

## <<平面动画设计与制作>>

### 图书基本信息

书名：<<平面动画设计与制作>>

13位ISBN编号：9787113079949

10位ISBN编号：7113079946

出版时间：2008-11

出版时间：中国铁道出版社

作者：王Bc 主编

页数：172

字数：263000

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>

## &lt;&lt;平面动画设计与制作&gt;&gt;

## 前言

为落实《国务院关于大力发展职业教育的决定》提出的“以服务为宗旨、以就业为导向”的办学方针和教育部提出的“以就业为导向、以能力为本位”的教育教学指导思想，同时贯彻教育部《2003-2007年教育振兴行动计划》，加速培养一大批适应上海市新一轮发展需要的知识型技能人才，上海市教育委员会开发了计算机及应用等50个专业的教学标准。

本套丛书“中等职业学校计算机及应用专业试验教材”，就是依据上海市教育委员会组织开发并制定的《上海市中等职业学校计算机及应用专业教学标准》（以下简称《标准》）组织编写的。为了保证《标准》的落实和教学的高效，这套教材采用了先进的职业教育教材设计理念进行设计与编写。

计算机及应用专业课程有五个特征。

一是任务引领，即以工作任务引领知识、技能和态度，让学生在工作任务的过程中学习相关知识，发展学生的综合职业能力；二是结果驱动，即通过完成典型产品或服务，激发学生的成就动机，使之获得完成工作任务所需要的综合职业能力；三是突出能力，即课程定位与目标、课程内容与要求、教学过程与评价都围绕职业能力的培养，涵盖职业技能考核要求，体现职业教育课程的本质特征；四是内容适用，即紧紧围绕工作任务完成的需要来选择课程内容，不强调知识的系统性，而注重内容的实用性和针对性；五是做学一体，即打破长期以来的理论与实践二元分离的局面，以任务为核心，实现理论与实践一体化教学。

在教材体系的确立上，按照职业岗位，将“计算机及应用”专业的三门专业核心课（“办公自动化应用”、“计算机组装与维护”、“多媒体技术应用”）和13门限定选修课分为五个专门化方向设计。

这不但较好地落实了职业教育“以就业为导向”的教学指导思想，也很好地实现了学科教育向职业教育的转变。

在教材内容的筛选上，依据应用职业分析方法确定教学标准，在将成熟的最新成果纳入到教材的同时，又充分考虑了国家职业教育学历标准和国家职业资格标准，实现了学历证书和职业资格证书的“双证”融通，为职业学校学生顺利地取得国家职业资格证书提供了条件。

在教材结构的设计上，采用任务驱动和项目训练设计方式，不但符合职业教育实践导向的教学思想，还将通用能力培养渗透到专业能力教学当中。

## <<平面动画设计与制作>>

### 内容概要

本书结合Flash软件详细介绍了平面动画设计与制作。

Flash是优秀的平面动画制作软件，被广泛应用于广告设计、卡通电影、网页设计与制作、电子贺卡等众多领域。

本书共有四个单元，对平面动画设计与制作的知识点进行了细致的编排。

以四个实例的形式，采用任务引领、项目教学的方法，从动画场景的绘制到最后动画的合成，由简到难，详细讲解了平面动画的制作原理和技巧。

书中的实例均为作者创意，由实例带动教学，将知识点、技巧、创意设计融合在一起，旨在提高学生的知识运用能力。

本书适合作为中等职业学校的教材，也可以作为平面动画制作初学者入门与提高的自学用书或各类平面动画培训班教材。

## <<平面动画设计与制作>>

### 书籍目录

单元一 广而告之——制作环保公益广告 任务一 绘制动画场景“蓝天下的工厂” 任务二 绘制城市马路——熟练使用绘图工具制作场景 任务三 绘制汽车和温度计——制作图形元件 任务四 合成环保广告——制作动作与形状补间 项目实训 拒绝污染

单元二 铅笔和橡皮的故事——制作Flash动画片 任务一 铅笔和橡皮——制作影片剪辑元件 任务二 铅笔写字——制作引导层动画 任务三 变换文字——制作遮罩层动画 任务四 背景音乐与对话——插入与编辑声音 项目实训 铅笔的新家

单元三 炫动的网页——制作Flash网页 任务一 菜单与按钮——按钮元件与脚本语句 任务二 流动的主页——制作环保网站 任务三 网上留言板——组件的使用 任务四 在线测试——组件与脚本语句 项目实训 世博专题网站

单元四 昨天的记忆——制作Flash电子相册 任务一 封面与封底——制作片头和片尾 任务二 个人相册——使用按钮脚本语句 任务三 个人DV——插入视频 任务四 相册修饰——使用滤镜 项目实训 我的作品集

## <<平面动画设计与制作>>

### 章节摘录

3.创建按钮元件 按钮元件包括“弹起”、“指针经过”、“按下”和“点击”四个帧，每个帧代表不同的状态，各帧的含义如下：

- 弹起：在该帧中可以创建在正常情况下按钮的状态。
- 指针经过：在该帧中可以创建当鼠标指针指向按钮时的按钮状态，在该帧中必须插入关键帧后才能创建。

- 按下：在该帧中可以创建单击按下按钮时的状态。

例如，当按钮被按下时，比未按下时小一些或者颜色变暗。

在该帧中也必须插入关键帧后才能创建。

- 点击：在该帧中可以指定在某个范围内单击时会影响到按钮，用来表示作用范围，可以不进行设置，也可绘制一个图形来表示范围。

4.创建影片剪辑元件 为了简化操作或减小文件，常常需要将一些小动画放到影片剪辑元件中。

二、使用元件库 在制作Flash动画时，经常需要创建元件，在Flash中存放与组织创建的各种元件的地方是元件库，它还用于存储和组织导入的素材，包括图片、声音和视频剪辑。当需要使用素材或元件时，可以直接从库中调用。

打开元件库的方法为选择“窗口”“库”命令，或按【F11】键。

由于每个动画使用的素材和元件都不相同，因此“库”面板中的内容也可能不同。

在“库”面板中选择一个元件时，在元件库预览窗口中将显示元件的内容。

三、“橡皮擦工具”的使用 在“橡皮擦工具”的“选项”区域（见图1-3-23）中单击橡皮擦模式，可以看到下拉列表中有五种不同的擦除模式选项，如图1-3-24所示。

- “标准擦除”选项：这是系统默认的擦除方式，选择该模式后鼠标指针变成橡皮擦形状，可以用于擦除矢量图形、线条、分离的位图和文字。

- “擦除填色”选项：在这种模式下，拖动鼠标擦除图形时，只能擦除填充色块和分离的文字，不会擦除矢量线。

- “擦除线条”选项：在这种模式下，拖动鼠标擦除图形时，只能擦除矢量线，不会擦除矢量色块。

- “擦除所选填充”选项：在这种模式下，拖动鼠标擦除图形时，只能擦除已被选择的填充色块和分离的文字，不会擦除矢量线。

采用这种模式之前，必须先选择“选择工具”或“套索工具”等选择一个区域。

## <<平面动画设计与制作>>

### 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>