

<<动画剧本创作>>

图书基本信息

书名：<<动画剧本创作>>

13位ISBN编号：9787561835371

10位ISBN编号：756183537X

出版时间：2010-7

出版时间：天津大学

作者：杨世翠//厉建欣|主编:郑巨欣

页数：73

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>

<<动画剧本创作>>

前言

21世纪，人类社会正从知识经济时代向信息经济时代发展。

信息化已经渗透到人类生活的各个角落，文化生活的多元化和经济活动的全球化正在加速发展，跨地域、跨民族、跨国度的文化传播和融合正在全球迅速兴起。

影视艺术以其独到的传播形式和影响力，在传播和融合的过程中，拥有最广泛的覆盖面和最广大的观众群体，日益受到世界各国的极大关注。

动漫产业是世界公认的增长最快的创意产业的重要组成部分，是21世纪最具发展潜力的绿色朝阳产业之一。

动画艺术已成为世界上第三产业中重要的产业，它对提升国民经济的发展质量，有着不可替代的作用。

有关数据表明，美国网络游戏已成为其最大的娱乐产业；日本动画业年产值在国民经济中列第六位，其产品出口额甚至超过了钢铁；而我国的国产动画年产量，仅占日本的1%左右，远不能满足我国广大群众日益增长的精神和文化需求。

我国的动画还处在尚未完全成熟的市场状态，从价值观到艺术理念，从数字技术到内容形式，从经营模式到市场运作等，都与国外有较大差距。

全球性超民族、跨国界的文化融合力量，对人类社会的思想意识和价值取向不断发挥作用，人类在政治、经济、技术、文化、艺术、生存形式和传播方式等方面的文化碰撞，必将深刻影响动漫的表达与表现模式，并带来一系列的新概念、新问题和新思维，这为我们重新审视动漫产业的产业体系和发展方向，提供了新的、不同的思维角度。

当今世界动漫产业的竞争核心是人才的竞争。

虽然我国当前的动漫产业与发达国家相比有着较大的差距，但其发展后劲足。

近年来，国家相继出台有关政策、措施，从人才培养到经济保障，再到各大电视台黄金时间禁播国外动画片等相关扶持政策，这些都促进了动画创作的繁荣发展。

同时，我们有着五千年文化底蕴和极其丰富的文化资源，这是我们发展动漫产业的先天优势。

我国动漫产业的前景不可限量。

本教材注重对艺术规律的阐述和创新意识的培养，重视动画剧本创作的理论性、实践性、艺术性和哲理性，结合大量的实例来讲解了动画剧本创作的基本原理和方法，力求深入浅出、图文并茂，注重引导学习者从原理、思维、写作技法、赏析等各个层面，对动画艺术进行全面了解，提高艺术水平和认知能力。

<<动画剧本创作>>

内容概要

本书就动画剧本创作的一些基本问题，如动画剧本的特性、动画剧本创作的基本要求、动画剧本创作的语言、动画剧本创作的方法与改编技巧等，结合动画案例，进行了深入细致的讨论。

本书既适合作为高等院校动画及相关专业教材，也可作为高职高专院校相关专业教材及动画剧本创作爱好者的自学参考用书。

<<动画剧本创作>>

书籍目录

第一章 动画基础知识 第一节 动画的基本概念 第二节 动画的基本原理 第三节 动画的起源与发展
第二章 动画剧本基础知识 第一节 动画剧本的基本概念 第二节 动画与动画剧本的特性 第三节 动画剧本的类型与特点 第四节 动画剧本与声画的关系
第三章 动画剧本创作的基本要求 第一节 题材的选取 第二节 主题的把握 第三节 人物形象的塑造 第四节 结构设计
第四章 动画剧本创作的语言 第一节 动画剧本创作的叙述性语言 第二节 动画剧本创作的对白、独白与旁白
第五章 动画剧本创作的方法与改编技巧 第一节 动画剧本创作的基本方法 第二节 动画剧本的改编
第六章 优秀动画剧本赏析 第一节 电影动画剧本赏析 第二节 电视动画剧本赏析
动画专业术语表参考文献

<<动画剧本创作>>

章节摘录

插图：2.动画的艺术本体从艺术本体视角来审视动画，动画是绘画艺术与影视艺术有机结合的产物。首先，动画是以绘画的各种手段作为创作的基础，并且借助现代科学技术来表现事物及其运动过程的。

它既涉及传统的绘画技巧，也涉及现代的美术风格；既有写实、写意、抽象等表现手法，也有平面和立体的造型方法。

可以毫不夸张地说，动画是一部绘画的百科全书。

除此之外，动画最具魅力的表现，是它能够不受工具材料的限制，突破和超越传统美术静态的表现局限，表现现实和非现实情境。

在动画艺术的表现手法中，一个重要的不可或缺的基础是影视艺术的表现元素，即影视镜头语言、编剧技巧以及画面的运动规律等。

这是动画艺术与纯粹绘画艺术之间的实质性区别。

也可以这样说，动画艺术是既融合了美术和影视艺术的诸多共同之处，又具有其本身独特规律和表现特征的综合性艺术。

长期以来，我国一直将动画教育定位于传统的美术学科，从而弱化了动画艺术本身最有价值的电影思维特征，这与动画的本质特征是不相符的，在一定程度上制约了我国动画业的发展。

纵观日、韩动画的崛起，其成功的很大一部分原因，得益于将故事电影的蒙太奇语言和各种叙事方式巧妙真实地运用于动画电影之中，不仅最大限度地迎合了广大观众的观赏心理，同时也由此获得了较高的润回报。

3.动画的文化本体大陆学者孙占国认为：“大众文化是指一种随社会发展而出现的信息化、商业化、产业化的现代化文化形态。

”以文化本体为视角俯瞰动画，动画带有明显的大众文化品质。

台湾学者杭之曾提出，大众文化是“一种都市工业社会或大众消费社会的特殊产物，是大众消费社会中通过印刷媒介和电子媒介等大众传播媒介所承载、传播的文化产品，其明显的特征是，它主要是为大众消费而制作出来的，因而它有着标准化和拟个性化的特色。

大众文化是包含在主流文化之内，它是一个社会内与公众舆论、价值观念、社会时尚和生活方式大致趋同、基本适应的与传统文化核心内容有直接传承关系的文化形态”。

文化满足的是人类生存中的精神需求。

因此，文化消费是人们消费行为的一种现象，是人类心理需求的外化表现。

尽管动画是以幽默、夸张、假想作为表现的主要特征，尽管动画存在着浓重的商业色彩，但就其文化品质而言，它所承载的依旧是创作者希望传达的审美理念、行为规范和道德准绳，其文化精神依旧是创作者内在所尊崇的民族文化基因。

可以说，动画创作如同一个宽阔的文化精神展示舞台，为人们展示着各自的文化风采。

我国动画人就曾借鉴中国绘画法创作了水墨动画，借鉴剪纸镂空艺术、折纸艺术和皮影戏制作方式，推出了剪纸和折纸动画，借鉴木偶技术生成了别具一格的木偶动画，等等，这些都曾经在世界动画舞台上大放异彩，并形成了独树一帜的“中国动画学派”。

如今，随着信息技术的飞速发展，现代动画的文化传播价值也从单纯的艺术展现、单纯的经济获益，拓展到塑造国家形象、展示民族风采、扩大本民族文化传播影响力这样一层更高也更为宽泛的理念中。

例如近年来，日本、韩国等一些新兴崛起的文化输出国，其政府不仅将动画文化输出作为提升本国软实力的文化攻略来实施，其主要官员还亲自担当“总导演”、“总设计师”，甚至前台“演员”。

例如日本前首相麻生太郎的动画外交理念以及当年的韩国总统金大中亲自出任本国形象大使拍摄宣传广告等，都折射出当前包括动画在内的娱乐文化，在传播国家形象、提升民族声誉等方面所拥有的重要分量。

<<动画剧本创作>>

编辑推荐

《动画剧本创作》：21世纪高等院校艺术设计精品规划教材。

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>