

《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：9787302251750

10位ISBN编号：7302251754

出版时间：2011-7

出版社：许盛 清华大学出版社 (2011-07出版)

作者：许盛

页数：127

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：www.tushu111.com

《动画场景设计》

内容概要

《动画场景设计》是一本专门介绍动画场景设计的教材，内容包括了动画场景设计综述、动画片场景设计的创意构思和构图表现、动画片场景设计中透视的运用、动画场景设计的空间表现和镜头运用、动画场景设计中色彩和光影的应用、动画场景的绘制与表现以及优秀动画影片场景赏析。《动画场景设计》适合作为本科、高职高专动漫、游戏专业学生的教材，也可以作为动漫、游戏设计制作爱好者的参考书。

书籍目录

第1章 动画场景设计综述1.1 动画场景设计的基本概念1.1.1 什么是动画场景设计1.1.2 什么是动画角色造型设计1.1.3 动画场景设计研究的对象1.1.4 动画场景设计与其他美术类设计的区别1.2 学习动画场景设计的意义及动画场景设计的作用1.2.1 学习动画场景设计的意义1.2.2 动画场景设计的作用1.3 动画场景设计的基本学习条件和对象1.3.1 学习动画场景设计需要具备的条件1.3.2 动画场景设计的对象1.4 动画场景设计的题材和类别1.4.1 动画场景设计的题材1.4.2 动画场景设计的类别1.5 动画场景的绘制流程思考与练习第2章 动画场景设计的创意构思和构图表现2.1 动画场景设计的创意构思2.1.1 创意构思的设计理念2.1.2 创意构思的来源2.1.3 创意设计稿的设计思路及步骤2.2 动画场景设计构图及表现形式2.2.1 动画场景设计构图的基本概念2.2.2 动画场景设计构图的目的2.2.3 动画场景设计构图的各种表现形式思考与练习第3章 动画场景设计中透视的运用3.1 动画场景设计中透视的研究3.1.1 透视的概念3.1.2 透视中立体感和空间距离感的体现3.1.3 透视的种类3.1.4 透视的基本术语3.2 透视中视平线的运用在动画场景设计中的作用3.2.1 视平线的概念3.2.2 视平线在动画场景构图中的作用3.2.3 视平线与动画场景镜头的视角变化3.3 动画场景设计中的线形透视与散点透视3.3.1 线形透视的概念和类型3.3.2 平行透视的研究3.3.3 余角透视的研究3.3.4 斜角透视的研究3.3.5 散点透视的研究思考与练习第4章 动画场景设计的空间表现和镜头运动4.1 动画场景设计中空间的营造4.1.1 空间营造在动画场景设计中的作用4.1.2 景深在动画场景中的作用4.1.3 动画场景空间的分类4.2 动画场景设计中景别的运用4.2.1 景别的概念4.2.2 景别的作用4.2.3 景别的种类4.3 镜头的运动在动画场景设计中的运用4.3.1 镜头的概念4.3.2 动画场景设计的规格4.3.3 固定镜头和运动镜头4.3.4 运动镜头的综合运用思考与练习第5章 动画场景设计中色彩和光影的应用5.1 动画场景设计中色彩的应用5.1.1 如何在动画场景中运用色彩5.1.2 色彩的属性5.1.3 色彩的基调5.1.4 色彩的对比5.1.5 色彩的调和5.1.6 色彩的装饰性5.2 动画场景设计中光影的应用5.2.1 动画场景设计中光影的概述5.2.2 光影的造型规律5.2.3 光影的方向性思考与练习第6章 动画场景的绘制与表现6.1 动画场景设计规范6.1.1 动画场景设计清单6.1.2 各种场景设计图6.2 二维动画场景绘制6.2.1 二维动画概述6.2.2 二维动画常用的手绘工具6.2.3 二维动画的裱纸步骤6.2.4 二维动画场景的设计步骤6.3 偶动画的制作6.3.1 偶动画概述6.3.2 偶动画的制作技术和流程6.4 三维动画场景制作6.4.1 三维动画场景概述6.4.2 三维动画的特点6.4.3 三维动画制作流程6.4.4 三维动画和二维动画的区别思考与练习附录 优秀动画影片场景赏析参考文献

版权页：插图：6.4 三维动画场景制作1

三维动画场景概述 三维动画又称3D动画，是近年来随着计算机软硬件技术的发展而产生的一种新的动画制作技术。在计算机中首先用三维动画软件建立一个虚拟的世界，设计师在这个虚拟的三维世界中按照要表现的对象的形状、尺寸建立模型以及场景，再根据要求设定模型的运动轨迹、虚拟摄影机的运动和其他动画参数，最后按要求为模型赋予特定的材质，并打上灯光。当这一切完成后就可以让计算机自动运算，生成最后的画面。三维动画技术模拟真实物体的方式使其成为一个有用的工具。由于其精确性、真实性和易操作性，目前被广泛应用于医学、教育、军事、娱乐等诸多领域。在影视广告制作方面，这项新技术制作的动画能够给人耳目一新的感觉，因此受到了众多客户的欢迎。三维动画可以用于广告和电影、电视剧的特效制作，如爆炸、烟雾、雨雪、光效等；也可以制作特技，如撞车、变形、虚幻场景或魔幻角色等。此外还能做广告产品展示，如片头飞字等。

6.4.2 三维动画的特点 相对于实拍影像，三维动画有如下特点：（1）三维动画能够完成实拍时不能完成的镜头制作，它不受天气、季节等因素的影响，对制作人员的技术要求较高，可修改性较强。在质量方面，三维动画更易控制。另外，实拍成本过高的镜头可通过三维动画实现以降低成本，实拍有危险性的镜头也可通过三维动画完成，无法重现的镜头可通过三维动画来模拟完成等。

（2）三维动画的画面表现力没有摄影设备的物理限制，可以将三维动画虚拟世界中的摄影机看做是理想的电影摄影机，而制作人员相当于导演、摄影师、灯光师、美工、布景师等，其最终画面效果的好坏仅取决于制作人员的水平、经验和艺术修养，以及设计时使用的三维动画软件及硬件技术条件。

6.4.3 三维动画制作流程 根据实际制作流程，一个完整的影视类三维动画的制作总体上可分为前期制作、动画片段制作与后期合成三个部分。

《动画场景设计》

编辑推荐

《动画场景设计》是动画专业系列教材。

《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：www.tushu111.com