

<<动画编导>>

图书基本信息

书名：<<动画编导>>

13位ISBN编号：9787302157540

10位ISBN编号：7302157545

出版时间：2007-9

出版时间：清华大学

作者：陈伟

页数：154

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>

<<动画编导>>

内容概要

本书从动画编导的概论、编剧和导演三方面由浅入深、循序渐进地加以阐述，有利于启发读者对基本概念的理解以及在实际工作中有发挥性地应用，是动画专业教师多年的经验总结。

本书主要内容包括动画编导的概论、编剧和导演。

这些内容都是动漫创作爱好者及专业人士必须了解并熟练掌握的专业知识，并作为以后创作的基石。

全书图文并茂，内容通俗易懂。

既可以作为高等院校动漫、游戏及相关专业学生的教材，也适合初学者学习。

<<动画编导>>

书籍目录

第1章 概论	1.1 动画片的特点	1.2 动画片的制作特点	1.2.1 前期筹备阶段	1.2.2 中期绘制阶段	1.2.3 后期剪辑阶段	1.3 动画编导和动画作品 思考和练习
第2章 编剧篇	2.1 动画编剧应具备的条件	2.1.1 动画片对剧情的特殊要求	2.1.2 动画片要求编剧发挥充分的想象力	2.1.3 必须遵循动画片的原则进行改编和原创	2.2 动画片剧本的改编	2.2.1 忠实于原著的改编
		2.2.2 保留原著大部分的改编	2.2.3 只保留原著一小部分的改编	2.3 动画片剧本的原创编写要求	2.3.1 动画片要有一个好的理念	2.3.2 编一个好看的故事
		2.3.3 人物刻画要鲜明	2.3.4 情节安排要合理	2.3.5 理念表达要正确	2.4 把握好动画片剧本原创编写的几点要求	2.4.1 把握好剧本的容量
		2.4.2 把握好故事的开头	2.4.3 把握好故事的展开	2.4.4 把握好故事的高潮	2.4.5 把握好故事的结尾	2.5 原创剧本应注意的几点
		2.5.1 要注意故事的结构	2.5.2 要注意故事的节奏	2.5.3 要注意故事的力度	2.5.4 要注意故事的衔接	2.5.5 要注意故事的趣味性
		2.5.6 要注意故事的悬念性	2.6 剧本范例 思考和练习	第3章 导演篇	3.1 动画导演应具备的条件	3.1.1 具有一般影视导演应有的素质
		3.1.2 熟练掌握电影语言	3.1.3 熟练掌握动画规律	3.1.4 熟练掌握动画绘画技巧	3.1.5 绘画的空间构图能力	3.1.6 掌握音效与画面的配合
		3.2 文字分镜头的编写	3.2.1 把剧本转化为动画片制作方案分镜头	3.2.2 运用电影语言阐述故事	3.2.3 突出重点并讲清故事	3.2.4 强调细节以实现故事的生动性和趣味性
		3.3 绘制画面分镜头	3.3.1 学会运用“蒙太奇”手法	3.3.2 组织画面的能力	3.3.3 机位的调度	3.3.4 时间与空间的调度
		3.3.5 景别的调度	3.4 关于轴线的认识	3.4.1 轴线的概念	3.4.2 轴线的运用	3.4.3 有关跳轴的问题
		3.4.4 有关顺轴和反打的处理	3.5 画面的方向问题	3.5.1 视线的方向	3.5.2 运动的方向	3.5.3 场景的方向
		3.6 镜头的衔接	3.7 时空的转换	3.8 扬长避短并充分发挥动画的特性	3.9 分镜头格式与设计稿的确定、	3.10 指导中后期制作
		3.11 导演画面台本范例	思考和练习			

<<动画编导>>

章节摘录

插图

<<动画编导>>

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>