

<<三维动画美术前期设定>>

图书基本信息

书名：<<三维动画美术前期设定>>

13位ISBN编号：9787508482200

10位ISBN编号：7508482204

出版时间：2011-2

出版时间：水利水电出版社

作者：张晓叶 编

页数：142

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>

<<三维动画美术前期设定>>

内容概要

本书系统介绍了三维动画美术前期设定的详细步骤及设定原理与方法，内容丰富，章节安排合理，叙述清楚。

全书共分7章，第1章对三维动画的基本理论及前期设定各环节进行简要概括；第2章主要讲解三维动画美术前期设定整体风格的把握；第3—6章的内容是本书的核心部分，着重讲解三维动画美术前期设定的流程及原理；第7章为欣赏部分，列举了大量优秀的三维动画前期美术设定原稿及优秀学生原创作品，为动画专业学生及相关从业人员的学习提供第一手资料。

本书集理论性、实用性、艺术性、欣赏性于一体，适用于动画专业、影视制作专业、互动媒体专业、动漫专业，以及相关专业的中专、大专、本科在校学生、教育工作者作为专业教材使用，同时也适用于动画从业人员。

<<三维动画美术前期设定>>

书籍目录

丛书序别 舌第1章 概述 1.1 三维动画概述 1.1.1 动画片的概念与分类 1.1.2 电脑动画的基本知识 1.1.3 三维动画的概念及发展阶段 1.1.4 三维动画片的制作流程 1.2 三维动画美术前期设定 1.2.1 三维动画美术前期设定的概念 1.2.2 三维动画美术前期设定的组成部分 1.3 三维动画美术前期设定在三维动画领域中的地位 本章小结 训练和课后研讨题 第2章 三维动画美术前期设定整体风格的把握 2.1 三维动画整体画面风格的确立 2.1.1 分析动画主题,把握剧本脉络,确定三维动画的整体风格 2.1.2 三维动画整体画面风格的分类 2.2 三维动画片整体风格设定实例分析 2.2.1 《功夫熊猫》画面整体风格分析 2.2.2 《三只小猪》画面整体风格分析 2.2.3 《大麻烦》画面整体风格分析 本章小结 训练和课后研讨题 第3章 三维动画角色造型设定 3.1 三维动画角色形象设定 3.1.1 三维动画角色设定的基本知识 3.1.2 三维动画角色设定的概念及方法 3.1.3 三维动画角色设定的分类 3.1.4 三维动画角色设定的适用范围 3.2 三维动画角色比例设定 3.2.1 角色造型的比例设定 3.2.2 角色的全身比例结构 3.2.3 头部造型展开设计图 3.2.4 五官的设定方法 3.2.5 动物角色的基本结构和设定要求 3.3 三维动画角色设定规范 3.3.1 角色造型的比例图 3.3.2 三维动画角色设定的差异性 3.3.3 三维动画角色设定的步骤 3.4 三维动画角色表情和动作规范化设定 3.4.1 习惯性表情设定 3.4.2 习惯性肢体动作设定 3.4.3 特殊表情及动态设定 3.5 三维动画角色设定的差异刻画与个性设定 3.5.1 三维动画角色设定的外形特征分类 3.5.2 三维动画角色个性特征分类 本章小结 训练和课后研讨题 第4章 三维动画前期服饰道具设定 4.1 服装服饰设定 4.1.1 各国各民族服饰的结构特征 4.1.2 《功夫熊猫》服装服饰设定 4.1.3 《三只小猪》服装服饰设定 4.2 常用道具设定 4.2.1 道具设定的概念与原则 4.2.2 三维动画的典型道具设定 4.2.3 三维动画的典型道具设定实例 本章小结 训练和课后研讨题 第5章 三维动画场景设定 5.1 三维动画场景设定基本要求 5.1.1 场景的概念第6章 三维动画分镜头脚本设定第7章 三维动画作品鉴赏

<<三维动画美术前期设定>>

章节摘录

版权页：插图：从广义上讲，动画片是逐格拍摄的，先制作好一幅幅连续的画面，拍摄了一个画格之后，让摄像机停止转动换上另一幅画面，再拍一个画格，放映时，胶片在放映机中的运转速度是每秒放映24格，超过视觉残留影像时间2倍以上，这样，动画片就动起来了。

动画片有多种分类方法，按照地域可分为：美国动画、欧洲动画、中国动画、日本动画、韩国动画和中亚动画等；按照技术形式可分为：平面动画、立体动画、电脑动画；平面动画包含手绘动画、水墨动画、剪纸动画等；立体动画包含人偶动画、实物动画、真人动画等；电脑动画包含二维动画与三维动画等。

1.1.2 电脑动画的基本知识电脑动画没有逐格拍摄的过程，是在设定关键帧后，电脑自动计算其过程进行中间帧的制作，经过渲染完成动画。

电脑动画的基本原理与其他动画形式不同，因此在发明之初，许多人认为电脑动画不该被归类为动画，而应该算作一门独立的技术。

但随着电脑动画的发展，这种说法已经日益减少，从原理上讲，电脑动画依然是通过逐帧制作的原理进行动画制作。

电脑动画可以分为二维动画与三维动画，由于传统二维动画的发展已经到了顶峰，电脑二维动画更多地是减少人工制作成本及时间，对于动画师来说，使用电脑绘制二维动画更多地被认为是制作工具的更新换代。

动画师们从20世纪70年代开始尝试电脑动画的制作，他们首先接触的是二维动画制作，当二维动画制作发展到极限时，动画师开始尝试在二维动画中加入一些特殊的技术手段，这时三维技术手段成为了最为引人注目的一环，1982年迪斯尼公司推出的《电子世界争霸战》是世界上第一部使用三维技术手段的真人电影，1991年的《美女与野兽》中使用了三维技术创建动画场景，开创了三维制作动画场景的先河，这个时候动画师们还只是尝试着对二维动画片的完善和突破，并没有意识到一种全新的动画形式的诞生，直至1995年第一部全三维动画片《玩具总动员》的发行，才标志着三维动画片时代的真正到来。

1.1.3 三维动画的概念及发展阶段三维动画又称3D动画，是近年来随着计算机软硬件技术的发展而产生的一种新兴技术。

三维动画软件在计算机中首先建立一个虚拟的世界，动画师在这个虚拟的三维世界中按照要表现对象的形状尺寸建立模型和场景，按要求为模型附上指定的材质，再根据要求为模型架设骨骼及表情，设定模型的运动轨迹、虚拟摄影机的运动和其他动画参数，最后根据镜头打上灯光，当这一切完成后就可以让计算机自动运算，进行渲染输出，生成最后的画面。

三维动画发展大体可分为以下三个阶段：（1）1995年前是初期阶段。

这个阶段是三维动画的起步及初步发展时期，在这一时期，三维动画制作技术虽然还不够成熟，但足以给人耳目一新的感受了，这让已经疲惫不堪的动画制作公司找到了一个新的制作途径。

这个时期的三维动画片以《玩具总动员》为代表。

<<三维动画美术前期设定>>

编辑推荐

《三维动画美术前期设定》：普通高等教育“十二五”规划教材·数字艺术设计系列教材。

<<三维动画美术前期设定>>

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>