

动画分镜头创作



[动画分镜头创作 下载链接1](#)

著者:殷俊//郑曦//吴向阳//甘泉

出版者:江苏科技

出版时间:2010-7

装帧:

isbn:9787534574436

《高等院校数字影视、动画、游戏专业系列教材·动画分镜头创作(附CD-ROM光盘1张)》力求帮助读者系统地学习动画分镜头创作，通过丰富的内容，鲜明的观点，图文并茂

、通俗易懂的形式，掌握动画分镜头画面设计的基本规范与原理，以及作为动画独特的视听语言在分镜头画面创作中的叙述方法及应用，开拓思维，提高动画创作水平。

作者介绍:

目录: 第1章 动画分镜头概述 1.1 动画分镜头画面的基本概念 1.1.1 电影镜头 1.1.2 电影画面 1.1.3 镜头设计 1.1.4 分镜头剧本 1.2 动画分镜头画面设计基础 1.2.1 动画分镜头画面的构成要素 1.2.2 分镜头画面设计在实拍电影中的应用 1.3 动态画面的意义 1.4 动画的类型 1.4.1 二维动画 1.4.2 三维计算机动画 1.4.3 定格动画 1.4.4 水墨动画 思考与实践第2章 动画分镜头创作整体构思 2.1 用分镜头讲故事 2.2 剧本的特点 2.2.1 剧本的概念 2.2.2 动画剧本的特点 2.3 剧本与画面设计的关系 2.4 动画影像制作的程序 2.4.1 二维动画中影像的形成 2.4.2 三维动画中影像的形成 2.5 动画分镜头的设计流程 思考与实践第3章 动画分创作中的镜头语言应用 3.1 镜头与景别 3.1.1 镜头 3.1.2 景别 3.2 角度与运动 3.2.1 角度 3.2.2 运动 3.3 画面构图和色彩气氛 3.3.1 构图 3.3.2 色彩 3.4 轴线 3.4.1 轴线的概念 3.4.2 关系轴线 3.4.3 越轴 思考与实践第4章 动画分镜头创作的声音与特效 4.1 分镜头创作中声音的构成元素 4.2 分镜头创作中声画关系的特效 思考与实践第5章 动画分镜头创作的表现形式 5.1 动画分镜头美术形式的基本造型元素 5.1.1 角色 5.1.2 场景 5.1.3 光影 5.1.4 色彩 5.2 动画分镜头设计的类型 5.2.1 影院动画片 5.2.2 TV动画片 5.2.3 动画艺术短片 5.2.4 动画广告片 5.2.5 动画片头 思考与实践第6章 动画分镜头设计的基本规律 6.1 分镜头与剧本 6.1.1 剧本的镜头化 6.1.2 角色的镜头化 6.2 时间的掌握 6.3 动画分镜头设计中视听节奏的把握 6.3.1 画面设计节奏要素 6.3.2 画面组接的基本原理 思考与实践第7章 经典动画分镜头画面设计赏析 思考与实践主要参考文献
· · · · · · [\(收起\)](#)

[动画分镜头创作_下载链接1](#)

标签

手稿

动画

分镜头

评论

[动画分镜头创作_下载链接1_](#)

书评

[动画分镜头创作_下载链接1_](#)