

<<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：9787534567445

10位ISBN编号：7534567440

出版时间：1970-1

出版时间：江苏科学技术出版社

作者：殷俊，王平 编

页数：103

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

本书主要针对动画场景设计的概念、特点、作用、创作方法、空间表现、光影、色彩及制作流程等进行论述。

以大量风格独特的经典动画影片的场景为例，用深入浅出的文字、图文并茂的方式，全面系统地讲解了作为动画创作中重要造型设计的动画场景设计的基本理论，以及动画场景创作的基本手段与方法，并结合实例着重阐述了二维动画场景及三维动画场景的制作方法，旨在帮助读者建立科学的设计思维体系，学习并掌握动画场景的空间构成及表现技法。

动画场景是现代数字技术和造型艺术紧密结合、相互渗透的综合艺术，因此本书以动画自身特点为基础，对动画场景设计的艺术形式进行了阐述，对动画场景设计的相关理论进行了整合与系统化，并辅以近几年的经典动画影片为例，使其更易于理解、接受。

同时，动画作为一门视听综合的艺术，与电影的表现方式有很多共同点，所以本书穿插列举了一些电影场景设计的例子，也希望学习者不要拘泥于动画范畴，而要以更宽的视野去学习和汲取。

全书结构严谨，内容丰富，既有理论指导，又有大量精心编排的案例分析，理论与实践并重。

作为教材，适用于动画、游戏及数字媒体专业的研究生、本科生，对于动画专业工作者、电脑动画工作者、游戏及数字媒体工作者，以及相关专业入学及考研均有参考价值。

感谢江苏科学技术出版社给予本书出版的机会，感谢宋平老师、刘屹立老师为本书的出版所付出的辛劳。

## <<动画场景设计>>

### 内容概要

《高等院校数字影视动画游戏专业系列教材：动画场景设计》主要针对动画场景设计的概念、特点、作用、创作方法、空间表现、光影、色彩及制作流程等进行论述。

以大量风格独特的经典动画影片的场景为例，用深入浅出的文字、图文并茂的方式，全面系统地讲解了作为动画创作中重要造型设计的动画场景设计的基本理论，以及动画场景创作的基本手段与方法，并结合实例着重阐述了二维动画场景及三维动画场景的制作方法，旨在帮助读者建立科学的设计思维体系，学习并掌握动画场景的空间构成及表现技法。

## &lt;&lt;动画场景设计&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 动画场景设计概论1.1 动画场景设计基本知识1.1.1 动画场景设计的概念1.1.2 动画影像制作流程1.1.3 动画场景设计的本质1.2 动画场景设计的特点1.2.1 时间性1.2.2 空间性1.2.3 运动性1.2.4 假定性1.3 场景在动画影片中的作用1.3.1 交待时空1.3.2 渲染气氛1.3.3 刻画角色1.3.4 强化冲突1.3.5 推动叙事思考与实践第2章 动画场景设计的创作方法2.1 动画场景设计的种类2.2 动画场景设计的构思方法2.2.1 以剧本为依据, 树立整体的造型意识2.2.2 把握主题, 确定基调2.2.3 探索恰当而又独特的造型形式2.3 动画场景画面构图的处理方法2.4 动画场景的空间构成2.4.1 点2.4.2 线2.4.3 面2.4.4 体2.5 动画场景的空间表现2.5.1 空间的概念2.5.2 动画场景的要素与分类2.5.3 空间形态的心理感受2.5.4 塑造场景空间的方法2.6 场景空间在动画影片中的作用2.6.1 营造气氛2.6.2 制造危机感2.6.3 创造真实感思考与实践第3章 动画场景的光影与色彩创作3.1 光影的基本规律3.1.1 强度3.1.2 光照度3.1.3 方向3.1.4 色调3.1.5 三点布光法3.2 色彩的基本原理3.2.1 色彩的种类3.2.2 色彩的属性3.3 色彩的基调3.3.1 色相基调3.3.2 明度基调3.3.3 纯度基调3.4 色彩的对比3.4.1 色相对比3.4.2 明度对比3.4.3 纯度对比3.5 色彩的调和3.5.1 类似调和3.5.2 对比调和3.6 色彩的装饰性思考与实践第4章 动画场景的制作流程4.1 二维动画场景制作4.1.1 动画场景设计图的制作4.1.2 二维场景绘制的方法4.1.3 二维动画场景制作中应注意的问题4.2 三维动画场景制作4.2.1 建模4.2.2 材质4.2.3 灯光4.3 定格拍摄动画场景制作4.3.1 模型的制作4.3.2 灯光的布置思考与实践第5章 经典动画影片场景设计赏析5.1 自然景观5.2 建筑场景5.3 室内场景5.4 其他场景思考与实践主要参考文献

## &lt;&lt;动画场景设计&gt;&gt;

## 章节摘录

插图：1.1.1动画场景设计的概念动画场景设计是指动画片中除角色造型以外的一切物体的造型设计，场景随着时间的改变而发生变化。

所谓“场景”，据《现代汉语词典》（商务印书馆2005年版）的解释，是“指戏剧、电影、电视剧中的场面”。

“场景”是一个复合词，“场”是表时间概念的，指戏剧影视中较小的段落，即每个故事的一个片段，而“景”是表空间概念的，指景物。

在...部动画作品中，角色需要有自己的活动空间，不论景别如何变化，全景、近景甚至特写镜头中，我们都能看到角色行走其间的场景。

动画场景设计如同为动画演员搭建的舞台，好的舞台布景和道具才会为演员增光添彩。

动画场景设计不是孤立于动画制作之外的，它是动画制作大系统中的一个子系统。

除了对动画的深刻理解及对场景的独特创意外，设计师还应该与动画创作团队的方方面面保持良好的沟通、交流，特别是与导演的沟通，这样才能保证场景设计始终与整体创作风格一致。

1.1.2动画影像制作流程为了更好地理解动画场景设计，我们首先看一看动画影像是如何生成的。

在记录影像的方式上，动画片与纯电影相比有其鲜明的特点。

后者是用摄影机去收录生活中真实存在的景物，前者却是以绘画、雕塑或在虚拟的空间中创造一种艺术的仿真景物。

动画可以增加许多在现实中不可能实现的想法，并加以实现。

它更富有创造力和想象力，可以实现电影实现不了的镜头画面，因为它本来就不是真实的。

动画片可以用创造动态视觉的手段表现一切奇迹。

<<动画场景设计>>

编辑推荐

《动画场景设计》：高等院校数字影视动画游戏专业系列教材

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>