

<<动画概论>>

图书基本信息

书名：<<动画概论>>

13位ISBN编号：9787565700088

10位ISBN编号：7565700088

出版时间：2010-8

出版时间：人民出版社

作者：贾否

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>

<<动画概论>>

内容概要

动画产业全球化几乎与我国改革开放的历史同步，20世纪最后十年，名目繁多的动画资讯突然涌入国门。

各种各样的动画片、专业教科书和动画衍生物品处处可见。

2002年中国传媒大学出版社首次推出《动画概论》专著，带动了一系列国产动画教材的面世，遗憾的是，不少书籍对动画技术层面的论述多于艺术品质的探讨，更缺少理论层面的系统研究。

尽管动画专业是新兴学科，很多中学生还是将这一历史较短的专业当作升学的理想志向。

但是多数家长并不是很了解动画专业的性质，千里迢迢陪伴孩子赶考似乎有些盲目。

即使经历各种名目的预科培训和诸多环节的入学测试，很多孩子也不是很清楚这个过程对自己意味着什么。

当然，也有学生很早就将动画作为自己终生的志业——有人甚至三年落榜不言放弃，屡败屡战，勇气可嘉。

因此，更全面、更系统和更实用的《动画概论》第三版似乎是雪中送炭。

《动画概论》第三版立足于世界动画领域前沿审视动画学科，本着认识、实践、再认识的科学信念看待动画艺术的过去、现在和未来。

<<动画概论>>

书籍目录

前言再版说明绪论认识篇 导言 第一章 动画历史 第一节 梦想与发明(1824-1895) 第二节
 探索与发现(1895-1930) 第三节 挑战与发展(1930-1942) 第四节 自由意志(1942-1980)
 第五节 新技术时代(1980-新世纪) 第二章 动画本体 第一节 视觉构成 第二节 声音构成
 第三节 叙事特性 第四节 技术机制 第三章 动画创作 第一节 创作原理 第二节
 创作流程 第三节 故事结构 第四节 作品类型 第四章 动画应用 第一节 文化传播
 第二节 知识普及 第三节 影视特效 第四节 广告制作 第五节 电子游戏实践篇
 导言 第五章 动画语言 第一节 运动过程分解 第二节 动画运动还原 第三节 制约分
 解与还原的条件 第四节 动画运动表现 第六章 动画制作工艺 第一节 平面绘制 第二
 节 立体塑造 第三节 电脑虚拟 第七章 动画人才素质培养 第一节 观察、梦想、创造
 第二节 借鉴传统 第三节 研究经典作品 第四节 能力训练 第五节 思维训练与资源
 积累 第八章 动画创作练习 第一节 资源开发 第二节 材料提炼 第三节 作品设计
 第四节 制作工艺 第五节 影像生成研究篇 导言 第九章 动画理论体系 第一节 动画
 创作理论 第二节 动画技术理论 第三节 动画本体理论 第十章 动画研究对象 第一节
 研究某一特性 第二节 研究某一技术 第三节 研究某一功能 第四节 研究衍生产品
 第十一章 动画研究方法 第一节 研究准备 第二节 研究过程 第三节 论文写作 第
 四节 研究案例 第十二章 动画学科特点 第一节 专业归属 第二节 课程设置 第三节
 专业特点 第十三章 动画职业 第一节 主导职业 第二节 相关职业 第三节 自由职
 业附录1 参考文献附录2 专业术语附录3 动画节简介后记

<<动画概论>>

章节摘录

插图：第一章 动画历史 引言 动画作为艺术的起源可以追溯到人类视觉文化遗产的各种图形记载，画在岩石和墙壁上的图画常常是一些运动过程的不同阶段，很难确定作者当时的意图，但是那些图形图式巧合了动画分解运动过程的基本原理。

动画作为一种依赖科学技术的新型艺术形式，它的基本特征是一系列渐变的图谱所呈现的意义。

为了认识动画的艺术价值，理论家试图从人类古老历史中寻找渊源，尽量借鉴考古学和人类学对古代岩石和壁画上的序列图形的各种解释成全动画的基本理论。

然而动画技术发明者根本没有在意那些记录运动幻觉的序列动态图样的原始动机，而是借用那些图形的视觉印象完成了创造梦想的机器，艺术家利用这个机器创造新的梦想。

因此，动画的起源与发展需要从两方面看，一方面是科学技术进步对动画艺术形式的重要性，另一方面是这种艺术形式本身的生命力。

机械技术出现之前的原始意象“动画”和源于16世纪的“指翻书”动画的缺陷是它们并没有动力机制，较少表现出绘画范畴以外的意义。

19世纪的机械试验动画也仅仅是简单再现了某些运动现象，并且这个功能在很长时间内作为光学和机械技术的实验工具。

动画在19世纪末和20世纪初才渐渐显现出自己的艺术特性，这种独立价值实现的过程让埃米尔·雷诺身心疲惫，并且他的成就长期笼罩在电影工业的阴影中。

大约在雷诺去世十年之后，经过几位后继者的艺术尝试和技术改进，动画形式在电影的领域引起关注。

经过更多的艺术实践与技术研发，动画这一形式才最终显示出它的创造性优势，并且于20世纪20年代脱颖而出。

大约在20世纪末伴随数字技术和网络媒体的发展动画进入空前繁荣的时代，并且作为一种朝阳艺术产业遍及全球。

然而，泛滥传播的形势似乎也在消解动画自身的某些更有价值的层面。

因此，我们有必要寻本溯源，认识真理。

<<动画概论>>

后记

弹指间又过了五年时光，日积月累的教学笔记促使我第三次改写《动画概论》，希望能够就此画上句号。

我的动力一方面来自对知识的兴趣，另一方面来自对事业的责任，同时也以此表达对亲人的感恩和思念。

《动画概论》教材和同名精品课的建设鞭策我不断温习30年的研究心得和实践经验，也让我体会到学术研究的各种滋味，更懂得尊重知识和珍惜时间。

继2002年第一版和2005年修订版之后，我在教学与科研实践过程中继续积累经验以提升认识。

本教材编写过程中广泛借鉴中外相关文献知识，虚心征求国际学者和国内专家的意见和建议，试图建构相对完整的动画知识体系。

特别需要感谢研究生同学们，他们在中国传媒大学精品课程《动画概论》建设过程中劳心劳力，他们钻研学术的态度激励我提升自己的水平，令人欣慰的是，这些品学兼优的学生如今已在自己的专业岗位上继续发挥作用。

感谢上海同济大学的贾恺老师为本书翻译英文资料，感谢动画学院第一任院长路盛章教授对《动画概论》初版问世的支持与帮助，感谢王雷、欧阳昌海、王晓红、杨明、吴振、陈海燕、王秀岳、罗晓苏同学对第二版修订工作的支持与帮助，感谢胡燕、林翠石、于小博、齐骥、林立文、孙鸿妍、周珂、方圆、韩继贤、曹芳、赵晓涵、周立烨、张波、杜坦坦、宋妍、郭辉、朱雯、杨雄辉等同学对第三版修订工作的支持与帮助。

特别感谢曹芳和赵晓涵同学通读手稿和教案很多遍，并提出建设性修改意见，最后，我以真挚的心情感谢John A. Lent教授对我学术成长的鼓励与帮助。

<<动画概论>>

编辑推荐

《动画概论(第3版)》：高等院校动画专业基础系列教材

<<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>