第一图书网, tushu007.com

<<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：9787801869180

10位ISBN编号：7801869184

出版时间：2008-12

出版时间：东方出版中心

作者：汪璎

页数：222

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

受我的小友汪璎之邀，为这套丛书作序，感慨良多。
中国动画片发展至今几十年，有过辉煌，也有坎坷，以往的理论知识和制作经验主要靠老一辈艺术家传帮带年轻人，现在随着动漫产业的日益完善，多媒体艺术等新兴艺术形式的飞速发展，我国的动漫艺术教育也在蓬勃繁荣地开展着。
这次由东方出版中心组织了一些富有教学经验的高校老师和业内人士编写并出版了这套动画教材，把实际工作中碰到的经验和教训拿出来和大家一起做个交流，我觉得这是个很好的事情。
现在诸多专业艺术学院，如中央美院、中国美院、上海大学美术学院等都已开设了动漫艺术专业，与此同时，为数不少的综合性大学也加入了动漫艺术教育的相关课程，培养了不少相关的从业人员。
我想，正因如此，人们对动漫事业发展的莫大期待，催生出了这套《中国高等职业院校动画专业系列教材》。
我看到了很多有志于从事动画，漫画，或者多媒体影视制作的年轻人，他们热爱动漫，富于激情，充满活力和幻想，从他们身上我看到了阳光和未来。
然而从事传统二维动画制作，这项工作不仅仅需要热情，更要冷静的头脑，扎实的美术基础，对生活的深入观察、总结，以及最关键的一点：对动画制作各环节技术的熟练掌握。
这是艰苦的，更是需要长时间积累的。
作为动画教育工作者，如何引领这些有热情的年轻人走上正确的艺术道路，少走弯路，多给予他们实实在在的指导和帮助，这是我们每个从业者一直在思考的问题。
有幸看到了小友汪璎所作的这几本新书，切实地感受到这确实是心力之作。
其中所举之大量实例大都来自于十多年工作中的积累，因此实用性很强；更有不少精彩的图例是专为丛书绘制，很有针对性，深入浅出，易于理解；文字部分亦浅显易懂，对于原理性的知识讲通讲透，技巧性的知识旁征博引。
这套丛书涵盖了动画片制作的几个重要环节，对动画概论、原动画设计、场景设计等都作了详尽阐述，每段原理性文字多配有实例解析，配图精美，在结束部分结合每本书的侧重点作了对应的整段或整场动画故事的制作图解，把书中所论及的知识点很好地串联了起来。
丛书中各书独立成册，又相互关联，具有很强的专业性。
我想，这是一套对全国数以万计热爱动画事业，渴望投入动画事业，而又不得其门的孩子们开卷有益的好教材。
希望它能够给大家带来切实的帮助。
时代在发展，这套丛书是作者这些年的心得和总结，随着动画技术的不断更新，还会有更多更新的知识需要掌握，相信作者和广大青少年会与时俱进，在艺术之路上继续探索。

第一图书网, tushu007.com

内容概要

这套丛书涵盖了动画片制作的几个重要环节，对动画概论、原动画设计、场景设计等都作了详尽阐述，每段原理性文字多配有实例解析，配图精美，在结束部分结合每《动画场景设计》的侧重点作了对应的整段或整场动画故事的制作图解，把书中所论及的知识点很好地串联了起来。
丛书中各书独立成册，又相互关联，具有很强的专业性。

<<动画场景设计>>

书籍目录

序前言第一章 场景设计在动画片中的作用第一节 场景设计的概念第二节 场景设计的责任与作用第二章 场景设计概述第一节 场景设计的原则第二节 场景设计的创作程序第三章 设计基础第一节 透视学原理第二节 透视制图第三节 场景透视的选择第四节 设计素描第四章 场景设计的创作技巧和方法第一节 场景设计的空间创作方法第二节 场景的画面布局第三节 主场景和局部场景的设计第五章 场景设计的构成第一节 天空自然景观的设计第二节 陆地自然景观的设计第三节 水景的设计第四节 建筑室内景设计第五节 建筑室外景设计第六章 不同风格的动画片场景设计第一节 写实风格的场景设计第二节 可爱风格的场景设计第三节 漫画风格的场景设计第四节 装饰风格的场景设计第五节 特殊风格的场景设计第七章 动画场景的色彩设计第一节 色彩的联想与象征第二节 色彩的对比第三节 色彩的调和第四节 场景的光源设计第五节 色彩肌理 第八章 场景设计举例第一节 一组独立的场景镜头设计第二节 整片的场景设计第三节 系列片城市建筑景的场景设计第四节 系列片丛林自然风景的场景设计第九章 特殊镜头角度的场景设计结束语参考书目 · 参考片目

章节摘录

插图：第一章 场景设计在动画片中的作用第一节 场景设计的概念一、场景设计的概念场景不能简单地认为是背景。
背景是指图画上衬托的景物，而场景是指戏剧电影中的场面；背景是单纯背面空间的概念，而场景中的“场”是戏剧电影中的一个片段，具有时间的概念，也就是时间中的空间。
因此，影视动画场景设计就是指动画影片中除角色造型以外随着时间改变而变化的一切物的造型设计。
制作动画片前期需要大量的准备工作，如与客户的信息沟通、项目策划、脚本制作、人力资源调度等。
场景设计是制作动画片的主要创作部分，它的任务是：按照剧情和导演的意图，去完成动画镜头中的场景设计，其中包括总场景设计、全景设计、建筑设计、室内设计、特殊景物设计、人物动作与场景的配合等。
一部动画片是否生动、精彩、气氛和谐，很大程度上是看场景设计者的创作水平和能力。
影视动画表现的主体是角色，场景就是随着故事的展开与角色发生关系的所有景物，包括角色所处的生活场所、陈设道具、社会环境、自然环境以及历史环境，甚至包括作为社会背景出现的群众角色，都是场景设计的范围和所需完成的任务。

编辑推荐

《动画场景设计》是一套为动画片的制作和学习度身定制的专业教材，适合课堂教学、职业培训和自学。
本系列教材出版五年，多次印刷，广受高校师生推崇。

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