

<<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：9787800007941

10位ISBN编号：7800007944

出版时间：2009-1

出版时间：王亦飞、张晓辉、房晓溪 印刷工业出版社 (2009-01出版)

作者：王亦飞，张晓辉 著

页数：96

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>

## &lt;&lt;动画场景设计&gt;&gt;

## 前言

21世纪,以创意经济为核心的新型文化产业已经成为当今发达国家的经济发展支柱,而在这个产业队伍中,动画产业异军突起,已经成为和通信等高科技产业并行的极具发展潜力和蓬勃朝气的生力军。相比之下,我国的动画产业存在从业人员数量不足,尤其是中高级的创作型人才更是奇缺;动画作品缺乏鲜明的民族特色;对宝贵的民族文化资源发掘利用不足;动、漫画的自主研发和原创能力相对较低等问题。

针对这一现状,国家在政策、资金等方面对动漫创意产业加大了扶持力度,不仅推出一批动画产业基地科技园区,还建立了一定数量的民营动画公司大规模参与制作,积极寻找民族化的动画产业振兴之路。

全国各地高等院校纷纷成立动画学院和创办动画专业,制订了中长期的人才培养计划,为国产动画创作培养艺术与技术结合的复合型专业人才。

尽管如此,动画理论研究的严重滞后,一定程度上制约了动、漫画作品艺术水平的提高,影响了动、漫画产业化的进程,因此急需一批高质量的动画理论著作进行学理化的规范,并对创作实践进行指导

。《现代动漫教程》在充分认识动画发展历史的基础上,紧密结合创作实际,对动、漫画的本质特征和创作思维特点进行了深入的探讨和研究,清晰梳理了动、漫画理论体系,对于动、漫画的创作及教学工作具有一定的指导意义和学术价值。

## <<动画场景设计>>

### 内容概要

介绍了场景在整个动画中的地位以及主要作用，让读者充分理解场景创作的目的及意义。介绍场景设计的构思方法以及原型写生方法，介绍场景的草稿创作方法，其中包括基础知识、不同的表现手法以及道具的设计，介绍场景设计规范图，其中包括平面图、立面图以及色稿，并且对各镜头的场景设计也作了简要介绍。本书主要的特点是内容简练、实例丰富。作者结合基础操作知识、实际经典动画的场景设计图，给读者呈现了详细的设计参考，可作为相关设计院校动画专业的教材，还可供对动画感兴趣的人员自学使用。

## <<动画场景设计>>

### 书籍目录

第1章 动画的概念及制作流程1.1 动画的概念1.2 动画的制作流程1.3 动画场景设计的概念第2章 动画场景设计的作用2.1 动画场景是具有特殊逻辑的空间2.2 动画场景交代影片所处的时空2.3 辅助影片情节的展开2.3.1 叙事功能2.3.2 预示功能2.3.3 隐喻功能2.3.4 强化矛盾冲突2.4 辅助刻画影片中的角色2.5 营造气氛, 表现情绪2.6 表现影片的艺术风格第3章 动画场景设计构思3.1 场景设计的初步构思3.1.1 场景设计的依据——剧本3.1.2 艺术风格的确定3.2 总体设计思维——概念稿第4章 动画场景草稿设计4.1 基础知识4.1.1 透视4.1.2 构图4.1.3 色彩4.1.4 光影4.2 表现手法的差异性4.2.1 空间表现手法的差异4.2.2 画面表现手法的差异4.3 道具设计4.4 影片总体艺术风格的把握第5章 正稿——场景设计图规范5.1 平面图5.2 立面图5.3 色稿第6章 制作镜头场景6.1 二维动画各镜头场景的绘制6.2 计算机虚拟三维动画场景的制作6.3 材料动画场景的制作

<<动画场景设计>>

章节摘录

插图：

## <<动画场景设计>>

### 编辑推荐

《动画场景设计》可作为相关设计院校动画专业的教材，还可供对动画感兴趣的人员自学使用。

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>