

<<准备分镜图>>

图书基本信息

书名：<<准备分镜图>>

13位ISBN编号：9787115180636

10位ISBN编号：7115180636

出版时间：2008

出版时间：人民邮电出版社

作者：Nancy Beiman

页数：228

字数：382000

译者：志应 王鉴

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>

## <<准备分镜头>>

### 内容概要

本书通过精美的插图、浅显易懂的语言，为你讲述动画创作前的编剧与角色设定的方法与技术。剧情是动画片最重要的一部分。

本书为动画师塑造角色和创作有独创性和吸引力的剧情指出清晰的方向。

你将了解动画分镜头与活动动作面板的不同，以及如何使角色的发展顺应情节。

本书例举了正面和反面例子用以讲解和分析，用以剖析成功解决问题的技巧。

书中还收录了从未公开的南茜对3位顶级动画角色设定大师的工作实例访谈，可使读者在掌握知识的同时，更好地把书中的设计理念应用、发展、创新。

本书面向未来的传统动画师、电脑动画师、游戏动画师、定格动画师和网络动画师，也可作为相关院校的动画教材。

## <<准备分镜图>>

### 作者简介

南茜·贝曼（Nancy Beiman）是一位在动画片、广告、电视剧和新媒体多个领域成绩卓著的职业动画师、分镜图设计师、角色设计师、创作设计师、插画家和导演。她是迪士尼动画片的动画指导和创作设计师，华纳兄弟动画片的导演，以及（她与迪安·雨果合作的）凯奇毕

## &lt;&lt;准备分镜图&gt;&gt;

## 书籍目录

1 先抓住兔子——构思和角色创作 从新闻中获得素材，诠释现实。

从平凡的素材中创造非凡的故事 线性和非线性的叙事方式 对两种剧情创作类型的说明 设定范围。

自由创作 个人经历可以改编成动画片。

但如果没有丰富的生活经历，那何不去创造生活呢？ 编剧大采购：创作清单 通过自由的联想创造故事 总有新感觉：研究动作 十指齐动：快速素描和缩略草稿图 角色设计师应该了解的事 源于现实。

高于现实 为什么漫画优于写实描绘 过去和现在：研究场景和服装2 动画片与实拍影片分镜图的差别 连环画分镜图和动画片分镜图 连环画也适用于分镜图，但明显不同于动画片分镜图 电视动画片分镜图和剧场版动画片分镜图 电视动画长片与动画短片和剧场版动画影片的区别。

创作前，需要了解它们的差异3 把自己置身于作品之中 使用象征性的动物和物体 讽刺性和文化性的角色会向观众传达寓意，为聪明的你提供一个简要清单 新闻记者的写作指南：人物、事件、时间、地点和原因 关于角色设计的一系列练习4 剧情创作之情节推动与角色推动 不讲述听过的故事 陈腐老套的故事以及如何避免或颠覆它们。

并非教你做什么，而是教你怎么做 确定冲突 做你想做的 故事要点 在开始制作之前先概括出故事要点 抢戏 用最有趣的角色讲故事，避免让次要人物和情节喧宾夺主 滑稽模仿画和大杂烩 ...  
...第2部分：技术处理第3部分：表现手法

## &lt;&lt;准备分镜图&gt;&gt;

## 章节摘录

1 先抓住兔子——构思和角色创作 线性和非线性的叙事方式 线性的故事是按照从A（开始）到B（中期）再到C（结局）的顺序依次发展的。

故事的开头会建立事态，故事中期产生复杂的剧情，结局时出现某种解决方法。

几乎所有的动画长片都是采用这种线性的模式。

当然，线性故事也可以采用倒叙的方式，比如派特·克鲁恩（Piet Kroon）的动画短片《变迁》（T.R.A.N.S.I.T）。

影片开始即讲述了一名男子谋杀之后移民阿根廷，然后剧情回到过去，讲述角色间的关系是如何导致这一结果的。

非线性叙事动画片侧重于创造一种效果或印象，而非讲述一个结构严密的故事。

很多实验短片都可以归为这个类别。

影片《醒着的人生》（Waking Life）是罕见的非线性动画长片，影片用一种随时间发展而越发朦胧的逻辑代替了直接达到一个特定目标的叙事方式。

虽然非线性影片可能不太依赖于角色表演来达到某些效果，但是线性和非线性影片都需要广泛的前期制作工作。

如果计划制作一部能够传达某种情绪或感情的非线性影片，那就应该对不同艺术风格、色彩、声效、音乐和效果进行研究，它们会在观众的脑海中创造出你所渴望的印象。

你可能没有制作自传影片的愿望，但你的人生阅历能够为你的角色和故事增添一些真实依据。

有关“忠于现实生活的冒险”的详细内容，将在第3章讨论。

设定范围。

自由创作 “做喜欢的事”是我遇到的最难的工作。

必须设置范围，以防故事从任何角度发生走样。

我给学生布置的第一个角色设计作业，是根据从信封中抽出的一系列词语组装一个“找到的人物”。

他们能获得的信息有人名、性别、物种、年龄和时间段，但没有故事情节。

他们的第二个作业是用三幅图将一个人变成动物。

中间的效果往往比最后的结果更有趣。

## <<准备分镜图>>

### 编辑推荐

“这是一本权威的艺术指南……建议有志从事动画片剧情、角色和分镜图的创作人士必读。”  
——汤姆·赛图，动画家，著有《线条绘画》（Drawing the Line） “没有谁比南茜更了解动画片角色和剧情的创作……丰富的插图和专业的叙述，让这本书成为渴望从事动画电影制作人士的必备参考书，”  
——杰瑞·贝克，动画史学家，www.cartoonbrew.com “这是一本介绍了剧情创作和分镜图创作过程的优秀教材……适合所有动画专业的学生和相关院校师生阅读参考，。”  
——布莱恩·P·麦克恩缇，《美女与野兽》的艺术导演，《冰河世纪》的设计监制 “剧情是一部动画片中最重要的部分，本书提供了如何创作有独创性和吸引力的角色和剧情的方法。读者可了解动画片分镜图与电影分镜图的区别，以及角色是如何与分镜图同时进行创作的。书中还分别举出了分镜图和角色设计中正面的和负面的实例，并分析了成功解决问题的技巧。精选世界各地优秀学生和专业人士的艺术作品很好地丰富了本书的示例。作者在书中还首次公开3篇对3位动画艺术泰斗A.肯·奥康纳、T.谢和肯·安德森的访谈对话。”

<<准备分镜图>>

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>