

<<动画剧本创作>>

图书基本信息

书名：<<动画剧本创作>>

13位ISBN编号：9787302206255

10位ISBN编号：7302206252

出版时间：2009-10

出版时间：清华大学

作者：韩笑//曾雯

页数：195

字数：295000

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>

<<动画剧本创作>>

前言

每一部引人入胜又能给人以视听极大享受的完美动画片，均是建立在“高艺术”与“高技术”的基础上的。

从故事剧本的创作到动画片中每一个镜头、每一帧画面，都必须经过精心设计。

而其中表演的角色，也是由动画家“无中生有”地创造出来的。

因此，才有了我们都熟知的“米老鼠”和“孙悟空”等许许多多既独特又有趣的动画形象。

同时，动画的叙事需要运用视听语言来完成和体现。

因此，镜头语言与蒙太奇技巧的运用，是使动画片能够清晰而充满新奇感地讲述故事所必须掌握的知识。

另外，动画片中所有会动的角色，都应有各自的运动形态与规律，才能构成带给人们无穷快乐的具有别样生命感的活的“精灵”。

而对于对动画的创作怀着“痴心”的朋友来说，要经过系统严谨的专业知识学习和有针对性的课题实践才能逐步掌握这门艺术。

此套“清华大学教育培训动漫影视系列教材”的编写，就是基于对国内外动漫游戏相关行业对人才必须具备的专业知识与掌握的必要技术的充分的调研基础上，并特别邀请了北京相关院校、行业内及文化部、教育部的专家进行认真讨论，对此套教材的定位、内容作审定工作，集中了清华大学美术学院、北京电影学院动画学院、北京印刷学院设计艺术学院等院校的富有专业教学和实践经验的一线教师进行编写。

充分体现了他们最新的教学与研究成果。

此套教材突出了案例分析和项目导入的教学方法与实际应用特色，并融入每一个具体的教学环节之中，将知识和实操能力合为一个有机的整体。

不同的教学模块设计更方便不同程度的学习者的灵活选择，保证学以致用。

当然，再好的教科书都只能对学习起到辅助的作用。如想获得真知，则需要倾注你的全部精力与心智。

<<动画剧本创作>>

内容概要

编剧是将生活、想象和美三者结合在一起的创作者。

剧本是一剧之本，决定未来影片的丽业价值和艺术魅力。

它负责向未来以导演为核心的再创作者们提供影片摄制的基础——包括思想基础和艺术基础。

“动画剧本创作”是动画专业的必修课、核心课。

本书在电影剧作的基础上，系统地讲授动画剧作的基础理论，对动画剧本、动画人物、动画故事构思特性的思考分析，通过对经典商业动画片案例的分析，深入具体地讲授动画剧本创作的技巧。

本书在这方面提供了许多实战技巧，并从动画观众的心理、动画市场的需求、动画剧本创作规律等方面进行全面总结分析。

本书适用于职业院校动漫专业的学生和所有有志于动画创作的学习者。

<<动画剧本创作>>

作者简介

韩笑，北京电影学院动画学院教师，中国电影家协会会员；上海美术电影制片厂动画电影《勇士》，北京电视台动画片《八仙寻宝记》，中央电视台动画片《马兰花》编剧；获26届金鸡奖、12届华表奖、23届金鹰奖等多项国家级动画大奖。

曾雯，毕业于北京电影学院导演专业，英国

<<动画剧本创作>>

书籍目录

第1章 动画剧本概述 1.1 剧本的任务 1.1.1 一剧之本 1.1.2 剧本的组成 1.1.3 剧本的格式 1.1.4 剧本的时空结合特点 1.1.5 剧本的视听结合特点 1.2 动画的本质 1.2.1 动画的心理学基础 1.2.2 情节动画与情绪动画 1.2.3 动画如何承担教育责任 1.3 动画剧本的题目 1.3.1 题目是作品的第一印象 1.3.2 题目反映文化心理特征 1.3.3 题目获取的方式

第2章 剧本创作过程 2.1 生活的积累 2.1.1 生活体验 2.1.2 素材收集 2.2 内容的提炼 2.3 主题的升华 2.3.1 动画主题的特点 2.3.2 动画主题的要求 2.3.3 常见主题的种类

第3章 人物 3.1 人物的定义 3.2 人物的设置 3.2.1 生 3.2.2 旦 3.2.3 净 3.2.4 末 3.2.5 丑 3.3 人物的性格 3.3.1 先天(原罪) 3.3.2 后天(环境) 3.4 人物塑造 3.4.1 人物塑造的要求 3.4.2 人物塑造的方法 3.5 主人公 3.5.1 主人公类型模式 3.5.2 主人公配置特点 3.5.3 主人公必备的原则要素 3.6 配角人物 3.7 人物的出场方式 3.8 台词 3.8.1 台词的概念 3.8.2 台词写作要求

第4章 故事 4.1 结构要素 4.1.1 开端 4.1.2 发展 4.1.3 高潮 4.1.4 结局 4.2 故事的动力关系 4.3 故事模式 4.3.1 广义的故事模式分类 4.3.2 狭义故事模式36种 4.3.3 其他故事模式 4.4 矛盾冲突 4.5 情节点 4.6 动画故事题材的类型

第5章 场景 5.1 场景在影片中的作用 5.2 场景是剧本创作的主题 5.3 场景是刻画人物的手段 5.4 场景是抒情的手段 5.5 场景是建构或解决矛盾的手段 5.6 场景是影片的叙事语言 5.7 场景传达象征含义 5.8 通过剧作塑造场景空间 5.9 通过场景启发剧作

第6章 写作技巧 6.1 叙事方式 6.2 节奏与取舍 6.3 选择 6.4 审美 6.5 错位效果 6.6 偶然与必然 6.7 因果关系 6.8 真实感的塑造 6.9 噱头与铺垫 6.9.1 噱头 6.9.2 铺垫 6.10 段落安排 6.11 重复与呼应 6.12 蒙太奇

第7章 改编 7.1 改编的原则 7.2 改编的形式 7.3 改编的方法

第8章 剧本案例

<<动画剧本创作>>

章节摘录

插图：电影是一门时空艺术。

“电影的特点就是在银幕的时间与空间中展开、造型动作、声画结合、现实主义的形象。

”空间是塑造人物动作的依据，时间是展现人物动作的过程。

所以运动本身含有时间和空间双重属性，而运动又是塑造时间与空间的手段。

“时间是以一种潜在的形态存在于一切空间展开的结构中。

”这就是说，空间是容易感觉到的，而时间却不是，它是看不见摸不着的。

但我们却可以通过空间的改变和物体的变化感觉到时间的流逝。

比如光影的变化，季节天气的变化，景色服装的变化等。

这种变化也就是“运动”。

在电影里，时间是空间的潜在形态，空间是时间的外在表现，运动最终使空间表现出时间。

运动与时间、空间具有稳定的三角关系，它们相互依存、相互塑造、相生相克。

时间随着空间的变化而流动，空间随着时间的延续而变化。

电影艺术就是“时间艺术空间化，空间艺术时间化”。

电影表现的时空是一种“叙事时空”，电影的空间需要表现真实性或假定性，电影的时间需要对现实生活的时间进行压缩或延长。

电影的空间应该通过多角度、多位移、多景别的表现方式去展现。

它能使人物和环境得到富有动作感的、感染力的、与众不同的表现力。

所以创作者对现实空间应采取“选择”和“重组”的方式，使之在电影中具有叙事能力和刻画能力。

现代动画片由于受到电影的影响，在空间表现上愈加逼近真实，例如《恶童》（图1-1），这说明一方面由于电影的审美感染力、影响力过于强大；另一方面，观众更多的还是希望体会人物真实的状态、鲜活的生命感，这就要求空间必须真实。

空间还常常用来刻画人物内心世界或梦境幻觉等的心理空间。

例如《海上钢琴师》（图1-2），当他面对陆地上的高楼大厦，内心产生了强烈的恐惧感，这时的高楼大厦不再是现代文明、都市文化、繁华世界，而是无法掌控的迷宫一般，是阴森恐怖残酷无情的怪物

。 “高楼大厦”带有了强烈的主观感情色彩，观众通过空间假定性处理，真实的感受到了人物的内心世界

。

<<动画剧本创作>>

编辑推荐

《动画剧本创作》是清华大学教育培训动漫影视系列教材之一。

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>