

庆功角色动画培训招生简章

2010B

2010年4月19日开课

目录

前言	03
庆功是何人?	04
为什么选择“庆功角色动画培训”?	05
“庆功角色动画培训”的教学方法	06
“庆功角色动画培训”使用什么样的软件平台?	07
接受“庆功角色动画培训”的培训会成为什么?	08
“庆功角色动画培训”会提供什么?	08
怎么开始在“庆功角色动画培训”学习?	09
学费制度	10
“庆功角色动画培训”的制度以及手续	11-13
“庆功角色动画培训”的学习经验	13-14
系统需求	15-16
课程概况	17-29
附录	20-26

前言

你是否有过被大屏幕深深吸引而直盯着它看或者在玩游戏的时候会想，哇，我也想做那事，我也想参与其中！动画生涯并不是一条易走的路，但是可以给你最好的回报，当然也一定是你可以选择的最有意思的职业。成为一名专业的动画师需要特殊的动力和奉献精神，如果你想成为一个艺术家的话，那你需要做好用毕生的时间对知识和高尚的事物去追求。

我们相信用这三个要素可以概括成为成功动画师的关键：练习，忍耐，个性；需要注意的是我们不能放弃任何一个要素，你要把这些带给你自己的工作岗位上使你成为你能做到的最好的动画师。而这里会提供给你们平行的动画培训以及支持它会培养出一些只属于你的东西

有了多年专业的经验和人物动画的专业水平，带着这样一个疑问我建立了“庆功角色动画培训”：如果我们要重新开始，那我们要怎么开始学习呢？这里的每件东西都是带着这样的想法建立起来的，然后最后的结果是建立了一个开创性的系统：真实世界的学生学到了尖端的技术。在“庆功角色动画培训”，我们会集中精力在你的天分上也希望你能掌握这些历经时间总结出来的原则，为你梦想成为一名电视，游戏或者电影动画师做准备。

带着愿望和奉献的精神去学吧，我会尽我们最大能力来提供“国内最个人的动画学习经验”



庆功是何人？



姓名：孟庆功（网名庆功） 性别：男 年龄：37 籍贯：黑龙江哈尔滨

QQ：83945515（加好友时请注明动画字样）

角色动画师培训群： 18901668

相关工作与教育经历：

十年动画制作经验，六年动画教学经验

2000 年黑龙江电视台工作，负责电视台节目包装

2001 年在哈尔滨海润国际广告公司任影视中心主任，负责公司影视广告的制作与管理。

2002 年在北京捷思数码任创意总监。负责公司节目包装的创意，制作，管理等工作。

2003 年到 2004 年 黑龙江明阳广告公司，动画电视剧制作项目《古龙》中担任执行导演及视效总监，带领团队进行动画电视剧的制作

2005 年到 2008 年底，创建哈尔滨润阳动画工作室，制作国外动画外包工作，进行动画师培训工作。

庆功角色动画培训 招生简章

2009 加入**华育国际数字艺术学院**担任教学总监及产品研发主管，负责动画教学产品的研发，教学人员管理及教学质量监督等工作。

我的部分动画作品：

http://v.youku.com/v_show/id_XMTM2NzQyNzI4.html

我的学生作品链接：

<http://www.tudou.com/home/wuwufengfeng>

为什么选择 “ 庆功角色动画培训 ” ？



这些年有很多人学校的毕业生带着他们在求职市场上遇到的挫折来到我面前。一次又一次后我发现他们最大的障碍是他们自己做的动画小样（Demo Reel）—— 一堆应用了一半规则和软件知识的东西。我用了多年的时间看一个个展示申请者的才能的小样，悲哀的发现仅是一些训练不够的动画，这样的动画根本无法得到动画师这个岗位，同时，美国的动画在线培训网站 animation mentor 的先进教学理念和方法也给了我很大的启发（这个招生简章我就是参照它改编的），于是我决定做下角色动画师职业培训。

三维动画制作的本质是对现实世界的观察与理解，经过动画师的想像与创造，在三维软件中体现出来。

庆功角色动画培训 招生简章

上面这句话就说明了动画师应该具备观察力，创造力和执行力，加在在团队工作氛围中使用的沟通能力，我认为这四个能力是角色动画师在就业，工作时所应具备的四个基本能力。

而我们的课程也是基于这个教学理念进行设计的。

“庆功角色动画培训”的教学方法

在”庆功角色动画培训”，我们教动画的方法是这样的：

角色动画是一种艺术和工艺，我们可以通过练习，犯错误以及从这些错误中学习，从别人那得到指导，然后做更多的练习。我教授我的学生成为很棒的动画师必要的技能；我的学生必须学会利用这些技能并加入他们自己的创造力成为中国优秀的动画师。

“庆功角色动画培训”是专门为那些想成为专业动画师的人而专门设立的，他们要有成为最好的动画师的愿望

通向掌握动画技巧的道路并不平坦，这条路上会一直有障碍学习动画技能的路并不是这么平坦，这条路上总是有困难。学生们有时可能会觉得学这些新技能很难或者他们会怀疑他们是不是该结束动画生涯。这些感觉都是很正常的，学生们需要倚靠他们的热情去克服那些旅途上的难点。

即使学生们必须努力独自投入到成功所必须的艰辛工作中，我们”庆功角色动画培训”相信在这条路上学生们并不是非要孤单上路；我会给学生提供各种途径去支持他们，我们已经创造出一个在线和正常校园一样的交流机会，这样学生们可以和那

庆功角色动画培训 招生简章

些和他们一样对动画有激情的人去交流；我们同样也提供了一些高科技的工具让动画学习变得有意义，互动；

我相信在提供给我们学生一个格外支持的环境，相对的导向性，和不错的工具帮助他们成功后，剩下的，就看学生怎么利用这些工具变成他们想要的样子了。

“庆功角色动画培训”使用什么样的软件平台？

“庆功角色动画培训”致力于教授动画的艺术，所以我们的学生要发展可以在任何动画工具和媒体的动画技能。

虽然那样说，因为我们同样也希望让我们的学生在动画领域变成专业的动画师，我们选择在这个产业更广泛应用的工具来授课，同时也是这个行业普遍承认的标准来教我们的学生。我们支持的 3D 软件是 Maya。如果某个学生更熟悉另外一种软件的话，他们可以选择去使用它，但是我们在授课时模型\人物是为 Maya 设计的；

我们需要重申的是，我们用 3D 软件教学，我们的目标不是创造软件使用者，而是更希望创造出更强的角色动画师，他们可以懂得动画的理论并有更强的创作欲望去学习并成为他们能成为的最好的动画师。他可以更好的扩展并将他们选择的艺术手法付诸于将来要用的各种软件平台上。

学会把你的想法应用到工具上远比知道更多的工具来的重要,在“庆功角色动画培训”我们希望能够提供给学生受用一生的动画知识，而不是简单的等待 ProgramX 下个版本的出现。

接受 “庆功角色动画培训” 的培训会成为什么？

你在”庆功角色动画培训”得到的培训将会为你成为角色动画师。一从这里毕业后会使你在将来的动画电影领域，视频游戏领域，电视动画，工作室商业片等，找到一个全职的动画师职位。

“庆功角色动画培训” 会提供什么？

学生计划做计算机动画的需要负责自己提供电脑设备，软件，宽带，以及其它”庆功角色动画培训”布置任务需要的工具；

Maya 被认为是动画工作室的行业标准。同样，我们全面的人物设置，举例，以及作业都是按 Maya 特设的。对于使用 Maya8.0，8.5 或者 2008 的学生，我们提供全套的模型和人物设置，这样你就可以马上全力关注动画了。当然，学生也可以使用 MAX 或其它软件进行学习。毕竟，我们讲的动画知识，而不是软件。



怎么开始在 “庆功角色动画培训” 学习？

参加培训流程：

- 1 每个要参加学习的学生都需要加入我们专门设置的 QQ 群 18901668。在 QQ 群内我们及时通知相关培训信息。下载最近的招生说明。
- 2 进入我们的 QQ 群后参与我们免费的网络教学活动(每周六下午 14:00 到 16:00)，在活动展示你的作品，同时也让老师了解你的基本情况。了解网络培训的教学情况，
- 3 在 QQ 上与庆功老师进行确认参加学习，将自己的相关信息以邮件的方式发到庆功老师的信箱：qinggong1973@gmail.com，并获得报名的相关信息
- 4 汇款到指定帐户，并及时将信息以手机短信或 QQ 的方式通知庆功老师
- 5 庆功老师确认后，以邮件形式确认费用及学习情况
- 6 参加角色动画师的培训。

学生基本信息：

作为进入”庆功角色动画培训”的入学条件，一名学生必须：用简短的句子完成申请表格；至少十八岁，拥有我国高中毕业学历，基本的电脑操作水平，会使用网络常用软件如 QQ 等。学生将如下的信息发到老师的信箱：qinggong1973@gmail.com，完成报名工作。

姓名： QQ 网名： QQ 号码： 邮件地址： 汇款所在地：

手机号：

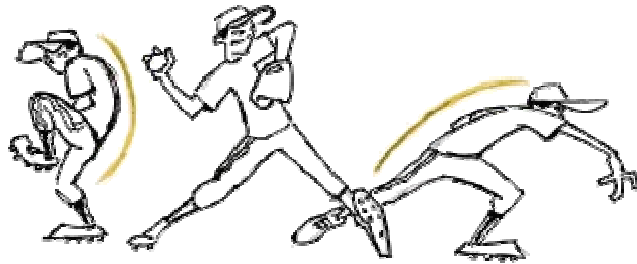
所在学校及专业： 美术学习时间：

这些信息老师将全部给与保密。

庆功角色动画培训 招生简章

每期计划招收的学生：

因为目前只有我一个人教学，为保证教学质量，“庆功角色动画培训”计划每期只招收 10 名新学生。



学费制度

“庆功角色动画培训”提供高级动画学习，整个课程由三个级别组成；其中一级四周，二级四周，三级八周

目前每一级的学费以及整个课程可以在附录中找到；

学生经济帮助：

对于经济较困难的学生可以采用每期付款的方式，在每期课程前五天将学费汇款到指定帐户。

取消制度：

学生有权取消“庆功角色动画培训”对他们要求的任何费用，在做下列任意条款的第八个工作日起，学生发邮件到 qinggong1973@gmail.com 或任何书面表达说明学生不愿意受学生登记合同制约都会起到取消的作用，只要“庆功角色动画培训”还在取消通告时间内

退费制度：

假如该取消通告是在取消通告规定时间内（见上文）出现的话，学生不用向“庆功角色动画培训”付任何学费，“庆功角色动画培训”应该在接到取消通告十日内，偿还学

庆功角色动画培训 招生简章

生已付的任何费用.假如该取消通告是在取消通告规定时间（见上文）出现的话,“庆功角色动画培训”应该在学生汇款三十天内将学生的偿还款汇出.这样的偿还款按如下方法计算:

偿还款应该和学生付费的数量一样,,然后乘以一个分数,分子是学生已经付过费但是却未上课的的次数,分母是学生总共付费的课程数,例如,学生如果只上了 12 天课,而学生已经付了 1500 元,那么学生就应该得到 600 元的返还款(1500 元减去 900 的上课时间,剩下的是 12/20 未出席的费用)

所有返还款项外未得到返还的都属于不退费款项.

学生会得到一张退费明细表格显示学生有权利得到哪些退款。

“庆功角色动画培训”的制度以及手续

管理办公：

“庆功角色动画培训”的管理办公地点位于北京。日常办公时间为周一到周五，周六下午 14：00 到 16：00 为答疑时间，其余时间无法保证实时在线。

假期制度：

如在教学期间遇到法定节假日情况，与班级成员沟通后，教学时间自动顺延。

出席：

因为”庆功角色动画培训”是在线学校，学生在网络教学时间要出席网络培训活动。学生在培训完成后要及时完成作业并在规定时间内上传。学生每周的工作任务不能晚于每周日中午的北京时间十二点。每周的答疑时间在每周六下午 14：00 到 16：00，由指导者给出。学生可自主选择是否参加答疑会。

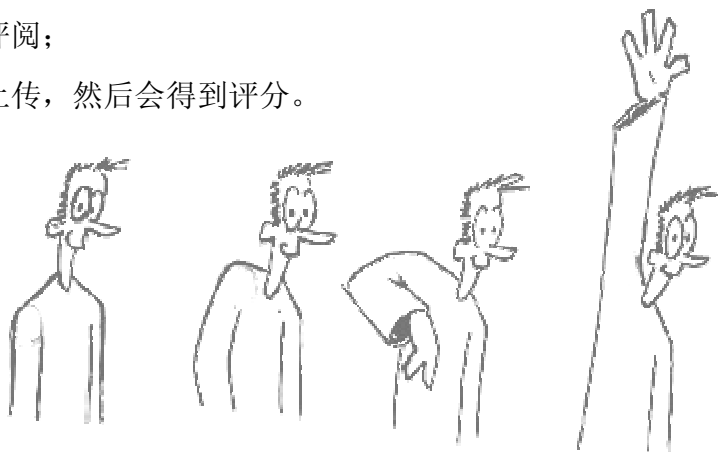
庆功角色动画培训 招生简章

学生学习追踪制度：

“庆功角色动画培训”会以等级的形式来总结每门课并通告每个学生其学习状况，为期一周；

学生每周都及时需要上传其作业以备评阅；

每个等级的作业都必须按照规定时间上传，然后会得到评分。



点评情况：

学生每周都及时需要上传其作业以备评阅；

每个等级的作业都必须按照规定时间上传，然后会得到评分。

假如学生没有及时上交作业，该学生会得到一周不合格的通知；之后学生会得到那门课不及格的分数；学生最后的分数是各门课最后个个作业的综合。

角色动画培训毕业证书：

因为目前为个人培训模式，庆功老师为每人保留今后得到角色动画培训毕业证书的权利，由今后的培训公司给与补发。

学年延缓：

如果一名学生没有按时提交任何一门课的作业，那么该作业就被视作晚交；如果该学生晚交超过一周，他们会接到分数作废通知。不接收晚于一周的上交的作业，学生在那之后会接到该门课不及格通知。学生每门课的最后成绩由该门课的所有作业成绩综

庆功角色动画培训 招生简章

合得出;学生如果有两门课未交作业的话就算作“学年延缓”三门课未交的话就退学

学生投诉制度:

学生可以直接登录”庆功角色动画培训”直接口述或者同教师(指导者),咨询者交流.也可用邮件方式进行投诉, ”庆功角色动画培训”应该在七日内接收投诉并给出一份书面回应



庆功角色动画培训的学习经验

一个私人指导师:

“庆功角色动画培训”提供给学生在整个上课过程中都能有指导老师交流的机会,这样我们的学生可以更了解他们的并从他们那里学到他们的经验和知识。每一个指导老师对学生的视频评判都会让学生的作品更规范。用这样的方法,学生就就可以得到教师有针对性的对他们需要改正的地方进行指导;我们的学生也可以看到教师对同一班级其它学生的点评,这样可以方便他们从别人的错误或成功之处学习到对自己有用的东西,从而使每个人的作品都有所进步;



学生参与:

庆功角色动画培训 招生简章

学生们会从给其他学生的反馈中得到收益，我们鼓励学生讲解自己的动画并点评其它学生的作品。和其他同学多交换反馈可以让学生学到更多的动画艺术，加深他们对动画的理解以及交流技能。

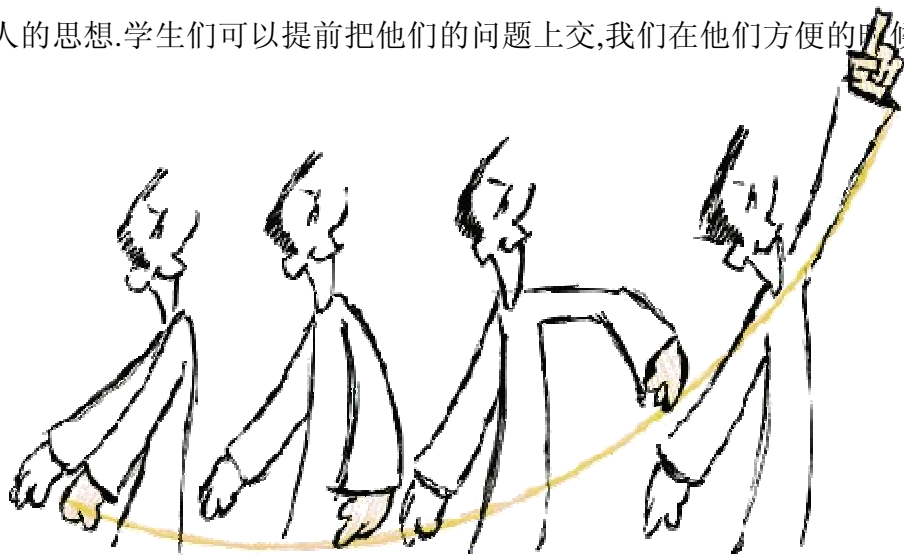
认识更多的人和朋友：

所有的学生都被鼓励作自我介绍，和”庆功角色动画培训”其它的学生交流。学生们可以轻松的把其它学生加到他们的 QQ 聊天列表中,利用 QQ 的聊天系统同其它学生聊天

它们可以在 QQ 内部论坛上互问互答,分享彼此最近得到的消息和技术等.我们的内部论坛在人物动画和人物设置上的专家们中间都很流行,这样就让我们的学生可以有更多的机会同专家们进行交流.

客座专家:

学生同样也会同我们的客座专家采访中得到受益.这些事先录好的采访录音中,接触到动画界的牛人的思想.学生们可以提前把他们的问题上交,我们在他们方便的时候会予以记录.



系统需求



学生需要有自己的电脑,这些电脑,最少需要的配置:

管理系统: Windows PC; Macintosh OSX10.3 或更高

浏览器:

我们支持 Internet Explore7 或更高,Firefox 或更高(免费下载),

关于 Macintosh 用户,Firefox 是执行用户。我们会在第一次使用网络培训系统时安装相应的控件来进行网络培训。

网络连接:

高速的宽带连接需要:ADSL,光纤等等,速度至少在 1M 以上

软件需要:

所有“庆功角色动画培训”的学生都要求使用 **Maya 或者 MAX**

Quicktime 工具:

“庆功角色动画培训”使用 Quicktime 视频编码及技术;Quicktime 工具能让学生把很多视频连成一个小片子在我们的网页上观看.

QQ 的最新版本

我们需要通过 QQ 进行交流、发送作业和反馈意见,同时我们的交流论坛也是 QQ 群的论坛

其它需要的材料

上网摄像头是一个很必要的资源,学生们可以用它照他们的写生簿,他们学习需要参考的影片,也可以当作一个停止运动的装置或者二维测试摄像机,也可以用它和自

庆功角色动画培训 招生简章

己的指导老师交流.一个网络摄像头对于你在”庆功角色动画培训”上学习很有用,开始的时候我们会有硬件和软件的建议.

麦克风是一个很必要的资源,学生们可以用它来及时准确表达自己的想法,评价其他同学的作品,有时,我们的课程需要学生对自己的作品进行讲解,达到提高沟通能力的目的。

《The illusion of life》 Frank Thomas 和 Olive Johonson 著

多少年来 一直被称作是“动画的圣经”,对每个动画师来说都是异常珍贵的资源.每个学生都需要有一份（目前国内没有中文版,只能看英文电子版的了）

《动画师生存手册》 理查德 威廉姆斯

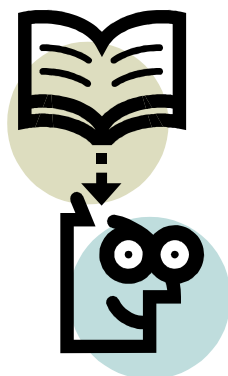
这本书可以说是每个动画师的图书馆. 每个学生都需要有一份

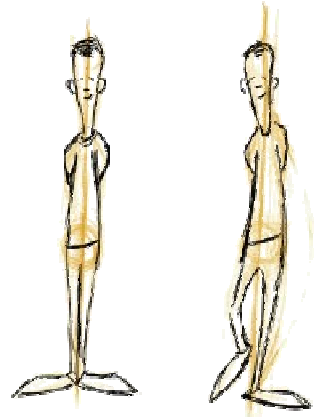
速写本:

我们鼓励学生在观察动画时打开他们的思维.你不需要成为最伟大的艺术家,但是我们鼓励我们的学生有一个基本的画画基础.

建议阅读:

在网站的学生专区我们同样也提供了一份“建议阅读”的单子,学生负责提供他们自己的设备和材料





课程概况

角色动画培训计划共三级课程，一级课程为四周，二级课程为四周，三级课程为八周时间。

课程描述:

class 1 课程名称:动画基础（4 周课时）

描述:在上这个课时,初学的学生会学到一些基本的动画理论知识,而基础好些的学生会对这些基础有更深一步的理解。更重要的是,他们能够学会去扩展这些基础的理论从而创造出更让人信服的动画。学生们也会主动去认识一些不仅仅象时间,重心,肢体运动这样的知识,还学会了如何避免并征服他们。动画学习者如果想成为他们希望的艺术家的话就应该好好打好基础,而这个课程会带领他们学习整个课程。

目标：

这门课的目标是为我们的学生在艺术方面打一个坚实的基础,从这门课毕业的学生不仅会有很强的基础知识,也是对目前科技及艺术拥有无价的鉴赏能力

另外,任何专业的动画师会告诉你他们在课堂上所教授的动画知识在他们工作中的每一天都会用到。你永远不能做出一个没有应用基本的动画理论的动画,为了能最充分的准备出顶尖的动画作品,他们必须自己先去尽可能深挖掘探寻这些想法的正确性。

作业：

这门课的动画会包括很基本的人物，但是会让学生接触更复杂的大半是分解的人物，这样学生们可以充分利用他们学到的知识并把它们利用到新的更复杂的人物身上；

class 2 课程名称：人体力学原则（4 周课时）

先决条件：针对基础必须是至少以“C”的水平想提高人体力学知识的学生。这样可以保证我们毕业生的质量并能保证我们计划中学生的整体水平；

描述：在这门课中，学生们要学会尽量将第一门课中学到的理论应用到一种类型的动画作品中-双足动物。学生们将会深入到运动和身体力学的更深层次学习。学会怎么将很多理论合成一个原则，一个很有用的可以在他们的动画中更多更可信的运动。

目标：在这门课程中，学生对理论的欣赏可能会扩大成更全面的理解，而不是构想的提高，更多的是联系实际然后将其潜在的东西开发出来。在课程中，学生们不仅会学到像基础的预备 挤压 拉伸这些应用到简单的物体上去以及简单的身体力学，而且在这门课中学生们会发现更多的方法去实现这些想法并开始使用这些创新的方法来检验这些理论。这种新层次的理解会为他们的作品增添新的东西，会让他们的作品从一大堆的小样中被挑出来送到工作室中和公司。

作业：这个课程主要考虑人的动画，学生们可能会做一些基本的例子，也可以加一些新的有意思的想法或者帮助他们工作的东东

class 3 课程名称：动画表演课程（8 周课时）

先期课程：动画表演介绍课程必须通过,并且至少为 C

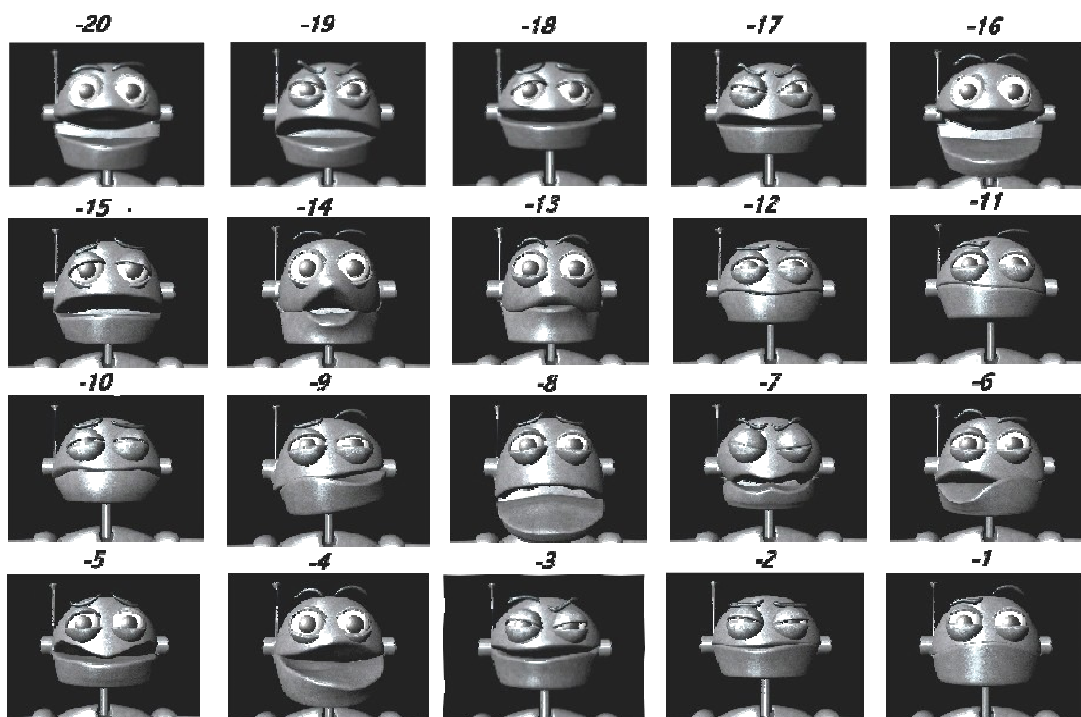
课程描述：与其他的动画思想一样，动画表演对于我们的工作来说有许多的理解层次和多层含义。在这个课程中,学生将会真正的跃出高级动画动作技术的第一步，

庆功角色动画培训 招生简章

探索动画表演与真实世界动作的相似与相异,同时也要检查普遍的错误和接受将有意义有力量的表演转变到动画世界的固有挑战.

课程目标: 在课程中,我们将会丰富学生目前所学到的动作表演观念和更为深入的实践方法,使他们能够使用这些方法以激发他们在工作中的潜力. 当学生学习如何制作镜头,设计能够最好的表现故事及角色性格的角色表演动作,以及设计出能够引起观众共鸣的情绪动作时,也就到了学生即将开始沉浸到向专业动画人员的挑战中,面对实际生产环境的时候.

课程作业: 将使学生不仅有动画思想,而要有更深的赋予角色生命并且将全新的可信度融入到动画表演中的能力. 角色是我们的自身映射,学生应该明白怎样才能将内在用动画表演表现出来.



附录 A

2010 年班级情况明细

以下的学费和费用表已经宣布并且分发给所有注册 2010 年即将开始的

角色动画师 10B 班:

周一到周五每天上课时为 15:30 到 17:30, 周六下午 14:00 到 16:00 为答疑时间

学费:

10B 年班	class1	基础课程	1500 元
--------	--------	------	--------

时间: 2010 年 4 月 19 到 2010 年 5 月 16 日 (四周)

10B 年班	class2	人体力学基础	1500 元
--------	--------	--------	--------

时间: 2010 年 5 月 24 到 2010 年 6 月 18 日 (四周)

10B 年班	class3	动画表演	3000 元
--------	--------	------	--------

时间: 2010 年 7 月 19 到 2010 年 8 月 14 日 (四周)

时间: 2010 年 9 月 6 到 2010 年 10 月 2 日 (四周)

学费及费用总计:	6000 元
----------	--------

角色动画师 10C 班:

庆功角色动画培训 招生简章

周一到周五每天上课时间为 13:00 到 15:00, 周六下午 14:00 到 16:00 为答疑时间

学费:

10A 年班 class1 基础课程 1500 元

时间: 2010 年 5 月 24 到 2010 年 6 月 18 日 (四周)

10A 年班 class2 人体力学基础 1500 元

时间: 2010 年 7 月 19 到 2010 年 8 月 14 日 (四周)

10A 年班 class3 动画表演 3000 元

时间: 2010 年 9 月 6 到 2010 年 10 月 2 日 (四周)

时间: 2010 年 10 月 11 到 2010 年 11 月 6 日 (四周)

学费及费用总计: 6000 元

课程时间如遇到节假日自动顺延。

附录 B

费用支付方式

报名方式:三期课程中, 学员依据自己的实际动画能力 (需要提交作品经我审核), 可以选择任意一期报名学习。

要求:网上转账支付, 可以一次性购买, 也可把学费分成 3 部分购买, 并且需在每期开课前 5 天内付费

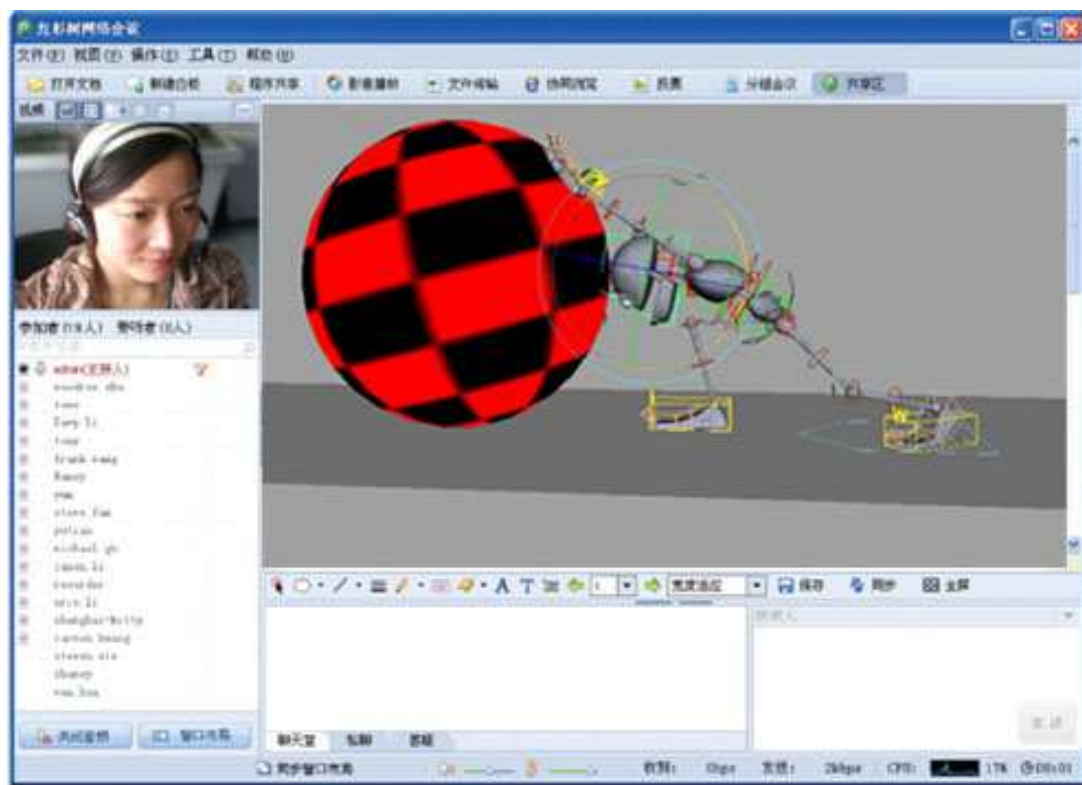
庆功角色动画培训 招生简章

学费确认：转帐支付后，请将邮购单据查询号或网上银行转帐信息以邮件的方式通知庆功，庆功将于短信和邮件两种方式确认费用是否收到。

附录 C

网络培训平台：

红杉树网络视频会议系统（InfowareLab Conference）是红杉树信息技术有限公司推出的新一代实时互动工作平台。企业无需投入高昂的成本，就能轻松拥有高质量、高稳定、易部署的视频会议系统，满足音视频通信、数据交互、远程共享和协助等需求，有效支持工作会议、业务培训、协同办公等工作，达到降低沟通成本、提高工作效率的业务目标。



音视频：

红杉树网络视频会议系统拥有国家专利的语音引擎技术、分层编码传输控制技术、丢包恢复（PLC）技术等优质的音视频处理技术，保证会议过程中流畅、靓丽的音视频体验，让你享受“零距离”的沟通体验。

庆功角色动画培训 招生简章

- 多路音频：采用世界领先的分布式混音专利技术，可同时支持 100 路以上语音；独立拥有国家专利的 Infowarelab 语音引擎(AudioEngine)技术（阿里旺旺即使用该引擎）；自动增益补偿（AGC）、噪音抑制（ANS）、回声消除（AEC）、静音检测（VAD），语音通话更优质。

- 多路视频：

支持 MPEG4 、H263、H263+、H264 编码技术。

自主研发的码流控制机制和带宽自适应机制能够有效保障在网络状况不好时能提供流畅、靓丽的视频效果。

完全支持目前所有视频分辨率：从 176×144 到 1280*720，支持高清视频。

支持分层编码传输控制技术、丢包恢复(PLC)技术，能保证在大量丢包情况下图像连续。

视频支持 4：3 显示和 16：9 显示，用户可以根据实际使用情况进行调节。

- 多视频源：支持多视频源接入，这样一个会场可以接入多个摄像头拍摄并在会议中同时显示。
- 视频轮循：支持多路视频同步轮循和本地轮循，并可设置轮循视频路数以及间隔时间。
- 分屏显示：支持视频和数据分屏显示，提供多种窗口布局，可手动调整或窗口自适应，能够实现焦点突出、全屏放大、多路分屏等生动的布局效果。
- 云台控制：支持本地及远程操作云台来控制视频设备。
- 双屏显示：支持双屏显示，可以一屏显示数据，另外一屏显示视频，方便大会场的观看。
- 窗口布局：

提供视频和数据共享的多种布局。

提供了多路视频在视频窗口内的多路布局，视频布局在窗口中能够自适应调整，实现焦点突出、全屏放大、多路分屏等布局。

数据共享：

红杉树网络视频会议系统可实现诸如 office、pdf、bmp 等常用文档、白板等的共享，可以实现影音播放、数据传输、协同浏览等功能，更能真正支持动态 ppt，且 H264 的动态采集压缩技术使得桌面和程序共享更高效，会议过程更生动，数据传输更丰富。

- 文档共享：

支持 Office、PDF、bmp、jpg、html、txt 等常用文档的共享；

庆功角色动画培训 招生简章

支持共享多个文档或文件，并可在多个共享的文档/文件之间进行灵活的切换；

系统提供了多种标注工具，包括荧光笔、指示手、常用图形、线条等；

真正支持 PPT 动画，使得演讲者的表达更加生动、形象。

- 白板注释：

支持矢量图，具有丰富的线条工具等，您可在白板上自由地绘制、书写可视化信息，方便所有会议成员进行交流；

支持多人同时操作，荧光笔等增强工具使操作更加灵活、方便；

系统支持同时打开多个电子白板，并可由控制者在这多个电子白板之间切换。

- 桌面/程序共享：

可选择共享整个桌面或共享应用程序给其他参会者；

根据网络条件可设置多种清晰度；

可单独调整传输的码流和帧率；

可授权他人对桌面或应用程序进行远程控制；

采用 H264 的动态采集压缩技术，共享更高效，在同等的质量下宽带只消耗同类产品的 1/3；

采用局部变化数据传输方式，非全屏压缩传输，降低带宽要求；

共享时支持注释功能；

- 影音播放：

采用视频流播放模式，对播放文件大小没有限制；

通过调整播放的分辨率和帧率，可以控制对带宽占用；

响应速度快，播放者打开后接收端马上可以看到；

支持播放 wmv, wma, wav, asf, swf, flv, avi, mp3, mpg, mpeg, dvd, rm, rmvb 格式；

支持 flash 文件，swf, flv 等常见的格式。

庆功角色动画培训 招生简章

- 文件传输：与会者可以上传和下载，实现会议文件的传输和共享。
- 协同浏览：与会者可以协同浏览网页，参加者跟随主讲人进行页面的同步切换。支持同时打开 多个页面，并在多个页面之间进行自由切换。

辅助功能：

红杉树网络视频会议系统拥有完善的会议辅助功能，完全模拟“线下会议”的真实场景，可在线分组讨论、在线答疑等，无插件录制 “所见即所得”，可直接用于网上点播，让您远程沟通依然享受得到会议现场的沟通氛围。

- 分组会议：主持人可以在会议的过程中创建多个会议分组，每个分组可以有独立的主持人， 分组讨论数据结果可以带回到主会议继续讨论。
- 文字聊天：支持多人公共聊天和一对一的私聊。
- 在线答疑：参加者可自由提问，问答以树状结构显示；主持人或助理可有效控制整个答疑的过程，控制提问和回答是否公开，冻结和删除提问。
- 会议截图：方便用户在会议过程中将程序或屏幕内容截取下来并共享在会议中。
- 在线投票：

在会议进程中，主持人可利用此功能方便地发起投票并进行投票内容的统计和公布。

发起投票时，主持人可设计投票内容及形式，包括投票主题、选项（单选及多选、问答题）、投票时间、是否记名等，并在投票结束后可以查看统计结果，同时决定投票结果是否公布。

在记名投票时，可以单独查看每个人的完整投票结果；支持一次编辑和发布多道投票题目。

- 会议点名：支持人可以对当前会议中参加者进行点名，了解参加者的听课和与会情况。
- 权限控制：拥有主持人、主讲人、助理和参加者等多个角色，可根据需要赋予。同时可设置所有参加者和单个参加者的权限，可应用到各种不同的场景。
- 会议锁定：在会议过程中，可根据需要对整个会议过程进行锁定，防止其他参加者进行加入；
- 会议录制：无需安装第三方软件或者特殊插件，录制件为标准 asf 格式，真正的“所见即所得”录制方式，同时录制件可直接用于网上点播。
- 旁听用户：支持邀请旁听用户，达到会议直播的效果。
- 公告功能：主持人可以在会议中发布重复滚动的公告信息。
- 会场鼓掌：根据会场需要可以模拟鼓掌功能，烘托整个会场效果。

可管理性：

庆功角色动画培训 招生简章

红杉树网络视频会议系统完全基于 B/S 架构，参会者可以直接通过以 IE 和 Firefox 为内核的常用浏览器登陆访问，会议参与十分方便，同时，系统 拥有多种会议安排模式及会议开启和参与渠道，管理灵活、操作简便，帮助您节省时间，提高工作效率。

- 固定会议：支持在指定时间段内一直开启并可随时加入的会议，只有到了结束时间会议才自动 结束。
- 周期会议：支持按照周期设置来开启会议，例如每周二的部门例会。
- 预约会议：预约在某个时间段一次会议，所有参会人员退出后该次会议就结束。
- 组织结构管理：通过红杉通可轻松管理整个公司的组织结构和员工，并用于会议的邀请。
- 邮件提醒：在安排和更新会议时发送提醒邮件给主持人和参加者，可通过邮件来开启和参加会 议。
- 短信集成：支持通过集成短信网关进行会议提醒。
- IM 集成：自主研发的 IM 红杉通（Easy Touch）与 Conference 完全融合，可直接开启和加入会议。
- 第三方集成：提供第三方集成接口，能够方便地通过 outlook 来安排和参加视频会议。
- 服务器管理：支持系统管理员对部署的各个服务器进行管理，可启动、停止各个服务器。
- 客户端使用：

完全基于 B/S 架构，参会者通过以 IE 和 Firefox 为内核的常用浏览器访问就可以完成客户端的自动下载、自动安装、自动升级，而无需预先单独下 载安装客户端；

为了保证参会者快速下载使用，客户端压缩传输大小不超过 6M；

支持 Windows 2000/XP/2003/Vista ；

自动穿透各类防火墙和代理服务器

庆功角色动画培训 等待你的到来！

