

<<现代动画概论>>

图书基本信息

书名：<<现代动画概论>>

13位ISBN编号：9787508475462

10位ISBN编号：7508475461

出版时间：2010-10

出版时间：水利水电出版社

作者：房晓溪

页数：90

字数：152000

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>

## <<现代动画概论>>

### 前言

动画起源于人类用绘画记录和表现运动的愿望，随着人类对运动的逐步了解及技术的发展，这种愿望成为了可能，并逐步发展成为一种特殊的艺术形式。

21世纪，人类社会进入了信息时代与知识经济时代。

在这个飞速发展的时代里，经济全球化与文化多元化已经成为不可阻挡的历史潮流。

随之而来的是跨文化传播在全球的迅速兴起，而影视艺术作为当今世界影响力最大的艺术创造和文化传播方式之一，在跨文化传播中具有最广泛的观众群和覆盖面。

全书大致分为三部分内容：（1）从历史方面概述动画的起源与发展，从属性方面阐述动画的性质及特征，从形态方面解释动画的结构与组成关系。

（2）从生产流程方面讲述动画片产生的工序，从表层概念方面讲述动画的一些基本常识。

（3）从深层概念方面论述动画创作的学习与思维方法，从学术研究与交流方面概述了动画的理论体系与学科体系，列举经典作品。

本书以清晰的架构对影视动画做了全方位的介绍。

在理论方面，从动画的本质出发，介绍动画的发展史、动画的分类、世界动画的风格流派；在创作时间方面，介绍动画的创作要素、原画设计、动画的制作流程、动画创作者的基本修养。

本书由房晓溪编著，参加编写的人员还有刘齐稳、卢娜、孔庆兰、张焯、王俊、常久利、周国栋、王瑶、庄艳明、纪赫男、方鑫海、宋忠良等人。

由于技术的不断成熟，制作工具也会不断发展进步，制作手段不断完善与成熟，我们希望本书能够起到抛砖引玉的作用。

欢迎广大读者与我们联系，提出宝贵的意见和建议，以便我们在以后的版本中不断改进。

## <<现代动画概论>>

### 内容概要

本书以教学大纲为基础，结合数年教学经验，以清晰的架构对影视动画做了全方位的介绍。作者从动画的本质出发，介绍动画的起源与发展、动画片的分类、国内外动画的艺术特征、动画片的生产工艺流程及创作者素养和动画片的创作原理。

从易教与易学的实际目标出发，用丰富的范例对影视动漫进行了生动、直观的讲解。

本书是动画专业的基础教程，书中同步配以大量珍贵的图片，具有趣味性与可读性，不仅适合高校动漫、游戏、影视及相关专业师生的教学使用，也适合相关研究人员、从业人员及一般爱好者阅读。

## &lt;&lt;现代动画概论&gt;&gt;

## 书籍目录

前言第1章 动画的起源与发展 1.1 动画的起源 1.1.1 创作动画的意念 1.1.2 动画早期的形态 1.1.3 动画的诞生 1.1.4 动画片的成形 1.1.5 两种倾向 1.2 动画的定义与特征 1.2.1 主流动画 1.2.2 非主流动画 1.2.3 动画片的本质特征 1.2.4 动画片的功能特征 1.2.5 动画片的艺术特征 本章小结 思考与练习

第2章 动画片的分类 2.1 艺术形式 2.1.1 平面动画 2.1.2 立体动画 2.1.3 电脑动画 2.2 叙事形式 2.2.1 文学性叙事方式 2.2.2 戏剧性叙事方式 2.2.3 纪实性叙事方式 2.2.4 抽象性叙事方式 2.3 传播形式 2.3.1 电影传播 2.3.2 电视传播 2.3.3 新型媒体传播方式的动画 本章小结 思考与练习

第3章 国内外动画的艺术特征 3.1 中国动画的艺术特征 3.1.1 中国动画与“中国学派” 3.1.2 中国动画的艺术特征 3.2 美国(迪斯尼)动画的创作特征 3.2.1 迪斯尼王国的诞生与发展 3.2.2 迪斯尼创作特征 3.2.3 美国其他主流动画 3.2.4 美国艺术动画情况 3.3 日本动画的艺术特征 3.3.1 日本动画的发展 3.3.2 日本动画的艺术特点 3.4 日本的电视动画 3.5 其他各国动画的艺术特征 3.5.1 主流动画 3.5.2 实验动画 本章小结 思考与练习

第4章 动画片的生产工艺流程及创作者素养 4.1 动画片创作基本原理与应用 4.2 动画片创作的主要工序及其任务 4.2.1 前期策划阶段 4.2.2 中期创作阶段 4.2.3 后期制作阶段 4.2.4 导演的创作 4.3 动画短片创作技巧 4.3.1 形式和内容引人注目 4.3.2 故事结构的简化 4.3.3 故事主题内涵的挖掘 4.3.4 动画短片的独特情感与韵味 4.4 其他动画片的创作及制作 4.4.1 偶类动画片 4.4.2 剪纸风格动画片 4.5 动画创作者基本素养 4.5.1 扎实的美术基础 4.5.2 影视创作规律与技能 4.5.3 综合素质 本章小结 思考与练习

第5章 动画片的创作原理 5.1 动画片创作的构成要素 5.1.1 一般主题及内容 5.1.2 剪辑与蒙太奇 5.2 动画片的素材、题材与主题 5.2.1 动画素材 5.2.2 动画题材的选择 5.3 动画形象塑造 5.3.1 动画形象的特征 5.3.2 动画形象设计 5.3.3 动画形象塑造技巧 5.4 主流动画片的创作原理 5.4.1 主流动画片的观众心理需求 5.4.2 主流动画片的创作原则 5.4.3 非主流动画片的创作原则 5.5 动画风格的形成 本章小结 思考与练习

## &lt;&lt;现代动画概论&gt;&gt;

## 章节摘录

插图：(2) 区别。

美术作品与动画片同属于视觉艺术，都是让人们“看”的，但是同样是让人观看，美术作品和动画影片却有本质的不同。

美术作品表现的是事物的瞬间形象，是静止的。

美术创作者必须选取事物发展过程中最典型的瞬间，最能代表事物形象的一面来表现创作者在固定的时间和空间内所需要表现的内容；动画片创作者却有更大的自由，相对于美术作品的“静止”、“瞬间”，动画影片表现的是“运动”、“发展”。

动画片通过放映机连续放映，创作者可以把无数个固定的画面连接起来，让静止的事物运动起来，组成一个模拟真实事物而又区别于真实事物的电影的“时空”。

有了这个“时空”，创作者就可以直接表现事物的发展过程，表现事物的运动本质，从而在这些发展和运动中更完善地表现和揭示创作主题，美术作品只能通过固定的画面让观者联想整个故事的发展过程。

表现方式上动画片这种时空结合的运动性，是动画片与美术的显著不同之处。

美术作品都是静止的，欣赏时可以从上到下，从左到右，从整体到局部反复的观察，还可以盯住画面或某一部分凝视，想怎么看就怎么看，完全不受限制。

动画片则不能给观众这种自由：观众的眼睛受到放映机（准确地说是创作者意图）的限制，创作者限定了观众观看的内容，并且在观看方式上也不能像观看美术作品一样反复观看。

相对动画电影，美术作品在整个欣赏过程中观众的参与程度较大，创作者通过作品引发观众的联想和感受，从而完成创作意图的传达。

由于观众自身素质、修养、经验的不同，他们的联想和感受也会不同，而在电影中创作者主观意识的介入程度更大。

动画片的创作者可以把事情的来龙去脉，前因后果及发展过程，按照创作者的立场、观点及感受重新组织后展现在银幕上，观众的感受在很大程度上只能是对创作者感受的理解和认同。

这种感知方式的强制性是动画片与美术的另一个不同之处。

二者虽然同属视觉艺术，但现代动画电影不再是单纯的视觉艺术，它已成为一种综合性的视听艺术。

构成美术作品的构图、透视、色彩、造型等元素还是在美术的范畴内，而现代动画电影几乎包罗了现有的艺术形式：文学、戏剧、摄影、音乐、服装、化妆等，甚至包括美术本身。

除此之外，现代动画电影还广泛运用电脑合成，数码声音等高科技手段。

这一切导致了动画电影在构成上的多样性。

这是它与美术的又一不同之处。

动画片还有一个显著的特点，那就是动画影片中蒙太奇的运用，创作者可以按自己的意图重新组接时间、空间和事物的发展和运动，创造出一种全新的叙事方法，这种特殊的叙事方式区别于其他一切艺术思维，从而使动画片产生了区别于美术的魅力。

## <<现代动画概论>>

### 编辑推荐

《现代动画概论》：普通高等教育面向21世纪动漫系列教材。

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>