

<<动漫脚本设计>>

图书基本信息

书名：<<动漫脚本设计>>

13位ISBN编号：9787040297171

10位ISBN编号：7040297175

出版时间：2010-7

出版时间：吕振海、王际华 高等教育出版社 (2010-07出版)

作者：吕振海，王际华 编

页数：105

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>

<<动漫脚本设计>>

前言

近些年来，随着国内动漫产业的迅速发展，动漫专业人才供不应求。

因此，动漫专业在中职学校如雨后春笋般涌现出来。

在教学实践过程当中，编者逐渐发现动画制作首先涉及的就是脚本问题，因为脚本是制作的依据。

如果学生自己能够对从写脚本到动画制作，再到后期合成各制作阶段都了解，那么学生就熟悉了动画制作的完整流程，自己可以独立制作动画短片。

学生将来就业时，多一些技能。

因此，我们编写了适合中职学校动漫专业学生使用的动漫脚本设计教材。

本书编者在总结一线教学经验的基础上，针对中职学生及动漫脚本初学者的特点，精心组织结构，筛选案例，使本书针对性比较强，突出理论浅显、内容丰富、操作性强的特点。

本书共分三章，第一章对动画发展历史、国内外动画特点以及动画的制作流程和动画片脚本编写的基础知识做了介绍，让学生对经典动画片的脚本特点有了初步了解，指明了成功动画片脚本的写作方向，并对动画片制作流程特别是脚本制作方法做了初步了解。

第二章通过对动画片脚本创作中主题、人物、情节结构、场景等方面的知识介绍和改编脚本的方法介绍，使学生能够初步掌握动画片脚本创作和改编技能，能够创作比较简单的动画片脚本。

第三章为动画短片脚本的综合习作，从实例的角度介绍动画片脚本的设计。

<<动漫脚本设计>>

内容概要

《动漫脚本设计》根据职业学校电脑动漫制作技术专业教学指导方案编写。编者根据多年的教学实践经验，选取了大量翔实的实际案例，详细讲解了动漫脚本制作方法，突出了学生技能的培养。

《动漫脚本设计》主要内容包括动画基础知识、动画片脚本创作和改编、动画片脚本综合习作。

《动漫脚本设计》配套有素材光盘，包括书中所有案例的素材，使教学更加方便。

<<动漫脚本设计>>

书籍目录

第一章 动画基础知识第一节 动画的历史第二节 中外动画片第三节 动画片制作流程第四节 镜头语言的基本知识第五节 动画片脚本设计基础第二章 动画片脚本创作和改编第一节 动画片脚本主题第二节 动画片脚本的人物第三节 动画片脚本情节结构第四节 动画片脚本的场景第五节 动画脚本的改编第三章 动画片脚本综合习作习作一 慎玩鞭炮习作二 安全使用插座习作三 预防雷击习作四 使用电器要小心习作五 税务登记习作六 假发票习作七 税务扫盲

<<动漫脚本设计>>

章节摘录

插图：动画的历史非常悠久，远在25000年前的西班牙北部山区阿尔塔米拉洞穴，奔跑的野猪洞穴壁画已经出现了重复的野猪脚形象，用以表现野猪的奔跑动作，如图1-1所示；我国新石器时代的马家窑彩绘陶器舞蹈纹盆，上面画着三组手拉手舞蹈的人形，并在手臂上画出重复线条，如图1-2所示，这些都是动画艺术的雏形。

动画艺术是人类文明发展的必然。

生活在远古的人类，试图在静止的画面中，通过人或动物活动过程中的各个连续阶段来反映对“运动”概念的理解。

例如，奔跑的马和野猪被画成重叠的八条腿，飞翔的燕子有六只翅膀，跳舞的人有四条腿和四只胳膊等。

由此可见，人类在生产活动中，除了用绘画记录生活情景外，同时具有表现运动画面的意识，并尝试着将运动状态通过画面显示出来，传达速度与生命的关系。

这是人类在产生美感意识之后，为满足精神需要所激起创作动机的心理过程。

在人类文明中，动画思维和动画现象古老而久远，是人类继运用符号、画面记录劳动生活感受之后，进而激发想象思维，记录动作过程的自我实现的强烈需求，在远古时代的环境制约下，创造的具有动画思维的“原始意向动画”。

动画思维的形成，来自于对于生活的感受，同时来自因此产生的联想和创造。

动画虽然与其他艺术在形式上有鲜明的差异，如文学、戏剧、音乐、绘画等，但又有着密不可分的联系，动画与它们有共同的内涵。

这些艺术无不源于生活，通过人们对生活的体验而形成创作动机。

事实说明，动画这一艺术形式，虽形成晚于电影，但几万年前就已萌芽，成为电影诞生的基石。

<<动漫脚本设计>>

编辑推荐

《动漫脚本设计》：电脑动漫制作技术专业系列教材

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>