

<<影视动画场景设计>>

图书基本信息

书名：<<影视动画场景设计>>

13位ISBN编号：9787502763299

10位ISBN编号：7502763295

出版时间：2005-7

出版时间：海洋出版

作者：韩笑

页数：168

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>

<<影视动画场景设计>>

前言

进入崭新的21世纪，中国的动画事业将如何发展？

尤其在美国，日本的电影动画得到普遍认同和接受，成为举足轻重的类型片及其动漫画产业蒸蒸日上成为重要的支柱产业的今天，中国动画产业在各方面都存在着有目共睹的差距，甚至在很多领域存在着诸多的空白！

中国动画如何在严峻的情况下找到属于自己的出路，再现“中国学派”的辉煌，这些挑战无疑都已经现实地摆在我们的面前。

而对于每一个动画从业者或者是正准备投身于动画事业的人来说，更是责无旁贷！

说到我们的动画创作，虽在改革开放后取得了长足的进步和发展，但是与先进国家的差距却已经日益明显地加大。

这当中存在着多方面的因素，最为突出的是我国缺乏大批优秀的动画创作性人才，而发展动画教育则又是人才形成的根本保证。

<<影视动画场景设计>>

内容概要

《Layout Design in Animated Film and Video影视动画场景设计》用深入浅出的文字，以图文并茂的方式，讲解了影视动画创作的艺术规律和商业规律，是学习如何在镜头画面中表现场景空间的专题著作。动画场景的制作独具特色，深入剖析动画场景设计的方法，以及在镜头画面中运用的艺术规律和商业规律。

动画场景设计是除角色以外一切对象的造型设计，是塑造角色和影片风格的关键创作环节。

《影视动画场景设计》是动画专业的必修课。

《Layout Design in Animated Film and Video影视动画场景设计》在阐述和讲解动画场景设计理论的同时，穿插着大量经典的动画场景画面或镜头的应用案例，这是《Layout Design in Animated Film and Video影视动画场景设计》的“点睛之处”，细细品位这些影片主创者在创作设计时的用心和讲究，一定可以让您受益匪浅，并系统地学习动画场景设计的技巧和方法。

更难得的是，对于最近的热门新电影《英雄》、《孔雀》等场景创作上的特色，《Layout Design in Animated Film and Video影视动画场景设计》也有独到的视点和解析。

《Layout Design in Animated Film and Video影视动画场景设计》结构科学系统、案例丰富实用，是学习动画场景设计的最佳参考书，是高等院校动画专业等相关专业的首选教材。

随书附赠光盘中特别收录了500多幅极富收藏和分析价值的场景设计图，供课堂教学及学生赏析之用。

<<影视动画场景设计>>

作者简介

韩笑，毕业于北京电影学院戏剧影视美术设计专业。

现任北京电影学院动画学院教师。

青年电影制片厂动画电影《心中之王》编剧、导演。

上海美术电影制片厂动画电影《勇士》编剧。

中央电视台连续剧《宝莲灯》人物造型设计、数字特效监制。

中央电视台连续剧《白蛇传》人物造型设计、数字特效监制。

作品《捕鼠记》荣获2002年首届中国电视艺术家协会动画短片学术奖，优秀动画短片奖及动画技术应用奖。

<<影视动画场景设计>>

书籍目录

第一章 影视动画场景设计概述第一节 影视动画场景设计概念及任务第二节 场景在动画影片中的功能一、交待时空关系二、营造情绪氛围三、刻画角色性格、心理四、场景是动作的支点五、强化矛盾冲突六、叙事功能七、隐喻功能第三节 场景的特性一、时间性二、运动性第四节 动画场景设计的要求一、从剧本出发,从生活出发二、与角色统一的线条感三、写实基础上的绘画感第二章 动画场景设计的构思方法第一节 树立整体造型意识第二节 把握主题,确定基调第三节 探索独特恰当的造型形式第三章 动画场景的空间构成第一节 形的基本概念一、点二、线三、面四、体第二节 造型的规律与方法一、造型须遵循的规律二、造型的方法第三节 动画场景中空间的表现一、空间的概念二、动画场景的要素与分类三、场景空间构成四、空间形态的心理感受五、塑造场景空间的方法六、场景空间在动画影片中的作用第四章 动画影片色彩创作第一节 色彩基本规律一、色彩的属性二、色彩构成的节奏第二节 色彩的心理一、色彩的联想二、色彩的感觉第三节 动画影片中色彩的应用一、色彩的构成要素二、动画影片中色彩表现的功能第五章 动画影片的光影造型第一节 光影造型概述一、自然光(室外光)二、人造光(室内光)三、镜头的采光方向第二节 光影在动画影片中的作用一、塑造空间二、营造气氛三、制造悬念四、刻画角色五、完成动作六、强化矛盾,推进高潮第六章 动画场景中的陈设道具第一节 场景中陈设道具的基本概念第二节 陈设道具在影片中的作用一、交代人物身份二、塑造心理空间三、刻画人物性格四、烘托人物情绪第二节 陈设道具在影片中的作用一、交代人物身份二、塑造心理空间三、刻画人物性格四、烘托人物情绪第七章 动画场景设计图的制作第一节 场景方位结构图的制作一、平面图、立面图的基本画法二、鸟瞰图的基本画法三、方位结构图在影片创作中的应用第二节 场景效果图的制作一、画幅规格二、景别三、构图四、场景图的绘制方法第三节 场景镜头画面透视一、镜头画面透视的基本概念二、平行透视画法三、成角透视画法四、仰视画法五、俯视画法六、灭点的相对性七、曲线透视八、斜转角的镜头画面透朋友们九、假透视十、运动镜头的透视十一、倒影的透视画法十二、光影的透视画法十三、数字技术的应用第四节 场景透视的表现功能附录 经典动画场景创作赏析

<<影视动画场景设计>>

章节摘录

插图：4) 边角区域：边角就指画面的边角，一般不表现重要对象，多是处理前景对象的区域，但是如果运用得当，可以创作出奇异的效果。

如果说“趣味中心”表现的是正常视觉效果，“几何中心”即可以表现正常视觉效果，也可以表现超常的视觉效果，“引导区域”表现异常特殊的视觉效果，那么“边角区域”则是表现反常的视觉效果。

在镜头画面中，边角也可以用来表现主体。

处在边角的主体物，边角就是构图的中心，其表意性更强。

在这种结构处理中，不求构图的完整、完美、平衡、对称，有一种冲破画框局限的效果，可以形成开放式的构图结构。

2. 水平垂直方向的构图方法场景设计效果图的构图旅途要考虑的是场景自身的构图平衡。

也就是首先要确定一个视觉中心、重点，然后要达到视觉的平衡，使画面内容不太大不太小，不偏左不偏右，不居高不靠下。

构图的方法很多，但最基本的规律无外以下几种：1) 分割构图：将画面进行不同比例的水平或垂直的分割，这是影视画面构图最常用的方法之一。

不同的分割比例，所产生的艺术效果是完全不同的，例如，用黄金分割的方法分割天与地，观众的视觉中心正好在地平线上，所以在地平线上的人就成为了主体，所以画面强调的人。

但换成低视点构图，地多天少，强调的是天的高远；换成高视点构图，地多天少，强调的是地的博大，总之都是在赞美自然的伟大，人在其中变得很渺小，见图7-11，故事片《黄土地》的构图是这类构图的经典范例。

<<影视动画场景设计>>

媒体关注与评论

书评通过本书的学习，您将会系统理解到以下专业内容： 影视动画场景设计概述； 场景造型设计的构思方法； 动画场景的空间构成； 动画影片色彩创作； 动画影片光影造型； 动画场景的陈设道具； 动画场景设计图的制作。

<<影视动画场景设计>>

编辑推荐

《影视动画场景设计》是由海洋出版社出版的。

通过《影视动画场景设计》的学习，您将会系统理解到以下专业内容：影视动画场景设计概述；场景造型设计的构思方法；动画场景的空间构成；动画影片色彩创作；动画影片光影造型；动画场景的陈设道具；动画场景设计图的制作。

读者对象：动画、漫画、游戏及相关专业院校师生；动漫游戏设计及制作人员；影视栏目片头制作人员；网络视频编辑人员；动漫画及相关专业入学及考研必备用书。

中国最纯正、权威、系统、标准的动漫游戏专业系列教材，北京电影学院动画学院优秀教师为主体的近100位专家联手打造的动画漫画游戏专业系列教材。

<<影视动画场景设计>>

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>