

<<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：9787512106918

10位ISBN编号：7512106912

出版时间：2011-9

出版时间：北京交通大学

作者：殷俊,袁超

页数：146

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

《动画场景设计》汇集国内外经典的动画场景创意案例，以专业的观点分析动画场景理论、动画场景造型、动画场景色彩、动画场景表现方法、动画场景的透视等关键问题。帮助求学者领悟创意规律，快速步入国际化动画场景设计的进程，并发展出自己的设计风格，走在动画场景设计前沿。

《动画场景设计》结构科学系统、案例丰富实用，在阐述和讲解动画场景设计理论的同时，穿插着大量经典的动画场景画面的应用案例，为本书的“点睛”之处，细细品味这些：动画场景主创者在创作设计时的良苦用心和讲究，一定可以让读者受益匪浅，并系统地学会动画场景设计的技巧和方法。

《动画场景设计》适合高等院校动画专业等相关专业的研究生、本科生的首选教材或动画场景设计专业的辅助教材，也可作为动画设计者的参考用书。

<<动画场景设计>>

作者简介

女, 1981年生, 湖北武汉人

装饰美工技师(国家职业资格二级)

现为华中师范大学武汉传媒学院讲师

湖北工业大学硕士研究生

主要从事影视动画场景设计、视觉传达设计、广告设计专业的教学与研究

科研成果

[1]2006年编著《动画场景设计》, 北京希望电子出版社。

[2]2011年编著“普通高等院校‘十二五’艺术与设计专业规划教材——《商业插画》”, 北京交通大学出版社。

[3]2011年编著“普通高等院校‘十二五’艺术与设计专业规划教材——《招贴设计》”, 北京交通大学出版社。

[4]2006~2011年曾在国内各种杂志上发表多篇学术论文, 并多次荣获省级优秀论文, 其中一篇学术论文荣获“第四届全国教育科研优秀成果奖一等奖”。

[5]2002~2011年曾有22幅设计作品参与国际和省部级的设计比赛, 取得优异成绩, 其中一组包装设计作品荣获省级金奖, 6幅设计作品分别荣获省级银奖和铜奖, 并选录在“普通高等教育‘十一五’国家级规划教材”中。

[6]2010年被中国教育界联合会、中国新教育研究编委会评为“全国优秀教育工作者”称号。

<<动画场景设计>>

书籍目录

第1章 动画场景概述

- 1.1 动画场景的概念
- 1.2 动画场景的功能
 - 1.2.1 动画场景交待空间关系
 - 1.2.2 动画场景营造氛围
 - 1.2.3 动画场景烘托角色
 - 1.2.4 动画场景的场面调度
 - 1.2.5 动画场景的强化视觉冲击力
 - 1.2.6 动画场景的叙事功能
- 1.3 动画场景的要素
 - 1.3.1 动画场景的组成要素
 - 1.3.2 动画场景空间的分类
- 1.4 动画场景的特性
 - 1.4.1 动画场景的时间性
 - 1.4.2 动画场景的运动性
 - 1.4.3 角色与场景的时空关系
 - 1.4.4 时空给角色的心理感受
- 1.5 优秀的动画场景设计作品
- 1.6 优秀的学生场景设计

第2章 动画场景的造型

- 2.1 动画场景形体造型方法
 - 2.1.1 动画场景的自然景观造型方法
 - 2.1.2 动画场景的人文景观造型方法
 - 2.1.3 动画场景的自然景观和人文景观结合的造型方法
- 2.2 动画场景空间组合
 - 2.2.1 动画场景的蒙太奇空间
 - 2.2.2 动画场景的构成空间
 - 2.2.3 动画场景的画外空间
 - 2.2.4 动画场景的再现空间
 - 2.2.5 动画场景中空间的造型性
 - 2.2.6 动画场景的综合整体空间
- 2.3 优秀的动画场景设计作品
- 2.4 优秀的学生场景设计

第3章 动画场景的色彩

- 3.1 动画场景的色彩基本规律
 - 3.1.1 动画场景的色彩属性
 - 3.1.2 动画场景的色彩构成节奏
- 3.2 动画场景的色彩基调
 - 3.2.1 动画场景的明度基调
 - 3.2.2 动画场景的颜色基调
- 3.3 动画场景的色彩心理
 - 3.3.1 动画场景的色彩功能
 - 3.3.2 动画场景的色彩感觉
- 3.4 优秀的动画场景设计作品
- 3.5 优秀的学生场景设计

<<动画场景设计>>

第4章 动画场景的透视

- 4.1 动画场景透视基本概念
 - 4.1.1 广义透视学
 - 4.1.2 透视范围
 - 4.1.3 透视图专用术语
- 4.2 动画场景透视的基本规律
 - 4.2.1 景物的近大远小的规律
 - 4.2.2 景物垂直时大, 平行时小的规律
 - 4.2.3 近景清晰, 远景模糊的规律
- 4.3 动画场景取得透视效果的方法
 - 4.3.1 焦点透视
 - 4.3.2 大气透视
 - 4.3.3 影调透视
 - 4.3.4 线条透视
 - 4.3.5 色彩透视
 - 4.3.6 运动透视
 - 4.3.7 借位图
- 4.4 动画场景鸟瞰图基本画法
 - 4.4.1 透视鸟瞰图
 - 4.4.2 无透视鸟瞰图
- 4.5 动画场景平行透视画法
 - 4.5.1 平行透视的基本概念
 - 4.5.2 平行透视的基本画法
 - 4.5.3 平行透视中其他景物的画法
- 4.6 动画场景成角透视画法
 - 4.6.1 成角透视的基本概念
 - 4.6.2 成角透视的基本画法
 - 4.6.3 成角透视中其他景物的画法
- 4.7 动画场景仰视画法
 - 4.7.1 平行透视下的仰视画法
 - 4.7.2 成角透视下的仰视画法
 - 4.7.3 垂直透视下的仰视画法
- 4.8 动画场景俯视画法
 - 4.8.1 平行透视下的俯视画法
 - 4.8.2 成角透视下的俯视画法
 - 4.8.3 垂直透视下的俯视画法
- 4.9 绘制动画场景透视图时应注意事项
 - 4.9.1 绘制内景透视图须注意
 - 4.9.2 绘制外景透视图须注意
- 4.10 优秀的动画场景设计作品
- 4.11 优秀的学生场景设计

参考文献

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>