

<<21世纪高等学校美术与设计>>

图书基本信息

书名：<<21世纪高等学校美术与设计>>

13位ISBN编号：9787543853836

10位ISBN编号：7543853833

出版时间：2008-8

出版时间：湖南人民出版社

作者：卢盛文，曾嘉期 主编

页数：112

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>

<<21世纪高等学校美术与设计>>

前言

湖南人民出版社经过精心策划，组织全国一批高等学校的中青年骨干教师，编写了这套21世纪高等学校美术与设计类专业规划教材。

该规划教材是高等学校美术专业（如美术学、艺术设计、工业造型等）及相关专业（如建筑学、城市规划、园林设计等）基础课与专业课教材。

由于我与该规划教材的诸多作者有工作上的联系，他们盛情邀请我为该规划教材写一个序，因此，对该规划教材我有幸先睹为快。

伴着浓浓的墨香，读过书稿之后，掩卷沉思，规划教材的鲜明特色便在我脑海中清晰起来。

具有优秀的作者队伍。

规划教材设有编委会和审定委员会，由全国著名画家、设计家、教育家、出版家组成，具有权威性和公信力。

规划教材主编蒋焯、刘永健是全国知名的中青年画家和艺术教育工作者，在当代中国画坛和艺术教育领域，具有忠厚淳朴的人格魅力和令人折服的艺术感染力。

规划教材各分册主编和编写者大都由全国高等学校教学一线的中青年教授、副教授组成。

他们大都来自全国著名的美术院校及其他高等学校的艺术院系，具有广泛的代表性。

他们思想开放，精力充沛，功底扎实，技艺精湛，是一个专业和人文素养都很高的优秀群体。

具有全新的编写理念。

在编写过程中，作者自始至终树立了两个与平时编写教材不同的理念：一是树立了全新的“教材”观。

他们认为教材既不仅仅是知识体系的浓缩与再现，也不仅仅是学生被动接受的对象和内容，而是引导学生认识发展、生活学习、人格构建的一种范例，是教师与学生沟通的桥梁。

教材质量的优劣，对学生学习美术与设计的兴趣、审美趣味、创新能力和个性品质存在着直接的影响。

教材的编写，应力求向学生提供美术与设计学习的方法，展示丰富的具有审美价值的图像世界，提高他们的学习兴趣和欣赏水平。

二是树立了全新的“系列教材”观。

他们认为，现代的美术与设计类教材，有多种多样的呈现方式，例如教科书教材、视听教材、现实教材（将周围的自然环境和社会现实转化而成的教材）、电子教材等，因此，美术与设计教材绝不仅仅限于教科书。

这也是这套规划教材一直追求的一个目标。

内容概要

随着社会进步和科技发展，三维动画技术得到了重新定义和评估。

在当代，广义上三维动画技术应用领域非常广，在当代社会中已经得到了全面广泛的应用。

本书精心挑选了当今最新最具有代表性的三维动画技术进行讲解，并且作为示范所使用的软件也是采用写作本书时国际上发布的最新版本，给大家带来最前沿的技术知识。

同时，作者在写作过程中力求理论结合实践，既谈到了宏观上的设计思路与制作流程，又通过图文并茂的制作实例，手把手地教会读者制作的方法，使读者能够以最直接、最有效、最容易的学习手段来掌握现代三维动画相关知识。

本书非常适合各大中院校动画相关专业作为教材使用，也可作为CG爱好者、平面设计师、美术从业者、游戏相关人员的参考书使用。

书籍目录

第一部分 三维动画的前期设计 一、综述 二、动画剧本 三、动画概念设计 四、分镜头故事板
第二部分 三维动画的建模与材质 一、角色建模 二、材质
第三部分 三维动画的动画设置 一、简介
二、实例讲解
第四部分 三维动画的N.P.R渲染 一、三维渲染技术介绍 二、卡通渲染 三、水墨渲染
第五部分 电视包装 一、电视包装的概念 二、电视包装的品牌营销 三、电视包装的构成要素
四、制作实例
第六部分 建筑动画的建模 一、建筑动画建模的注意事项 二、建筑模型制作
第七部分 建筑动画的材质与特效 一、项目策划及脚本 二、线框预演和分镜头制作 三、材质与灯光 四、环境的制作
第八部分 建筑动画的编辑与输出 一、建筑动画的渲染与输出 二、Combustion校色
三、ombustion制作景深 四、AfterEffects制作光晕效果 五、PremierePRO非线性编辑 六、作品欣赏
第九部分 3DVRI虚拟现实 一、虚拟现实的概念 二、3DVR工简介 三、3DVR工虚拟现实场景的制作

章节摘录

插图：第一部分 三维动画的前期设计一、综述三维动画诞生于电子计算机发明之后，是电脑技术与虚拟现实技术发展的产物。

三维动画与传统的二维动画在制作方法上有所不同，它主要利用计算机技术创建一个虚拟但真实的世界，制作过程分工精细，协作紧密。

一个专业化的三维动画制作流程是整个动画制作项目依照计划高效顺畅地运行直到完工的有力保障。

标准的CG动画制作涉及的工作环节众多，但主要可以划分为前期、中期、后期三个流程。

前期流程类似传统的动画或电影制作，主要是用二维的方式对整个动画片进行设计规划；中期流程主要是通过计算机CG技术，借鉴传统动画或影视的某些理念和手法，把概念和想法变成生动而富有艺术性的视觉图像；后期制作则是整合各种元素，优化完善并获得最终的动画成品。

由于生产流程复杂、参与人员多、生产周期长、生产成本高等因素，三维动画项目对前期设计的要求非常高，前期准备充分与否决定了项目的成败。

一般来说，三维动画的前期准备工作主要包括动画剧本、动画概念设计、分镜头故事板三个部分。

二、动画剧本人们常说：“剧本、剧本，一剧之本。

”这句话充分说明，剧本是动画片成功的基础。

一个好的剧本能够造就一部好的动画片；让人过目不忘的动画片也肯定有一个情节跌宕起伏、引人入胜的剧本。

可见动画剧本对动画片的成功起到了至关重要的作用。

针对动画片的剧本改编是至关重要的，因为动画片主要以视觉语言为载体。

同时，动画片与实拍电影相比较而言，对剧本的要求也有所不同：动画片通常善于表现喜剧及幽默效果，强调夸张的肢体语言，动画剧本必须将文学作品中精神化、抽象的内容转化为视觉元素。

因此动画片中的叙事、抒情等都应以视像的方式表现出来，而不是用语言来说明。

在制作方面，一个好的剧本除了能清晰地描述故事，自身也有标准和规范。

它可以帮助制作人员迅速找到其关注的要素并通过剧本分析，进行统计角色、场景、道具数量以及出现场次、对白等工作，有了这些数据，才能做好后面的制作计划。

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>