

<<动画创作>>

图书基本信息

书名：<<动画创作>>

13位ISBN编号：9787531446750

10位ISBN编号：7531446758

出版时间：2011-1

出版时间：辽宁美术出版社

作者：金鑫 编著

页数：160

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>

<<动画创作>>

内容概要

傅爱臣担任主编编写的《动画创作》以手绘原画创作为主线，把动画创作关键的三维数字技术创作、后期合成等环节贯穿其中，大量的草图与制作完毕的效果对比图片、制作现场图片记录了真实的动画创作过程，最后的游戏创作部分用大量制作图片讲述了电脑技术与设计创作的互相制约，从技术层面重新关注与时代息息相关的游戏动画制作与单纯动画创作的不同。

全书尝试从各个视角分析由于使用功能、应用技术不同所带来的设计流程、设计方法的差异，从制作流程的真实记录剖析动画制作背后的“秘密”。

<<动画创作>>

书籍目录

- 前言
- 第一部分
 - 国内第一部独立制作3D数字电影《世博总动员》创作过程全记录
 - 3D的制作全过程包括人物、场景手绘、3D虚拟影像技术
 - 《世博总动员》主要场景及道具设定
 - 《世博总动员》主要角色设定及配音制作
 - 《世博总动员》部分气氛草图和分镜头脚本
- 第二部分
 - 动画片《童年的蝴蝶》——取自成长经历的故事
 - 来自于真实场景真实人物的手绘创作表现
- 第三部分
 - 《寻仙》《极光世界》网络游戏场景设计的虚拟世界
 - 受数字技术、网络技术制约的画面表现与艺术表现的最优化结合点
- 写在最后
- 图片来源及版权声明
- 本书所介绍的《世博总动员》《童年的蝴蝶》《寻仙》《极光世界》主创人员、版权公司简要说明

<<动画创作>>

章节摘录

版权页：插图：国内第一部独立制作3D数字电影《世博总动员》是2010中国世博会唯一指定动画电影，以世博会为背景，讲述了第一次中国的丝绸获得世博冠军的故事，故事的主角湖丝仔穿越时空、跨越古今的冒险故事。

故事分为4个主要场景，分为古代和现代两部分，按时间与空间分为：a.远古时期（黄帝时期）的中国。

b.1851年工业革命时期的伦敦。

c.2010年的湖州。

d.2010年的上海。

场景时间差别很大，细节的处理包括画面细节、光影、色调等都会依据不同时间有不同的变化。

通过对不同时间、不同地点的历史图片查询，分别选取了具有代表性、可以快速识别的典型建筑物与典型场景。

所有的手绘稿的绘制从不同时间的场景开始，剧本中没有对具体场景细节的描述，这一点为场景的创作预留了大量的发挥空间，远古时期的神秘、伦敦的嘈杂、湖州的静谧、上海的现代都市感，对场景的视觉设定与具体画面的构图、视角、选景都有密切关联。

<<动画创作>>

编辑推荐

《动画创作》：中国高等美术院校·艺术与设计前沿教程

<<动画创作>>

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>