第一图书网, tushu007.com

<<Flash动画设计与制作项目教程>>

图书基本信息

书名：<<Flash动画设计与制作项目教程>>

13位ISBN编号：9787111306221

10位ISBN编号：7111306228

出版时间：2012-8

出版时间：机械工业出版社

作者：薛玮玮

页数：196

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

读者对象本书内容丰富，知识点全面，讲解通俗易懂，操作性强，可作为职业学校计算机应用及相关专业的教材，也可以作为广大动画设计爱好者的学习和参考用书。
职业目标Flash是一个网络媒体制作工具，是应用于网络电视动画、游戏娱乐开发、软件系统界面、手机领域开发、Web应用开发等十几种应用行业的主要软件，是职业学校动漫专业、计算机专业、广告设计专业的必修内容，也是学习其他相关软件的基础。
通过该软件的学习，能使学生掌握使用Flash进行动画设计与制作，将来能够从事于动漫、广告设计、网页设计、多媒体等专业与行业。
本书特点在新课程改革的背景下，改变传统的教学模式，把整个学习过程分解为一个个具体目标任务，设计出一个个项目教学方案，从激发学生兴趣入手，将枯燥的理论转化为有趣的实践，让学生在操作过程中掌握动画的精髓。
以一个虚拟人物为引导线，引领学习者由浅入深地按照本教材进行学习，循序渐进地利用Flash CS3做出各种各样的动画，增加实战经验；并把基础知识穿插在具体任务之中，将散落的珍珠穿成项链，灵活地根据难易程度融入各个阶段的项目中，让学生在完成任务的过程中学习知识、技能，最终形成真正的技能，做出动画作品，实现学习与工作的无缝对接。
本教材细分为十个项目。
在学习Flash软件的同时，渗透原画知识与动画设计基础知识的讲解，让学生逐步了解如何运用Flash进行动画设计与制作。
教师可根据专业计划、在专业学分中所占的份额、教材的难易、学生实际基础来确定每一个项目所需的课时数。

内容概要

本书以项目教学法为指导，以一个虚拟人物小言为引导线，通过他遇到的一个个具体的工作单来引出系列项目内容，引导读者与该人物一起边做边学，循序渐进地利用Flash做出各种各样的动画实例，增强实战经验。
　本书分为十个项目。
书中有针对性地选择了几个案例，讲述从作品构思、角色设计、分镜头绘制、原画创作到动画制作的全过程。
在讲授Flash软件知识的同时，渗透原画知识与动画设计基础知识，培养进行整体设计与制作动画的能力。
　本书内容丰富，知识点全面，讲解通俗易懂，操作性强。
为方便教师教学和学生学习，本书有随书配套光盘，包括实例、素材、电子教案供参考使用。
　本书可作为职业学校计算机应用及相关专业的教材，也可以作为广大动画设计爱好者的学习和参考用书。
本书的特色是融艺术性与实用性为一体，培养学习者熟练使用Flash进行动画设计与制作，将来能够从事于动漫设计与制作、网页设计、广告设计、多媒体等专业与行业。

书籍目录

前言 项目1 初识Flash CS3 项目介绍 任务1 进入神奇的动画世界 任务2 Flash基础知识 项目总结 项目实践 项目2 Flash小短片--《小芽的故事》 项目介绍 项目规划 项目实施 项目总结 项目实践 项目3 Flash卡通动画短片--《小芽故事续篇》 项目介绍 项目规划 项目实施 项目总结 项目实践 项目4 Flash预载画面制作 项目介绍 项目规划 项目实施 项目总结 项目实践 项目5 Flash广告动画制作 项目介绍 项目目标 项目实施 任务1 数码相机广告 任务2 促销活动广告 任务3 体育网站广告 任务4 广告公司广告 项目总结 项目实践 项目6 Flash公益短片制作--《环保之心》 关于公益短片 项目介绍 项目目标 项目规划 项目实施 项目总结 项目实践 项目7 Flash MV设计与制作--《两只老虎》 项目介绍 项目规划 项目实施 项目总结 项目实践 项目8 Flash故事短片--《不贪为宝》 项目介绍 项目规划 项目实施 项目总结 项目实践 项目9 轻松控制影片播放 项目介绍 项目目标 项目实施 任务1 音频播放器的制作 任务2 视频播放器的制作 任务3 视频控制 项目总结 项目实践 项目10 网站设计与制作 项目介绍 项目规划 项目实施 项目总结 项目实践 附录 附录A 快捷键 附录B 使用实例名的扩展名触发代码提示 参考文献

章节摘录

插图：利用上述的原理，在一幅画面还没有消失前播放出下一幅画面，就会给人造成一种流畅的视觉效果。
后来，人们针对“视觉残留”现象，对眼前突然消失的物像在视网膜上暂停的时间，以及快速翻动的画面能够产生连续动作所需的最佳时速，深入地进行了研究并经过长期反复的试验，将现代电影的拍摄与播映的速率，时间与画幅比的关系，最终定为1秒24格。
电视采用每秒25格（PAL制）的速度拍摄播放。
如果以每秒低于24幅画面的速度拍摄播放，画面就会出现停顿现象。
动画的产生虽然早于电影，但真正意义上的现代动画，却是在电影出现之后才发展起来的。
虽然建立在现代科学技术基础上的动画艺术，虽然不断地发展和提高，为我们带来了神奇的感受与欢乐，但就其基础原理并没有改变。
五、动画的类型动画的分类没有唯一的标准，暂且归纳为五大类。
1）从制作技术和手段看，动画可分为以手工绘制为主的传统动画和以计算机为主的计算机动画。
2）按动作的表现形式来分，大致分为接近自然动作的“完善动画”（影视动画）和采用简化、夸张手法的“局限动画”（幻灯片动画）。
3）从空间的视觉效果上看，又可分为二维平面动画和三维动画等。
4）从播放效果上看，还可分为顺序动画（连续动作）和交互式动画。
5）从每秒播放的画面幅数来看，动画分为全动画（每秒24幅，如迪斯尼动画）和半动画（少于24幅，如三流动画），日本、韩国、中国的动画公司为了节省资金，往往用半动画做电视片。

编辑推荐

《Flash动画设计与制作项目教程》：项目引领选择适合教学、难度适中的典型产品、服务等项目作为教学载体。
行动导向依据工作过程、工作情境来选择、组织、强化相关知识、技能、职业素养。
能力本位培养专业能力、方法能力、社会能力 三位一体的职业能力。
双证培养兼顾人保部全国计算机信息高新技术 考试部分证书要求的内容配套丰富备课电子教案、项目制作素材、源程 序代码、授课电子课件、习题参考答案等。

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