

## <<动画分镜脚本设计>>

### 图书基本信息

书名：<<动画分镜脚本设计>>

13位ISBN编号：9787307069879

10位ISBN编号：7307069873

出版时间：2010-5

出版时间：武汉大学

作者：罗寒蕾//孙晔

页数：127

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>

## <<动画分镜头脚本设计>>

### 前言

通常一件专业动画作品的诞生是群体合作的结果，里面有很精细的分工，包括编剧、导演、美工、剪辑、音乐制作等，专业分镜头脚本美工只属于其中的一小部分。

在普通影视片拍摄过程中，分镜头脚本扮演的角色并不突出，甚至可有可无。

因为普通影视片会受许多方面的客观实际条件的限制约束，即便设计了分镜头脚本，在实际拍摄过程中有的无法达到，有的要服从客观条件而进行调整，无法起到真正控制局面的作用。

而对动画片而言，分镜头设计这一小部分却是至关重要的，它作为控制全片艺术水准和创作质量的第一重要环节，可以几乎不受限制地调控动画影视片的全部内容：不论是人物表演（表演细节可以分解到帧或格），还是镜别角度、画面构图、气氛色调、场景道具，等等。

实际上分镜头设计将影视片的后期剪辑工作都提前调控了。

通常，好的分镜头设计几乎可以控制影片的各项内容，不需要作太多调整就可以出片了。

因此，分镜头脚本是动画片绘制过程里一剧之“本”的重中之重，它是导演思想的具体体现，即当画面分镜头确定以后，所有的部门和绘制都以它为指导，必须围绕它进行，这是由动画影视片自身独特的工作流程和艺术形式所决定的。

目前国内有的动画片在制作过程中，对分镜头脚本重视不够，尤其是有些电脑3D动画片的制作甚至忽视分镜头的创作设计，这是一些动画片制作水准不高的重要因素之一。

另外，笔者在教学中发现，同学们在动画创作中往往过于关注后期的制作技巧，忽略了对动画镜头语言表现方法的学习，而这恰恰是能让观众明白作品表达的主题、思想、内涵的关键因素。

## <<动画分镜头脚本设计>>

### 内容概要

动画分镜头设计的学习和训练非一日之功可成。

要成为一个专业的分镜设计师，需要理论和实践相结合的不断学习。

一本教材结合了编者工作学习的实践经验，试图使读者更快更有效地掌握动画分镜头基础技法动画片的镜头设计是动画片流程中最基本的单位，是构成的基本要素之一，也是《动画分镜头脚本设计》的一个重要环节。

第3章机位与镜头调度、第4章节奏与画面组结讲述了如何在制作分镜头脚本的时候，善于发现和利用画面的连贯因素，达到视觉流畅的目的。

在分镜画面技巧方面，《动画分镜头脚本设计》剖析了画面的各种构成元素，对画面设计进行了理性分析，并介绍了绘制分镜的一些具体的绘画技法，如：动画片画面分镜头稿的版式、分镜头制作流程、作画步骤、工具材料、表现技法等等。

## <<动画分镜头脚本设计>>

### 书籍目录

第1章 动画分镜头概述 / 0011.1 动画分镜头概念 / 0021.2 分镜头脚本的构成 / 0041.3 分镜头脚本的主要任务 / 0081.4 动画分镜头脚本应用范围 / 0101.5 动画分镜头起源 / 013第2章 动画分镜头画面的构成元素 / 0172.1 屏幕宽高比 / 0182.2 pan&Scan、Letterbox及宽屏幕 / 0202.3 构图 / 0212.4 色彩表现 / 0332.5 透视 / 0372.6 光照 / 0392.7 造型风格 / 041第3章 机位与镜头调度 / 0453.1 镜头设计 / 0463.2 机位 / 0483.3 镜头调度 / 051第4章 节奏与画面组接 / 0674.1 镜头节奏 / 0684.2 声音元素 / 0734.3 画面组接 / 0754.4 确定镜头画面 / 086第5章 绘画基础技法 / 0915.1 动画片画面分镜头稿的版式 / 0925.2 分镜头制作流程 / 0945.3 作画步骤 / 1005.4 工具材料 / 1045.5 表现技法 / 1065.6 个人修养 / 109第6章 优秀动画分镜头脚本赏析 / 113参考文献 / 127

## &lt;&lt;动画分镜头脚本设计&gt;&gt;

## 章节摘录

插图：1.2.4 从“讲述故事”到“展示故事”分镜师在进行动画分镜头设计前，要对文字剧本充分理解，要有对剧本内容调控再创作的能力，同时也要把握剧本允许修改的尺度。

分镜头设计是围绕文字剧本展开创作的，但不能被动地被文字剧本内容牵着鼻子走，在不影响主题思想和剧情连贯性的情况下，要打破剧本的束缚，对原内容进行二度创作。

有时因制作要求，文字剧本内容允许修改的尺度很小，但也要在剧本约束的框架里做足文章，学会化被动为主动；甚至有的时候文字剧本本身存在缺陷或瑕疵，在这种条件下创作，其实也是有趣味的艰苦挑战，对提高画面分镜创作能力也很有帮助。

同一事物换个角度看待，问题就不一样了，有时候困难和限制也可以成为帮助创作的有价值的因素。文字剧本使用描述性语言传达信息，而分镜头脚本在展示一个故事的时候，实际上是将故事的信息塑造成可视化的影像，通过用图像来说故事这种方式来向观众传达信息。

我们生活在一个读图时代，在日常生活中，电视、杂志、报纸不断地向我们传达大量的丰富的图形化信息。

在传媒技术高度发达的今天，我们更加能够轻易地获得各式各样的图形影像。

图像叙事中的形象化图片给人直观丰富的信息，这种信息更加直接，更加有效，能引发观众更多联想。

无论促使图片产生的根本目的是什么，图片本身能够给人带来一种感受，让人产生一种印象，譬如一幅海边沙滩的图画会让我们想起海南或者是夏威夷（见图1-8）。

图像具有诱导性，并会向观众传达一些画面外的信息。

如图1-9所示，在一条黑暗的走廊上走动的脚，会让人提出很多问题：这个人是谁？

他接着要干什么？

这远比让观众看见这个人的全貌更能让人产生紧张感，也更能引起他们的兴趣。

分镜头设计中的一条重要准则就是要把情节“表现”出来，而不是“说”出来。

分镜头脚本要改变讲述的途径和方式，把它转化为影视细节，“展示”故事。

通过故事以及画面共同传达信息，让观众有身临其境之感，牢牢抓住他们的注意力，以留下深刻的印象。

## <<动画分镜脚本设计>>

### 编辑推荐

《动画分镜脚本设计》：21世纪高等学校动画与新媒体艺术系列教材

<<动画分镜脚本设计>>

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>