第一图书网, tushu007.com

<<Flash影视动画短片设计与制作>>

图书基本信息

书名：<<Flash影视动画短片设计与制作>>

13位ISBN编号：9787302223443

10位ISBN编号：7302223440

出版时间：2010-6

出版时间：清华大学出版社

作者：付一君　主编

页数：330

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

第一图书网, tushu007.com

前言

当前，Flash动画飞速发展，越来越多的人喜欢上了Flash动画角色，专门从事Flash动画制作的公司也逐渐增多，闪客们不再像以前一样只是为了爱好而学习Flash动画技术，而是已经把Flash动画当成了自己的事业。

Flash动画所涉及的领域也越来越多，从简单的Flash动画广告发展到Flash短片，再发展到Flash影视广告、影视动画等，Flash逐渐被动画制作者作为制作影视动画的工具。

本书主要把动画理论和影视语言等贯穿到Flash动画创作过程中，读者通过对本书的学习，不仅能学会Flash动画制作，还能够将动画理论知识和影视语言融人到动画的创作过程中，使动画作品更具有艺术性和视觉性。

本书主要从Flash动画创作的方法讲起，通过对动画创作的每一个阶段进行详细介绍，让读者学习每一个知识点，最后完成一个完整的动画短片的创作，从而对Flash动画有一个全面的认识和了解。

希望读者通过本书的学习，对Flash动画短片的制作有一个深刻的认识，通过Flash动画制作理论的学习，指导动画的创作过程，引导初学者学习Flash动画制作中的基本操作。

本书共18章，主要内容如下：第1章为影视Flash动画概述，主要介绍动画的历史和Flash动画的历史；第2章为Flash动画短片制作过程，主要介绍动画的制作过程和传统动画与Flash动画的区别；第3章为Flash动画的选题与策划，主要介绍Flash动画的创作，包括选题、剧本和文字分镜头剧本的编写等；第4章为角色设计与场景设计概述，主要介绍Flash动画中角色与场景设计的基础知识以及如何绘制画面分镜头剧本；第5章为动画制作概述，主要介绍动画制作过程中的动作设计和上色；第6章为Flash动画制作中的后期处理。

主要介绍如何校正影片和优化影片；第7章为Flash动画营销，主要介绍当前Flash动画的主流网站和衍生产品；第8章为Flash动画中的角色设计技术，主要介绍在Flash动画中如何设计角色与角色设计的风格等；第9章为Flash动画短片中的场景设置艺术，主要包括场景的设计要求与作用等；第10章为Flash动画中的色彩表现，主要介绍Flash动画中色彩的应用和光影表现知识：第11章为Flash动画短片中的声音艺术，主要介绍Flash动画声音特征和声音的编辑与搭配；第12章为Flash动画短片中的影像艺术，主要介绍Flash动画景别与镜头的运用和Flash动画蒙太奇；第13章为Flash动画图形技术，主要介绍Flash动画工具、图形编辑和特效制作；第14章为Flash动画制作基础，主要介绍元件、时间轴和图层；第15章为Flash动画制作，主要介绍逐帧动画、补间动画、特殊动画和按钮制作方法；第16章为Flash中的Action Script语言知识，主要介绍Action Script语言基础知识。

第一图书网, tushu007.com

<<Flash影视动画短片设计与制作>>

内容概要

本书主要从影视动画的创作角度去分析和讲解Flash动画短片制作的相关知识，包括Flash动画的发展历史、选题与策划、角色与场景设计、Flash动画制作、后期处理、Flash动画营销情况、Flash动画色彩表现、Flash动画影片的声音艺术、Flash动画影片的影像艺术和Flash动画图形技术等，全面地分析了Flash动画的创作过程与制作中的关键环节。

本书可以作为影视广告设计、影视动画制作和数字多媒体技术设计人员的参考手册，也可以作为高等院校影视动画专业、动漫设计与制作专业、艺术设计专业、互动多媒体专业和Flash动画培训班的教材。

第一图书网, tushu007.com

<<Flash影视动画短片设计与制作>>

书籍目录

第1章　影视Flash动画概述　1.1　传统动画的起源　　1.1.1　动画的起源　　1.1.2 动画的定义　　1.1.3 动画的产生　1.2　中国动画的兴起与发展　　1.2.1　早期的中国动画(1922—1945年)　　1.2.2 新中国动画(1946—1956年)　　1.1.3　中国动画的发展阶段(1957—1965年)　　1.2.4　中国动画的停滞阶段(1966—1976年)　　1.2.5　20世纪80年代的中国动画　　1.2.6　21世纪的中国动画　1.3　中国Flash动画的发展概述　　1.3.1　20世纪90年代的中国Flash动画　　1.3.2　21世纪初的中国Flash动画　　1.3.3　Flash编程语言的发展　　1.3.4　目前Flash动画的发展　知识巩固与延伸第2章　Flash动画短片制作过程第3章　Flash动画的选题与策划第4章　角色设计与场景设计概述第6章　Flash动画制作中的后期处理第7章　Flash动画营销第8章　Flash动画中的角色设计技术第9章　Flash动画短片中的场景设置艺术第1O章　Flash动画中的色彩表现第12章　Flash动画短片中的影像艺术第13章　Flash动画图形技术第14章　Flash动画制作基础第15章　Flash动画制作第16章　Flash中的Actionscript语言知识第17章　Flash动画的应用范围第18章　完整动画制作实例参考文献

第一图书网, tushu007.com

章节摘录

在Flash动画中，有时通过一幅静态的场景画面就能够交代故事的剧情，通过该场景画面，就可以明白故事的发展时间和地点以及故事的发展情况等。

4.2.3 F1ash动画中场景的特性　　在Flash动画场景的设计过程中，必须掌握场景的特性。

在Flash动画的制作过程中，场景的特性与角色的特性不相同，角色的特性主要表现在性格、剧情的发展中，-而场景设计的特性主要体现在对动画的时间表述和故事情节的空间运动上。

因此，在Flash动画的场景设计的过程必须进一步掌握其特性，并将其应用在动画的制作过程中。

1.时间表述　　Flash动画影片是时间和空间共同表现的艺术，是时空共容的艺术形式。

时间在Flash动画中是不可缺少的因素，它是故事发展的背景条件和叙述逻辑。

在Flash动画的制作过程中，对动画时间处理已经比较成熟，借用影视语言的相关特性结合Flash动画本身的特点，可以对动画中的时间与现实中的时间进行压缩、延伸、变形、停滞，还可以通过后期的剪辑技术，以动画的故事情节的发展为基础，对动画时间进行更准确的把握。

在Flash动画中，时间的概念主要有3个层面，包括播放时间、事件时间和叙事时间。

播放时间：也就是动画的片长。

Flash动画常常是短片的形式，在片长的控制上没有严格的要求，根据故事情节的需要来进行设置。

动画的播放时间主要是由每一个故事情节之间相互组合的总时间，也是每一个镜头之间相互组合的时间。

在动画影片中，播放时间的长短及每一个段落和镜头的长短会直接关系到影片蒙太奇结构、动画的故事节奏以及影片的叙事风格等。

事件时间：也就是动画中事件展开的实际时间，如角色做完一个动作所需要的时间、场景画面在动画中某一角色事件中占有的时间等。

事件时间也就是角色、场景画面每一个动作或每一个表意的具体时间数，由角色自身的动作特性和场景的叙事结构决定。

叙事时间：也就是指动画中用视听语言对影片内容进行交代、描述和表现的时间。

在Flash动画中，场景在表现叙述时间的变迁上，可以起到非常重要的作用。

有时要表现某一段时间的变化，假如按照现实的时间进行创作，那么可能动画就没有艺术价值，在创作的过程中可以将很长的时间进行压缩处理，变长为短，更具有戏剧性，也更具有艺术性。

例如，表现四季变化的场景，实际需要做一年的时间，但可以在场景的设计过程中应用艺术的处理，参照某一个物体进行表象刻画，如树叶的颜色大小变化等，使四季变化具有艺术性，观众也能够很直观地感受到。

2.故事情节空间运动　　Flash动画称之为动画，因为它与传统动画一样，是通过表现角色行为活动表达某种意义的一种影片。

动画是运动的绘画，时间因素、空间因素和运动是其基本特征。

第一图书网, tushu007.com

编辑推荐

内容全面：涉及flash动画影片创作过程中的方方面面知识，提供完整的制作流程讲解。
理论指导：通过动画理论知识的学习，掌握flash动画创作方法。
影视分析：将影视语言元素溶入到flash动画创作的过程中进行分析。
创作参考：从最基本的动画制作到独立创作flash动画短片的。
《Flash影视动画短片设计与制作》特别之处在于从影视的角度去分析和制作flash动画，把影视艺术和动画制作理论融入到制作的过程当中，打破以往只重视动画技术，忽略动画制作艺术的缺点。
《Flash影视动画短片设计与制作》对flash软件有详细讲解，初学者能够很好掌握并从开始就理解动画制作艺术。
熟悉flash动画制作技术的可以通过理论的学习了解动画制作艺术以及相关理论知识，成为一名合格的flash动画创作者。

第一图书网, tushu007.com

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