

## <<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：9787532255382

10位ISBN编号：7532255387

出版时间：2008-3

出版时间：上海人民美术出版社

作者：陈凯，冯潜 编著

页数：104

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”和“动漫”，这两个词只有一字之差，在一般公众的语词里甚至不会感到它们的差异，但在专业教育方面却有着很多的不同，甚至可以反映中国应用美术在这二十多年来的巨大变化。

“动漫场景”是用来烘托角色或其他一切画面主体物的景物绘画。

本书为“高等院校动漫教材”之一，图文并茂地介绍了动画场景设计的基本知识。

内容包括：动漫场景的分类，动漫场景的设计要素，实战教程，Mattepainting介绍等。

## <<动画场景设计>>

### 书籍目录

飞旋的圆盘——写给当前的动漫艺术教育编者的话  
 第一章 概述  
 第二章 动漫场景的分类  
 第一节 2D与3D  
 第二节 漫画、影视和游戏场景制作  
 第三章 动漫场景的设计要素  
 第一节 基本设计要素介绍  
 一、构图学  
 二、透视  
 三、结构  
 四、比例  
 五、明暗  
 六、色彩基础理论  
 第二节 场景设计必须掌握的要点  
 1.速写与草图  
 2.照相机的使用  
 3.建筑细节的搜集  
 4.纵深、距离和比例的把握  
 5.大气透视  
 6.空气的变化对画面效果的影响  
 7.季节变化  
 8.天气变化  
 9.天空云彩  
 10.水  
 11.树木植物  
 12.山脉  
 13.雪与沙  
 14.情节和情绪  
 第四章 Mattepainting介绍  
 一、什么叫Mattepainting  
 二、Mattepainting的发展  
 三、哪里需要运用到Mattepainting  
 四、Mattepainting的基本规格和分类  
 第五章 实战教程  
 第一节 漫画背景  
 一、以角色为主体的美式漫画的一般步骤  
 二、以背景为主体的漫画绘制过程  
 第二节 动画背景  
 一、关于以铁道为动画场景的背景绘制过程  
 第三节 游戏概念设计  
 一、教堂废墟  
 二、公路战役  
 第四节 Mattepainting的运用  
 一、城市鸟瞰  
 二、航海世纪  
 第六章 图例欣赏

## &lt;&lt;动画场景设计&gt;&gt;

## 章节摘录

插图：第三章 动画场景的设计要素：第一节 基本设计要素介绍：动画场景设计如同绘画创作一样，从构思到具体的创作，必须运用美术的造型手段将创作者的意图转化为可视的形象，因此，造型手段的运用也就是本章要介绍的。

设计要素是非常重要的和关键的，如果光有意图，而不具备造型的基础，就无法将意图表达出来，或表达了而不准确，甚至会误导。

有美术基础知识训练经历的同学都知道，造型手段，一般来说有这样几项：构图、透视、比例、结构、明暗（光影）、色彩等，而动画场景设计要求掌握的就是这几项。

如果能掌握它们的规律，并能灵活运用，那么相对来说就具备了场景设计的能力。

下面具体介绍这些要素。

一、构图学：构图是个形式问题，属于作品的外部形式美范畴，具有自己的审美特性与规律。

构图，简单而言就是合理经营画面的空间位置。

其目的是把现实生活中存在的或是不存在的事物变为画面上的物体，从而演化为有意味的画面构成和形式。

在现代绘画中，看似不遵循构图法则的例子是有很多的。

这是因为一个作品中展示的美的因素和手法是很多的。

从构图到材料到题材等等都会参与到作品的表现之中。

反观传统绘画，均衡、对称的审美几乎是一切传统绘画的目的。

生活中的事物，存在着可能引起美感的审美特点，并且具有自身的规律性。

和谐、比例、匀称等等这些特定意义的形式美是美的一种表现形式。

如果要究其原因，恐怕是与人类与生俱来的生理结构分不开的。

例如，人类的眼睛在视觉上的一个重要的特点：均衡的事物也同样能达到一种心理上的平衡。

这是因为，无论动植物甚至微生物，它们的形态最具有表现力的一个面，也就是最常出现的一个面，几乎都是左右对称的偶数关系。

左右对称的两只眼睛自然需要对称的事物才能舒适平衡。

因此，大到建筑、门窗，小到床、椅等都被设计成了左右对称的形式。

而讲到绘画构图的主要任务，是以直观可视的造型，整理、安排创作者所认识的现实，通过深入的构思，在构图中寻找情感与意象的理想表达形式。

由于美术作品也在随着社会的进步而进步，构图的研究范围变得更大了。

因此，在本节所谈到的构图内容，只是研究作品形式美的其中一个因素，并不涉及到作品的构思、情节处理和形象刻画等具体问题。

## <<动画场景设计>>

### 编辑推荐

《动画场景设计》由上海人民美术出版社出版。

<<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:<http://www.tushu007.com>