

<<数字动漫概论>>

图书基本信息

书名：<<数字动漫概论>>

13位ISBN编号：9787121101106

10位ISBN编号：7121101106

出版时间：2010-2

出版时间：电子工业出版社

作者：江永春 编

页数：217

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>

## &lt;&lt;数字动漫概论&gt;&gt;

## 前言

“动漫”，从狭义上说，是指使用电影镜头语言绘制的漫画；从广义上说，就是动画和漫画两种艺术载体的总称。

一般提到动漫书，是指前者；提到动漫产业，则是指后者。

动漫产业，是一种文化创意产业，是指以“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。

一部优秀的动画作品从策划到制作完成，是一项既复杂、严谨，又充满着创造性的工作。

在一部动画片的创作及制作过程中，分镜头的设计体现了动画片叙事语言风格、构架故事的逻辑、控制节奏的重要环节。

分镜头台本是导演根据文字剧本提供的艺术形象和情节结构，运用电影手法把它表现出来的。

具体地说，就是对剧本进行二度创作，按电影的手法把它表现出来，每个镜头要依次编号，写出内容和处理方法。

动画片的内容主要通过绘画形式来体现它的艺术效果并感染观众。

本书按照“以服务为宗旨，以就业为导向”的职业教育办学指导思想，采用“行动导向，任务驱动”的方法，以任务引领知识的学习，把基础知识的学习和基本技能的掌握有机地结合在一起，从具体的实践中培养自己的应用能力。

通过“知识链接”等内容的延伸，进一步开拓学生视野；最后通过“课后实训”、“课后习题”。

促进读者巩固所学知识并熟练操作。

本书的经典案例来自于生活，更符合职业学校学生的理解能力和接受程度。

本书的主要特色如下：（1）目标鲜明地阐述了每一章的学习重点。

（2）剖析优秀动画片案例，从剧本、镜头、蒙太奇、剪辑、分镜头台本、构图、色彩到声音处理。分享它们的灵感与创作。

（3）在每一章的最后，有课后实训和课后习题，使读者增强对知识的应用能力，复习本章的内容，加深对所学知识的理解。

（4）书中各章节配备相应的教案和习题答案，使任课教师得心应手。

本书针对当今日益火爆的数字动漫行业，从实用角度出发，通过10多组精美的任务案例，从动画概论的基础理论入手，详细介绍了动画的制作流程、动画制作的基本原理、动画剧本创作、动漫镜头语言和绘制技法及规律，同时通过国内外优秀的分镜头实例，对画面分镜头的技法从理论到实践操作都进行了详细的讲述。

本书共分10章，从动画概论的基础理论入手，以分镜头台本为重点而展开各章，主要内容如下：第1章介绍了动画的诞生与发展过程，使读者掌握不同风格的动画流派，了解动漫的产业化结构及发展。

## <<数字动漫概论>>

### 内容概要

适应职业教育计算机课程改革的要求，从数字动漫技能培训的实际出发，结合当前动漫行业的发展现状，我们组织编写了本书。

本书的编写从满足经济发展对高素质劳动者和技能型人才的需要出发，在课程结构、教学内容、教学方法等方面进行了新的探索与改革创新，以利于学生更好地掌握本课程的内容，利于学生理论知识的掌握和实际操作技能的提高。

本书以任务引领教学，通过精彩、丰富的任务案例，从动画概论的基础理论入手，详细介绍了动画的制作流程、动画制作的基本原理、动画剧本创作、动漫镜头语言和绘制技法及规律，同时通过国内外优秀的分镜头实例，对画面分镜头的技法从理论到实践操作都进行了详细的讲述。

本书动画知识讲解全面，任务案例丰富，剪操作性强，既可提高读者相关行业的理论水平，又可提高读者的应用操作技能。

本书是职业教育数字动漫相关专业的基础教材，也可作为各类数字动漫培训班的教材，还可以供数字动漫设计、制作人员参考学习。

## &lt;&lt;数字动漫概论&gt;&gt;

## 书籍目录

第1章 动漫概论 课堂实例导入 三维动画“啤酒广告” 任务描述 知识链接 1.1 动画的诞生 1.2 动画的应用 1.3 动画的制作技法 1.4 世界各国的动画发展 1.5 动画片的产业化制作 总结与回顾 课后实训 课后习题 第2章 动画的基本原理及规律 课堂实例导入 开放的花朵 任务描述 知识链接 2.1 视觉原理 2.2 制作原理 2.3 动画运动的时间和节奏 2.4 卡通角色的运动及规律 总结与回顾 课后实训 课后习题 第3章 动画设计的基本过程 课堂实例导入 动画制作实验室 任务描述 知识链接 3.1 二维动画的制作流程 3.2 三维动画的制作流程 知识拓展 总结与回顾 课后实训 课后习题 第4章 剧本创作 课堂实例导入 剧本 任务描述 知识链接 4.1 动画剧本概述 4.2 故事梗概的形成 4.3 段落大纲的形成 4.4 分场大纲(文学脚本)的形成 4.5 电影剧本(分场剧本)的形成 总结与回顾 课后实训 课后习题 第5章 认识镜头 课堂实例导入1 镜头 任务描述 知识链接 5.1 镜头类型 实训分析 课堂实例导入2 镜头景别 任务描述 知识链接 5.2 镜头景别 实训分析 课堂实例导入3 镜头角度运用 任务描述 知识链接 5.3 镜头角度 实训分析 课堂实例导入4 运动镜头的运用 任务描述 知识链接 5.4 运动镜头 实训分析 总结与回顾 知识拓展 课后实训 课后习题 第6章 蒙太奇与镜头剪辑 课堂实例导入 蒙太奇手段 任务描述 知识链接 6.1 蒙太奇概述 6.2 认识剪辑 实训分析 总结与回顾 知识拓展 课后实训 课后习题 第7章 分镜头台本的概述 课堂实例导入 小品动画 任务描述 知识链接 7.1 电影分镜头拍摄的形成 7.2 动画分镜头台本的概述 7.3 文字分镜头台本(脚本) 7.4 分镜头设计的前期准备 总结与回顾 课后实训 课后习题 第8章 画面分镜头台本的制作 课堂实例导入 画面分镜头台本设计要素 任务描述 知识链接 8.1 创作画面分镜头脚本原则 8.2 画面分镜头台本的制作方法 总结与回顾 课后实训 课后习题 第9章 声音 课堂实例导入 “三个和尚”动画声音分析 任务描述 知识链接 9.1 声音分类 9.2 动画中的声音制作 9.3 声音与画面 9.4 声音蒙太奇 9.5 “三个和尚”声音分析 课后实训 课后习题 第10章 动画作品画面分镜欣赏 参考答案 参考文献 参考片目

## &lt;&lt;数字动漫概论&gt;&gt;

## 章节摘录

插图：美国动画以剧情为主，极少批判人类的失败、社会状况、世界政治，内容不是很复杂，迎合大众的娱乐品味；人物性格鲜明，道德观单纯，主角都是真善美的化身，善良必战胜邪恶；主角一般都配有有趣、滑稽可爱的配角，用来衬托主角的完美；动作表演生动夸张，强调流畅富有弹性的动作设计；音乐优美动听，并利用富有想象力的音效加强画面的夸张与力度。

这些是美国动画普遍的特点，同时也通过影片的传播把这套价值标准推广到了世界各地。

2. 欧洲动画在欧洲的许多国家都得到了不同程度的发展，形成了各自不同的鲜明风格。

这类动画的主题往往强调现实主义风格和生活化气息，而不像美国动画那样倾向于戏剧性效果；注重艺术的表现风格，有着强烈的视觉冲击力和浓郁的艺术性；受欧洲国家多元化文化的影响，其动画具有突出的个人绘画风格和丰富多彩的创意灵感。

法国是一个有着深厚文化积淀、古老又充满活力、焕发浪漫气息的国度。

以视觉艺术闻名于世的法国，动画的发展亦不例外，可以说是欧洲动画的诞生地。

20世纪20年代末，法国动画多为俄、美、英等外来移民所作，但本土亦不乏独立导演。

由于多元文化的融合和倡导自由主义，动画家拥有无限的创作空间，大大小小的工作室使法国动画有别于其他国家，极具原创性。

这一时期正是欧洲抽象绘画萌芽之时，巴黎的一些画家开始把抽象绘画运用到动画创作中。

这种构想和理论的探索，虽然在当时未能受到重视，但为以后抽象动画的实现开辟了道路。

1979年完成的动画片“国王与小鸟”，以其超现实风格获得多项国际影展奖，该作品的风格影响了许多法国年轻的艺术家，如图1-64所示。

法国动画的发展除了艺术家的努力外，也离不开政府的支持与投入。

20世纪80年代，法国电影工业在政府的辅助下鼓励长篇动画片创作，政府的支持与对外合作支撑起了法国动画产业，使其进入繁荣发展时期。

短片、系列片，以及大量的个人作品和精品不断涌现。

但是其中较少有大师的作品和长篇创作，突出呈现的是原创色彩很浓的工作室风格。

俄罗斯民族以其艺术上的卓然成就，为人类的历史留下了诸多极具价值的作品。

俄罗斯的动画艺术家们以他们独特而严谨的创作态度，使俄罗斯动画以其温婉含蓄的气质而有别于其他国家，其作品多具有现实意义和政治思想。

系列动画片“兔子等着瞧”描写的是兔子与狼的故事，它类似于迪斯尼的“猫和老鼠”，具有很强的幽默性和娱乐性，又具有鲜明的民族特色，融入了俄罗斯民间舞蹈、古典名曲、绘画雕塑等，表现出深厚的文化底蕴，使人们在欣赏动画的同时，得到多种艺术的享受，如图1-65所示。

<<数字动漫概论>>

编辑推荐

《数字动漫概论》：职业教育课程改革系列教材

<<数字动漫概论>>

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>