

<<Flash动漫大师>>

图书基本信息

书名：<<Flash动漫大师>>

13位ISBN编号：9787114055904

10位ISBN编号：7114055900

出版时间：2005-9

出版时间：人民交通出版社

作者：远望图书部 编

页数：292

字数：300000

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>

## <<Flash动漫大师>>

### 内容概要

本书采用基础动画理论与Flash使用相结合的方式，使读者能迅速提高自己的动画基础理论和实战水平。

向读者展示Flash卡通动画短片创作的基本流程，使Flash卡通动画创作者能从整体上规划自己的动画布局，从而提高Flash卡通动画的制作效率。

通过对Flash卡通动画设计中重要的细节点进行详细地讲解，让Flash卡通动画创作者能从微观上把握好创作过程中的每个细节和关键环节。

实例部分通过几个不同类型的Flash动画短片，讲述了对于创作不同类型的卡通动画，需要哪些不同的构思和表现技巧，通过这些实例的综合运用，以达到让读者举一反三的目的。

## &lt;&lt;Flash动漫大师&gt;&gt;

## 书籍目录

|                 |                    |              |                |
|-----------------|--------------------|--------------|----------------|
| 第一章 动画与动画创作流程   | 第一节 动画概述           | 一、动画的发展历史与现状 | 二、传统动画与Flash动画 |
|                 | 第二节 动画的创作工艺流程      | 一、前期准备       | 二、中期制作         |
|                 |                    | 三、后期加工与合成    |                |
| 第二章 创作前的设计      | 第一节 剧本编写           | 一、剧本的分类与题材选取 | 二、如何编写剧本       |
|                 |                    | 三、剧本的写作方法    |                |
|                 | 第二节 角色设计           | 一、创造角色       | 二、角色的形象设计      |
| 第三节 分镜头设计       | 一、分镜头的设计方法         | 二、为剧本设置镜头    | 三、基本的镜头位置与镜头走向 |
| 四、常用镜头范         | 五、常用镜头的技巧          | 第四节 景的设计     | 一、背景的设计要素      |
| 空间表现            | 三、背景、前景与舞台的关系      | 第三章 原画与动画    | 第一节 原画设计       |
|                 |                    | 第一节 原画设计     | 一、设计步骤         |
|                 | 二、画面与空间            | 二、画面与空间      | 二、运动规律         |
|                 | 三、人体常识             | 四、绘制角色头部     | 二、运动规律         |
| 色动作             | 七、角色着色             | 五、绘制角色性格     | 二、运动规律         |
|                 | 八、景物绘制             | 六、绘制角色动作     | 二、运动规律         |
|                 | 第二节 动画设计           | 七、角色着色       | 二、运动规律         |
|                 | 一、动画设计             | 八、景物绘制       | 二、运动规律         |
|                 | 二、运动规律             | 第二节 动画设计     | 二、运动规律         |
|                 | 三、合成与剪辑            | 一、动画设计       | 二、运动规律         |
|                 | 四、特效制作             | 二、运动规律       | 二、运动规律         |
| 第四章 声音与合成       | 第一节 声音处理中的几个重要概念   | 一、ADPCM      | 二、运动规律         |
|                 | 一、立体声              | 二、ADPCM      | 二、运动规律         |
|                 | 二、采样率              | 二、ADPCM      | 二、运动规律         |
|                 | 三、位深               | 二、ADPCM      | 二、运动规律         |
|                 | 第二节 声音在Flash中的实际运用 | 二、ADPCM      | 二、运动规律         |
|                 | 一、ADPCM            | 二、ADPCM      | 二、运动规律         |
|                 | 二、MP3              | 二、ADPCM      | 二、运动规律         |
|                 | 第三节 录音技术与声音编辑      | 二、ADPCM      | 二、运动规律         |
|                 | 一、声音的构成            | 二、ADPCM      | 二、运动规律         |
|                 | 二、录音技巧             | 二、ADPCM      | 二、运动规律         |
|                 | 三、录音步骤             | 二、ADPCM      | 二、运动规律         |
|                 | 四、声音的剪辑处理          | 二、ADPCM      | 二、运动规律         |
|                 | 第四节 声画合成           | 二、ADPCM      | 二、运动规律         |
|                 | 一、声音与画面            | 二、ADPCM      | 二、运动规律         |
|                 | 二、声音“蒙太奇”          | 二、ADPCM      | 二、运动规律         |
| 第五章 动画文件的发布     |                    |              |                |
| 第六章 Flash动画实战附录 |                    |              |                |

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>