

<<动画故事与台本>>

图书基本信息

书名：<<动画故事与台本>>

13位ISBN编号：9787811019438

10位ISBN编号：7811019434

出版时间：2009-7

出版时间：南京师范大学

作者：薛峰

页数：128

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>

## &lt;&lt;动画故事与台本&gt;&gt;

## 前言

动画剧本的写作和动画台本的创作是动画创作流程中两个极其重要的环节。

前者属于剧作家的的工作，后者则是动画片导演的职责范围，两者既相对有着独立的知识体系，又有着千丝万缕的联系。

对于从事动画艺术创作的专业学生来说，通过动画短片的项目训练来培养综合的动画创作能力是最为有效的手段，这并不仅仅是指对制作技术的掌握，同样也包括了总体的创作观念、创意的确立及艺术表现的控制力等重要内容。

然而在创作训练过程中，侧重于提高美术创作能力的学生常常在剧本写作和影像叙事表达方面表现得力不从心，即使有些同学上过剧本写作课程，仍然因为课程知识体系过于深入和专业，难以快速有效地将所学习的知识应用在动画片创作（特别是形式多样的动画短片）中，这是目前大多数动画专业学生学习中普遍存在的问题。

本书着眼于培养动画专业学生的综合能力，别具一格地将动画片剧本创作和台本创作的内容结合到了一起，充分将这两个重要环节相互融合，并深入浅出地对二者作出比较，以帮助读者准确轻松地把握好“文字叙事”与“影像叙事”的微妙关系。

本书在阐述过程中强调相关知识技巧的细解，对专业性的文学剧作和视听语言知识进行了全新地解构与整合，通俗易懂、便于掌握，从而让学生快速有效地理解动画片编剧和视听语言表达方面的关键点，并能灵活运用到自己的创作训练中去。

总的来说，本书重点阐述关于“叙事”的思维方式和创作技巧，既与文学编剧和视听语言的内容有关，对动画创作又具有针对性，因此编者将本书的名称定为《动画故事与台本》，旨在让读者能够轻松和明确地学习到如何用动画影像的语言去讲述好那些有趣的情节和故事。

本书绝大部分内容是笔者长期从事动画学习与实践的经验总结。

为使全书能更切合初学者的知识需求与阅读习惯，方便广大师生教学，笔者在平时的学习、操作心得笔记的基础上进行了精心的梳理、提炼与编排，以期为本课程的教学提供切实可行的帮助。

## &lt;&lt;动画故事与台本&gt;&gt;

## 内容概要

动画剧本的写作和动画台本的创作是动画创作流程中两个极其重要的环节。前者属于剧作家的工作，后者则是动画片导演的职责范围，两者既相对有着独立的知识体系，又有着千丝万缕的联系。

对于从事动画艺术创作的专业学生来说，通过动画短片的项目训练来培养综合的动画创作能力是最为有效的手段，这并不仅仅是指对制作技术的掌握，同样也包括了总体的创作观念、创意的确立及艺术表现的控制力等重要内容。

然而在创作训练过程中，侧重于提高美术创作能力的学生常常在剧本写作和影像叙事表达方面表现得力不从心，即使有些同学上过剧本写作课程，仍然因为课程知识体系过于深入和专业，难以快速有效地将所学习的知识应用在动画片创作（特别是形式多样的动画短片）中，这是目前大多数动画专业学生学习中普遍存在的问题。

本书着眼于培养动画专业学生的综合能力，别具一格地将动画片剧本创作和台本创作的内容结合到了一起，充分将这两个重要环节相互融合，并深入浅出地对二者作出比较，以帮助读者准确轻松地把握好“文字叙事”与“影像叙事”的微妙关系。

本书在阐述过程中强调相关知识技巧的细解，对专业性的文学剧作和视听语言知识进行了全新地解构与整合，通俗易懂、便于掌握，从而让学生快速有效地理解动画片编剧和视听语言表达方面的关键点，并能灵活运用到自己的创作训练中去。

总的来说，本书重点阐述关于“叙事”的思维方式和创作技巧，既与文学编剧和视听语言的内容有关，对动画创作又具有针对性，因此编者将本书的名称定为《动画故事与台本》，旨在让读者能够轻松和明确地学习到如何用动画影像的语言去讲述好那些有趣的情节和故事。

本书绝大部分内容是笔者长期从事动画学习与实践的经验总结。为使全书能更切合初学者的知识需求与阅读习惯，方便广大师生教学，笔者在平时的学习、操作心得笔记的基础上进行了精心的梳理、提炼与编排，以期为本课程的教学提供切实可行的帮助。

## <<动画故事与台本>>

### 书籍目录

前言  
课题一 动画故事与剧本  
第一节 初步判断一个故事  
第二节 剧本故事选择性的标准  
第三节 从文字故事到动画剧本  
第四节 动画剧作的类型  
课题二 动画剧本的编写  
第一节 剧本情节  
第二节 编剧思路  
第三节 总体结构安排  
第四节 剧本中动画角色的创造  
第五节 片段组合式  
第六节 剧本的规范  
课题三 视听语言与动画台本  
第一节 文字到图像的语言系统  
第二节 视听语言的表达特征  
课题四 动画台本创作  
第一节 台本的重要性  
第二节 台本与时间轴  
第三节 认识台本纸  
第四节 镜头画面中的表现要素  
第五节 台本中镜头的设置  
课题五 镜头的分切与组接  
第一节 分切镜头的转换方式  
第二节 镜头的组接  
第三节 关于叙事中的剪辑  
课题六 台本的绘画  
第一节 绘画能力的要求  
第二节 绘画的准确性要求  
第三节 完成一组镜头绘画的步骤

## <<动画故事与台本>>

### 章节摘录

插图：课题一 动画故事与剧本第一节 初步判断一个故事生活中能让我们感到有趣的故事非常多，但是对于一个即将要被创作成动画作品的故事来说，当然有着必要的评估指标和要求，关键在于能否适应动画艺术语言的表达。

如何初步判断一个故事？

具体地说，主要包括故事的定位与实现的可行性两大方面。

一、故事的定位1.受众定位如果我们把最后的动画作品比作一盘佳肴的话，那么故事显然就是最初的原料。

既然是原料，当然有着自身的特点和限制。

例如，关于“一个小女孩寻找妈妈的故事”。

我们可以作出如下的几个简单分析：第一，故事的主线是围绕两个女性——一对母女展开；第二，故事的情感基调是侧重于亲情关系的描写，而主要情感视角也大都来自于故事主角之一小女孩；第三，故事的核心、很多具体的细节都与小女孩的成长有关，如友情和爱情等。

根据上述三点进行一个简单判断，我们不难看出这是一个《花仙子》（日本著名动画电视片）式的故事，所涉及的表现元素、情感特征、节奏特点都比较适合女性观众。

作为一个动画片来讲，创作手段上的自由能附加给这个故事更自由的表现形式，如艳丽的色彩、漂亮有趣的角色、奇幻的特效等，因此，这样的故事适合年龄层次主要分布在3至15岁之间的儿童与少女。

<<动画故事与台本>>

编辑推荐

<<动画故事与台本>>

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>