

<<动画背景设计>>

图书基本信息

书名：<<动画背景设计>>

13位ISBN编号：9787534026522

10位ISBN编号：7534026520

出版时间：2010-1

出版时间：浙江人民出版社

作者：沈宝龙 著

页数：137

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>

<<动画背景设计>>

前言

早在2006年11月16日，国家教育部为了进一步落实《国务院关于大力发展职业教育的决定》指示精神，发布了《关于全面提高高等职业教育教学质量的若干意见》的16号文件，其核心内容涉及到了提高职业教育质量的重要性和紧迫性；强化职业道德，明确培养目标；以就业为导向，服务区域经济；大力推行工学结合，突出实践能力培养；校企合作，加强实训；加强课程建设的改革力度，增强学生的职业技术能力等等。

文件所涉及到的问题既是高职教育存在的不足，也是今后高职教育发展的方向，为我们如何提高教学质量、做好教材建设提供了理论依据。

2009年6月，温家宝总理在国家科教领导小组会议上作了“百年大计，教育为本”的主题性讲话。

他在报告中指出：国家要把职业教育放在重要的位置上，职业教育的根本目的是让人学会技能和本领，从而能够就业，能够生存，能够为社会服务。

德国人用设计和制造振兴了一个国家的经济；法国人和意大利人用时尚设计观念塑造了创新型国家的形象；日本人和韩国人也用他们的设计智慧实现了文化创意振兴国家经济的夙愿。

同样，设计对于中国的国民经济发展也将起着非常重要的作用，只有重视设计，我们产品的自身价值才能得以提高，才能实现从“中国制造”到“中国创造”的根本性改变。

高职教育质量的优劣会直接影响国家基础产业的发展。

在我国1200多所高职高专院校中，就有。

700余所开设了艺术设计类专业，它已成为继电子信息类、制造类后的大类型专业之一。

可见其数量将会对全国市场的辐射起到非常重要的作用，但这些专业普遍都是近十年内创办的，办学历史短，严重缺乏教学经验，在教学理念、专业建设、课程设置、教材建设和师资队伍建设等方面都存在着很多明显的问题。

这次出版的《新概念中国高等职业技术学院艺术设计规范教材》正是为了解决这些问题，弥补存在的不足。

本系列教材由设计理论、设计基础、专业课程三大部分的六项内容组成，浙江人民美术出版社特别注重教材设计的特点：在内容方面，强调在应用型教学的基础上，用创造性教学的观念统领教材编写的全过程，并注意做到章、节、点各层次的可操作性和可执行性，淡化传统美术院校所讲究的“美术技能功底”，并建立了一个艺术类专业学生和非艺术类专业学生教学的共享平台，使教材在更大层面上得以应用和推广。

<<动画背景设计>>

内容概要

本书的编写目的在于，培养学生具有一定的动画场景理论知识，并具有一定的场景设计与制作能力，通过本课程的教学，学生可以逐步熟悉和掌握基本的动画场景设计理论和相关设计知识，学习和掌握基本的动画场景设计能力和技巧，积累和培养实践经验，成为动画、游戏、电视、娱乐等相关行业的场景设计的应用型技术人才。

<<动画背景设计>>

作者简介

沈宝龙，男，毕业于浙江美术学院(现中国美术学院)工艺系，中国美术学院副教授。从事艺术设计教学二十余年，在长期的教学中积累了丰富的教学经验。已出版数种艺术设计书籍和教材，发表艺术与教学论文多篇，与同事合作创作的动画短片先后在国际动漫节展播并由浙江音像

<<动画背景设计>>

书籍目录

第一章 课程概述 一、教学目标 二、教学模式 三、动画场景在动画片中的功能和作用 四、课程教学的重点与难点 五、课程设置与课时分配第二章 教学流程 一、动画场景教学流程表 二、动画场景构图原理 三、动画背景的色彩原理与应用 四、动画背景的色调及作用 五、动画场景的镜头语言之一——动画场景的景别 六、动画场景的镜头语言之二——动画场景的角度与透视 七、动画场景的光影设计 八、动画场景的造型风格 九、背景设计的分层与对位 十、动画背景的造型元素与形式 十一、动画场景的造型方法 十二、方位结构图的制作 十三、场景图的尺寸与规格第三章 案例引申 一、《龙猫》案例详解 (一) 准备阶段 (二) 收集素材 (三) 动画台本设计与方位图设计 (四) 背景初稿设计 (五) 正稿设计与最后完成 (六) 场景设计的特点分析 二、《汽车总动员》案例详解 (一) 场景设计的准备——实景考察和收集素材 (二) 环境平面图与初稿设计 (三) 电脑三维场景设计, 最后完成 (四) 背景设计的特点分析第四章 案例赏析 一、日本动画片《悬崖上的金鱼公主》 二、美国动画片《海底总动员》 参考书目 谢辞

<<动画背景设计>>

章节摘录

插图：一个动画镜头可能出现某一个局部的场景，而在另一个镜头中又出现另一个局部的场景。

从某种意义上说，场景和背景都是指角色以外的设计。

动画背景由于占据了动画镜头画面的较大的面积，因此主导了动画影片的视觉效果和审美趣味，决定了整部动画影片的美术风格与表现形式。

早期的动画片背景比较单纯，这既有制作技术的原因，同时也是为了突出动态化的“前景”即角色。

从美国迪斯尼公司开始生产彩色动画片后，背景设计风格带来了巨大的变化，当时运用最广泛的是水彩和水粉画形式，如《白雪公主》、《幻想曲》等动画片。

这一时期的背景设计造型大多数都是“写实”风格，动画片的画面效果比较丰富。

具有立体感和空间感的背景很好地衬托了当时比较平面的角色前景。

在这以后由于艺术家在艺术上的个性化追求，以及观众审美的多样化，动画背景的设计风格开始多样化，出现了漫画化、装饰化、本土化等各种风格倾向。

现代绘画艺术的风格也影响到了场景设计，如抽象主义、立体主义和表现主义等绘画风格也被应用在场景设计中。

回过头来看我国部分优秀动画片中的场景，如《宝莲灯》、《牧笛》、《大闹天宫》、《天书奇谭》等都各具特色，达到了很高的艺术境界。

《牧笛》具有中国水墨画的风格，富有中国精神。

其中的背景设计可以说就是一幅幅意境深远的山水画，据说部分的画稿是由国画家李可染大师设计的。

。

<<动画背景设计>>

编辑推荐

《动画背景设计》：新概念中国高等职业技术学院艺术设计规范教材·动画设计,中国美术学院推荐教材

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>