

<<动漫设计师就业实战大揭秘>>

图书基本信息

书名：<<动漫设计师就业实战大揭秘>>

13位ISBN编号：9787030252470

10位ISBN编号：7030252470

出版时间：2009-10

出版时间：科学出版社

作者：胖鸟工作室 编

页数：388

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>

<<动漫设计师就业实战大揭秘>>

前言

时至今日，随着计算机和网络的普及，以图来代表、传达信息已经成为信息普遍传播的方式。

动漫是综合绘画、文学、音乐、创意和工业生产的媒体形式，是重要的视觉艺术。

Flash动漫不仅涉及文学艺术的各门学科，还与社会文化、科学等诸多领域密切相关，并且随着时代发展与观念更新，Flash动漫的综合性将越来越广泛本书从实际应用的角度出发，系统介绍了Flash在动漫设计领域中的广泛应用，采用“以动漫实例制作为主，以动漫相关知识为辅”，做到活学活用，全面提升读者在Flash动漫设计领域的实际动手能力。

本书章节及内容安排全书共分为14章，包括动漫的发展介绍、Flash动漫设计要求、Flash动漫设计的原理和基础知识、以及各种常见的各种Flash动漫的制作方法、经验和技巧第1章至第3章，主要介绍了动漫的概念、动漫的发展，以及Flash动漫的设计原理和基础，包括动漫的审美、动漫的相关术语、Flash动漫设计师相关概念、Flash动画设计的原则、分类、运用，并且还介绍了Flash的发展以及Flash动画的基础，使读者对Flash动漫设计行业有深入的了解第4章，主要向读者介绍了Flash动漫角色设计的相关知识，并通过3种不同类型的Flash动画角色的绘制，帮助读者理解并掌握Flash动漫角色的设计以及绘制的方法第5章，主要向读者介绍了Flash动画场景以及分镜头的相关知识，在本章的讲解过程中，将一个完场的场景动画区别为主镜头、次镜头和定位框分别进行讲解，使读者更易理解相关知识第6章，主要向读者介绍Flash片头动画的相关知识，通过4种不同类型的片头动画的实例制作，向读者全方位的展示Flash片头动画的制作方法和技巧第7章，主要向读者介绍了运动规律动画的相关知识和制作方法，通过人物逐帧、人物头发飘动和人物奔跑3种常见的运动动画的制作，使读者更加了解在Flash动漫的创作过程中，运动规律动画的表现方法和形式第8章，主要向读者介绍了自然现象运动规律动画的相关知识，通过光影动画、下雨动画、火光动画和闪电动画4种自然界现象的动画制作，帮助读者掌握自然界运动规律动画的表现形式和制作方法第9章，主要向读者介绍了Flash课件的制作，包括Flash课件的特点以及制作流程，并通过3个不同类型的Flash课件的制作讲解，使读者轻松掌握Flash课件的制作第10章，主要向读者介绍了交互动画的设计制作，包括交互动画的分类和交互动画常用的脚本，通过3个交互动画实例的制作，使读者了解并掌握Flash交到动画的制作方法和交互动画的作用

<<动漫设计师就业实战大揭秘>>

内容概要

本书全面介绍了Flash在动漫设计领域中的广泛应用，以动漫实例制作为主，以动漫相关知识为辅，做到活学活用，全面提升读者在Flash动漫设计领域的实际动手能力。

全书共14章，包括Flash动漫设计师解读、Flash动漫设计原理、Flash动漫设计基础知识、动画角色绘制、动画分镜头绘制、片头动画、人运动规律动画、自然现象运动规律动画、课件制作、交互动画制作、声音与视频的应用、Flash MTV、Flash贺卡、Flash综合动画等。

通过对本书的学习，读者不仅可以轻松掌握Flash动漫设计制作的方法，还能通过典型的应用实例体验到真实的设计，起到举一反三的学习效果，从而设计制作出更精彩的Flash动漫作品。

本书内容新颖、技术实用、资源丰富、案例经典，适合想使用Flash进行动漫艺术创作的初中级读者阅读，也可以作为网页动画设计培训班的参考教材。

随书光盘中包含了书中部分案例源文件和视频教学文件。

<<动漫设计师就业实战大揭秘>>

书籍目录

第1章 Flash动漫设计师解读——了解设计师的专业素养 1.1 动漫简介 1.1.1 什么是卡通 1.1.2 动漫概念的发展 1.1.3 动漫与Flash相结合 1.1.4 动漫设计相关术语 1.2 动漫的审美 1.2.1 什么是审美 1.2.2 动漫的审美 1.2.3 Flash动漫的审美 1.3 Flash动漫设计师 1.3.1 什么是设计师 1.3.2 Flash动漫设计师 1.4 Flash动漫设计师解读 1.4.1 Flash动漫设计师的基本技能 1.4.2 Flash动漫设计师的高级技能 1.5 Flash动漫设计师应该具备的素质 1.5.1 个人素质 1.5.2 职业素质 1.5.3 审美意识 1.5.4 创新意识 1.6 本章小结

第2章 Flash动漫设计原理——精彩设计源动力第3章 Flash动漫设计基础——战场中必备的利刃第4章 动画角色绘制——动画创作的灵魂第5章 动画分镜头绘制——展现最真实的故事第6章 制作片头动画——拉开华丽的序幕第7章 人和动物运动规律动画——体现运动中的美第8章 自然现象运动规律动画——展现大自然的魅力第9章 课件制作——课堂教学好助手第10章 交互动画制作——完美便捷的互动第11章 声音与视频应用——有声有色的源泉第12章 Flash MTV制作——带着乐声的唯美画面第13章 Flash贺卡设计制作——来自远方的问候第14章 Flash综合动画——巨石堆砌的城堡附录 Flash快捷键一览

<<动漫设计师就业实战大揭秘>>

章节摘录

插图：卡通形象是指单独创作或设计出来的艺术形象，是可以独立运用或应用在动画或连环画、电影动画中的艺术形象。

卡通形象夸张、变形，所包含的形式比通常意义上的漫画还要广泛。

它强调讽刺、机智与幽默，可在附加或无须文字说明的情况下表现具象或象征的图画。

现代的卡通覆盖面很广，已经不单单是传统意义上的动画形式，它因其让人无法抗拒的幽默性、独特的审美性而越来越受大众关注。

因此以卡通为艺术形象的设计、广告、影视动画、包装装潢、服装图案、吉祥物等数不胜数，被人们广泛接受和喜爱。

随着时间的推移，深受人们喜爱的卡通明星群正在逐步“占领”世界各地，卡通从文化和经济两个方面向不同的民族和地域渗透，对社会生活产生着巨大的影响。

动漫，从狭义上说，是指使用电影镜头语言绘制的漫画；从广义上说，就是动画和漫四两种艺术载体的总称。

那么，“动漫”这个词源自何处呢？

有人认为来自日语，英语comic&anime（viz.animation）含有漫画和动画两层含义。

“漫画”一词应该来自日本，早在800年前的藤原时代，日本漫画的鼻祖乌羽僧曾用中国笔法表现现实生活，他的作品颇具滑稽意味，与现在的漫画概念比较接近，但当时还没有“漫画”这个称谓。

直到进入300年前的德川时代，八大漫画家之一葛饰北斋用“北斋漫阿”命名自己的画集，从此才产生了“漫画”这一汉字名称。

“漫画”一词字形虽为汉字，却并非来自于中国。

传统的漫画，以幽默、讽刺等功能立足于社会，而现代动漫却以其表现题材的丰富性、内容的多元性、创作手段的灵活性、表现形式的多样性，尤其是计算机设计制作的科技性等设计特征最为常见。

正像绘画分为国画、油画、版画等门类一样，漫画也有多种形式，例如，向面格式有独幅画、四幅或六幅一联的、连环漫画等，内容上有政论式的、抒情诗式的、具有小说情节的等。

广义的漫画，其界限是颇为模糊的，但不论漫画的形式有多少变化，只要是以某一固定的视角，平面地叙述和构图，都会令观者像在剧场里观看戏剧演员演出一样，无论怎样看，都保持在一个视平面上

。而动漫则不同，它的突破之处在于动漫家使用各种影视镜头语言来实现动画效果。

从某种意义上说，动漫和电影、动画一样，都是处理时间的艺术，它将一个个动作、场景连接起来，以此组成整个动漫故事的叙事逻辑，充分借用了如影别的变化、视角的变化、各种镜头的剪接等电影的镜头语言。

因此，一般认为动漫的出现是受到了电影艺术发展的影响与启示。

一般观点认为，“动画”一词源自日本。

第二次世界大战前，日本将用线条描绘的漫画作品叫做“动画”；二战后，开始把用木偶、线绘等形式制作的影片统称为“动画”。

当今英文对动画艺术的正式称谓为Animation，其动词形式为Animate，有“赋予……以生命，使……活起来”的意思。

Animation的词义有“使用逐格拍摄的方法，使木偶等没有生命的事物产生看起来像有生命一样运动起来的电影”的意思。

因此，动画是“赋予生命”的含义。

中国传统称其为“美术片”，依照中文的词义，“动画”和“动画片”并不完全是同一概念。

“动画”是一种活动的画面艺术形象；而“动画片”主要是一种叙事艺术形态，是电影电视的一种类型。

动画片拍摄的对象本身不是真人真景，而是艺术家用与之相关的艺术手段设计制作出来的假定性形象。

因此，“动画”的概念其外延比“动画片”要广。

<<动漫设计师就业实战大揭秘>>

“动画”本质上应该是一种手段，其核心是“赋予生命”的技巧，也指以这种技巧制作的某些产品。除了影视动画片外，还有科教动画、电子广告动画、电子游戏动画、网页动态信息动画等。

<<动漫设计师就业实战大揭秘>>

编辑推荐

《动漫设计师就业实战大揭秘》：近68个商业案例，828分钟视频教学，行业的主流设计类型应有尽有赠送100个矢量素材、100个动画源文件、100个声音素材，2100个图标，为动漫设计提供丰富的素材资源。

赠送动漫设计业务合同样稿，为业务合作提供一定的参考书中案例所涉及的设计类型Flash：角色绘制、分镜头绘制、片头动画、人物运动规律动画、自然现象运动规律动画、课件制作、交互动画、声音与视频、MTV制作、贺卡制作。

IlluStrator动画角色绘制、动画角色设计、动画角色创意。

Audiljon声音的类型转换、声音剪辑、声音转换。

动画规范：字幕添加、定位框的使用、动画场景的转换。

<<动漫设计师就业实战大揭秘>>

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>