

<<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：9787512109346

10位ISBN编号：7512109342

出版时间：2012-5

出版时间：清华大学出版社

作者：李铁

页数：266

字数：430000

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

李铁、张海力编著的《动画场景设计(第2版)》详细讲述动画场景的类型、动画场景设计流程、蒙太奇场面与分镜头场景设计, 以及如何进行造型基本功的训练; 深入介绍几何透视原理, 及阴影、镜像、倒影的制图方法, 并详细讲述空气透视、散点透视在动画场景设计中的应用。

从自然景观、建筑空间、交通工具、魔幻场景等几个方面, 详细讲述动画场景的构成; 介绍动画场景的灯光效果和布光原理。

从动画时空、色彩基调、场景风格等几个方面介绍动画场景设计的构思方法及构图原理。

最后着重讲述动画场景的设计规范, 以及二维动画、偶动画、三维动画的不同制作特点。

《动画场景设计(第2版)》既有理论指导, 又有大量精心编排的案例分析, 理论与实践并重。

《动画场景设计(第2版)》适用于动画、游戏及数码媒体专业的研究生、本科生及动漫爱好者阅读和自学, 也可以作为动画、游戏及数码媒体专业人士的参考书籍。

<<动画场景设计>>

书籍目录

第1章 动画场景设计概论

1.1 动画场景设计概述

1.1.1 动画场景的作用

1.1.2 动画场景设计原则

1.2 动画场景的类型

1.2.1 依据内容分类

1.2.2 依据制作方式分类

1.3 蒙太奇场面与分镜头场景

1.4 与场景设计相关的动画制作环节

1.4.1 概念设计

1.4.2 分镜头与故事板

1.4.3 动画设计稿

1.5 动画场景设计制作流程

1.5.1 准备阶段

1.5.2 搜集素材

1.5.3 构思阶段

1.5.4 定稿阶段

1.5.5 制作阶段

习题

第2章 基础训练

2.1 素描

2.2 速写

2.3 色彩

习题

第3章 透视原理

3.1 概述

3.2 几何透视

3.2.1 透视原理

3.2.2 一点透视

3.2.3 两点透视

3.2.4 三点透视

3.2.5 网格透视

3.2.6 三维辅助参考法

3.2.7 场景透视需要注意的问题

3.3 透视阴影

3.3.1 光线与画面平行时的透视阴影

3.3.2 光线与画面相交时的透视阴影

3.4 镜像与倒影

3.5 空气透视

3.6 散点透视

习题

第4章 动画场景构成

4.1 自然景观

4.1.1 天空自然景观

4.1.2 陆地自然景观

<<动画场景设计>>

4.1.3 植物

4.1.4 水景

4.2 建筑空间

4.2.1 建筑空间分类

4.2.2 建筑与历史

4.2.3 建筑与地域

4.2.4 室内场景构成

4.3 交通工具

4.4 魔幻场景

习题

第5章 场景灯光效果

5.1 布光原理

5.2 灯光设计

5.3 光效果

5.4 光与影

习题

第6章 动画场景构思

6.1 动画时空

6.1.1 时间与空间

6.1.2 多平面摄影技术

6.2 场景色彩基调

6.3 场景风格

6.4 与角色的配合

习题

第7章 动画场景构图

7.1 构图原理

7.2 构图规律

7.2.1 平衡

7.2.2 黄金分割

7.2.3 对比与调和

7.2.4 骨骼结构

7.3 动画场景构图特点

7.3.1 固定的幅面比例

7.3.2 灵活的视角

7.3.3 动画场景分层

7.4 静态构图与动态构图

7.5 景别

7.6 镜头动作

习题

第8章 动画场景制作

8.1 设计规范

8.1.1 场景设计清单

8.1.2 方位结构图

8.1.3 综合设计图

8.1.4 色彩基调图

8.1.5 灯光设计图

8.2 二维动画场景

<<动画场景设计>>

8.3 定格动画场景

8.4 三维动画场景

习题

参考文献

<<动画场景设计>>

编辑推荐

《高等院校动画专业"十二五"规划教材:动画场景设计(第2版)》既有理论指导,又有大量精心编排的案例分析,理论与实践并重。

《高等院校动画专业"十二五"规划教材:动画场景设计(第2版)》适用于动画、游戏及数码媒体专业的研究生、本科生及动漫爱好者阅读和自学,也可以作为动画、游戏及数码媒体专业人士的参考书籍。

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>