第一图书网, tushu007.com

# <<动画概论>>

## 图书基本信息

书名：<<动画概论>>

13位ISBN编号：9787040331950

10位ISBN编号：7040331950

出版时间：2011-12

出版时间：张宏、 许歌 高等教育出版社 (2011-12出版)

作者：张宏，许歌 著

页数：251

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

第一图书网, tushu007.com



## 内容概要

《高等院校动画艺术专业教材：动画概论》共分十一章，首先从历史性角度揭示动画创作的本质与类别，明确概论学习在动画创作中的主导作用。
其次以动画创作为重点，通过大量的实例分析，系统论述了动画的起源、发展，以及动画创作流程中剧本、造型、场景、制作、声音、整合和特效等诸多环节的重要问题，并对原、动画制作环节进行分解示范。
最后在动画产业论部分将动画产品作为传播要素进行分析，目的是为了让读者在深入了解动画创作的同时，能跳出局部，看到动画产业的整体，从而指导未来动画创作的方向。
《高等院校动画艺术专业教材：动画概论》不仅适用于动画教学，也适合动画创作工作者及动画爱好者学习使用。
读者阅读《高等院校动画艺术专业教材：动画概论》，可以学习、掌握动画创作的基本流程与技巧。

# <<动画概论>>

## 书籍目录

上篇 动画本质发展论第一章 动画艺术的本质第一节 动画的起源第二节 动画艺术的建立第三节 动画艺术的本体价值第二章 动画艺术的发展第一节 商业体制下成长起来的美国动画第二节 从模仿到创新的日本动画第三节 强调民族特色的中国学派动画第四节 浓郁艺术氛围下的欧洲动画第五节 国家行为支持下的加拿大动画中篇 动画创作论第三章 动画制作流程第一节 二维动画的制作流程第二节 三维动画的制作流程第三节 整合与特效第四章 动画剧本第一节 动画剧本是造型艺术第二节 剧本写作的蒙太奇思维第三节 剧本写作的叙事元素第五章 动画造型第一节 动画造型的分类第二节 动画造型创作方法第三节 动画造型创作流程第六章 动画场景第一节 动画场景概述第二节 动画场景创作第七章 动画制作第一节 动画制作的基本问题第二节 动画基本的运动要求第八章 动画声音第一节 动画电影音乐中的要素第二节 动画影片的声音制作下篇 动画产业论第九章 动画艺术的传播要素第一节 传播者第二节 传播讯息第三节 传播媒介第四节 受传者第十章 动画艺术的传播形态第一节 作品性质动画的传播形态第二节 商品性质动画的传播形态第三节 工具性质动画的传播形态第十一章 案例分析动画电影《喜羊羊与灰太狼》第一节 《喜羊羊与灰太狼》系列动画电影的盈利基础第二节 《喜羊羊与灰太狼》系列动画电影宣传发行运作分析参考书目

## 章节摘录

版权页：插图：马家窑文化遗址距今约5000年至4500年，分布在甘肃省中部和青海省东北部。
在马家窑文化遗址出土的一件舞蹈彩纹陶盆，内壁绘有妇女集体舞蹈的图像，她们五人一组，整个内壁共有三组舞蹈人像，中间由水波纹图案分隔，人物动作整齐、动态自然舒展，舞蹈陶盆中所有女性除直立的两条腿以外，还有一条向左抬起的腿，每组最左边的一人有两条右臂（图1-3）。
看似奇异的形体，实际表现的是人物运动时连续动作的分解图示。
当时的手工艺者将现实生活用艺术手段进行记录与再现，也使我们了解到，对运动图像的需求是自古便有的。
这种记录动态的特殊绘画方法不仅在中国出现过，在西方也有类似遗迹。
阿尔塔米拉洞窟位于西班牙北部的坎塔布连山区，是最早发现旧石器时代壁画的地方。
洞窟的岩壁上布满了野牛、山羊、鹿、马等动物画像。
其中一头奔跑的野牛，比例真实，肌肉丰满，尾巴翘起像在甩动，与其他动物不同的是，这头野牛有四条前腿，反映了奔跑过程中的分解动作（图1-4）。

## 编辑推荐

《动画概论》是高等院校动画艺术专业教材之一。

第一图书网, tushu007.com



## 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