

<<动画概论>>

图书基本信息

书名：<<动画概论>>

13位ISBN编号：9787115234025

10位ISBN编号：7115234027

出版时间：2010-9

出版时间：人民邮电出版社

作者：吴振尘

页数：146

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

“动画概论”是动画专业的基础理论课程，是动画专业学生入门的课程。

通过这门课程的学习，可以让学生基本了解动画专业的面貌，唤起学生对动画专业的学习热情，为进一步学习动画专业的课程打好基础。

本书吸收了相关学科的成果，形成了包括动画本质论、动画门类论、动画发展论、动画创作论、动画作品论、动画批评论及动画产业论的较为合理的体系。

在写作上，考虑到高职高专动画专业的特点，进行理论结合实例的通俗化处理，这样，能够体现动画专业基础理论课程的指导意义，较好地完成“动画概论”的课程任务。

本书配备了多媒体课件、教学大纲等教学资源，教师可到人民邮电出版社教学服务与资源网下载使用。

本书的参考学时为36学时，各章的参考学时参见下面的学时分配表。

<<动画概论>>

内容概要

本书分为8个部分,包括“什么是动画”、“哪些是动画”、“动画的发展是怎样的”、“各国动画面貌如何”、“动画是怎样创作的”、“动画作品有哪些构成元素”、“动画批评怎么表达”、“动画产业的情况是怎样的”等,分别谈到了动画理论概论课程的动画本质论、动画门类论、动画发展论、动画创作论、动画作品论、动画批评论、动画产业论等内容。

本书体系较为科学和完整,并结合高职高专动画专业的实际,力图体现出动画专业基础课程的理论魅力和指导价值。

本书可作为高职高专动画专业的教材,也可供动画培训班的学员和动画爱好者学习参考。

<<动画概论>>

作者简介

吴振尘，长沙师范学校动画概论资深教师。

<<动画概论>>

书籍目录

| | | | | | | | |
|-----------|-----|-----------------------|-----|-------------------------|-----|--------------------------|-----|
| 绪论 | 1 | 1. “动画概论”课程概说 | 1 | 2. “动画概论”课程建设的思考 | 3 | 【思考与练习】 | 4 |
| 第1章 什么是动画 | 5 | 1.1 动画的定义 | 5 | 1. 已有的动画定义 | 5 | 2. 动画定义的总结 | 9 |
| | 10 | 1.2 动画的特性 | 10 | 1. 动画艺术的特性 | 10 | 2. 动画片与非动画片的区别 | 13 |
| | 16 | 2.1 动画的常规分类 | 16 | 1. 动画创作目的分类 | 16 | 2. 动画的造型分类 | 20 |
| | 21 | 3. 动画的叙事结构分类 | 21 | 4. 动画的审美主体分类 | 23 | 2.2 类型动画 | 24 |
| | 24 | 【思考与练习】 | 27 | 第3章 动画的发展是怎样的 | 28 | 3.1 动画的起源和技术发展 | 28 |
| | 28 | 1. 原始意象“动画” | 28 | 2. 早期“动画” | 29 | 3. 动画技术发展 | 31 |
| | 37 | 2. 现代动画阶段 | 40 | 3. 新媒体动画阶段 | 41 | 【思考与练习】 | 42 |
| | 43 | 4.1 欧洲动画的发展 | 43 | 1. 法国动画 | 43 | 2. 德国动画 | 46 |
| | 47 | 3. 英国动画 | 46 | 4. 俄罗斯动画 | 47 | 5. 南斯拉夫动画 | 48 |
| | 48 | 6. 欧洲动画的特点 | 49 | 4.2 美国动画的发展 | 50 | 1. 美国动画发展的分期 | 50 |
| | 50 | 2. 美国主要动画制作公司 | 54 | 3. 美国动画的特点 | 55 | 4.3 日本动画的发展 | 56 |
| | 56 | 1. 萌芽时期(1917 - 1945年) | 56 | 2. 探索时期(1945 - 1962年) | 56 | 3. 全面振兴的阶段(1963 - 1978年) | 57 |
| | 57 | 4. 黄金时代(1978 - 1989年) | 58 | 5. 世纪末的辉煌(1990 - 2000年) | 59 | 6. 新世纪的发展(2001年至今) | 61 |
| | 61 | 【知识拓展】韩国动画 | 63 | 4.4 中国动画的发展 | 65 | 1. 中国动画的历史 | 65 |
| | 74 | 2. 中国动画学派的特点 | 74 | 3. 中国港台动画 | 74 | 【思考与练习】 | 75 |
| | 76 | 第5章 动画是怎样创作的 | 76 | 5.1 动画创作者 | 76 | 1. 动画创作者与社会 | 76 |
| | 77 | 5.2 动画创作方法 | 81 | 1. 现实主义、浪漫主义与现代主义 | 81 | 2. 原创与改编 | 82 |
| | 81 | 3. 改编的方法 | 84 | 5.3 动画制作流程 | 86 | 1. 传统二维动画片制作流程 | 86 |
| | 86 | 2. 三维电脑动画制作流程 | 92 | 【知识拓展1】剪纸动画的制作流程 | 95 | 【知识拓展2】黏土动画的制作流程 | 96 |
| | 96 | 【思考与练习】 | 97 | 第6章 动画作品有哪些构成元素 | 98 | 6.1 动画叙事 | 98 |
| | 98 | 1. 动画的主题 | 98 | 2. 动画的母题 | 100 | 3. 动画的情节 | 101 |
| | 103 | 4. 动画的结构 | 103 | 6.2 动画角色 | 106 | 1. 动画角色造型 | 106 |
| | 106 | 2. 动画剧本的角色 | 116 | 6.3 动画场景 | 119 | 1. 动画场景的类型 | 119 |
| | 120 | 【思考与练习】 | 123 | 第7章 动画鉴赏与批评怎么表达 | 124 | 7.1 动画片的鉴赏 | 124 |
| | 124 | 1. 动画鉴赏的知识 | 124 | 2. 动画鉴赏的实例 | 125 | 7.2 动画片的批评 | 130 |
| | 130 | 1. 动画批评的定义和标准 | 130 | 2. 动画批评的方法和角度 | 130 | 3. 动画批评的实例 | 130 |
| | 135 | 【思考与练习】 | 135 | 第8章 动画产业的情况是怎样的 | 136 | 8.1 动画产业的环境 | 136 |
| | 136 | 1. 我国动画产业人才教育 | 136 | 2. 国产动画产业的政策环境 | 137 | 8.2 动画产业的特点 | 139 |
| | 139 | 1. 动画产业的关联度大 | 139 | 2. 动画产业的高投资、高风险和高回报 | 139 | 3. 动画产业的环保性、可持续性 | 140 |
| | 140 | 4. 动画产业具有贴近年轻人的创意性 | 140 | 5. 动画产业以版权、形象权为核心的赢利模式 | 140 | 8.3 动画产业的发展阶段 | 141 |
| | 141 | 1. 仅以书刊为内容载体 | 141 | 2. 以书刊和动画电影为内容载体 | 141 | 3. 电视媒体的加入 | 141 |
| | 142 | 4. 网络等新媒体的加入 | 142 | 8.4 动画衍生产品的开发 | 143 | 1. 动画的产业链 | 143 |
| | 143 | 2. 动画衍生产品的开发对象 | 143 | 3. 动画形象授权 | 144 | 【思考与练习】 | 146 |
| | 147 | 参考文献 | 147 | | | | |

<<动画概论>>

章节摘录

插图：

<<动画概论>>

编辑推荐

《21世纪高等职业教育数字艺术与设计规划教材:动画概论》编辑推荐：21世纪高等职业教育数字艺术与设计规划教材，教学资源达4GB，体系严谨完整，为动画专业学生的理论知识打下坚实的基础。

<<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>