

<<影视动画场景设计>>

图书基本信息

书名：<<影视动画场景设计>>

13位ISBN编号：9787801888334

10位ISBN编号：7801888332

出版时间：2008-3

出版时间：现代出版社

作者：孙哲，陈义冰 主编

页数：137

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>

## <<影视动画场景设计>>

### 内容概要

该书着重于专业理论与场景设计创意为重点，内容丰富，体例新颖，图文并茂。通过大量原创场景实例作品赏析，使之逐步掌握场景设计的基本知识、基本技能和原创设计。增强场景的设计能力、彩绘制作能力及表现力。

内容涉及影视片中各个主场景色彩气氛图，平面坐标图，立体鸟瞰图，景物结构分解图。场景设计的作用很多，其中最主要的功能是给导演提供镜头调度，运动主体调度、景别的变化、视角的变化的选择，以及镜头画面的处理，即造型、构图、体感、空间、风格、色调气氛的综合表现，同时是镜头画面设计稿和背景制作者的直接参考资料，也是用来控制和约束整体美术风格、保证叙事合理性和情境动作准确性的重要形象依据。

要求应用视觉语言方式，使之对镜头画面的基本要领和绘画综合表现方法有一定程度的理解掌握。教程主要着眼于提高学生的专业知识、艺术素质、审美水平、创作能力。

从专业角度出发该书是一套符合本科、大专、高职、高专普通高等教育动漫游戏专业学生、动漫游戏爱好者量身定做的实例教材。

是塑造角色和影片风格关键创作环节，是动画专业的必修课。

在每个章节的后面都有和本章内容紧密相联的思考题，引导学生互动讨论、作业练习与课程总结，并提供课堂教学课件辅助光盘。

（本书场景素材由国内原创动画杭州玄机科技信息技术有限公司提供）

## <<影视动画场景设计>>

### 书籍目录

导论 第一节 场景设计的基本概念 第二节 场景设计的基本作用 第三节 场景设计的研究对象 第四节 场景设计的基本要求 第五节 场景设计的基本类别 第六节 动画场景有哪几种类别 思考题：第一章 动画场景的透视变化 第一节 镜头画面的视角变化 第二节 场景透视的研究对象 第三节 焦点透视的空间营造 思考题：第二章 动画场景的空间表现 第一节 景别的概念 第二节 景别的种类 第三节 陈设道具的作用 第四节 三维动画场景应用 思考题：第三章 动画场景的镜头运动 第一节 动画场景的规格 第二节 运动镜头 第三节 镜头的推、拉、摇、移 思考题：第四章 动画场景的构图处理 第一节 三角形的构图形式 第二节 焦点透视的构图形式 第三节 S形的构图形式 第四节 对称形的构图形式 第五节 拱形的构图形式 第六节 均衡形的构图形式 第七节 对比形的构图形式 思考题：第五章 场景绘制的基本方法 第一节 场景设计的基本技法 第二节 场景绘制的方法步骤 第三节 场景光影效果的应用 第四节 动画场景的绘制工具 思考题：第六章 场景绘制的色调配置 第一节 色彩的装饰性 第二节 色彩的调子 第三节 色彩的对比 第四节 色彩的调和 思考题：第七章 动画场景作品赏析

<<影视动画场景设计>>

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>