

<<二维动画制作综合实战>>

图书基本信息

书名：<<二维动画制作综合实战>>

13位ISBN编号：9787121137976

10位ISBN编号：7121137976

出版时间：2011-7

出版时间：电子工业出版社

作者：孙晶艳

页数：268

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>

<<二维动画制作综合实战>>

内容概要

本书采用工作过程导向编写模式，透彻分析动画制作的工作流程，将每个项目分解为若干个工作任务进行设计制作。

从最初的设计需求到文案策划、角色设计制作、场景设计制作、动画制作等方面进行编写，让读者领略到一个动画设计师的实际工作进程，使读者在“学中做，做中学”，从而掌握实际工作技能。

本书包括6个综合项目，涵盖了Flash动画在片头动画、贺卡、电子相册、游戏、广告、课件等方面的具体应用，每个项目的情境导入、基本能力训练、拓展能力训练和思维开发训练4个环节彼此独立又前后呼应，可以帮助读者目标明确、逐级递进地进行学习。

为了方便教师教学，本书还配有教学指南、电子教案及素材（电子版）。

<<二维动画制作综合实战>>

作者简介

编写说明

职业教育进入大众化以后，教育的性质也发生了实质性变化。

如果说精英教育是“寻找适合教育的孩子”，则职业教育是要“发展适合孩子的教育”。

基于职业教育的特定性，其教材必须有自己的体系和特色。

编写特点

该套丛书遵循“以就业为导向、以能力为本位”的教育理念，教材编写打破学科体系对知识内容的序化，坚持“以用促学”的指导思想。

全书以“任务驱动”为主线，以企业真实项目为载体，按照工作流程对知识内容进行重构和优化。

教学活动以完成一个或多个具体任务为线索，把教学内容巧妙地进行设计，知识点随着实际工作的需要引入。

教材内容不研究“为什么”（规律、原理……），只强调“怎么做”（技能、经验……），突出“做中学”、“学中做”。

使学生在完成任务的同时掌握知识和技能，有效地达到对所学知识的建构，全书以任务的完整性取代学科知识的系统性，凸现课程的职业特色。

内容简介

该套丛书是为计算机应用技术专业四门核心课程提供的工具用书。

“二维动画制作综合实战”教材以企业真实项目或仿真项目为载体，包括电子贺卡、片头动画、电子相册、游戏、公益短片、课件等六类项目，将Flash、Photoshop、Goldwave等软件知识贯穿于项目之中，项目的选取注重将实用性、技能性、工程性相结合，以达到典型学习性工作任务的确与企业动画项目开发流程的无缝对接，设计与制作完美统一。

“三维动画制作综合实战”教材以企业真实项目为载体，涉及影视片头动画、商品广告动画、宣传广告动画及室内漫游等项目。

将Photoshop、3ds

Max、After

Effects等软件知识贯穿于每个项目中，以最能理解的语言、最直接的图片对比效果、最简捷的操作、最实用的项目案例重组技能结构，力求使学生用最短的时间和最快的速度掌握动画制作的技术。

<<二维动画制作综合实战>>

书籍目录

项目一 Flash片头动画

- 基本能力训练项目——“移动飞信”片头
- 任务一：客户要求及片头动画策划方案编写
- 任务二：素材准备
- 任务三：场景设计
- 任务四：动画制作
- 任务五：音效制作
- 任务六：文件的优化及发布
- 拓展能力训练项目——动感地带片头
- 思维开发训练项目

项目二 贺卡

- 基本能力训练项目——生日贺卡
- 任务一：作品策划及剧本编写
- 任务二：角色设计
- 任务三：场景设计
- 任务四：素材准备
- 任务五：动画制作
- 任务六：文件的优化及发布
- 拓展能力训练项目——友谊卡
- 思维开发训练项目

项目三 Flash电子相册

- 基本能力训练项目——“辰辰小屋”电子相册
- 任务一：客户需求及电子相册环节设定
- 任务二：风格设计
- 任务三：动画效果设计制作
- 任务四：动画测试及发布
- 拓展能力训练项目——“可爱的小姐妹”电子相册
- 思维开发训练项目

项目四 Flash游戏

- 基本能力训练项目——打小兔游戏
- 任务一：客户需求及游戏环节设定
- 任务二：角色设计
- 任务三：素材准备
- 任务四：场景设计
- 任务五：动画制作
- 任务六：游戏测试及发布
- 拓展能力训练项目——趣味找不同游戏
- 思维开发训练项目

项目五 公益短片

- 基本能力训练项目——Flash公益短片奉献爱心
- 任务一：客户需求及作品策划方案编写
- 任务二：素材准备
- 任务三：场景设计
- 任务四：主动画制作
- 任务五：设置音效及重播

<<二维动画制作综合实战>>

拓展能力训练项目——Flash商业广告

思维开发训练项目

项目六 Flash课件

基本能力训练项目——“Flash动画制作流程”课件

任务一：课件制作流程规划

任务二：素材准备

任务三：动画制作

任务四：脚本编写

任务五：音效制作

任务六：课件测试及发布

拓展能力训练项目——“Flash片头动画”课件

思维开发训练项目

<<二维动画制作综合实战>>

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>