

<<数字短片创作>>

图书基本信息

书名：<<数字短片创作>>

13位ISBN编号：9787115289674

10位ISBN编号：7115289670

出版时间：2012-9

出版时间：Sherri Sheridan、ACG国际动画教育、任秀静、郝佳 人民邮电出版社 (2012-09出版)

作者：Sherri Sheridan

页数：336

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>

## <<数字短片创作>>

### 内容概要

电影市场正在向创建数字化产品转变。

数字电影的前期制作与传统电影不同。

《数字短片创作（修订版）》对数字影视制片等前期创作提出了新颖独到的step-by-step过程。

《数字短片创作（修订版）》将探讨人物角色、背景设计、蓝屏思路、特殊效果以及简单的二维角色动画技术怎样为叙事服务。

全书共分三部分，第一部分着重讲述数字产品视觉思想的创作以及一个短片剧本的创作；第二部分着重讲述短片的视觉前期制作以及电影制片人如何以最好视角呈现他们的影片思路，这包括拍摄入门、画面组成、开发可视化外观、彩色示意图，以及创建情节串联图板和动画；第三部分探讨不同生产环境的DV、二维和三维手段，以及它们如何依托展现不同风格的技术力量展开故事的讲述。

《数字短片创作（修订版）》以前沿的短片制作理论和新颖的创意方法让行业内更多的年轻人从中获益，教会他们用全新的数字技术把创作的精彩故事表现出来。

初学者可通过本书迅速掌握数字短片的各种特技制作技术以及综合运用方法。

中、高级用户可通过本书提高数字短片的制作水平，开拓思路并提高艺术表现力。

《数字短片创作（修订版）》目前亦已成为全球几百所影视学院和动画学院的经典教程。

## <<数字短片创作>>

### 作者简介

作者:(美)Sheridan《数字短片创作》(修订版)作者Sherri Sheridan为旧金山艺术大学教授,北美著名动画编剧和故事板教学专家,同为多部国际CG领域畅销书作者,曾提出的第一个三维概念故事板理论并在全世界的学校里广泛应用。

## &lt;&lt;数字短片创作&gt;&gt;

## 书籍目录

目录第一部分 剧本创作 11 介数字短片创意技法 3剧本创作的构思 4 最重要的事情 4 故事基本结构 4人物 5情节 6主题 7 挖掘电影的主题 8 电影主题设定 11 运用数字工具进行电影创作 13数字短片原创理念的生成 14 头脑风暴技巧 14 人物角色的头脑风暴 15 演员的特点 16 职业的创意 18 电影世界场景的头脑风暴 19 哇!镜头 20 场景设置 20 头脑风暴获得最喜欢的故事类型风格 21 故事的类型:37种 21 头脑风暴获取最喜欢的主题 24头脑风暴获取软件功能 26 改编 29 如何将已有的故事进行改编 29合编情节目标 30情节目标图表 30 设定你特有的情节目标 31 头脑风暴获得主题 32 加上反面人物 34 反面情节+反面主题=反面人物 35故事最终创意点形成 35 如何推销影片的创意 35 推销创意的清单 36 推销的窍门 36故事创意产生 382 创造独特的角色、主题和视觉隐喻 39创造强有力的人物角色 40 塑造鲜活的人物 39 定义角色 40 一个人物做什么要比他说什么重要得多 40 你的人物想要和需要什么? 42 为剧中人物创建主题目标 43 主题目标决定高潮 44 创造相对立的情节和主题目标 44 为人物确立身份 45 创建人物前史 48 发展人物心理历程 48 你的人物惧怕什么? 50 表现人物战胜恐惧的方法 51 加上普遍的和独特的品质 52 结合各种独特的品质 53 设立背景故事 53 用画面去表现角色如何做出艰难的抉择 54 组合人物矛盾 55 设置很强的、有启发性的人物反应 55 角色特征 56 人物特征表 56在影片中发展主题 58利用隐喻和符号讲故事 60 为你的故事在某处设置隐喻和符号象征 61 利用视觉隐喻去表现人物经历 67 利用隐喻去表现背景 68 利用视觉化的隐喻去表现人物特征 68 利用视觉化隐喻去表现人物的状态 69 用景物镜头作为视觉化的隐喻和符号 70 用隐喻和象征去表现主题 71 创造电影隐喻测试题 73 利用正面的与反面的主题 74 用视觉隐喻去发展主题 753 设置情节点 77亚里士多德戏剧 78创建角色曲线 79 有步聚地表现人物性格的小变化 81 表现人物改变的方法 81 运用比喻和象征手法表现性格曲线 82 英雄路线 84 悲剧 89 纪录片 92 个人作品集 94 城市交响曲 95 群戏 96 科幻电影/玄幻 97短片的情节点 99 从结尾开始 99 添加惊奇的情节曲折 99 用头脑风暴获取情节曲折的创意 100 用角色的目标来构思结局 101 建立高的目标 102 特别加上曲折结局 102 假象结局 102 创建3个高潮点 102 最好或者最糟的叙事转折 103 加上情节伏笔/圈套或者线索 103 短片情节点 104故事片的情节点 106 传统的故事片叙事的40个情节点 106 为情节点配上象征意义的背景 108编写简短的剧本 110 剧本长度 110 选取你的情节点 110 剧本的格式 111 4 设计场景、冲突及短片的脚本写作 113索引卡片的乐趣 114三幕结构的场景创作 115 第一幕:开场 115 第二幕:困难、互动和矛盾冲突 115 第三幕:高潮/决定 116构建独立场景 117 独立场景清单 117在冲突中推动剧情 118 给角色设置冲突 118 不同形式的冲突 118 剧情矛盾化 118 场景中情绪起伏的调动 120 调整故事中场景变换的步调 120 创作情景中的逆转 123 加上震惊的元素 123 预示的手法 124 运用巧合 125 加上戏剧的讽刺 126 运用揭秘和领悟 126在场景里加上潜台词 127撰写对白 130 使用独白 132 独白清单 132 独白的方式 134撰写短片脚本 134 读一些剧本 135 获得别人的反馈 136 剧本写作练习 136 短片剧本定稿对照表 138第二部分 脚本的视觉语言 1425 镜头化语言 143制作最终故事板 144 重读剧本 144确定组织结构 145故事板上的101个摄影镜头 146 焦距景深方面的考虑 163 创作原创的镜头 164 设计一个线条标注剧本 166 粗略的镜头列表 167 为镜头预估时间 167 为每一个镜头预算时间 168镜头设计 169 吸引眼球的东西 170 设计更加有趣的摄影镜头 171 描画大致的俯视平面图 175 构图 175 使用180°轴线规则 176 视线匹配镜头 176 三分法原则 178 角度 179 平衡 180 视线 181 主导线 182为镜头增加深度 183 增加画面纵深感的15种技巧 183创作故事板 186 绘制故事板小贴士 186 绘制故事板草图 1876 21世纪的场面调度 191开发视觉风格 193 确定段落的情绪基调 193 现实主义与形式主义电影制作风格的比较 193 沿用传统视觉风格 194 视觉风格的创新 196 主题决定视觉风格 196数字制作风格 197 数字时代的场景调度选择 197 视觉风格表现内心世界 198角色视觉表现力 200 服装和化妆风格 200 用服装展

## &lt;&lt;数字短片创作&gt;&gt;

示人物前史和背景 202 用饰物丰富角色 203 表演风格 204 角色姿态及舞台技巧 204 角色眼神定义(Eye-Scan Test) 207 场景设计 207 使用扫描照片进行虚拟场景设计 207 用材质表现视觉化情绪 208 设计场景冲突 209 灯光设计 210 数字灯光的优势 210 布光要素 211 三点布光 211 不同的布光手法 212 为个体人物设计不同的灯光 212 巧用阴影 212 巧用影子的投射 213 灯光效果 213 巧用灯光的颜色 214 利用有效光源 214 光源作为象征符号 215 灯光的动态效果 216 开发调色板 217 色彩平衡(校正) 217 为电影创建一个调色板 217 流行色心理 218 运用色彩表现主题 218 创建色彩图 219 胶片效果的后期处理 220 叙事的声设计 223 好声音的重要性 224 放映间的扬声器 225 剧本中的声音 225 为声音分解剧本 225 为每个场景营造声音环境 226 利用背景的空间环境噪声 226 创作声音的层次 227 增加情绪化的气氛 227 重新定位自然声 227 用声音的对比表现紧张气氛 227 利用不同的声源 229 创作原始的音效 229 利用画外音 231 为观众留出声音的空间 232 声音的完全删除 233 用声音去识别人物的身体状况 233 利用声音在情绪上暗示观众 234 利用声音作为事件的先兆 235 声音作为主观镜头 235 设计对白风格 235 移动的群杂音轨 236 为镜头添加合适的声音 237 脑海中的声音设计 237 拍摄没有声音的画面 238 声音问题 238 前期分镜头设计 241 剪辑是自然地讲故事 242 并置是剪辑的核心 242 并置的画面测试 242 用并置画面去表现思想和情绪 243 并置在具象征性镜头之间的使用 243 两个场景之间的并置 244 用两个故事的并置去传达主题思想 246 声音和画面的并置 246 音乐和画面的并置 247 两个创意的并置 249 不连贯的剪辑风格 249 用擅长的并置方式代替说明 250 编辑动作场景 250 用并置制造幽默 251 提供不和谐因素 251 速度 251 后期剪辑小贴士 252 为每一个镜头打印出一张照片 252 多方面的剪辑贴士 253 非线性剪辑的最后思考 256 第三部分 创作数字短片的多样载体 257 用数字化手段加强叙事技巧 259 使用数码录像技术阐释视觉故事 261 使用DV机讲述故事都有什么优势? 262 用透明区域合并图层 264 后期镜头制作 265 视频图层制作静帧照片的动画 267 镜头转换 274 数字技术处理摄像机镜头的效果 275 DV角色设计 278 蓝背角色 278 DV角色动态抠像 283 数字增强角色设计技术 285 角色的扭曲与变形 285 为没有动画的物体添加DV嘴唇、眼睛和嘴巴 285 虚拟场景制作 287 搭建微型的场景 287 搭建照片拼贴的场景 288 用文字和动态图形叙事 290 简单的数字特效 291 让物体消失 291 让物体爆炸 291 用粒子特效 292 除掉或更换招牌或标签 292 控制时间的速度 293 视觉风格确定 294 用视频滤镜作为叙事的手法 294 用置换贴图滤镜 294 电影风格的滤镜 294 在DV素材中加入2D动画造型 296 用颜色发展情节叙事 297 其他数字技术 298 10 用现代2D技术反映现实 299 2D动画视觉叙事的优势 300 动画原理 302 现代2D动画设计 307 简单的2D数字动画技术 308 手绘2D动画角色 308 设计容易制作动画的2D角色 308 2D动画循环走的3种方式 308 简单的城市场景动画 310 对嘴型 310 面部表情动画 313 定格动画 313 形成自己的2D动画风格 314 11 3D动画展示无限想象 315 3D技术的合理利用 316 头脑风暴3D故事创意 323 3D原创角色设计 323 从草图开始 324 清晰的剪影 326 利用视觉的主题 327 在3D环境中用熟悉的视觉主题 327 收集视觉主题的资源 328 开发属于自己的视觉主题 328 视觉主题中的异样风格 330 将演员与3D角色相结合 331 围绕演员设计 331 原创的3D布景设计 333 动画要考虑身体结构 333 演员的表演与动画的表演 334 动画师表演 334 形成自己的3D动画风格 335

媒体关注与评论

故事是生活的装备——肯尼斯 伯克拥有世界上最好的想法是不够的，除非你把它变为现实。  
一个像喝牛奶的人不能只坐在田间等待奶牛把牛奶送到你的面前——柯蒂斯 格兰特

## <<数字短片创作>>

### 编辑推荐

《数字短片创作》（修订版）目前已成为全球几百所影视学院和动画学院的经典教程。ACG国际动画教育倾情推荐。

《数字短片创作》（修订版）作者Sherri Sheridan为旧金山艺术大学教授，北美著名动画编剧和故事板教学专家，同为多部国际CG领域畅销书作者，曾提出的第一个三维概念故事板理论并在全世界的学校里广泛应用。

《数字短片创作》（修订版）适合动画及影视制作相关专业师生以及动画创作培训学校培训教师参考。

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>