

《动画片场景设计与镜头运用（第二版）（21世纪经典动漫系列教材；“十一五”国家级规划教材）



书籍信息

版次：2

页数：233

字数：343000

印刷时间：2009年09月01日

开本：16开

纸张：铜版纸

包装：平装

是否套装：否

国际标准书号ISBN：9787300110783

丛书名：21世纪经典动漫系列教材

内容简介

本书是一本讲解动画片场景设计和镜头运用的专业教材，动画片的场景设计和镜头运用是国内外大专院校动画专业的必修课，具有一定的难度和很强的专业性。为便于读者理解，本书采用图文并茂的形式，分析了大量国内外名家、名动画片的场景设计和镜头运用的制作流程以及技术处理手法，是一本难得的集理论阐述与实例分析于一体的专业教材。

目录

第1章 动画片的基本组成

- 1.1 动画片前期制作的任务和具体内容
- 1.2 动画片中、后期制作环节及其任务
 - 1.2.1 中期
 - 1.2.2 后期

第2章 美术设计的任务和范畴

- 2.1 动画美术设计所承担的责任及其作用
 - 2.1.1 动画美术设计的概念
 - 2.1.2 动画美术设计是动画片的主创之一
 - 2.1.3 担当美术设计的人员所需具备的能力
- 2.2 动画美术设计的具体任务
 - 2.2.1 总美术设计的任务
 - 2.2.2 分集美术设计的任务
- 2.3 美术设计前期准备的重要性

第3章 如何确立和设计动画片的主场景

- 3.1 场景的概念及主场景的重要性
 - 3.1.1 场景的基本概念
 - 3.1.2 场景的类型
- 3.2 主场景
 - 3.2.1 主场景的概念
 - 3.2.2 主场景的划分及确立
 - 3.2.3 主场景的重要性
- 3.3 如何设计主场景
 - 3.3.1 设计主场景要考虑的四个问题
 - 3.3.2 主场景设计要点
 - 3.3.3 设计、绘制主场景的具体步骤
 - 3.3.4 学生作业“主场景练习”讲评

第4章 动画片场景设计的不同类型与风格

- 4.1 写实风格

- 4.1.1 写实风格场景设计的原则
- 4.1.2 写实风格场景的三大特点
- 4.1.3 写实风格适合表现的题材
- 4.1.4 写实风格设计的要点
- 4.2 装饰风格
 - 4.2.1 装饰风格场景的特征
 - 4.2.2 装饰风格场景的片例分析
- 4.3 漫画风格
 - 4.3.1 漫画风格场景设计的特点
 - 4.3.2 人们喜爱漫画风格场景动画片的具体原因
- 4.4 幻想风格
 - 4.4.1 幻想风格的设计理念
 - 4.4.2 幻想风格场景的特色
 - 4.4.3 幻想风格场景设计的具体片例分析
- 4.5 综合风格
 - 4.5.1 综合风格的概念
 - 4.5.2 综合风格的具体片例分析
- 4.6 非常规艺术短片的美术设计风格

第5章 场景设计中的色彩处理

- 5.1 色彩的情感与象征
 - 5.1.1 色彩的情绪作用
 - 5.1.2 色彩的地区、时代及性格特征
 - 5.1.3 色彩在电影与动画片中的作用
- 5.2 动画场景色彩的特征
 - 5.2.1 电影色彩是不断运动中的色的和谐
 - 5.2.2 动画场景色彩的特征
- 5.3 动画场景色彩的类别
 - 5.3.1 写实色彩
 - 5.3.2 装饰色彩
 - 5.3.3 主观色彩
- 5.4 场景色彩构思的基础
 - 5.4.1 依据场景设计风格，确立色彩风格
 - 5.4.2 研究剧情，考虑时间的变更和空间的跨度
 - 5.4.3 结合人物色彩，设定场景色彩
 - 5.4.4 用色彩的起伏变化来强化整部影片的色彩节奏

第6章 场景设计的诸多具体程序和相关知识

- 6.1 基本术语
- 6.2 看懂分镜头台本，了解导演的意图和要求
 - 6.2.1 机位的高低和视角的位置
 - 6.2.2 镜头透视关系
 - 6.2.3 镜头的景别
 - 6.2.4 镜头的景深

- 6.2.5 单个镜头场景与主场景的对应位置
- 6.2.6 原画运动提示
- 6.2.7 镜头的类型
- 6.2.8 如何使用前层和对位线
- 6.2.9 背景的借用和共用
- 6.3 规格框的使用
 - 6.3.1 不同地区、国家的规格框型号
 - 6.3.2 不同景别的镜头使用的规格框
- 第7章 不同手法的镜头设计和运用
 - 7.1 固定镜头的设计和运用
 - 7.1.1 固定镜头的概念
 - 7.1.2 固定镜头的特点
 - 7.1.3 解决固定镜头呆板的两个方法
 - 7.2 运动镜头的设计和运用
 - 7.2.1 运动镜头
 - 7.2.2 移动镜头（跟拍）
 - 7.2.3 摇镜头
 - 7.2.4 推拉镜头
 - 7.3 动画片中常用的拍摄技巧
 - 7.3.1 动画摄影技巧——单层台
 - 7.3.2 动画摄影技巧——多层台
 - 7.3.3 动画摄影技巧——吊台
 - 7.3.4 综合运用镜头的手法
- 参考资料

在线试读部分章节

第2章 美术设计的任务和范畴

2.1 动画美术设计所承担的责任及其作用

2.1.1 动画美术设计的概念

首先，我们必须明确，“美术设计”既是一个称谓，是相对诸如导演、美术设计、原画、背景、动画、作监、动检等职位而言的一个具体的职位，同时，它在整部动画片制作环节中又是一项非常具体的任务和工作。

2.1.2 动画美术设计是动画片的主创之一

如同一部故事片的主创人员有编剧、导演、摄影、美术、录音等人员一样，动画片也有特定的与之相应的主创。其中，美术设计就相当于一般实拍故事片的美术和摄影指导这两个职位之总和，因而，其所承担的责任以及在整部动画片中所起的作用都非常大，仅次于导演。

2.1.3 担当美术设计的人员所需具备的能力

一 相应的绘画和动画知识

担当美术设计的人员要具有相应的绘画和动画的相关知识，以及很强的手头表现能力，并能够运用上述能力，协助导演，完善导演的意图，将分镜头台本具体化、精确化，并调整台本的不足和疏漏。

一定的摄影与表演知识

作为美术设计，还需具有一定的摄影与表演知识。即在绘制背景设计稿时，注重摄影机位和镜头景深的意识，为绘制背景的人员提供绘制的依据；在起草动作提示(POSE)时，完善角色的动作设计和表情，给原画的具体动作设计以准确的提示作用。

.....

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www.tushupdf.com](http://www.tushupdf.com)