

<<三维空间设计基础>>

图书基本信息

书名：<<三维空间设计基础>>

13位ISBN编号：9787531443704

10位ISBN编号：7531443708

出版时间：2009-9

出版时间：辽宁美术出版社

作者：周文明 主编

页数：88

字数：80000

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>

<<三维空间设计基础>>

内容概要

当我们把美术院校所进行的美术教育当做当代文化景观的一部分时，就不难发现，美术教育如果也能呈现或继续保持良性发展的话，则非要“约束”和“开放”并行不可。

所谓约束，指的是从经典出发再造经典，而不是一味地兼收并蓄；开放，则意味着学习研究所必须具备的眼界和姿态。

这看似矛盾的两面，其实一起推动着我们的美术教育向着良性和深入演化发展。

这里，我们所说的美术教育其实有两个方面的含义：其一，技能的承袭和创造，这可以说是我国现有的教育体制和教学内容的主要部分；其二，则是建立在美学意义上对所谓艺术人生的把握和度量，在学习艺术的规律性技能的同时获得思维的解放，在思维解放的同时求得空前的创造力。

由于众所周知的原因，我们的教育往往以前者为主，这并没有错，只是我们更需要做的一方面是将技能性课程进行系统化、当代化的转换；另一方面需要将艺术思维、设计理念等这些由“虚”而“实”体现艺术教育的精髓的东西，融入我们的日常教学和艺术体验之中。

<<三维空间设计基础>>

书籍目录

序第一章 三维空间 第一节 课程定位与教学重点 一、课程定位 二、三维空间艺术设计的重点
点 第二节 三维空间艺术设计任务 一、环境设计 二、道具设计 三、材质设计 四、灯光设计
五、透视设定 第三节 三维空间艺术设计步骤 一、剧本分析 二、三维空间场景风格定位
三、道具设计 四、草图表达 五、绘制色稿 六、电脑辅助建立模型 七、电脑辅助渲染气氛
八、场景输出 九、岗位要求第二章 实训项目一：3ds max 打造《功夫熊猫》动画场景 第一节
分场景分析 一、风格分析 二、色调分析 三、制作技法分析 第二节 场景建模 一、制作树干模型
二、制作树枝模型 三、拆分树干UV 四、用Photoshop处理UV贴图 五、处理树干uV及树枝材质
六、树叶的制作 七、石头和地面的制作 八、渲染氛围第三章 实训项目二：3ds max 打造《汽车总动员》动画场景 第一节 场景分析 一、风格分析
二、色调分析 三、制作技法分析 第二节 场景建模 一、利用线、面命令搭建路面
二、建立房屋基本框架 三、制作窗框和玻璃 四、利用编辑多边形制作柱子 五、制作前墙和瓦顶
六、制作遮阳篷和路灯 七、制作花和轮胎 八、制作路牌 九、合并场景建立霓虹灯 第三节 气氛渲染
一、为模型指定材质 二、为场景设置灯光 第四节 设置动画 第五节 渲染输出

<<三维空间设计基础>>

章节摘录

一、课程定位 动画是一门涉及众多相关艺术学科的视听艺术，它以其独特的艺术形式感染着每一位观众。

近年来随着电脑技术的发展，动画产业在我国不断壮大。

而在各类动画当中，最有魅力并运用最广的当属三维动画。

三维动画软件功能愈来愈强大，操作起来也是愈来愈容易，这使得三维有了更广泛的运用，毕竟我们的世界是立体的，只有三维才让我们感到更真实（图1-1）。

场景是环境，指展开动画剧情单元场次特点的空间环境，是全面总体空间环境重要的组成部分。是动画前期的一重要环节。

环境是空间，是剧本所涉及的时代、社会背景和自然环境。

主要服务于角色表演的空间场所，是人物角色思想感情的陪衬，是烘托主题特色的环境。

三维空间艺术设计就是三维动画中根据剧本要求，设计符合历史时代、能够推动剧情发展、能够展示动画角色性格的三维场景设计。

二、三维空间艺术设计的重点 三维空间艺术设计是三维动画设计中的一个重要环节。

<<三维空间设计基础>>

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>