

## <<Flash二维动画设计项目教程>>

### 图书基本信息

书名：<<Flash二维动画设计项目教程>>

13位ISBN编号：9787894360090

10位ISBN编号：7894360090

出版时间：2011-8

出版时间：东软电子出版社

作者：谭建辉，胡美香 主编

页数：201

字数：319000

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>

## <<Flash二维动画设计项目教程>>

### 内容概要

《Flash二维动画设计项目教程》是一本讲解Flash项目设计与制作的教程，集项目开发实战经验编写而成，通过详细分解项目制作的各大模块，使读者轻松掌握Flash动画设计与制作的方法和技巧。

本书包含了6大Flash应用项目：制作MTV、制作贺卡、制作广告片、制作课件、制作网页动画(LOGO)和制作手机动画。每个项目都包括了实际开发的工作过程：项目设计、项目准备、项目实施、项目小结等，其中项目实施分解为如下具体的任务：任务1创意设计、任务2分镜头设计、任务3角色设计、任务4背景设计、任务5动作设计、任务6整合动画等。

本书可以作为高职动漫设计与制作、游戏软件、广告媒体开发、现代教育技术等专业的教学用书，同时可供所有对Flash动画设计与制作感兴趣的读者参考使用。

## <<Flash二维动画设计项目教程>>

### 书籍目录

#### 导论 Flash基础知识

- 一、认识Flash CS4
- 二、工作界面
- 三、工具箱
- 四、素材准备
- 五、“属性”面板
- 六、面板集
- 七、时间轴面板
- 八、动画的类型
- 九、设计Flash动画的制作流程
- 十、ActionScript
- 十一、实训：人物角色描线(绘图工具应用训练)
- 十二、实训：上色
- 十三、实训：鼠标跟随动画制作
- 十四、工程实训
- 十五、案例欣赏

#### 项目1 Flash网页动画——LOGO设计

- 1.1 背景知识
  - 1.1.1 认识网页动画(LOGO)设计
  - 1.1.2 如何进行动作设计
- 1.2 项目设计及准备
  - 1.2.1 项目设计
  - 1.2.2 项目准备
- 1.3 项目实施
  - 1.3.1 任务1：创意设计
  - 1.3.2 任务2：分镜头设计
  - 1.3.3 任务3：角色设计
  - 1.3.4 任务4：背景设计
  - 1.3.5 任务5：动作设计

.....

#### 项目2 Flash课件——观沧海

#### 项目3 Flash电子贺卡——新年礼物

#### 项目4 Flash电视广告——卓越小刀

#### 项目5 MTV——《感恩的心》

#### 项目6 Flash手机动画

#### 参考文献

## &lt;&lt;Flash二维动画设计项目教程&gt;&gt;

## 章节摘录

版权页：插图：6.2项目策划动画的项目策划同其他行业的项目管理都有共同之处，方法论都是一样的，只是应用领域有所不同。

一般的项目都包括启动、规划、实施、监控、收尾5个过程和整体管理、范围管理、时间管理、质量管理、沟通管理、人力资源管理、风险管理、预算管理、采购（外包）管理九大管理组，一个好的动画项目管理都脱离不了这5个过程和这9个管理范畴。

实际一般的项目都会设立项目负责人，或者说项目经理，负责项目的整体管理。

对于原创项目来说，项目经理大多都由导演来担当，对于外包项目，大概情况也是如此，一般也是由资深的导演负责这些管理工作。

项目管理中着重要进行范围管理和时间管理。

6.2.1范围管理 范围管理通常是指所从事的工作具体有那些事项，它涵盖一个动画项目的方方面面，要了解一个项目的内容就要充分了解客户的需求。

例如，一个外包项目，国外客户会提供故事板、脚本、人设和配音，那么这时客户提供的资料的工作范围就初步明确了，客户提供的部分就是不需要制作的部分，但是这里还隐含着很多的潜在“范围”

。譬如，配音提供了，那音效是不是制作？

主要人物的设计提供了，很多“群众演员”的设计是由客户提供还是由自行设计？

后期合成是客户来作，还是项目组来作？

这些都是隐含的范围。

在项目前期一定要和客户确认，这样就会避免工作有遗漏的部分，或者在核算成本和报价时如果忽略了这些潜在的“范围”，就会造成在日后的工作中，成本一再增加，利润一再减少。

所以，范围管理，通俗地说就是在客户提供的资料基础上，进一步明确是否还有额外的工作没有确定，那么项目的管理者一定要在前期对每道工序，每个环节一一罗列，并和客户确认，以确定真正的工作内容。

6.2.2时间管理 直截了当地说，时间管理就是进度管理。

日本和欧美的企业里对于项目都有着严格的进度管理，进度表就是时间管理的产生物。

确定了范围，结合自身团队的能力就可以推算出完成项目的大概时间（通常采取的是软件企业的“人/日”计算单位），有了进度表，导演才能在整个动画项目的实施过程中对完成情况有个直观的对比，并调整进度。

例如，常常听说某个欧美大片，进度滞后，影响上映档期，所以投资方直接干预，实际上，这样的新闻体现的就是导演没有按照预期的进度表执行。

所以控制时间就是对进度的有效控制。

每个项目要制定进度表，在制作项目时，会在进度表中设置阶段性检查。

例如，预计在9月份，要完成20分钟的动画，9月初到9月中旬要完成15分钟动画，9月中旬到9月末，要完成剩下的5分钟，并完成后期特效制作。

这里完成15分钟就可以作为一个阶段，完成后5分钟就可以设置为另一个阶段，到项目结束还有一个阶段，这里每个阶段都要进行检查。

如果在阶段检查时发现进度滞后或提前，之后的工作一定要进行调整，要稳扎稳打，步步为营，这样项目才能有计划有组织地进行。

动画项目的8个过程具体则是项目规划、剧本创作、角色和场景设计、分镜设计、动作设计、描线与上色、动作调试、后期合成与发布。

## <<Flash二维动画设计项目教程>>

### 编辑推荐

《教育部高等学校高职高专计算机类专业教学指导委员会规划教材:Flash二维动画设计项目教程》可以作为高职动漫设计与制作、游戏软件、广告媒体开发、现代教育技术等专业的教学用书，同时可供所有对Flash动画设计与制作感兴趣的读者参考使用。

<<Flash二维动画设计项目教程>>

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>