

<<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>