

<<动画概论>>

图书基本信息

书名：<<动画概论>>

13位ISBN编号：9787562921011

10位ISBN编号：7562921016

出版时间：2004-8

出版时间：武汉工大

作者：刘小林 主编

页数：173

字数：172500

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

动画这一充满神奇色彩、最为时尚和普及的艺术形式。

它的源起可上溯到二三万年前的远古洞穴时代，而真正成为一门独立的艺术形式却不过百年。

作为人类文明中最古老、最现代和最具幻想的艺术奇观，如今更是越来越广泛而深入地进入了社会各个领域，成为人们精神和物质生活中不可缺少的需要，它与人们社会生活、市场关系之密切，在各艺术门类中，是绝无仅有的。

从人类表现动态形式美欲望产生的动画思维，到自由想象的虚幻画面，借助现代科技得以在屏幕展现。

经历了漫长的探索过程。

现代动画。

已经发展为不仅是一门艺术。

一种新的产业，而且是一门新兴的综合性学科。

动画片是20世纪科学技术的产物。

这门建立在近百年来科技发展基础上的新兴艺术。

由于其特有的媒介材料、制作流程、表现手段和方式，使它有着其他艺术前所未有的美学特性。

动画作为一种艺术文化类型，是文化信息的大众传播媒介：动画影片作为电影片片种之一，是集美术、电影子一体的非同一般的影片形式。

对于动画艺术的研究。

与一般文学艺术的研究应有所区别，因为动画既是艺术创作。

又是商品生产；既是艺术的把握，又是技术的实现：既是集体的作品，又有个人的创造。

只有充分认识动画是什么。

才可能更好地把它从技术层面提高到艺术的地位上来。

随着社会物质文明的发展，科学技术水平与受众欣赏层次的进一步提高。

以及人们需求的不断增长，动画所涉及的领域越来越广。

如何适应时代的变化与需要，从动画艺术本体的定义、性质与艺术功能进行深层次的读解和多方位、深层次的研究，以进一步认识、发现动画片以及动画艺术的特性与表现潜力。

对于动画事业的发展与提高，是非常必要的。

各门艺术都有自己研究的对象。

《动画概论》是研究动画艺术的理论。

作为艺术理论和课程教材的《动画概论》，由于动画学科的时代性和特殊性，较传统的文学、美术、音乐、戏剧等学科，有着更多的课题需要探讨，其中包括动画艺术的历史、基本理论、规律、技法、应用、制作工艺流程、发展趋势以及学科建设、人才的培养等等，都亟待研究和解决。

动画作为一门新兴的学科，它的提高和发展。

和所有学科一样。

离不开人才的培养。

特别是高等人才的培养。

<<动画概论>>

内容概要

本书是为高等院校动画专业必修课程所编写的教科书。

教材的编著者凭借对动画艺术执着的追求以及对动画学科的深刻理解，加上多年从事动画专业教育的丰富教学经验，从理论的高度，并结合实际制作和创作过程，全面、系统、深入浅出地阐述了动画的产生及发展历程，动画艺术的基本特征，动画制作和创作过程所涉及的各种理论、工艺和技术以及动画工作者所应具备的素质。

全书结构严谨，内容丰富，资料翔实，语言简练生动，除了作为动画专业学生的必修课教材，还可供动画艺术工作者和爱好者阅读参考。

<<动画概论>>

书籍目录

第一章 绪论 第一节 动画的定义 第二节 动画艺术研究第二章 动画艺术的基本特征 第一节 动画艺术的特性 第二节 动画艺术的类型 第三节 动画艺术表现手法及应用第三章 动画的起源与发展 第一节 动画的产生及起源 第二节 动画发展历程 第三节 动画流派 第四节 动画艺术的地位与发展趋势第四章 世界动画概况 第一节 国外动画与动画艺术家 第二节 中国动画与动画艺术家第五章 动画制作 第一节 传统动画 第二节 计算机动画第六章 动画影片的戏剧效果与故事模式 第一节 动画影片的戏剧效果 第二节 动画影片故事模式第七章 动画创作 第一节 动画影片的选题与创意 第二节 动画思维的构成 第三节 动画稿本编写与台本画面设计 第四节 动画的造型 第五节 动画片场景 第六节 动画片中的色彩 第七节 动画片中的声音第八章 动画工作者应具备的素质与技能动画常用术语（中英文对照）

<<动画概论>>

章节摘录

插图：

<<动画概论>>

后记

经过整整一年的紧张工作。

《动画概论》及其配套多媒体教学辅助软件。

终于得以在新的学年到来之际，奉献给动画专业的老师和同学们。

此时此刻，我们没有感到完成任务后如释重负的轻松，而更多的是担心它能否对动画专业的教学有所帮助和起到积极的作用。

作为从事高校动画专业教育的我们，一方面为我国高等院校的动画专业，自本世纪开始短短的五年以来，从无到有。

迄今已迅速发展到现在不止百所而感到欢心鼓舞，同时看到与之极不相称的师资匮乏和教材的滞后。

许多动画专业的教学。

往往为了教材，跑遍书店也难以寻觅。

正是这种现状，使我们深切地感受到编写教材的迫切和自己的责任。

就在我们编写《动画概论》的这一年里，新的动画专业还在不断地陆续诞生。

更令人倍感压力。

也促使和鞭策着我们不得不鼓起勇气。

加紧完成教材书稿的编写与软件的编制工作。

因此，尽管由于资料、时间和自己的水平所限。

这本教材还一定存在许多不足甚至谬误之处，我们还是斗胆决定尽快地奉献出来，期望它能够为我国的高校动画专业教育提供一点参考，为缓解燃眉之急尽到微薄之力。

动画是一种建立在现代科学技术基础上的活动视觉艺术形式，特别是当今动画应用所具有的交互性，要求动画专业学科的教学。

不仅在教学内容而且在教学方法和手段上；必须与其学科特点相适应。

但是，在目前我国动画专业教材远远不能满足需要的情况下，结合运用现代教育技术进行辅助教学的更无先例。

为了改变这一状况。

我们编制了与《动画概论》相配套的多媒体教学软件。

目的是为了填补我国动画教育领域的这一空白。

为现代动画教育的探索和提高。

充当铺路石和垫脚石。

这一软件可供教师用于课堂授课。

也可供学生自学与复习。

<<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>