第一图书网, tushu007.com

<<现代动画概论>>

图书基本信息

书名：<<现代动画概论>>

13位ISBN编号：9787538646665

10位ISBN编号：7538646663

出版时间：2011-1

出版时间：吉林美术出版社

作者：晓欧 编

页数：242

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

内容概要

一部动画片的诞生，是整个摄制组各个部门通力合作完成的，是集体智慧的具体体现，所以说分工合作是动画片创作和制作的鲜明特征。
分工合作，需要具有方方面面的组织协调能力，也是我们要重点加强的。
《现代动画概论(高等院校动画专业教材)》由晓欧主编，其他的作者大都是常年工作在动画片创作和教学一线的人员，包括动画专家、动画导演及动画制片人，对动画片的创作和生产有着丰富的实践经验。
他们当中有的在国外从事动画创作十几年，对欧美的动漫创作、加工、生产情况有?较深的了解和非常丰富的工作经验，熟悉动画片创作的各个环节，因此，本书具有了很高的理论性和实践性，是动画从业人员随身常备的专业工具书，特别是对刚刚步入动画行业的初学者和在校学习动画的学生来说，是一套不可多得的动画创作的案头必备书。

作者简介

晓欧　中央美术学院城市设计学院动画系主任，研究生导师，国家高级动画片导演，著名动画专家。

国务院扶持动漫专家委员会委员
中国民进中央出版与传媒委员会委员
中国动画学会理事
中国动画成就奖终审评委
中国电视艺术家协会动画短片奖评委
中国电视金鹰奖动画短片奖评委
中国东方文化研究会连环漫画分会副理事长
中国国际动漫数码艺术节国际评审委员
中国学院奖组委会副秘书长。

他的动画作品多次参加国内外动画大赛，曾与我国的电影金鸡奖、?府奖、影视动画大赛、影视动画展播等各类奖项都有过亲密的接触。
动画作品以气势雄浑，画面壮美、大气豪放、哲思深邃见长。
他的一些美术作品被陈列在人民大会堂，创作的陶瓷艺术作品也曾获得全国优秀科研成果奖。
主编过的图书获得过全国最佳畅销图书奖。
编导、创作、设计过近百集(部)的影视动画作品以及上百本少儿动漫图书。
曾担任“国家863成就展”信息部分总体设计和国家“辉煌的五年”展广电系统展位设计，以及一些大型国际广播电视展览会的总体设计。

动画代表作品有：《鹰》、《鼎》、《猴子下棋》、《两兄弟》、《后羿射日》、《小鸟》、《古古龙比》、《鞋的节日》、《中华五千年》、《地球的红飘带》等中外影视动画片。

美术代表作品有：《红绸舞》、《天池的传说》、《杨靖宇》、《沽名的背后》等。

图书代表作品有：《鲁迅小说全编绘图本》、《鲁迅散文绘图本》、《莎士比亚全编绘图本》。

主编和编写出版的教材有：《三维造型》、《动画设计稿》、《现代动画概论》、《动画片分镜头设计》、《现代连环漫画教材》。

<<现代动画概论>>

书籍目录

第一章 绪论　第一节 动画艺术的基本定义　第二节 动画艺术的起源　第三节 动画艺术的研究与发展第二章 动画艺术的特征　第一节 动画艺术的特征　第二节 动画艺术的种类　第三节 动画艺术的应用第三章 中国动画学派的由来　第一节 探索民族风格之路　第二节 中国动画艺术家　第三节 外国动画艺术家第四章 动画题材与剧本创作　第一节 动画片的选题　第二节 动画的剧本创作　第三节 动画的导演基础第五章 动画的艺术表现形式　第一节 传统动画的表现形式　第二节 三维动画的表现形式第六章 动画艺术的制作技法　第一节 动画运动的基本规律　第二节 动画制作中的原画和动画之间的区别　第三节 动画制作的运动技法第七章 动画艺?的创作流程　第一节 动画的角色设计　第二节 动画的场景设计　第三节 动画的色彩设计　第四节 动画片的分镜头(故事板和设计稿)　第五节 动画的声音设计第八章 动画创作人员基本素质与条件　第一节 坚实的造型能力和应用新技术能力　第二节 动画的思维方式　第三节 动画创作所需要的广博知识附录：动画设计中的专业术语后记

章节摘录

版权页：插图：情节的设计是动作的基点。
动作的表现实质是在创造角色，动作使角色个性鲜明。
任何东西都可以动，但不在于能动，而是在于怎样动。
一部好的动画剧本从题材、叙事风格、剧作样式、情节构思、人物设置、性格塑造、主题内涵、结构手法、细节、台词、声画关系等方方面面都能够呈现出独到的艺术特色。
一、构成剧本的三大元素：人物、故事，叙事方式。
（一）人物在剧本中都要对人物的情况进行详细介绍，包括他们的背景，他们的行动目标和动力'他们的感情和腔调，他们的外貌和穿着，最为重要的是他们和其他人物的关系。
（二）故事故事是检验整个影片艺术价值和商业价值的核心部分。
故事不是出发点，出发点只是一些片断或梗概。
情节中的细节构成故事，情景和动作构成故事。
（三）叙事方式就是怎样讲故事，叙事是故事的编排艺术，是有技巧的。
画面、声音、美术风格都是叙事方式。
在传统理论中，电影的叙事可以分为“ 常规叙事 ”和“ 非常规叙事 ”两种。
常规叙事有特定的模式，可以比较容易整理和归纳。
而非常规叙事则采取的是颠覆常规叙事的策略。
关键在于叙事方式和表现的程度不同。
在每部影视作品的创作过程中，创作者都会把自己所要表达的意义，渗透在一个个叙事过程中，动画片也不例外，动画片的叙事也同样要引导观众迅速进入创作者设计好的思路，依靠叙事逻辑控制观众思维，使观众按照创作者设定的意义去理解影片。
二、故事的结构由启（开头）.承（发展）、转（高潮）、合（结局）构成1.开头：主流动画片需要开头的因素有时间、地点、人物。
开头事件引出事件的开始，推动故事的发展。
一般有三种开头方式：（1）直接描写冲突事件，表现影片所要提到的故事和人物。
（2）由一个场面交待故事发生的原因以及背景年代。

编辑推荐

《现代动画概论》：全面阐述当前动画理论知识精心设计众多精彩案例分析极具实用性和可读性以“课时”为单位，适合动画行业人士，尤其是动画专业在校生和动画初学者选用《现代动画概论》的作者都是常年工作在动画创作和教学一线的动画专家、导演及制片人，对动画片的创作、生产有着丰富的实践经验

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