

图书基本信息

书名：<<二维动画设计综合实训。
彩色版>>

13位ISBN编号：9787040168662

10位ISBN编号：7040168669

出版时间：2005-6

出版时间：高等教育出版社（蓝色畅想）

作者：陈振源

页数：155

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

为了适应培养技能型紧缺人才的需要,本书根据教育部《职业院校计算机应用和软件专业领域技能型紧缺人才培养培训指导方案》进行编写,是中等职业学校计算机应用及软件专业的核心课程与技能训练教材。

本书编写理念新,以贴近行业、企业的项目贯穿整个教学和技能训练过程,按“项目确定—项目规划—项目实施—项目试运行”来设计具有鲜明职业特色的课程体系。

力求通过项目制作,帮助学生体验二维动画在网页制作、广告动画、影视动画、趣味游戏、手机动画等应用领域的制作流程和工作经验。

各章的制作项目相对独立,由浅入深,遵照循序渐进的教学规律,符合学生的认知过程。同时,不同难易的项目也满足不同层次学生的要求,利于教师在教学和训练过程中开展分层次教学。本书的编写注重教学内容的先进性、实用性、可操作性和趣味性,注重学生创新能力、综合能力、创业能力、实践能力和自学能力的培养。

内容概要

《二维动画设计综合实训（彩色版）》根据教育部《职业院校计算机应用和软件专业领域技能型紧缺人才培养培训指导方案》编写，以满足企业的工作需求作为出发点，注重培养学生的动手能力和创新能力，始终贯彻“项目教学”的思想，通过贴近行业、企业应用的项目实例，由浅入深地进行训练。

《二维动画设计综合实训（彩色版）》内容丰富，实践性强，通过学习使学生具备电脑二维动画综合设计和制作能力，掌握初步的综合策划技能。

全书共分为6章，主要内容包括二维动画设计制作概述，网页动画、广告制作、影视动画、趣味游戏及手机动画等项目开发、制作中的应用。

通过综合实训培养学生二维动画制作的能力，以适应行业、企业对二维动画制作人才的需求。

《二维动画设计综合实训（彩色版）》系中等职业学校计算机应用和软件专业的教材，也可供Flash Mx培训班和从事网页动画设计、电脑动画、广告设计、影视动画制作、游戏开发制作等相关专业人士学习和参考。

书籍目录

第1章 二维动画设计与制作概述1.1 Flash动画的应用领域1.2 Flash动画制作流程1.2.1 脚本及动画的设计1.2.2 素材的收集和准备1.2.3 动画制作1.2.4 优化与测试1.2.5 动画输出1.3 素材的收集和软件介绍1.3.1 屏幕抓图软件1.3.2 Photoshop软件1.3.3 Windows系统中的“录音机”1.3.4 Goldwave软件1.3.5 剖析Flash文件的软件1.3.6 Flash绘图技巧项目实践第2章 网页动画实训2.1 Banner2.1.1 项目确定2.1.2 项目规划2.1.3 项目实施2.1.4 项目试运行项目实践2.2 网站引导页2.2.1 项目确定2.2.2 项目规划2.2.3 项目实施2.2.4 项目试运行项目实践第3章 广告制作实训3.1 商业广告3.1.1 项目确定3.1.2 项目规划3.1.3 项目实施3.1.4 项目试运行项目实践3.2 公益广告3.2.1 项目确定3.2.2 项目规划3.2.3 项目实施3.2.4 项目试运行项目实践第4章 影视动画实训4.1 节日贺卡4.1.1 项目确定4.1.2 项目规划4.1.3 项目实施4.1.4 项目试运行项目实践4.2 MTV4.2.1 项目确定4.2.2 项目规划4.2.3 项目实施4.2.4 项目试运行4.2.5 Flash动画上电视项目实践第5章 游戏制作实训5.1 七巧板游戏5.1.1 项目确定5.1.2 项目规划5.1.3 项目实施5.1.4 项目试运行项目实践5.2 排数字游戏5.2.1 项目确定5.2.2 项目规划5.2.3 项目实施5.2.4 项目试运行项目实践5.3 打蚊子游戏5.3.1 项目确定5.3.2 项目规划5.3.3 项目实施5.3.4 项目试运行项目实践第6章 手机动画实训6.1 手机Flash动画简介6.1.1 什么是手机Flash动画6.1.2 手机Flash动画特点6.1.3 支持Flash动画手机6.2 手机彩屏动画6.2.1 项目确定6.2.2 项目规划6.2.3 项目实施6.2.4 项目试运行6.2.5 Flash动画导入手机项目实践参考书目

章节摘录

当所有的素材都准备好后,就可以正式开始动画的制作了。

动画制作包括动画元件的制作及动画的编辑。

当然,整个动画的制作细节不是三言两语就能说清楚的,关键是把平时学习和积累的经验和技巧,合理地运用到实际的制作工作中,这里仅提供几条建议,供大家参考。

1.多学习别人的作品 当然不是要抄袭他人的作品,而是在平时多注意别人的制作方法,如果遇到好的作品,就要养成研究和分析的习惯,从别人的经验中找到自己出错的原因,或者自己没有意识到的技术问题。

2.多使用元件,少使用关键帧 在制作Flash动画时,最好把多次用到的图形都转成元件,这样会减少很大一部分空间。

在制作动画时尽量少用关键帧,因为每个关键帧的内容都要被存储。

制作运动渐变动画时只使用首尾两个关键帧,而制作逐帧动画时一般会用到多个帧,因此,制作时尽量避免逐帧动画。

3.在同一时刻。

多个图层动画不宜太多 在同一时刻,如果多个图层同时制作动画,如果CPU运行速度不够快,就会使动画显示不够流畅。

在设计图层时,尽量不要把有动画动作的对象和静态图片安排在同一图层里,最好将有动画动作的对象安排在单个图层中。

另外,将动画背景设置为透明方式,也很耗费CPU资源,而且只有IE浏览器才支持。

4.设计进度,分工合作 制作比较大型的Flash动画,比如较大的游戏、动画片、网站等,其制作过程是非常繁琐和复杂的,通常需要多人互相协调工作,每个人根据自己的特长来完成不同的任务。

一般的经验是,美工负责动画的整体风格和视觉效果,程序员则进行相关程序的设计。

这样一来,就可以充分发挥各自的特长,从而保证动画的制作质量和提高工作效率。

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>