

<<影视动画分镜设计>>

图书基本信息

书名：<<影视动画分镜设计>>

13位ISBN编号：9787106029395

10位ISBN编号：7106029394

出版时间：2009-1

出版时间：中国电影出版社

作者：靳晶

页数：161

字数：180000

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>

<<影视动画分镜设计>>

前言

出书难，出专业教材更难，出动画专业教材难上加难！

原因主要有二：一，动画是只能意会很难言传的艺术。

比如对于动画对线的要求可以描述为：匀、准、挺。

但具体怎样做则要经过不断的练习。

所以，即使在动画产业非常发达的美国、日本，人们学习动画也多是用“徒弟跟师傅”这样的模式，比如日本宫崎峻的吉卜力工作室、大友克洋工作室甚至美国的皮克斯工作室。

人们学习动画不是靠书，更多的是靠实际练习得来的。

二，人毕竟是有私心的，这一点不必避讳。

让动画艺术家，甚至老师把自己通过十几年或者几十年的积累的“看家本领”写本书无私与人分享，也是件为难的事情。

因此，美国、日本、韩国也尚未有完整体系的动画专业教材。

中国13亿人口，3.67亿青少年孕育着一个巨大的动画产业。

美国人已经像“狼”一样强攻，日本则在“斯文地偷窥”，韩国人则以“朋友”的身份不经意间地攻城掠地。

面对如此的状况，如果我们还以传统按部就班的观念、方式去培养动画人才，已经慢了，没有机会。

为此，我们必须以“赶超”的决心，用最快捷的方式，让尽可能多的中国人，爱好动画的中国人在短时间内了解动画、学习动画，发展动画，宣传我们丰富的民族文化，让中国动画形象迅速在国际上占有一席之地。

我们策划的这套专业动画图书，就是怀抱这样一个使命感而出版发行的。

本系列教材编委会策划的动画专业教材（包括漫画和游戏）规划的选题有100多本，涉及动画、漫画、游戏专业的所有基础、核心课程。

这不是一两个人，一两家出版社，一两所学院，甚至一两个国家所能做到的。

这套专业教材编委会决不是北京电影学院动画学院的“自留地”，是全中国所有学院、老师的开放平台，更是全世界优秀动画教育工作者、艺术家的思想阵地，这就是“动画奥运大舞台”，需要所有动画人的参与，共同为人类的动画事业做出贡献。

此次跟中国电影出版社的合作，正是这种开放精神的体现。

中国电影出版社在影视专业图书在国内享有盛誉，陪伴了中国几代电影人的成长、成才。

首批合作推出的《“十一五”动漫游戏专业精品课程示范教材》，以获得广泛认可的北京电影学院动画学院精品课程讲义为蓝本，根据国内近些年迅速发展起来300多所动漫游戏专业院校切实需求，力争做到“难易适中、理论知识够用、操作实践性强”，能够在短时间内帮助这些院校建立核心专业课程架构，支撑整体教学质量保持在一定水准。

本套教材从整体策划、收集整理资料，到作者撰写、编辑出版，历时多年，凝聚了许多人的心血，处处体现了工作人员的严谨作风，表现出对中国动漫游戏教育事业的执着热情。

衷心希望本套教材能够得到各兄弟院校的认可，为推动中国动漫游戏教育及产业的发展起到积极的作用。

孙立军，丛书主编北京电影学院动画学院院长

<<影视动画分镜设计>>

内容概要

影视动画分镜设计是影视动画创作的核心；也是影视动画、动漫、游戏及相关专业的必修专业课。本书内容新颖实用，各章开始介绍本章的艺术思想和理论重点，然后以深入浅出的理论并辅以大量的实例作品指导读者掌握相关的重点知识和设计技法。

本书专门针对动画专业院校学生编写，同时也可以作为动画设计及制作人员学习的参考用书。编写目的是使读者了解和初步掌握动画分镜头设计的基本方法。

<<影视动画分镜设计>>

书籍目录

第一章 动画分镜头台本概述 第一节 动画分镜头台本的概念 第二节 动画分镜头台本的类型 一、剧场版动画 二、电视动画 三、动画广告 四、动画MV 五、艺术短片 六、网络动画 七、电脑(电视)游戏动画 第三节 动画分镜头台本的作用 【练习题】第二章 分镜设计的前期准备 第一节 文字分镜头台本的功用 一、文字分镜头台本具有较强的操作性 二、文字分镜头台本具有明确的场景 三、文字分镜头台本具有清晰的镜位 四、文字分镜头台本的情节转接自然 五、文字分镜头台本的文字叙述简洁 第二节 文字分镜头台本的创作 一、深入理解文学剧本 二、考虑文字分镜方案 三、设计具体操作方式 四、精心撰写文字分镜头本 第三节 从文字到画面的转换 【练习题】第三章 镜头画面的设计原理 第一节 镜头的基本概念 第二节 镜头画面的分类 一、根据景距的变化分类 二、根据角度的变化分类 三、根据镜头运动的变化分类 四、根据镜头速度的变化分类 第三节 镜头画面的造型 一、构图 二、光 三、色彩 第四节 镜头画面的透视 一、透视规律 二、空间表现 三、阴影表现 四、夸张表现 第五节 镜头画面的长度 一、叙述长度 二、情绪长度 三、节奏长度 【练习题】第四章 镜头画面组接的设计 第一节 画面组接的逻辑性 一、符合生活逻辑 二、符合观众观看作品时的心理逻辑 三、符合艺术逻辑 第二节 常用的画面组接方式 一、静接静 二、动接动 三、静接动 四、动接静 第三节 主体动作的衔接 一、常用的剪辑手段在主体动作衔接中的应用 二、不同画面组接中主体动作衔接点的确定 第四节 轴线规律的使用 一、方向轴线 二、运动轴线 三、关系轴线 第五节 蒙太奇形式的运用 一、蒙太奇的基本功能 二、蒙太奇的类型和特征 三、关于长镜头 四、蒙太奇句型 第六节 声音元素的设计 一、声音的组合形式及其作用 二、影视动画中的声音艺术处理 第七节 常见的转场方式 一、利用动作组接 二、利用出入画面组接 三、利用物体组接 四、利用因果关系组接 五、利用声音组接 六、利用空镜头 【练习题】第五章 优秀分镜设计综合分析 第一节 相似情节的不同镜头表现——《人猿泰山》部分镜头解析 第二节 精彩战斗镜头的不同制作手法表现——《超时空要塞》系列部分镜头解析 第三节 动作节奏与镜头节奏的统一——《料理鼠王》部分镜头解析 【练习题】附录 名片分镜头设计欣赏参考书目

<<影视动画分镜头设计>>

章节摘录

影视动画是由一个个场景和一个个镜头组成的。

动画导演在拿到满意的文学剧本之后，就需要从角色的造型背景的设计，音乐的旋律等许多方面，来思考更为具体，细致的动画制作计划。

对于每场戏要用多少镜头来表现，这些镜头的角度、运动方式以及画面的影调色彩效果，角色在镜头画面中如何表演等问题，文学剧本通常规定得并不是十分明确。

有些问题甚至根本不去规定它，例如不规定镜头的时间、景别、转场方式等等。

所以导演要以影视的文学剧本为依据，把画面分镜头台本绘制出来，这就是动画分镜头设计。

分镜头台本的设计，绘制方式因导演的习惯而不同。

有的导演喜欢自己单独来做，有的导演则喜欢同主要创作人员，如摄影师、造型设计师、背景设计师、配音师起讨论研究，最终把它设计出来。

只有这样，剧组其他人员才能根据画面分镜头台本十分具体的指示，着手自己的工作。

插图：

<<影视动画分镜设计>>

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>