

<<高等院校动漫专业系列教材>>

图书基本信息

书名：<<高等院校动漫专业系列教材>>

13位ISBN编号：9787308057929

10位ISBN编号：7308057925

出版时间：2008-8

出版时间：浙江大学出版社

作者：陈岭，罗岚 编著

页数：114

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>

内容概要

《场景风格设计及技法应用》有很多传统手工绘画和电脑绘画的实例、步骤图及讲解。这本书介绍了一些动画场景设计的基本常识、绘画入门技巧以及一些工作室的作品与大家交流，希望朋友们能够认真地学习、分析、吸收这些作品中的关键部分并为自己所用，这是我们最大的愿望，也是《场景风格设计及技法应用》的目的所在。

本书从第一章动画场景概述、透视原理和实例开始，是由简至难、循序渐进的过程。为了寻求一个轻松的学习氛围，通过一些绘画技巧的范例，使朋友们对绘画有深入的了解从而融会贯通，为以后动画的绘画创作和使用电脑绘画打下基础。

作者简介

陈岭

山岚工作室场景美术总监

简历：

毕业于中国美术学院环境艺术专业；

1990年就职于杭州动画片公司；

1992 - 1997年任职深圳美资太平洋动画有限公司，高级绘景师；

1997年以后担任杭动宏广动画美术总监兼指导，并创立了山岚工作室；

国

书籍目录

第一章 动画场景设计概述 第一节 动画场景的概述 第二节 动画场景设计的概述 第三节 卡通场景的透视基本法则 第四节 场景的构图设计 第五节 场景设计的明暗关系 第六节 景物的结构表现手法第二章 背景绘制的技法 第一节 背景绘制技法分为手工绘制和电脑绘制 第二节 笔的使用方法 第三节 背景中物体的质感表现 第四节 外景景物的表现第三章 动画背景色彩的基础 第一节 光与色彩 第二节 色彩的四个要素：色相、冷暖、明度、纯度 第三节 色彩的对比 第四节 色彩的调和 第五节 色彩的基调第四章 山岚工作室作品欣赏 手绘作品 电脑作品

章节摘录

插图：第一章 动画场景设计概述第一节 动画场景的概述动画场景设计是美术者、动画场景美术者针对影片（脚本）创作场景、气氛、色彩，场景设计区别于制作过程中绘景工作，是一个创作过程。美术者通过影片中的关键部分为整个影片确立美术风格，提供出大致对场景创作的气氛样稿，然后由场景设计人员绘出具体每个场景所要用的线稿，最后再绘景工作人员进行相关的绘制，得到最终的场景美术稿。

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>