

动画角色绘制 SJF

教学内容

本节课通过动画角色元件的绘制，初步接触一款典型的动画制作软件。教学过程中提到的一些概念将贯穿于 FLASH 动画制作过程，因此让学生理解各种名词将对后面章节的教学有很大好处。

教学重难点

重点：熟悉 FLASH 基本操作，线条、椭圆等工具的使用。元件的绘制及组合。

难点：场景、时间轴、库、元件概念的理解及之间的关系；

教学目标：

【知识与技能】

了解计算机动画制作软件 FLASH 基本操作，掌握动画角色的绘制方法。理解场景、时间轴、库、元件等概念。

【过程与方法】

通过动画元件的绘制，初步接触一款典型的动画制作软件。实践并总结动画制作的方法。

【情感态度与价值观】

激励学生进一步掌握动画的制作，由浅入深，提高其制作动画和欣赏动画的水平；培养学生制作作品模块化的思想。培养学生的自主探索、协作研究的精神。

教学方法：

演示讲授法、学生自主、合作学习

教学过程：

【导入】

首先播放一段 FLASH 动画，该动画包含了常见动画类型——补间、变形及逐帧等类型的动画；引导学生了解动画原理，并激发其学习动画制作的兴趣。

简单介绍动画原理：

其中我们看到的小人的每一个动作都是一个个小画面连贯形成。通过课件分析演示。

作者通过一个个画面（也就是帧）的绘制，并按一定的顺序排列在时间轴上，最后通过顺序播放达到动态效果。（打开演示 FLASH 用附带的慢镜功能逐帧播放）

我们之所以能把静态的若干画面的按顺序播放看成是动画效果主要是因为人眼有视觉残留的生理特点。具体什么是视觉残留有兴趣的同学通过课后进一步查资料了解。

【讲授新课】

一、 了解一些基本概念

从这节课开始我们学习怎样制作简单动画。要制作一个动画，就好比是在导演一出戏，首先要有剧本，接着需要找好演员，安排于后台，然后适当的时候演员在舞台上表演，让演员照着剧本演出。而典型的动画制作软件 FLASH，也具备这些重要元素：

元件：（好比是演员）一个图片、矢量图形、音乐片断、对白或是一段独立的 FLASH 动画，通俗的讲就是对象作为一个模块，在不同帧中重复使用。

库：（好比是一场戏的后台）存放动画元件的地方

场景：（好比是动画上演的舞台）动画的表现场所

时间轴：（好比是剧本）动画制作的最重要的区域，是编辑动画的工作台，是加工动画的流水线

学习制作一个动画，我们从最基本的绘制动画角色元件开始，了解经典动画制作软件 FLASH 的基本操作，并通过练习加深对动画制作相关概念的理解。

二、 启动 FLASH 软件，介绍界面及基本操作。

- 1、新建文档，文档属性设置。
- 2、介绍界面：菜单栏、工具箱、属性面板、时间轴、编辑区等。
- 3、在库面板新建一个元件并命名为乌龟，开始第一个角色绘制。
学生先动手把文件建立好。

三、 动画角色元件绘制操作演示（通过多媒体演播系统广播演示过程）

实际上一个角色的构成是很复杂的，要成功绘制一个动画角色我们需要把一个对象分解成若干部分，例如乌龟我们现在把他分成三部分，分别是头部、躯干和四肢。然后就各个部分分别绘制，最后再组合成一个整体。

1. 新建一元件命名为“**头部**”，也可以用同样的方法新建元件“**躯干**”和“**四肢**”
2. 双击“**头部**”元件，使得编辑区处于“**头部**”元件编辑状态，注意背景是全白的，跟场景编辑区区别开。
3. 由于大家对绘制卡通角色比较陌生这里提供了一种比较快捷的方法，跟书法的临摹道理差不多。我们从桌面导入“**头部原图**”作参考，然后锁定图层。在该图层上方新建一个图层，依样板重新用 FLASH 绘制。
4. 用线条工具绘制头部轮廓，学会调整、移动线条，必要时用橡皮擦工具或选择工具+DEL 删除出错部分，提醒回退组合键 ctrl+Z，上板书。注意跟 Photoshop 的区别。
5. 用椭圆工具画两个眼睛和橡皮擦工具添加眼部反光，有需要时使用放大工具。
6. 用颜料桶工具、渐变工具上色。

保存文档，并命名为自定的题目例如“**新龟兔赛跑.FLA**” 扩展名默认。

实践操作：学生根据刚才老师的演示模仿练习

在巡视时看到有特色的作品让学生保存并上传展示。老师就学生练习过程中出现的问题稍微点评。

四、 其他部份处理

我们可以画出其他部分，因方法相同我们这里就不再继续练习了，大家可以在自己电脑打开我预先发下去的“**练习.FLA**”，然后复制“**躯体**”和“**四肢**”两个元件到你刚才创建的 FLASH 文件里面。

五、 动画角色元件的组合绘制

- 1、演示示范图说明各对象的关系。
- 2、在“**乌龟**”元件编辑状态，拖拽出乌龟各部分元件并按位置放好，注意调整上下叠放次序。完成乌龟元件制作。
- 4、拖拽出 4 个乌龟（一大三小）放到场景，加深学生对作品模块化思想的理解。
元件的好处在于因为可以重复使用，减小了 FLASH 的体积便于传输，也减少了 FLASH 制作者的工作量。

- 5、保存刚才制作的动画，导出为影片。

注意提醒学生记住 FLASH 原始文件和 FLASH 影片的扩展名（分别为 fla 和 swf）。

- 学生练习完后，教师再点评学生制作过程中遇到的问题

六、 总结本节课所学的内容

见课件，并顺带说明下节课将要学习的内容——逐帧动画及渐变动画的制作。

七、 教学反思：