

<<动画场景设计的思维与技法>>

图书基本信息

书名：<<动画场景设计的思维与技法>>

13位ISBN编号：9787565700934

10位ISBN编号：7565700932

出版时间：2011-1

出版时间：中国传媒大学出版社

作者：陈果，红方 编著

页数：135

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>

<<动画场景设计的思维与技法>>

内容概要

翻开此书详阅之前, 请先浏览以下三点作为导读。

全面地讲, 动画是协作的产物, 涉及面很广。

一部动画作品留给观众的印象优劣, 是由剧本、角色、场景、剪辑、配音、特效等多方面共同决定的, 另外发行宣传、明星献声、导演名气也会左右观众的判断。

对于场景设计师来说, 辛勤劳作的成果, 是“物尽其用”还是“明珠投暗”, 常常由不得自己做主。但是, 自省、自勉、自我完善却是我们可以自主掌握的, 同时也是永无止境的追求。

这种追求能使场景设计为整部动画带来最大程度的品质提升。

场景设计的相关内容述诸书本教材, 难免需要罗列章节、排比文辞。

大凡学习术业知识都相同, 学时由“合”到“分”, 用时由“分”到“合”。

在学术体系中可以条理化地去分析, 但在实际操作中应该贯通地去运用它。

《动画场景设计的思维与技法》, 侧重于思维。

——技法说到底是由心智产生的。

辗转近一年时间, 终于完成了写作。

衷心地感谢在此过程中给予帮助的老师、家人、朋友和学生。

欢迎广大读者交流指正。

最后, 让我们一同期待: 中国的场景设计越来越完美! 中国的动画行业越来越兴盛!

<<动画场景设计的思维与技法>>

书籍目录

第一章 交代剧情强调剧情 ——场景在动画作品中的作用 第一节 客观交代作用 第二节 主观强调作用
第二章 场景支撑着动画的美术风格 ——动画场景的风格选择 第一节 场景风格的重要性 第二节 场景风格的比较及选择
第三章 虚拟出真实可信的空间 ——动画场景的空间关系 第一节 场景的空间关系设定 第二节 空间关系的分类及带给观众的感受 第三节 塑造空间关系的技法。
第四章 为场景特征作代言 第一节 道具设计规则 第二节 道具与场景特征
第五章 上镜的画作 ——动画场景的构图 第一节 视屏比例 第二节 景别 第三节 镜头运动 第四节 构图形式
第六章 借景抒情的主要方法 ——动画场景的色光运用 第一节 色彩的情感 第二节 光影的情感 第三节 场景的色光与感情抒发 第四节 场景的色光风格与作品的世界观
第七章 台上一秒钟台下多日功 ——动画场景的制作流程及技法 第一节 场景设计的前期准备 第二节 场景制作技法 第三节 场景与后期 附录一 场景实战赏析 附录二 参考文献

<<动画场景设计的思维与技法>>

章节摘录

版权页：插图：制作一部动画给观众欣赏，整个过程是由设计者安排好前后相接的空间，通过平面的视屏播放，使观众看到在头脑里解析、还原成三维空间想象，从而理解动画的剧情。

简言之，动画形式所承载的作者与观众的交流，就是空间（思维）- 平面（媒介）- 空间（思维）的传递过程。

其中第一个“空间思维”是出发点，涉及的是动画制作者如何塑造好空间关系的问题。

如此重任责无旁贷地落到了动画场景制作者的身上。

毫无疑问，设定动画场景最根本的目的在于塑造并交代空间。

空间，是受到限定的容器，里面可以放置各类不同的物体，并形成各种空间关系。

空间思维指的就是对空间关系的想象、排布、设定等。

实拍影视的场景由选址得到，而制作动画场景则需要设计者具有较强的空间思维能力，能够凭空架构出可信的空间关系。

广受欢迎的导演宫崎骏是典型的从空间思维着手创作动画的导演。

他可以很早地完成许多张场景效果图，但直到原画启动时，脚本还没定下来。

有时脑中的一个空间思维记忆竟可能引发他为此完成一整部动画。

宫崎骏曾在一次动画首映式上谈道：“在开始创作《龙猫》时，创作一部以大森林为背景的片子这一想法已在我脑海中徘徊了13年。”

<<动画场景设计的思维与技法>>

编辑推荐

《动画场景设计的思维与技法》：21世纪动画专业核心教材

<<动画场景设计的思维与技法>>

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>