

<<Adobe Flash CS4 动画>>

图书基本信息

书名：<<Adobe Flash CS4 动画设计与制作标准实训教程>>

13位ISBN编号：9787514201017

10位ISBN编号：7514201017

出版时间：2011-6

出版时间：印刷工业出版社

作者：马增友 等编著

页数：222

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>

<<Adobe Flash CS4 动画>>

内容概要

马增友等编著的《Adobe Flash CS4动画设计与制作标准实训教程》以Flash动画制作过程为基础构建学习项目，以完成岗位工作任务为主线编写各模块内容，教材内容贴近职业实际。按照岗位要求提取不同的能力目标，分配到9个不同的训练模块中，主要培养学生从事Flash动画制作、网页设计工作时分析问题、解决问题的能力。

《Adobe Flash CS4动画设计与制作标准实训教程》打破一贯到底的单一叙述方式，采用任务引领模式，每一个模块由不同的工作过程完整的模拟制作任务、知识点拓展和独立实践任务组成。

按照学生操作为主、教师讲授为辅的教学需要，充分设置课堂互动，锻炼学生的动手能力。每本书配备“师生作品展示平台”网络教学网站，为学生学习和教师授课提供更多支持。

本书可作为各院校动画制作、网页设计等相关专业的教材，也可作为想从事动画制作行业的自学习者的学习用书。

<<Adobe Flash CS4 动画>>

书籍目录

模块01 握手Flash

知识储备

知识1 欣赏优秀的Flash动画作品

知识2 了解Flash动画

知识3 熟悉Flash CS4的基本操作和工作界面

模拟制作任务

任务1 创建文档并对其进行基本环境设置

知识点拓展

独立实践任务

任务2 形象动画创建Flash文档

职业技能知识点考核

模块02 绘制图形

模拟制作任务

任务1 绘制一辆小汽车

知识点拓展

独立实践任务

任务2 绘制搜狐吉祥物

职业技能知识点考核

模块03 制作逐帧动画

模拟制作任务

任务1 制作小人跑步动画

知识点拓展

独立实践任务

任务2 运用逐帧动画的制作方法完成水波文字效果的制作

职业技能知识点考核

模块04 制作补间动画

模拟制作任务

任务1 制作弹力球运动效果动画

任务2 制作方正学院学生会纳新通知动画

知识点拓展

独立实践任务

任务3 运用补间动画制作方法完成运动中小球影子效果的制作

职业技能知识点考核

模块05 制作引导线动画

模拟制作任务

任务1 制作“化蝶”动画片段

知识点拓展

独立实践任务

任务2 制作“纸飞机的爱情”网络图书发布宣传动画

职业技能知识点考核

模块06 制作遮罩动画

模拟制作任务

任务1 在Flash中完成“学院风景1”遮罩动画

任务2 在Flash中完成“学院风景2”的多图片交换效果

任务3 完成“学院风景”的百叶窗效果动画

<<Adobe Flash CS4 动画>>

知识点拓展

独立实践任务

任务4 卷轴效果制作

职业技能知识点考核

模块07 制作滤镜和时间轴特效动画

模拟制作任务

任务1 在Flash中完成“学院宣传片1”滤镜动画

知识点拓展

独立实践任务

任务2 运用时间轴特效动画制作网站产品介绍

职业技能知识点考核

模块08 制作简单的交互动画

模拟制作任务

任务1 制作“四季变化”跳转播放按钮

知识点拓展

独立实践任务

任务2 制作按钮

职业技能知识点考核

模块09 周边软件介绍

模拟制作任务

任务1 了解Swift 3D软件的特点和基本使用方法

任务2 了解Sothink SWF Decompiler软件的特点和基本使用方法

独立实践任务

任务3 制作“方正集团”四个字的3D文字动画，并导入Flash动画文件中

职业技能知识点考核

章节摘录

版权页：插图：绘好图形或编辑处理好素材图像，然后再把它编辑成为动画影像。

典型的绘图工具有Photoshop和Illustrator等，编辑影片文件的工具有Premiere和After Effects等。

Flash则是一种既能绘制图形又能编辑影音、图像的一种简单方便的多媒体动画制作工具。

制作Flash动画的流程如下。

(1) 前期策划制作Flash动画之前要有一个思路或者规划，首先要明确制作这个动画的目的是什么？主题是什么？

受众是谁？

要根据目的、主题和受众设计脚本、风格、色调、背景音乐等。

(2) 制作素材在确立了剧情或者主题后，要根据前期策划收集或者绘制合适的素材。

编辑素材时要多配合其他软件，如Photoshop。

(3) 制作动画利用Flash制作动画是整个过程中最重要的一步，直接关系到最终动画作品的效果。

我们要扎实地学习Flash动画的制作技术，通过参考书、互联网等吸收借鉴成功作品的技术应用经验，精益求精，制作出富有生命力和艺术效果的动画作品。

(4) 调试优化调试的过程是优化动画的节奏、色彩、声音以及播放效果等的过程，通过调试，保证动画作品的最终效果与质量。

(5) 测试动画在不同配置的计算机上对动画进行播放和下载等测试，根据测试结果对动画作品进行调整和优化，保证动画在不同环境下保持良好的播放效果。

(6) 发布动画根据动画的用途、使用环境进行输出格式、画面品质和声音等的设置，用于网络传播的动画作品应充分考虑网速对动画播放速度的影响，权衡设置。

<<Adobe Flash CS4 动画>>

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>