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：9787810827782

10位ISBN编号：7810827782

出版时间：2006-8

出版时间：北方交通大学出版社

作者：李铁、张海力/国别：中国大陆

页数：245

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

本书详细讲述了动画场景的类型、动画场景设计流程，以及如何进行造型基本功的训练；深入介绍了几何透视原理，及阴影、镜像、倒影的制图方法，并详细讲述了空气透视、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，详细讲述了动画场景的构成；介绍了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了动画场景设计的构思方法及构图原理。
最后还着重讲述了动画场景的设计规范，及二维动画、偶动画、三维动画的不同制作特点。
本书既有理论指导，又有大量精心编排的案例分析，理论与实践并重。
本书适用于动画、游戏及数码媒体专业的研究生、本科生以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 1.2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动画场景设计流程 1.3.1准备阶段 1.3.2搜集素材 1.3.3构思阶段 1.3.4定稿阶段 1.3.5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 3.3.3阴影设计范例 3.4镜像与倒影 3.5空气透视 3.6散点透视第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 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 6.2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 7.4.1场景分割 7.4.2动态调整 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 8.3偶动画场景 8.4三维动画场景 8.4.1三维动画建模 8.4.2材质与贴图 8.4.3场景灯光 8.4.4三维特效 8.4.5二维动画中的三维效果 习题参考文献

<<动画场景设计>>

编辑推荐

本书详细讲述了动画场景的类型、动画场景设计流程，以及如何进行造型基本功的训练；深入介绍了几何透视原理及阴影、镜像、倒影的制图方法，并详细讲述了空气透视、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，详细讲述了动画场景的构成：介绍了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了动画场景设计的构思方法及构图原理。
最后还着重讲述了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。
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。
本书可作为动画、游戏及数码媒体专业的研究生、本科生教材，也可供广大动漫爱好者阅读和自学，还可以作为动画、游戏及数码媒体专业人士的参考书籍。

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