

<<Flash动画制作>>

图书基本信息

书名：<<Flash动画制作>>

13位ISBN编号：9787504582928

10位ISBN编号：7504582921

出版时间：2010-5

出版时间：中国劳动社会保障出版社

作者：陶佳 著，梁芳 编著

页数：250

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>

前言

为了满足高等职业院校动漫设计与制作专业教学改革的需要，人力资源和社会保障部教材办公室组织一批教学经验丰富、实践能力强的教师与行业、企业的专家，在充分调研、讨论专业设置和课程教学方案的基础上，编写了国内首套任务驱动型的高等职业院校动漫设计与制作专业教材：《动画概论》《动画速写》《动画技法》《CG动漫绘制技法》《Flash动画制作》《动画后期制作》《影视动画视听语言》《三维动画基础》等。

这套教材具有以下几个方面的特点：第一，根据动漫制作企业的工作实际，以国家职业标准《动画绘制员》的相关要求为核心设计而成。

整套教材的设计思路是，在学生掌握基本概念和动漫制作整个流程的基础上，重点培养动漫绘制、设计、后期制作等各环节的能力，以及三维动画制作基本能力，并进一步拓展学生的视野。

第二，采用了任务驱动的编写思路，教材中每一单元的绘制、设计、后期制作等学习任务都是由企业专家提出，教学专家按照这些任务所涉及知识和技能的内在逻辑关系组织和选择教材内容，既缩短了教学工作与企业生产实际的距离，又方便了教学工作的开展。

第三，按照高等职业院校动漫设计与制作专业学生的学习特点，将与绘制、设计、后期制作等有关知识和技能融入到学习任务实施之中，使学生在完成任务的过程中掌握相应的知识和技能，既降低了学习难度，又激发了学生的学习积极性。

第四，学习任务的完成过程都是结合具体图形、图像，按照实际操作步骤进行讲解，过程清晰、完整，便于学生理解与掌握。

其他内容的讲解也尽量采用以图代文、以表代文的表达方式，有利于提高学生的学习兴趣。

在本套教材的编写过程中，得到了北京市人力资源和社会保障局的大力支持，教材的主编、参编、主审等有关人员做了大量的工作，在此，我们表示衷心的感谢！

同时，恳切希望广大读者对教材提出宝贵的意见和建议，以便修订时加以完善。

<<Flash动画制作>>

内容概要

本书是国家级职业教育规划教材。

本书采用任务驱动的教学方法，通过角色临摹、背景绘制，到基本动画类型的制作，再到镜头合成、转场制作、配音、优化等一系列互有联系的任务讲解Flash动画制作的方法和技巧。每个任务都是从实际操作出发，由浅入深，最终制作完成一个具有片头、音效以及各种镜头效果的Flash动画短片。

本书的教学过程体现了动画制作基本流程，包括动画准备、动画制作、动画后期三大部分，使学生能够掌握动画制作的基本素材准备、动态制作和动画整合的整个过程以及进行Flash动画制作的基本方法和技巧，为学生后续的自主创作打下基础。

本书配有教学光盘，包括了制作14个任务所需要的基本素材以及制作过程的视频指导，学生可以通过观看视频制作过程提高Flash动画制作的实践能力。

本书既可以作为高等职业技术学院动漫设计与制作专业教材，也可以作为Flash动画制作爱好者的参考用书。

本书由陶佳婧、梁芳编著。

<<Flash动画制作>>

书籍目录

课题一 动画准备 任务1 临摹绘制蝴蝶图形 任务2 临摹绘制男孩形象 任务3 临摹绘制动画背景
课题二 动画制作 任务4 制作男孩行走逐帧动画 任务5 制作蝴蝶飞舞动作补间动画 任务6 制作海浪飘飘
形状补间动画 任务7 制作雪花飘落引导线动画 任务8 制作数字屏幕遮罩动画 任务9 制作综合复杂
动画
课题三 动画后期 任务10 制作运动镜头效果 任务11 制作转场效果 任务12 制作Flash动画片头
任务13 对Flash动画进行音频编辑 任务14 优化Flash动画文件

<<Flash动画制作>>

章节摘录

众所周知，电影是由一格一格的胶片按照先后顺序播放出来的，由于人眼有视觉暂留现象，这一格一格的胶片按照一定速度播放出来，人们就会觉得那些画“动”起来了。动画制作采用的也是这一原理，而这一格一格的胶片，就是Flash中的“帧”。

帧是进行Flash动画制作最基本的单位，每一个精彩的Flash动画都是由很多个精心雕琢的帧构成的，在时间轴上的每一帧都可以包含需要显示的所有内容，包括图形、声音、各种素材和其他多种对象。

对于帧，有几种基本的类型和概念： 关键帧。

顾名思义，有关键内容的帧。

用来定义动画变化、更改状态的帧，即编辑舞台上存在实例对象并可对其进行编辑的帧。

空白关键帧。

空白关键帧是没有包含舞台上的实例内容的关键帧。

普通帧。

在时间轴上能显示实例对象，但不能对实例对象进行编辑操作的帧。

制作逐帧动画，就是在“连续的关键帧”中分解动画动作，也就是每一帧中的内容不同，连续播放而成动画。

这种制作方法较为烦琐，增加了制作负担而且最终输出的文件量也很大，但它的优势也很明显，能够很好地体现各种动画效果。

三、时间轴在Flash中，对象的操作都离不开时间轴，时间轴用于组织和控制动画内容在一定时间内播放的层数和帧数。

与胶片一样，Flash动画也将时长分为帧。

时间轴的主要组件是图层、帧、播放头，如图4-3所示。

随着时间的推移，动画会按照时间轴的横轴方向播放，而时间轴正是对帧进行操作的场所。

在时间轴上，每一个小方格就是一个帧，在默认状态下，每隔5帧进行数字标示，如时间轴上1、5、10、15等数字的标示。

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>