第一图书网, tushu007.com

<<影视动画艺术>>

图书基本信息

书名：<<影视动画艺术>>

13位ISBN编号：9787560959153

10位ISBN编号：7560959156

出版时间：2010-8

出版时间：华中科技大学出版社

作者：陈清

页数：303

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

前言

新闻传播媒介是社会的中介，发挥沟通社会各阶级、阶层、团体、个人的桥梁作用，政党的主张要靠它来宣传，企业的产品要靠它来推广，这种作用随着时间的推移越发不可替代。
新闻传播推动了社会的发展和进步。
随着经济全球化与媒介市场竞争的加剧，新闻传播工作和新闻传播教育面临一系列的挑战和发展的机遇。
新闻传播教育工作者和新闻传播工作者只有对此有一个清醒的认识，抓住机遇，主动迎接挑战，才能使新闻传播教育工作和新闻传播工作在继承优良传统的基础上，不断创新，与时俱进。
近几年，我国媒体发展迅速，特别是新媒体发展更快。
同时，高校新闻传播教育的规模迅速扩大，新闻学、传播学、广播电视新闻学、广告学、编辑出版学等专业成为文科最热门的专业之一。
根据教育部新闻学科教学指导委员会掌握的数据：目前，国内有861所高校创办了新闻学、传播学、广播电视新闻学、广告学、编辑出版学等专业，成立新闻传播院、系的高校有657所，每年招收本科生、专科生近11万人。
由于新闻学、传播学、广播电视新闻学、广告学、编辑出版学等专业发展快，但教材更新不快，且好教材不多，因此，急需与时俱进、为高校的新闻传播专业学生提供符合新媒体时代、贴近新闻传播实际的最新教材。
这套教材正是在这样的背景下应运而生。

内容概要

本书分上、下两篇，上篇影视动画艺术总论部分主要讲述影视动画的起源、工艺、特点等内容，下篇影视动画艺术系统主要讲述影视动画编剧、导演、美术设计、运动设计等内容。

<<影视动画艺术>>

书籍目录

上篇　影视动画艺术总论　第一章　影视动画的起源　　第一节　动画艺术的产生　　第二节　动画先驱与初期的动画电影　第二章　影视动画的工艺　　第一节　影视动画的一般工艺　　第二节　影视动画制作的数字化　第三章　影视动画的特点　　第一节　艺术体系中的动画　　第二节　影视动画的分类　　第三节　影视动画的特点　第四章　影视动画的发展　　第一节　美国的影视动画　第二节　欧洲的影视动画　　第三节　日本的影视动画　　第四节　中国的影视动画　第五章　影视动画的民族风格　　第一节　影视动画的民族风格特点　　第二节　影视动画民族风格的本源　　第三节　影视动画民族风格的比较下篇　影视动画艺术系统　第六章　影视动画编剧　　第一节　动画编剧的创作情境　　第二节　动画故事的运思编写(一)　　第三节　动画故事的运思编写(二)　第七章　影视动画导演　　第一节　动画导演的艺术世界　　第二节　影视动画的影像蒙太奇(一)　　第三节　影视动画的影像蒙太奇(二)　　第四节　影视动画的声音蒙太奇　　第五节　影视动画分镜头本设计　第八章　影视动画的美术设计　　第一节　影视动画角色的设计(一)　　第二节　影视动画角色的设计(二)　　第三节　影视动画的场景设计　第九章　影视动画运动设计　　第一节　动画运动的基本规律　　第二节　影视动画的原画与动画　第十章　影视动画鉴赏与传播　　第一节　影视动画作品的构成　　第二节　影视动画作品的鉴赏　　第三节　影视动画的文化传播参考文献后记

章节摘录

版权页：插图：1920年冬天，上海闸北天通庵路的一条弄堂里，邻里们经常看到有个亭子间总是彻夜灯火通明，室内的房客好像从来不睡觉似的。
好奇的人不免要多方打听，日子久了，渐渐得到一些信息：原来这里是个特殊的电影实验室，一个特殊的创作班子——万氏四兄弟，正在搞卡通（即动画片）试验。
四兄弟的名字分别叫万嘉综、万嘉淇、万嘉结和万嘉坤。
他们不断进行试验，也不知失败过多少次，可是从不灰心。
当人们知道他们是在搞卡通试验后，就送给他们一个风趣的绰号：万氏卡通。
万氏四兄弟后来创作动画片时的署名依次是万籁鸣、万古蟾、万超尘和万涤寰，这是他们各人为自己起的号。
他们原是南京人，父亲做绸缎生意，略懂美术；母亲心灵手巧，会绣花剪纸。
他们自幼就爱涂画。
老大万籁鸣和老二万古蟾是孪生，同生于1899年农历12月18日，相貌极相似，许多老朋友都会认错。
18岁这一年，万籁鸣考入上海商务印书馆美术部，不久，古蟾、超尘、涤寰也陆续从美专毕业，考入商务印书馆影戏部工作。
他们看了外国的动画电影片后，产生了让自己画稿中的人物动起来的想法。
为了学到动画制作技术，他们曾写信给美国动画制作人咨询技术，却没有得到回音。
幸好在商务印书馆影戏部的弟弟们熟悉电影的原理，便萌生了模拟电影拍摄手法进行动画制作的想法：用画纸代替一格一格的电影胶片来拍摄。
他们还仔细分析动物运动时的状态，并将之分解，再将分解动作画在纸页上翻动。
万籁鸣这样回忆当时研究动画的情形：“ 画页上的马真的动起来了，它向前飞奔着，奔跑的姿态还相当动人呢。
”为了完成商务印书馆委托试制的卡通广告片，他们买了一架旧“ 安赖蒙 ”牌木壳摄影机，将它改装成逐格摄影机，还在绘制过程中发明了使用三颗铜钉做成的“ 固定器 ”，类似于今天的定位尺。
经过数十日的艰苦尝试，亭子间窄小的墙壁上，终于映出了中国人自己制作的第一部动画电影——《舒振东华文打字机》。
这个亭子间也成了中国动画片的诞生之地。

后记

动画艺术应时而生，应运而变，目前已经发展得琳琅满目，成为了一个崭新的艺术品种。
但是，其艺术本体的学术研究似乎还徘徊在艺林的十字街头，对动画艺术的独特规律还缺乏细密的解析。
因此，趋之若鹜的动画学习者往往懂了技术，荒了艺术，鲜有上等的动画作品问世，这也是近年来我国动画产业发展迅速，但艺术水准提高缓慢的主要原因之一。
有鉴于此，作者首选了发轫于电影，又在动画艺术中占有主体地位的影视动画进行较为系统的艺术梳理，以求读者能够对影视动画艺术有一个比较全面、深入的把握。
浅弊之处，请批评斧正。
本书是作者在多年的创作和教学中逐步积累、完成的，包括了教师和几届研究生接力式的研究成果。
在最后成书过程中，王娜、陈小萍、冯春燕、耿婷婷、田磊、任庆帅、高雯雯、李哲等分别参加了各个章节的写作和配图；王宏、苗元华两位老师审核了全书；刘阳、宋书利、王一如、刘新阳、刘峰、王恒、董玢、程雅倩、顾晓、刘静、魏姗姗等也为本书提供了许多章节的基本材料，因版面所限，不能在封皮上一一列出，在此特作说明。

编辑推荐

《影视动画艺术》为高等院校新闻传播学专业教学丛书之一。

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