

<<电脑卡通动画设计>>

图书基本信息

书名：<<电脑卡通动画设计>>

13位ISBN编号：9787508465548

10位ISBN编号：7508465547

出版时间：2009-5

出版时间：水利水电出版社

作者：刘久明 主编

页数：251

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>

<<电脑卡通动画设计>>

前言

随着计算机科学与技术的飞速发展,计算机的应用已经渗透到国民经济与人们生活的各个角落,正在日益改变着传统的人类工作方式和生活方式。

在我国高等教育逐步实现大众化后,越来越多的高等院校会面向国民经济发展的第一线,为行业、企业培养各级各类高级应用型专门人才。

为了大力推广计算机应用技术,更好地适应当前我国高等教育的跨跃式发展,满足我国高等院校从精英教育向大众化教育的转变,符合社会对高等院校应用型人才培养的各类要求,我们成立了“21世纪高等院校规划教材编委会”,在明确了高等院校应用型人才培养模式、培养目标、教学内容和课程体系框架下,组织编写了本套“21世纪高等院校规划教材”。

众所周知,教材建设作为保证和提高教学质量的重要支柱及基础,作为体现教学内容和教学方法的知识载体,在当前培养应用型人才中的作用是显而易见的。

探索和建设适应新世纪我国高等院校应用型人才培养体系需要的配套教材已经成为当前我国高等院校教学改革和教材建设工作面临的紧迫任务。

因此,编委会经过大量的前期调研和策划,在广泛了解各高等院校的教学现状、市场需求,探讨课程设置、研究课程体系的基础上,组织一批具备较高的学术水平、丰富的教学经验、较强的工程实践能力的学术带头人、科研人员和主要从事该课程教学的骨干教师编写出一批有特色、适用性强的计算机类公共基础课、技术基础课、专业及应用技术课的教材以及相应的教学辅导书,以满足目前高等院校应用型人才培养的需要。

本套教材消化和吸收了多年来已有的应用型人才培养的探索与实践成果,紧密结合经济全球化时代高等院校应用型人才培养工作的实际需要,努力实践,大胆创新。

教材编写采用整体规划、分步实施、滚动立项的方式,分期分批地启动编写计划,编写大纲的确定以及教材风格的定位均经过编委会多次认真讨论,以确保该套教材的高质量和实用性。

教材编委会分析研究了应用型人才与研究型人才在培养目标、课程体系和内容编排上的区别,分别提出了3个层面上的要求:在专业基础类课程层面上,既要保持学科体系的完整性,使学生打下较为扎实的专业基础,为后续课程的学习做好铺垫,更要突出应用特色,理论联系实际,并与工程实践相结合,适当压缩过多过深的公式推导与原理性分析,兼顾考研学生的需要,以原理和公式结论的应用为突破口,注重它们的应用环境和方法;在程序设计类课程层面上,把握程序设计方法和思路,注重程序设计实践训练,引入典型的程序设计案例,将程序设计类课程的学习融入案例的研究和解决过程中,以学生实际编程解决问题的能力为突破口,注重程序设计的实现;在专业技术应用层面上,积极引入工程案例,以培养学生解决工程实际问题的能力为突破口,加大实践教学内容的比重,增加新技术、新知识、新工艺的内容。

<<电脑卡通动画设计>>

内容概要

本书主要讲解电脑卡通动画创作的基础知识与基本设计理论，通过FlashCS4动画设计、动画制作等方面的基本训练，掌握电脑卡通动画设计、编导、管理的基本理论及技能。

通过对该课程的学习，学生可以了解电脑卡通动画的制作流程，熟练使用动画制作软件，有较强的综合设计能力，掌握角色的设计及角色运动规律。

本书可作为本科院校非动画专业学生学习电脑卡通动画的教材，也可供高职高专院校动画专业、编导专业的学生学习动画片制作以及Flash软件的操作时使用。

<<电脑卡通动画设计>>

书籍目录

序前言第1章 电脑卡通动画基础 1.1 动画的原理与发展 1.2 二维动画的制作软件及文件格式 1.3 Flash动画简介 1.4 如何学习Flash动画 习题一第2章 动画片的制作与管理 2.1 动画片的前期创作管理 2.2 使用Flash进行中期制作 2.3 后期制作与发行 2.4 网页动画的制作手法 习题二第3章 绘制图形 3.1 矢量图与位图 3.2 绘图工具 3.3 颜色与混色器 3.4 填充变形工具 3.5 文本工具 3.6 实战练习 习题三第4章 图形修改与变换 4.1 对象的选择 4.2 移动、拷贝和删除对象 4.3 图形修改与变换 4.4 实战练习 习题四第5章 影片的构成 5.1 元件和实例 5.2 对象的分离与合并 5.3 图层及时间轴 5.4 库的组织与使用 5.5 实战练习 习题五第6章 关键帧与传统补间动画 6.1 Flash动画概述 6.2 关于逐帧动画 6.3 关于补间动画 6.4 描图纸外观 6.5 预览和测试影片 6.6 常用表现方法与技巧 6.7 实战练习 习题六第7章 遮罩与引导层 7.1 使用遮罩层 7.2 使用运动引导层 7.3 实战练习 习题七第8章 基于对象的动画 8.1 补间动画 8.2 使用动画编辑器 8.3 使用动画预置 8.4 实战练习 习题八第9章 Flash特效 9.1 滤镜 9.2 创建滤镜动画 9.3 混合模式 9.4 色彩效果 9.5 实战练习 习题九第10章 脚本与交互动画 10.1 脚本概述 10.2 动作编程基础 10.3 程序结构 10.4 常用事件和动作 10.5 影片的控制 10.6 实战练习 习题十第11章 使用外部资源 11.1 使用插图 11.2 使用声音 11.3 使用视频 11.4 组件概述 11.5 常用组件的功能 11.6 使用组件创建表单 11.7 连接外部源 11.8 实战练习 习题十一第12章 人体绘画规律 12.1 人体比例特征 12.2 局部特征 12.3 五官特征 12.4 着装特征 12.5 表情特征 12.6 人体透视原理 习题十二第13章 角色造型设计 13.1 角色类型的确定 13.2 卡通人物绘制 13.3 卡通版动物造型 13.4 造型设计的格式化 习题十三第14章 角色动作设计 14.1 人体动作的特点 14.2 人体基本动作 14.3 动物的行走方式 14.4 动画制作技法 习题十四第15章 基于骨骼的动画 15.1 关于反向动力学 15.2 在元件实例间添加骨骼 15.3 在图形中添加骨骼 15.4 创建IK动画 15.5 实战练习 习题十五第16章 物理运动模拟 16.1 运动参数的度量 16.2 运动速度与节奏 16.3 运动规律的运用 16.4 运动模拟的实现 16.5 实战练习 习题十六第17章 视听语言概述 17.1 视听语言的构成 17.2 视听语言元素 17.3 电影分镜头与电影时空 17.4 镜头语言的表达 习题十七参考文献参考资料

<<电脑卡通动画设计>>

章节摘录

动画剧本必须以方便制作为前提来进行写作，根据该剧本应很容易地设计出反映动画片大致概貌的各个片断，即分镜头剧本。

为了便于划分镜头，动画片剧本的写作不能只注重文学性，而要注意控制演出时间、各种剧情含量与制作成本等要素。

如果动画片剧本写得跟散文诗、古典诗歌或者超现实主义小说一样，文笔非常美妙，却无法给人直观的时间、空间印象，即使这个剧本写得再华丽、再有文学价值也是徒劳的。

一般来说，动画片剧本的写作方法可以分为两类：一种是小说式写作，一种是运镜式写作。

(1) 小说式写作。

小说式写作，就是指把剧本写成小说，然后再按照小说式剧本的内容来构造分镜头剧本。

小说式剧本的缺陷在于描叙过于文学化，时间与空间概念比较含糊，需要花费大量的精力来筛选小说式剧本中的可用情节，并构想如何表达各个剧情场面。

用小说式剧本来构造镜头，对分镜头台本创作者来说是非常吃力的。

(2) 运镜式写作。

运镜式剧本写作，就是运用镜头语言来进行写作，用文字形式来划分镜头。

相比小说式写作，运镜式剧本写作方法则是一种非常实用、具有完全分镜功能的文字剧本创作方式，运镜式剧本使用视觉特征强烈的文字表达方式，把各种时间、空间氛围用直观的视觉感受量词表现出来。

编写运镜式剧本的时候，一般要注意以下几点：将情景画面描写得清楚些，让人能有身临其境的感觉。

人物对话时的表情和遇到某些事时的表情也要描写清楚。

要将分镜头事件发生的时间标注清楚。

有了运镜式剧本，负责绘制分镜头台本的工作人员不用再揣摩剧本中的字句应该怎样取舍，应该用怎么样的画面来表现。

这样不仅大大降低了工作量，也更加能够准确表达出文字剧本的各种意图。

5. 分镜图 分镜图也叫分镜头台本，其实它就是动画片制作的故事脚本，创作者必须为剧本中的角色、道具、场景设计出格式化的视觉造型，然后利用这些视觉造型绘制出分镜图。

在利用电脑软件进行卡通片设计时，分镜图又进一步细分为绘画脚本和电子脚本。

首先，根据剧本将每一个镜头的背景、人物和色彩关系简单地绘制出来，形成绘画脚本。

也就是把剧本具体分到每一个镜头，把每一个镜头在纸上画出草图来。

这并不是说现在就开始制作动画，这些图稿只是脚本表格中的一连串的草图，在表格中还要详细地标出每一个画面出现的人物、故事地点、摄影角度、对白内容、画面的时间、做了什么动作等。

然后再将绘画脚本输入电脑，在Flash中以元件的方式制作出角色蓝本，形成电子脚本。

以此确定镜头时间，并存储为库资源，以供进入制作流程时加以参考利用。

<<电脑卡通动画设计>>

编辑推荐

采用“任务驱动”的编写方式，引入案例和启发教学方法；提供电子教案、案例素材等教学资源，教材立体化配套；满足高等院校应用型人才培养的需要。

强调理念与实践相结合，注重专业技术技能的培养；引入典型工程案例，提高工程实用技术的能力。

<<电脑卡通动画设计>>

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>