

<<动画场景设计基础>>

图书基本信息

书名：<<动画场景设计基础>>

13位ISBN编号：9787531443971

10位ISBN编号：753144397X

出版时间：2009-8

出版时间：徐令、陈德俊 辽宁美术出版社 (2009-08出版)

作者：徐令，陈德俊 著

页数：96

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>

<<动画场景设计基础>>

内容概要

《动画场景设计基础》主要针对动画场景设计的概念、方法、表现、色彩运用、制作流程等方面进行全面介绍。

《动画场景设计基础》图例丰富，实用性强，并配有课件辅助教学。

《动画场景设计基础》是动画场景设计课的专用教材，也可以作为高等院校动画专业或相关专业的教学参考书，同时还可以为动画创作和艺术设计等从业者提供动画欣赏思路和设计参考。

<<动画场景设计基础>>

书籍目录

第一章 动画场景设计概述 / 001 第一节 动画场景设计的概念 / 008 第二节 场景的功能 / 008 一、交代时空关系 / 008 二、营造情绪气氛 / 009 三、刻画角色性格、心理 / 009 四、场景是动作的支点 / 010 五、强化矛盾冲突 / 010 六、叙事功能 / 010 七、隐喻功能 / 011 第三节 场景的特性 / 011 一、时间性 / 011 二、运动性 / 011 第四节 动画场景设计的要求 / 012 一、从剧本出发, 从生活出发 / 012 二、与角色统一的线条感 / 012 三、写实基础上的绘画感 / 012 第二章 动画场景的创作方法 / 013 第一节 动画场景设计的种类 / 014 第二节 动画场景设计的构思 / 015 一、树立整体造型意识 / 015 二、形成基调 / 015 三、确立造型 / 015 第三节 动画场景画面构图的处理方法 / 016 第四节 动画场景的空间构成 / 016 一、点 / 016 二、线 / 017 三、面 / 018 四、体 / 019 第五节 动画场景的空间表现 / 021 一、空间的概念 / 021 二、动画场景的要素与分类 / 021 三、空间形态的心理感受 / 022 四、塑造场景空间的方法 / 022 五、场景空间在动画影片中的作用 / 026 第三章 动画场景的色彩运用 / 029 第一节 色彩的基本原理 / 031 一、色彩的种类 / 031 二、色彩的属性 / 031 第二节 色彩的基调 / 033 一、色相基调 / 034 二、明度基调 / 034 三、纯度基调 / 035 第三节 色彩的对比 / 036 一、色相对比 / 036 二、明度对比 / 038 三、纯度对比 / 039 第四节 色彩的调和 / 041 一、类似调和 / 041 二、对比调和 / 043 第五节 色彩的装饰性 / 044 第四章 动画场景的制作流程 / 045 第一节 场景透视的表现功能 / 046 一、场景镜头画面透视的基本概念 / 046 二、透视方法 / 046 三、透视的画法 / 048 第二节 二维动画场景制作 / 049 一、动画场景设计图的制作 / 049 二、场景绘制的方法 / 051 三、二维动画场景制作中应注意的问题 / 055 第三节 三维动画场景制作 / 059 一、建模 / 059 二、材质 / 060 三、灯光 / 061 第四节 定格拍摄动画场景制作 / 063 一、模型的制作 / 063 二、灯光的布覆 / 063 第五章 动画场景设计图的制作 / 065 第一节 场景效果图的制作 / 066 一、画幅规格 / 066 二、景别 / 066 三、构图 / 067 第二节 场景效果图的绘制方法 / 068 一、天空的绘制 / 068 二、地面的绘制 / 069 三、花草的绘制 / 070 四、树的绘制 / 072 五、全景的绘制 / 073 六、外景的绘制 / 073 第六章 经典动画场景创作赏析 / 077

<<动画场景设计基础>>

编辑推荐

《动画场景设计基础》是动画场景设计课的专用教材，也可以作为高等院校动画专业或相关专业的教学参考书，同时还可以为动画创作和艺术设计等从业者提供动画欣赏思路和设计参考。

<<动画场景设计基础>>

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>