

<<STORYBOARDING分镜头脚本>>

图书基本信息

书名：<<STORYBOARDING分镜头脚本设计>>

13位ISBN编号：9787500670544

10位ISBN编号：7500670540

出版时间：2006-9

出版时间：中国青年

作者：温迪·特米勒罗

页数：264

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>

<<STORYBOARDING分镜头脚本>>

前言

目标读者无论是对电影、动画片或者多媒体来说成为一个成功的分镜头脚本美工，最关键的因素就是精通用视觉元素叙事的流程。

《分镜头脚本设计》解释了分镜头脚本和动画特效的发展历史；分析了它们对影视作品的制作的重要作用；使读者能够更广泛地理解影视作品中的故事是如何通过技术元素，诸如构图、灯光、景别和透视讲述的。

《分镜头脚本设计》中还有一部分内容是说明作为一名分镜头脚本美工所必须具备的绘画技巧以及会使用到的一些材料。

本书适合电影、动画片和游戏设计的专业院校使用，也适合综合性大学中学习电影制作课程的学生。

《分镜头脚本设计》最主要的读者是学习数字媒体、电影以及动画行业的学生们，他们必须深入地了解分镜头静态脚本和动画特效是如何在叙事过程中发挥作用的。

《分镜头脚本设计》对职业的电影人，包括导演、制作人以及摄影师都是有帮助的。因为他们经常使用分镜头脚本和动画特效来交流彼此的想法。

出版背景因为我很想更深入地了解分镜头脚本制作流程，所以才有了《分镜头脚本设计》的出版。

分镜头脚本在视觉叙事方面起着关键性的作用。

今天，电影的平均预算已经超过了8000万美元，对一些场景进行预先的视觉处理，使分镜头脚本成为越来越必需的工具。

分镜头脚本帮助导演和设计者在纸上对影视作品想要传达的信息进行设计。这种办法在影视作品的制作中，既节省了时间，也节省了金钱。

在导演中，把作品预先视觉化处理的这个步骤走得更远了，采用动画特效这种动态的分镜头脚本，已经成为一个新的趋势。

动画特效在展示运动方面，尤其对于一些复杂的运动场面和特技场面来说是极其有用的。

通过制作动画特效，导演能够掌握镜头的节奏，以及使场景流畅地组接在一起来讲述一个完整的故事。

动画特效把一些场景预先以动态的视觉形式呈现出来，从而帮助导演在实际拍摄之前能够预见到作品的面貌。

<<STORYBOARDING分镜头脚本>>

内容概要

《分镜头脚本设计》通过清晰的概念叙述、翔实的实例分析、完善的知识总结，传授给读者为各种媒体（电影、电视、动画、交互式媒体）制作分镜头本的技巧。

书中还包括全球著名设计师的工作实例访谈和作者本人提供的工作经验、实战建议，使读者掌握知识的同时，能更好地把书中的设计理念理应用、发展、创新。

- 本书适用于导演、摄影师、制片人和艺术总监。
- 本书对业内设计师的采访为读者提供了很多职业建议和职业窍门。
- 本书提供的实用练习能帮助设计师提升他们的技巧。
- 本书提供了创作分镜头脚本的模板，便于复制利用。

<<STORYBOARDING分镜头脚本>>

作者简介

温迪·特米勒罗是华盛顿艺术学院的一名老师，也是女电影人协会、国际纪录片协会、电影与视频高校联合会的会员。

1997年她被《AV影视及多媒体制作人》杂志评为100位最佳制作人之一，又凭借电影纪录片《岩石中的女人》获得了洛杉矶女电影人协会2000年的年度奖金。

<<STORYBOARDING分镜头脚本>>

书籍目录

序言1.视觉叙事和分镜头脚本2.分镜头脚本与屏幕宽高比的起源3.镜头的基本原理4.从剧本到分镜头脚本5.结构6.透视7.灯光8.连贯性9.动画片、电影和特技10.商业广告11.新媒体12.动画特效13.绘制人体形态14.分镜头脚本产业

<<STORYBOARDING分镜头脚本>>

章节摘录

插图：电影、电视以及动画片的开端（或第一场），其主要任务是建立故事的角色，确定地点，并设置矛盾。

在这个部分，首先要回答如下内容：这些人物是什么人？

他们现在在哪里？

这个故事发生的时间是什么时候（在未来、过去还是现在）？

这些人为什么会在那里？

对抗性较强的故事首先会用一些比较吸引人的事情抓住观众的注意力，比如谋杀或者绑架事件等等。

一系列强烈的动作也可以作吸引观众的诱饵，但是上述这些并不是惟一的方法。

例如：故事的诱饵可能只是一对夫妻离异了，或者更简单点，其中的一个角色接到了逐境通知。

设置诱饵的目的应该是让观众提出疑问。

比如为什么这个女人会被勒令从她的公寓里搬走？

是谁绑架了那个女孩？

这对夫妻为什么要离婚呢？

一旦观众“上钩”了，他们就一定想要知道接下来会发生什么事情，然后就会继续看下去。

画面对于吸引观众和开启主人公的故事旅程是十分重要的因素。

在电影《搏击俱乐部》（Fight Club）当中，我们看到主角杰克的第一个画面，就是他被人用枪筒顶着自己的嘴。

当我们看这部电影的时候，我们想要知道杰克是怎样的一个人，他是如何卷入这场危机中的。

开端的任务同时也要将主角的目标明确。

他是为了解救被绑架的公主，还是为了找到一份工作，或者是要打败这个镇子里邪恶的镇长？

在动画片《小鸡快跑》（ChickenRun）中，主角的目的是希望自己可以免去一死，然后从纳粹集中营一般的鸡舍中逃跑。

在光盘游戏《模拟城市2000》（Sim City 2000）中，玩家的目标是建立和治理一个城市。

在电影《律政俏佳人》（Legally Blonde）当中，埃伦·伍德的目的是让那些惯于做地下交易的华盛顿议员们通过一项反对用动物做实验的法案。

<<STORYBOARDING分镜头脚本>>

编辑推荐

《STORYBOARDING分镜头脚本设计(修订版)》：目标读者无论是对电影、动画片或者多媒体来说成为一个成功的分镜头脚本美工，最关键的因素就是精通用视觉元素叙事的流程。

《分镜头脚本设计》解释了分镜头脚本和动画特效的发展历史；分析了它们对影视作品的制作的重要作用；使读者能够更广泛地理解影视作品中的故事是如何通过技术元素，诸如构图、灯光、景别和透视讲述的。

《分镜头脚本设计》中还有一部分内容是说明作为一名分镜头脚本美工所必须具备的绘画技巧以及会使用到的一些材料。

《STORYBOARDING分镜头脚本设计(修订版)》适合电影、动画片和游戏设计的专业院校使用，也适合综合性大学中学习电影制作课程的学生。

《STORYBOARDING分镜头脚本设计(修订版)》也适用于导演、摄影师、制片人和艺术总监；书中对业内设计师的采访为读者提供了很多职业建议和职业窍门；《STORYBOARDING分镜头脚本设计(修订版)》提供的实用练习能帮助设计师提升他们的技巧；《STORYBOARDING分镜头脚本设计(修订版)》提供了创作分镜头脚本的模板，便于复制利用。

《STORYBOARDING分镜头脚本设计(修订版)》解释了分镜头脚本和动画特效的发展历史，分析了他们对影视作品的制作的重要作用，通过清晰的概念叙述、翔实的实例分析、完善的知识总结，传授给读者为各种媒体(电影、电视、动画、交互式媒体)制作分镜头脚本的技巧。

《STORYBOARDING分镜头脚本设计(修订版)》适合电影、动画片和游戏设计的专业院校使用，也适合综合性大学中学习电影制作课程的学生。

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>