

<<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：9787811019391

10位ISBN编号：7811019396

出版时间：2009-9

出版时间：韩栩 南京师范大学出版社 (2009-09出版)

作者：韩栩

页数：136

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>>

前言

当我们面对一部只有文字描述的剧本时，如何将这些抽象的、具有无限表现可能的文字转变为具象的、形象化的场景空间造型？

当面对纷杂的空间元素时，我们又该如何合理安排它们的位置？

如何实现疏密有致的视觉节奏与表意清晰的叙事功能的统一？

如何完成动画场景心理空间的情感映射……这些都是进行动画场景设计时所面临的问题与任务，没有唯一的标准答案，但本书可为您提供完整的解题思路。

本书以动画场景设计的思路为切入点，对从最初的创意认知到场景设计的空间实现，直至完成整个动画场景的空间造型、视觉形象系统的过程逐一进行讲解，这一过程就是每一位动画场景设计者的思路顺序。

在这样的思维体系的讲解中，希望本书能为学生读者提供动画场景设计的有效指导。

本书的重点不在于讲解动画场景的绘画技巧，而着重从思维方法上加以指导，引导学生建立动画场景的空间创作思维，建造“情景交融”的场景空间与心理空间的连接桥梁，最终可以在创作风格上展现动画艺术的表现力。

“思维先行”是本书重要的特点之一。

场景设计属于动画的前期制作环节，这一部分的内容，对于学生来说，最重要的已经不是单纯的绘画技法表现了，在动画创作的庞大体系中，场景设计已更多地上升到观念性的高度，在一定程度上，场景的表现风格极大地影响着整部影片视觉主体的风格表现。

因此，具有一个明晰、宏观的设计思路尤为重要。

我们不需要记录所谓的难点，也不需要勾画所谓的重点，阅读本书，只需要跟随我们的思路，从对大师的范例分析中去理解，在自己的实践中去思考，加上坚持不懈的练习，最后所有的成效应该体现在一幅幅具有独特风格的动画场景的设计稿中，这才是学习应有的收获。

让我们开始阅读这本教材……

<<动画场景设计>>

内容概要

《动画场景设计：虚拟情境的空间构造》以动画场景设计的思路为切入点，对从最初的创意认知到场景设计的空间实现，直至完成整个动画场景的空间造型、视觉形象系统的过程逐一进行讲解，这一过程就是每一位动画场景设计者的思路顺序。

在这样的思维体系的讲解中，希望《动画场景设计：虚拟情境的空间构造》能为学生读者提供动画场景设计的有效指导。

《动画场景设计：虚拟情境的空间构造》的重点不在于讲解动画场景的绘画技巧，而着重从思维方法上加以指导，引导学生建立动画场景的空间创作思维，建造“情景交融”的场景空间与心理空间的连接桥梁，最终可以在创作风格上展现动画艺术的表现力。

<<动画场景设计>>

书籍目录

前言 / 001 第一部分 走进动画角色表演的舞台——创作前的认知课题一 动画场景设计及其地位 / 002 第一节 动画场景的简单阐释 / 002 第二节 动画场景的功能 / 003 一、为角色活动提供合理的空间, 003 二、为营造叙事情境提供条件 / 005 课题二 动画场景设计的创作任务 / 008 第一节 动画场景设计的内容与目标 / 008 一、内容 / 008 二、目标 / 009 第二节 动画场景设计的总体思路 / 013 一、总体造型设计 / 015 二、具体造型设计 / 016 第二部分 开始动画场景的创作之旅——创意构思课题三 动画场景设计的基础 / 020 第一节 研读剧本 / 020 一、了解角色及作品主题 / 025 二、确定场景时代特征 / 030 三、确定场景的地域及民族特征 / 033 四、分析剧本角色 / 036 五、确定场景表现形式, 039 六、明确空间与角色的构成关系, 041 第二节 储备素材 / 043 一、素材类别 / 043 二、素材来源 / 043 课题四 动画场景设计的构思 / 047 第一节 四维立体空间的构思 / 047 第二节 多元表现手法的融合 / 050 第三节 多种时空形象参与叙事 / 052 课题五 场景设计的具体要求和创作原则 / 053 第一节 掌握场景设计的造型语言 / 053 一、造型的趣味性表现 / 053 二、造型的质感表现, 056 第二节 创造合理的场景空间 / 059 一、造型的合理性, 059 二、空间格局的合理性 / 062 第三节 营造动人的叙事情境 / 067 第三部分 创建舞台——设计、绘制动画场景课题六 动画场景的整体造型形态设计 / 070 第一节 动画场景的造型风格 / 070 一、写实风格场景, 070 二、卡通风格场景, 076 三、装饰风格场景 / 077 第二节 动画场景的构成方式 / 082 一、“主次”构成方式——有特定重点的场景 / 082 二、“松散”构成方式——无特定重点的场景 / 084 课题七 动画场景的构成设计 / 085 第一节 动画场景的平面构成设计 / 085 一、空间的布局结构 / 085 二、视觉节奏创造 / 098 第二节 动画场景的立体构成设计 / 104 一、透视原理 / 105 二、镜头画面视角 / 109 三、构图样式 / 112 课题八 动画场景的色彩设计 / 115 第一节 色彩设计的内容 / 115 一、形态色彩设计 / 116 二、光影色彩设计 / 116 三、语境色彩设计 / 119 第二节 色彩设计的方法 / 123 一、色彩设计的总体思路 / 123 二、色彩设计的思维依据与创作规律 / 125 三、色彩设计的实现 / 131 结语 / 136

<<动画场景设计>>

章节摘录

插图：场景设计构思的产生是一个艰苦、复杂的系统思维的过程：首先源于动画场景设计师对生活的认识和加工提炼的能力；其次是设计师对动画剧本形象的理解力及造型的能力；第三是设计师与导演在总体艺术构想上的共识。

动画场景设计的主要创作依据是相对真实的社会生活、动画剧本（包括文字剧本、分镜头剧本），以及创作者的总体艺术构思。

在创作过程中，动画场景设计师首先通过对作品总体艺术认识的逻辑思考，完成对场景造型的形象创造，再通过形象思维与剧情、人物的结合进行全面的、镜头画面内部的总体造型设计，以表达设计师对剧情、角色心理的认识和理解，以及对动画作品整体场景造型的创造性构想。

动画电影的剧本是动画创作所有部门工作的依据，更是场景空间造型设计的基点。

如果说完成一部动画作品是一项任务艰巨的大工程，那么剧本就是这项工程的施工蓝图。

动画的剧本具有电影和文学的双重特质，在动画剧本中，电影与文学两个层面的思维相互渗透，文学中的叙事因素与电影的视觉化的造型因素有机地结合了起来。

因此，现在的影像作品的审美评价越来越将剧本的艺术价值提高到显著的地位，一个剧本的成功与否，直接关系着动画影片的成败。

动画片的创作与其他类型的影视作品创作不同，电影、电视的剧本基本以文字剧本为主，而动画除文字剧本之外，导演绘制的分镜头剧本才是最直观、最形象的画面剧本，也是参与创作的各个环节的参考范本。

编辑推荐

《动画场景设计:虚拟情境的空间构造》：全国普通高等院校艺术设计专业教材

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>