

<<动画场景基础教程>>

图书基本信息

书名：<<动画场景基础教程>>

13位ISBN编号：9787305048395

10位ISBN编号：7305048399

出版时间：2006-9

出版时间：江苏南京大学

作者：袁晓黎 主编

页数：133

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>

<<动画场景基础教程>>

前言

随着动漫文化产业的发展，对优秀的具有创造性能力人才的需求和培养成为最迫切的问题。因此动漫教育产业在近年来出现了蓬勃发展的现状，而动画是其中最具综合性和最重要的专业。动画是属于影视门类的一个艺术专业，艺术专业学科由于对学生创作思想培养的需要，长期以来很难有标准的书面教材。

近年来虽然陆续面市了一些各种版本的专业教材书，但作为快速扩大和尚属成长期的中国动画教育领域，针对不同基础和不同培养方向的学习群体，多样化特点的课程设置和教学教材是非常必要的。动画艺术在我国教育领域是一个拥有几十年历史的专业，也相继成功地培养出了今天在行业内进行中国原创的优秀人才。

但面对今天全国各地各种院校动漫专业的成立，原有的教学体系和教材在一定程度上无法全面准确地适应和解决不同地区和不同培养方向的教学需要，而新时期的教学对专业学员思维的多样化启发也需要有新的教材来不断填充这个领域。

<<动画场景基础教程>>

内容概要

随着动漫文化产业的发展，对优秀的具有创造性能力人才的需求和培养成为最迫切的问题。因此动漫教育产业在近年来出现了蓬勃发展的现状，而动画是其中最具综合性和最重要的专业。

本书选择了大量精心绘制的图片巧妙地融合到教学内容中。

尽可能地结合动画视觉艺术的专业特点，合理的图文混排使教学内容生动有效地展示给学生，也使学生在得到一本教材的同时拥有了一本专业性和收藏性较强的资料集。

本教材编写时始终密切考虑所面向的不同基础和条件的本专业学员的特点和思维习惯，在理论上深入浅出，把复杂的原理重新分析、整合，用简洁易懂的语言表述出来。

为配合不同条件的专业学员和动画爱好者的需要，本教材力图能够更大程度地适合自学，章后有具体的讨论思考与作业练习，并配备准确的图片可供参考和描摹。

<<动画场景基础教程>>

书籍目录

第一章 概述 第一节 动画场景的概念及特点 第二节 动画场景的作用 第三节 动画场景的特点 第四节 动画场景的构思与设计 第二章 动画场景的镜头与空间设计 第一节 动画场景的视距与景别 第二节 动画场景的画面与构图 第三节 动画场景的透视与空间 第四节 动画场景的镜头与运动 第五节 动画场景的深度与空间 第三章 动画场景的色彩设计 第一节 色彩要素及构成规律 第二节 色彩组合的基本方法 第三节 色彩构成的心理感受 第四节 色彩设计与场景气氛 第五节 典型场景的色彩处理 第四章 动画场景的用光设计 第一节 光源的种类及其特点 第二节 光影造型的基本方法 第三节 用光设计及实际应用 第五章 动画场景的基本绘制方法 第一节 动画场景绘制的基础知识 第二节 计算机动画场景绘制简介 第三节 场景常用影物的绘制技法 第四节 动画风格片场景制实例 第五节 动画写实片场景制实例 第六节 传统手绘动画的场景实例 第六章 优秀动画场景赏析 第一节 计算机绘制场景赏析 第二节 手工绘制场景赏析 后记

<<动画场景基础教程>>

章节摘录

插图：动画场景的设计首先要满足角色表演的需要，要处理好角色的行动线路、所处的位置及角色的动作与动画场景的关系。

这也是场景设计的首要任务。

动画场景在塑造客观空间的同时，还承载着表现社会空间、心理空间的任务。

它与动画的情节、角色的活动紧密联系在一起，与动画角色之间是互动的关系，不能将场景设计当成填补镜头画面空白的手段。

一、塑造客观空间这里所说的客观空间是指由可视的客观物质所构成的、供角色表演用的空间，也常被人们称为物质空间或叙事空间。

场景设计师通过对镜头的构图、视角、景别的设计，为角色的运动、镜头的调度提供良好的基础。

动画场景应准确地表达出故事发生的时间、地点、文化特征、历史风貌等内容，是角色“动作的支点”。

二、表现角色性格在动画片中，角色与场景是相互联系的，通过场景设计与描述，能表现出角色的性格、爱好、生活习惯、职业特征，等等，使观众了解角色的性格特点。

比如桌上摆放文房四宝、室内陈列明清家具的场景，让人一望而知室主崇文的特点。

红墙上挂着色彩对比强烈的花窗帘与白墙上挂着亮灰调素色窗帘的室内布局，则隐喻出室主爽朗与沉稳的不同性格。

成功的场景设计，对刻画角色的个性特征起到直接、强化的作用。

<<动画场景基础教程>>

后记

在动画行业不少年，也到过一些国家与许多专家交流，朋友间相互的友善、支持与勉励多多，是不能忘记的。

但言语间最让我记忆犹新、最受刺激的是在日本著名动画家宫崎峻先生的吉卜力动画公司，一帮朋友与吉卜力的总裁林木敏夫相谈，期间一位国内动画企业的老总请教林木先生能否给中国动画的发展开个良方，盘腿而坐的林木先生说，“我从来不看中国动画，所以不了解中国动画的情况，我只关心我公司的动画做得怎么样。

我认为中国动画的发展应该你们中国人自己努力，我们日本的优秀动画家都是在中国学习的，都是老一辈中国动画家的学生啊。

”谦逊的口吻中透出浓浓的骄傲，让坐在林木身边的我深受震动，中国的动画是中国人的事，只有我们自己去努力才行，别人帮不了你。

中国的动画学历教育与中国的动画产业一样方兴未艾，短短十几年间，开设动漫专业的高校已从1997年的两所迅速增至三百多所，增长速度之快、之猛让人始料不及。

专业的大规模扩招带来了专业师资队伍严重不足，培养层次的多样化导致教材的空白化。

《动画设计系列教程》针对行业与地区的需求和特点，结合学生的专业基础进行了大量的研讨，历经七年的教学实践终于成书。

希望我们的劳动和汗水能给动画爱好者带来一点小小的帮助，更希望得到专家们的指导，以使我们的工作做得更加完善。

<<动画场景基础教程>>

编辑推荐

《动画场景基础教程(修订版)》：动画设计系列教程

<<动画场景基础教程>>

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>