第一图书网, tushu007.com

<<动画场景设计>>

图书基本信息

书名：<<动画场景设计>>

13位ISBN编号：9787562930815

10位ISBN编号：7562930813

出版时间：2010-2

出版时间：武汉理工大学出版社

作者：陈峰，黄文山　编著

页数：90

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>>

内容概要

动漫产业被称为21世纪的朝阳产业，具有广阔的发展前景和巨大的潜在市场。
作为动漫产业核心的动画具有高度的娱乐性、欣赏性、教育性，自1906年美国人斯图尔特·勃莱克顿拍摄出第一部动画电影《一张滑稽面孔的幽默姿态》以来，动画就为人们所喜闻乐见，并在一百多年的发展过程中得到了不断的完善，特别是随着电脑技术的日新月异，动画的应用早已渗透到影视、游戏、网络等领域，其外延不断扩展直至发展为一个产业链。
动漫产业作为创意产业的典型代表，它对现代社会的经济文化有着广泛而深刻的渗透力，是21世纪知识经济的核心产业。
近年来，我国动漫产业在政府及动漫专业人才的带动下，呈现出强劲的复苏和迅猛的发展态势。
动漫产业的发展与繁荣离不开教育的推动，它也为动画教育带来了新的发展机遇。
　动画是一门综合性的艺术形式，涉及绘画、。
文学、造型、影视、计算机技术、音乐等领域，其制作流程严谨且环环相扣。
动画场景设计则是动画制作前期美术设计的一个组成，学习时应注意局部与整体相辅相承的关系。
动画场景设计作为一门为影视动画服务，为展现故事情节、完成戏剧冲突、刻画人物性格服务的时空造型艺术，集功能性与艺术性于一体。
一方面，给导演提供了镜头调度、运动主体表演、镜头构图、景物透视、光影及空间想象的依据；另一方面，场景设计直接影响着整部作品的风格和艺术水平。
动画场景设计的学习需要一定的知识、技能的准备，主要包括绘画造型能力、色彩与光影知识、透视知识、空间想象力及影视方面的基础知识等。
　此次再版我与黄文山老师合作，在编写过程中，我们结合几年来工作与教学的经验，对动画场景设计教学进行了理论化、体系化的梳理，并整合了一些动画项目。
其中第6章由我们两人合作完成，其余章节由我一人完成。
本书的编写得到教育部新世纪教学研究所高等学校教学资源建设立项项目“ 艺工结合类课程教学资源的建设与应用 ”的支持。

第一图书网, tushu007.com

作者简介

1999年中国美术学院综合绘画系毕业，获学士学位。
1999--2003年，任职于动画公司及游戏公司，期间赴日本研修游戏美术半年。
2007年中国美术学院新媒体研究生毕业，获硕士学位。
现为浙江理工大学动画系教师。

主要作品：
2004年完成水墨动画《苏东坡浚湖筑堤》

<<动画场景设计>>

书籍目录

1　动画场景概念 1．1 动画制作的前期策划 1．2 动画场景设计的基本概念及场景类型 1．3　动画场景的作用 1．4　动画场景设计的要点 思考题2　动画场景的透视　　2．1　透视的基本概念　2．2　透视的基本类型　思考题3　动画场景的色彩 3．1 色彩的基本概念 3．2　色彩的感觉与联想 3．3　动画场景的色彩的功能 思考题4　动画场景的构图 4．1 动画场景构图的概念与特性 4．2　构图的视觉元素 4．3　构图的形式美原则 4．4　场景画面的构图方式 思考题5　动画场景的风格类型 5．1 严谨细腻的写实风格 5．2　充满幻想、夸张的卡通风格 5．3　鲜明概括的装饰风格 思考题6　动画场景的设计与制作 6．1 动画场景设计制作流程 6．2 二维动画场景设计制作实例 6．3　三维动画场景设计制作实例 思考题7　经典动画场景赏析参考文献

章节摘录

版权页:插图:

编辑推荐

第一图书网, tushu007.com

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