<<动漫场景设计造型>>

图书基本信息

书名：<<动漫场景设计造型>>

13位ISBN编号：9787302298885

10位ISBN编号：7302298882

出版时间：2012-11

出版时间：清华大学出版社

作者：梁玉清 编

页数：107

字数：169000

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>

<<动漫场景设计造型>>

内容概要

《“文化创意”产业在职岗位培训系列教材·动漫场景设计造型：动画规律》以动画场景绘制工艺制作流程为依据，将全书划分为动画场景设计概述、动画场景设计的构思方法、动画场景中的空间构成、透视的基本原理、场景中的光影造型、动画场景的色彩设计、动画场景设计作品赏析？章内容。

《“文化创意”产业在职岗位培训系列教材·动漫场景设计造型：动画规律》由浅入深地系统介绍了动画场景设计的基本理论知识和实用设计技巧，并注重以典型案例设计为主导，通过强化训练提高应用技能与能力。

《“文化创意”产业在职岗位培训系列教材·动漫场景设计造型：动画规律》可作为职业院校和高等院校专升本、本科生动漫专业的基础课程教材，也可以作为动漫、游戏设计制作企业从业者的培训教材，还可以作为广大动漫自学爱好者的参考读物。

<<动漫场景设计造型>>

书籍目录

第1章 动画场景设计概述

1.1 动画场景设计的概念

1.1.1 场景的含义

1.1.2 场景设计的作用

1.1.3 场景设计的应用范围和任务

1.2 场景在动画影片中的功能

1.2.1 交代时空关系

1.2.2 渲染情绪气氛

1.2.3 刻画人物形象

1.2.4 支撑人物动作

1.2.5 场景的象征

1.3 场景设计的特点

1.3.1 艺术性

1.3.2 创造性

1.3.3 时间性

1.3.4 地域文化性

1.4 场景设计的要点

1.4.1 以剧本为中心

1.4.2 与人物风格和谐统一

1.4.3 注意细节

第2章 动画场景设计的构思方法

2.1 场景设计的整体性

2.1.1 整体的重要性

2.1.2 如何把握整体性

2.1.3 恰当的造型形式

2.2 场景设计的风格

2.2.1 商业动画

2.2.2 艺术动画

第3章 动画场景中的空间构成

3.1 动画场景的空间塑造

3.1.1 空间的概念

3.1.2 造型空间

3.1.3 场景设计的空间创作

3.1.4 场景空间的作用

3.2 运动镜头中的场景绘制

3.2.1 推拉镜头中的场景

3.2.2 横摇镜头中的场景

3.2.3 竖摇镜头中的场景

3.2.4 移镜头中的场景

第4章 透视的基本原理

4.1 概述

4.1.1 透视的基本术语

4.1.2 透视的基本分类

4.2 场景透视的选择和在绘画场景时需要注意的问题

第5章 场景中的光影造型

<<动漫场景设计造型>>

5.1 光影造型的分类

5.1.1 室外光

5.1.2 室内光

5.1.3 镜头的采光方向

5.2 光影在动画影片中的作用

5.2.1 表现空间

5.2.2 烘托气氛

5.2.3 营造悬念

第6章 动画场景的色彩设计

6.1 色彩的基本规律

6.1.1 色相

6.1.2 明度和纯度

6.2 色彩的对比在场景中的运用

6.2.1 明度的对比在场景中的运用

6.2.2 色相的对比在场景中的运用

6.2.3 纯度的对比在场景中的运用

6.2.4 面积的对比在场景中的运用

6.2.5 位置的对比在场景中的运用

6.3 色彩心理在场景中的应用

6.3.1 场景中色彩的节奏

6.3.2 场景中色彩的联想

第7章 动画场景设计作品赏析

7.1 写实类

7.2 装饰类

7.3 幻想类

7.4 漫画类

<<动漫场景设计造型>>

章节摘录

版权页：插图：最具有典型特征的迪斯尼代表着美国动画影片多年来形成的独特造型风格。迪斯尼早期的动画影片的场景造型、人物造型采取了圆润柔和的造型形式，非常可爱温馨。

圆弧线条的造型形式也成为当时动画作品普遍所采用的风格，如图2—7所示。

随着时代的发展，迪斯尼动画逐渐向全球扩展，动画作品的取材和造型风格都有了相应的改变，带有许多异域文化的特点。

但这时的创作效果不再是“圆弧”的线条形式，而是与之相反的“方角”线条。

场景和人物造型都以直线、折线甚至锐利的折角来表现。

这仍然是时代发展的需求，是新一代追求个性化的表现，如图2—8所示。

随着数字技术的发展应用，创作观念、审美观念的改变，使得写实甚至是超写实的场景成为创作的主要风格。

电脑动画在影视特技方面显示了越来越大的优势与作用，模糊了传统意义上的动画与电影的界限，如图2—9所示。

技术领域间的相互渗透是发展的必然趋势，电脑动画特技大大地增强了电影的表现力，占据了动画的居多市场，给动画制作商带来巨大的效益。

从迪斯尼的发展历史中可以看出一个有趣的现象，就是每部动画作品都有其自身独特的造型风格，并且这种探索独特造型风格的努力一直没有停止过，当然也永远不会停止。

这也正说明一个场景设计恰当的造型形式，可以烘托整部动画片的风格和给人的感受，从而影响一部动画片的成败。

2. 日本的商业动画 日本也是一个商业动画的生产大国。

在日本高产的动画片中，大多以赢得高额利润为主要主导思想。

在制作动画片的同时多以一拍三、一拍四为主，大大地减少了动画的制作经费，同样也缩短了制作的周期。

在世界动画蓬勃发展的今天，在动画竞争激烈的西方和东方国家，日本和美国是现代动画的两大主力竞争者。

如果说迪斯尼是美国动画全球性市场的功臣，那么远在日本的宫崎骏的力工作室是专门打造精品的动画团队，在提升日本动画品质的同时也赢得了市场，这也是日本商业动画的优势。

现代“日本风格”动画的创始人是大友克洋和押井守。

这两位是科幻动画的著名导演，他们细致入微地描绘了虚构与现实境界，形成了自己独有的风格。

大友克洋是让日本动画迈向世界的重要人物，他说：“我的漫画，在人物、背景的细微部分都画得非常真实。

动画也延续这个特色。

我的作品，不会像一般漫画那样给人平板的感觉，而是有深度的空间，产生慑人的真实感。

”如图2—10所示为他创作的《大炮之街》的场景。

<<动漫场景设计造型>>

编辑推荐

<<动漫场景设计造型>>

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>