

<<动画概论>>

图书基本信息

书名：<<动画概论>>

13位ISBN编号：9787800007569

10位ISBN编号：7800007561

出版时间：2008-5

出版时间：印刷工业出版社有限公司

作者：房晓溪 编

页数：113

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>>

### 内容概要

本书系现代动漫教程中的一本。

全书共分六章，分别从动画的起源与发展、动画的概念、动画的分类、动画的风格流派、动画片的创作原理和动画片的创作流程及创作者素养方面进行了详细介绍。

本书每一章都将本章的主要内容、本章重点、本章目标提炼出来放在前面，使学习者能够清楚地知道本章所学的内容、重点。

每一章结尾有小结与思考练习，能加深学习者对于知识的理解，强化学习效果，适合作为动画院校和相关院校动画专业的教材选用，也可作为对动画有兴趣人员的自学参考用书。

## <<动画概论>>

### 作者简介

房晓溪，现任：中国文化产业促进会动漫游戏文化委员会专家，湖北省动漫艺术家协会主席，现任北京吉利大学动画与游戏学院院长，中国动漫游戏教育家，动漫游戏专家，游戏引擎设计专家，中国电子视像行业协会专家组专家，全国数字艺术设计工程师职称评定专家组专家。

## &lt;&lt;动画概论&gt;&gt;

## 书籍目录

第一章 动画的起源与发展 1.1 动画的起源 1.1.1 动画的意念 1.1.2 动画的雏形 1.1.3 动画的诞生 1.2 动画的发展 1.2.1 动画片的成形 1.2.2 两种倾向 1.3 主流动画与非主流动画 1.3.1 主流动画 1.3.2 非主流动画

第二章 动画的本源 2.1 动画的概念 2.1.1 Animation与Cartoon 2.1.2 动画与动画片 2.2 动画片的特征 2.2.1 本质特征 2.2.2 功能特征 2.2.3 艺术特征

第三章 动画片的分类 3.1 艺术形式 3.1.1 平面动画 3.1.2 立体动画 3.1.3 电脑动画 3.2 叙事形式 3.2.1 文学性叙事方式 3.2.2 戏剧性叙事方式 3.2.3 纪实性叙事方式 3.2.4 抽象性叙事方式 3.3 传播形式 3.3.1 电影传播 3.3.2 电视传播 3.3.3 新型媒体传播方式的动画

第四章 动画的风格流派 4.1 中国动画 4.1.1 中国动画与“中国学派” 4.1.2 中国动画艺术特征 4.2 美国动画 4.2.1 迪斯尼王国的诞生与发展 4.2.2 迪斯尼创作特征 4.2.3 美国其他主流动画 4.2.4 美国艺术动画情况 4.3 日本动画 4.3.1 日本动画的发展 4.3.2 日本动画的艺术特点 4.3.3 日本的电视动画 4.4 其他各国 4.4.1 主流动画 4.4.2 实验动画

第五章 动画片的创作原理 5.1 动画片创作的构成要素 5.1.1 一般主题及内容 5.1.2 剪辑与蒙太奇 5.2 动画片的素材、题材与主题 5.2.1 动画素材 5.2.2 动画题材的选择 5.3 动画形象塑造 5.3.1 动画形象的特征 76 5.3.2 动画形象设计 77 5.3.3 动画形象塑造技巧 81 5.4 主流动画片的创作原理 5.4.1 主流动画片的观众心理需求 5.4.2 主流动画片创作原则 5.4.3 非主流动画片的创作原则 5.5 动画风格的形成

第六章 动画片的创作流程及创作作者素养 6.1 动画片创作基本原理与应用 6.2 动画片创作的主要工序及其任务 6.2.1 前期策划阶段 6.2.2 中期创作阶段 6.2.3 后期制作阶段 6.2.4 导演的创作 6.3 动画短片创作技巧 6.3.1 形式和内容引人注目 6.3.2 故事结构的简化 6.3.3 故事主题内涵的挖掘 6.3.4 动画短片的独特情感与韵味 6.4 其他动画片的创作及制作 6.4.1 木偶动画 6.4.5 真人动画 6.4.6 电脑三维动画 6.5 动画创作者基本素养 6.5.1 扎实的美术基础 6.5.2 影视创作规律与技能 6.5.3 综合素质1

## &lt;&lt;动画概论&gt;&gt;

## 章节摘录

第一章 动画的起源与发展 1.1 动画的起源 动画起源于人类用绘画记录和表现运动的愿望，随着人类对运动的逐步了解及科学技术的发展，这种愿望成为可能，并逐步发展成为一种特殊的艺术形式。

1.1.1 动画的意念早在远古时期，人类就有了用绘画的形式记录人和动物运动过程的行为，现有资料表明，这种尝试可以追溯到距今约三万年前的旧石器时代。

在西班牙北部山区的阿尔塔米拉洞穴壁上画着一头奔跑的野牛形象（图1-1）。

这头野牛除了形象逼真外，还被在身体的不同位置重复绘制了一些腿的形态，这就使原本静止的形象产生了视觉动感。

类似的还有法国拉斯考山洞中“奔跑的野马”（图1-2），以及意大利文艺复兴时期的伟人达·芬奇

所绘制的人体比例图（图1-3），从中可以看到在不同的位置重复绘制的手臂与腿，以此来强调画面，并产生动感。

根据以上对石器时代洞穴绘画中野牛、野马的分析，对在我国青海马家窑发现的距今约四千多年前“舞蹈纹彩陶盆”上所描绘的三组拉手在河边跳舞的人物形象，每组边缘的两个人物的手臂上画了两道线条的现象，专家曾进行了推测，这是我国先民们试图表现连续运动的朴拙的方式，也体现了他们记录事物运动的愿望。

还有公元前2000年古埃及壁画上“制陶”的连续画面（图1-4），这些绘画同样表现了人类记录动作和时间的愿望。

这种“动画意念”总结归纳起来，不外乎两种形式：一种是重叠绘画，就是在同一画面上来表现连续动作的不同位置，西班牙阿尔塔米拉洞穴中多腿的野牛，法国拉斯考山洞中奔跑的野马等；另一种是连续绘画，就是将不同的场景联系在一起，使用多幅连续的平面去表现运动的空间和时间状态，如古埃及壁画上的“摔跤”故事的连续画面等。

这些都表明了原始人类制作动画的意念。

<<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>