

<<动画场景创作技法>>

图书基本信息

书名：<<动画场景创作技法>>

13位ISBN编号：9787550209558

10位ISBN编号：7550209553

出版时间：孙立军 北京联合出版公司 (2013-05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>

<<动画场景创作技法>>

作者简介

河北科技大学唐山分院动画教研室主任，讲师 主要经历 2004年毕业于河北师范大学美术学院视觉传达专业，获得学士学位 2009年获得河北师范大学美术学专业硕士学位 2010年进入教育部和高教司联合举办的高等院校影视动画专业骨干教师高级研修班学习现致力于动画影片的设计制作以及教学与研究 工作 作品与获奖情况 参与制作50集动画片《本草传奇》 参与制作的动画短片

<<动画场景创作技法>>

书籍目录

第一章 概述 第一节 场景设计简况 一、古代绘画中的场景表现 二、动画场景设计的范围和任务 第二节 什么是动画场景 一、基本概念 二、动画场景的特性 三、动画场景设计的要求 第三节 动画场景的作用 一、交待时空关系 二、展现角色特征 三、推动故事情节发展 四、展示影片风格,烘托戏剧气氛 第四节 动画场景分类 一、设计风格 二、制作方法 三、动画场景设计的多元化发展 本章小结 本章作业

第二章 基本素质的培养 第一节 艺术与设计 一、动画素描和色彩 二、动画速写 三、三大构成造型基础能力训练 四、电脑造型的能力训练 五、理论与方法 第二节 自然科学与社会科学 一、多种学科高度交叉的综合型学科 二、要担负社会宣传的责任 本章小结 本章作业

第三章 动画场景设计流程 第一节 分析剧本,明确主题基调 一、认真读懂剧本 二、把剧本叙述的文字转化为创意图形 第二节 确立美术风格与造型特点 一、整体风格设计 二、人物造型设计 三、场景设计 四、分镜头设计 第三节 搜集和整理素材 一、生活是一切艺术创作的源泉 二、《追忆童趣》场景设计素材准备 第四节 绘制动画场景草图 一、符合剧情需要,反映影片特点 二、《追忆童趣》场景草图 本章小结 本章作业

第四章 场景画面透视原理 第一节 处理场景画面空间的一些手法 一、透视的原理和规律 二、近大远小,近疏远密 三、平行线相交 四、两种线段的发现 第二节 场景画面空间绘制方法 一、平行透视画法 二、成角透视画法 三、倾斜物体的透视画法 四、俯仰透视画法 五、曲线透视画法 六、光影透视画法 本章小结 本章作业

第五章 场景中的道具设计 第一节 基本概念 一、陈设道具 二、戏用道具 第二节 道具的设计方法 一、熟读剧本,认真分析揣摩 二、借鉴传统文化,有依据地设计 三、强化视觉效果,从形态、色彩、工艺三方面综合设计 四、典型范例分析 本章小结 本章作业

第六章 场景西面构图技法 第一节 点 一、基本概念 二、表现方式 三、典型范例——有感知的音乐会海报 第二节 线 一、基本概念 二、表现方式 第三节 面 一、基本概念 二、表现方式 第四节 体 一、基本概念 二、表现方式 第五节 点、线、面构成的形式美原理 一、变化与统一 二、对称与平衡 三、对比与调和 四、韵律与节奏 第六节 视觉画面中的元素分析 一、构图 二、画面的比例与分割 本章小结 本章作业

第七章 色彩与光线 第一节 色彩 一、色彩属性与画面关系 二、绘画色彩 第二节 光线 一、基本概念 二、灯光设计 三、动画场景中灯光的作用 本章小结 本章作业

第八章 动画场景制作 第一节 二维动画场景 一、图像处理软件Photoshop 二、绘图软件Painter 三、二维动画制作软件Flash 第二节 三维动画场景 一、3ds Max和Maya概述 二、典型范例分析 三、三维动画场景制作大致工序与要求 第三节 定格动画场景 一、概述 二、典型范例分析 三、定格动画场景制作的大致工序和要求 本章小结 本章作业

第九章 技能强化及实战演练 第一节 绘制草原场景 第二节 绘制夜晚工作场景 第三节 绘制公益广告场景 第四节 绘制小河场景 第五节 绘制生活场景 第六节 绘制楼间甬道场景 第七节 绘制十字路口场景 第八节 绘制公交车站场景 第九节 绘制火车站台场景 本章小结 本章作业

<<动画场景创作技法>>

编辑推荐

田杨所著的《动画场景创作技法(附光盘)》讲解了什么是场景设计,以及如何设计、创作出优秀的动画场景。

全书共9章,从理论到实践操作层层深入,详细分析、讲解了场景设计的概念、特点和作用,介绍了场景设计的基础训练方法、设计流程、构图法则和绘制技法。

本书是笔者根据场景设计教案整理而成,是多年教学经验的积累,以帮助读者更好地掌握场景设计的原理和方法,对于一些较复杂的原理,书中通过示意图进行了生动形象的展示。

在写作过程中,笔者对各章节内容做了精心规划和组织,重点、难点突出,有较强的针对性和实用性。

配套的《动画场景实训》是各章知识点和动画场景创作要领和绘制技法的延伸实践,旨在通过系统的、有针对性的练习锻炼学生的实际动手能力,希望本书能在动画场景设计的方法上为初学者打开一扇大门。

<<动画场景创作技法>>

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>