

<<动画编剧>>

图书基本信息

书名：<<动画编剧>>

13位ISBN编号：9787562443698

10位ISBN编号：7562443696

出版时间：2008-03-01

出版时间：重庆大学出版社

作者：李亦中,姚忠礼

页数：230

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>

<<动画编剧>>

内容概要

剧本是一剧之本，也是动画原创力最初的体现。

本书应大专院校动画、动漫、多媒体设计、数字娱乐、影视编导等专业开设剧作课程之需，全书体现理论素养与创作技能结合、经典性与前沿性并重、国际性与民族性相融的宗旨，精选中外动画业典型案例，图文并茂，信息量丰富，兼具理论性与应用性，学以致用。

基于教学循序渐进的要求，本书分为基础篇和创作篇两大板块。

基础篇着重传授动画基础理论与动画思维方式；创作篇主要传授动画编剧手段与技巧，结合中外优秀动画剧作分析，以资借鉴。

本书也可供广大动画爱好者阅读研习。

<<动画编剧>>

作者简介

李亦中，上海交通大学媒体与设计学院教授、博士生导师、电影电视系主任；教育部高校艺术类专业戏剧影视广播教学指导委员会委员；中国高等院校影视学会副会长；《电影艺术》杂志编委。出版的著作、教材和文集有《电影四面八方》、《影视艺术教程》《影视艺术鉴赏》、《聚焦好

<<动画编剧>>

书籍目录

第1部分 基础篇	第1章 动画特性	1.1 动画与动画片	1.2 美术特性	1.2.1 造型多样性	1.2.2 画面运动性	1.3 电影特性	1.3.1 影像表意	1.3.2 蒙太奇	1.4 假定性	1.4.1 假定性造型	1.4.2 假定性时空	1.4.3 假定性情境	第2章 动画种类	2.1 按功能分类	2.1.1 剧情动画	2.1.2 实用动画	2.1.3 实验动画	2.2 按工艺材质分类	2.2.1 传统动画	2.2.2 计算机动画	2.3 按目标观众分类	第3章 动画功能	3.1 娱乐功能	3.1.1 童真趣味	3.1.2 寓教于乐	3.2 产业功能	3.2.1 动画片市场效益	3.2.2 动画衍生产品开发	3.3 文化功能	3.3.1 价值取向	3.3.2 审美价值	第4章 动画思维	4.1 源于生活	4.1.1 生活孕育动画	4.1.2 动画剧作案例——《红孩儿》	4.2 想象力	4.2.1 拟人化	4.2.2 镜头感	4.3 艺术夸张	4.3.1 夸张用于造型动作	4.3.2 夸张用于情节设计	4.4 幽默感	第5章 动画企划	5.1 创意与策划	5.1.1 创作立意	5.1.2 整体策划	5.2 项目企划	5.2.1 《考生之家》企划案例	5.2.2 《奥运圣火》企划案例	第2部分 创作篇	第6章 动画题材	第7章 动画改编	第8章 角色塑造	第9章 情节设计	第10章 剧作结构	附录
----------	----------	------------	----------	-------------	-------------	----------	------------	-----------	---------	-------------	-------------	-------------	----------	-----------	------------	------------	------------	-------------	------------	-------------	-------------	----------	----------	------------	------------	----------	---------------	----------------	----------	------------	------------	----------	----------	--------------	---------------------	---------	-----------	-----------	----------	----------------	----------------	---------	----------	-----------	------------	------------	----------	------------------	------------------	----------	----------	----------	----------	----------	-----------	----

<<动画编剧>>

章节摘录

第1部分 基础篇第1章 动画特性1.1 动画与动画片从狭义上理解的动画，是指一种将二维或三维构成的静止的美术，运用电影蒙太奇手段组合成的具有空间、时间属性的艺术方式，亦即“会动的画面”。动画能创造生命力，创作者利用动画艺术思维与技术手段，将生命的意义赋予虚拟形象（二维/三维），使其拥有鲜明的个性及审美价值。

比如美国迪斯尼动画王国的象征——1928年11月18日诞生的“米老鼠”。

这个大耳朵、穿靴戴帽的小老鼠，凭着在《“威利”号汽艇》一片中的精彩亮相，一炮而红，很快成为举世闻名的“超级明星”，甚至荣获1932年度奥斯卡特别奖。

动画与动画片这两个概念，存在着一定的区别。

从动画产生与发展的历史来看，动画是美术与电影发展到一定阶段，吸收文学、音乐等姐妹艺术的养分而孕育出的艺术奇葩。

动画片隶属于电影范畴，作为电影艺术的分支，已经拥有近百年的历史。

但随着电视、录像、LD、DVD、互联网、移动通信、数字电视等现代化新媒体的出现，随着读图时代的降临，动画片的物质载体、传播形态都发生了重大变化。

广义动画片的概念非常宽泛，既是一种娱乐消费品，又是传播知识、普及文化、提供社会服务的工具。

比如动画广告、外语教学动画片，等等。

这些动画片突破了单纯艺术表现和艺术审美的范畴，大幅度向实用性角度倾斜。

<<动画编剧>>

编辑推荐

《动画编剧》也可供广大动画爱好者阅读研习。

<<动画编剧>>

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>