

<<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：9787309060140

10位ISBN编号：7309060148

出版时间：2008-5

出版时间：陈贤浩,王红江 复旦大学出版社 (2008-05出版)

作者：陈贤浩,王红江

页数：148

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>

<<动画场景设计>>

内容概要

《动画场景设计》主要针对动画场景设计的概念、方法、表现等方面进行全面介绍。全书共分八章：第一章全面阐释了动画场景设计的基本概念，动画场景设计与动画片创意的关系，以及动画场景对整部动画片放映效果的作用和影响。

第二章和第三章就动画场景设计的创意流程和空间建构方法为学习者提供了一个整体思路。

第四章和第五章涉及动画场景设计与艺术设计有关的概念和方法，如光影、色彩、构图等思维和设计方法。

为了使动画场景更为生动，更富有表现力，第六章重点介绍动画场景设计的细节处理和特效表现。

第七章针对动画片的不同表现类型为学习者介绍设计动画场景的思路和方法。

第八章以优秀动画场景设计赏析的形式，分类向学习者展示了动画场景的不同特点和效果。

《新世纪动画专业教程：动画场景设计》图例丰富，实用性强，并配有课件辅助教学。

《新世纪动画专业教程：动画场景设计》是动画场景设计课的专用教材，也可以作为高等院校动画专业或相关专业的教学参考书，同时还可以为动画创作和艺术设计等从业者提供动画欣赏思路和设计参考。

<<动画场景设计>>

作者简介

陈贤浩，上海交通大学媒体与设计学院副教授，设计系系副主任。

主要著作包括：《电脑美术设计技巧解析：平面设计篇》、《电脑美术设计技巧解析：立体设计篇》、《电脑美术设计软件丛书》、（《Adohe Photoshop速查手册》、《Corel Draw8.0简体中文版速查手册》等）（主编）、《互联网品牌策略》（译著）。

发表的论文主要有：《国家政策与设计推广》、《浦江历史环境和“蒸汽时代”的设计理念》、《未来传播媒体形态的猜想》、《中国连环画的传播方式分析和研究》。

<<动画场景设计>>

书籍目录

序第一章 动画场景设计概述第一节 动画场景设计的概念一、动画设计和制作的流程二、视觉叙事与动画故事板三、场景设计与动画片完成第二节 动画场景的类型与风格一、动画场景设计的类型二、动画场景设计的风格第三节 动画场景设计的特征一、时间性二、空间性三、运动性四、虚拟性第四节 动画场景设计的功能一、构建故事时空框架二、烘托动画角色三、强化故事情节第二章 动画场景的创意设计第一节 场景设计的创意准备一、研读剧本与场景想象二、场景设计与屏幕宽高比三、场景设计与镜头原理四、场景设计与故事板创作第二节 场景设计的创意流程一、场景确定和素材搜集二、概念设计和方案比较三、设计深化和场景定稿第三章 动画场景的空间建构第一节 场景的前景、中景和后景一、道具造型与前景设计二、中景、后景的设计和处理三、动画场景的整体效应第二节 场景空间的建构方法一、场景俯视平面设计二、平面向空间展开想象三、场景细化和空间延伸第三节 场景空间的建构元素一、场景平面元素的建构二、场景立体形态的空间建构三、场景空间的整体建构第四节 空间建构与动画场景一、空间建构的心理感受二、空间透视表现与镜头画面三、场景转换与动画效果第四章 动画场景的光影和色彩设计第一节 动画场景的光影与色彩一、光影的规律二、色彩的基本原理三、三点式打光法四、场景照明方案和画面色调第二节 动画场景的光色空间效应一、场景空间与光影二、场景空间与色彩三、场景光色的现实性与戏剧性四、动画场景光色的整体协调第五章 动画场景与画面构图第一节 动画场景与画面构图一、摄影构图与绘画构图二、画面构图与动画放映三、动画关键帧与画面连贯第二节 动画场景与构图原理一、画面的视觉元素与构图组合二、动画构图形成三、构图的平衡类型第三节 动画场景与拍摄技巧一、选择机位与镜头画面二、原画创作和移动拍摄三、动画角色与场景叠合第六章 动画场景的细节与特技第一节 场景空间界面和材质表现一、场景空间界面的节点和过渡二、材质表现的种类和特征第二节 动画场景的特技表现一、动画场景的时序特效二、动画场景的抽象符号特效三、场景兼用与画面巧取第七章 动画场景的设计与表现第一节 二维动画场景绘制与表现一、手绘动画场景的绘制与表现二、赛璐珞动画场景制作三、二维动画场景的其他表现第二节 实体动画场景的搭建一、场景设计的计划和管理二、外景模型的设计和制作三、内景模型的设计和制作第三节 计算机动画场景的绘制与表现一、计算机动画场景绘制的基本知识二、二维计算机动画场景的绘制与表现三、三维计算机动画场景的绘制与表现第四节 综合动画场景的表现与运用一、动画场景表现的艺术与技术二、动画场景表现方法的综合运用三、动画场景表现的趋势第八章 经典动画场景设计欣赏和评析第一节 自然景观第二节 建筑景观第三节 室内场景第四节 道具造型第五节 其他场景参考文献后记

<<动画场景设计>>

章节摘录

第一章 动画场景设计概述动画场景在动画片中有着举足轻重的作用，因为，作为动画片自然离不开故事的情节演绎、角色的矛盾冲突，而动画片的画面没有场景的烘托则很难表现故事发生的地点和角色表演的氛围，因此，动画片的场景设计对于其风格和整体效应把握至关重要。

本章就动画场景设计与动画片设计和制作的关系作了深入的探讨，并概要地叙述了动画场景设计在动画片制作的每个环节中的作用和任务。

同时强调动画场景设计必须与动画片的其他设计和制作环节协同配合，为动画片的整体效果而努力。除此之外，本章还根据动画片的特点，阐述了动画场景的表现类型和风格的可能性；动画场景设计在动画表述中的特征性；动画场景设计在动画叙事中的功能性。

动画场景设计是动画设计中的一个重要环节。

在一部动画片中，角色需要有自己的活动空间，不论是全景式的镜头画面还是近景画面，甚至在特写镜头中，我们都能看到角色行走其间的场景。

动画的场景可分为场景和背景两部分。

所谓的场景是角色可以穿行其中的活动场面或自然景观，而背景则是起衬托角色作用和渲染气氛的角色背后的景色，就如舞台的布景。

每每镜头画面出现，必有场景的存在。

一部动画片的每一帧画面不可能都有角色出现，但场景总是或主或次地占据着画面。

当然，一部好的动画片关键在于故事。

我们可以看不到不论是电影还是电视剧的成功，都离不开好的剧本，动画片也如此，迪斯尼的《米老鼠和唐老鸭》正因为故事的生动有趣，而吸引和影响着一代又一代人。

当然，怎样讲故事也是很关键的，一个擅长讲故事的人会让身边不起眼的事变得引人入胜。

在动画世界中，这样的例子不胜枚举，其实米老鼠系列动画影片中的很多情节都是很平常的生活小事，但经编剧和导演的妙手，就使故事充满了神奇，这就需要编剧和导演极富创意和想象力。

随着各种科技的迅猛发展，技术已经不是创意的障碍。

特别是计算机技术的不断升级，数字动画技术使动画角色和场景设计达到了随心所欲的地步。

也就是说，运用动画讲故事有极强的控制力，动画师成了动画影片的主宰，从角色的创建到场景的调度都掌控在他们的手里，而他们的任务就是运用快速发展的技术讲述创新的、吸引人的故事。

当然，剧本只是提供了故事发展的过程和线索，要真正完成一部动画片，还要经过很多环节，如文字剧本的视觉化（绘制故事板）、创造动画角色、配置动画场景、控制动画节奏、处理动画音效，以及整合制片等。

每个环节都是创意过程，目的是让整部影片更好地传达主题思想，使受众在娱乐中感受到影片带来的感染力。

<<动画场景设计>>

编辑推荐

《动画场景设计》共分为八章。

第一章全面阐释了动画场景设计的基本概念，动画场景设计与动画片创意制作的关系，以及动画场景对整部动画片放映效果的作用和影响。

第二章和第三章就动画场景设计的创意流程和空间建构方法为学习者提供了一个整体思路。

第四章和第五章涉及动画场景设计与艺术设计有关的概念和方法，如光影、色彩、构图等思维和设计方法。

为了使动画场景更为生动，更富有表现力，第六章重点介绍动画场景设计的细节处理和特效表现。

第七章针对动画片的不同表现类型为学习者介绍设计动画场景的思路和方法。

第八章以优秀动画场景设计赏析的形式，分类向学习者展示了动画场景的不同特点和效果。

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>