

<<动画艺术概论>>

图书基本信息

书名：<<动画艺术概论>>

13位ISBN编号：9787502768942

10位ISBN编号：7502768947

出版时间：2007-10

出版时间：海洋

作者：冯文

页数：150

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>

<<动画艺术概论>>

内容概要

本书是动画专业的基础课程教材，是每一位动画专业的学生首次“认识”动画的途径，由6章和2个附录构成。

本书以教学大纲为基础，结合数年教学经验，将课堂上学生常提问的内容加强重点分析与解释，编写思路从三个方面出发：1.动画是什么：介绍动画的定义、动画的本质与特点，并重点介绍世界动画史上重要的里程碑。

2.动画有什么：通过不同的分类方法，进入五彩缤纷的动画世界，加强对动画形式的认知，并从历史发展、文化背景的角度介绍世界各国多元化的动画风格与流派。

3.动画做什么：介绍动画制作流程、团队职责与分工、制作工序，以及各环节需要注意的事项。

附录1是本书各章的测试题，附录2是动画常用专用术语中英文对照表。

本书为即讲、即看、即学的全新教学模式，内容非常丰富、由浅入深、通俗易懂、语言简洁流畅，配以大量珍贵的画面，配套光盘中有14类经典动画样片片段，活脱脱勾勒出一幅世界动画发展历程的宏伟画卷，使读者情不自禁地对动画先辈们怀有崇高的敬意，大大激发学习和了解动画的兴趣和热情。

书中分析和借鉴各国成功的动画经验和失败的教训，对启迪智慧、大胆创新大有益处。

<<动画艺术概论>>

作者简介

冯文，·毕业于台湾辅仁大学影像传播系获文学学士学位，·进修于北京电影学院动画及多媒体技术应用专业，获文学硕士学位，·现任教于北京电影学院动画学院，·主讲课程：动画概论、动画创作，·创作的动画作品曾获海内外多个奖项。

<<动画艺术概论>>

书籍目录

第一章 动画概述 第一节 基本概念 第二节 动画的起源与发展 本章小结 思考题第二章 动画的分类 第一节 按技术形式分类 第二节 按传播途径分类 本章小结 思考题第三章 动画的风格与流派 第一节 中国动画 第二节 美国动画 第三节 加拿大动画 第四节 欧洲动画 第五节 日本动画 本章小结 思考题第四章 动画的制作 第一节 动画的工具 第二节 工作团队成员与任务 第三节 动画片的制作流程 第四节 商业动画片的创作要素 本章小结 思考题第五章 动画创作者的基本素养 第一节 基础技能 第二节 动作设计 第三节 视听语言 第四节 综合人文素养 本章小结 思考题第六章 动画片赏析 第一节 《三个和尚》 第二节 《花木兰》 附录1 《动画艺术概论》测试题 附录2 动画专用术语(中英对照表)

<<动画艺术概论>>

章节摘录

插图：第二节 按传播途径分类一、影院动画在数码技术尚未普及之前，电影与动画皆以胶片拍摄，在影院播放成为首要的传播途径。

受较昂贵的制作成本与封闭式的播放环境等因素的影响，影院动画片逐渐建立了独特的美学风格。等到录像带、VCD、DVD等发行渠道运作成熟后，影院动画片更扩大传播至各个家庭之中，虽然同样在电视上播放，但是影院动画片与电视动画片还是有着截然不同的视听效果。

影院动画片分为短片和长片。

影院动画短片通常在30分钟以内，例如中国早期的经典作品《三个和尚》、《牧笛》等。

现今，此种短片形式的影院动画多半是为了实验或是表达个人情感、观念的目的而制作，属于艺术动片的范畴。

动画长片则与电影的时间类似，为90分钟至120分钟左右，可以说是以动画技巧制作而成的电影。

影院动画片的叙事结构类似于传统戏剧，具有明确的因果关系、鲜明的角色性格、完整的叙事结构，以冲突引领剧情前进，最终以解决冲突作为结束。

影院动画片要在两个小时之内讲述一个完整的故事，并且让观众能够投入感情，与电视动画片的剧情设计相比，需要更严谨的结构、更细腻的安排，剧情必须浓缩、紧凑、环环相扣，不容许发生冷场。许多影院动画片改编自传说、神话，或是以“类型片”、“类型化的人物设计”为模型来发展剧情，就是希望在最短的时间内吸引观众，让观众理解故事的背景、人物的性格，从而认同角色的情感与行为，感同身受地经历故事中的跌宕起伏。

电影院是一个封闭的空间，在这个黑暗的空间中，银幕是惟一的光源，也是观众目光惟一的焦点，银幕上的任何细节，观众都能够看得非常清楚，因此精致的画面与细腻的角色动作表演，是观众对于影院动画片视觉上的基本要求。

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>