

<<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：9787502782658

10位ISBN编号：7502782656

出版时间：2012-6-30

出版时间：海洋出版社

作者：张轶

页数：273

字数：300000

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

动画场景设计涵盖动画造型领域的诸多要素，如形体、色彩、光影空间、材质等。其目的除了展现良好的视

觉和美学价值外，最终目标是完美的配合剧本，从而通过画面视觉表达情感或展现心境，推动故事的发展。

《动画场景设计》系统地介绍了动画场景设计的理论知识，并采用了大量的影视和动画作品作为分析范例，将理论知识直观化，使知识体系更加便于初学者和自学人员掌握。

同时，《动画场景设计》中将场景设计课程在教学环节中出现的种种问题进行了有效的梳理，尤其加入了对学生习作的点评、概念普及等模块，将知识概念和实际应用相结合，力求在“解惑”的同时起到“提高”的作用。

《动画场景设计》介绍了动画场景设计的概念、作用和功能，动画场景的色彩设计，光影魅力进行了系统介绍，对场景设计中的环境陈设及道具，动画场景的空间构成和镜头感进行了讲解，并介绍了场景图的绘制方法。

在随书光盘中，除所需视频外，还融入了第八章动画场景设计图赏析，使读者能够更直观地了解场景图的绘制过程。

<<动画场景设计>>

作者简介

张轶，毕业于天津美术学院。

2008年至今在天津美术学院新媒体艺术学院从事教学工作。

主要负责动画场景设计、无纸动画、动画视听语言、风格动画创作、剧本创意等相关课程。

2009年在中国美术家协会青少年教育委员会举办的“2009年度全国青少儿艺术教师”评比活动中，荣获“全国青少儿艺本教学优秀教师”称号。

<<动画场景设计>>

书籍目录

第一章 动画场景设计的概念、作用和功能

第一节 动画场景设计的概念

第二节 动画场景设计的作用和功能

- 一、交代时间背景
- 二、展示事件环境
- 三、塑造空间体量
- 四、刻画角色心理
- 五、烘托气氛、营造情绪
- 六、推动叙事
- 七、镜头构成的设计依据

第三节 影视画面的语言特性

- 一、影视画面的概述
- 二、影视画面的构成元素
- 三、影视画面构成的艺术特性

第四节 动画场景设计的语言特性

- 一、幻真性
- 二、主观性
- 三、艺术性
- 四、隐喻性（象征）

第五节 场景设计的美术风格

- 一、场景美术风格的概念
- 二、构成美术风格的元素基础
- 三、动画场景设计中美术风格的把握

第二章 动画场景的色彩设计

第一节 色彩的概述

第二节 动画场景色彩的构成要素

- 一、色彩的性质
- 二、色彩的三要素与色立体
- 三、色感觉恒常
- 四、视觉的阈值
- 五、色彩的混合

第三节 色彩构成的节奏

- 一、色彩对比
- 二、明度对比为主构成的色调
- 三、色相对比为主构成的色调
- 四、纯度对比为主构成的色调
- 五、冷暖对比为主构成的色调
- 六、面积对比为主构成的色调

第四节 色彩与心理

- 一、色彩的感觉
- 二、色彩的联想与象征
- 三、不同色相的心理分析

第五节 色彩表现的功能

- 一、塑造人物的性格和心理
- 二、传达作者的观念

<<动画场景设计>>

- 三、渲染特定的环境和气氛
- 四、构成作品的视觉总基调
- 五、创造作品的象征意味
- 第六节 场景设计中的主观色彩
 - 一、情绪主观色彩
 - 二、艺术主观色彩
 - 三、剧中人物的主观色彩感受
- 第七节 动画色彩创作的要求
 - 一、色彩创作要整体统一
 - 二、注意节奏的变化
 - 三、色彩创作的具体步骤
- 第三章 光影的魅力
 - 第一节 光影造型概述
 - 一、光的基本概念
 - 二、视觉感受器官——人眼
 - 三、光线的视觉生理特性
 - 四、光影响感知的方式
 - 第二节 光线的类型
-
- 第四章 场景设计中的环境陈设及道具
- 第五章 动画场景的空间构成
- 第六章 镜头会说话
- 第七章 场景设计图
- 参考文献

<<动画场景设计>>

章节摘录

版权页：插图：4.积极的色彩和消极的色彩不同的色彩刺激着人们，使人们产生不同的情绪反射。能使人感觉鼓舞的色彩被称为积极兴奋的色彩。

而使人消沉或感伤的色彩被称为消极性的沉静色彩。

影响感情最明显的是色相，其次是纯度，最后是明度。

色相方面：红、橙、黄等暖色，是最令人兴奋的积极的色彩，而蓝、蓝紫、蓝绿等给人的感觉沉静而消极。

纯度方面：不论暖色与冷色，高纯度的色彩较之低纯度的色彩刺激性更强而给人的感觉积极。

其顺序为高纯度、中纯度、低纯度，暖色则随着纯度的降低而逐渐消沉，最后接近或变为无彩色而为明度条件所左右。

明度方面：同纯度的不同明度，一般为明度高的色彩比明度低的色彩刺激性强。

低纯度、低明度的色彩是属于沉静的；而无彩色中低明度一带则最为消极。

二、色彩的联想与象征 当人们看到色彩时常常想起以前与该色相联系的色彩，这种因某种机会而仍然出现的色彩，就称之为色彩的联想。

色彩的联想是通过过去的经验、记忆或知识而取得的。

色彩的联想可分为具体的联想与抽象的联想。

1.具体的联想 红色可联想到如火焰、血液、中国国旗等；橙色可联想到如柑橘、灯光、花朵、秋叶等；黄色可联想到如日光、柠檬、田野等；绿色可联想到如森林、草地、树叶等；蓝色可联想到如大海、碧空等；紫色可联想到如葡萄、紫罗兰、薰衣草等；黑色可联想到如夜晚、墨汁、煤炭等；白色可联想到如雪、云、和平鸽、面粉、棉花糖等；灰色可联想到如乌云、烟灰等。

2.抽象的联想 红色可联想到如热情、危险、活力等；橙色可联想到如温暖、欢喜、嫉妒等；黄色可联想到如光明、希望、快乐、平淡等；绿色可联想到如和平、安全、新鲜、生命的活力等；蓝色可联想到如宁静、悠远、理性的思考、自由等；紫色可联想到如优雅、高贵、神秘、妖娆、鬼魅等；黑色可联想到如恐怖、严肃、肃杀、死亡等；白色可联想到如圣洁、高傲、清静、光明、冰冷无情等；灰色可联想到如平凡、失意、谦逊、中庸等。

这些色彩的联想多次反复，几乎固定了它们专有的表情，于是该色就变成了该事物的象征。

<<动画场景设计>>

编辑推荐

《"十二五"全国高校动漫游戏专业骨干课程推荐教材:动画场景设计》对动画场景设计的概念、作用和功能,动画场景的色彩设计,光影魅力,场景设计中的环境陈设及道具,动画场景的空间构成,镜头感以及场景设计图的概念、绘制方法进行了介绍。

在随书光盘中,除所需视频外,还加入了第八章动画场景设计图赏析,使读者能够更直观地了解场景图的绘制过程。

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>