

<<动画概论>>

图书基本信息

书名：<<动画概论>>

13位ISBN编号：9787539423937

10位ISBN编号：7539423935

出版时间：2008-9

出版时间：湖北美术出版社

作者：朱明健，周艳，张苇 编著

页数：145

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>

## &lt;&lt;动画概论&gt;&gt;

## 前言

人才是第一生产力，因此，培养动画人才已成为当前发展我国动画产业的首要任务。

近几年来，我国动画教育产业发展异常快速，全国已有200多所大专院校开设了动画专业，而且已经有几所独立的动画学院。

教学设施还在不断完善，教学质量也在不断提高，我国动画教育将逐步形成自己的特色和体系。

动画是一门独立的又是综合性的学科，它是艺术与科学的高度结合，涵盖面十分广泛，既包括影视、漫画、游戏的原创和制作等艺术领域；又包括当今高新科技数字技术等多方面的应用。

因此使动画突破了原有的专业界限而形成“泛动画”的全新概念。

这就对动画教育提出了更多、更高、更新的要求，同时也为动画教育的内容开辟了更加广阔的空间。

动画不仅仅是为儿童制作的影视作品，而且可以成为所有观众都喜爱的一种娱乐形式，“全龄动画”

已经是目前国际流行的文化现象动画不仅仅是一门艺术，而且是一种能够广泛应用的现代科技的表现形式，3D动画可以创造一个虚拟世界；在市场经济条件下，动画不仅仅是艺术和科技综合运用的新兴产业，而且已逐步成为一个世界性的文化产业，有着丰富和特殊的经济内涵，在管理、经营、开发等各个领域都有很多需要研究的课题。

根据上述动画产业的发展动态，可以想见，动画教育所要面对的知识领域将是相当宽广的。

由于过去我国动画产业不甚发达，动画教育也相对滞后，因此亟需加强基础理论的建设。

今天，积极开发编写和出版动画理论著作与动画教材已成为一项非常重要的文化经济并举的综合性工程。

近几年来，动画教程的编著和出版已十分活跃，品种也在逐渐增多，也引进了一些动画教材版本，这对促进我国动画教育的发展都是十分有益的。

这次湖北美术出版社出版了《高等院校动画艺术专业教材》，又是一套内容比较丰富的动画理论著作。

它关注了当前各国动画的最新发展，将动画的创作理念、创作方式和科技手段等方面进行了有机结合，内容包含了动画创作的各个重要组成部分以及各种专业知识、基础训练、操作技巧和作品分析等。

可以达到“培养学生形成一种系统性的、创造性的专业思维习惯”和“锻炼学生将理论联系实践的动画操作能力”的宗旨。

无论对于动画教学工作，还是对动画专业人士和动画业余爱好者来说，这都是一套很有实用价值的参考丛书。

## <<动画概论>>

### 内容概要

本书关注了当前各国动画的最新发展，将动画的创作理念、创作方式和科技手段等方面进行了有机结合，内容包含了动画创作的各个重要组成部分以及各种专业知识、基础训练、操作技巧和作品分析等。可以达到“培养学生形成一种系统性的、创造性的专业思维习惯”和“锻炼学生将理论联系实践的动画操作能力”的宗旨。无论对于动画教学工作，还是对动画专业人士和动画业余爱好者来说，都是一本很有实用价值的参考书。

## <<动画概论>>

### 作者简介

朱明健，武汉理工大学艺术与设计学院副院长、教授、博士生导师。

## <<动画概论>>

### 书籍目录

前言序第一章 动画的基本概念 1.1 动画的基本定义 1.2 动画与漫画的渊源 1.3 卡通的渊源第二章 动画的基本形态 2.1 动画的基本形态特征 2.2 动画作品的形态 2.3 动画的基本分类 2.4 动画的表现手法 2.5 动画的材料应用第三章 动画起源与发展情况 3.1 原始绘画中动画基本概念的萌芽 3.2 追溯动画发展的历程 3.3 动画发展中的代表人物 3.4 动画发展中的艺术思潮和流派第四章 世界动画发展较快的国家的基本概况 4.1 欧洲动画艺术发展概况 4.2 美洲动画艺术发展概况 4.3 亚洲动画艺术发展概况 4.4 大洋洲动画艺术发展概况 4.5 部分国家动画教育发展概况第五章 现代动画的生产过程 5.1 动画生产的基本流程 5.2 传统动画的生产基本流程 5.3 三维电脑动画的制作流程第六章 作品赏析 6.1 影院动画赏析 6.2 实验性动画赏析 6.3 学生动画作品赏析第七章 动画的学习方法与必要知识 7.1 基本常识与分工 7.2 动画创作中的视听语言的运用 7.3 工具与材料 7.4 常用的中英文专业术语

## &lt;&lt;动画概论&gt;&gt;

## 章节摘录

插图：(4) 背景绘制绘制背景的专业人员根据美术设计提供的气氛图和背景设计稿，绘制影片中每一个镜头需要的背景。

背景绘制时要注意剧情的要求和时间、空间的色调，整体感。

有推、拉、摇、移多层次拍摄的镜头，背景设计人员与背景绘制人员和摄影师等要沟通认识，把处理方案仔细研究，确认无误后，才能进行绘制。

背景制作中很重要的一点是，既要保证背景的真实感，还要保证它的可实施性，制作出来的背景还要经得起大银幕放映的考验，因此细节部分必须完美。

同样，画面构图和景物的透视关系、光影变化也务必做到完美。

绘制的背景要能非常自然地把观众的视线引向场景中要发生的动作，可以通过调整动作发生位置的亮度、对比色，和弱化场景中其他位置的用色来达到这些效果。

背景设计师必须确保用最好的方式来表现场景，而且还要能保证绘制出的背景风格和影片的整体风格相匹配。

背景图为动画角色提供了表演空间，但由于表演的需要，角色通常在背景空间中来回穿梭，因此，根据表演需要，背景可分为多层来画，这样在摄影机移动时，能营造出景深的效果。

传统动画的背景一般用特殊颜料绘制在赛璐珞上，绘制的背景图会比拍摄有效区还要长和宽，这是为了方便在镜头移动拍摄时有足够宽的画幅。

而现在可利用水彩颜料在纸上绘制背景，计算机的运用使手绘完成的背景稿通过扫描仪进入计算机与动画合成，甚至背景师直接使用数字绘画技术来模拟传统手绘的风格，在计算机中与动画自然的融合，在计算机中创作，层的划分更为方便，既便于影片制作又便于修改，大大提高了背景绘制的质量和速度。

不论采用何种材料绘制背景，背景最重要的是保证品质、风格的一致性和可信度，符合这些标准，背景图才能在动画中使用。

## <<动画概论>>

### 编辑推荐

《动画概论》为高等院校动画艺术专业教材之一。

<<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>