

<<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：9787502785154

10位ISBN编号：7502785159

出版时间：2013-4

出版时间：海洋出版社

作者：韩斌生 编

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

《动画艺术概论》内容简介：《动画艺术概论》希望能够帮助学生树立正确的动画艺术基本观念，为以后深入学习动画艺术各方面专业知识打下坚实的基础。

《动画艺术概论》还希望通过对优秀动画作品的赏析帮助学生获得对动画艺术的感性认知。

<<动画艺术概论>>

作者简介

韩斌生，男汉族1943年生，教授。

在职研究生学历。

历任宝鸡文理学院中文系负责人；常州市文广新局艺术研究所所长、研究员；江南影视艺术学院副院长、教授；上海电影艺术学院院长助理。

长期致力于本科动画专业教学。

中国作家协会会员、中国戏剧家协会会员。

现任广东技术师范学院天河学院艺术系动画专业负责人、教授。

<<动画艺术概论>>

书籍目录

第一章动画艺术概论的定位与学习方法 第一节动画艺术概论在课程体系中的地位及动画的应用 一、动画艺术概论在课程体系中的地位 二、动画的应用 第二节学习方法 一、要善于观察生活 二、培养自己的想象能力和表演能力 三、打好美术造型基础 四、运动规律和必要技能的掌握 五、培养自己的色彩感觉 六、提高动画常用软件的操作能力 七、注意培养自己的团队合作精神 八、着力提高自己对于动画美感的鉴赏能力 实践项目建议 课后作业练习 第二章动画的本质与特性 第一节动画的定义与本质 一、“动画”的定义 二、动画的本质 第二节动画的特性 一、造型性 二、视听性 三、综合性 四、假定性 五、时代性 六、叙事性 实践项目建议 课后作业练习 第三章动画的形态系统 第一节本体形态 一、动画艺术的技术本体 二、动画的艺术本体 第二节作品构成 一、作品的图像构成 二、动画作品的光影构成 三、作品的声音构成 四、作品的镜头构成 实践项目建议 课后作业练习 第四章世界动画的发展过程和概况 第一节原始动画 一、动画的雏形 二、动画的萌芽时期 第二节机械实验时期 第三节前期动画大师 一、温瑟·麦凯 二、诺曼·麦克拉伦 第四节动画产业的形成 第五节现代电脑动画发展时期 第六节中外动画概况 一、俄罗斯动画 二、法国动画 三、英国动画 四、日本动画 五、中国动画的发展 实践项目建议 课后作业练习 第五章动画片制作流程 第一节前期制作阶段 一、剧本创作 二、导演阐述 三、分镜头剧本 第二节美术设计阶段 一、概念设计 二、角色设计 三、场景设计 四、设计稿绘制 五、动画摄影表 第三节动画制作阶段 一、原画设计 二、动画制作 三、动检、描线、上色 四、特效制作 第四节后期合成阶段 一、音频制作 二、视频剪辑 实践项目建议 课后作业练习 第六章动画基本常识 第一节动画制作与分工 一、动画制作团队组织结构 二、动画团队主要岗位的职责 第二节动画制作工具与软件 一、动画实验室设备 二、动画制作软件 第三节动画常用术语 实践项目建议 课后作业练习 第一节动画片的鉴赏分析方法 一、欣赏和分析经典动画片的意义 二、动画影视作品鉴赏中文学因素及其他审美层面的分析 第二节 中外动画经典作品解读 一、国产经典动画片《大闹天宫》分析 二、日本动画片《千与千寻》分析 第三节培养提高动画鉴赏能力的几项基本要求 一、对于绘画要有基本的认识和了解 二、了解必要的动画基础知识 三、要有一定的视听语言的基础 四、积极积累较为丰富的文化知识素养 实践项目建议 课后作业练习 第八章动画的学术系统 第一节动画的理论体系 一、动画本质论 二、动画发展论 三、动画作品构成论 四、动画创作论 五、动画接受论 六、动画传播论 七、动画产业论 第二节动画的学科体系 一、我国高校动画专业学科体系简介 二、我国高校动画专业培养模式分类 三、我国高校动画专业主要专业课程设置的一般状况 四、欧美国家艺术类院校课程设置 实践项目建议 课后作业练习 第一节 动漫文化产业的界定 一、动漫产业的概念 二、动漫产业的主要特点 三、动漫产业发展阶段的分析 第二节动画文化产业模式 一、美国动漫产业模式 二、日本动漫产业模式 三、韩国动漫产业模式 四、其他国家动漫产业模式 第三节全球动漫产业的发展趋势 一、美国 二、日本 三、韩国 四、印度 五、英国 六、法国 七、德国 八、捷克 九、波兰 十、瑞典 第四节中国动漫产业的现状与前景 一、中国动漫产业的现状 二、中国动漫的产业优势 三、中国动漫产业发展中的不足 四、中国动漫产业的前景分析 实践项目建议 课后作业练习 参考文献

<<动画艺术概论>>

章节摘录

版权页：插图：（一）语言 语言在现实生活中是作为人类完善交流的工具，言语、歌声、啼笑、感叹等传达了人的各种思想和喜怒哀乐，具有丰富的表现力。

在动画片中，无论是客观世界存在的，还是创作者主观创造出来的东西，都可以通过语言起到表达逻辑思维、塑造人物形象、表现人物情绪，并带动剧情的发展的功能，如《黑猫警长》中各种小动物、《鼯鼠和邻居》中会唱歌的蘑菇以及鼯鼠的朋友都会讲话……语言的音色也是无限的，可以是男生、女生、童声、金属声，甚至是组合声。

（二）音乐 动画中的音乐具有音乐的一般共性，即善于表现感情，必须通过听觉来感受，展示形象需要时间等，但又有其自身的特性。

音乐创作者的创作构思以影片的思想内容、艺术结构为基础，音乐听觉形象和画面视觉形象以及语言（对白、独白、旁白、解说）、音响等元素相互结合，融为一体的作用却非常突出。

音乐可以用来代替对白和音响，借以渲染气氛、强调角色动作、解释画面内容。

尤其在人物对话的时候起着加强刻画内心活动的作用，还可以补充和发挥随对话而产生的情绪，以进一步烘托故事的氛围。

（三）音响 影片中的音响通常被分为：①动作音响；②自然音响；③背景音响；④机械音响；⑤枪炮音响；⑥特殊音响（人为制造出来的非自然音响或会自然生成经处理后的音响，这类音响在动画片中运用较多）。

如《鼯鼠的故事——鼯鼠在城市》中刺猬和小鼯鼠吃草莓、樱桃时的音响，模仿酒瓶塞的清脆声音以及直升机起飞时的拟声，荷叶上的水珠滴到刺猬身上的声音和汽车启动的马达声，这些音响也是在自然界中存在的音响的基础上作的夸张变形等。

这些音响在动画中增添了生活气息，增强了生活感和真实感，同时通过对音响进行夸张变形处理，使之与画面配合，得到了出人意料的效果。

音响的真实性可以帮助观众认同画面的高度假定性，使虚拟的动画世界变得真实可信。

四、作品的镜头构成 摄像机镜头可以模拟观众的视角，既能以客观视觉又能以主观视觉，让拍摄对象可以真实地模拟客观世界的移动、奔跑、跳跃、飞翔等；可以对最关注的视觉焦点进行有力的引导，又可以通过蒙太奇技术看透对象的内心，让观众与其产生共鸣。

这些对于真人影视艺术来说，并不是困难的事情。

在摄像机和轨道的配合下，运用摄像机的推拉摇移跟随升降，都能以极高的效率完成。

这种自由度，也使真人电影的叙事方式表现得更为丰富而灵活。

<<动画艺术概论>>

编辑推荐

《动画艺术概论》编辑推荐：《动画艺术概论》从最基本的概念入手，从不同角度和不同层面，全面、系统地介绍了这门课程在动画专业学习中的地位、动画艺术的本体特性、形态体系、发展历史、创作流程与常识、产业形成、实用功能和学科体系等基础内容。

<<动画艺术概论>>

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>