第一图书网, tushu007.com

<<动画场景与背景设计制作>>

图书基本信息

书名：<<动画场景与背景设计制作>>

13位ISBN编号：9787111263005

10位ISBN编号：7111263006

出版时间：2009-5

出版时间：张晓龙 机械工业出版社 (2009-05出版)

作者：张晓龙

页数：96

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

前言

中国的动漫产业发展从改革开放至今已有30个年头。
在这30年里，动漫产业的发展达到了空前的高度，也得到了国家的大力支持。
随着动画产业的蓬勃发展，对于中国动画事业而言，迫切需要大量能够开发和设计动画的高技术人才，尤其对场景与背景设计人才的需求越来越大。
动画场景与背景的艺术形象不仅具有形象的逼真性，而且具有高度的概括性，能把广泛的生活内容概括在场景与背景设计形象之中，使之烘托不同的动画场景与背景气氛，协调人物和情节的关系，从而达到场景与背景气氛为展开的情节、人物的性格服务的目的。
场景与背景的设计风格要与人物的性格相统一，造型简练中有变化，色彩统一中求丰富，在寻求尽可能完美的艺术形象的同时，追求深刻的思想内容。
动画场景与背景的艺术形象还具有审美意义，它凝聚着场景设计师的审美思想和审美·隋趣，闪耀着场景设计师创作的光辉，给观赏者带来美的享受。
我们知道，任何一种艺术形式都要创新，如果缺乏创新，艺术的生命力就会衰微、枯竭。
对于动画场景这种灵活的艺术形式来说，创新尤为重要。
毫无疑问，当前新技术、新手段的应用，给动画事业的发展增添了活力，场景设计也以全新的视角出现在动画作品中。
本书详细介绍了动画场景的基础知识和绘制背景的各种技法，同时还介绍了一些绘图软件的学习使用方法，有助于提高场景设计者的动手操作能力。
本书由张晓龙编著，戎宁主审。
在编写过程中得到了张志军、王玉明、陈大龙、甄冰老师等同志的大力协助，在此表示感谢。
同时对提供部分图片资料的同学也表示衷心的感谢。
本书所选用的场景与背景图片中，有些是署名作品，有些作品名称及作者则无法详细核实，故没有注明，在此一并表示谢意!随着现代动画产业的迅猛发展，给从事这一职业的人带来了更多发展机会，也给现在的学习者创造了更好的学习条件，如果此书能给学习者提供一定的帮助和引导作用，这将是作者最大的欣慰。
由于作者水平所限，书中错误或不足之处在所难免，诚恳希望各位专家和广大读者朋友提出宝贵意见，以便今后更好地改正。

内容概要

动画场景与背景设计制作是近年来我国动画产业发展的一个重要领域。
从动画历史的角度来看，动画场景与背景的设计制作在众多动画影片中起着至关重要的作用，是动画影片风格和角色表现的重要保证。
创作一部好的动画片，场景与背景的设计制作是成功的前提。
因此，需要大量的人才学习和掌握动画场景与背景设计方面的知识，更好地为动画产业的发展服务。
《动漫设计与制作专业规划教材：动画场景与背景设计制作》主要包括动画场景基础知识、动画影片背景设计的基本透视知识、动画场景色彩关系与镜头表现、动画背景绘制的基本技法、景别环境绘制与光源表现等内容。
全书从易到难，让学生逐步了解动画场景与背景设计制作的基本方法和步骤，了解动画场景设计的发展历史和现代背景设计制作的传承脉络，使学生逐步掌握动画背景设计制作的工具和软件。
《动漫设计与制作专业规划教材：动画场景与背景设计制作》适合于艺术院校动画专业和游戏开发等多媒体专业的大中专学生学习使用，也适合自学动画场景与背景设计使用。

<<动画场景与背景设计制作>>

书籍目录

前言第1章 动画场景基础知识1.1 场景设计的定义1.1.1 动画场景中背景设计的基本内容1.1.2 动画场景的基本内容1.1.3 动画场景设计的基本工具1.I.4 动画影片场景的方向定位1.1.5 动画影片场景设计的共性与特性.1.2 背景设计风格分类与比较1.2.1 经典的美式设计风格1.2.2 鲜明的日式设计风格1._2.3 充满人文气息的艺术风格1.2.4 辉煌的中国动画学派第2章 动画影片背景设计的基本透视知识2.1 动画透视的基础知识2.1.1 背景设计构图与表现方法2.1.2 动画背景与透视构图分析2.1.3 纵深空间构图分层关系2.1.4 背景设计与脚本的依据2.2 透视在动画背景中的使用方法2.2.1 透视定义及常用术语2.2.2 平行透视中的分割与扩展2.2.3 平行透视的使用技巧2.2.4 成角透视的使用技巧2.2.5 平角透视的使用技巧2.2.6 俯视透视的使用技巧22.7 仰视透视的使用技巧2.2.8 斜面透视和阴影透视的使用技巧2.3 透视在动画背景中的表现技巧2.3.1 影片透视与正负空间法2.3.2 影片透视与三角形构图法2.3.3 影片透视与平面构图法2.3.4 影片透视与S形构图法2.3.5 影片透视与分割构图法第3章 动画场景色彩关系与镜头表现3.1 色彩的特征及属性3.1.1 色彩三要素的基本概念3.1.2 同类色与近似色的关系3.1.3 比色与固有色的关系3.1.4 源色与环境色的关系3.2 色彩的性格与风格表现3.2.1 民族与地域文化的色彩表现3.2.2 故事、情节与背景文化的表现3.2.3 各种气氛中的色彩风格表现3.2.4 镜头语言与艺术夸张的表现3.3 色彩在动画背景中的运用3.3.1 写实背景色彩技法3.3.2 装饰背景色彩技法3.3.3 卡通背景色彩技法3.3.4 科幻背景色彩技法第4章 画背景绘制的基本技法4.1 动画背景的基本绘制技法4.1.1 画面的构图处理4.1.2 背景设计的种类4.1.3 面的对比构成4.1.4 物的结构表现4.2 背景光影效果的应用4.2.1 自然光线下的阳光表现技法4.2.2 阴天下的表现技法4.2.3 夜景中的表现技法4.2.4 春、夏、秋、冬的表现技法4.2.5 投影与阴影的表现技法4.3 手绘背景绘画技法4.3.1 远景表现技法4.3.2 中景表现技法4.3.3 近景表现技法4.3.4 《龙女千寻》背景表现技法4.4 计算机背景绘画基本技法4.4.1 使用Photosh叩处理背景色调4.4.2 使用c0rPainter处理背景色调4.4.3 《龙女千寻》背景处理技法第5章 别环境绘制与光源表现5.1 景别绘制方法5.1.1 不同景别的绘制方法5.1.2 大全景的绘制方法5.1.3 中景与近景的绘制方法5.1.4 特写与大特写的绘制方法5.1.5 景深效果的绘制方法5.2 动画背景的环境道具的表现5.2.1 自然景物的绘制方法5.2.2 树木与岩石的表现5.2.3 水的表现5.2.4 大气现象(云、雨、雪、雾)的表现5.3 影片自然光源的基本表现5.3.1 各种自然光源的设定方法5.3.2 主光源的设定5.3.3 辅助光源的设定5.3.4 特殊光源的设计方法5.4 影片特殊光源的基本表现5.4.1 人工光设计与环境的设计5.4.2 人为光源与夸张需要的设计参考文献

章节摘录

插图：第2章 动画影片背景设计的基本透视知识2.2 透视在动画背景中的使用方法2.2.1 透视定义及常用术语所谓“ 透视 ”，就是表现场景画面中各物体之间的相互关系和空间位置，利用透视的各种手段，在平面的画布上塑造立体的空间形象。
透视作为一种技术性语言，应用于场景设计的每一个层面，是画好场景画面的前提保障。
场景画面要想达到效果真实，透视正确（特别是写实场景的绘制），就要全面系统地学习透视知识，科学严谨地利用透视规律，来表现场景画面的真实感和空间感。
学习场景透视技法，需要一丝不苟地按照透视学原理的方法进行创作，所有透视方法都服从于设计师对画面的表现要求，无论哪一种场景透视形式，要求场景设计师既要掌握透视规律的使用技巧，还要对场景空间具有想象能力。
另外，场景设计师要学会认真观察生活中的每一个细节，并用透视的方法记录生活场景中的建筑、街道、广场、树木、山石、河流、植物以及室内空间中的道具等。
1.透视的三要素我们看到的真实空间的立体形象是如何转变成二维透视图形的？
这就是透视学所要研究的立体造型规律。
要想在场景画面中得到立体的透视图形，就要借助虚拟的“ 画面 ”，通过画面和人之间的距离以及人对物体不同的角度，在虚拟的画面上表现出不同的透视线，这就是透视。
场景画面、物体、镜头是构成透视图形的三要素，这三方面缺一不可。
我们知道，眼睛是透视的主体，是构成透视的主观条件；物体是透视的客体，是构成透视图形的客观依据；而画面则是透视图的一种介质，是完成场景图的一种载体。
（1）场景画面场景画面是指镜头所摄物体的位置，是场景设计所必需的实体介质，是一副相对静止的画面。
（2）物体物体是镜头所描绘的基础语言和必然要素，是指在一定地点、时间和空间，由景物、植物、建筑、道具以及生活中所有活动空间组成的生活画面，也可以理解为在一定时间轴上你所能见到的所有元素。
（3）镜头镜头语言是构成画面的基本要素。
在透视学里，镜头的位置相当于人的眼睛的位置。
这一位置和画面是有距离的，距离的远近取决于场景设计的需要，如果是特写，那么镜头（眼睛）的位置要离物体或画面近些，以达到场景物体放大的特写效果。
反之，镜头（眼睛）离物体和画面越来越远时，场景画面的景别会逐渐放大，形成中景或是远景。
但这种镜头（眼睛）在场景透视图里是看不到的，它直接表现为场景画面的景别。

编辑推荐

《动画场景与背景设计制作》适合于艺术院校动画专业和游戏开发等多媒体专业的大中专学生学习使用，也适合自学动画场景与背景设计使用。

第一图书网, tushu007.com

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