

<<动画概论>>

图书基本信息

书名：<<动画概论>>

13位ISBN编号：9787115234025

10位ISBN编号：7115234027

出版时间：2010-9

出版时间：人民邮电出版社

作者：吴振尘

页数：146

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>>

前言

“动画概论”是动画专业的基础理论课程，是动画专业学生入门的课程。

通过这门课程的学习，可以让学生基本了解动画专业的面貌，唤起学生对动画专业的学习热情，为进一步学习动画专业的课程打好基础。

本书吸收了相关学科的成果，形成了包括动画本质论、动画门类论、动画发展论、动画创作论、动画作品论、动画批评论及动画产业论的较为合理的体系。

在写作上，考虑到高职高专动画专业的特点，进行理论结合实例的通俗化处理，这样，能够体现动画专业基础理论课程的指导意义，较好地完成“动画概论”的课程任务。

本书配备了多媒体课件、教学大纲等教学资源，教师可到人民邮电出版社教学服务与资源网下载使用。

本书的参考学时为36学时，各章的参考学时参见下面的学时分配表。

<<动画概论>>

内容概要

本书分为8个部分,包括“什么是动画”、“哪些是动画”、“动画的发展是怎样的”、“各国动画面貌如何”、“动画是怎样创作的”、“动画作品有哪些构成元素”、“动画批评怎么表达”、“动画产业的情况是怎样的”等,分别谈到了动画理论概论课程的动画本质论、动画门类论、动画发展论、动画创作论、动画作品论、动画批评论、动画产业论等内容。

本书体系较为科学和完整,并结合高职高专动画专业的实际,力图体现出动画专业基础课程的理论魅力和指导价值。

本书可作为高职高专动画专业的教材,也可供动画培训班的学员和动画爱好者学习参考。

<<动画概论>>

作者简介

吴振尘，长沙师范学校动画概论资深教师。

<<动画概论>>

书籍目录

绪论	1	1. “动画概论”课程概说	1	2. “动画概论”课程建设的思考	3	【思考与练习】	4
第1章 什么是动画	5	1.1 动画的定义	5	1. 已有的动画定义	5	2. 动画定义的总结	9
	10	1.2 动画的特性	10	1. 动画艺术的特性	10	2. 动画片与非动画片的区别	13
	16	2.1 动画的常规分类	16	1. 动画创作目的分类	16	2. 动画的造型分类	20
	21	3. 动画的叙事结构分类	21	4. 动画的审美主体分类	23	2.2 类型动画	24
	24	【思考与练习】	27	第3章 动画的发展是怎样的	28	3.1 动画的起源和技术发展	28
	28	1. 原始意象“动画”	28	2. 早期“动画”	29	3. 动画技术发展	31
	37	2. 现代动画阶段	40	3. 新媒体动画阶段	41	【思考与练习】	42
	43	4.1 欧洲动画的发展	43	1. 法国动画	43	2. 德国动画	46
	47	3. 英国动画	46	4. 俄罗斯动画	47	5. 南斯拉夫动画	48
	48	6. 欧洲动画的特点	49	4.2 美国动画的发展	50	1. 美国动画发展的分期	50
	50	2. 美国主要动画制作公司	54	3. 美国动画的特点	55	4.3 日本动画的发展	56
	56	1. 萌芽时期(1917 - 1945年)	56	2. 探索时期(1945 - 1962年)	56	3. 全面振兴的阶段(1963 - 1978年)	57
	57	4. 黄金时代(1978 - 1989年)	58	5. 世纪末的辉煌(1990 - 2000年)	59	6. 新世纪的发展(2001年至今)	61
	61	【知识拓展】韩国动画	63	4.4 中国动画的发展	65	1. 中国动画的历史	65
	74	2. 中国动画学派的特点	74	3. 中国港台动画	74	【思考与练习】	75
	76	第5章 动画是怎样创作的	76	5.1 动画创作者	76	1. 动画创作者与社会	76
	77	5.2 动画创作方法	81	1. 现实主义、浪漫主义与现代主义	81	2. 原创与改编	82
	81	3. 改编的方法	84	5.3 动画制作流程	86	1. 传统二维动画片制作流程	86
	86	2. 三维电脑动画制作流程	92	【知识拓展1】剪纸动画的制作流程	95	【知识拓展2】黏土动画的制作流程	96
	96	【思考与练习】	97	第6章 动画作品有哪些构成元素	98	6.1 动画叙事	98
	98	1. 动画的主题	98	2. 动画的母题	100	3. 动画的情节	101
	103	4. 动画的结构	103	6.2 动画角色	106	1. 动画角色造型	106
	106	2. 动画剧本的角色	116	6.3 动画场景	119	1. 动画场景的类型	119
	120	【思考与练习】	123	第7章 动画鉴赏与批评怎么表达	124	7.1 动画片的鉴赏	124
	124	1. 动画鉴赏的知识	124	2. 动画鉴赏的实例	125	7.2 动画片的批评	130
	130	1. 动画批评的定义和标准	130	2. 动画批评的方法和角度	130	3. 动画批评的实例	130
	135	【思考与练习】	135	第8章 动画产业的情况是怎样的	136	8.1 动画产业的环境	136
	136	1. 我国动画产业人才教育	136	2. 国产动画产业的政策环境	137	8.2 动画产业的特点	139
	139	1. 动画产业的关联度大	139	2. 动画产业的高投资、高风险和高回报	139	3. 动画产业的环保性、可持续性	140
	140	4. 动画产业具有贴近年轻人的创意性	140	5. 动画产业以版权、形象权为核心的赢利模式	140	8.3 动画产业的发展阶段	141
	141	1. 仅以书刊为内容载体	141	2. 以书刊和动画电影为内容载体	141	3. 电视媒体的加入	141
	142	4. 网络等新媒体的加入	142	8.4 动画衍生产品的开发	143	1. 动画的产业链	143
	143	2. 动画衍生产品的开发对象	143	3. 动画形象授权	144	【思考与练习】	146
	147	参考文献	147				

<<动画概论>>

章节摘录

插图：

<<动画概论>>

编辑推荐

《21世纪高等职业教育数字艺术与设计规划教材:动画概论》编辑推荐：21世纪高等职业教育数字艺术与设计规划教材，教学资源达4GB，体系严谨完整，为动画专业学生的理论知识打下坚实的基础。

<<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>