

<<导演及后期制作>>

图书基本信息

书名：<<导演及后期制作>>

13位ISBN编号：9787532255184

10位ISBN编号：7532255182

出版时间：2008-3

出版时间：上海人民美术出版社

作者：戴铁郎 等编著

页数：89

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>

<<导演及后期制作>>

内容概要

“动画”和“动漫”，这两个词只有一字之差，在一般公众的语词里甚至不会感到它们的差异，但在我们专业教育方面却有着很多的不同，甚至可以反映中国应用美术在这二十多年来的巨大变化。现代动画艺术在中国早已有之，上世纪60年代时曾达到国际一流水平，只可惜没有发展下去，戛然而止。

今天，动画艺术这个过去的小门类已经发展成为世界上第三产业中重要的动漫产业了，一字之差变成了巨大的差别和差距。

但是，好在聪慧的中国人是能够通过努力来弥合与缩短这些差别和差距的。

近年来，上海人民美术出版社一直把为应用美术教育服务的图书放在自己产品框架中的重要位置上，我们不断研发和策划组织应用美术方面的系列教材，力图为中国美术设计高等教育做出自己的贡献。

就本套教材来说，我们也有一个努力的过程。

虽然动漫产业在中国刚刚走上轨道，而它对动漫人才的要求却又是标准极高，这样一下子把中国艺术教育的育才能力推上风口浪尖，我们也深感这种开创性教材难度比较大。

应该说，值得庆幸的是，我社的想法得到了中国美术学院领导和专家们的大力支持，使我们信心倍增。

中国美术学院院长许江先生不仅关心和指导本套教材的编纂，并且还亲自撰写序言。

中国美术学院传媒动画学院副院长林超先生自始至终参与了此项工作，并和我社一起以认真、严谨的态度组织、协调专家学者按照编纂计划和要求进行编写，使书稿质量和编写进程齐头并进。

我社与各位作者的合作编书保证了本套教材在学术水平、组织结构上的权威性，达到了我国此项教材的一流水准。

今年，当本套教材能够进入全国普通高校艺术设计专业的课堂时，我们真心地感谢上述朋友，同时也期待大家及时给予批评指正，因为中国动漫专业教育也是刚刚起步，需要更多的朋友参与其中。

希望我们的工作不仅要拓荒，而且还要栽树。

<<导演及后期制作>>

书籍目录

飞旋的圆盘——写给当前的动漫艺术教育编者的话第一章 对动画导演的认识 第一节 导演的素质要求和职责范围 一、导演的素质要求 二、导演的职责范围 第二节 导演工作的阶段工作关系表第二章 筹备阶段 第一节 成立摄制组 一、组织有效的团队 二、导演为总负责、总指挥 第二节 对剧本、主题、风格样式、片长和制片时间的决定 一、“一剧之本”的重要性 二、“立意”——确定主题 三、“寻找形式”——风格的把握 四、“剧情发展”——整体框架 五、“工作计划”——制作时间 第三节 完成导演阐述 一、导演阐述的重要性 二、导演阐述的内容第三章 前期工作阶段 第一节 文字分镜 一、文字分镜的要求 二、文字分镜的基本格式 三、寻找细节 四、抽象描述转化为具象展现 五、运用蒙太奇,把握节奏 六、脑袋里的动画片 第二节 角色设计 一、切合主题 二、简练、归纳 三、性格刻画及性格之间的形象差异 四、色调把握 五、人景的风格协调 六、绘制标准图、动态图和表情图 第三节 场景设计 第四节 画面分镜头 一、画面分镜头的创作要求 二、导演在画面分镜头设计中应注意以下几点 第五节 设计稿 一、设计稿的创作要求 二、导演在指导设计稿创作的环节中应注意以下几点第四章 中期工作阶段 第一节 导演交代对动作及场景的设计要求 一、讲戏 二、分配 三、导演在原动画环节时要注意以下几点 第二节 校对工作的重要性 一、审查校对的工作分工职责 二、导演在指导校对工作中要注意以下几点第五章 后期工作阶段 第一节 人景的单镜合成厅 一、执行前期的“指定”,并作必要调整 二、后期特效 三、导演“镜头感”的后期应用 第二节 剪辑、排列、理顺全局关系 一、分镜头剪辑 二、后期剪辑 第三节 运用蒙太奇的手法进行再创作及混录成片 一、运用蒙太奇手法的后期再创作 二、导演的最后战役——混录成片 附录 学生作品欣赏

<<导演及后期制作>>

章节摘录

插图：第一章 对动画导演的认识 第一节 导演的素质要求和职责范围 动画导演往往分为两种：一种是从动画基层做起，慢慢从动画、原画、设计稿、台本、导演，这样一步一步走过来的，他们有很扎实的动画基础，知道动画每个制作环节的技术要点，也了解每个环节间的连接关系。

他们有很强的手绘功夫、丰富的表演经验、对整片的大局布置和艺术定位有切实的把握能力。

另一种动画导演是没有经过上述发展过程，直接从事动画导演的。

比如有些是学习或从事电影导演，转而从事动画导演。

他们有系统的导演理论体系，有丰富导演经验并了解动画制作的全部过程，虽不具备很强的手绘能力，但能准确地把握动画创作的精髓、及时发现和处理每个制作环节中的问题。

目前大部分的动画导演都是第一种。

一、导演的素质要求丰富的知识素养 动画和其他影视作品一样，需要表现和提炼生活，甚至要将提炼出来的社会和生活本质进行艺术夸张，然后用动画独特的语言来表达。

动画导演作为整个作品的策划、设计、制作的总指挥，他就必须具备丰富的知识素养，如文学知识、历史知识、自然知识、社会经历、艺术修养和电影技巧。

随着电脑技术的不断发展，动画制作现在已经彻底地从纯手工制作中解放出来，无论是二维动画还是三维动画都需要大量依靠电脑技术，所以具备一定的电脑知识和技能也是现在的动画导演必备技能之强烈的求知欲和想象力、尽心尽力的工作作风、不懈的追求和独创精神 动画永远都是随着时代的发展而不断地发展，从题材、内容、形式、艺术手法都需要不断地创新。

动画又是一个年轻的事业，它始终都充满着无穷的想象力和创造力，是一个编织着梦想和欢乐的事业，它需要走在时代的前沿，引领时代潮流，成为时尚的宠儿。

所以这就需要动画导演具有强烈的求知欲和想象力、尽心尽力的工作作风，及不懈的追求和独创精神

。

<<导演及后期制作>>

编辑推荐

《导演及后期制作》由上海人民美术出版社出版。

<<导演及后期制作>>

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>