

<<世界动画艺术概论>>

图书基本信息

书名：<<世界动画艺术概论>>

13位ISBN编号：9787301173268

10位ISBN编号：7301173261

出版时间：2010-09

出版时间：北京大学出版社

作者：杨松楠

页数：131

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>

<<世界动画艺术概论>>

前言

随着信息时代的到来,人们的生产生活方式及观念都发生了深刻的变化,市场竞争日趋全球化,企业也处在立体化的竞争状态,企业对艺术设计人才的需求也会更高,这为艺术设计教育带来了广阔的发展空间和严峻的考验。

我国高校艺术设计专业随着经济社会发展的需要和文化事业需求的不断升温,高素质艺术设计人才的培养备受关注。

一个国家产业的发达,必然和它的人才培养体系密不可分。

在教学体系中,优秀的教师不可或缺,而一套好的教材对于艺术设计教育也同样重要,它关系到培养出来的学生是否能成为业界有影响力的骨干和实干人才,因而直接关系到产业的发展。

教材是实现教育目的的主要载体,是教学的基本依据,是学校课程最具体的形式。

同时高质量的教材也是培养高质量优秀实战型专项人才的基本保证。

本套“全国高职高专规划教材·艺术设计系列”教材的编写,就是为了适应行业企业需求,提高艺术设计专业人才职业能力和职业素养而编写的。

从选题到选材,从内容到体例,都制定了统一的规范和要求。

为了完成这一宏伟而又艰巨的任务,由北京大学出版社、北京汇佳职业学院组织一批有志于这方面研究的设计专业教师和具有实践经验的一线设计师及专家,经过近年的教学实践和专题研究,编写了本套教材。

合理的作者团队结构,使本套教材能够紧密结合教学实际,讲解知识深入浅出,注重理论与实践的结合,引导学生独立思考,激发学生的创造性和积极性,形成其特色鲜明的一面。

<<世界动画艺术概论>>

内容概要

本书是高职高专影视动画专业系列教材之一。

结合高职教育的特点,本书以简练的语言和丰富的图例,从动画的基本概念、基本原理和基本规律入手,从不同角度和不同层面,全面、系统地讲述动画艺术的本质特征、思维方式、创作规律、实用功能和学科体系等理论知识。

具体内容包括:动画概述、动画的分类、动画的风格与流派、动画的制作流程、动画的创作方法和动画从业人员的基本素质,以此帮助学生树立正确的动画艺术基本观念。

本书适用于高职高专影视动画专业学生作为动画基础课程教材使用,也可供相关专业人员参考阅读

。

<<世界动画艺术概论>>

书籍目录

第1章 动画概述 1.1 动画片的概念 1.1.1 动画的基本概念 1.1.2 卡通的概念 1.1.3 动画片的概念 1.2 动画片的起源与发展 1.2.1 行业探索阶段 1.2.2 行业形成阶段 1.2.3 行业发展阶段 1.2.4 行业成熟阶段 1.3 动画片的特点与应用范围 1.3.1 动画片的特点 1.3.2 动画的应用范围 本章小结 课后思考

第2章 动画片的分类 2.1 按艺术类型分类 2.1.1 平面动画 2.1.2 立体动画 2.1.3 电脑动画 2.1.4 其他形式的动画 2.2 按传播类型分类 2.2.1 影院动画 2.2.2 电视动画 2.2.3 网络动画 2.2.4 OVA动画 2.3 按性质分类 2.3.1 艺术动画 2.3.2 商业动画 2.3.3 科教动画 2.4 按叙事结构分类 2.4.1 文学性叙事方式 2.4.2 戏剧性叙事方式 2.4.3 抽象性叙事方式 2.4.4 纪实性叙事方式 本章小结 课后思考

第3章 动画片的风格流派 3.1 中国动画的风格与流派 3.1.1 中国动画的发展 3.1.2 中国动画的艺术特征 3.2 美国动画的风格与流派 3.2.1 美国动画的发展 3.2.2 美国动画的艺术特征 3.2.3 美国艺术动画 3.3 日本动画的风格与流派 3.3.1 日本动画的发展 3.3.2 日本动画的艺术特征 3.4 其他地区的动画风格与流派 3.4.1 俄罗斯动画 3.4.2 捷克动画 3.4.3 加拿大动画 本章小结 课后思考

第4章 动画片的创作流程 4.1 动画制作的工具 4.1.1 制作工具 4.1.2 拍摄工具与设备 4.1.3 常用软件 4.2 传统动画的工艺流程 4.2.1 前期策划阶段 4.2.2 中期具体制作阶段 4.2.3 后期合成阶段 4.3 计算机动画的工艺流程 4.3.1 计算机动画及其特点 4.3.2 计算机动画的种类 4.3.3 计算机二维动画 4.3.4 计算机三维动画 4.4 动画文件格式 4.5 “无纸动画”的工艺流程 本章小结 课后思考

第5章 动画片创作方法 5.1 商业动画片的创作原理 5.1.1 商业动画片的观众需求 5.1.2 商业动画片的创作原则 5.1.3 动画片的主要创作内容 5.2 艺术动画片的创作原理 5.2.1 艺术动画片的创作意义 5.2.2 艺术动画片的创作思路 5.2.3 艺术动画片的表现形式 5.2.4 形式与内容的结合 本章小结 课后思考

第6章 动画创作者的基本素质 6.1 基本技能 6.1.1 善于观察 6.1.2 丰富的设计思维 6.1.3 良好的美术造型基础和熟练的动画技能 6.1.4 色彩感觉 6.1.5 团队合作精神 6.1.6 软件操作能力 6.2 动画创作与制作 6.2.1 导演 6.2.2 美术设计 6.2.3 原画设计 6.2.4 动检与修形 6.2.5 动画绘制 6.3 影视语言 6.3.1 镜头设计 6.3.2 场面调度 6.3.3 剪辑 6.3.4 声音 6.4 综合素质 本章小结 课后思考

附录 动画专业术语(中英文对照) 参考文献

<<世界动画艺术概论>>

章节摘录

插图：4.沃特·迪士尼迪士尼公司是美国动画黄金时代的代表，它辉煌的业绩改写了动画的历史地位，使动画行业成为商业影视艺术行业。

同时迪士尼公司也是全球公认的最具成就的动画生产基地。

迪士尼制片精神非常严谨，无论是影片风格、故事情节、色彩声音、人物场景设计还是后期技术处理，都展示出刻苦创业的精湛品质。

他们在制作技术上不断提高创新，尽可能地做好每一部不同时期的影片，使观众陶醉在梦幻般的世界里。

在动画片制作中，几乎每项技术发明都印着迪士尼的名字，迪士尼动画影片的标准，也基本成为当时衡量动画影片质量优劣的标准。

而沃特·迪士尼本人，则被誉为杰出的动画大师。

1.2.4行业成熟阶段1937年，迪士尼公司制作完成世界上第一部彩色动画长片《白雪公主》。

影片优美的艺术性，精湛的制作工艺令人叹为观止，轰动国际影坛。

它运用彩色胶片合成录音技术，创造了动画长片的奇迹，也使迪士尼公司的经营方向，由短片生产转为长片生产。

这种具有长篇剧情的影院动画，逐渐成为动画产业中的“主流动画”，也标志着动画技术与艺术的结合达到了高度完美的统一，进入了行业成熟阶段。

与此同时，美国其他动画公司也在努力发展，丰富了美国动画片的风格特色。

20世纪中期以来，随着动画技术的逐渐成熟，世界各国的动画业也得到了长足的发展，不同国家、各具风格的优秀动画影片不断涌现。

规范的制作流程和产业化的生产模式，使动画越来越走向繁荣和成熟。

<<世界动画艺术概论>>

编辑推荐

《世界动画艺术概论》：全国高职高专规划教材·艺术设计系列(动漫篇)

<<世界动画艺术概论>>

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>