

<<动画场景设计教程>>

图书基本信息

书名：<<动画场景设计教程>>

13位ISBN编号：9787508475431

10位ISBN编号：7508475437

出版时间：2010-10

出版时间：水利水电出版社

作者：房晓溪

页数：88

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>

<<动画场景设计教程>>

前言

随着科学技术的不断发展，人们的生活水平不断提高，人们对生活的要求也越来越高，动画已经成为人们生活中不可或缺的一部分，越来越多的动漫爱好者对动漫行业产生了兴趣。

本书作者曾多次参与动画片的制作，多年来一直从事动漫这个行业，已经出版了多本动漫相关的教材。

作者将自己在教学与制作工程中的一些经验与体会进行整理和总结，最终完成本书，希望与广大读者分享。

本书分为三个部分：第一部分包括第1-4章，主要介绍关于动画场景的基本知识以及动画场景在动画中的重要作用。

第二部分是第5章，系统地讲解动画场景设计各个阶段的工作任务，包括场景设计的初步构思阶段、资料收集阶段、草图阶段和正稿阶段。

第三部分是第6章，讲解各个镜头的场景制作，包括二维动画各镜头场景的绘制、计算机虚拟三维动画场景的制作和材料动画场景的制作。

本书编写的目标是，努力追求“一读就懂，学了就会，一用就灵”的学习效果。

本书可以作为动画专业的本科生、专科生或高职生相应课程的教材，也可作为动画制作者、爱好者的参考书。

书中各个章节均附有自测题，不仅是为了方便即时复习，更主要的是作为课堂教学的一种延续。

书中的部分题目需要读者亲身体会并参与制作。

需要特别提出的是，读者如果有较强的手绘功底，对于本书的内容理解及掌握将有很大的帮助。

本书由房晓溪编著，参加编写的人员还有刘齐稳、卢娜、张烨、王俊、常久利、周国栋、王瑶、庄艳明、纪赫男、方鑫海、宋忠良等人。

由于技术的不断成熟，制作工具也会不断发展进步，制作手段不断完善与成熟，我们希望本书能够起到抛砖引玉的作用。

欢迎广大读者与我们联系，提出宝贵的意见和建议，以便我们在以后的版本中不断改进。

<<动画场景设计教程>>

内容概要

这是一本专门介绍动画场景的专业教材。

作者长期在一线从事动画、游戏方面的教学研究工作的，积累了丰富的实践经验。

本书从易懂与易学的实际目标出发，用丰富的范例对动画场景设计的基础知识和基本技能进行了生动的讲解。

全书由6个章节构成，内容包括动画的概念及制作流程、动画场景设计的概念、动画场景的特性与设计要求、动画场景设计的作用、动画场景设计各阶段的内容和具体制作各镜头的场景。

本书内容丰富，图文并茂，边讲解边操作，大大降低了读者学习的难度，激发了读者学习的兴趣和动手的欲望。

全书自始至终以掌握动画场景的设计与表达为重点，任务明确，步骤清晰，操作方便，清晰明确地将动画场景的制作流程与知识要点展现给学习者与爱好者。

本书可作为全国高校动画游戏课程的教材，也可作为广大游戏爱好者及从业人员的自学用书。

<<动画场景设计教程>>

书籍目录

前言第1章 动画的概念及制作流程 1.1动画的概念 1.2动画的制作流程 自测题 课后作业第2章 动画场景设计的概念 2.1动画场景的概念与任务 2.1.1动画场景设计的概念 2.1.2动画场景设计的主要任务 2.2动画场景与其他艺术的区别和特征 2.2.1与其他艺术的区别 2.2.2共性与特点 2.2.3电影场景和戏剧场景的区别 2.2.4室内设计与动画背景的区别 自测题 课后作业第3章 动画场景的特性与设计要求 3.1动画场景的特性 3.2动画场景的时间与节奏性 3.2.1动画场景的时间 3.2.2动画时间的艺术处理 3.2.3动画场景的节奏 3.2.4动画场景的运动性 3.3动画场景的设计要求 3.3.1动画场景的基本特点 3.3.2几个基本要点 3.3.3关注场景设计在图像表现上的几个方面 3.3.4熟悉动画场景不同的表现风格及所要遵循的常规 自测题 课后作业第4章 动画场景设计的作用 4.1具有特殊逻辑的空间 4.2交代影片所处的时空 4.2.1辅助影片情节的展开 4.2.2辅助刻画影片中的角色 4.2.3营造气氛、表现情绪 4.2.4表现影片的艺术风格 自测题 课后作业第5章 动画场景设计 5.1场景设计的初步构思 5.1.1场景设计的依据——剧本 5.1.2艺术风格的确定 5.1.3总体设计思维——概念稿 5.2原型写生、查找资料 5.3草稿阶段 5.3.1涉及的基础知识 5.3.2表现手法的差异 5.3.3道具设计 5.3.4影片总体艺术风格的把握 5.4正稿——场景设计图规范 5.4.1平面图 5.4.2立面图 5.4.3色稿 自测题 课后作业第6章 具体制作各镜头的场景 6.1二维动画各镜头场景的绘制 6.2计算机虚拟三维动画场景的制作 6.3材料动画场景的制作 自测题 课后作业

<<动画场景设计教程>>

章节摘录

插图：动画场景与其他艺术形式的共性主要体现在动画片是由故事情节、人物动作、背景道具、拍摄、剪辑、音效等各方面组成的。

因此，动画片的形成是综合了各方面因素，在导演的领导下，根据剧本故事情节要求，设定风格基调、人物造型、动画场景等由前期至后期多部门协力最后输出剪辑完成的一种综合性艺术。

其中动画场景设计就是重要的工作环节。

场景设计的确定服务于角色与剧情，它不但给角色表演和剧情发展提供舞台，还要通过具体场景空间的设计来帮助说明剧情发生、发展的环境与历史，对整个故事产生非常重要的影响。

动画场景的特性是相对而言的。

动画作品种类繁多，风格多种多样，每幅作品都有其不同的艺术特点，因此也使得场景设计风格丰富多彩、种类繁多。

一部动画片的场景是由一幅幅画面串联起来，把每一幅背景按照故事脚本的内容用1根带有长短、轻重、快慢，具有节奏感的时间纽带联系起来显示在影片当中的。

在这种串联过程中，场景设计在画面表现上大致可分为主场景、空景、背景、外景、内景等；在表现手法上可分为全景、远景、中景、近景等可供镜头移动使用的多种规格的场景，如推、拉、摇、移等场景。

不论采用哪种场景表现形式，都要根据故事情节需要，按导演统筹要求进行。

以及最终在视觉效果上主要是静止停格重点展现的空景：有一带而过飞快流逝的场景，有单幅标准场景，也有多层移动场景等，如同一首乐曲，有美妙的节奏、起伏等更加充分体现故事的总体气氛。

因此作为场景设计师必须在设计和绘画之前，对剧情有一个完整充分的了解和分析，全面考虑各种不同因素，把握节奏和整体效果，做好场景与场景的切换和串联中的每一个环节。

在设计场景时，首先要求设计师了解整个故事剧情，并对其有一个充分的把握和分析，而不是拿过来就画。

因此，研究脚本，了解故事情节、剧情的风格、色调的设定、情节中的各种道具，熟悉场景的分类等是每个设计师必须做的前提工作。

动画场景的设计，如同连环画中的场面，电影、电视中的场景，戏剧中的舞台一样，既要有相对静止的画面，也要有流动的意识，当今的视觉艺术要更加注重动态效果。

既要有时间的运动，也要服从于整体风格与趣味。

动画场景主要是在为故事情节中的人物（主角）搭舞台，为它创造一种活动空间，营造一种特有的气氛。

<<动画场景设计教程>>

编辑推荐

《动画场景设计教程》：普通高等教育面向21世纪动漫系列教材

<<动画场景设计教程>>

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>