第一图书网, tushu007.com

<<动画分镜头设计与制作>>

图书基本信息

书名：<<动画分镜头设计与制作>>

13位ISBN编号：9787115264633

10位ISBN编号：7115264635

出版时间：2012-1

出版时间：人民邮电出版社

作者：邓文达 编

页数：188

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

内容概要

这是一本专门讲解动画分镜头设计与制作的教材。
本书按照动画分镜头设计基础篇、经典案例篇两部分内容来展开，从动画分镜头的入门基础知识，到完整动画分镜头的设计与绘制，使用了十多个经典实例来引导读者步步深入，并以通俗易懂、生动活泼的语言，全面系统、由浅入深地讲解了动画分镜头的基本概念和重要功能、分镜头画面的绘制与构图技法、镜头调度的基本规律、分镜头合理流畅的技巧以及实战技法等各方面知识和技能，以培养和提升读者的综合能力，快速达到优秀分镜头设计师的水平。

本书适合作为各大、中专院校相关专业的教学用书，以及Flash动画制作的基础培训班教程和进阶教程，另外也可以作为广大Flash爱好者、动画分镜头设计制作员、中小学教师、多媒体从业人员的自学教程及参考书。

作者简介

邓文达，网名：蝶儿，网易学院设计系特聘FIash专家；茶包系列FIash动画创作者；智丰工作室创办人。
从事多媒体教学与研究工作12年。
2001年，开始接触Flash动画。
2002年，作品《美丽的昆明》荣获“昆明旅游宣传全国Flash大赛”三等奖。
2003年，作品《爱在佳能》荣获“佳能全国Flash创作大赛”优胜奖。
同年，为中央电视台（CCTV）少儿频道创作卡通动画《苗家小姑娘》。
2003年，参与撰写“做闪客就这么几招”系列图书，从此踏上计算机图书创作之路。
2004年，创立智丰工作室，主要从事Flashz动画设计、网站设计、计算机专业教材的编写等工作。
同年，应知名漫画家川上袜子的邀请，将“茶包看世界”系列漫画改编成Flash动画。
2004年至今，一直坚持Flash方面的图书创作，特别是2007年出版的《中文版Flash绘画宝典》一书被多家高校选作教材，并因此接受多家媒体的采访。

第一图书网, tushu007.com

<<动画分镜头设计与制作>>

书籍目录

第1篇　动画分镜头设计基础篇
第1章　动画分镜头的认识
1.1　分镜头台本概述
1.1.1　分镜头台本的由来
1.1.2　电影镜头和画面
1.2　认识动画分镜头
1.2.1　动画分镜头的概念
1.2.2　文字分镜头台本
1.3　画面分镜头台本
1.3.1　认识画面分镜头台本
1.3.2　画面分镜头台本的格式
1.3.3　画面分镜头台本的内容
1.4　动画分镜头创作流程
1.5　分镜头画面的基本造型元素
1.5.1　角色
1.5.2　场景
1.5.3　色彩
1.5.4　光影
1.6　课后思考与练习
第2章　分镜头画面绘制基础
2.1　熟练的绘画基本功
2.1.1　素描、速写和默写的训练
2.1.2　掌握人体结构与比例
2.1.3　掌握头部结构
2.2　掌握分镜头画面的透视
2.2.1　透视的基本概念
2.2.2　透视基本术语
2.2.3　几何透视
2.2.4　空气透视
2.3　掌握分镜画面的空间构图
2.3.1　构图的平面空间关系
2.3.2　构图的立体空间关系
2.4　掌握角色造型与背景设计
2.4.1　掌握角色造型
2.4.2　掌握背景设计
2.5　掌握场景的空间调度
2.6　课后思考与练习
第3章　镜头与画面构图
3.1　了解镜头
3.1.1　镜头视点
3.1.2　镜头的表现手法
3.2　镜头的景别
3.3　镜头角度
3.3.1　鸟瞰镜头
3.3.2　平视镜头

3.3.3　俯视镜头
3.3.4　仰视镜头
3.4　画面构图概述
3.4.1　画面构图的特点
3.4.2　画面构图的基本要求
3.5　画面构图的基本规律
3.5.1　构图的视觉元素
3.5.2　三分法原则
3.6　构图的基本形式
3.6.1　封闭式构图
3.6.2　开放式构图
3.7　动画构图的细节处理
3.7.1　头顶空间
3.7.2　运动空间
3.7.3　动作空间预留
3.7.4　画框的无形力量
3.7.5　构图的平衡
3.7.6　群体人物在画面中的位置
3.8　课后思考与练习
第4章　镜头调度的基本规律
4.1　机位的运用
4.1.1　拍摄距离
4.1.2　拍摄高度
4.1.3　拍摄方向
4.2　镜头中的轴线法则
4.2.1　轴线与轴线法则
4.2.2　双人对话镜头的构成
4.3　越轴
4.3.1　越轴的处理技巧
4.3.2　越轴中应注意的几个问题
4.4　镜头的运动
4.4.1　推镜头
4.4.2　拉镜头
4.4.3　摇镜头
4.4.4　横移镜头
4.4.5　升降镜头
4.4.6　跟镜头
4.4.7　晃动镜头
4.4.8　景深
4.5　借用镜头的应用
4.6　课后思考与练习
第5章　如何使分镜头合理流畅
5.1　镜头衔接的技巧
5.1.1　镜头衔接的出入画
5.1.2　镜头间的画面匹配
5.1.3　镜头间的动作衔接
5.1.5　镜头间的声音衔接

5.2　景别变化的应用
5.2.1　景别的视觉效果
5.2.2　景别变化连接的方法
5.2.3　对话镜头与动作镜头景别变化的区别
5.2.4　景别连接需注意的问题
5.3　镜头中的蒙太奇
5.3.1　蒙太奇的定义与概念
5.3.2　蒙太奇表现手法
5.4　动画的转场镜头组接技巧
5.4.1　技巧性转场
5.4.2　无技巧性转场(直接切换)
5.5　课后思考与练习
第6章　动画分镜头创作流程与要点
6.1　分镜前的准备工作
6.1.1　阅读导演阐述
6.1.2　通读剧本
6.1.3　熟悉造型设计稿
6.1.4　熟悉场景设计稿
6.1.5　熟悉先期音乐与先期对白
6.2　编写文字分镜头
6.3　设计场面调度
6.3.1　人物调度
6.3.2　镜头调度
6.4　绘制画面分镜头
6.4.1　绘制分镜头小草图
6.4.2　画面精画
6.4.3　填充内容与对白
6.5　分镜头制作的表现手法
6.5.1　传统手绘方式
6.5.2　Flash软件绘制
6.6　分镜头的创作要点
6.6.1　剧本内容的把握
6.6.2　角色表演的设想
6.6.3　声音的设计
6.6.4　镜头画面类型的选择
6.6.5　镜头时间的分配
6.7　课后思考与练习　126
第2篇　经典案例篇
第7章　Flash动画片《阿福》之《越狱虎王》分镜头实战
7.1　前期素材准备
7.1.1　导演阐述
7.1.2　文字剧本
7.1.3　角色造型设定
7.1.4　场景设定
7.1.5　道具设定
7.1.6　配音、音乐及音响素材
7.2　编写文字分镜头

7.3　场面调度设计
7.3.1　人物调度
7.3.2　镜头调度
7.4　绘制动画分镜头
7.4.1　绘制分镜头小草图
7.4.2　动画片《越狱虎王》分镜头欣赏
7.5　《越狱虎王》分镜头解析
7.6　课后思考与练习——《贝贝大冒险》分镜头设计
第8章　Flash广告片《手机购物》分镜头实战
8.1　广告创意要点
8.1.1　目标受众
8.1.2　基调
8.1.3　特点、优点和视觉意象
8.2　分镜前的素材准备
8.2.1　导演阐述
8.2.2　文字剧本
8.2.3　角色造型设定
8.2.4　场景设定
8.2.5　道具设定
8.2.6　配音、音乐及音响素材
8.3　编写文字分镜头
8.4　场面调度设计
8.4.1　人物调度
8.4.2　镜头调度
8.5　电视广告片《手机购物》分镜头赏析
8.5.1　电视广告片《手机购物》分镜头欣赏
8.5.2　电视广告《手机购物》分镜头解析
8.6　课后思考与练习——《珠宝》分镜头设计
第9章　动画分镜头作品欣赏

章节摘录

版权页：插图：仰视镜头是指摄影机低于被摄主体的水平线，向上拍摄被摄对象所获取的镜头。
这种拍摄方式称为仰拍。
仰拍的画面表现为从下往上、由低向高的仰视效果，如图3.15所示。
仰视镜头中形象主体显得高大、挺拔，具有权威性，视觉重量感比正常平视要大，画面带有赞颂、敬仰、自豪、骄傲等感情色彩，因此，仰视镜头常用来表现崇高、庄严的气氛和场景，有一锤定音之感。
但仰拍太多，看的人容易累，也不容易懂。
构图是对人物、背景等画面布局方面进行艺术处理时所做的构思。
动画镜头的画面构图也可称为镜头的画面设计，不但要求准确地交代剧情，还要有镜头的美感，反映出导演的创作风格。
由于动画片是逐格播放，因此，镜头与镜头之间存在着连续的关系。
这种关系对构图有特别的要求，因此，设计一个镜头的画面构图必须要考虑前一个镜头画面和后一个镜头画面的构图情形，否则画面构图就无法连续。
因此，在画面构图之前首先要了解画面构图的特点。
动画画面构图的特点之一是“运动性”，它由两个因素形成：一是被摄对象的运动（画面内部原动画的运动）；二是摄影机作推、拉、摇、移、变焦的运动（画面外部运动），有时两者同时形成综合的运动。
这些运动将不断改变构图结构和画面中的情节重点，变换对象在画面中的位置及画面的透视关系。

编辑推荐

《21世纪高等教育数字艺术与设计规划教材:动画分镜头设计与制作》由人民邮电出版社出版。
利用Flash这一简单易学的软件，亲身体验动画分镜头的设计与制作。

第一图书网, tushu007.com

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