

<<动画透视设计>>

图书基本信息

书名：<<动画透视设计>>

13位ISBN编号：9787102059723

10位ISBN编号：7102059728

出版时间：2012-5

出版时间：人民美术出版社

作者：陈昌柱 编

页数：131

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>

<<动画透视设计>>

内容概要

这本《动画透视设计》由陈晶柱主编，内容广泛实用，除涉及一般绘画和设计的基本透视知识外，还融入了动漫游戏中特有的夸张透视及广角镜头透视等知识。其中关于透视夸张的内容，在国内相关教材中是首次提出。

为了更符合动漫游戏创作对透视设计的实践要求，本书将透视规律与构图、镜头运动结合起来进行讲述，使学生能举一反三，融会贯通。

本书图文并茂，繁简适宜，利于培养学生的逻辑思维和形象思维两种能力。

通过对本书的学习，学生不仅能全面地掌握透视知识，还能在今后的动漫游戏创作和设计中灵活地运用这些知识。

《动画透视设计》适合动画、漫画、插画、电子游戏、油画、中国画、建筑、工业设计、美术教育及艺术设计等专业的本、专科学生学习，也适合作美术类成人教育的透视课程教材。

<<动画透视设计>>

书籍目录

第一章 透视的基本概念

第一节 概述

第二节 透视的种类

第三节 透视的基本规律

第二章 平视景物的透视

第一节 一点透视

第二节 透视面的分割

第三节 二点透视

第四节 倾斜透视

第三章 仰视景物和俯视景物的透视

第一节 仰视和俯视透视的观察

第二节 仰视和俯视透视的特点

第三节 三点透视的画法

第四章 圆形与曲线形景物的透视

第一节 圆形与圆面的透视特征

第二节 圆形物体的透视画法

第五章 景物动态透视

第一节 立方体旋转过程中的透视形态

第二节 推拉镜头画面中物象的透视变化

第三节 物体运动的透视变化

第六章 人物透视

第一节 人物形体的透视变化

第二节 人物高度的透视画法

第七章 阴影与反影

第一节 阴影

第二节 反影

第八章 透视夸张

第一节 广角镜与透视夸张

第二节 人物的透视夸张

第三节 场景的透视夸张

后记

章节摘录

版权页：插图：透视学是研究如何在平面上表现物象立体感、空间感的原理与规律的学科，运用透视规律能指导我们用现实中所看到的样子去描绘物象。

它不仅能在平面的纸上创造出无限深远的三度空间，而且使我们的室内外写生、动画场景设计与人物创作更加真实而生动。

透视学是动画专业的一门基础课程，是动画创作必须具备的基础应用能力，只有深入地理解透视原理，掌握透视图的制作技能，才能准确地表现人物及景物的比例、结构、造型，以及更好地把握人物及场景的空间关系。

第一节 概述 一、透视与透视学 在生活中，无论我们是在室内还是在室外，在城市或是在野外，当我们观察景物时，景物的形象常常与原来的实际状态有所不同。

如同样高的建筑变得愈远愈低，愈远愈小，见图1—1；同样宽的道路变得愈远愈窄，长方形或正方形变成不规则四边形，直角变成锐角或钝角，方形变成了梯形，圆形变成了椭圆形，见图1—2。

这种近高远低，近大远小的现象被称为透视现象。

当我们透过窗前的玻璃看户外的风景时，闭上一只眼睛用另一只眼睛进行观察（眼睛的位置不要移动），然后把景物的形态依样描画在玻璃上，留在玻璃上的图形，就是窗外景物的透视图，它具有空间感和立体感。

“透视”一词的含义就是透过透明平面观察景物、研究其形状的意思。

透视学是在平面上研究物象投影的原理和法则的学科，即研究在平面上立体造型的规律。

虽然我们能观察到客观景物存在近大远小、近高远低、近宽远窄这样的变化，但仅凭这点感性知识是不能解决画面透视问题的。

因为我们要表现的空间环境广阔复杂，物象千姿百态，人与物、人与景、人与人之间的关系怎样处理才准确？

大到什么程度、小到什么程度才合理？

高低、宽窄怎么确定？

这些都需要透视理论的指导，即按照透视的基本规律，运用科学的作图方法进行绘制，不能随心所欲、任意铺排。

二、形体透视 形体透视又称为线的透视，是研究景物由于外形及所在空间位置的不同，表现在画面上的轮廓与体面关系近大远小变化的透视技法。

本书所涉内容，主要是研究景物的形体透视绘制技法。

编辑推荐

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>