

<<动画前期剧本编创与分镜头设计>>

图书基本信息

书名：<<动画前期剧本编创与分镜头设计>>

13位ISBN编号：9787515306209

10位ISBN编号：7515306203

出版时间：2012-4

出版时间：中国青年出版社

作者：赵莹

页数：200

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>

<<动画前期剧本编创与分镜头设计>>

内容概要

本套教材由国际权威动漫人士策划，结合东、西方经典动画的创作原则、制作规律及表现技巧，全方位解析动画制作过程，是国内外顶尖动画设计师几十年制作经验和表现技巧的系统总结。

动画前期是动画影片“成功”与否的关键。能否用情节紧紧抓住观众，能否呈现给观众精美的画面，能否将动画影片的“高度假定性”完美展现，能否使动画影片“大获全胜”赚取高额利润，这些都是动画前期工作者需要考虑的问题。

本书由赵莹编著，开创性地将剧本编创和分镜头设计的方法结合在一起讲述。全书共分为十三个章节，开篇就动画片的生产流程进行阐述，明晰动画前期的具体工作内容。然后按照剧本的创作流程、剧本的素材收集与主题表现、动画角色的塑造、分镜的画面设计、镜头的组接等循序渐进讲解动画前期的创作手法。最后还附带讲解了如何用Flash软件制作电子分镜头的方法。

本书很好地给读者呈现了动画影片创作过程中各个环节相辅相成的创作方法。使读者能够轻松掌握行业工作秘籍，可作为动画、广告及多媒体专业学生的教材，还可作为数字娱乐、动漫游戏前朗开发工作人员的参考用书，更值得广大动漫爱好者收藏。

<<动画前期剧本编创与分镜头设计>>

书籍目录

Chapter 01 动画片的工作流程简述

- 1.1 策划
- 1.2 创作和制作
 - 1.2.1 前期创作
 - 1.2.2 中期制作
 - 1.2.3 后期制作
- 1.3 传播

Chapter 02 动画编剧概述

- 2.1 剧本的写作特点
- 2.2 动画特性与编剧的动画思维
 - 2.2.1 变形
 - 2.2.2 表现无形的事物
 - 2.2.3 拟人化.
 - 2.2.4 夸张
 - 2.2.5 对时间和空间的特殊处理
- 2.3 动画剧本的格式
- 2.4 动画剧本的创作步骤

Chapter 03 素材收集与灵感激发

- 3.1 素材与题材
- 3.2 如何收集素材
 - 3.2.1 学会观察生活
 - 3.2.2 尝试记录自己的梦
 - 3.2.3 来自媒体
 - 3.2.4 来自草图
 - 3.2.5 采访和资料搜集.
 - 3.2.6 已有的故事
- 3.3 素材处理与灵感激发
 - 3.3.1 提炼.
 - 3.3.2 展开
 - 3.3.3 启发
 - 3.3.4 改编

Chapter 04 剧本的立意

- 4.1 动画剧本的视角
- 4.2 动画剧本的主题
- 4.3 如何拥有新颖的立意

Chapter 05 角色塑造

- 5.1 成功的动画角色需要具备什么条件
- 5.2 着手构思：建立人物档案
- 5.3 动画角色的时代特征
- 5.4 具有识别性的设定——动画角色的形象塑造
- 5.5 鲜活的灵魂——动画角色的性格塑造
 - 5.5.1 类型化与个性化
 - 5.5.2 角色弧线
- 5.6 创造令人信服的角色
 - 5.6.1 让性格决定命运

<<动画前期剧本编创与分镜头设计>>

5.6.2 合理的动机

5.6.3 缺点的魅力

· 5.7 主角与配角——人物关系设置

5.7.1 人物分类

5.7.2 人物关系设置的要素

5.7.3 传统戏剧结构中的人物关系

Chapter 06 情节与结构

· 6.1 情节与情节线

· 6.2 情节设计的要素

6.2.1 戏剧性情节

6.2.2 非戏剧性情节

· 6.3 情节的组织安排——结构

6.3.1 传统戏剧式结构

6.3.2 非戏剧式结构

Chapter 07 剧本中的台词

· 7.1 对白

7.1.1 对白的主要作用

7.1.2 对白的设计要求

· 7.2 旁白

7.2.1 旁白的主要作用

7.2.2 旁白的设计要求

· 7.3 独白

· 7.4 台词风格

Chapter 08 动画分镜概述

· 8.1 分镜头台本与电子分镜

· 8.2 动画分镜与实拍电影分镜

· 8.3 动画分镜与连环画

Chapter 09 动画分镜的画面设计

· 9.1 绘制分镜的材料

9.1.1 分镜纸

9.1.2 笔

· 9.2 分镜画面的构图

9.2.1 构图的要素

9.2.2 几种常用的构图方式

9.2.3 应当避免的构图

9.2.4 如何引导观众的视线

· 9.3 镜头的角度

9.3.1 鸟瞰角度

9.3.2 俯视角度

9.3.3 水平角度

9.3.4 仰视角度

9.3.5 倾斜角度

· 9.4 景别

9.4.1 远景

9.4.2 全景

9.4.3 中景

9.4.4 近景

<<动画前期剧本编创与分镜头设计>>

9.4.5 特写

- 9.5 展示，而非讲述：镜头画面的内容安排
- 9.6 分镜中的场景
- 9.7 色彩的运用
- 9.8 分镜画面中的辅助符号

Chapter 10 镜头的组接

- 10.1 镜头间的关系
 - 10.1.1 镜头组接要具备逻辑性
 - 10.1.2 连续构成和对列构成
- 10.2 景别的衔接
- 10.3 机位与轴线
 - 10.3.1 轴线规律
 - 10.3.2 如何合理地“越轴”
- 10.4 镜头的组接技术
 - 10.4.1 切换
 - 10.4.2 特效组接
- 10.5 镜头的时间长度
 - 10.5.1 镜头的叙述长度
 - 10.5.2 镜头的情绪长度
 - 10.5.3 镜头的节奏长度
- 10.6 把握镜头的节奏
 - 10.6.1 如何调控节奏
 - 10.6.2 做到“张弛有度”

Chapter 11 分镜中的角色表演

- 11.1 清晰
- 11.2 个性化
- 11.3 统一
- 11.4 避免“只动嘴的脑袋”
- 11.5 细节的重量

附录A 动画分镜头台本常用术语

附录B 使用Flash软件制作动画电子分镜的方法

- B.1 创建舞台尺寸
- B.2 设置帧速率
- B.3 导入静态分镜图
- B.4 使用Flash绘制分镜图
- B.5 编辑分镜的播放速度
- B.6 模拟镜头运动
 - B.6.1 推拉镜头
 - B.6.2 摇移镜头
- B.7 模拟特效
 - B.7.1 叠化
 - B.7.2 淡入淡出
 - B.7.3 闪白
- B.8 配音
- B.9 输出

<<动画前期剧本编创与分镜头设计>>

章节摘录

版权页:1.1 策划在正式制作一部动画片之前，我们首先需要对片子的选题、主创人员、资金预算、时间进度等进行一个总体的规划，这就是策划阶段所要做的工作。

在策划阶段，导演需确定影片的题材，挑选编剧、美术设计等主创人员参与创作故事大纲、设计人物、确定影片的艺术风格，评估影片的制作周期以及制作费用，并将以上内容写成报告（策划书）提交给投资方或有关部门审批，审批通过后就可以进入到正式的创作和制作阶段了。

1.2 创作动画片的创作和制作阶段又可分为前期创作、中期制作、后期制作三个阶段。

不同工艺的动画（如二维动画、三维动画、偶动画等）在具体的制作步骤上也有所不同。

这些不同之处主要体现在动画片的中期制作阶段。

例如三维动画的中期制作主要包括角色建模、场景建模、道具建模、控制系统设置、材质贴图、灯光设置、角色动画制作、特效制作、渲染等步骤，而偶动画的中期制作则主要包括骨骼制作、角色模型、道具模型、场景搭建、灯光设置、逐格动画拍摄等步骤。

动画片的前期创作——素材收集、剧本编创、角色设计、场景设计、分镜头设计等，是任何一种工艺的动画都必不可少的步骤。

它们决定了一部动画片的内容、美术风格、叙事方式，是中期制作和后期制作的依据。

<<动画前期剧本编创与分镜头设计>>

媒体关注与评论

提炼了“剧本编创”和“分镜头制作”的精华 直接讲授“最能引导观众视线的构图方法” 首次披露“电子故事板”制作秘籍

<<动画前期剧本编创与分镜头设计>>

编辑推荐

《动画前期:剧本编创与分镜头设计》由中国青年出版社出版。

《动画前期:剧本编创与分镜头设计》由赵莹编著,通过大量的案例分析,通俗而生动地讲解了动画剧本编创与分镜头设计的基本知识和创作方法。

通过对优秀动画作品的赏析以及对失败案例的剖析,初学者能够轻松而有效地理解和体会这些创作要素,并将它们灵活地运用在自己的实践之中。

《动画前期:剧本编创与分镜头设计》一共分为11个章节,第一章简述动画片创作的基本流程,明确剧本编创与分镜头设计在整体运作中的位置和作用;第二章至第七章为剧本编创部分;第八章至第十一章为分镜头设计部分。

此外,《动画前期:剧本编创与分镜头设计》在附录部分还添加了关于分镜头台本设计的绘制规范、专业术语以及Flash电子分镜头的制作方法等内容,为初学者的实际操作提供参考。

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>