

动画短片创意设计：编剧技巧



[动画短片创意设计：编剧技巧 下载链接1](#)

著者:[美] Karen. Sullivan

出版者:人民邮电出版社

出版时间:2016-12-1

装帧:平装

isbn:9787115434777

尽管书名标题提到的是“创意”，这本书给你带来的远不止创意和灵感。这本书意在帮助你激发并培养你的创意灵感。它将带你从初始的灵感进入舞台表演直至完成你的个人动画短片作品。这本书会带着你将想法实现为影视作品。

这本书还有以下内容：

对行业专家的访谈，诸如来自学院奖获奖工作室--moonbot工作室的布兰登。欧登堡和亚当。沃尔克；来自滑稽画公司的汤姆。班克罗夫特；来自梦工厂的史蒂夫。希克纳尔，分享了他们在角色设计、视觉设计和剧情创作以及其他方面的很多秘密。

我们提供了一个网站，里面有大量对专业人士的深度访谈，动画短片作品（很多附有原画、角色设计和场景设计资料）和一个表演工厂。

第2版的内容新增了非线性叙事，预制作案例研究，无声设计，可视化叙事以及分工合作和设计中的特殊技巧等内容，这些都对你的职业生涯很有帮助。

作者介绍：

卡仁.苏利文 瑞林艺术与设计大学

凯特.亚历山大 副导演，来自佛罗里达剧场

奥布里。敏茨 副教授，来自加州大学

艾伦。贝森 动画制片人 导师，“无约束动画”一书的作者

目录: 第一章 故事背景与相关理论 1

制作动画短片：采访皮克斯动画工作室的安德鲁·吉梅内斯 17

第二章 发现灵感 20

《科技的威胁》(Technological Threat) 的创作想法：采访比尔·克罗尔 (Bill Kroyer) 和苏·克罗尔 (Sue Kroyer) 43

《月亮女孩》(Moongirl) 背后的创意：采访迈克·卡丘拉 (Mike Cachuela) 47

第三章 表演：对人自身的探索 51

戏剧的重要性：对编剧杰克·坎福拉 (Jack Canfora) 的采访 73

第四章 创建角色和场景 75

性格、目标、形状以及角色设计中的多样化：汤姆·班克罗夫特 (Tom Bancroft)，滑稽画有限公司 97

视觉设计：采访梦工厂动画公司的肯达尔·科伦凯特 (Kendal Cronkhite) 和凯西·阿尔特利 (Kathy Altieri) 99

第五章 构建剧情 103

将它视觉化：《莫里斯·莱斯莫先生的神奇飞书》120

第六章 不走寻常路：非线性叙事介绍 125

处于边缘的非线性创作：采访迪安娜·莫尔斯 (Deanna Morse) 136

第七章 对白的目的 139

给动画师的ABCCCs式的语音和方言：金妮·科夫 (Ginny Kopf) 151

音乐辅助叙事：采访佩里·拉·马卡 (Perry La Marca) 153

第八章 故事板创作 156

故事板创作：采访迪士尼动画导演，内森·格里诺 190

第九章 构图布局 193

对梦工厂导演史蒂夫·希克纳 (Steve Hicker) 的采访及镜头分析 205

第十章 跟奥布里·明茨 (Aubrey Mintz) 学习创作动画短片 215

讲出你的故事：采访索尼影业公司的桑德·斯科尔多兹 241

附录 244

· · · · · (收起)

[动画短片创意设计：编剧技巧](#) [下载链接1](#)

标签

动画

动画短片

实用教材

好玩

动画编剧

评论

实用又好玩！加入购书单。

真希望写《植物的一生》之前看的这本书，就会是一个完全不一样的故事。动画短片需要好的灵感，然后从灵感出发慢慢构建角色场景以及剧情，在故事叙述过程中避免线性叙事，故事里面要有矛盾冲突，要抛出悬念，让观众在故事的起伏中去思考，然后看完要有一定的回味余地。论故事的重要性。

(~4) 总结性作品,里头提及的资料挺好

挺好 讲述生动有趣 举例的片子也挺好 采访部分蛮不错 学到不少

[动画短片创意设计：编剧技巧](#) [下载链接1](#)

书评

[动画短片创意设计：编剧技巧 下载链接1](#)