

<<影视动画实例详解>>

图书基本信息

书名：<<影视动画实例详解>>

13位ISBN编号：9787040290486

10位ISBN编号：7040290480

出版时间：2010-6

出版时间：高等教育出版社

作者：高强 编

页数：238

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>

<<影视动画实例详解>>

前言

为适应中等职业学校培养技能型人才的需要,《电脑动漫制作技术专业系列教材·影视动画实例详解:3ds max和After Effects综合应用》依据《中等职业学校计算机应用与软件技术专业领域技能型紧缺人才培养培训指导方案》开发编写,是面向影视动画设计方向学生由基础到应用的实用教材。

《电脑动漫制作技术专业系列教材·影视动画实例详解:3ds max和After Effects综合应用》具备以下特点:

- (1) 突出职业教育的特点,选取典型生动的案例,以实用为主。
- (2) 采用任务驱动法、项目教学法等,拓展学生的职业技能。
- (3) 教学由浅入深,结合全程的视频教学录像,通俗易懂,符合学生的认知规律。
- (4) 理论与实际相结合,实用与技能相结合。

影视动画设计课程是中、高等职业院校影视动画专业的一门专业必修课程。

《电脑动漫制作技术专业系列教材·影视动画实例详解:3ds max和After Effects综合应用》是以培养学生的动手能力为出发点,遵循视听语言及动画规律并结合影视动画特点开发的。

《电脑动漫制作技术专业系列教材·影视动画实例详解:3ds max和After Effects综合应用》内容由浅入深,循序渐进,理论联系实际,侧重对操作能力的培养,并根据学生的学习能力及影视动画的实际需要而设计。

《电脑动漫制作技术专业系列教材·影视动画实例详解:3ds max和After Effects综合应用》是影视动画专业的进阶教材,既有对视听语言及动画规律的表述,又有对实际工作案例的详细剖析,使学生掌握影视动画的流程及规律,并用视听语言表达出来是《电脑动漫制作技术专业系列教材·影视动画实例详解:3ds max和After Effects综合应用》的目的。

通过《电脑动漫制作技术专业系列教材·影视动画实例详解:3ds max和After Effects综合应用》的学习,学生应该能够自主独立地完成影视动画作品。

《电脑动漫制作技术专业系列教材·影视动画实例详解:3ds max和After Effects综合应用》突出体现“以数字技术为特色、以市场需求为导向、以能力培养为中心”的教学理论,遵循“以全面素质为基础,以职业能力为本位,以企业需求为依据,以就业为导向;适应行业技术的发展,体现教学内容的前瞻性,以学生为主体,体现教学组织的灵活性与科学性”等技能型紧缺人才培养和培训的基本原则;从实例入手,通过案例教学深刻掌握理论知识并加以应用;教给学生学习的方法,培养学生主动探究的学习意识;指导学生获取资源,引导学生分析作品;以项目带动教学,最终完成影视动画作品的设计与制作。

<<影视动画实例详解>>

内容概要

应用3ds Max和After Effects制作影视动画的过程与技法，内容涉及3ds Max和After Effects的基础知识、关键帧动画、路径动画、摄像机动画等。

全书共分为五章，主要内容包括影视动画基础知识概述，3ds Max在影视动画中的应用与制作，After Effects的基础与技法，3ds Max和After Effects的完美结合，项目案例实战。

《影视动画实例详解：3ds Max和After Effects综合应用》讲解影视动画的制作流程、方法与技巧，分别针对不同的内容，既有对行业标准和基础知识的说明，又包含编者对实践项目的全程详解。

《影视动画实例详解：3ds Max和After Effects综合应用》实例由易到难、逐步深入，让读者在最短的时间内了解动画制作技术，掌握视听语言的精髓，取得最佳的学习效果。

《影视动画实例详解：3ds Max和After Effects综合应用》注重从案例入手来讲解软件工具的使用，使读者在了解工具使用的基础上掌握应用方法。

注重目的和结果、软件的整合应用、务实与高效是《影视动画实例详解：3ds Max和After Effects综合应用》在撰写过程中遵循的主导思想。

《影视动画实例详解：3ds Max和After Effects综合应用》配套光盘中提供了视频教学录像，以及范例涉及的素材和项目文件，学习者可以直观地学习。

《影视动画实例详解：3ds Max和After Effects综合应用》选题注重实际的工作应用，内容丰富、实用，非常适合作为电脑动漫制作技术专业学生的教材，也适合动画爱好者学习使用。

<<影视动画实例详解>>

书籍目录

第一章 影视动画基础知识第一节 影视动画的定义及流程第二节 影视动画软件介绍与设置一、3D Studio Max介绍与工作设置二、After Effects介绍与工作设置第二章 软件操作——3D模块第一节 静物一、任务描述二、操作要点三、操作步骤四、实战评析五、任务小结六、实践练习第二节 大风电视台片头动画一、任务描述二、操作要点三、操作步骤四、实战评析五、任务小结六、实践练习第三节 美丽的荧光花一、任务描述二、操作要点三、操作步骤四、实战评析五、任务小结六、实践练习第四节 电视剧场片头动画一、任务描述二、操作要点三、操作步骤四、实战评析五、任务小结六、实践练习第五节 欢快游动的鱼儿一、任务描述二、操作要点三、操作步骤四、实战评析五、任务小结六、实践练习第六节 可爱的长颈鹿一、任务描述二、操作要点三、操作步骤四、实战评析五、任务小结六、实践练习第三章 软件操作—After Effects模块第一节 遮罩文字一、任务描述二、操作要点三、操作步骤四、实战评析五、任务小结六、实践练习第二节 路径文字动画一、任务描述二、操作要点三、操作步骤四、实战评析五、任务小结六、实践练习第三节 环绕文字一、任务描述二、操作要点三、操作步骤四、实战评析五、任务小结六、实践练习第四节 有张力的文字一、任务描述二、操作要点三、操作步骤四、实战评析五、任务小结六、实践练习第五节 打字效果一、任务描述二、操作要点三、操作步骤四、实战评析五、任务小结六、实践练习第六节 光效出字一、任务描述二、操作要点三、操作步骤四、实战评析五、任务小结六、实践练习第七节 图像变文字一、任务描述二、操作要点三、操作步骤四、实战评析五、任务小结六、实践练习第八节 粒子汇聚文字一、任务描述二、操作要点三、操作步骤四、实战评析五、任务小结六、实践练习第九节 描边动画一、任务描述二、操作要点三、操作步骤四、实战评析五、任务小结六、实践练习第十节 圣诞快乐动画一、任务描述二、操作要点三、操作步骤四、实战评析五、任务小结六、实践练习第十一节 大风片头字幕一、任务描述二、操作要点三、操作步骤四、实战评析五、任务小结六、实践练习第四章 技能拓展项目实训——美好回忆一、任务描述二、操作要点三、操作步骤四、实战评析五、任务小结六、实践练习第五章 实操速查第一节 3D命令快捷键第二节 3ds Max主菜单栏命令英汉对照第三节 After Effects命令快捷键第四节 After Effects主菜单栏命令汉英对照第五节 After Effects自带插件英汉对照

<<影视动画实例详解>>

章节摘录

这部分知识是3D动画中很重要的一部分内容，具有代表性。

通过本节的学习，掌握骨骼的创建、修改、蒙皮。

一条小鱼的游动，涵盖了3D动画的多种元素：骨骼动画、路径动画等，随着这个任务的完成，结合以前的知识我们就可以制作带角色的动画了。

六、实践练习 职业能力训练：“切身体验”——《海底世界》 围绕游动的鱼题材搜集素材，制作各种各样的、绚丽斑斓的热带鱼，组成一个丰富多彩的海底世界。

分组调查并收集素材。

以书面文字形式提交创意提案。

按每小组4~5人分组进行实训，每小组收集不少于20幅图片素材，小组集体分析研究后，提交一份《海底世界》动画创意提案，不少于200字，含分镜头设计。

考核办法：每小组保质保量完成练习，小组集体成绩亦为小组成员个人成绩。

工作步骤：分组—确定各小组拟制作的海底世界动画的侧重点—收集相关的图片及影片，形式不限—小组讨论—先从感性上列举体现主题的题材—图片、视频、音乐—最后如何用视听语言来表现主题—在班内将各自对《海底世界》动画的理解及表达方式进行交流—完成《海底世界》的分镜设计。

教学反馈：一条鱼绑上骨骼可以游动，一个药盒绑上骨骼也可以跳舞，我们可以做很多的类似动画，这种动画经常在电视广告中应用，学生可以联想并列举很多案例。

现在，通过学习学生自己也可以制作动画，所以他们的学习热情高涨，学习态度主动，教学效果良好。

<<影视动画实例详解>>

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>