



第一章 计算机二维动画艺术设计概述

计算机二维动态图形艺术设计是指以计算机为平台，结合计算机二维动态图形艺术设计软件和艺术设计规律进行二维动态图形艺术设计的过程。

所谓的计算机二维动画艺术设计不仅仅指传统的二维动画艺术与计算机结合的计算机二维动画艺术设计，而是将二维动画的概念进一步扩展了。计算机技术的发展，为艺术家全方位地进行创作提供了崭新的平台。计算机二维动态图形艺术设计不仅仅是“动画设计”的概念，它还包括二维数字动画、网页设计、课件设计、二维电子游戏设计、二维动态商业或者科学图表设计、计算机图形界面设计、计算机控制界面设计、计算机动态信息统计设计以及电子商务、网络营销、电脑购物、虚拟商场和科学视觉化等领域的二维动态图示设计等，上述分类中的每一个领域都可以展开和发展成为一个专业。

传统的动画制作手段是将动画中角色的表演一张一张地画出来，然后将一幅幅有序的画面通过逐格拍摄、连续放映的方法使之活动起来，如图 1-1、图 1-2 所示。

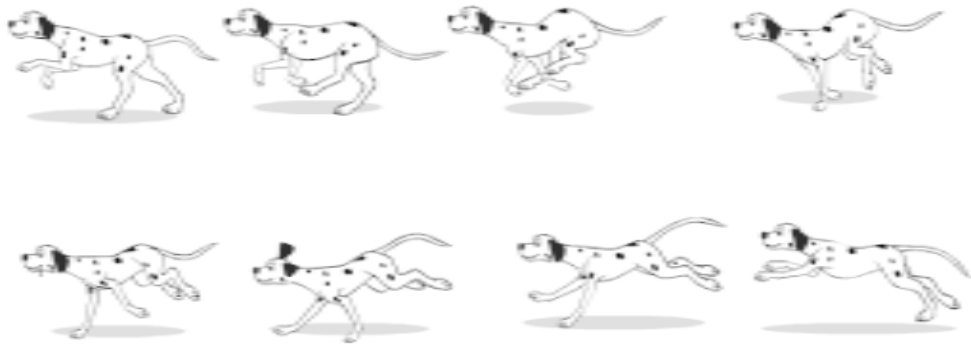


图 1-1 将角色的表演一张一张地画出来

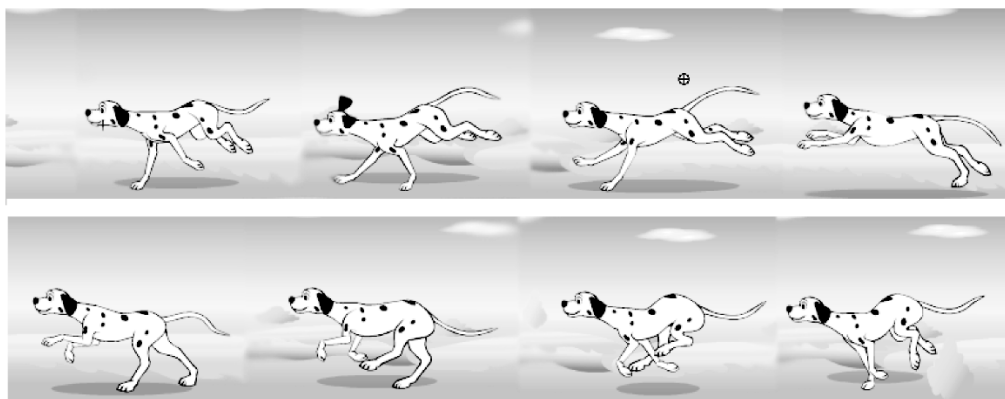


图 1-2 逐格拍摄、连续放映使之活动起来

动画的表现力极其丰富，几乎什么都可以表现。这为创作人员充分发挥自己的想象力提供了广阔的天地，特别在表现夸张的、幻想的、虚构的事物等题材方面是其他艺术表现手段所不能及的。将幻想和现实紧密地结合在一起，把幻想的东西通过具体形象表

现出来，从而使动画片具有独特的感染力，如图 1-3 所示。

动画设计不仅要有丰富的想象力和创造力，更重要的是如何将这些有趣的、奇妙的、出人意料的设想展现给观众。所以，动画创作者不仅要掌握绘画和表演两门艺术的基本



图 1-3 《海底总动员》中可怕的大鲨鱼



知识，同时还要有扎实的专业技术。在计算机技术高度发展的今天，学习掌握制作动画软件技术显得尤为重要。计算机技术的发展将传统动画技术向前推进了一大步。

本书将以美国 Macromedia 公司出品的矢量图形编辑和动画创作软件 Flash MX Professional 2004 与 Adobe 公司的 ImageReady 7.0 为主要制作平台，从二维动画艺术设计角度出发，总结创作理念、艺术指导原则以及动作规律，然后应用软件平台来实现设计创意，并通过详细介绍制作动画的过程、技巧，使读者对计算机二维动画艺术设计与制作有一个整体的了解。