

<<动画概论>>

图书基本信息

书名：<<动画概论>>

13位ISBN编号：9787811054040

10位ISBN编号：7811054043

出版时间：2008-1

出版时间：中南大学出版社

作者：刘荃，刘小林 编著

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>>

前言

人类的设计行为是人的本质力量的体现，它随着人的自身的发展而发展，并显示为人的一种智慧和能力。

这种力量是能动的，变化的，而且是在变化中不断发展，在发展中不断变化的。

人们的这种创造性行为是自觉的，有意味的，是一种机智的、积极的努力。

它可以用任何语言进行阐释，用任何方法进行实践，同时，它又可以不断地进行修正和改良，以臻至真、至善、至美之境界，这就是我们所说的“设计艺术”——人类物质文明和精神文明的结晶。

设计是一种文化，包含着人为的、主观的因素和人文思想意识。

人类的文化，说到底就是设计的过程和积淀，因此，人类的文明就是设计的体现。

同时，人类的文化孕育了新的设计，因而，设计也必须为人类文化服务，反映当代人类的观念和意志，反映人文情怀和人本主义精神。

作为人类为了实现某种特定的目的而进行的一项创造性活动，作为人类赖以生存和发展的最基本的行为，设计从它诞生之日起，即负有反映社会的物质文明和精神文化的多方面内涵的功能，并随着时代的进程和社会的演变，其内涵不断地扩展和丰富。

设计渗透于人们的生活，显示着时代的物质生产和科学技术的水准，并在社会意识形态领域发生影响。

它与社会的政治、经济、文化、艺术等方面有着千丝万缕的联系，从而成为一种文化现象反映着文明的进程和状况。

可以认为：从一个特定时代的设计发展状况，就能够看出这一时代的文明程度。

今日之设计，是人类生活方式和生存观念的设计，而不是一种简单的造物活动。

设计不仅是为了当下的人类生活，更重要的是为了人类的未来，为了人类更合理的生活和为此而拥有更和谐的环境……时代赋予设计以更为丰富的内涵和更加深刻的意义，从根本上来说，设计的终极目标就是让我们的世界更合理，让人类和所有的生灵，以及自然环境之间的关系进一步和谐，不断促进人类生活方式的改良，优化人们的生活环境，进而将人们的生活状态带入极度合理与完善的境界。

因此，设计作为创造人类新生活，推进社会时尚文化发展的重要手段，愈来愈显现出其强势的而且是无以替代的价值。

随着全球经济一体化的进程，我国经济也步入了一个高速发展时期。

当下，在我们这个世界上，还没有哪一个国家和地区，在设计和设计教育上有如此迅猛的发展速度和这般宏大的发展规模，中国设计事业进入了空前繁盛的阶段。

对于一个人口众多的国家，对于一个具有五千年辉煌文明史的国度，现代设计事业的大力发展，无疑将产生不可估量的效应。

然而，方兴未艾的中国现代设计，在大力发展的同时也出现了诸多问题和不良倾向。

不尽如人意的设计，甚至是劣质的设计时有面世。

背弃优秀的本土传统文化精神，盲目地追捧西方设计风格；拒绝简约、平实和功能明确的设计，追求极度豪华、奢侈的装饰之风；忽视广大民众和弱势群体的需求，强调精英主义的设计；缺乏绿色设计理念 and 环境保护意识，破坏生态平衡，不利于可持续性发展的设计；丧失设计伦理和社会责任，极端商业主义的设计大行其道。

在此情形下，我们的设计实践、设计教育和设计研究如何解决这些现实问题，如何摆正设计的发展方向，如何设计中国的未来，当是我们每一个设计教育和理论工作者关注和思考的问题，也是我们进行设计教育和研究的重要课题。

<<动画概论>>

内容概要

《动画概论》是高等院校动画专业所设置的基础课程，依据该课程设置所编写的本教材，通过对动画的概念与艺术特征、基本技法以及行业状况等方面的概要论述，旨在引导入门学生，结合实际对动画从感性进入到理性认识，从而在全面了解动画的基础上，为积极自主地学习后续各门动画专业课程打下基础。

<<动画概论>>

书籍目录

第一章 动画综述 第一节 动画及其概念的界定 第二节 动画的起源与诞生 第三节 动画的进步与发展
第二章 动画的原理与技术的演变 第一节 动画的原理 第二节 动画技术的演变第三章 动画的类别与应用 第一节 动画的类别 第二节 动画的功能与应用第四章 动物的属性与动画艺术 第一节 动画的属性 第二节 动画艺术第五章 世界动画概览 第一节 外国动画 第二节 中国动画第六章 动画基本画法与制作技术 第一节 动画基本画法 第二节 动画制作技术第七章 动画美术设计与镜头画面的构建 第一节 动画中的美术设计 第二节 动画镜头画面的构建第八章 动画创作与制作流程 第一节 动画创作 第二节 动画制作流程第九章 动画编制的分工与动画专业人才 第一节 动画编制的分工与职责 第二节 动画专业人才

<<动画概论>>

章节摘录

第二节 动画技术的演变动画从距今两三万年前旧石器时代壁画中的“原始意象动画”，以及古代埃及绘画、希腊古陶瓶到中国的陶器舞蹈纹盆和走马灯的创造，虽然使得人类对动态画面效果的追求在一定程度上得到了实现，但真正能够“赋予静止图画以生命”的现代动画技术，是直至近百年科技进步才得以形成的。

由于动画建立在科学技术基础上的特性，因而每当相关科技的进步，都会给动画的实现与技术带来发展与提高。

动画是建立在现代科学技术基础上的新兴的艺术形式，动画中的形象在屏幕活动起来，才具有电影的特征和功能，而要使静止的造型转化为活动影像，必须借助多种技术并通过一系列的工艺制作才能形成它独具的视觉效果。

离开了技术的支撑、相关的设备和相应的制作工艺，动画就不复存在。

为了更清楚地了解动画，本节将在上一章追溯动画的起源、发展和前面所述的动画原理基础上，从技术的层面进行简要地分析，以回顾动画所经过的技术演变历程和动画技术发展的趋向。

一、动画的技术演变（一）动态图画意识与表现 如图所示，画有多条腿的野猪和奔马（图2-13），反映了远古时期人类试图在图画中表现动态的意识，也是人们对“运动”概念的最初理解和表现的技法。

这种把动物在活动过程中不同时间发生的动作及其各个连续阶段，通过一幅画面同时呈现在眼前表现运动过程意识和现象，是当时人们在处于缺乏技术手段的情况下，试图通过图画画出动作的方法，这种原始的“意象动画”，表明了人们探索运用图画表现运动的萌芽和最初阶段。

<<动画概论>>

编辑推荐

<<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>