

<<动画导演>>

图书基本信息

书名：<<动画导演>>

13位ISBN编号：9787801868329

10位ISBN编号：7801868323

出版时间：2008-12

出版时间：东方出版中心

作者：汪瓊

页数：201

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>

## &lt;&lt;动画导演&gt;&gt;

## 前言

受我的小友汪瓔之邀，为这套丛书作序，感慨良多。

中国动画片发展至今几十年，有过辉煌，也有坎坷，以往的理论知识和制作经验主要靠老一辈艺术家传帮带年轻人，现在随着动漫产业的日益完善，多媒体艺术等新兴艺术形式的飞速发展，我国的动漫艺术教育也在蓬勃繁荣地开展着。

这次由东方出版中心组织了一些富有教学经验的高校老师和业内人士编写并出版了这套动画教材，把实际工作中碰到的经验和教训拿出来和大家一起做交流，我觉得这是个很好的事情。

现在诸多专业艺术学院，如中央美院、中国美院、上海大学美术学院等都已开设了动漫艺术专业，与此同时，为数不少的综合性大学也加入了动漫艺术教育的相关课程，培养了不少相关的从业人员。

我想，正因如此，人们对动漫事业发展的莫大期待，催生出了这套《中国高等职业院校动画专业系列教材》。

我看到了很多有志于从事动画，漫画，或者多媒体影视制作的年轻人，他们热爱动漫，富于激情，充满活力和幻想，从他们身上我看到了阳光和未来。

然而从事传统二维动画制作，这项工作不仅仅需要热情，更要冷静的头脑，扎实的美术基础，对生活的深入观察、总结，以及最关键的一点——对动画制作各环节技术的熟练掌握。

这是艰苦的，更是需要长时间积累的。

作为动画教育工作者，如何引领这些有热情的年轻人走上正确的艺术道路，少走弯路，多给予他们实实在在的指导和帮助，这是我们每个从业者一直在思考的问题。

有幸看到了小友汪瓔所作的这几本新书，切实地感受到这确实是心力之作。

其中所举之大量实例大都来自于十多年工作中的积累，因此实用性很强；更有不少精彩的图例是专为丛书绘制，很有针对性，深入浅出，易于理解；文字部分亦浅显易懂，对于原理性的知识讲通讲透，技巧性的知识旁征博引。

这套丛书涵盖了动画片制作的几个重要环节，对动画概论、原动画设计、场景设计等都作了详尽阐述，每段原理性文字多配有实例解析，配图精美，在结束部分结合每本书的侧重点作了对应的整段或整场动画故事的制作图解，把书中所论及的知识点很好地串联了起来。

丛书中各书独立成册，又相互关联，具有很强的专业性。

我想，这是一套对全国数以万计热爱动画事业，渴望投入动画事业，而又不得其门的孩子们开卷有益的好教材。

希望它能够给大家带来切实的帮助。

时代在发展，这套丛书是作者这些年的心得和总结，随着动画技术的不断更新，还会有更多更新的知识需要掌握，相信作者和广大青少年会与时俱进，在艺术之路上继续探索。

## &lt;&lt;动画导演&gt;&gt;

## 内容概要

导演是整个动画制作组的领队。

业界没有一定的标准来评判做导演的资格。

每个人成为导演的过程不尽相同，有的是从电影业界转行，有的是从动画师做起、做遍动画制作中的各个环节并具备了一定能力而做导演的，有的则是一开始就从事导演工作的。

大致来说，目前大部分的动画导演是参与动画制作多年后晋升做导演的。

做导演的魅力在于可以自己把握作品的方向，但是由于导演决定动画制作组的一切工作，不仅工作繁忙且作品的成败大任也系于一身，所以并不是每个参与动画制作的人都能胜任导演的。

只是有心想要成为导演的人，不管是从什么工作开始，就要注意培养自己的组织协调能力，熟悉导演工作的各个环节及应具备的知识，这样今后成为导演就并不是困难的事。

以下是动画导演们实际工作的大略内容： 1.前期作业 (1)与脚本作家及制作人敲定脚本； (2)分别和人物造型设计师、配件造型设计师、场景设计师开会，将各设计方案敲定。

2.制作过程 与执行导演谈动画电影或TV系列每一集的制作方向。

3.后期作业 (1)与配音及音响人员一起制作出理想的效果； (2)影像及音效合成。

在这里，有的配音工作是在前期创作中就已进入录制，有的是在动画制作完成后，再进行配音的，这取决于片子的具体要求。

## <<动画导演>>

### 书籍目录

序前言第一章 导演阐述 第一节 动画导演的工作 第二节 剧本分析 第三节 导演阐述第二章 导演风格的确定 第一节 人物配件场景与总体故事、风格的配合 第二节 音乐、光线、视觉基调与风格的配合第三章 前期准备 第一节 导演角度的分节 分段与技术处理 第二节 建立制作组 第三节 制作小样片第四章 影视美学 第一节 视角 第二节 空间设计 第三节 时间设计第五章 镜头设计 第一节 景别的使用 第二节 画面布局 第三节 镜头设计 第四节 镜头越轴的处理第六章 镜头的运动与节奏 第一节 镜头的运动 第二节 镜头长度的确定 第三节 节奏第七章 导演角度的分镜脚本处理 第一节 审核分镜脚本 第二节 镜头连接的技巧 第三节 镜头段落的转换 第四节 设计动作、对白、特效 第五节 语言、表情和形体第八章 整体协调 第一节 构图的协调 第二节 色彩的协调 第三节 声音的协调第九章 后期制作 第一节 剪辑观摩 第二节 合成附录 手绘脚本结束语参考书目·参考片目

## &lt;&lt;动画导演&gt;&gt;

## 章节摘录

插图：第一章 导演阐述第一节 动画导演的工作动画影片与传统的电影制作一样，需要一套完整的创作班子。

从事这项工作的技术人员队伍庞大，有着精细的分工。

在文字剧本确定并决定投拍后，要成立制作组，导演就是这个组的核心。

现代的动画影片因科技发展变化的迅疾，其本体形态、艺术构成、制作方式也处于不断的发展之中。

因此对动画影片的理解的心得，也包括对现代科技制作手法的认识与把握。

导演经验的获得，主要在于艺术实践中，在拍片的实际创作活动中，在那些丰富多样的优秀影片的熏陶与感悟中。

一 动画影片是一种大众文化大众文化的通俗性解释就是某种文化是专为社会群体中大多数人制作与消费的文化商品。

大众文化的特征表现为：1.是工业社会的消费性文化2.是由现代大众传播媒介传播的文化产品3.是为大众消费创造的文化商品4.是一种“文化工业”现象，可借助大众传播媒介以标准化、模式化批量生产5.是为取悦和刺激大众的平庸生活的精神消费动画影片作为一种大众文化，其突出特征便是它的娱乐性功能。

为适应、满足社会各文化群体的精神消费需求，影片必须是多样化的，一部影片的成功与否取决于导演对整体风格的把握。

二 导演是一个组织者导演意味着将技巧各异的人聚合在一起，发挥所长并保持作品最初的创作意图，这是一次漫长而孤单的拼搏。

导演必须对每一位参与制作的人员的背景和意识经历有完全的了解，使每个人的能力发挥到极致，且使每一个人都感觉到自己对整个集体有价值。

导演不仅是一个组织者，更是一个协调者。

他必须掌握影片制作环节的每一道工序，并把它串联起来，形成自己的导演风格。

导演在很大程度上必须依赖其他团队成员的积极配合，一个具有领导才能的导演是一部影片的成功所在。

## <<动画导演>>

### 编辑推荐

《动画导演》是一套为动画片的制作和学习量身定制的专业教材，适合课堂教学、职业培训和自学。本系列教材出版五年，多次印刷，广受高校师生推崇。

<<动画导演>>

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>