

<<动画分镜头台本设计>>

图书基本信息

书名：<<动画分镜头台本设计>>

13位ISBN编号：9787532271962

10位ISBN编号：753227196X

出版时间：2011-4

出版时间：殷俊 上海动画大王文化传媒有限公司，上海人民美术出版社（2011-04出版）

作者：殷俊

页数：171

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>

<<动画分镜头台本设计>>

内容概要

《动画分镜头台本设计》：分镜头台本设计是整个动画创作过程中非常重要的一个环节，是体现动画片的叙事语言风格，以及故事结构的逻辑，控制动画整个节奏的前期创作设计。

《动画分镜头台本设计》内容丰富，图文并茂；在理论和实践结合的基础上对动画分镜头台本设计做出系统的论述和分析，体现了科学、系统、全面、新颖的治学态度和学术精神，保证了教材的专业性和针对性，是相关专业教学的必备教材和自学自考的绝佳辅导用书。

<<动画分镜头台本设计>>

作者简介

殷俊，副教授，硕士生导师，江南大学数字媒体学院副院长，英国V1con Hotlon Stems国际认证教师，日本Selsys C0mic Studio国际认证教师，中国电影家协会会员，中国电影剪辑协会理事，上海电影家协会理事，江苏省动漫艺术协会理事，江苏省传媒艺术研究会理事，江苏省工艺美术协会设计师分会理事，国际商业美术设计师协会，江苏地区专家委员会委员，主要从事动画、数字媒体艺术设计、交互艺术设计的教学与研究工作。

近年来在《文艺研究》、《装饰》、《美术观察》、《艺术百家》、《包装工程》等国家一级、核心期刊上发表学术论文及作品近十余篇，被CSSCI及EI收录多篇。

主编及参编出版了《动画视听语言》、《数字影视动画场景创作》、《动画声音》、《动画剧本写作基础》等多部教材、专著。

动画短片《三英战吕布》荣获中华民族文化促进会动画艺术委员会主办的首届国际中国经典文化创意动漫设计大赛铜奖等。

<<动画分镜头台本设计>>

书籍目录

前言1 动画分镜头台本设计概述 / 61.1 动画分镜头台本的基本概念 / 61.2 动画分镜头台本设计基础 / 231.3 动态画面的意义 / 261.4 动画的类型 / 282 动画分镜头台本设计流程 / 362.1 动画影像制作的流程 / 362.2 动画分镜头美术形式的基本造型元素 / 442.3 动画分镜头的设计流程 / 523 动画分镜头台本设计中的镜头语言应用 / 593.1 镜头与景别 / 593.2 角度与运动 / 703.3 构图与色彩 / 763.4 光线 / 844 动画分镜头台本设计中的声音设计 / 914.1 分镜头台本中的声音构成元素 / 914.2 音画关系设计 / 955 动画分镜头台本设计中的基本规律 / 1005.1 剧本的特点 / 1015.2 分镜头与剧本 / 1025.3 剪辑概论 / 1095.4 轴线 / 135.5 蒙太奇 / 1286 如何连接好前后两个镜头 / 1366.1 镜头组接原则 / 1366.2 画面的分剪、挖剪、拼剪、变格剪辑 / 1396.3 场面转换法则 / 1417 经典动画分镜头台本设计赏析 / 146课程教学安排建议参考书目

<<动画分镜头台本设计>>

章节摘录

版权页：插图：动画与电影的表现形式近似，都是由一个个镜头衔接来表达一个完整的故事。作为美术设计的分镜头画面设计，是根据分镜头文学剧本提供的每一镜头的内容以及导演的意图，逐个将每个镜头进行画面的设计绘制，然后再确定角色在镜头的位置、角度以及与背景的关系等。

在影视动画电影中，所谓电影镜头，就是用摄影机不间断地拍摄下来的片断。

它也是构成影片的基本单位，当然也是电影造型语言的基本视觉元素。

在动画片中，镜头画面设计最终是以银幕为载体出现的。

如果把银幕看作是画面，那么镜头画面都是围绕银幕这个画面来设计的。

镜头画面设计也就是为最终载体有一个连贯的、节奏紧凑的影视镜头而做的前期工程。

影视镜头在这个意义上来说，也就和动画镜头保持了高度的一致。

当我们在学习绘画时就对绘画构图有一个明确的认识，绘画中对画面设计构成的定义是：“画面构成是指在长方形的画面中，绘画者为了表现主题时所进行的图形配置。

”而在电影中对构图的定义是“为表现某一特定的内容和视觉美感效果，将镜头前被表现的对象以及摄影的各种造型因素有机地组织，分布在画面中，以形成一定的画面形式。

”所以说构图就是要在每一个镜头画面中体现一种画面布局，一种画面结构。

从定义上来看，电影与绘画构图除运用形式不同外，还是有相通之处的。

它们两者都是在长方形的画面中，为了表达自身的主题，而对画面中的所有造型因素进行一种合理的配置。

在动画分镜头设计当中，不必每一个镜头都要出现，只要能够表达出每场戏、每个场景就达到要求了，它是一个转化成画面形式的剧本提纲，而这个提纲就是用画面的起幅和落幅来告诉导演以及动画制作者如何去把握每个段落的镜头叙事。

那么，影视画面设计就是分镜头对于银幕表达的一种设计最初的载体，这种载体，要运用影视画面视觉从剧本转化到画面，做成镜头画面设计。

为实施动画片画面的影视特性做准备。

对于镜头中的画面设计，主要注意三个方面构图是画面的精髓，自然也是镜头画面设计的重点。

构图顾名思义就是画面的构成，即将分镜头画面转移到可供生产制作的动画纸上（如图11）。

构图应该注意（1）画出和分镜表上所表示同样角度或姿势的角色，并依照对白长短增加角色姿势。

（2）所画姿势要具有代表性，表情、动作、位置、角度、进出场方向等都要表达清楚。

（3）画背景图，让角色可以自由地在背景中运动，并标出角色组合的位置，白天或夜晚，以及场景中的具体物体的标示。

（4）画面以及画面的安全框，镜头的运动方式等。

<<动画分镜头台本设计>>

编辑推荐

《动画分镜头台本设计》是中国高等院校动漫游戏专业精品教材之一。

<<动画分镜头台本设计>>

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>