

<<景观动画原理与实践>>

图书基本信息

书名：<<景观动画原理与实践>>

13位ISBN编号：9787302300458

10位ISBN编号：7302300453

出版时间：2012-11

出版时间：清华大学出版社

作者：黄心渊，程兴勇，韩静华 编著

页数：112

字数：186000

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>

## <<景观动画原理与实践>>

### 内容概要

《景观动画原理与实践(普通高等教育动画与数字媒体专业规划教材)

》由黄心渊、程兴勇、韩静华编著，本书通过对景观动画的分析和研究，延伸了传统的景观动画概念，将景观动画提升为一门独立的应用类动画形式。

式。

全书内容包括景观动画概论、景观动画的基本原理、景观动画的制作方法、景观动画制作实例和景观动画前景展望。

本书以鹭峰景观动画的应

用实践对景观动画技术在景观表达与应用中的实现方法进行了归纳和总结。

《景观动画原理与实践(普通高等教育动画与数字媒体专业规划教材)

》可作为高等学校计算机动画及其相关专业的教材，也可供相关的技术人员参考。

## <<景观动画原理与实践>>

### 书籍目录

#### 第1章 景观动画概论

- 1.1 景观动画的定义与内容
- 1.2 景观动画的产生
  - 1.2.1 计算机动画的发展
  - 1.2.2 景观可视化技术、建筑动画对景观动画的影响
  - 1.2.3 景观动画的现状与发展
  - 1.2.4 景观动画对于景观表达的优势
- 1.3 景观动画的特点
  - 1.3.1 景观动画的纪实性
  - 1.3.2 景观动画的艺术性
  - 1.3.3 景观动画的科学性
  - 1.3.4 景观动画的技术性
- 1.4 景观动画的分类
  - 1.4.1 景观漫游动画
  - 1.4.2 虚拟交互
  - 1.4.3 景观模拟

#### 第2章 景观动画的基本原理

- 2.1 动画中景观的概念
- 2.2 动画中的景观元素
  - 2.2.1 地形
  - 2.2.2 植物
  - 2.2.3 水
  - 2.2.4 大气
  - 2.2.5 景观设施
- 2.3 动画中的视听语言
  - 2.3.1 影视动画中的视听语言
  - 2.3.2 景观动画视听语言的特征
  - 2.3.3 景观动画视听语言的构成方法

#### 第3章 景观动画的制作方法

- 3.1 几款主流景观软件的介绍
  - 3.1.1 模型构建
  - 3.1.2 主要渲染软件
  - 3.1.3 主要后期制作软件
  - 3.1.4 虚拟交互制作软件
- 3.2 各景观元素的模型构建方法
  - 3.2.1 地形
  - 3.2.2 植物
  - 3.2.3 水体
  - 3.2.4 大气环境
  - 3.2.5 景观设施
- 3.3 各景观动画类型的制作概述
  - 3.3.1 景观漫游动画
  - 3.3.2 虚拟现实技术
  - 3.3.3 景观模拟

#### 第4章 景观动画制作实例

## <<景观动画原理与实践>>

### 4.1 鹭峰森林公园景观漫游动画

#### 4.1.1 软硬件技术方案

#### 4.1.2 鹭峰景观动画的实现方法和主要流程

#### 4.1.3 关键性技术的研究和解决方案

### 4.2 鹭峰森林公园虚拟漫游系统

#### 4.2.1 系统设计

#### 4.2.2 植被模拟插件

#### 4.2.3 虚拟交互系统制作

## 第5章 景观动画前景展望

## 参考文献

## &lt;&lt;景观动画原理与实践&gt;&gt;

## 章节摘录

版权页：插图：1.画面分镜头的可控性 在实拍影片中，一般是导演和剪辑师配合在影片拍摄后期对其镜头长度及剪辑方式进行调整，获得良好的影片节奏与视觉效果。

景观动画则不同，它的制作与管理方式的特点使得它从一开始就需要把握各个环节的配合，所以制作前期的分镜头脚本设计就起到了重要的作用。

分镜头规定了镜头的运动方式，也规定了镜头内部与镜头间的调度方式还包括声画的组合关系等。这些内容在前期分镜头中的规定为后期的制作工作提供了依据。

2.摄像机的假定性与表现的创造性 与实拍不同，景观动画视听语言中论及的摄像机都是虚拟出来的，较之实拍影片来说，景观动画中的摄像机更加不受技术因素和外界因素的干扰。

可最大限度地发挥创作者的想象，因此可以达到实拍无法达到的镜头效果，给观众前所未有的视觉享受。

具体来说，景观动画的创作空间比实拍要大，体现在其中的各种因素可以人为地设计，像是色彩、环境、光线的运用等都可以遵从创作者的创作意愿，这就体现了景观动画审美的独特性。

2.3.3景观动画视听语言的构成方法 1.蒙太奇手法 蒙太奇是电影工作者从法国建筑学上借来的名词，原意是“安装、组合、构成”之意。

广义的蒙太奇概念是指依据一个总的设计规划对建筑要素做关系处理，最终将各个关系要素装配在一起成为一个整体。

经过装配组合形成的整体能够发挥比独立建筑要素更大的作用。

建筑动画中的蒙太奇尤其突出其思维性特征，它不仅真实地模拟了人们在建筑中浏览的过程，更将这种视觉经验思维化。

在景观动画的制作过程中，一边需要将单独镜头分别制作成独立的片断，再根据创作构思将不同的镜头有机联接在一起。

联接而成的动画影片在镜头之中产生连贯、舒缓、联想、悬念、衬托、强弱、对比等作用。

在某种程度上说，应用蒙太奇原理联接在一起的镜头和人们通过连续运动来观看现场是一致的。

景观动画为观看者提供了一种观察景观的总体体验过程，观看者通过观看建筑动画产生了如同身处于景观环境中一般的幻觉。

观看者在观看景观动画时，不仅通过画面了解到客观景观形象，更通过独特的镜头结合方式领会到其中所要表现的深层次内涵。

蒙太奇包括几乎所有的镜头组接技巧。

它往往根据景观动画的总体构思，通过前后组合或同时并置关系把独立镜头组接起来，经过组合的镜头能够发挥比之前独立存在时更大的作用。

## <<景观动画原理与实践>>

### 编辑推荐

《普通高等教育“动画与数字媒体专业”规划教材：景观动画原理与实践》特色：本书将景观动画作为独立的应用类动画形式进行了分析和研究，进一步拓展了景观动画的理论范围，并用鹫峰景观动画的应用实践对景观动画技术在景观表现中的应用方法进行了研究和探讨。

<<景观动画原理与实践>>

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>