

<<现代二维动画>>

图书基本信息

书名：<<现代二维动画>>

13位ISBN编号：9787543854079

10位ISBN编号：7543854074

出版时间：2008-8

出版时间：湖南人民出版社

作者：朱璐莎，蔡友 编著

页数：112

字数：250000

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>

<<现代二维动画>>

内容概要

全书共分六个部分，第一部分动画概述，阐述了动画的概念、起源、基本艺术构成元素、表现形式及现代动画对艺术家的修养要求等。

第二部分二维手绘动画制作，包括常用工具和制作流程。

第三部分动画片中的原动画，包括原画和动画。

第四部分动画原理，包括动画三要素、动画运动三大基本形式、动画运动规律基本概念。

第五部分动画片的镜头语言，包括镜头景别、景深、类型及组接。

第六部分动画赏析，重点介绍了日本动画《千与千寻》与美国动画《花木兰》两部优秀动画片。

编者始终坚持理论与实践相结合的原则，力争用最浅显的语言、最先进的国际国内动画资料、最生动活泼的图例，来详尽阐述二维动画的相关理论和技法，是一本融理论性、实践性、艺术性于一体的优秀教材。

<<现代二维动画>>

书籍目录

第一部分 动画概述 一、动画的概念 二、动画的起源 三、动画的基本艺术构成元素 四、动画片的品格与动画的应用 五、动画片的表现形式 六、现代动画对艺术家的修养要求第二部分 二维手绘动画制作 一、二维手绘动画常用工具 二、二维手绘动画制作流程第三部分 动画片中的原动画 一、原画 二、动画 第四部分 动画原理 一、动画的三要素 二、动画运动三大基本形式 三、动画运动规律基本概念第五部分 动画片的镜头语言 一、镜头景别 二、镜头的景深 三、镜头的类型 四、镜头组接第六部分 动画赏析 一、《千与千寻》 二、《花木兰》

章节摘录

第一部分 动画概述 一、 动画的概念 动画这个词，在英文中为“Animation”，可理解为活力、动感。

中文翻译成“动画”是十分贴切的，画原本是没有生命的，而我们利用一些手段将原本没有生命的形象赋予它生命与性格，将“画”给“动”起来，将动画给画出来。

因此，动画从广义上来说，就是把一些原来没有生命的、不活动的形象，经过艺术加工和技术处理，使之成为具有生命的、会动的影像，是一种空间和时间的艺术。

动画的根本任务就是通过创造动作来创造生命，来达到创造艺术形象的目的。

动画是运动的艺术，动画的运动原理是建立在视觉暂留现象上的，人眼视觉的生理功能可以将一系列独立的画面组合起来，使之成为连续运动的视像。

动画片根据视觉暂留原理，以每秒24格的速度将一格格不动的，但又是逐渐变化着的，按照时间流动过程所组成的画面连续播放，在银幕上产生活动的影像。

因此，狭义的动画可定义为：融合了电影、绘画等艺术形式，利用人眼的视觉暂留原理，以逐格拍摄的方式，创造出一系列运动的、富有生命感的视觉影像。

过去常说“cartoon”是卡通片，即“动画影片”。

“动画是画出来的电影”，这是很多人对动画片赋予的比较形象的说法。

“动”是动画的主体，是目的，是动画的根本之所在；“画”是动画的手段，也是动画形式，是动画赖以生存的前提和出发点。

在动画片中，所呈现出来的每个形象、每个镜头，无不是由一幅幅画出来的画稿所组成的，每张画稿就成了动画作品的最基本的形式单位。

绘画在动画艺术中的这种主导作用，是由动画独特的艺术样式本身所决定的。

然而这些画面表现的不是视觉上的瞬间静态性，而是对时间流动过程的具体描述。

动画是表现运动的艺术，是以画面的形式描述运动的过程，动作赋予它活力和生命。

二、动画的起源 (一) 艺术符号 符号学家认为：人是符号动物，人的本质也在于他能利用符号去创造文化。

人类实践经验、情感，以及文化的交流、发展、延续，都要靠符号——文字、语言、图像。

而艺术就是人类创造的具有审美因素、情感因素和表现因素的特殊符号——直觉符号或图像符号。

.....

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>