

<<动画分镜头设计>>

图书基本信息

书名：<<动画分镜头设计>>

13位ISBN编号：9787561833308

10位ISBN编号：756183330X

出版时间：2010-1

出版时间：天津大学出版社

作者：赵鑫，任志宏 主编

页数：121

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>

<<动画分镜头设计>>

前言

设计是人类合目的的活动和观念的产物，与我们的生活和社会的发展密切相关。

这种相关性，有赖于教育。

教育是人类社会的延续机制，人类依靠教育而成长。

其中，书籍可谓人类进步的阶梯。

在国内外的书籍中，设计类的书籍并不少见，但用于学校教学的设计类书籍，相比哲学、医学和法学等方面的书籍，以及艺术类的其他经典学科如绘画、音乐等书籍，却显得很不成熟。

这种状况与设计本身的历史及其所体现的价值极不相称。

因为设计源于人类最初的生活方式，从饮血茹毛到衣被群生，从禀自然而生到工具的发明，设计促成了人猿揖别和文明的出现。

但是在漫长的古代社会，设计难以与绘画、音乐等相提并论，尽管它也可以参赞造化，巧夺天工。

降至百年前，设计率先在欧洲发展为独立的行业，我们通过对西方的学习也逐步形成了设计的思维形式和内容构建。

在过去的近半个世纪里，中国的经济和城市建设，具体到衣、食、住、行、用等，都发生了令人瞩目的变化，我们不仅利用设计极大地满足了社会需求，并且憧憬更加美好的未来。

与此同时，我们也不由自主地进入了一个越来越多地被设计的社会。

在这样一种发展态势下，尤其是在中国，设计类书籍的不够成熟是完全可以理解的。

当设计日渐成为社会的主导力量时，人们的审美、创造和思考便不能驻留在过去，但创新有如破茧化蝶，因此，推进设计教育的发展，需要我们以系统观审视设计类书籍的出版策略，基于传统的比照和时代的发展变化，编写出一套具有可持续价值和指导作用的精品教材显得尤其重要。

面对纷繁复杂且无处不在的设计，在当下应该出版什么样的教材才是合适的，不同的人可能有不同的回答。

我们与其随波逐流，倒不如稍作停歇，先对教材的用途作一番本质的思考。

编写教材，首先考虑的应该是当代设计教育的指向。

今天的设计已经不再是花卉写生变化，设计的主体也已不再是制作瓶瓶罐罐，设计随着近半个世纪以来中国的巨变，已经与城市发展、人们的生活品质和国家形象紧密地联系在一起。

今天的设计，是一项兼顾艺术和科学的充满智慧和人文关怀的人类活动。

其非凡之处，在于能将恣情的感性瞬间凝聚起来，指向理性目标，从而有效地完成思维物化的过程。

设计的功能性已将目标与理念准确地落实为可在日常工作中直接应用、可操作的设计准则和控制要点，落实为对社会人文系统的建构。

当我们将这样一个庞大的设计系统纳入教学体系时，为了给学生传授设计方面的知识，通常的做法就是设立相关课程。

设计作为一个知识体系，相对于课程来说，其内容是相对稳定的，而课程却灵活得多。

在设计的教学过程中，课程与课程名称从本质意义上说其设定并非一成不变，但课程应有相对独立的主题，以有助于知识单元的归属和教学秩序的稳定，使专业的建设情况、基本思路和特色更加明晰。

所以当前设计教学需要的书籍或教材，应是具有相对独立主题，并且具有内在联系和核心价值追求的一套系列丛书。

<<动画分镜头设计>>

内容概要

本书是21世纪高等院校艺术设计精品规划教材，内容包括动画分镜头设计基础知识、动画分镜头设计前期准备、动画分镜头制作流程、动画分镜头设计的景别与构图、动画分镜头设计的镜头与机位、优秀动画分镜头设计欣赏等。

全书内容简明易懂，以深入浅出的理论并辅以大量的实例作品指导学生掌握分镜头设计的理论和技法。

通过学习会对动画分镜头设计中镜头语言和画面语言有一个全面的了解。

本教材适合高等院校艺术设计相关专业使用，也可作为高职高专院校相关专业教学用书。

<<动画分镜头设计>>

书籍目录

第一章 动画分镜头设计基础知识 第一节 动画分镜头设计概述 第二节 分镜头的发展及动画分镜头设计的作用和意义 第三节 动画及动画分镜头设计的分类第二章 动画分镜头设计前期准备 第一节 动画分镜头设计用具 第二节 动画分镜头绘画基础 第三节 动画分镜头设计的基本构成要素第三章 动画分镜头制作流程 第一节 从文字到画面 第二节 动画分镜头的设计流程 第三节 蒙太奇 第四节 场面、空间调度第四章 动画分镜头设计的景别与构图 第一节 景别的概念 第二节 景别的划分 第三节 景别的变化 第四节 构图第五章 动画分镜头设计的镜头与机位 第一节 镜头 第二节 机位第六章 优秀动画分镜头设计欣赏参考文献重

<<动画分镜头设计>>

章节摘录

插图：(2) 电视动画分镜头设计。

电视动画分镜头设计需要分镜头设计师遵循透视法则，将动画造型、场景、道具、摄像机的运动都在分镜头上画出，还要将摄影机运动及动作描述写在画面下方的专用版面，通常不再做任何改变或修改。

因为电视动画片分镜头通常会被放大，所以要画出细节，所有道具、角色和背景必须精确严谨。

剧场版动画片可能会花费几年时间才能完成，但电视动画片的制作一般有紧凑的制作时间表，没有时间去进行修改。

所有动画动作和剪辑工作都要在开始制作动画之前做好预先的策划，避免浪费时间。

电视动画片属制作成本较低的商业性动画片，由于屏幕大小的限制，在分镜头景别的设置上多以近景和中景的叙述方式为主，情节多以对白来推进展开。

图1-20所示是一组电视动画分镜头。

(3) 艺术动画片分镜头设计。

艺术动画片的分镜头表现方式多种多样，各不相同。

从我国艺术短片《三个和尚》的分镜头(图1-21)中可以看出，首先画框是与众不同的方形，如同中国篆刻中方形印章的外框，里面的人物、景物一般情况下都尽量保持外形，而不与其他人物、景物重叠，另外，背景采用几乎是空白的处理手法。

剧情节奏很明快，不用一句对白，如太阳升起、落下都在木鱼声中几秒钟便把一昼夜时间概括了，又如和尚走山路，上山下山，在画面中走几步就转身折回，再走几步，再转身折回，这是借鉴了戏曲舞台调度的手法，显得简练有趣。

色彩上很单纯，只用红、黄、蓝三原色。

这种简练的分镜头手法，给人留下了很深的印象。

艺术动画《复活》(图1-22)的导演处理和分镜头十分独特，全片用强烈的黑白对比令观众叹服，让人过目难忘。

<<动画分镜头设计>>

编辑推荐

《动画分镜头设计》：21世纪高等院校艺术设计精品规划教材

<<动画分镜头设计>>

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>