

<<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：9787807247630

10位ISBN编号：7807247630

出版时间：2010-5

出版时间：京华出版社

作者：韩笑 著

页数：247

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;

## 内容概要

动画场景就是指动画片中除角色造型以外的随着时间改变而变化的一切物的造型。

《动画场景设计》是动画专业学生的必修课程。

动画场景设计是一门为影视动画服务，为展现故事情节、完成戏剧冲突、刻画人物性格服务的时空造型艺术。

创作依据是剧本、人物、特定的时间线索，它其实就是电影视听语言中视觉语言的一部分，设计的基本法则是“形式追随功能，场景追随影片”。

本书是作者根据近几年来在一线教学和动画创作中积累的丰富经验和教学大纲的要求全新编著而成。

本书由9章构成。

在独特而精辟地阐述和讲解动画场景设计理论的同时，穿插了149个动画场景经典应用案例和316个典型场景镜头范画，并逐一分析其内容、特征、表现手法等，内容丰富新颖。

特别是新增的“场景的材质”与“场景的自然气氛”两章，完善了动画场景设计的教学内容，有助于动画专业学生加强在影视视听语言方面的理解力、创造力和表现力，全书教学体系更为科学、系统和完整。

正文后的各章练习题、包含96个经典范画赏析，旨在帮助读者更好地理解、掌握全书的教学内容。

本书是动画整体教学“产、学、研”一体化全新教学模式的成功尝试，也想给大家一个全新的“看电影、学电影、做电影”的“场景语言”方式，从而带给大家更大的收获与成功。

配套《场景镜头透视练习》提供的12个场景镜头透视图的专业训练，既是作者教学与实践智慧的结晶，也是本书核心知识和技能的延伸实战和全真模拟，将极大地激发读者的学习兴趣和场景创作的欲望。

本书结构科学、严谨，理论知识与实际案例的讲解酣畅淋漓、丝丝入扣，深入学习和理解动画场景设计的精髓定让你受益匪浅，掌握每章的经典案例和典型范画诠释的方法和技能会让你插上想象的翅膀，圆满完成配套《场景镜头透视练习》的专业训练为你日后的场景创作打下坚实的基础。

## <<动画场景设计>>

### 作者简介

韩笑，北京电影学院动画学院副教授。

毕业于北京电影学院美术系戏剧影视美术设计专业，中国电影家协会会员。

动感电影《捕鼠记》任编剧、导演、美术设计，该片获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”。

北京电视台动画片《八仙寻宝记》任编剧，该片获第23届中国电视金鹰奖“优秀动画短片奖、最佳造型设计奖”。

上海美术电影制片厂动画电影《勇士》任编剧，该片获第12届中国电影华表奖“优秀动画片奖”，第26届中国电影金鸡奖“最佳美术片奖”，第9届金熊猫奖“最佳影院动画片奖”，2007年度“上海文艺创作精品”奖，第4届中国常州国际动漫艺术节“最佳中国长片奖”，第4届中国国际动漫节“美猴奖”。

中央电视台电视连续剧《宝莲灯》、《白蛇传》、《越王勾践》、《东方朔》、《魔幻手机》、《宝莲灯前传》、《特殊使命》任人物造型设计、电脑特技监制。

《特殊使命》获第24届中国电视金鹰奖“电视剧三等奖”。

主要著作：《影视动画场景设计》、《动画场景设计》、《动画剧本创作》等。

## <<动画场景设计>>

### 书籍目录

第一章 场景概述 第一节 场景概念 一、“场景”是造型艺术 二、“场景”与“背景”的区别 三、场景是叙事手段 第二节 场景设计的范围和任务 一、生活场所、道具、环境、群众角色 二、常规的设计图 第三节 场景在影片中的功能 一、交代时空关系 二、营造情绪氛围 三、刻画角色 四、动作的支点 五、建构和解决矛盾 六、叙事 七、隐喻象征 八、推动影片前进的主要动力 九、体现影片美术风格 十、展现创意与奇观 第四节 场景的特性 一、时间性 二、运动性 第五节 动画场景设计的要求 一、从剧本出发、从生活出发 二、角色造型风格与场景造型风格统一 三、强化动画片的写实感、逼真性与绘画感、装饰感的结合 本章小结 本章思考题 第二章 场景设计的造型原则与方法 第三章 场景的空间构成 第四章 场景的色彩创作 第五章 场景中的光影造型 第六章 场景的陈设与道具 第七章 动画场景镜头透视与应用 第八章 场景的材质 第九章 场景中的自然气氛 附录 各章练习题

## <<动画场景设计>>

### 章节摘录

版权页：插图：三、刻画角色1.刻画角色性格特点、精神面貌场景的造型功能是多方面的，集中到一点，就是刻画角色，为创造生动、真实的、性格鲜明的典型角色服务。

刻画角色就是刻画角色的性格特点，反映角色的精神面貌，展现角色的心理活动。

影片的角色也就是我们常说的人物，但动画片中的角色包括更广泛，他可能是人物，也可能是动物或是一切生命化、人性化的物体，这是动画片自由逻辑系统带给我们的自由想象创作空间。

2.刻画角色性格与典型环境角色与场景的关系是不可分割的、相互依存的关系，就是典型性格与典型环境的关系。

典型的场景环境应为塑造角色性格提供客观条件，因而成为典型环境。

3.刻画角色的心理空间刻画角色的性格除了对角色身份的物质空间，包括生活习惯、兴趣爱好、职业特征、对周围事物的爱憎好恶等的塑造外，还要对角色的心理空间进行刻画。

心理空间是反映角色内心活动的形象空间，或因观者的情感动因形成的空间形象，是一种对角色心理变化和内心情感世界的空间烘托，是角色内心感情和情绪的延伸和外化形式。

因此，也可以称之为情绪空间，有明显的抒情和表意功能。

## <<动画场景设计>>

### 编辑推荐

《动画场景设计》：动画场景就是指动画片中除角色造型以外的随着时间改变而变化的一切物的造型。场景是一种造型手段，也是一种电影语言。

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>