

<<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：9787541028700

10位ISBN编号：7541028703

出版时间：2006-5

出版时间：四川美术出版社

作者：江辉

页数：128

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

一部出色的动画片，不仅需要丰富的角色，还需要展示出相当完美的场景。

无论从布局安排，还是造型设计来讲，影视动画的表现力需要优秀，动人的场景进行表现与烘托。

《动画场景设计》作为一门大学影视动画专业开设的必修课程，会帮助你进入场景设计的殿堂……讲解影视动画场景设置的关键技巧及注意事项，强调技术，以经典的实例作演示是本书的重点。

每个实例都将进行细微地讲解分析；以丰富的案例，全面、系统、科学地指导学生塑造场景的技巧和提高表现力。

随书附赠的视频光盘，收录了大量中外优秀的场景设计作品，以供欣赏和研究。

景设计顾名思义是指动画片中除角色造型以外的一切物象的造型设计。

场景是展开剧情，展示角色生存空间、时代背景、塑造和烘托角色形象、个性特征及内心世界的特定空间环境。

场景的空间体量很大：田野、江河、高山、明月等属于自然环境；城市、广场、园林、居室等是人类为自己营造的工作、学习、休闲等场所，属于人工环境；人与人之间形成的非物质的意识领域属社会环境。

有了本书的帮助，一定能使你的创作显得更有生命力，更能让人身临其境！

<<动画场景设计>>

作者简介

江辉，讲师，男，1972年生。

汉族。

四川美术学院毕业。

1994年进入动画行业，曾先后师从德国著名动画导演白瑞先生，台湾著名动画导演林静仪先生。

日本动画导演玉川真人先生等多位动画界前辈。

川音成都美术学院讲师。

参与欧美、日本、中国、韩国多部动画电影。

电视片

<<动画场景设计>>

书籍目录

引言1 认识场景 第一章 场景艺术概述 第一节 中国 第二节 日本 第三节 欧美 第二章 场景市场的关系及应用 第一节 场景与动画 第二节 场景与漫画、连环画 第三节 场景与游戏 第四节 场景与数字电影 第三章 场景的功能与要求 第一节 交代时空关系 第二节 营造情绪氛围 第三节 刻画角色性格及心理 第四节 强化矛盾冲突 第五节 场景的时间特性 第六节 场景设计的要求 第七节 场景的分类 第八节 素材收集 第四章 场景绘制与工具操作 第一节 手绘工具 第二节 电脑软件工具2 学习场景 第五章 如何学习绘制场景 第一节 绘景的乐趣与困难 第二节 小稿的重要性 第三节 背景要素 第四节 综合美化 第六章 数字场景基础 第一节 三维场景制作 第二节 后期修改 第七章 二维动画场景基础 第一节 动画场景构图 第二节 透视 第三节 色彩 第四节 光影塑造的灵魂3 赏析场景 第八章 创作讲解 第一节 前期准备 第二节 范例 第九章 欣赏图例

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>