

## <<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：9787500691754

10位ISBN编号：7500691750

出版时间：2010-2

出版时间：中国青年出版社

作者：武立杰，汪禹 编著

页数：178

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

多数绘画爱好者是从写生开始学习的，大部分人从风景写生开始，然后逐步接触人物、动物等其他题材，当积累了一定的绘画经验，并掌握了一定的绘画技巧后，便可以考虑将绘画作为自己的专项工作。

从事场景设计工作也是我在绘画道路上逐步确立的工作目标。

20世纪80年代中国改革开放初期，国内开始出现外国动画制作公司，使我有幸参与到国外动画片的制作环节，学到了场景设计方面的许多专业知识及技巧，了解了场景设计与传统绘画的异同点，同时了解到不同国家的动画影片场景设计的要求是不一样的，如美国迪士尼动画影片中的场景更注重戏剧性的表现，光线运用也较舞台化，一个动画场景往往是从生活中提炼出来的，且在表现上高于生活、美于生活，具有很强的审美情趣；日本宫崎骏的动画影片场景风格则更倾向于表现生活中的原生态的田园风光，更注重自然美，强调自然光和大自然的色彩关系，着重表现大自然中的美好场景。

由此我们可以发现，场景设计要把造型、透视、空间、色调、光线等元素有机地结合在一起，这就要求设计者除了具备一定的绘画能力之外，还要有创造力，能够合理、灵活地安排这诸多元素，并最终设计出一幅符合动画影片要求的场景。

## <<动画场景设计>>

### 内容概要

《动画场景设计》由国际权威动漫人士策划，结合东、西方经典动画的创作原则、制作规律及表现技巧，全方位解析动画绘制技巧，是国内外顶尖动画师几十年制作经验和表现技巧的系统总结。

《动画场景设计》凝结作者多年从业经验，深入讲解场景设计的方法，主要内容包括透视原理、构图法则、基础绘画技巧、辅助练习、主观镜头、超广角镜头、黑白色块风格、线与图案相结合的风格、随意线条及涂鸦风格、中国画风格、色彩概念设计、道具配件和自然现象设计等方面知识以及50余个教学实例。

循序渐进的讲解方式、实训式的强化训练，使学习者能够掌握较强的实践能力，能够胜任影视、动画、游戏等相关行业职位，具备较强的就业竞争力。

《动画场景设计》可作为动画、游戏专业学生的教材，还可以作为数字娱乐、动漫游戏等专业人士的参考用书，值得广大动漫爱好者收藏。

## <<动画场景设计>>

### 作者简介

武立杰，20世纪80年代起便投身动画设计与制作行业，在20多年的从业时间里，参与设计与制作欧美、日本、台湾等地百余部各种风格的动画影片，特长在动画前期美术设计方向。

现任吉林动画学院动画前期美术设计专业教师

吉林动画学院动漫学院副院长

曾获吉林省优秀教师

并担当中国学院奖专家委员会委员

中国学院奖终审评委（三届）

中国数字设计委员会委员

吉林省高校视觉艺术大赛评委

参与设计与制作及出版的部分作品

#### 1.动画作品

美国迪士尼动画公司电视动画片集《飞旋的传说》

美国迪士尼动画公司电视动画片集《甘美熊》

德国动画系列片集《老鼠游世界》

英国动画电视系列片集《靴人的故事》

法国水彩系列动画片集《猫的故事》

美国动画系列片集《小恐龙》

西班牙动画片《超级模特》

法国动画系列片《WOMBAT CITY》

日本动画系列片《双生子》

#### 2.出版作品

香港连环漫画《鬼眼》、《天战》（彩搞设计）

中国连环画出版社出版发行的彩色连环画《海尔兄弟》（封面设计）

《镜头设计稿基础教程》由吉林美术出版社出版发行

## <<动画场景设计>>

### 书籍目录

前言第1章 场景设计的基本概念 1.1 场景的产生 1.2 什么是场景 1.3 场景设计的应用范围 1.4 场景的构图 1.5 透视在场景设计中的运用 1.6 根据镜头确定场景的构图形式第2章 场景元素的绘制与设计 2.1 地面与道路画法 2.2 草本植物与灌木的画法 2.3 树的结构与画法 2.4 石头、岩石的画法 2.5 山峰的结构与画法 2.6 建筑物的画法 2.8 天空中云的画法 2.9 山洞的画法第3章 场景设计的辅助练习 3.1 根据写生稿整理场景 3.2 场景的黑白小构图练习第4章 场景中的特殊视觉效果设计 4.1 运动中的主观镜头 4.2 超大广角镜头效果第5章 不同的艺术风格在场景设计中的运用 5.1 黑白色块风格的场景 5.2 线与图案相结合风格的场景 5.3 随意线条及涂鸦风格的场景 5.4 中国画风格的场景第6章 场景的色彩概念设计 6.1 色彩写生 6.2 色调归纳的小构图 6.3 从场景到色彩概念图第7章 道具配件和自然现象的设计 7.1 关于道具和配件 7.2 自然现象作者的话作者简历

<<动画场景设计>>

章节摘录

插图：

## <<动画场景设计>>

### 编辑推荐

《动画场景设计》将造型、透视、空间、色调、光线等元素有机地结合在一起，设计出完美的场景!国外行业培训方法 + 全新实训教学理念七大渐进知识模块 + 50余教学实例步骤解析

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>