

<<动画概论>>

图书基本信息

书名：<<动画概论>>

13位ISBN编号：9787562929482

10位ISBN编号：7562929483

出版时间：2009-4

出版时间：武汉理工大学出版社

作者：刘小林，钱博弘，刘荃 编著

页数：138

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>

<<动画概论>>

内容概要

动画这一充满神奇色彩、最为时尚和普及的艺术形式，它的起源可上溯到两三万年前的远古洞穴时代，而真正成为一门独立的艺术形式却仅仅百年。

作为人类文明中最古老、最现代和最具幻想的艺术奇观，如今更是越来越广泛而深入地进入社会各个领域，成为人们精神和物质生活中不可缺少的需要，它与人们社会生活、市场关系之密切，在各艺术门类中，是绝无仅有的。

动画是一门新兴学科，它的提高与发展和所有学科一样，离不开人才的培养，特别是高等人才的培养。

而高素质的动画设计创作专门人才的培养，必须通过高等教育和正规的系统专业训练才能完成。

《动画概论》涉及太多的领域，不仅包括动画的历史、艺术与技术的理论和实践，还关系到社会文化和市场的需要，也是动画专业院校所必设的基础课程。

<<动画概论>>

书籍目录

1 绪论 1.1 动画的定义 1.2 动画艺术研究2 动画的起源与动画影业的形成 2.1 动画的产生与探索 2.2 动画与电影3 动画的属性与动画艺术 3.1 动画的属性 3.2 动画艺术4 世界动画概况 4.1 外国动画 4.2 中国动画5 动画制作 5.1 传统动画 5.2 动画制作流程 5.3 计算机动画6 动画影片的戏剧效果与故事模式 6.1 动画影片的戏剧效果及其表现 6.2 动画影片故事模式7 动画创作 7.1 动画影片的创意与选题 7.2 动画思维的特性与语言 7.3 动画稿本编写与台本画面设计 7.4 动画艺术形象的塑造 7.5 动画片场景设计与绘制 7.6 动画片中的色彩运用 7.7 动画片中声音元素的开发8 动画工作者应具备的素质和职责技能 8.1 动画工作者应具备的基本素质 8.2 动画工作者的职责及其知识技能动画常用术语(中英文对照)参考文献后记

<<动画概论>>

章节摘录

1 绪论〔学习要点〕·动画的概念及其界定。

- 动画的内涵与功能。
- 动画的应用。

1.1动画的定义“动画”一词，最早见于20世纪二战（1939-1945年）以前的日本，当时是指用线条描绘的漫画。

后来，由于美国开始了运用绘画拍摄的“特殊电影”的制作，此后，又把运用线绘、木偶等形式拍摄制作的影片统称为“动画”。

虽然这一词的出现与作为艺术形式“动画片”的诞生不过百年，但它们的词义却在不断变化，以至现仍难以定论。

然而，那可爱的米老鼠与有趣的唐老鸭、神通广大的孙悟空和令人捧腹的猪八戒等动画形象，从儿时就给我们留下了极为深刻的印象（图1-1）。

在当今，动画片中的形象，更是以其独特的魅力，随着新的媒体、广告、商品等渠道，日益深入到社会的各个角落和我们的家庭，甚至每时每刻就在我们身边。

尽管人们是如此熟悉动画，但是，对于“动画”的真正含义，由于从它诞生到现在的飞速发展和内涵的丰富性，以及它的灵活性、开放性和包容性，已变得越来越广泛，从而使得人们对它的认识不断深化，而且产生了观念的变化。

因此，“动画”的词义也随之变得越来越模糊和难以简单予以准确定义，以至成为现在动画业界仍需进一步深入研究的课题。

<<动画概论>>

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>