

<<动画概论>>

图书基本信息

书名：<<动画概论>>

13位ISBN编号：9787307086524

10位ISBN编号：7307086522

出版时间：2011-6

出版时间：武汉大学

作者：钱俊//李斐

页数：147

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

本书是一本系统讲解动画理论的概论性著作，是动画专业的基础教材。本教材以清晰的架构对影视动画做了全方位的介绍和讲解：在理论方面，主要介绍了动画的定义、动画的发展史、动画的分类、各国动画的现状和风格流派；在创作实践方面，介绍了动画的制作流程、动画的项目策划、动画的艺术创作及制作技术；同时，为了顺应市场的要求，《动画概论》还介绍了动画的发行及衍生品开发的系统知识；《动画概论》最后部分是动画的发展趋势展望。

本教材以该课程的教学大纲为编写基础，难易适中、资料准确、观念领先，是国内影视动画、漫画、游戏以及相关专业的首选动画基础教材。  
读者对象包括：动漫游戏及相关影视艺术专业师生，动画游戏公司从业人员，网络动画、视频、影视广告制作人员。

## <<动画概论>>

### 书籍目录

#### 第1章 动画概述

##### 引言

##### 1.1 动画的定义

##### 1.2 动画的特点

##### 1.3 动画的起源与发展

##### 1.4 当代各国动画的发展现状及代表作品赏析

#### 第2章 动画片的制作流程简介

##### 2.1 传统动画制作流程

##### 2.2 现代动画制作流程

#### 第3章 项目策划

##### 3.1 项目策划概述

##### 3.2 动画项目策划书的写作

#### 第4章 文学的创作

##### 4.1 选题与创意

##### 4.2 脚本和文字分镜头剧本

##### 4.3 稿本编写的思路

##### 4.4 优秀作品赏析

#### 第5章 艺术创作

##### 5.1 原画与动画

##### 5.2 艺术元素的设计

#### 第6章 制作技术

##### 6.1 二维动画片的制作技术

##### 6.2 三维动画的制作技术

#### 第7章 动画发行及动画产业

##### 7.1 动画作品的发行与传播

##### 7.2 动画产业的形成与发展

#### 第8章 动画发展趋势展望

##### 8.1 动画艺术风格的多元化发展趋势

##### 8.2 动画产业的发展展望

#### 参考文献

## &lt;&lt;动画概论&gt;&gt;

## 章节摘录

版权页：插图：1.木偶动画传统木偶动画继承了传统木偶戏的表演模式，有很鲜明的艺术特点：面部表情不变，形体动作非常机械夸张，有较强的戏剧舞台感。

现代木偶动画制作工艺复杂，制作与拍摄相当费时费工。

木偶主要采用木料、石膏、橡胶、塑料、海绵和银丝或金属关节等材料制成，以脚钉定位。

拍摄时将一个动作依顺序分解成若干个环节，用逐格拍摄的方法一一记录下来，然后通过连续放映的方式还原为活动的影像。

木偶片中立体的角色造型设计是根据剧本内容和导演总体风格的设想，设计出能表达角色性格特征的木偶形体制作结构、服饰、道具等的彩色图稿，再依据图稿选择适当的材料，画出木偶正、侧面的大小尺寸制作图，然后交与相关部门制作和加工装配。

在拍摄时，木偶的运动相当于故事片里演员的表演，但是必须要求动作设计者事先进行艺术和技术两个方面的准备工作，分别为：熟悉剧本情节，研究、揣摩木偶造型特点，撰写角色小传和人物性格分析，设计全片贯串动作；根据导演和分镜头剧本内容同导演和分镜头剧本的要求，掌握动作节奏，计算动作时间，通过动作体现人物个性。

背景设计则是根据剧本内容和导演的总体艺术构思，画出布景风格彩色稿，全片色彩总谱，每场色彩气氛图及制作尺寸和木偶角色行动路线平面图。

木偶片的场景制作应有纵深感，能进行多角度拍摄。

布景风格要与木偶造型设计的风格相一致。

正式开拍前要进行试验性拍摄，对角色性格、动作和表演风格进行检验，拍成样片经导演和动作设计确定后，才能进入正式拍摄（见图2-14和图2-15）。

## <<动画概论>>

### 编辑推荐

《动画概论》是由武汉大学出版社出版的。

<<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>