

<<动画概论>>

图书基本信息

书名：<<动画概论>>

13位ISBN编号：9787512112407

10位ISBN编号：7512112408

出版时间：2012-12

出版时间：北京交通大学出版社

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>>

作者简介

张宇，ICLONE认证讲师（台湾甲尚），中国职教学会设计创意教学中心培训专家，北京电影学院动画学院硕士，爱迪斯通科技公司虚拟现实专家组成员，现任职于吉林工程技术师范学院。
已出版著作：《游戏动画设计》《世界动画艺术史》《动画美术设计基础》《游戏美术制作火星课堂》《中国动画史研究》。

张雷，硕士，副研究员，现任职于吉林工程技术师范学院科研处，在《作家》、《文艺争鸣》等刊物已发表学术论文6篇，已主持参加完成省级4项科研课题。

赵轩艺，北京电影学院硕士，曾任职于首都师范大学科德学院新媒体与动画系。

<<动画概论>>

书籍目录

第1章动画概述 1.1动画的起源 1.1.1先期意识阶段 1.1.2意识萌芽阶段 1.1.3科技成熟阶段 1.2动画的功能和应用 1.2.1动画的功能 1.2.2动画在电影和电视中的应用 1.3动画的原理及创作规律 1.3.1动画的原理 1.3.2动画造型规律 1.3.3动画运动规律 1.3.4动画的比较与特点 第2章动画艺术流派的发展和特点 2.1中国动画流派的发展与艺术特点 2.1.1中国动画的萌芽 2.1.2抗日战争年代的动画 2.1.3新中国的动画发展 2.1.4中国动画的繁荣期 2.1.5中国动画的低谷时期 2.1.6中国动画的发展与成熟 2.1.7“中国学派”的形成 2.1.8中国动画的变革时代 2.2迪士尼动画流派的发展与艺术特点 2.2.1迪士尼短篇动画时代 2.2.2迪士尼的动画长片 2.2.3战争时期的短片 2.2.4黄金时期 2.2.5蛰伏时期 2.2.6第二黄金时期 2.3日本动画流派的发展与艺术特点 2.3.1日本动画的萌芽时期（1917—1945年） 2.3.2日本动画的中期（1946—1973年） 2.3.3日本动画的成熟期（1974—1989年） 2.3.4现代的日本动画（1990年至今） 2.3.5日本动画的特点 2.4其他国家的动画历史与流派 2.4.1俄罗斯动画流派 2.4.2捷克萨格勒布学派 2.4.3加拿大动画流派 2.4.4德国现实主义流派 第3章动画分类与制作流程 3.1动画的分类与艺术形式 3.1.1按形式类型分类 3.1.2按文学体裁分类 3.1.3按传播途径分类 3.1.4按播放时间分类 3.1.5电影动画题材的多样性 3.1.6早期电影动画与现代电影动画的比较 3.2动画的制作工具与流程 3.2.1制作工具 3.2.2动画的制作流程 第4章动画片中的符号学理论 4.1符号与视觉符号 4.1.1符号的意义 4.1.2视觉符号 4.2符号的分类和特征 4.2.1符号再现的三种类型 4.2.2符号的能指和所指特征 4.3电影符号的象征功能与再现功能 4.3.1象征功能 4.3.2再现功能 4.4电影符号的构成 4.4.1符号的语义 4.4.2符号的构句 4.4.3符号的语用 4.5电影符号在动画创作中的应用 4.5.1动画创作中的电影符号思维 4.5.2动画创作中符号的编、解码思维过程 4.6再现符号在动画片中的应用 4.6.1时间再现 4.6.2空间再现 4.6.3造型再现 4.7象征符号在动画片中的应用 4.7.1经验和情感的象征符号 4.7.2生命的象征符号 4.7.3精神与神灵的象征符号 4.7.4声音的象征符号 4.8镜头符号在动画片中的应用 4.8.1重复镜头的使用 4.8.2镜头角度的应用 4.9观众对电影符号的反应过程 4.9.1视觉反应阶段 4.9.2情感反应阶段 4.9.3思维反应阶段 4.9.4符号反应的差异化 附录A动画专用名词解释

<<动画概论>>

章节摘录

版权页：插图：1从拍摄的对象上看法国电影史家萨杜尔对动画的解释是“以画在平面上的图画或者立体的偶以及物品作为拍摄对象的电影”。

国内称动画片为“美术电影”，也就是这个道理。

2从运动的角度上看加拿大动画师诺曼·麦克拉伦认为“动画是画出来的运动”。

英国人约翰·汉斯也指出“运动是动画片的本质”。

国际动画组织在1980年南斯拉夫会议中对动画下了一个定义：动画艺术是指除使用真实的人或者事物造成动作的方法之外，使用各种技术所创作出的活动影像，即以人工的方式所创造出的动态影像。

3从传播的途径上看美国动画家查尔斯·索罗门对动画也有自己的定义：它们的影像是用电影胶片或录影带以逐格记录的方式制作出来的；这些影像的动作是幻觉创造出来的，而不是原本就存在的；这些影像的动作是摄影机记录下来的。

4从动画的名称上看世界各个国家对于动画都有不同的叫法。

在美国，人们称之为“卡通_(cartoon)”；在日本，人们最初称之为“漫画映画”，后来又称之为“动画”；在中国，除了“动画”的称呼以外，人们给动画电影起了个好听的名字，叫“动画片”、“艺术片”（但在20世纪80年代出版的《辞海》中，并没有“动画”一词）。

“卡通”，是英文cartoon的音译，是对于“非真人电影”的最早叫法，起源于美国，流行于全世界。

“漫画映画”的称谓只在日本流行。

“动画”和“电影动画片”是两个不同的概念。

电影动画的英文为“Animation”，是当今世界对于与真人饰演的电影相对应的“以绘画或其他造型艺术作为人物造型和环境空间造型的主要表现手段”的艺术统称，是英文中一种比较正式的称谓。

“Animation”在词典中的解释是“赋予生命”，使得本来没有生命的形象活动起来。

而“Animation Cartoon”的英文解释是“a motion picture produced from drawings, each successive drawing showing a very slight change of position so that a series of them gives the effect of an actual movement”，中文解释为：一组由手绘的动态的图片，每个图片在动作上都有一些细微的变化，产生连续变化的效果。

中国对应于Animation的称谓是“艺术片”，在《中国大百科全书·电影卷》中对此有这样的注释：艺术片，一种特殊的电影，而美术片是中国的名词，是动画片、木偶片和剪纸片的总称。

美术片主要运用绘画或其他造型艺术的形象，来表现艺术家的创作意图，是一门综合艺术。

<<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>