

<<计算机实践课程导论>>

图书基本信息

书名：<<计算机实践课程导论>>

13位ISBN编号：9787302300700

10位ISBN编号：7302300704

出版时间：2012-10

出版时间：清华大学出版社

作者：王行恒 主编

页数：99

字数：159000

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>

<<计算机实践课程导论>>

内容概要

《计算机实践课程导论(高等学校计算机基础教育教材精选)》由王行恒主编,本书面向高校非计算机专业计算机应用基础课程中的应用实践教学,以实践为主导,介绍了计算机实践教学的方法、软件平台和作品样例。

全书共3章,第1章介绍了计算机实践课程的意义与发生、定位与目标以及实施和考核;第2章介绍了应用于课件、视频、动画、电子杂志和网站等作品制作的常用软件平台;第3章为学生作品介绍与评析,分别给出了课件、视频、动画、电子杂志和网站5类共10件作品的简介、制作步骤、作品效果图和指导老师点评等内容。

本书中所有作品的介绍和教学用的课件均可在清华大学出版社网站下载。

《计算机实践课程导论(高等学校计算机基础教育教材精选)》既可作为高校非计算机专业的计算机实践课程的教材,也可作为学生参加各类计算机设计竞赛的参考书。

<<计算机实践课程导论>>

书籍目录

第1章 计算机实践课程概述

1.1 计算机实践课程简介

1.1.1 计算机实践课程的意义与性质

1.1.2 计算机实践课程的定位与目标

1.2 计算机实践课程的实施

1.2.1 教学安排

1.2.2 教学考核

第2章 计算机技术在实践课程中的应用

2.1 课件作品的制作

2.1.1 课件制作基础

2.1.2 常用课件制作软件简介

2.2 视频作品的制作

2.2.1 视频制作基础

2.2.2 常用视频软件简介

2.3 动画作品的制作

2.3.1 动画制作基础

2.3.2 常用动画软件简介

2.4 电子杂志的制作

2.4.1 电子杂志简介

2.4.2 常用电子杂志制作软件简介

2.5 网站作品的制作

2.5.1 网站制作基础

2.5.2 常用网站制作软件简介

2.6 其他作品的制作

第3章 作品简介与赏析

3.1 课件作品简介与赏析

3.1.1 课件作品1——《锦绣昆山》

3.1.2 课件作品2——《上海的Xia意小生活》

3.2 视频作品简介与赏析

3.2.1 视频作品1——《博物馆?博物馆!》

3.3 动画作品简介与赏析

3.3.1 动画作品1——《江南水乡》

3.3.2 动画作品2——《木之物语》

3.4 电子杂志作品赏析

3.4.1 电子杂志作品:1 PERFEC7'

3.4.2 电子杂志作品2——《纷纷雨话清明》

3.5 网站作品赏析

3.5.1 网站作品1——目标管理网站“敢想敢做”

3.5.2 网站作品——大学生公益社交学习平台“公益巴士”

附录A 各类作品的评分标准

参考文献

章节摘录

2.动画制作过程 动画制作环节和任务主要分为前期、中期和后期3个阶段。

1) 前期 前期是一部动画的起步阶段,前期准备充分与否尤为重要,往往需要主创人员(编剧、导演、美术设计和音乐编辑)就剧本的故事、剧作的结构、美术设计的风格、场景的设置、人物造型(相当于演员的选取)和音乐风格等一系列问题进行反复的探讨、商榷。

首先要有一部构思完整、结构出色的文学剧本,接着需要有详尽的文字分镜头剧本、完整的音乐脚本和主题歌,以及根据文学剧本和导演的要求确立美术设计风格,设计主场景和人物造型。

当美术设计风格和人物造型确立以后,再由导演将文字分镜头剧本形象化,绘制画面分镜头台本。

动画作品与所有影视作品一样,其制作环节通常从人们常说的“剧本乃一剧之本”开始。

“一剧之本”指的就是文学剧本,它保证了故事的完整、统一和连贯,是影片创作的基础,同时提供了未来影片的主题、结构、人物、情节、时代背景和具体的细节等基本要素,一般由编剧来完成。

动画片剧本与普通影视剧剧本有所差别,需要文学编剧在撰写故事构架的同时能够更多地考虑动画片制作的特点,强调动作性和运动感,并给出丰富的画面效果和足够的空间拓展余地。

接着就是文字分镜头剧本,它一般由动画导演亲自撰写,有提示画面、机位的角度,以及使用何种剪接手法,色彩、光线的处理等作用。

音乐脚本一般多用于要求先期音乐的动画作品,而主题歌的风格往往决定了整部作品的音乐基调,所以对具有先期音乐的动画作品来说,音乐脚本和主题歌的确立都是非常关键的。

有先期音乐也就存在后期配乐。

后期配乐是指:先制作好画面,再根据画面的节奏和感觉,配以相应节奏和旋律的音乐,尽可能地达到音乐与画面上动作节奏的和谐、统一,达到音乐配合画面动作、色彩和意境的效果。

美术设计师依据剧本和导演的要求设计和确立美术风格,设计完成主场景与主场景色彩样稿,以及人物造型、人物造型的色彩指定。

这些场景和场景色彩样稿、人物造型以及色彩指定的设计直接关系到整部动画作品的整体视觉效果和艺术风格。

画面分镜头台本的绘制,是由导演将文字分镜头剧本的文字变为画面,将故事和剧本视觉化、形象化,它不是简单的图解,而是一种具体的再创作。

它是一部动画作品绘制和制作的最主要依据,中、后期所有的环节都是依据这份画面分镜头台本进行的,都必须严格服从台本的要求。

我国著名的电影导演郑洞天曾经在《电影导演》一书中说:“电影是通过集体创作达到个人风格的艺术。

如果说导演创作的基础是文学剧本,那么各个部门创作的基础是导演构思,即对未来影片的情节、人物、画画、音响、节奏、色彩等等的总体的设想。

.....

<<计算机实践课程导论>>

编辑推荐

《计算机实践课程导论(高等学校计算机基础教育教材精选)》由王行恒主编,本书的内容包括计算机实践课程的定位与目标、实施和考核、常用的各类软件平台介绍、学生作品介绍与评析等,是一本以实践为主导的基础教材。

本书既可作为非计算机专业各学科本科生计算机技术应用的教材,又可作为文科研究生学习计算机应用技术的基础教材。

为了实现教师易教和学生易学的目标,本书在组织和编排上作了一些探索和尝试。

本书既可作为计算机实践课程的教材,亦可作为学生参加各类计算机设计竞赛的参考书。

<<计算机实践课程导论>>

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>