

<<动画片制作>>

图书基本信息

书名：<<动画片制作>>

13位ISBN编号：9787040287363

10位ISBN编号：7040287366

出版时间：2010-6

出版时间：姜全生、孙效彬 高等教育出版社 (2010-06出版)

作者：姜全生，孙效彬 编

页数：390

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>

## &lt;&lt;动画片制作&gt;&gt;

## 前言

本书是全国职业院校技能大赛系列丛书之一。

本书由中职组动画片制作项目历年带队参赛获奖的指导教师主编，该项目评委也参与了编写工作。随着动漫产业的不断发展，动漫的影响已经深入人心，掌握动漫制作技术已经不像从前那样遥不可及。

作为中等职业学校的动漫专业、影视后期专业，掌握基本的动画片制作技术已经成为学生的必备技能。

本书依据中等职业学校动漫影视专业的培养目标，瞄准动漫影视行业对中等职业学校专业学生的基本需求进行编写，参编人员均为长期在教学第一线且具有丰富教学、实践经验的影视动漫专业教师和专业教研人员。

在准确把握动漫技术发展方向的前提下，力求使教材符合学生的基本需求，尽力与社会需求和专业发展相吻合，使学生易于接受，教师方便教学。

本书在编写的过程中力求以突出实践技能培养为核心，通过多个模块化的活动任务来完成整个项目教学过程。

通过完成活动任务，让学生从实践过程中掌握影视动画技术的应用。

全书包括11个独立教学项目，每个项目由几个活动任务组成。

学生通过学习并完成所有项目，能够基本掌握Flash二维动画场景和角色设定，Maya三维场景的创建，三维角色动画的制作，动画片后期剪辑合成、配音配乐、校色和使用粒子系统美化动画片等基本技能。

本书适用于影视动漫、计算机多媒体设计等相关专业的动画片制作课程教学，还可供从事动漫、广告设计、影视等工作以及准备参加动漫设计大赛的人员作为参考用书。

本书的编写力求从以下几个方面体现先进的教育教学理念和学习理念：本书采用案例教学的方式，培养学生综合掌握动画片制作的技能，通过具体的工作任务，力求贴近实际，改变学生的学习方式，引导学生自主探究学习，培养学生解决实际问题的能力。

每一个案例由若干个活动任务组成，活动任务一般包括以下几个模块（以相应的图标表示）。

## <<动画片制作>>

### 内容概要

创建二维动画场景、创建二维动画角色和道具、创建三维动画场景、制作三维角色动画、动画后期合成、动画片配音配乐、动画片头制作、动画片校色、动画片剪辑、为动画片添加字幕以及使用幻影粒子美化动画片。

《动画片制作》可作为全国职业院校技能大赛中职组动画片制作的备赛指导书，也可作为相关专业实训的教学用书。

## &lt;&lt;动画片制作&gt;&gt;

## 书籍目录

项目1 创建二维动画场景任务一 认识二维动画软件Flash任务二 使用Flash工具创建动画场景任务三 制作四季场景转换综合任务制作天气效果场景转换项目2 创建二维动画角色和道具任务一 绘制角色和道具任务二 创建角色动作任务三 合成二维动画综合任务制作二维角色行走动画项目3 创建三维动画场景任务一 利用建模工具创设场景任务二 为场景赋材质和贴图任务三 场景布光任务四制作场景漫游动画和渲染输出素材综合任务创建室内场景项目4 制作三维角色动画任务一 为角色创建骨骼系统任务二 对角色进行蒙皮任务三 制作卡通人物行走动画综合任务制作台灯跳跃动画项目5 动画后期合成任务一 认识AdobeAfterEffectsCS3任务二 创建项目和合成任务三 导入和管理素材任务四 图层的应用和管理任务五 渲染输出合成综合任务制作《古堡幽灵》片头项目6 动画片配音配乐任务一 录制声音任务二 编辑声音任务三 多轨录音与合成输出综合任务动画短片配音项目7 动画片头制作任务一 制作分镜头及背景素材任务二 制作遮罩动画任务三 制作金属字任务四 制作合成并完成渲染综合任务动漫世界无限精彩项目8 动画片校色任务一 认识动画片色彩与光影任务二 Levels+CurYes+Hue / Saturation调色综合任务制作老电影效果项目9 动画片剪辑任务一 认识Premiere的工作环境任务二 影视作品剪辑的流程任务三 渲染输出合成综合任务视频合成项目10 为动画片添加字幕任务一 认识字幕编辑器任务二 制作简单的字幕任务三 制作滚动字幕综合任务制作打字效果项目11 使用幻影粒子美化动画片任务一 认识幻影粒子系统任务二 选择和使用粒子发射器任务三 设置和修改发射器参数综合任务输出和使用粒子素材

## &lt;&lt;动画片制作&gt;&gt;

## 章节摘录

插图：F.舞台。

用户可以在整个工作区内进行动画的制作和编辑工作，但是最终播放动画时仅显示工作区白色（注：也可以是其他颜色，这是通过动画属性设置的）区域内的内容，通常把这个区域称为舞台。在设计动画时，往往要利用工作区做一些辅助性的工作，但主要内容都要在舞台中实现，这就如同演出一样，在舞台之外（后台）可能要做许多工作，但真正呈现给观众的就只是舞台上的表演。用户还可以在工作时放大和缩小以更改舞台的视图。

G.“属性”面板。

“属性”面板是Flash中最常用的面板，它可以根据所选对象的不同而显示出相应的属性。比如，当用户选中舞台上的一个矢量图形的轮廓线时，“属性”面板上将出现该矢量图形的相应属性。

如果选择的是时间轴上的帧，它就会显示帧的相应属性。基本上所有对象的属性都可以使用“属性”面板进行修改。

H.功能面板组。

功能面板组包括了各种可以移动和任何组合的功能面板，在默认情况下显示了“颜色”、“样本”和“库”3个功能面板。

## <<动画片制作>>

### 编辑推荐

《动画片制作》是全国职业院校技能大赛系列丛书。

<<动画片制作>>

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>