

<<动画艺术辞典>>

图书基本信息

书名：<<动画艺术辞典>>

13位ISBN编号：9787507823011

10位ISBN编号：7507823016

出版时间：2003-9

出版时间：中国国际广播出版社

作者：孙立军 编

页数：576

字数：900000

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;动画艺术辞典&gt;&gt;

## 内容概要

动画是一种高浓缩的介质，把许许多多有趣的、美好的、实在的或是虚幻的事物包含在了一个紧凑的时间和空间里。

可以说目前没有任何一种视觉艺术能够比动画更具有想像力和震撼力，因为动画能够轻易地使时间倒流，使空间变形，使艺术家们自由地、没有任何障碍地表达出自己的想法。

然而，要全面掌握动画，并驾驭动画去随意发挥想像的空间，是很不容易的。

学动画，做动画，就要使自己学会做编剧、导演、原画师、摄影师，学会如何把一个事件发展成为一个完整的故事，如何去塑造和表现片中角色的性格，如何选择适合自己的媒介（如：纸张、电影胶片、剪纸、粘土、沙子、泥偶和计算机等）和技术去做动画，如何使用合理的镜头语言和画面把动画片拍摄下来等等。

在做任何动画片之前，都必须先有一个故事。

故事构思好之后，怎样把自己的想法和故事情节用一系列的镜头顺利而完整地表现出来呢？

这就需要画故事板，画好故事板也就建立起了故事中各个事件和角色动作的时间架构，并把角色状态和位置细节化。

另外，动画是一种时间的艺术，每幅画面，每一格（帧）本身都不具有任何意义，只有各个时间长度不等的镜头依次有目的地排列起来，才构成了动画，才产生了意义。

所以说，对时间的掌握是动画的灵魂所在。

也正是基于此点，可以说原画师在动画片中还肩负着演员的职责。

针对以上所述，本书对各方面的动画技术知识均进行了较完备的阐述。

本书除了阐述动画技术知识之外，还系统地介绍了动画的发展历史和各国的动画片，可以说是一部动画片的“编年史”。

综上所述，本书系统全面、科学完备地介绍了动画的相关知识，涉及面广，亦囊括了动画的最新知识和前沿技术，是一本不可多得的动画工具书。

<<动画艺术辞典>>

书籍目录

前言 凡例 分类细目 正文 汉语拼音索引目标 后记

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>