

<<影视动画场景设计与表现>>

图书基本信息

书名：<<影视动画场景设计与表现>>

13位ISBN编号：9787562139195

10位ISBN编号：7562139199

出版时间：2008-1

出版时间：西南师大

作者：周晓波

页数：114

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>

<<影视动画场景设计与表现>>

前言

动画是一门集艺术与技术于一体的学科。

动画是当代文化的集合点——它包括了文学、电影、美术、音乐、传播等多个学科门类的内容。

动画是当代文化一种特殊而典型的语言形式——我们生活中的大部分时尚形式似乎都与动画相关。

动画又是一个产业——已成为世界创意产业中非常重要的组成部分。

总之，动画不仅仅是一种艺术形式，更是一个庞大而复杂的系统性学科。

所以，动画教育和人才培养是一个极具难度的课题。

它不仅包含了庞杂的学-术内容，又是一个复杂的系统工程，其中包含了复杂的工作流程，使教师在讲学过程中，既要面对美术方面的问题，又要面对影视的问题，还要面对软件使用等技术问题……从另一方面看，学生的作业练习也很难实施，动画作业不像广告、油画，可以由一个人在一两天或一周内做一方案。

一个创作性动画作业可能会历时一个月甚至更长时间，因为它复杂的制作程序必须花很多时间去完成其每一个步骤，然后我们的课时又是有限的。

此外，动画创作还涉及到团队合作，从编剧到动画，到技术制作，可能跨越几个专业或几个部门，没有团队的协作很难完成一部动画片。

所以还涉及到团队合作精神和工程规划设计流程管理等。

怎么去实施这些内容的教学呢？

这是个难题，是一个许多人正在努力研究的问题，要想编撰一套完整的、完美的，甚至真正对当今动画事业发展和动画教育有贡献价值的教材，实在是一件不容易的事情。

但不论怎样，这个责任是每一个业内人士和相关高校的教师责无旁贷的。

我们是有必要，也必须不懈努力地去完成它。

四川美术学院于1996年创建了动画专业，历时十余年，也经历不少曲折，如何培养出具-有实作能力，能够服务于产业的人才，如何通过高校实力和科研人才推动我国动画产业的发展，一直是我們不断探索的问题。

但动画学科和产业在中国都是刚刚起步，现成的试验平台和相关经验也很少，使我们面临的难度也比许多学科大得多。

动画教育应有什么样的模式和学科建设方式呢？我们在重庆广电集团的支持下启动了产、学、研相结合的教学模式，组建了视美动画教学实作基地，以课目项目化的方式实施教学改革，使同学能够在具体的电视动画的制作过程中去学习，我们每年可以生产三千七百多分钟的电视动画片，也使学生的作品能每天在电视台播出，通过收视率评价引入了社会评估，使教学对接行业标准，适应社会需求，一方面通过引入的项目和实战平台促进教学，另一方面以高校的学科、人才资源支持产业发展。

<<影视动画场景设计与表现>>

内容概要

影视动画场景设计是动画设计中很重要的一部分，作为画面中占大部分面积的场景，它在很大程度上决定着动画的风格。

《影视动画场景设计与表现》为动画专业必修课程的教材。

该书清楚地讲述了影视动画场景设计的技巧及注意事项，强调场景配合情节、配合角色，以经典的实例讲述学习重点，每个实例都进行细致的分析，深入浅出。

教材以丰富的案例全面、系统、科学地描述塑造场景的技巧和讲述提高画面表现能力的方法，能够有效地帮助学习者树立正确的场景设计概念，使影视动画场景设计的能力在短时间内得到加强和提高。

<<影视动画场景设计与表现>>

书籍目录

第一章 动画场景设计概述1.1 场景设计概念1.2 动画场景设计与其他场景设计的区别与联系1.2.1 戏剧舞台场景1.2.2 影视场景1.2.3 动画场景1.3 场景设计的功能1.3.1 交代时空关系1.3.2 营造情绪气氛1.3.3 场景动画1.3.4 场景的隐喻和象征作用第二章 动画场景概念设计2.1 场景设计中的错误认识2.1.1 只重视视觉效果, 忽视场景合理性2.1.2 与其他专业混淆2.1.3 创作思路不完整2.2 动画场景设计中的概念设计2.2.1 概念设计是一套可实施的系统规划——5个w, 1个H2.2.2 概念设计的繁杂性2.2.3 概念设计体现独特性2.3 不同世界观类型的场景创作2.3.1 场景创作理论——功能模块设计2.3.2 现实世界观场景特点——注重典型性2.3.3 科幻世界观场景特点——注重科学性2.3.4 虚幻世界观场景特点——注重灵感第三章 动画场景表现3.1 动画场景的空间构成3.1.1 动画场景的空间概念3.1.2 场景空间表现3.2 色彩与光影3.2.1 色彩3.2.2 光影3.3 材质与细节3.3.1 材质3.3.2 细节第四章 场景制作方法4.1 画幅规格及制作标准4.2 方位结构图在动画中的运用4.3 景别4.3.1 大特写4.3.2 特写4.3.3 近景4.3.4 中景4.3.5 全景4.3.6 大全景4.3.7 远景4.4 构图4.4.1 动画场景设计中构图的本质4.4.2 动画场景的构图和绘画中构图的根本区别4.4.3 构图中所形成的视觉节奏感4.4.4 构图中对纵深的组织4.5 绘制场景设计前的准备工作4.5.1 2D场景4.5.2 3D场景4.5.3 场景模型制作4.5.4 游戏场景第五章 动画场景运用5.1 动画镜头5.1.1 影视镜头与动画镜头5.1.2 动画场景中的镜头设计5.1.3 三维动画中的场景与镜头5.2 场景合成5.2.1 角色与场景5.2.2 场景中的前景与背景优秀作品赏析主要参考文献

<<影视动画场景设计与表现>>

章节摘录

插图：2，材质在影视动画中的作用材质会给画面中的场景、角色带来某种“气质”。比如一个女孩穿一件红毛衣，我们可能觉得这个女孩热情有亲和力，但是如果这个女孩换了一身红皮衣。

那我们可能会觉得她前卫有个性却少了几分亲和力。

不同材质的视觉效果加上人们平时对此材质的认识会带给人们完全不同的心理感受。

很多恐怖片中经常在杀人场景的工具的材质上做文章以达到刺激视听心理的作用，影片《死神来了》中的那些惨死的人们经常不是被普通的刀子等我们熟悉的材质致死的，而是会被很刻意安排的玻璃、铁丝、钉子、冰等不经常和死联系在一起的材质致死。

这是一种很刻意地运用材质来刺激心理的手法。

有个老片子叫《双旗镇刀客》（此片被誉为“中国最早的西部片”），影片对场景材质的选择很极致，满眼的黄土和黄沙，人物穿的是粗糙的毛皮质衣服。

这些材质赋予了此片那种很辽阔、荒蛮、野性的西部片气质。

试想如果把片中的房子都换成木质的，人物不穿皮制衣服而换成铁甲或是丝绸，整个影片的视觉风格就都会改变。

（图3—53～图3—55）材质对于视觉效果、心理情绪、对于整部片子的视觉风格都有着自己独特的作用。

材质会在无形中赋予画面乃至整部片子以独特的“气质”。

<<影视动画场景设计与表现>>

编辑推荐

《影视动画场景设计与表现》是由西南师范大学出版社出版的。

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>