

## <<动画设计的构图与合成>>

### 图书基本信息

书名：<<动画设计的构图与合成>>

13位ISBN编号：9787532279647

10位ISBN编号：7532279642

出版时间：2012-12

出版时间：上海人民美术出版社

作者：艾德·盖特纳

页数：216

译者：徐立

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>

## <<动画设计的构图与合成>>

### 内容概要

《动画设计的构图与合成》中主要讲解了动画构图的概念、原理及基本方法、镜头的运动、光影的表现及动画设计稿的绘制等内容。

为培养初级及中级动画设计师在自己的创作中能够利用这一宝贵资源做出创造性的解决方案。

保持故事喜剧性与电影性影响的同时，提升大家的动画构图与合成技术。

通过列举大量的迪士尼经典案例，以及准确到位的案例分析，有助于动画设计者迅速地掌握动画设计的构图技巧。

## <<动画设计的构图与合成>>

### 作者简介

作者：（美国）艾德·盖特纳 译者：徐立

## <<动画设计的构图与合成>>

### 书籍目录

- 序言 曾几何时
- 第一章 故事情节工具
- 第二章 透视
- 第三章 构图
- 第四章 摄影机
- 第五章 灯光效果
- 第六章 工作流程
- 索引

## <<动画设计的构图与合成>>

### 章节摘录

版权页：插图：为了避免迷失在细节中，我在每次讲景的设计标准而倍感自信。

这真的能减少导座时都会建议大家列出一张关于样例或例文演或是艺术指导否决你工作的次数，不仅如的表，这张表足以吸引你关注两次或更多此，由于作品的一致性，这样做还会帮助你你自己的设计基础部分。

用图钉将清单按在赢得声誉。

靠近你工作的地方，这样你就可以看到它。

在我的经验中，当我即将偏离工作重心的时候，会突然感到创意正在衰竭。

于是，我会检查清单看看我是否只是需要休息一下，或是我已经偏离自己写在清单上的最初的设计概念，迷失了方向。

清单必须是你自己制作的，较之一份来自更权威的清单，自制的清单在批判自己的作品时会使自己感到更舒服些。

没人喜欢被别人评论，但这却是整个过程中的一部分。

与其完成一件不适合的作品。

或是一件可能犯了一些错误的作品，不如先列一张表。

在用于绘画的每个小时中抽几秒钟来检查一下这张列表，你会为出色地达到了场一旦完成了初步缩略图，你就可以开始设计了。

这点很重要，再一次提醒大家。

不要陷于没有强有力形状支撑的细节。

进行动画美术设计，像动画师那样考虑形状和体积。

例如，勾勒树木时，画出它的形状；用你的线条显示出树的方向，从而展现地球的弧度。

画人物时也是同样的原理。

首先，画出物几乎是不可能的。

同样的法则也存在于动基本形状，之后加上衣服和头发。

从头发和画美术设计中。

先画基本形状，然后加上细衣服开始画是不是很怪异？

用那种方式画人 枝末节、房子、道路等。

## <<动画设计的构图与合成>>

### 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>