

<<动态图形设计基础>>

图书基本信息

书名：<<动态图形设计基础>>

13位ISBN编号：9787562153948

10位ISBN编号：7562153949

出版时间：2011-8

出版时间：西南师范大学出版社

作者：李渝

页数：118

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>

## <<动态图形设计基础>>

### 内容概要

笔者李渝近几年一直从事动态图形设计相关的教学工作，结合自己在教学与科研中的经验，参阅相关资料，写成这本《动态图形设计基础》，试图对动态图形设计基础教育做一些探索。本书从空间、时间、运动和视(听)觉元素等几个方面对动态图形设计的基本原理和规律进行了初步的归纳和总结，运用相关实例进行一定的分析讲解。

## <<动态图形设计基础>>

### 书籍目录

#### 第一章 动态图形设计概论

##### 第一节 动态图形设计定义与基本特点

##### 第二节 动态图形设计发展的脉络

- 一、动态图像的早期探索
- 二、近现代动态图形设计的成型与发展
- 三、动态图形设计的两条线索

##### 第三节 动态图形设计在视觉传达设计发展中的地位与应用

- 一、动态图形设计的广泛运用与社会生活物质水平的提升相联系
- 二、动态图形设计的广泛运用标志着社会信息传递方式的发展
- 三、人类信息接受习惯的改变促进动态图形设计得到更广泛运用
- 四、动态图形设计的发展促进了传统图形设计观念的更新
- 五、动态图形设计的主要应用范围

##### 第四节 动、静态图形设计学习之间的关系

#### 第二章 空间认知

##### 第一节 真实空间与图形设计空间

- 一、真实的物理空间特点
- 二、静态图形设计的空间特点
- 三、动态图形设计的时间空间特点
- 四、现实空间和图形设计空间的矛盾

##### 第二节 图形设计空间的视觉属性

- 一、空间广度与边界
- 二、空间深度
- 三、空间结构
- 四、空间力场

#### 第三章 运动表现

##### 第一节 运动的分类

- 一、按运动形成的主体划分
- 二、基本运动
- 三、视野运动
- 四、其他运动分类方式

##### 第二节 位移运动

- 一、速率与加速度
- 二、方向
- 三、路径
- 四、轴心

##### 第三节 运动表意语言

- 一、相对运动
- 二、运动的拟态
- 三、运动的预测
- 四、运动的夸张

#### 第四章 时间设计

##### 第一节 时间特性

- 一、时间原点、运动变化临界点和关键帧
- 二、客观时间与主观时间

##### 第二节 时间表意语言

## <<动态图形设计基础>>

- 一、升格和降格
- 二、暂停与定格
- 三、抽帧与跳剪
- 四、重复、频率与节奏
- 五、时间的回溯与浓缩
- 六、连续性剪辑与蒙太奇剪辑
- 第三节 信息流程设计
  - 一、流程线与流程
  - 二、信息流程设计技巧
  - 三、信息流程的次序类型
  - 四、信息流程设计的考虑因素
- 第五章 动态元素
  - 第一节 构成规律
    - 一、运动矢量线
    - 二、图底关系
    - 三、统一与对比
    - 四、骨格构成
    - 五、位置与范围
    - 六、视觉扫描线
  - 第二节 图像
    - 一、静态图像与动态图像
    - 二、像素与矢量
    - 三、生成与实拍
    - 四、图像风格
  - 第三节 文字
    - 一、展示条件
    - 二、字体与字号
    - 三、文字辨识条件
    - 四、复现率
    - 五、运动方向与方式
  - 第四节 声音
    - 一、根据来源属性划分声音的种类
    - 二、根据与画面的组合关系划分声音的性质
  - 第五节 组合关系
    - 一、连续式组合
    - 二、片段式组合
    - 三、图层式组合
    - 四、嵌套式组合
    - 五、综合式组合
- 第六章 动态图形设计创意案例
  - 第一节 amc20周年频道id
    - 一、设计公司简介——Shile
    - 二、客户简介——Amc
    - 三、作品案例分析
  - 第二节 圣丹斯国际电影节 宣传片
    - 一、设计公司简介——digital kitchen(数码厨房)
    - 二、客户简介——圣丹斯国际电影节

<<动态图形设计基础>>

三、作品案例分析

第三节 智威汤逊“cet”宣传片

一、设计公司简介——Linc

二、客户简介——jwt cet

三、作品案例分析

## &lt;&lt;动态图形设计基础&gt;&gt;

## 章节摘录

版权页：插图：第一节真实空间与图形设计空间 一、真实的物理空间特点 在牛顿的空间理论中，我们真实的空间是所谓的欧几里德空间（Euclidean Space）：空间是无限的，没有尽头也没有边际，空间内部是平直的，由长宽高三个维度构成，通常我们用XYZ代表这三个维度来度量空间，三个轴向相交于一个假定的空间原点为中心，向两边无限延展。

我们可以根据需要，任意选择原点的位置以建立一个空间的坐标系，在这个坐标系中用每个轴向上的刻度来衡量一个物体的尺度或者标注一个物体的位置。

这三个空间维度是我们真实生活中感官可以感知的，更多维度的空间只具有科学理论意义，而与我们的动态图形设计关系不大。

二、静态图形设计的空间特点 静态的平面设计只是在空间的XY的维度上展开的，在尺度上是有限的，这意味着存在有一个明确的边界，在边界以外的元素是永远不可见的。

Z度上是一个深度为0的空间，我们可以在这个物理深度为0的轴向上模拟不同深度的空间，可以模拟从画面位置向内完全没有深度到无穷远的距离。

从这一意义来说，在空间深度轴向上的表现是没有边界的。

三、动态图形设计的空间特点 动态图形设计在空间上的维度和静态一样，XY轴向上有边界，在空间的Z轴上仍然是没有深度的，增加的只有时间的维度，但是时间因素的引入却拓展了XY轴上所能表现的空间范围和2轴空间深度上表现的精准度。

这一点将在后面详讲。

四、现实空间和图形设计空间的矛盾 有限和无限永远是宇宙间的一对矛盾。

当我们在进行设计的时候，现实空间是无限的三维空间，没有边界的，里面所包含的元素是无限的。

我们进行设计的空间是有限的二维空间，有边界的，包含的元素也是有限的，这样也会形成一种矛盾。

如何根据我们需要传达的信息，运用有限的元素，在有限的空间范围内有效地完成设计，达到传达效果，是静态和动态的图形设计都需要解决的问题。

第二节图形设计空间的视觉属性 在静态图形设计时，我们对空间的表现相对单纯一些，但是引入时间因素以后，对空间的表现手段大大加强。

在进行动态图形设计时有更多的特性可以表现。

<<动态图形设计基础>>

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>