

<<影视动画编剧学>>

图书基本信息

书名：<<影视动画编剧学>>

13位ISBN编号：9787308058087

10位ISBN编号：7308058085

出版时间：2009-2

出版时间：浙江大学出版社

作者：范志忠，马华 著

页数：208

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>

## <<影视动画编剧学>>

### 前言

在文学盛行的年代，人类的梦想主要表现为神话和童话；在读图时代，动画则开始取代文学而成为是人类梦想的摇篮。

在这个意义上，本书的写作无疑就是一次寻梦之旅。

特别应该指出的是，这是一次合作的成果。

记得马华就读于浙江大学的时候，十分沉醉于漫画创作，毕业后考入北京电影学院动画学院攻读研究生，最后留校任教，可谓如鱼得水，佳作不断。

本书最初的创意是范志忠和马华、汤俊3人共同提出的，浙江大学电视艺术学07级硕士研究生龚小萍后来也应邀加盟。

全书各章由大家分头执笔，最后由范志忠做全面修订。

具体分工如下：第一章“动画艺术概论”，范志忠、龚小萍执笔；第二章“动画编剧的基本原理”，汤俊、马华执笔；第三章“动画剧本的题材与创意”，汤俊、马华、范志忠执笔；第四章“动画剧本的主题”，汤俊执笔；第五章“动画剧本的角色塑造”，汤俊、范志忠、马华、龚小萍执笔；第六章“动画剧本的情节”，汤俊、范志忠执笔；第七章“动画剧本的结构”，龚小萍执笔；第八章“动画剧本的语言”，马华、汤俊执笔。

这本书的作者都曾在浙江大学学习、生活或者工作过，因此，这次写作也可以看成是对校园生活的一次集体缅怀吧。

最后，感谢浙江大学出版社李海燕、俞亚彤两位老师，正是他们的支持和帮助，才使得这本书能够顺利问世。

## <<影视动画编剧学>>

### 内容概要

本书通过世界动画创作历史过程中形成的技巧和形式的归纳总结，深入浅出，全面阐释了动画编剧中关于创意、题材、主题、角色塑造、情节、结构、语言等主要问题，是动画创作和研究人员良好的参考书籍。

## <<影视动画编剧学>>

### 作者简介

范志忠，浙江大学广播电影电视研究所副所长，博士，入选新世纪“151”优秀人才工程，中国电影家协会理论批评工作委员会委员，浙江省文联影视艺术创作委员会委员，浙江省电视剧审查委员会委员，浙江省电影家协会理事，主要学术理论著作有《世界电影思潮》、《百年中国影视的历史影像》等四部，担任36集电视剧《侠骨丹心》编剧、艺术监制；22集电视剧《一错在错》制片人、编剧等，作品获第15届中国金鸡百花电影节优秀论文三等奖、中国广播电视学会二等奖、浙江省社联首届社科研究优秀成果三等奖等荣誉。

<<影视动画编剧学>>

书籍目录

第一章 动画艺术概论 第一节 动画的发展历史 第二节 动画的创作流程 第三节 动画视听语言系统  
第二章 编剧原理 第一节 创造性的想象 第二节 幻想与夸张 第三节 叙事的建构  
第三章 创意与题材 第一节 创意的内涵 第二节 题材的形态 第三节 题材的提炼  
第四章 主题 第一节 主题的三维结构 第二节 主题的艺术表现 第三节 主题的审美形态  
第五章 角色塑造 第一节 卡通化与人性化 第二节 戏剧化与动作化 第三节 圆型性格与扁型性格  
第六章 情节 第一节 情节的矛盾设计 第二节 情节的叙事类型 第三节 情节的节奏意识  
第七章 结构 第一节 开端与破题 第二节 纠葛与冲突 第三节 高潮与结局  
第八章 剧本语言 第一节 叙事语言 第二节 对白 第三节 独白与旁白后记

## &lt;&lt;影视动画编剧学&gt;&gt;

## 章节摘录

插图：第一章 动画艺术概论 影视是20世纪现代工业技术的产物，影视动画则是影视一个重要的样式。1895年，法国人卢米埃尔兄弟在巴黎第一次公开放映了《火车进站》、《海水苑》等影片，宣告了现代电影的诞生。

1906年，布雷克顿在爱迪生实验室制作了世界上第一部动画影片《滑稽脸的幽默相》。

此后，法国的埃米尔·科尔进一步发展了动画片的拍摄技巧，第一个利用遮幕摄影的方法，先后制作了250余部动画短片，而被视为当代动画片之父。

因此，影视动画是在影视技术的基础上发展起来的，它一方面具有影视的基本特点，另一方面又具有自己独特的属性。

科学家经过研究证实，视觉印象在人的眼中大约可保持0.1秒。

因此，两个视觉印象之间的时间间隔只要不超过0.1秒，则前一个视觉印象尚未消失，后一个视觉印象就已经产生，从而与前一个视觉印象融合在一起，形成“视觉暂留”现象。

正是根据这一原理，影视动画和影视一样，在制作过程中，摄影机（电影）每秒拍摄24个画格，在播出放映时速度也是每秒钟24个画格，从而使一幅幅本来静止的画面运动起来，产生动感。

与影视的拍摄对象是人不同，动画的拍摄对象是画。

具体而言，影视是采用实拍的方式对真实环境中演员的表演进行拍摄的影像艺术，而动画则是采用非实拍手段对绘画进行逐格拍摄的影像艺术。

## <<影视动画编剧学>>

### 编辑推荐

《影视动画编剧学》是浙江大学出版社出版的。

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>