

<<动画场景设计与制作>>

图书基本信息

书名：<<动画场景设计与制作>>

13位ISBN编号：9787040364309

10位ISBN编号：7040364301

出版时间：2012-12

出版时间：许宝良、张冰筠 高等教育出版社 (2012-12出版)

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>

<<动画场景设计与制作>>

内容概要

《动画设计与制作专业课程改革成果教材:动画场景设计与制作》是中等职业学校动画设计与制作专业系列教材之一。

《动画设计与制作专业课程改革成果教材:动画场景设计与制作》以工作过程为导向,通过一个个的工作任务,直观生动地讲解了动画剧本、动画场景中最为常见的天空、流水、山石、草地、树木等自然景物的绘制,旨在帮助学生快速了解学习动画场景的定义及其在动画、戏剧、电影中的应用,同时掌握动画场景绘制的技法。

全书由六个模块构成,每个模块都详尽阐述了工作步骤及相关知识点,并通过完成相应的工作任务,作为对知识点的掌握和能力的考核。

《动画设计与制作专业课程改革成果教材:动画场景设计与制作》的主要内容包括:步入动画场景的殿堂、动画场景的制作过程、动画场景的设计基础、二维场景的创作与表现技法、实训与强化、作品欣赏等。

<<动画场景设计与制作>>

书籍目录

模块一步入动画场景的殿堂 项目一学习场景设计的目的和方法 任务一学习场景设计的目的 任务二学习场景设计的方法 项目二场景设计的定义及其在动画中的作用 任务一场景设计的定义 任务二平面图和立面图的基本画法 任务三鸟瞰图的基本画法 任务四 场景在动画中的作用 项目三场景设计的方向定位 任务一交代时空关系 任务二营造情绪氛围 任务三刻画角色 任务四塑造空间 项目四场景设计的特性 任务一时空性 任务二运动性 任务三虚拟性 模块二动画场景的制作过程 项目一解读剧本和分镜头台本 任务一解读剧本 任务二解读分镜头台本 项目二理解摄影表 任务动画摄影表 项目三动画场景设计的要求 任务一从剧本出发 任务二从生活出发 项目四图片临绘 任务学生作业 模块三动画场景的设计基础 项目一天的表现 任务一制作笔刷 任务二天空的绘制 项目二水的表现 任务电脑绘制水 项目三山石的表现 任务一电脑绘制山石 任务二手绘山石 项目四草地的绘制 任务一电脑绘制草地 任务二手绘草地 项目五树的绘制 任务一电脑绘制树 任务二手绘树木 模块四 二维场景的创作与表现技法 项目一基础知识 任务一画幅规格 任务二景别 任务三构图 任务四色彩 任务五光与色 任务六光影 项目二室内场景的绘制 任务一场景中的道具 任务二室内场景的绘制 项目三室外场景的绘制 任务一绘制游戏场景 任务二绘制生活场景 任务三绘制鸟瞰场景 任务四绘制气氛场景 任务五绘制室外场景 项目四幻想场景的绘制 任务一风格的转化 任务二幻想场景的绘制 模块五实训与强化 项目一绘制校园场景 任务绘制校园场景 项目二春、夏、秋、冬的绘制 任务一春的绘制 任务二夏的绘制 任务三秋的绘制 任务四冬的绘制 模块六作品欣赏 项目动画场景欣赏 任务 学会欣赏场景中的构图和色彩 参考文献

<<动画场景设计与制作>>

章节摘录

版权页：插图：（8）乐音感色彩与声音还有直接的联系。

低音有深沉的感觉，如同低明度色彩；高音具有明亮感，如同高明度的色彩；清晰的声音是单纯鲜明的色彩，嘈杂的声音是浑浊的色彩。

从色相来区分，红色代表激昂的音乐，黑色代表庄严的音乐，浅蓝色、浅粉色代表轻柔的音乐。

（9）时间感从一年四季的时间来看，黄绿色、明调色彩、粉质色彩表示春天。

翠绿色、高纯度、高对比度、互补色对比都表现出夏天的特征。

红色、橙色、棕色、褐色都表示秋天。

白色、蓝色、灰色表示冬天。

任务五光与色 世界上有黑色的光吗？

这个问题，如果你去问任何一个物理老师，可以得到这样的回答：“黑色是物体吸收所有光线后，人眼得不到光的信息而产生的感觉。

”光是一种人类眼睛可以见的电磁波。

不同的波长长短产生色相差别，不同的振幅强弱大小产生同一色相的明暗差别。

光在传播时有直射、反射、透射、漫射、折射等多种形式。

光直射时直接传人人眼，视觉感受到的是光源色。

当光源照射物体时，光从物体表面反射出来，人眼感受到的是物体表面色彩。

当光照射时，如遇玻璃之类的透明物体，人眼看到是透过物体的穿透色。

光在传播过程中，受到物体的干涉时，则产生漫射，对物体的表面色有一定影响。

如通过不同物体时产生方向变化，称为折射，反映至人眼的色光与物体色相同。

自然界的物体五花八门、变化万千，它们本身虽然大都不会发光，但都具有选择性地吸收、反射、透射色光的特性。

任何物体对色光不可能全部吸收或反射，因此，实际上不存在绝对的黑色或白色。

可以肯定的是，同一组场景的光影关系一变，氛围也将随之改变。

场景的用光可由光线的方向等因素来界定，我们也据此分别讨论光影的变化从视觉层面升华到心理层面，带给我们不同的情感形象。

任务六光影 光的视角 所有的光都具有方向性，根据光源与物体以及画面水平方向的相对位置不同，可将动画场景用光分为顺光、逆光、侧光、顶光、底光五种基本类型。

（1）顺光 顺光，也叫做“正面光”，指光线的投射方向和拍摄方向相同的光线。

摄像机与光源在同一方向上，正对着被摄主体，使其朝向摄像机镜头的面容易得到足够的光线，可以使拍摄物体更加清晰。

根据光线的角度不同，顺光又可分为正顺光和侧顺光两种。

<<动画场景设计与制作>>

编辑推荐

《动画设计与制作专业课程改革成果教材:动画场景设计与制作》可作为中等职业学校动漫游戏专业教材，也可作为广大动漫美术爱好者的自学用书。

<<动画场景设计与制作>>

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>