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：9787532272006

10位ISBN编号：7532272001

出版时间：2011-4

出版时间：上海人美

作者：殷俊//袁超

页数：121

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

动画场景设计是动画设计中除角色造型以外的一切物体的造型设计，在动画制作过程中具有举足轻重的地信。
《动画场景设计》以大量风格独特的经典动画影片场景为例，全面系统地论述了动画场景设计的基本理论和创作方法，并结合实例阐述了二维动画场景和三维动画场景的制作流程，帮助读者建立科学系统的动画场景设计思维体系，学习并掌握以数字技术为核心的动画场景的空间构成及表现技法。
《动画场景设计》结构严谨，内容丰富，理论与实践并重，配有详细的课程安排和实例讲解，是相关专业教学的必备教材和绝佳辅导用书。

作者简介

殷俊，副教授,硕士生导师,江南大学数字媒体学院副院长,英国Vicon Motlon Systems国际认证教师,日本Selsy Comic Studio国际认证教师,中国电影家协会会员,中国电影剪辑协会理事,上海电影家协会理事,江苏省动漫艺术协会理事,江苏省传媒艺术研究会理事,江苏省工艺美术协会设计师分会理事,主要从事动画、数字媒体艺术设计、交互艺术设计的教学与研究工作。
近年来在《文艺研究》、《装饰》、《美术观察》、《艺术百家》、《包装工程》等国家一级核心期刊上发表学术论文及作品近十余篇，被Csscl及收录多篇。
主编及参编出版了《动画视听语言》、《数字影视动画场景创作》、《动画声音》、《动画剧本写作基础》等多部教材、专著。
动画短片《三英战吕布》荣获中华民族文化促进会动画艺术委员会主办的首届国际中国经典文化创意动漫设计大赛铜奖等。
袁超，讲师,江南大学艺术学硕士,江南大学数字媒体学院数字艺术系副主任,长期从事中外动画文化比较、动画教育及产业发展的研究工作。
近年来，致力于动画学科发展、学生职业素质开发的教育研究，并根据社会需要，创立开设了《商业环境视觉传达》、《创意与实践》等课程，受到了学生的好评。

<<动画场景设计>>

书籍目录

1 动画场景设计概论1.1 何谓动画场景设计1.2 动画场景设计的特点1.3 场景在动画影片中的作用2 动画场景的设计方法2.1 动画场景的种类2.2 动画场景设计的构思要求2.3 动画场景画面构图的处理方法2.4 动画场景的空间构成2.5 动画场景的空间表现2.6 场景空间在动画影片中的作用3 动画场景的光影与色彩3.1 光影的基本规律3.1.2色彩的基本原理3.3 色彩的基调3.4 色彩的对比3.5 色彩的调和3.6 色彩的装饰性4 动画场景的创作流程4.1 二维动画场景创作流程4.2 三维动画场景创作流程4.3 定格拍摄动画场景制作4.4 三维动画场景创作案例5 经典动画影片场景设计赏析5.1 自然景观5.2 建筑场景5.3 室内场景5.4 其他场景课程教学安排建议参考书目后记

章节摘录

版权页：插图：动画场景空间可分为两大类，即物理空间和心理空间。
物理空间是由实体显现并限定的空间.包括视觉空间和联想空间。
心理空间则是实际上并不存在、不能通过视觉感官所接受但能够被感受到的空间。
它的本质是实体形态向周围的扩张，即通常所说的空间张力，这是人类视知觉器官以外的感觉系统的作用所致，也是人类自我心理暗示和自觉进行心理描述的结果。
试举例说明空间感在一个餐厅里，第一个买好饭菜的人.将找一个他认为的最佳位置坐下.第二个人如果不是第一个人的家人、朋友或熟人，则一定会选择离第一个人较远的位置坐下，再后面来的人直到没有合适的空位子时间，他才会端着饭菜紧挨着别人坐下，这就是心理空间在起作用。
作为一个个体，每一个人都有自己的私人空间场.也称”微观空间”。
因此，如何塑造适宜的场景空间，就要求我们必须充分利用人类自身的空间场的特性来设计、创造出恰当的空间感。

编辑推荐

《动画场景设计》是中国高等院校动漫游戏专业精品教材之一。

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