

<<动画概论>>

图书基本信息

书名：<<动画概论>>

13位ISBN编号：9787500688679

10位ISBN编号：7500688679

出版时间：2009-9

出版时间：中国青年出版社

作者：莫琳·弗尼斯

页数：234

译者：方丽,李梁

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>

<<动画概论>>

前言

动画作为一门学科具有漫长的历史，呈现出丰富的多样性，在医学、娱乐、美术、法医学、教育等众多领域均有广泛的应用。

随着新媒体形式的不断涌现，动画艺术也随之渗入到众多新兴领域，从印刷(如手翻书)、影视、数字媒体到网络世界，动画无处不在。

动画的表现形式具有多样性：虚拟现实、卡通类二维动画、利用数字技术及定格技术创作的三维动画、实拍电影中完美融入的视觉特效等等。

如今，动画的观众群日益庞大，从儿童到成人，动画吸引着越来越多的观众。

通过动漫展览、国际动画节、电视动画栏目和网络，人们可以便捷地了解动画信息，分享动画作品。

随着动画观众的日益增多，动画产业创造出巨大的财富；教育培训、制作公司乃至整个动画产业逐渐扩大规模；政府通过一系列鼓励政策有效地推动了动画产业的蓬勃发展。

动画领域的国际性合作也随之增多，不同国别的艺术家展开广泛的交流，为创作优秀的动画作品而努力合作。

动画产业的下一个高峰已经来临，稳定的技术革新为动画艺术的发展奠定了雄厚的技术资本。

计算机广泛应用于社会各个领域，也成为动画制作中不可或缺的工具，其直接结果是教育机构必须开设两套课程体系：一是教授传统动画的相关课程；二是介绍近些年新兴媒介及技术的课程，主要是针对一系列动画制作软件的学习。

看到这里，我们心中不免会有个疑问，四年的学士课程或者三年的硕士课程只能充分掌握其中一套课程体系，如果要求学生两套都学，其结果恐怕是两套各学到一半的时候学生就面临毕业了。

因此，大多数学院会开设两大类课程，学生可以任选其一，学习传统动画技法或新兴动画技术。

掌握好新兴技术，学生会较为容易地找到一份中等级别的工作，但缺点是学生会局限在一个特定的狭小领域。

当产业中所使用的工具或技术彻底翻新时，此类学生会受到特定技术的限制。

相反，不论动画产业发生怎样的变化，动画的基础原理始终是最为核心的部分，是学生宝贵的知识财富。

从短期来看，对新技术的掌握有助于就业，但是扎实的动画基础知识是职业生涯长久发展的根本保证。

强调动画艺术基础知识教育的院校均深刻地意识到动画可通过多种技术手段实现，在动画产业中，计算机发挥着举足轻重的作用，但是动画艺术家仍可拿起铅笔、画笔及其他艺术创作媒介，直接表达出与制作紧密相关的想法，并通过数字媒介提高动画制作的效率。

<<动画概论>>

内容概要

随着新媒体形式的不断涌现，动画艺术也随之渗入到众多新兴领域，从印刷、影视、数字媒体到网络世界，动画无处不在。

动画的表现形式更为多样：虚拟现实、卡通类二维动画、利用数字技术及定格技术创作的三维动画、实拍电影中完美融入的视觉特效等等。

《动画概论》一书涵盖了一切我们所能想到的动画制作工艺与技巧，通过对当代前沿动画艺术家的案例研究，详细阐述、探索了这些工艺与技巧的应用。

其中一部分内容由特定领域的专家提供，如蒂姆·伯顿剖析了拍摄人偶动画《僵尸新娘》的制作流程；莱斯利·毕思科介绍了角色塑造的方法；德文·达蒙特讲述了“直接电影”中的影像表现；理查德·李维斯对“直接声音”理念进行了详述。

本书还包括一系列的实战练习，帮助初学者将书中读到的技巧付诸实践。

此外，读者还能通过书中有关从前期制作的概念构思与剧本设计到动画成片的首映与发行等内容的讲解，逐一了解动画影片制作的各个阶段。

<<动画概论>>

作者简介

作者：(英国)莫琳·弗尼斯 译者：方丽 李梁

<<动画概论>>

章节摘录

插图：Chapter 1 创意、媒介及风格1.3 风格 (Style) 动画师的风格可以通过其选定的表现形式或图像的媒介形式体现出来。

风格的形成受到各种因素的影响，如动画领域的常用表现手法、时下流行的艺术形式、美术风格等等。

图形设计及运动方式是构成动画风格的两大元素，其他元素还包括结构、类型、惯例、图形表现、声音设计及色彩应用，这些内容会在第二章做详细介绍。

1.3.1 图形设计通常，动画被分为二维动画和三维动画两大类。

从定义来看，二维艺术包括高度及宽度两种维度，而深度必须通过刻意设计才能表现出来。

绘画类动画，包括赛璐珞动画，都属于这一类别。

三维艺术不仅仅包括高度及宽度，还具有深度，如定格动画场景中的物体全都由实际的材料（如黏土、木材等）构成，并存在于真实的三维环境中。

虽然计算机生成的图像是虚拟的（以数据的形式存在），但计算机动画既可以被视作二维动画又可以被视为三维动画，如果作品具有二维形式感，可称为二维动画；如果具有真实三维空间的深度、光线、阴影，就被称为三维动画。

特定图像的美学构成由艺术家所选择的形状、材质及线条表现出来。

形状可以分为有机形状和几何形状。

有机形状泛指自然形状，如弯曲、柔软、不规则的结构，它们通常传达出一种舒适的感受。

<<动画概论>>

编辑推荐

《动画概论》是涵盖一切我们歌舞剧能想到的动画制作工艺与技巧的动画设计指导手册，随着新媒体形式的不断涌现，动画艺术也随之渗入到众多新兴领域，从印刷、影视、数字媒体到网络世界，动画无处不在。

动画的表现形式更为多样：虚拟现实、卡通类二维动画、利用数字技术及定格技术创作的三维动画、实拍电影中完美融入的视觉特效等等。

包括创意构思·创意提案·剧本创作·声音设计·节奏·分镜头·动态分镜·镜头布局·制作档期及预算·营销及推广策略·版权及所有权·风格设定·前期测试·中期制作·后期制作·细节完善·自动机·动作研究·魔术灯·幻灯片·万花筒·西洋镜·手翻书·扩展的视像·直接电影·混合媒介·油性媒介·二维定格动画·三维定格动画·偶动画·真人动画·数字媒介·计算机动画·数字影像

.....

<<动画概论>>

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>