

<<Flash动画技法>>

图书基本信息

书名：<<Flash动画技法>>

13位ISBN编号：9787565000256

10位ISBN编号：7565000256

出版时间：2009-10

出版时间：合肥工业大学出版社

作者：徐斌，陈超 编著

页数：80

字数：170000

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动画技法>>

前言

目前艺术设计类教材的出版十分兴盛，任何一门课程如《平面构成》、《招贴设计》、《装饰色彩》等，都可以找到十个、二十个以上的版本。

然而，常见的情形是，许多教材虽然体例结构、目录秩序有所差异，但在内容上并无不同，只是排列组合略有区别，图例更是单调雷同。

从写作文本的角度考察，大都分章分节，平铺直叙，结构不外乎该门类知识的历史、分类、特征、要素，再加上名作分析、材料与技法表现等等，最后象征性地附上思考题，再配上插图。

编得经典而独特，且真正可供操作的、可应用于教学实施的却少之又少。

于是，所谓教材实际上只是一种讲义，学习者的学习方式只能是一般性地阅读，从根本上缺乏真实能力与设计实务的训练方法。

这表明教材建设需要从根本上加以改变。

从课程实践的角度出发，一本教材的着重点应落实在一个“教”字上，注重“教”与“讲”之间的差别，让教师可教，学生可学，尤其是可以自学。

它，必须成为一个可供操作的文本、能够实施的纲要，它还必须具有教学参考用书的性质。

实际上不少称得上经典的教材其篇幅都不长，如康定斯基的《点线面》、伊顿的《造型与形式》、托马斯·史密特的《建筑形式的逻辑概念》等，并非长篇大论，在删除了几乎所有的关于“概念”、“分类”、“特征”的絮语之后，所剩下的就只是个人的深刻体验、个人的课题设计，从而体现出真正意义上的精华所在。

而不少名家名师并没有编写过什么教材，他们只是以自己的经验作为传授的内容，以自己的风格来建构规律。

大多数国外院校的课程并无这种中国式的教材，教师上课可以开出一大堆参考书，却不编印讲义。

然而他们的特点是“淡化教材，突出课题”，教师的看家本领是每上一门课都设计出一系列具有原创性的课题。

围绕解题的办法，进行启发式的点拨，分析名家名作的构成，一次次地否定或肯定学生的草图，反复地讨论各种想法。

外教设计的课题充满意趣以及形式生成的可能性，一经公布即能激活学生去进行尝试与探究的欲望，如同一种引起活跃思维的兴奋剂。

因此，备课不只是收集资料去编写讲义，重中之重是对课程进行有意义的课题设计，是对作业进行编排。

于是，较为理想的教材的结构，可以以系列课题为主。

其线索以作业编排为秩序。

如包豪斯第一任基础课程的主持人伊顿在教材《设计与形态》中，避开对一般知识的系统叙述，只是着重对他的课题与教学方法进行了阐释，如“明暗关系”、“色彩理论”、“材质和肌理的研究”、“形态的理论认识和实践”、“节奏”等。

每一个课题都具有丰富的文件，具有理论叙述与知识点介绍、资源与内容、主题与关键词、图示与案例分析、解题的方法与程序、媒介与技法表现等。

课题与课题之间除了由浅入深、从简单到复杂的循序渐进，更应该将语法的演绎、手法的戏剧性、资源的趣味性及其效果的多样性与超越预见性等方面作为侧重点。

于是，一本教材就是一个题库。

教师上课可以从中各取所需，进行多种取向的编排，进行不同类型的组合。

学生除了完成规定的作业外，还可以阅读其他课题及解题方法，以补充个人的体验，完善知识结构。

从某种意义上讲，以系列课题作为教材的体例，使教材摆脱了单纯讲义的性质，从而具备了类似教程的色彩，具有可供实施的可操作性。

这种体例着重于课程的实践性，课题中包括了“教学方法”的含义。

它所体现的价值，就在于着重解决如何将知识转换为技能的质的变化，使教材的功能从“阅读”发展为一种“动作”，进而进行一种真正意义上的素质训练。

<<Flash动画技法>>

内容概要

本书从动画制作的各个流程为切入点，详尽地讲述了Flash动画制作的方法、技巧。如人物的绘制方法、背景的绘制手段、如何将传统动画与Flash动画相结合等。讲解时循序渐进，从工具面板的讲解到动作的制作、背景的绘制，再到短片的规划制作。区别于一般的丛书，本书注重实例，使读者学习完之后可以快速地掌握动画制作的技巧。实例精美，并且将理论与实践相结合。

<<Flash动画技法>>

书籍目录

第一章Flash角色动画基础第一节概述第二节FlashCS3的界面第二章Flash角色造型设计第一节Flash人物眼型设计及表现方法第二节Flash角色表现提高第三章Flash角色动画制作第一节Flash角色表情动画第二节Flash角色口型动画第三节Q版角色动作设计第四章Flash动画场景设计第一节动画场景设计基础知识第二节Flash静态场景设计第三节Flash动态场景设计第五章Flash动画制作常用辅助工具介绍

<<Flash动画技法>>

章节摘录

插图：第一章 Flash角色动画基础学习目标：Flash角色动画基础包括Flash的基础操作、动画制作的基本流程等。

其中优化Flash操作方式对于方便快捷的制作角色动画很有必要。

Flash角色动画制作的基本流程既要与传统动画制作规律相结合又要将Flash相关功能的运用与之相结合这样才能做出既方便、又有效果的动画来。

重点与难点：1.Flash的基础操作与优化；2.Flash中常用工具的使用技巧；3.Flash角色动画制作的基本流程。

第一节概述Flash是一种创作工具，设计人员和开发人员可使用它来创建演示文稿、应用程序和其他允许用户交互的内容以及Flash角色动画影片制作。

Flash可以包含简单的动画、视频内容、复杂演示文稿和应用程序以及介于它们之间的任何内容。

通常，使用Flash进行动画影片或短片的创作。

本书则侧重于深入解析Flash角色动画制作技巧。

笔者认为学习Flash角色动画制作之前应该掌握以下技能具有较好的美术功底：掌握一定的动画原画、动画运动规律知识；如果想做复杂的动画，还应了解一些镜头知识，甚至要求掌握一些后期特效与合成、音频的采集与编辑等知识。

如果把Flash制作动画按制作方法分类，大致可以分为两大类：一是利用逐帧动画、动作补间动画和形状补间动画等基础动画技法来制作动画；二是基础动画技法配合动作脚本来生成动画。

前者是商业Flash动画影片制作公司常用的动画制作技法。

后者则是网络动画公司常采用制作方法。

本书侧重于讲解逐帧动画、动作补间动画和形状补间动画等技法进行制作角色动画的技法。

第二节 Flash CS3的界面Flashcs3的默认工作界面如图1—1所示。

主要包括菜单栏、工具箱、时间轴、色彩控制栏、动作及属性栏等。

在本节中将重点讲解工具箱里的各种常用工具。

【菜单栏】菜单栏中包括各类操作命令，同类命令包括在同一下拉菜单中，下拉菜单中命令如果显示为黑色，表示此命令目前为可用，如果显示为灰色，则表示此命令目前不可用（如图1—2所示）。

<<Flash动画技法>>

编辑推荐

《Flash动画技法》：百所艺术院校打造百部精品。

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>