

<<动漫剧本创作>>

图书基本信息

书名：<<动漫剧本创作>>

13位ISBN编号：9787532259991

10位ISBN编号：7532259994

出版时间：2009-3

出版时间：上海人美

作者：姚忠礼//邵晓舟//王意

页数：186

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>

<<动漫剧本创作>>

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、同际性与民族性相融的宗旨，精选中外动画业典型案例，介绍了动漫剧本创作的有关知识。

本书图文并茂，信息量丰富，兼具理论性与应用性，学以致用。

着重传授动画基础理论与动画思维方式；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。

<<动漫剧本创作>>

书籍目录

飞旋的圆盘——关于当前的动漫艺术教育编者的话第一章 动画脚本的创作基础 第一节 何谓动画脚本
一、什么是动画 二、动画片与动画 三、动画脚本与原作 第二节 灵感的源泉 一、来源于生活而高于生活 二、动画特性与灵感关系 第三节 准备工作 一、作者的人格修养 二、作者的专业素养 三、作者的产业认识第二章 如何创作出优秀的动画脚本 第一节 如何确立脚本的主题 一、关于主题 二、人物的塑造和把握 三、关于对话 第二节 动画脚本的情节结构 一、情节结构的共性 二、动画片情节结构的特性 第三节 动画脚本的结构要素 一、起 二、承 三、转 四、合 第四节 动画改编与原创价值 一、关于改编 二、关于原创 第五节 动画小品的创作技巧 一、动画小品第三章 从文字到动画，脚本的运用 第一节 动画脚本的结构 一、动画片制作流程 二、动画片脚本结构 第二节 动画脚本的蒙太奇， 一、蒙太奇简史 二、动画脚本创作阶段的蒙太奇第四章 优秀作品解析 第一节 优秀作品解析 一、剧本正文 二、剧本文案 三、主要人物表 第二节 影院片剧本赏析 一、剧本正文第五章 漫画文字脚本的创作 第一节 漫画和漫画文字脚本 一、关于漫画 二、关于漫画文字脚本 第二节 漫画文字脚本的要素和特征 一、鲜活的人物 二、引人入胜的情节 三、让人身临其境的环境 第三节 漫画文字脚本的创作过程 一、积累阶段 二、构思阶段 三、传达阶段第六章 实践篇 第一节 如何写作漫画文字脚本 一、人物 二、情节 三、环境 第二节 漫画文字脚本实例第七章 故事漫画 第一节 设定研究故事的背景 第二节 造型设计 第三节 排兵布阵 第四节 对白与画面的精炼 第五节 分镜头

<<动漫剧本创作>>

章节摘录

第一章 动画脚本的创作基础第一节 何谓动画脚本一、什么是动画？

1. 动画：animation, cartoon, comic, anime动画的英文Animation源自于拉丁文字根的anima, 意思为灵魂。

动词animare是赋予生命，引申为使某物活起来的意思。

狭义的动画定义，根据国际动画组织（ASIFA）在1980年南斯拉夫的Zagreb（今天的克罗地亚首都）会议中对动画（Animation）一词所下的定义“动画艺术是指除使用真实之人或事物造成动作的方法之外，使用各种技术所创作出之活动影像，亦即是以人工的方式所创造之动态影像。

”在美国动画史上，动画这个词和卡通（Cartoon）几乎一直是同义的：卡通，现在更多地被称为动漫（Comic），也就是动画与漫画的简称。

Anime一词专指日本动画，Manga专指日本漫画。

日本动漫与美国动漫的不同在于，它是一种全民漫画，构成了日本通俗文化。

2. 动画的起源从人类文明开始以来，人类就已经使用各种图像形式来记录物体动作和时间的过程。

法国考古学家普度欧马（Prudhommeau）在1962年的研究报告指出，两万五千年前的石器时代洞穴上就画有一系列的野牛奔跑分析图，是人类试图用笔（或石块）捕捉凝结动作的最早证据。

同样的例子，出现在如埃及墓画、希腊古瓶上的连续动作分解图。

<<动漫剧本创作>>

编辑推荐

《动漫剧本创作》也可供广大动画爱好者阅读研习。

<<动漫剧本创作>>

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>