

## <<动画分镜头创作>>

### 图书基本信息

书名：<<动画分镜头创作>>

13位ISBN编号：9787534574436

10位ISBN编号：7534574439

出版时间：2010-7

出版时间：江苏科技

作者：殷俊//郑曦//吴向阳//甘泉

页数：135

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>

## <<动画分镜头创作>>

### 内容概要

本书力求帮助读者系统地学习动画分镜头创作，通过丰富的内容，鲜明的观点，图文并茂、通俗易懂的形式，掌握动画分镜头画面设计的基本规范与原理，以及作为动画独特的视听语言在分镜头画面创作中的叙述方法及应用，开拓思维，提高动画创作水平。

本教材适合用作高等院校动画、漫画、游戏及相关专业教学用书，也可用作相关培训机构、高职高专教材，以及本专业学习参考书。

## &lt;&lt;动画分镜头创作&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 动画分镜头概述	1.1 动画分镜头画面的基本概念	1.1.1 电影镜头	1.1.2 电影画面
	1.1.3 镜头设计	1.1.4 分镜头剧本	1.2 动画分镜头画面设计基础
	1.2.1 动画分镜头画面的构成要素	1.2.2 分镜头画面设计在实拍电影中的应用	1.3 动态画面的意义
	1.4 动画的类型	1.4.1 二维动画	1.4.2 三维计算机动画
	1.4.3 定格动画	1.4.4 水墨动画	思考与实践
第2章 动画分镜头创作整体构思	2.1 用分镜头讲故事	2.2 剧本的特点	2.2.1 剧本的概念
	2.2.2 动画剧本的特点	2.3 剧本与画面设计的关系	2.4 动画影像制作的程序
	2.4.1 二维动画中影像的形成	2.4.2 三维动画中影像的形成	2.5 动画分镜头的设计流程
	思考与实践	第3章 动画分创作中的镜头语言应用	3.1 镜头与景别
	3.1.1 镜头	3.1.2 景别	3.2 角度与运动
	3.2.1 角度	3.2.2 运动	3.3 画面构图和色彩气氛
	3.3.1 构图	3.3.2 色彩	3.4 轴线
	3.4.1 轴线的概念	3.4.2 关系轴线	3.4.3 越轴
	思考与实践	第4章 动画分镜头创作的声音与特效	4.1 分镜头创作中声音的构成元素
	4.2 分镜头创作中声画关系的特效	思考与实践	第5章 动画分镜头创作的表现形式
	5.1 动画分镜头美术形式的基本造型元素	5.1.1 角色	5.1.2 场景
	5.1.3 光影	5.1.4 色彩	5.2 动画分镜头设计的类型
	5.2.1 影院动画片	5.2.2 TV动画片	5.2.3 动画艺术短片
	5.2.4 动画广告片	5.2.5 动画片	思考与实践
第6章 动画分镜头设计的基本规律	6.1 分镜头与剧本	6.1.1 剧本的镜头化	6.1.2 角色的镜头化
	6.2 时间的掌握	6.3 动画分镜头设计中视听节奏的把握	6.3.1 画面设计节奏要素
	6.3.2 画面组接的基本原理	思考与实践	第7章 经典动画分镜头画面设计赏析
	思考与实践	主要参考文献	

## <<动画分镜头创作>>

### 章节摘录

插图：动画作为一种特殊的艺术形式，以其“天马行空”与“奇思妙想”的构思，从故事到视听的综合艺术表现，吸引着儿童、老人以及其他各年龄层次的观众，同时也吸引着越来越多的年轻人立志学习动画这门专业。

大多数初学者提及最多的是学习动画的技法、技术等。

其实从本质上说，动画艺术最核心的部分，是要解决动画的传达实质（即动画作品所要表达的主题、思想、内涵等）和动画特有的表现语言与规律。

因为创造一个富有生命活力的动画角色，不仅仅是让其动起来，而是要使整个动画富有强烈鲜明个性的艺术表现力。

动画艺术有其特殊的语言环境和语言法则，动画角色的“生命”形态与真人表演的影视类作品完全不同，因而其叙述故事的方式也是独树一帜的。

因为一部动画无论创意、故事情节以及内容多么构思巧妙，无论表现手法多么震撼视听，首先是要让观众明白影片所要表达的主题思想。

在一部动画的创作及制作的全过程中，动画分镜头设计就是体现动画片叙事语言风格、构架故事的逻辑、控制节奏的重要环节。

从动画创作的角度上看，这已是进入视听语言表现层面。

这不单是要对全片所有镜头的变化与连接关系，甚至包括节奏都要进行设计，同时还要对每一个镜头的画面、声音、时间等所有构成要素做出准确的设定。

动画分镜头设计实际上是导演对一部动画片的理解和表现的周密思考，同时也是导演对影片的总体设计和施工的蓝图。

需要注意的是动画片的创作不同于电影，它是采用后期工程前置的模式进行的，即不允许有片耗比（在电影或电视剧的拍摄中都允许有不同程度的片耗比，如：1小时的影片可以拍2小时甚至更长时间的素材，以供在后期剪辑中进行选择、删节）。

因此，分镜头的创作过程实际上已经是对一部动画片进行了一次初剪。

从这一角度上而言，在这一阶段，要学会以一个导演的角度去思考，其判断力是要通过后面一系列实验才能检验并逐步积累经验。

<<动画分镜头创作>>

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>