

<<动画先锋>>

图书基本信息

书名：<<动画先锋>>

13位ISBN编号：9787302249160

10位ISBN编号：7302249164

出版时间：2011-3

出版时间：清华大学出版社

作者：王景泓，张崇，宿佳宁 编著

页数：188

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

<<动画先锋>>

内容概要

本书以Flash CS3软件为基础，全面、系统地介绍使用Flash CS3制作动画的基本理论和方法。

全书分为8章，第1章通过一个实例让读者初步了解Flash CS3制作动画的一般过程；第2章至第7章按照实际工作中应用Flash CS3的流程，主要讲述Flash动画的前期设计、绘画、分元件、导入声音文件、调动画、加特效，以及发布影片各流程的具体制作方法和技巧；最后本书重点讲解了《浪漫啤酒节》动画的完整制作过程，包括前期策划，以及Flash原画设计和动画制作详细讲解。同时，每一章节都附有大量应用实例以及习题。

本书可以作为大专院校数字媒体艺术专业、动画设计专业的教材，也是广大工程技术人员自学不可缺少的参考书之一。

<<动画先锋>>

书籍目录

第1章 认识Flash动画

1.1 Flash动画简介

1.1.1 Flash动画的产生和发展

1.1.2 Flash动画的特点

1.1.3 Flash动画应用领域

1.1.4 Flash动画的制作流程

1.2认识Flash CS3软件界面

1.2.1认识软件界面

1.2.2 Flash CS3文档操作

1.2.3舞台和文档属性

1.2.4时间轴

1.2.5图层的操作

1.3 Flash动画制作实例体验

1.3.1超人飞行撞墙动画

1.3.2超人飞行撞墙动画的制作步骤

思考与练习

第2章 Flash动画编导

2.1 Flash动画剧本编写

2.1.1选择动画剧本

2.1.2分析研究动画剧本

2.1.3剧本的创作与构思

2.1.4对特殊剧情的要求

2.1.5要注意结局的掌握

2.1.6动画片剧本的原创编写要求

2.2 Flash动画人物及场景的设计

2.3 Flash动画分镜头设计

2.3.1文字分镜头的编写

2.3.2绘制画面分镜头

2.4 Flash动画镜头

2.4.1镜头运动

2.4.2镜头的衔接

2.5给分镜头添加声音

思考与练习

第3章 Flash绘画

3.1 绘画概述

3.1.1 电脑绘画与Flash绘画

3.1.2动画造型设计的艺术特征

3.1.3动画造型设计的风格类型

3.2色彩与立体感

3.2.1色彩基础与应用

3.2.2色彩的情感

3.2.3物体立体感的表现方法

3.3 Flash透视应用

3.3.1透视基础

3.3.2几何透视

<<动画先锋>>

3.3.3空气透视

3.4场景与道具的画法

3.4.1建筑背景的画法

3.4.2自然背景的画法

3.4.3常见道具的画法

3.5动物与人物的画法

3.5.1动物的画法

.....

第4章 元件、实便与库

第5章 创建Flash动画

第6章 Flash动画后期合成

第7章 作品的发布

第8章 Flash动画项目实战

<<动画先锋>>

章节摘录

版权页：插图：2.3.1 文字分镜头的编写文字分镜头，也叫脚本。

脚本是一个动画故事从文字脚本到画面分镜头的过渡，是采用文字手段把内容场次化、镜头化。

文字分镜头是具体画面的表达，要具有镜头感和画面感。

用文字记录画面构思，便于在创作时理解全片或部分段落的画面构思、场景安排，改起来也比画面分镜头方便、快捷。

分镜头剧本的创作是将整个节目内容分解为若干个镜头，并将这些镜头依照一定的逻辑关系组成一个个段落。

通过对每个镜头的精心设计和段落之间的衔接，表现出导演对节目内容的整体布局、叙述方法、刻画人物和表现事物的手段，细节的处理及蒙太奇的表现技法。

无论导演采用哪一种分镜头的方法，在创作分镜头剧本时都要考虑以下几个方面的内容。

(1) 根据动画内容分出场次（也可注明场景的名称）。

按顺序列出每个镜头的镜号。

(2) 确定每个镜头的景别。

导演对景别的选择不仅仅是出于表达节目内容的需要，还要考虑到不同景别对表现节奏的作用、物体的空间关系和人们认识事物的规律。

一般根据视距的远近可分为远景、全景、中景、近景、特写等大小不同的景别。

有时根据摄制的需要还可以分得更细，如大远景、中近景、大特写等。

景别是指由于摄影机与被摄体的距离不同，而造成被摄体在电影画面中所呈现的范围大小的区别。

景别一般分为6种，即远景、全景、中景、近景、特写和大特写。

在电影中，导演和摄影师利用复杂多变的场面调度和镜头调度，交替地使用各种不同的景别，可以使影片剧情的叙述、人物思想感情的表达、人物关系的处理更具有表现力，从而增强影片的艺术感染力。

1. 远景远景是摄影机摄取远距离景物和人物的一种画面。

这种画面可使观众在银幕上看到广阔深远的景象，一站式角色活动的空间背景或环境气氛，如图2-4所示。

大远景比远景距离更远，适于展现和浩渺苍茫的自然景色。

这类镜头，或者没有人物，或者人物占很小的位置。

大远景在影片中主要用于介绍环境和渲染气氛。

<<动画先锋>>

编辑推荐

《动画先锋:Flash基础与实战》是高等职业院校数字媒体艺术系列教材。

<<动画先锋>>

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>