

<<动漫概论>>

图书基本信息

书名：<<动漫概论>>

13位ISBN编号：9787118079838

10位ISBN编号：7118079839

出版时间：2012-4

出版时间：国防工业出版社

作者：王洋 等著

页数：162

字数：242000

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>

## <<动漫概论>>

### 内容概要

《动漫概论》，本书主要内容包括动漫概述、动漫的历史发展、动漫造型设计、动漫剧本、动画片的制作、动漫软件、动漫的创意与推广，针对我国的动漫产业现状，从动画的创意与推广环节进行深入剖析，并引入欧美、日韩等国家的成功案例、动漫案例介绍等。

## <<动漫概论>>

### 书籍目录

#### 第一章 动漫的概述

##### 第一节 动漫的概念

- 一、动漫的定义
- 二、动漫产业
- 三、动漫名词解释
- 四、动漫制作工具

##### 第二节 动漫的分类

- 一、动漫的形式类型
- 二、动漫的功能类型

##### 第三节 动漫的创作概念

- 一、动漫创作的目的原则
- 二、动漫创作的规律
- 三、动漫创作的特点

本章小结

思考练习

#### 第二章 动漫的商业运行

##### 第一节 动漫产业的特点

- 一、动漫产业的基本特点
- 二、动漫产业与其他产业的差别
- 三、动漫产业独特的优势

##### 第二节 产业链

- 一、动漫的产业链
- 二、如何建立完整的产业链条

##### 第三节 推动动漫产业化的关键力量

- 一、原创力
- 二、资本力
- 三、市场推广力
- 四、政府扶持力
- 五、产权保护力

本章小结

思考练习

#### 第三章 动漫的“技术”基础

##### 第一节 动漫创作的流程

- 一、二维动画创作流程
- 二、三维动画创作流程
- 三、逐格动画创作流程

##### 第二节 动漫的前期创意阶段

- 一、主创团队的主要人员组成
- 二、主创团队在创作初期需要讨论的工作内容
- 三、前期创意阶段开始后需要完成的工作

##### 第三节 二维动画的技术环节

- 一、设计稿
- 二、原画
- 三、动画
- 四、动检

## <<动漫概论>>

### 五、描线上色

#### 第四节 三维动画的技术环节

- 一、建模(建立模型)
- 二、材质(展UV, 贴图),
- 三、动作(骨骼绑定, 动作调节)
- 四、灯光(光线设定)
- 五、渲染

#### 第五节 逐格动画的技术环节

- 一、制偶
- 二、布景
- 三、灯光
- 四、拍摄

#### 第六节 后期合成技术环节

- 一、电脑合成
- 二、音频制作
- 三、剪辑

本章小结

思考练习

### 第四章 动漫的“美术”特点

#### 第一节 构建虚拟世界的元素

- 一、什么是画面
- 二、结构

### 第五章 动漫的“影片”属性

### 第六章 动漫在各国的发展

参考文献

## &lt;&lt;动漫概论&gt;&gt;

## 章节摘录

版权页：插图：一、动漫的定义 Cartoon——狭义动画，纸面漫画。

Animation——广义动画，泛指一切通过各种造型手段和技术手段"制作"出来的运动影像。

美术片——中国特有的定义，强调了动画与美术的关系及中国动画创作观。

动漫——一种非专业的叫法，来源于日本漫画和动画相结合的产业模式。

CG——computer graphics（计算机图形学），数字技术（计算机技术）与动画结合后的新型动画形式。

动漫是一门幻想艺术，更容易直观表现和抒发人们的感情，可以把现实不可能看到的转为现实，扩展了人类的想象力和创造力。

广义而言，把一些原先不活动的东西，经过影片的制作与放映，变成会活动的影像，即为动画或动漫。

"动漫"的中文叫法源自日本。

第二次世界大战前后，日本称以线条描绘的漫画作品为"动漫"。

动漫是通过把人、物的表情、动作、变化等分段画成许多画幅，再用摄影机连续拍摄成一系列画面，给视觉造成连续变化的图画。

它的基本原理与电影、电视一样，都是视觉原理。

医学已证明，人类具有"视觉暂留"的特性，就是说人的眼睛看到一幅画或一个物体后，在1/24s内不会消失。

利用这一原理，在一幅画还没有消失前播放出下一幅画，就会给人造成一种流畅的视觉变化效果。

因此，电影采用了每秒24幅画面的速度拍摄播放，电视采用了每秒25幅（PAL制，中国电视就用此制式）或30幅（NTSC制）画面的速度拍摄播放。

如果以每秒低于24幅画面的速度拍摄播放，就会出现停顿现象。

定义动漫的方法，不在于使用的材质或创作的方式，而是作品是否符合动画的本质。

时至今日，动画媒体已经包含了各种形式，但不论何种形式，它们都有一些共同点：其影像是以电影胶片、录像带或数字信息的方式逐格记录的；另外，影像的"动作"是被创造出来的幻觉，而不是原本就存在的。

早期，中国将动漫称为美术片；现在，国际通称为动画片。

二、动漫产业 产业：是指在国民经济中具有同一性质，承担一定社会经济功能的活动单元构成的具有相当规模和社会影响的组织结构体系。

数字内容产业：是一个以创意为核心的，以数字化为主要表现形式的新型产业群。

动漫产业：一种民间称谓，指动画和漫画及其产业链的总合。

数字媒体产业：一种新兴的叫法，指游戏、建筑表现、多媒体等涉及计算机艺术创作的新媒体形式。

动漫产业实际上是以"创意"为核心，以动画、漫画为表现形式，包含动漫图书、报刊、电影、电视、音像制品、舞台剧和基于现代信息传播技术手段的动漫新品种等动漫直接产品的开发、生产、出版、播出、演出和销售，以及与动漫形象有关的服装、玩具、电子游戏等衍生产品的生产和经营的产业。

2004年，全球数字内容产业产值达2228亿美元，与游戏、动画相关的衍生产品产值超过5000亿美元，英国数字娱乐产业年产值占GDP的7.9%，称为该国的第一大产业；美国网络游戏已连续四年超过好莱坞电影业，称为全美最大娱乐产业；日本游戏市场每年创造着2万亿日元的市场规模，动画产品出口值远远高于钢铁出口值；韩国动漫产业出口值占全球30%，已成为韩国国民经济的六大支柱产业之一。

从全球来看，动漫产业已经成为一个庞大的产业。

## <<动漫概论>>

### 编辑推荐

《数字艺术设计系列"十二五"规划教材:动漫概论》结合实例详细介绍了动漫在各国的发展历程,以史为鉴,指明了动漫的发展方向。

<<动漫概论>>

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>