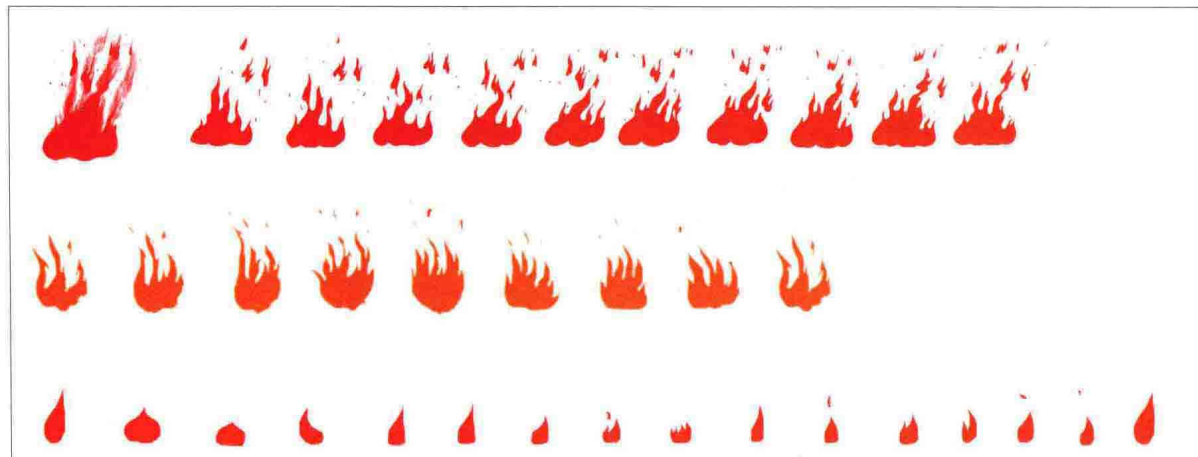
第4章 下雨效果



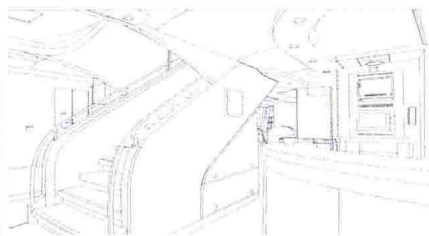
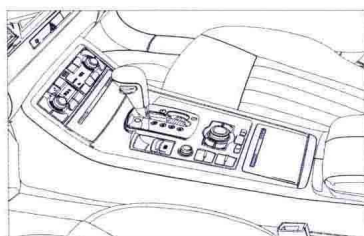
第4章 鸽子底面飞翔动作分解



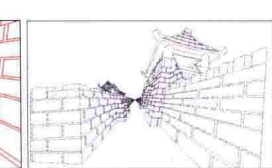
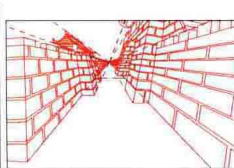
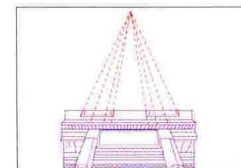
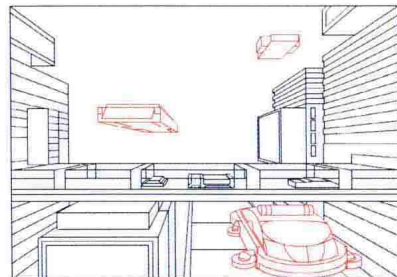
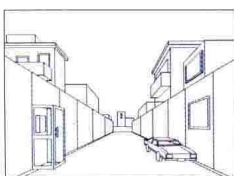
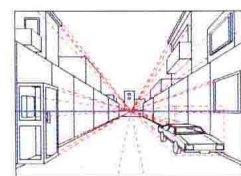
第4章 闪电效果-1



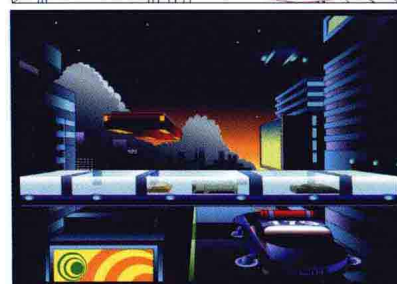
第4章 火的动作分解



第5章 场景绘制

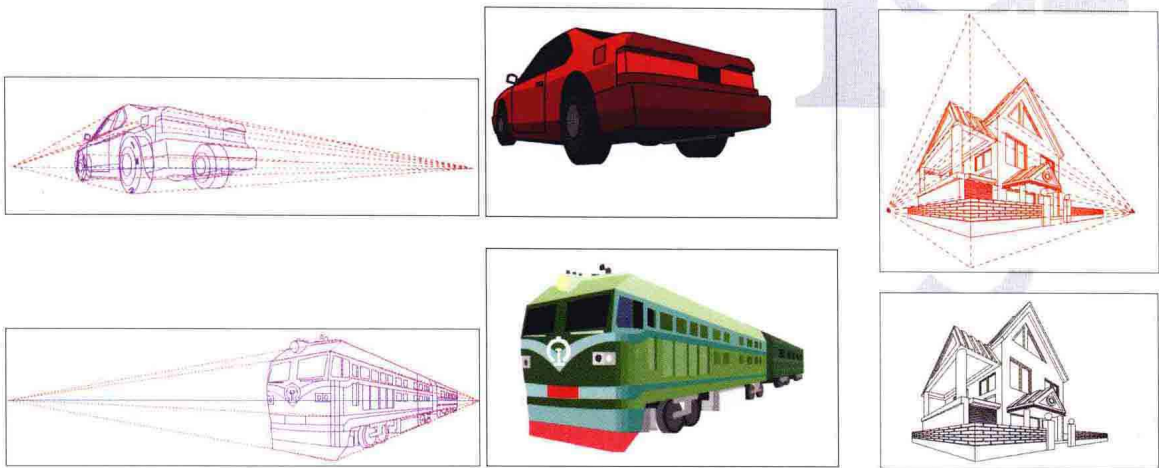


第5章 一点透视图例（绘制：王志浩）

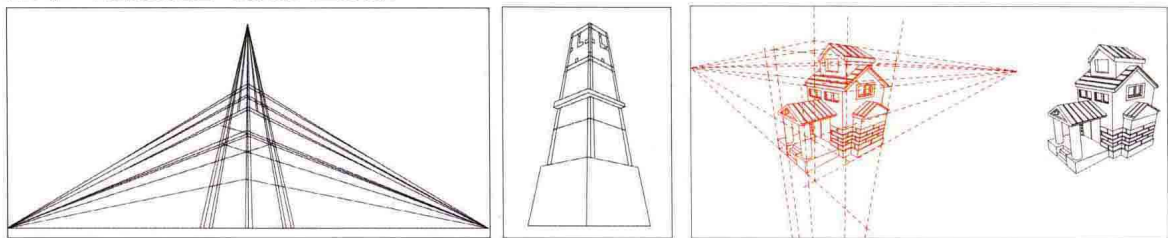


第5章 一点透视效果

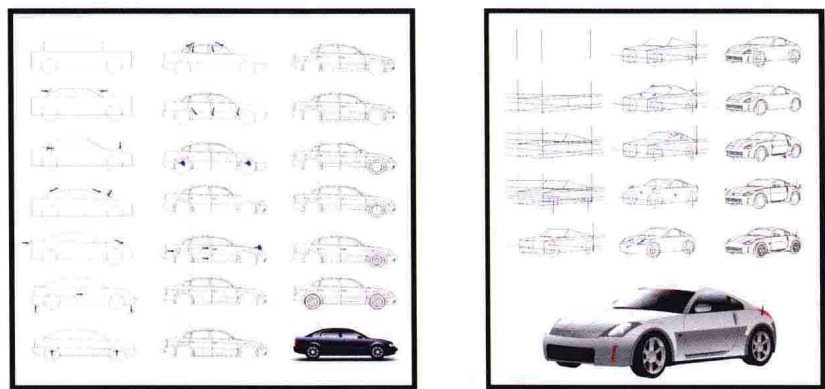




第5章 两点透视图（绘制：王志浩）

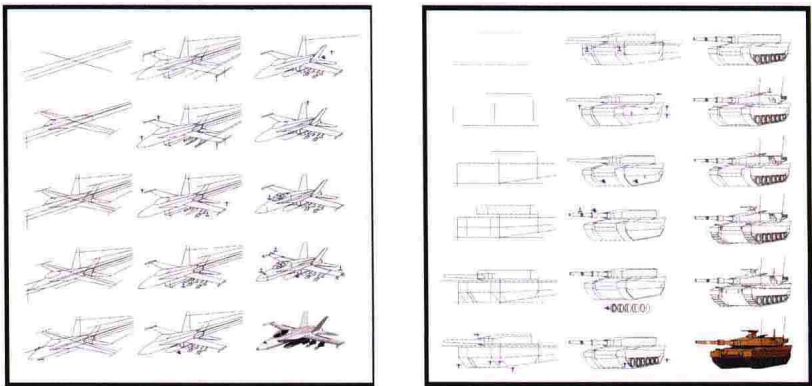


第5章 三点透视图（绘制：王志浩）



第6章 机械设定，轿车侧面绘制过程

第6章 机械设定，斜侧面汽车绘制



第6章 机械设定，战斗机绘制过程

第6章 机械设定，坦克绘制步骤



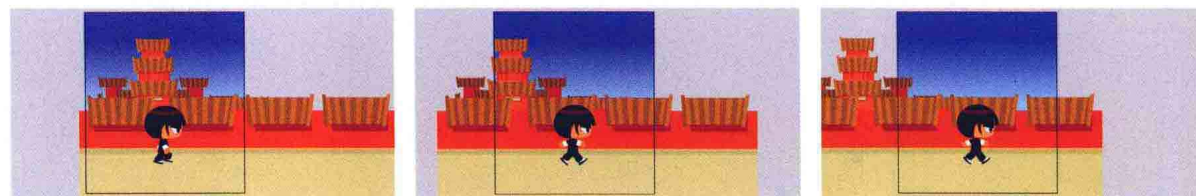
第8章 摇镜头



第8章 推/拉镜头分解



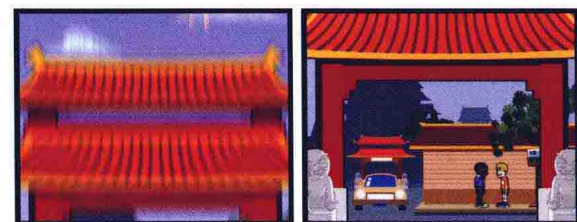
第8章 从右至左移镜头



第8章 跟镜头



第8章 切镜头



第8章 甩镜头



第8章 晃动镜头



远景

全景

中景

近景

特写

第8章 各种景别



本书编委会

主 编：周国栋

副主编：王苏舰 张 新 赵升祥

顾 问：李永进 李仲生 陆铭琦 冯广平 吴晨生

编委会：张 亮 周 玫 李松峰 袁汝兵 王世民 王克智

吴燕成 李 辉 叶浅草 施辉阳 彭 鹏 张 宁

罗 浩 王彦峰 阎 冬 刘建国 侯立宏 郭 昱

李 娜 郑晓霞 孙 浩 卢海亚 吴 循

前言

从风靡各大网站的Flash广告、Flash特效、Flash动画片，到中央电视台热播节目《快乐驿站》，再到给亿万儿童观众带来快乐的电影——《喜羊羊与灰太狼》，Flash动画以画面色彩明快、网络传播快、便于版权保护、制作成本较低等特点受到了人们的喜爱，也受到了专业设计人员的青睐，大量的学生、老师、专业制作团队，都在学习和研究Flash动画技术。从2000年开始，动漫产业更得到了国家的重视，在人才培养、软硬件投入等方面都给与了非常大的支持。现在，已经有200多所专业院校开设了多媒体动画、无纸动画及新媒体动画等新兴专业，作为基础知识，Flash也被广泛应用于这些专业领域。

自《Flash 8角色与动画短片设计技术精粹》2007年3月上市以来，受到了许多读者的喜爱，很多动画、多媒体专业也将这本书作为教材使用。为了让更多的读者掌握Flash制作动画的技术，我们特意邀请周国栋先生对《Flash 8角色与动画短片设计技术精粹》做了重大升级。

周国栋先生有近十年的Flash动画设计、制作、教学经验，本次升级也花了一年多时间，在北京市科学技术情报研究所和众多朋友的大力帮助下完成。书中全面、详细地为Flash初、中级爱好者讲解了角色设计、动作设计、场景设计、机械设定与动画短片制作相关的知识与技能，可以说是一本非常优秀的动画教材。

本书具有如下特点。

1. 技术通用。本书所讲解的Flash动画技术不受软件版本影响，任何Flash版本均可使用。

2. 技术系统。本书结合了Flash动画的技术要点，从基本工具入手，到分解绘画、绘制角色、设计动作、设计机械、绘制背景，再到完整动画短片的制作，最后到配音、剪辑、输出、发布，都作了深入的讲解。使不具备美术基础的读者，通过本书的学习，也可以快速从业余闪客晋级为专业闪客。

3. 资料齐全。本书设计的实例近100个。随书附带的光盘中，除了书中所有案例的素材、案例文件外，还赠送了一本《角色与机械设定参考手册》和大量的动物运动参考图片和影像资料。

根据Flash动画短片制作流程，本书精心设置了相应章节，共分为9章，各章主要内容如下。

第1章介绍了Flash软件的基础操作和各个工具的具体使用方法。

第2章介绍了Flash动画技能所需的造型基础、透视原理、色彩知识等，针对中级用户还设置了提升环节，详细介绍了鼠绘技法、色彩工具技法和补间动画技法的实际应用。

第3章介绍了Flash动画中从整体到局部的角色绘画技法。

第4章介绍了Flash动画的设计及运动规律，包括表情与动作、人物常规动作、动物常规动作、自然现象表现和物体运动规律等方面的知识。

第5章介绍了Flash动画中一点透视、两点透视和三点透视等典型透视实例画法。

第6章介绍了汽车、飞机、坦克等机械类物体的绘制方法。

第7章介绍了Flash动画中典型的遮罩特效应用、滤镜特效应用及时间轴特效应用。

第8章介绍了Flash动画中镜头与景别、短片制作前期准备、动画短片制作、声音导入与测试输出等方面的实际应用知识。

第9章主要介绍了Flash动画中软件基本操作和动画短片实际制作的典型问题。

感谢

在本书的写作和出版过程中，还得到了北京市科学技术研究院、北京吉利大学动画与游戏学院、阿邦网、闪吧网的大力支持，同时也得到了很多朋友和网友的帮助，在此表示感谢。

◆ 北京吉利大学动画与游戏学院

动画与游戏学院是致力于培养动画创意设计与制作技术、游戏软件开发与程序设计人才为主的高等教育机构。学院始终坚持创造与制作融合，技术与艺术融合，专能与多能融合的培养目标和培养高质量创意技术人才的宗旨，积极联合国内外最前端动画教育和制作机构，借鉴先进的理念与制作技术，不断提高和完善学院的办学水平。学院已建成了多个实验室，荟萃了各方面专家、学者，构建了一支高水平的教师队伍，为实现教育教学目标奠定了基础。

◆ 阿邦网

网址：<http://www.abang.com/>

FLASH专栏网址：<http://flash.abang.com/>

阿邦网（www.abang.com）是专注于原创内容的生活网站，旨在通过邀请众多在不同生活领域有所专长的行家（我们称之为“帮手”），通过阿邦网的平台，以准确生动的话题形式，与广大用户分享他们在专长领域的亲身经验和专业知识，以及值得信赖的专业建议和帮助，从而为广大用户解决生活难题，提高生活品质。

◆ 闪吧网

网址：<http://www.flash8.net/>

闪吧是一家主要面向中国大陆用户及全球Flash行业用户的综合性Flash动画门户网站。经过多年的发展，闪吧影响力不断扩大，合作伙伴延至各个行业。目前已有超过90万注册用户，掌握了业界主要的资源。闪吧作为中国Flash行业的网站门户，致力于中国动漫产业的发展，始终坚持以Flash为核心，不断推出新的Flash互动娱乐项目，努力实现Flash的跨产业发展。

◆ 众多朋友

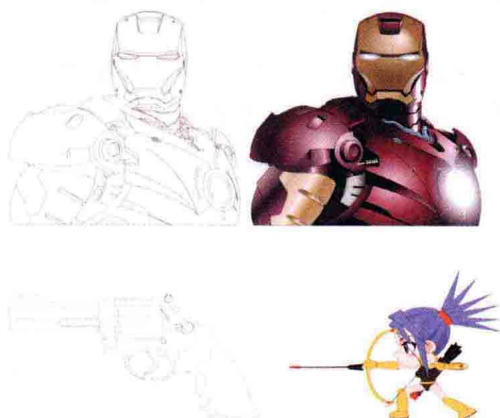
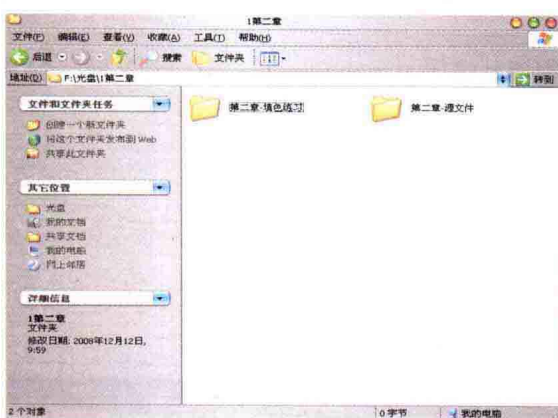
感谢对这本书的内容给予帮助的朋友，他们是石媛媛、王志浩、刘立宏、刘文超、孙霖杰、官凯、孟小萌、梁赛、古墓等好友。

光盘的使用方法

1. 读取光盘中的源文件请使用Adobe Flash CS3 Professional或Adobe Flash CS4 Professional版本软件。
2. 建议将光盘内容复制至电脑本地硬盘上运行，以便顺畅读取实例文件和视频文件。
3. 光盘中第2~8章文件夹对应本书中第2~8章的相关案例和素材，光盘中还提供了案例源文件、素材和相关练习文件。
4. 光盘中的“书中高清图像参考”文件夹可用于作为实例文件的参考及临摹使用。
5. 光盘中的“照片及视频资料参考”文件夹提供了书中所涉及到的动物、建筑风景和序列图像，并提供了大量的动物运动参考视频。
6. 赠送《角色与机械设定参考手册》一本。



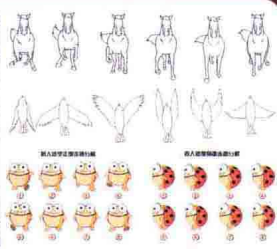
第 2 章



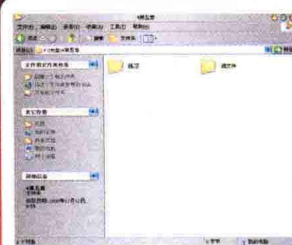
第 3 章



第 4 章



第 5 章



第 6 章



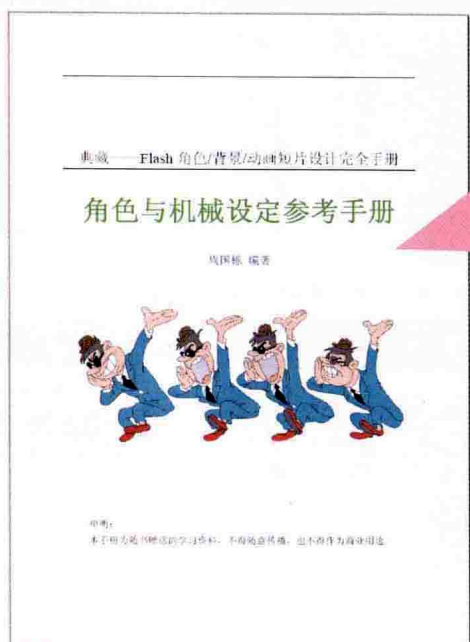
第 7 章



最初的梦想绝对会到达

第 8 章





超值赠送

近600张图

39页

