

<<动画影视动画创意>>

图书基本信息

书名：<<动画影视动画创意>>

13位ISBN编号：9787562148593

10位ISBN编号：7562148597

出版时间：2010-3

出版时间：西南师范大学出版社

作者：周宗凯 编著

页数：102

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>

<<动画影视动画创意>>

内容概要

如何进行动画创意可能不是本书能够完整表述的，因为动画学科是一个庞大的学科体系，动画创意涉及的创意环节又很繁琐。

它包括了编剧如何创意，角色如何创意，动画表现怎样创意等等。

所以，本书只能重点从创意思维方式和创造意识上进行探究。

希望它能对当前动画人才创意能力的培养有一定的参考作用。

<<动画影视动画创意>>

书籍目录

第一章 影视动画创意概述 1.1 创意的概念 1.2 影视动画与创意的关系及意义第二章 创新理论与创意
2.1 创新理论与创意 2.2 创新的思维特征 2.2.1 发散性 2.2.2 新异性 2.2.3 极端性 2.3 创新的思维基
础 2.3.1 联想 2.3.2 疑问 2.3.3 理想 2.4 创新的思维方式 2.4.1 纵深 2.4.2 宏观 2.4.3 逆向 2.4.4
变异 2.4.5 解构 2.4.6 组合 2.5 创新的原则 2.5.1 新颖性 2.5.2 有效性 2.6 创意与分析、抉择第三章
创意与策略 3.1 创意与策略的关系 3.1.1 创意与策略的共性 3.1.2 创意与策略的差异性 3.2 策略的研
究要素 3.2.1 自身特点 3.2.2 受众 3.2.3 时代背景 3.2.4 竞争对手 3.2.5 时机 3.2.6 媒体 3.2.7 主
题第四章 影视动画与创意 4.1 影视动画的特质与创意 4.1.1 视听特质 4.1.2 综合特质 4.1.3 时空特
质 4.2 影视动画从业者的素质要求第五章 视觉创意的方法研究 5.1 视觉创意的理论基础 5.1.1 同构
5.1.2 变异 5.2 视觉创意元素的探寻 5.2.1 解构与创作元素的发现 5.2.2 内涵同构与创作元素的发现
5.2.3 “形”的发现与创造 5.3 图的创意 5.3.1 制造极端 5.3.2 制造冲突 5.4 形的创意 5.4.1 形的综
合 5.4.2 形的变异后记主要参考文献

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>