

<<影视美术设计>>

图书基本信息

书名：<<影视美术设计>>

13位ISBN编号：9787508487366

10位ISBN编号：7508487362

出版时间：2011-8

出版时间：水利水电出版社

作者：高平 编

页数：126

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>

<<影视美术设计>>

内容概要

《影视美术设计》从传统的影视美术设计理论入手，以理论够用、实践为重为原则组织安排内容，文字通俗易懂，主要讲解了影视美术设计的概念、原画设计、道具设计、影视美术角色设计等内容。

《影视美术设计》在影视美术设计的理论基础上结合Photoshop与Painter软件进行影视美术设计的案例教学，以实训来巩固理论知识。

全书结构合理、图文并茂、实例丰富，适合作为各类院校影视动漫制作专业相关课程的教材，同时也可作为影视动漫设计制作爱好者、从业者的自学参考书。

<<影视美术设计>>

书籍目录

丛书序

前言

第1章 影视美术设计概述

1.1 影视美术在影视创作中的地位

1.2 影视与美术

1.3 影视中的美术元素

1.4 影视美学造型元素

本章小结

练习题

第2章 影视美术原画设计

2.1 影视美术原画概念

2.2 传统和现代影视美术设计

2.2.1 传统绘画

2.2.2 计算机绘画

2.2.3 辅助工具

2.3 软件介绍

本章小结

练习题

第3章 影视美术道具设计

3.1 影视道具的概念

3.1.1 道具的类别

3.1.2 影视专用道具

3.2 木材质感表现——木质法杖

3.2.1 案例分析

3.2.2 创建文件

3.2.3 画笔创建

3.2.4 起稿阶段

3.2.5 深入刻画阶段

3.2.6 后期处理阶段

3.3 皮革材质表现——皮铠

3.3.1 案例分析

3.3.2 起稿

3.3.3 铺色

3.3.4 刻画

3.3.5 利用滤镜制作皮铠质感

3.3.6 光效设计

本章小结

练习题

第4章 影视美术角色设计

4.1 影视美术角色设计

4.2 灵异怪物表现——龙魔

4.2.1 案例分析

4.2.2 起稿阶段

4.2.3 铺大色调

4.2.4 深入刻画阶段

<<影视美术设计>>

4.2.5 制作小物品质感效果

4.3 奇幻角色表现——火纹乌

4.3.1 案例分析

4.3.2 创建新文件

4.3.3 画笔创建

4.3.4 起稿和铺色

4.3.5 角色刻画

4.3.6 羽毛刻画

4.3.7 深入调整刻画

4.4 植物精灵表现——花之精灵

4.4.1 案例分析

4.4.2 起稿阶段

4.4.3 画笔创建

4.4.4 头部刻画

4.4.5 身体刻画

4.4.6 衣服刻画

4.4.7 手和脚的刻画

4.4.8 道具刻画

4.4.9 深入调整

本章小结

第5章 影视美术场景设计

第6章 影视美术综合设计

<<影视美术设计>>

章节摘录

版权页：插图：

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>