

21 Century High Education Textbooks for Animation, Comics and Game

“十二五”普通高校动漫游戏专业规划教材

动漫游戏专业高等教育规划教材专家组/审定



动画背景绘制

Drawing Backgrounds For Animated
Films/TVs

策划◎北京电影学院中国动画研究院

主编◎孙立军 副主编◎阳石刚 著◎刘鸿良等



北京联合出版公司

21 Century High Education Textbooks for Animation, Comics and C

“十二五”普通高校动漫游戏专业规划教材

动漫游戏专业高等教育规划教材专家组/审定

动画背景绘制

Drawing Backgrounds For Animated
Films/TVs

主 编◎孙立军

副主编◎阳石刚

著◎刘鸿良 李鸿明 高鸿生 陈 志 孙大林



北京联合出版公司

内容简介

“动画背景”是动画角色表演的舞台,动画背景绘制技法是动画专业学生的基础课程。本书根据教学大纲要求,力图通过 97 种世界优秀背景案例分析、94 种典型背景范画的观摩和 10 种常见背景彩稿的绘制全过程,全面、系统、细致地讲解不同季节、气候时空下的各类动画背景稿的构图特点、风格、绘制原理、绘制技法等,是国内迄今为止不可多得的动画背景优秀教材。

全书由 7 章组成,主要内容包括动画背景在影片中的功能,背景的时间性,自然属性和社会属性,美术风格,类型和原则;传统写实、压线写实、装饰艺术、中国水墨艺术风格的动画背景画面构图形式和表现手法;背景绘制的基本要求和透视原理,主背景稿的构图法和细节处理;不同季节、不同时间、不同天气和特定因素影响下的背景色彩变化规律和绘制技法;影片中天空、树木、山石、大地、水面和室内外建筑等常见镜头背景稿的绘制法则与步骤;空镜头、循环镜头、速度流线镜头、镜头分层、连景镜头、对位镜头等特殊镜头背景稿的绘制法则与步骤,最后是 10 种动画背景稿综合技能强化练习。

配套的《动画背景实训》安排了 33 项不同类型背景设计线稿和彩稿的绘制练习,包括不同季节、不同时间、室内、室外、特色镜头景物背景稿等。动画背景绘制作为一门绘画专业艺术,只有扎实的美术功底加上大量的绘制实训,才能提高背景线稿和彩稿的绘制技能和创作水平。

配套光盘中收录了作者亲自示范彩画山石、海景、砖墙、森林、天空云彩五种不同类型动画背景稿的过程和技法的视频教程,是作者多年一线教学和创作经验的总结,即学活用,值得广大师生借鉴、学习。

本书内容极为丰富、实用,讲解循序渐进,经典的案例和典型范画就是人类智慧嘉年华,让人兴趣盎然、流连忘返,而 10 个典型彩稿现场绘制和配套的 33 种背景绘制练习则让读者亲身体味到商业动画背景绘制的乐趣。

无论你是动画院校师生、动画企业人员,还是广大的动画爱好者,都能从本书中获取丰富的养分,受益一生。

说明:本书备有教师用电子教案及相关教学参考资源,需要者请与 010-82665789 或 lelaoshi@163.com 联系。

特别声明

本书涉及到的图形及画面仅供教学分析、借鉴,其著作权归原作者或相关公司所有,特此声明。

图书在版编目(CIP)数据

动画背景绘制 / 刘鸿良等著. —北京:北京联合出版公司, 2014.5

ISBN 978-7-5502-0056-2

I. ①动… II. ①刘… III. ①动画—背景—造型设计—高等学校—教材 IV. ①J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2010) 第 207795 号

总体企划:周京艳

书 名:动画背景绘制

著 者:刘鸿良等

责任编辑:史 媛 秦仁华

编 辑:黄梅琪 李梦娇

图文设计:周京艳 张 园

出 版:北京联合出版公司

发 行:北京创意智慧教育科技有限公司

发行地址:北京市海淀区知春路 111 号理想大厦
909 室(邮编:100086)

经 销:全国新华书店

编 辑 部:(010) 82665118 转 8011、8002

发 行 部:(010) 82665118 转 8006、8007
(010) 82665789 (传真)

印 刷:北京佳信达欣艺术印刷有限公司

版 次:2014 年 5 月北京第 1 版

印 次:2014 年 5 月北京第 1 次印刷

开 本:787mm×1092mm 1/16

印 张:17.5 全彩印刷(含实训册)

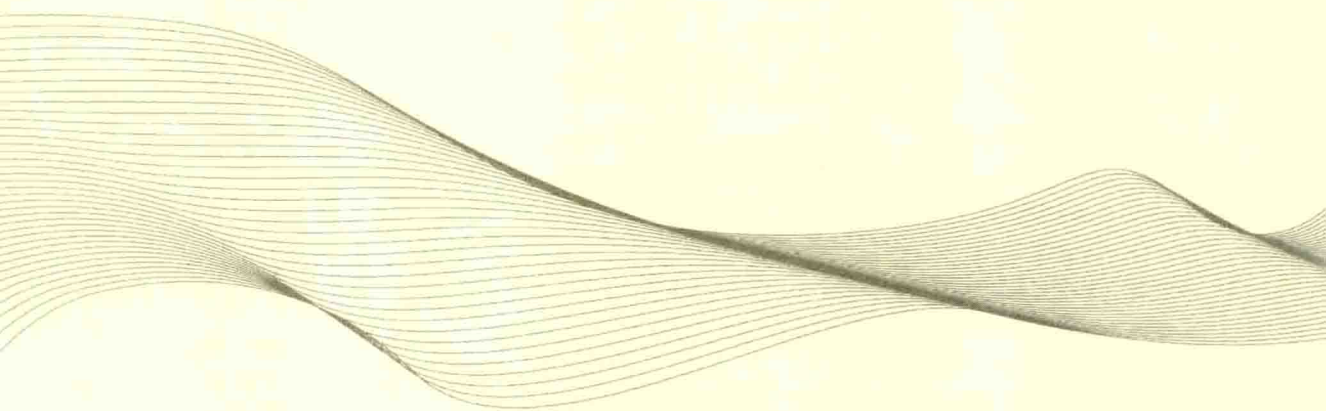
字 数:420 千字(含实训册)

印 数:1~3000 册

定 价:58.00 元(2 册,含《动画背景实训》/附 1CD)

本书如有印、装质量问题可与 010-82665789 发行部调换。

一套引领和推动中国动漫游戏产业
教育和发展的优秀教材。



21世纪中国动漫游戏优秀教材出版工程
“十二五”普通高校动漫游戏专业规划教材

专家委员会

张会军(北京电影学院院长)
孙立军(北京电影学院动画学院院长、中国动画研究院院长)
高福安(中国传媒大学副校长)
曹小舟(北京电影学院动画学院教授)
李剑平(北京电影学院动画学院副院长)
孙 聪(北京电影学院动画学院副院长)
廖祥忠(中国传媒大学动画学院院长)
肖永亮(北京师范大学艺术与传媒学院副院长)
王 钢(同济大学传播与艺术学院动画系主任)
林 超(中国美术学院传媒动画学院副院长)
于少非(中央戏曲学院舞台美术系主任)
晓 欧(中央美术学院城市设计学院动画系主任)
吴冠英(清华大学美术学院信息艺术设计系主任)
仲星明(上海大学数码艺术学院院长)
洪 涛(中国人民大学徐悲鸿艺术学院动画系主任)
贾 否(中国传媒大学动画艺术教研室主任)
龙 全(北京航空航天大学新媒体艺术学院院长)
方 成(著名漫画家)
梅法钗(宁波大学科技学院艺术分院院长)
李 益(重庆邮电大学传媒艺术学院副院长)
李广华(北京北大方正软件技术学院副教授)
戴铁郎(著名动画导演)
余为政(台南艺术大学音像动画研究所所长)
朱德庸(著名漫画家)
黄玉郎(著名漫画家)
严定宪(著名动画导演)
王庸生(东方文化研究会连环漫画分会会长)
余培侠(中央电视台青少中心主任)
沈向阳(微软亚洲研究院院长)
凯西·史密斯(美国南加州大学电影电视学院动画与数字艺术系主任)
凯文·盖格(美国迪士尼公司著名三维动画总监)
谢福顺(新加坡南洋理工大学计算机工程学院院长、副教授)
田 丰(新加坡南洋理工大学计算机工程学院助理教授)
马志辉(香港理工大学设计学院副院长)
赖淑玲(台湾岭东科技大学设计学院院长)
韩永燮(韩国祥明大学艺术系教授、画家)
金 城(漫友文化传播机构出版人兼总编辑)
(以上排名不分先后)

指导单位

中国动画学会
中国图形图像学会
中国视协卡通艺委会
连环漫画研究会
中国美术协会
动漫艺术委员会

总策划

北京电影学院
中国动画研究院

主 编

孙立军

出版策划

孙立军
黄 勇
曹小舟
秦仁华
周京艳
李剑平
孙 聪
唐学雷
王金文
刘 凯
吕 丁
荣 光
张 园
李天楠
周素琼
黄梅琪
李梦娇

整体企划

周京艳

近年来,中国动画产业的发展和动画教育人才的培养一直得到文化部、教育部、国家广电总局、国家新闻出版总署等相关部门领导的高度重视。教育部有关领导指出,由于目前很多项目都源自动画产业的发展需要,在动漫教育规模极速扩展的同时,提高教学质量已成为当务之急,特别要注重提高学生的实践能力、创造能力,以及在国际上的竞争能力。这就需要对动漫人才培养模式加以改革,希望动画学院能发挥行业领军作用,建立面向需求的课程,打造权威化、系统化、专业化的动漫类教材,形成动漫类专业规范。

由北京电影学院中国动画研究院(前身北京电影学院动画艺术研究所)、中国动画学会和京华出版社(现更名为北京联合出版公司)等牵头和组建的“21世纪中国动漫游戏优秀教材出版工程编委会”,秉承“严谨、科学、系统、服务”的传统,组织海内外专家和大批一线优秀教师,对已经投放市场并被全国不少院校作为指定教材的“十一五”全国高校动漫游戏专业骨干课程权威教材全面升级、更新换代;组织编写旨在提高动画创作者创作素质与创造能力、指导高校师生动画艺术创作实践的“动画大师研究”优秀系列书和“动画教学重要参考”系列书。

新一轮“十二五”普通高校动漫游戏专业规划教材,广泛听取和征求海内外教育家、技术专家的各种意见和建议,结合国内的实际情况,按照课程设置的要求和新的教学大纲编写,内容不但全面更新,更融入了近几年来教师教学和实践的经验。配套实训练习册中的大量典型范例更是教材中重点知识和技能的延伸及全真实战的模拟,旨在激发学生的学习兴趣 and 创作欲望,提高学生的实践力、创造力和竞争力,全面展示“最扎实的动漫游戏理论”、“最新的动漫游戏技术”、“最典型的项目应用实践”。本系列教材是“产、学、研”动画整体教学一体化全新教学模式的成功尝试,为北京和全国的动漫游戏专业提供一套标准的规范教材,为中国动画教育起到示范作用,必将成为下一轮中国动漫游戏教育发展的助燃剂。

动画是一种文化，她在结合了本国文化传统和民族精神之后所产生的力量和成就在世界上享有的巨大影响力和意义，是任何国家都不能忽视的！

当前，中国正成为全球数字娱乐及创意产业成长速度最快的地区。党和政府高度重视，丰富的市场资源使得中国成为国外数字娱乐产业巨头竞相争夺的新市场。

但从整体看，中国动漫游戏产业仍然面临着诸如专业人才严重短缺、融资渠道狭窄、原创开发能力薄弱等一系列问题。包括动漫游戏在内的数字娱乐产业的发展是一个文化继承和不断创新的过程，中华民族深厚的文化底蕴为中国发展数字娱乐产业奠定了坚实的基础，并提供了扎实而丰富的题材。

近年来，中国动画产业的发展和动画教育人才的培养一直得到文化部、教育部、国家广电总局、国家新闻出版总署等相关部门领导的高度重视。目前全国开设动画专业的院校近 500 所，在校学生 40 余万人，每年毕业生达 5 万人，计划新开设动画专业的院校和报考动画专业的学生数量仍在不断增长。

教育部高等教育司有关领导指出，由于目前很多项目都源自动画产业的发展需要，在动漫教育规模极速扩展的同时，提高教学质量已成为当务之急。特别要注重提高学生的实践能力、创造能力，以及在国际上的竞争能力。这就需要对动漫人才培养模式加以改革，希望动画学院能发挥行业领军作用，设置面向需求的课程，打造权威化、系统化、专业化的动漫类教材，形成动漫类专业规范。

面对教育部对培养动漫人才的新要求和动画教育新局面，如何健全和完善高校动画、漫画、游戏教材体系？中国的动画产业发展靠人才，而动画人才的培养最关键的是教材体系的完善和优秀教材的编写。北京电影学院中国动画研究院工作与时俱进，在召开“2009 高校动漫游戏教材体系研讨会”的同时成立了“动漫游戏教材研发中心”，秉承“严谨、科学、系统、服务”的一贯传统，以本次会议参会高校专家代表为核心，组织海内外专家、大批一线优秀教师根据高

校的不同需求、读者反馈的意见，努力编写好下面三个系列图书：

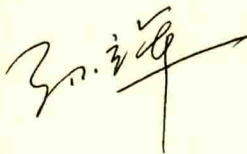
一、“‘十二五’普通高校动漫游戏专业规划教材”，一套推动和加速中国动漫游戏教育及产业发展的优秀教材。是对已投放市场、被广大动画专业学生喜爱、全国不少院校作为指定教材的“‘十一五’全国高校动漫游戏专业骨干课程权威教材”的全面升级，也是动画教学“产、学、研”一体化全新教学模式的成功尝试。

二、“21世纪中国动漫游戏优秀图书出版工程——《动画创作》系列”，一套提高动画创作者素质与创作能力、指导动画艺术创作实践的优秀专著。

三、“21世纪全国动漫游戏专业重要参考资料”，一套政府部门、企事业单位、动画公司、团体和个人把握机遇的信息来源。

京华出版社（现更名为北京联合出版公司）成立的“动漫游戏图书出版中心”，将组织国内大批优秀的编力全方位进行服务。由北京电影学院中国动画研究院牵头研发的新一轮高校动漫游戏系列教材，对北京乃至全国的动漫产业将起示范作用，必将成为下一轮中国动画教育的发动机。中国动画教育“产、学、研”一体化全新教学模式和教材，是快速提高教师素质、培养动画人才、推动我国动画教育深入发展、开创我国动画产业更为辉煌局面的助燃剂。

中国的动画教育方兴未艾，动漫游戏优秀图书的开发又是一个日新月异巨大工程。北京电影学院中国动画研究院“动漫游戏教材研发中心”是一个国际性的开放平台，衷心希望海内外专家，特别是身在教学一线的广大教师加入到我们的策划与编写队伍中来，共同打造出国际一流水平的动漫游戏系列教材和专著，为推动中国的动画产业和动漫教育贡献自己的智慧和力量。



孙立军

北京电影学院副院长、教授
北京电影学院中国动画研究院院长

21世纪中国动漫游戏优秀教材出版工程
“十二五”普通高校动漫游戏专业规划教材

编 委 会

总策划：北京电影学院中国动画研究院

主 编：孙立军

编委会成员（排名不分先后）

孙立军	曹小卉	李剑平	孙 聪	吴冠英	晓 欧
王 钢	曲建方	徐迎庆	刘 峥	于少非	肖永亮
钱明钧	徐 铮	何 澄	卢 斌	孙 立	马 华
陈静晗	张 丽	王玉琴	张 晨	马 欣	刘 阔
韩 笑	李晓彬	葛 竞	沈永亮	胡国钰	刘 娴
黄 勇	於 水	刘 佳	陈廖宇	魏 微	刘鸿良
王庸声	李广华	张 宇	丁理华	谭东芳	李 益
陈明红	刘 畅	从继成	邹 博	梅法钗	陈 惟
彭 超	李卫国	李 洋	余为政	孙 亮	陈 静
叶 櫓	刘克晓	靳 明	王同兴	唐衍武	孙作范
曲士龙	张健翔	伍福军	马建昌	陈德春	顾 杰
赫 聪	张 勇	张 帆	孙海曼	刘 婷	杨清虎
曾艳春	陈 熙	黄红林	李 莹	毛颖颖	赵建峰
李 娜	许 伟	刘 扬	肖 冉	钟菁琳	孙洪琼
刘闻捷	阳石刚	高纲领	李鸿明		



前言

FOREWORD

近年来,中国的动画、漫画、游戏行业得到了飞速发展,相关的企业像雨后春笋般出现在全国各地,与之有关的从业人员越来越多。相关的教育培训机构遍地开花,全国几乎所有的艺术院校、综合大学、职业院校都开设了与动漫相关的课程,但是业界不少人抱怨企业招不到好的动画背景设计人员,一些动画片在制作过程中,往往因为缺乏优秀背景师而影响影片的进度。尽管造成背景师缺乏的原因是多方面的,但是很多大专院校在动画教学中普遍存在着重视人物造型设计、人物动作原画的课程设置,而忽略或弱化了背景设计课程,甚至有些重点动画院校都没开设“动画背景设计”这门课。据了解,目前动画背景教学的专业教材还比较少,师资力量相对不足。希望本书的面世能成为动画院校动画背景设计课程的助推器。

动画背景是动画角色表演的舞台,动画背景绘制技法是动画专业学生需要掌握的基本技能。本书作者拥有丰富的一线动画背景创作与教学经验。本书根据教学大纲要求,力图通过大批世界优秀动画影片中典型的动画背景案例分析,和一批常见镜头背景和特殊镜头背景的绘制思路、流程、方法和具体步骤,全面、系统、细致地介绍了不同季节、气候和时间下的各类动画背景的特点、风格、绘制原理、绘制技法等,是国内迄今为止不可多得的动画背景优秀教材。

全书由7章组成,主要内容包括背景在影片中的功能,背景的时间性、自然属性和社会属性、美术风格、类型和原则;传统写实、压线写实、装饰艺术、中国水墨艺术风格的动画背景画面表现形式;背景绘制的基本要求和透视原理,以及主背景稿的绘制手法和细节处理;不同季节、不同时间、不同天气和特定因素影响下的背景色彩变化规律和绘制技法;天空、树木、山石、大地、水面和室内外建筑等常见镜头背景的绘制法则与步骤;空镜头、循环镜头、速度流线镜头、镜头分层、连景镜头、对位镜头等特殊镜头背景的绘制法则与步骤;最后是常见镜头背景综合技能强化练习。

配套的《动画背景实训》安排了33项不同类型背景设计稿的绘制练习,旨在教授初学者如何用本教材中讲授的背景理论知识指导具体的实践,从而真正掌握和拥有绘制各类背景彩画稿的技能 and 能力。附赠光盘是重点实训范例制作全过程视频教程和实训用素材,针对性、实用性、操作性强,方便自学和教学。

无论是动画院校专业师生、动画企业人员和动画爱好者,都能从本书获取很大的好处,受益一生。



本书作者:刘鸿良

本书由孙立军主编（北京电影学院），阳石刚为副主编（江西服装学院艺术与传媒分院）。李鸿明（东莞职业技术学院）参与编写第1~2章，陈志（北京城市学院）参与编写第3章，高鸿生（北京汇佳职业学院）参与编写第4~5章，孙大林（资深背景师）参与编写第6~7章和配套练习册。

在本书的写作过程中，业内资深背景设计师宋要武为本书的撰写提供了有力的帮助，北京金松林动画公司（www.zcsbg.com）总经理杨琳、制片袁琴为本书提供了大量的资料，黄晨晨、罗伟、刑立满、何迪也付出了辛勤劳动，在此一并表示感谢！

感谢北京联合出版公司动漫游戏教材出版中心的美术设计人员和编辑们，是你们的精益求精、高度的责任心和忘我的工作态度，使得本书如此美丽和顺利出版。特别要感谢选用本书的广大读者和老师，是你们的不断鼓励和需求才使得我们完成如此较为艰巨的编写任务，希望本书能带给你们更多的惊喜。

我们虽已竭力，但书中难免仍有不足之处，希望广大读者及时反馈，以便再版时修订。

刘鸿良

《动画背景绘制》学时建议表（总学时：144，讲授：72，实践：72）

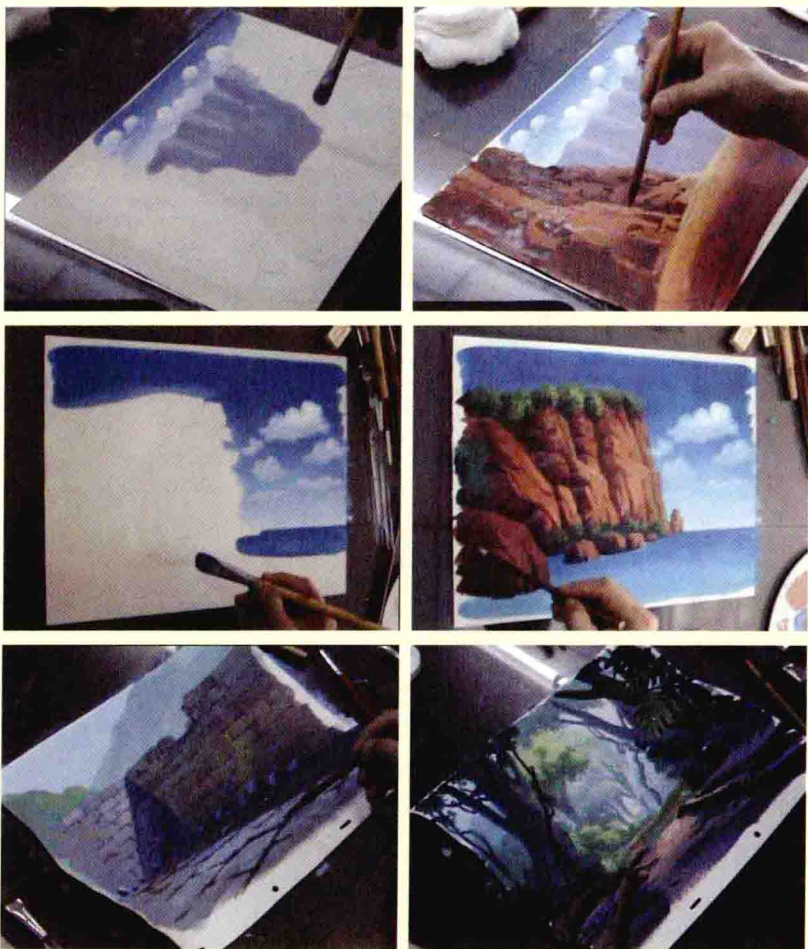
章节	讲授和训练内容	学时	
		讲授	实践
第一章 动画背景概述	背景在影片中的功能，背景的时间性，背景的自然属性，背景的社会属性，背景的美术风格，背景绘制的类型、原则、心得	4	4
第二章 动画背景绘制风格	传统写实艺术风格，压线写实艺术风格，装饰艺术风格，中国水墨艺术风格	4	4
第三章 动画背景设计基础	背景设计稿的基本要求、透视原理，主背景稿绘制技法，背景细节处理技法	12	12
第四章 背景色彩绘制技法	动画背景的色彩变化规律，季节与景物色彩变化规律，某一天不同时间段的景物色彩变化规律，天气因素与景物色彩变化规律，特定因素下的景物色彩变化规律	12	12
第五章 常见镜头景物背景稿绘制技法	不同时间、天气条件下的天空背景，不同季节、景别、质地的山石树木、大地、水面景色画法，不同风格与色彩表现的室内外建筑背景画法	16	16
第六章 特殊镜头景物背景稿绘制技法	空镜头背景，循环镜头背景，速度流线镜头背景，复杂背景镜头分层法，连景镜头背景，对位镜头背景	6	6
第七章 动画背景稿综合技能强化练习	晴朗的天空，陈旧的木板，单株大树，草地上坚硬的石头，破旧的砖墙，抗战时期北方破败的居民屋内夜景，写实客厅夜景，20世纪90年代南方农家屋内夜景，写实书房夜景，典型的北方小镇外景	18	18

说明：本课程的学时安排仅供参考，各校老师可根据本校实际教学情况进行调整。

光盘说明 CD USER'S GUIDE

本教材配套光盘中特别提供由刘鸿良老师亲自示范山石、海景、城墙、森林、天空云彩五个典型动画背景绘制过程和技法的视频教程，是多年动画背景教学和创作经验的总结，值得广大师生借鉴、学习。

说明：视频教程文件为 *.flv 格式（时长：90 分钟），请用 QQ 影音等播放器观看。

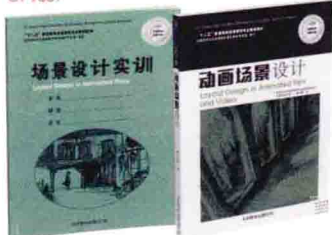


需要本书配套电子教案与辅助资料的老师请联系教师服务信箱：
lelaoshi@163.com，将竭诚为您服务。

第1系列

“十二五”普通高校动漫游戏专业规划教材

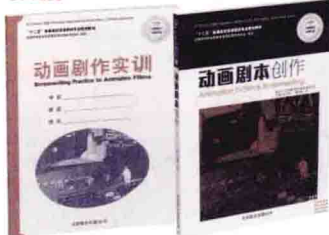
CY-9007



动画场景设计
著/韩笑
对应课程: 场景设计、造型语言
ISBN 978-7-80724-763-0
定价: 58.00元 (2册, 含《动画场景设计实训》)

1

CY-9008



动画剧本创作
著/葛竞
对应课程: 剧本创作、剧作基础
ISBN 978-7-80724-758-6
定价: 58.00元 (2册, 含《动画剧本创作》)

2

CY-9012



动画影片分析 (美国)
著/马华
对应课程: 影片分析 (美国)
ISBN 978-7-80724-763-0
定价: 68.00元 (2册, 含《影片分析实训》/ 附赠1CD)

3

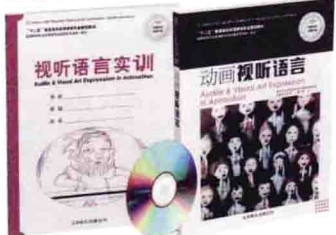
CY-9013



动画绘制与实训
著/李广华
对应课程: 动画绘制技法、二维动画制作、三维动画基础
ISBN 978-7-80724-789-0
定价: 68.00元 (2册, 含《实训范本》)

4

CY-9011



动画视听语言
著/孙立
对应课程: 视听语言、视听艺术
ISBN 978-7-80724-844-6
定价: 58.00元 (2册, 含《视听语言实训》/ 附赠1CD)

5

CY-9015



动画后期编辑与合成
著/李晓彬
对应课程: 数字非线性编辑与合成
ISBN 978-7-80724-809-5
定价: 58.00元 (2册, 含《动画后期实训》/ 附1DVD)

6

CY-9024



动画分镜头技法
著/谭东芳
对应课程: 分镜头设计、分镜头技法
ISBN 978-7-80724-845-3
定价: 58.00元 (2册, 含《动画分镜头实训》)

7

CY-9020



动画动态造型
著/陈静略
对应课程: 动态造型、动画速写、运动规律、动作设计
ISBN 978-7-80724-843-9
定价: 58.00元 (2册, 含《动态造型实训》)

8

CY-9025



三维动画模型
著/王同兴 唐衍武 彭超
对应课程: 三维动画基础、三维动画设计
ISBN 978-7-80724-839-2
定价: 68.00元 (2册, 含《动画模型实训》/ 附1DVD)

9

CY-9026



三维动画渲染
著/孙作范 曲士龙 彭超
对应课程: 三维动画基础、三维动画设计
ISBN 978-7-80724-840-8
定价: 68.00元 (2册, 含《动画渲染实训》/ 附1DVD)

10

CY-9027



ISBN 978-7-80724-838-5

9 787807 1248385 >

三维动画特效

著/韩笑

对应课程: 三维动画基础、
三维动画设计

ISBN 978-7-80724-838-5

定价: 68.00 元 (2 册, 含《动
画特效实训》/ 附 1DVD)

11

CY-9018



ISBN 978-7-80724-842-2

9 787807 1248422 >

动画运动规律

著/张丽

对应课程: 运动规律、动画
技法、动作设计、原画设计

ISBN 978-7-80724-842-2

定价: 58.00 元 (2 册, 含《运
动规律实训》)

12

CY-9023



ISBN 978-7-5502-0010-4

9 787550 1200104 >

次世代游戏场景设计

著/叶楠

对应课程: 游戏引擎应用、
游戏场景制作

ISBN 978-7-5502-0010-4

定价: 68.00 元 (2 册, 含《游
戏场景实训》/ 附 1DVD)

13

CY-9038



ISBN 978-7-5502-0061-6

9 787550 1200616 >

Maya 模型与渲染

著/刘畅

对应课程: Maya 动画基础
(模型、材质与灯光)

ISBN 978-7-5502-0061-6

定价: 68.00 元 (2 册, 含
《MAYA 模型与渲染实训》/
附 1DVD)

14

CY-9039



ISBN 978-7-5502-0132-3

9 787550 1201323 >

Maya 动画与特效

著/刘畅

对应课程: Maya 角色动画、
Maya 影视特效

ISBN 978-7-5502-0132-3

定价: 68.00 元 (2 册, 含
《MAYA 动画与特效实训》/
附 1DVD)

15

CY-9015



ISBN 978-7-5502-0059-3

9 787550 1200593 >

CG 插画创作

著/陈惟 靳明 韩磊

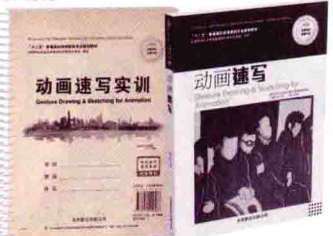
对应课程: CG 插画创作、电
脑美术基础、游戏原画设计

ISBN 978-7-5502-0059-3

定价: 58.00 元 (2 册, 含《CG
插画实训》/ 附 1CD)

16

CY-9016



ISBN 978-7-5502-0058-6

9 787550 1200586 >

动画速写

著/马欣

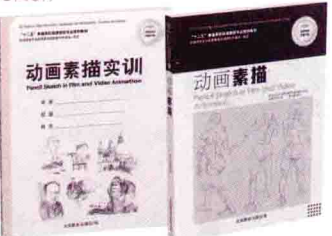
对应课程: 动画速写、造型
基础

ISBN 978-7-5502-0058-6

定价: 58.00 元 (2 册, 含《动
画速写实训》)

17

CY-9017



ISBN 978-7-5502-0057-9

9 787550 1200579 >

动画素描

著/钱明钧

对应课程: 动画素描 造型
基础

ISBN 978-7-5502-0057-9

定价: 58.00 元 (2 册, 含《动
画素描实训》)

18

CY-9040



ISBN 978-7-5502-0537-6

9 787550 1205376 >

Premiere Pro & After Effects

影视动画非线性编辑与合成

编著/李益 夏光富 等

对应课程: 动画后期合成、影
视非线性编辑

ISBN 978-7-5502-0537-6

定价: 68.00 元 (附 1DVD)

19

CY-9041



ISBN 978-7-5502-0535-2

9 787550 1205352 >

**中文 Premiere Pro 影视动画非线性
编辑与合成**

著/陈明红 从继成

对应课程: 影视后期、特效与合成、
影视非线性编辑

ISBN 978-7-5502-0535-2

定价: 58.00 元 (2 册, 含《Premiere Pro
非线性编辑与合成实训》/ 附 1DVD)

20

CY-9043



Flash 动画制作
著/刘佳 於水
对应课程: Flash 动画制作、
二维动画制作、数字动画基础
ISBN 978-7-5502-0538-3
定价: 58.00 元 (2 册, 含《Flash
动画制作实训》/附 1CD)

21

CY-9044



动画场景创作技法
著/田杨
对应课程: 场景设计、造型
语言
ISBN 978-7-5502-0955-8
定价: 58.00 元 (2 册, 含《动
画场景实训》/附 1DVD)

22

CY-9021



动画艺术概论
著/冯文
对应课程: 动画概论
ISBN 978-7-5502-0206-1
定价: 58.00 元 (2 册, 含《动
画概论实训》/附 1CD)

23

CY-9036



动画背景绘制
著/刘鸿良等
对应课程: 美术设计、场景
设计、动画背景创作
ISBN 978-7-5502-0056-2
定价: 58.00 元 (2 册, 含《动
画背景实训》/附 1CD)

24

CY-9048



动画设计稿技法
著/[加拿大]布廉·里梅
对应课程: 动画设计稿
ISBN 978-7-5502-1546-7
定价: 55.00 元

25

CY-9049



动漫策划概论
著/刘豫格等
对应课程: 动漫策划
ISBN 978-7-5502-1964-9
定价: 58.00 元 (2 册, 含《动
漫策划实训》/附 1CD)

26

第2系列 21 世纪全国动漫游戏专业 “动画创作” 系列

CY-9002



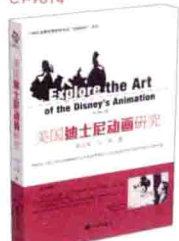
**动画电影《快乐奔跑》
创作**
著/孙立军
对应课程: 动画创作、动画
导演
ISBN 978-7-80724-715-9
定价: 68.00 元 (含 1CD)

CY-9001



动画笔记
编著/余为政
对应课程: 动画创作、动画
导演、大师研究
ISBN 978-7-80724-714-2
定价: 88.00 元

CY-9014



美国迪士尼动画研究
著/孙立军 马 华
对应课程: 动画创作、动画
导演、大师研究
ISBN 978-7-80724-716-6
定价: 59.00 元

CY-9032



**动画电影艺术短片《天
坑》创作**
著/孙立军
对应课程: 动画创作、动
画导演
ISBN 978-7-5502-0000-5
定价: 58.00 元

CY-9033



**动画电影艺术短片《飞》
创作**
著/孙立军
对应课程: 动画创作、动
画导演
ISBN 978-7-5502-0008-1
定价: 58.00 元

CY-9046



**动画电影《终极大冒险》
创作**
著/孙立军
对应课程: 动画创作、动
画导演
ISBN 978-7-5502-1628-0
定价: 88.00 元

共同打造“中国动漫游戏优秀教材出版工程”

“21世纪中国动漫游戏优秀图书出版工程”是国内首家专门定位致力从事动漫游戏教材研发和出版的机构，由北京电影学院动画学院、中国动画学会、北京电影学院中国动画研究院、北京联合出版公司等知名机构发起和组建，得到了国家文化部、教育部、广电总局、新闻出版总署等相关部门领导的大力支持。新推出的“21世纪中国动漫游戏优秀图书出版工程”之一：“‘十二五’普通高校动漫游戏专业规划教材”，是对已经投放市场、且被广大动画专业师生喜爱、全国不少院校作为指定教材的“‘十一五’全国高校动漫游戏专业骨干课程权威教材”的全面升级，更新换代，是动画整体教学“产、学、研”一体化的全新教学模式的成功尝试。

中国的动画教育方兴未艾，动漫游戏优秀图书的开发又是一个日新月异的巨大工程。北京电影学院中国动画研究院“动漫游戏教材研发中心”是一个国际性的开放平台，衷心希望海内外专家，特别是身在教学一线的广大教师加入到我们的策划与编写队伍中来，共同打造出国际一流水平的动漫游戏系列专著，为推动中国的动画产业和中国的动漫教育更大发展贡献自己的智慧和力量。

投稿热线：(010) 82665118-8002 传真：(010) 82665789 Email: qinrh@126.com

教师服务专区

尊敬的各位老师：

真诚感谢您对“21世纪中国动漫游戏优秀图书出版工程”的支持，请填妥下表，我们将为您提供教材样书、教材课件、教师培训、学生实训、征稿等热情周到的服务。

姓名：_____ 性别：_____ 年龄：_____

联系电话：_____ Email：_____

通信地址：_____ 邮编：_____

学校名称：_____

教授课程：_____ 班级名称：_____ 学生人数：_____

所选教材名称

① _____ 册数：_____ 作者姓名：_____ ④ _____ 册数：_____ 作者姓名：_____

② _____ 册数：_____ 作者姓名：_____ ⑤ _____ 册数：_____ 作者姓名：_____

③ _____ 册数：_____ 作者姓名：_____ ⑥ _____ 册数：_____ 作者姓名：_____

- 样书索取：您对教材样书所需册数：_____
- 配套课件索取：您需要的教材配套教学课件是（打勾即可）：① ② ③ ④ ⑤ ⑥
- 其他样书：您还需要其他教材样书书名为：_____
- 师资培训：您是否计划参加北京电影学院动画学院暑期、寒假高级师资培训班？ 是 否
- 学生实训：您所教授的学生是否希望到北京电影学院动画学院实训基地去实习？
哪方面的实习？_____ 多长时间？_____ 多少人？_____
- 新书写作计划：您想近期写作的书及主要内容：_____

根据有关法律，您的所有个人资料“21世纪中国动漫游戏优秀图书出版工程”将严格保密。以上文字最终解释权归北京电影学院中国动画研究院动漫游戏教材研发中心所有。

索取/师资培训/学生实训/著书计划/其他样书/竭诚为您全方位服务！
北京市海淀区知春路111号理想大厦909室 邮编：100086
(010) 82665789 更多信息请与 (010) 82665118-8006/8007联系。

目 录

Contents



《圣剑锻造师》中塞希莉·坎贝尔在舞台空间的一组剑术表演与背景画面效果



《小兵张嘎》中夜晚野外芦苇荡湖面景象



《埃及王子》中古埃及宫殿一角风貌



《青蛙的预言》中类儿童画效果

第一章 动画背景概述	1
第一节 背景在影片中的功能	2
一、故事发生的空间环境和角色表演的舞台空间	2
二、提供特定的氛围	5
第二节 背景的时间性	6
一、早晨	6
二、白天	8
三、傍晚(黄昏)	9
四、夜晚	11
五、刻画时间流动的景物色彩	12
第三节 背景的自然属性	16
一、地域特性	17
二、季节气候与色彩特性	18
三、特定时段的光线与色彩特性	19
四、气象条件与色彩特征	22
第四节 背景的社会属性	25
一、古建筑物刻画岁月的痕迹	25
二、城市建筑与乡村建筑	25
三、不同国家与地区的建筑风貌	27
四、人类自主空间环境风貌	28
第五节 背景的美术风格	30
一、写实、漫画、装饰风格	30
二、人景浑然一体、写意风格	31
三、类儿童画、童趣风格	31
第六节 背景绘制的类型、原则和心得	32
一、类型	32
二、原则	32
三、背景绘制心得分享	34