

动画概论课件

动画概论课件篇一：《动画概论》复习提纲

《动画概论》复习提纲

动画作为一门学科具有漫长的历史，呈现出丰富的多样性，并且在医学、消遣、美术、教育等等众多领域都有着广泛的应用。随着媒体形式的不断涌现，动画艺术也随之渗入到很多的领域，从最先开头的印刷，然后到影视，数字媒体，再到网络动画无处不在。

在消遣中，电视中，电影中，玩耍中常常与动画接触。在乘坐交通工具的时候，也可以常常的看到，在教育中，也是常常接触到动画，比方说一些课件的制作之类的。在医疗中，动画也是必不可少少的，医学的学术争论中，动画的案例分析可以使大家更好的进展学术沟通，在医生与病人的沟通中，动画也可以越过专业的屏障，使得大家更好的了解病情。

并且，动画的表现形式也具有多样性，就我们比较生疏的，生活中比较常见到的就有虚拟现实〔比方说电脑玩耍，电脑玩耍自产生以来，始终都在朝着虚拟现实的方向进展〕卡通的二维动画，数字技术的三维动画，还有电影中的一些视觉特效等等。特别是在一些商业大片中，往往有时候它的剧情不是那么的吸引人，但是它的特效做的格外的好，这往往也是吸引观众的一个缘由。我们现在看到的电影，大多数多多少少都是有使用到视觉特效的。

如今，动画的观众群也越来越浩大，从儿童到成人，动画吸引着越来越多的观众。通过动漫展览，国际动漫节，电视动画栏目和网络，人们可以便捷的了解动画的信息，共享动画作品。所以，随着动画观众的增多，包括教育培训，制作公司，乃至整个动画产业的规模都在渐渐扩大。不同国家的艺术家们都开放了广泛的沟通。

第一章：动画的性质及定义

动画的性质。动画具有电影的性质，这是由于它们都是通过机器播放才能呈现的

艺术。然而动画和以真实生命体为拍摄对象的电影有着完全不同的创作方式和制作手段，最大的区分还是视觉形象上的不同，即动画的拍摄对象是造型艺术作品，无论是平面的还是立体的，都是艺术家设计制作的形象。动画的创作虽然是依据电影的叙事模式讲故事的，但是动画片的创作程序 and 制作过程却与电影完全的不同。因此,动画具有独特的造型和工艺性质。

动画的本体特征包括以下几方面：技术特性/审美特性/功能特性/时尚性/假定性。

技术特性 :动画的技术特性指的是用逐格拍摄技术制造性地复原自然运动形态的技术手段。具体方法是通过对事物运动过程和形态的分解，画出一系列运动过程的不同瞬间动作，然后进展逐张描绘、挨次编码、计算时间以及逐格拍摄等工艺技术处理的过程。

审美特性:动画的形态可以说是一切造型艺术的运动形态，从早期的天真动画，到后来追求三维立体空间的长片剧情动画，以及作为艺术探究的短片，无论是商业消遣动画还是作为功用目的性的科教动画、广告动画、以及电影绝技动画等，都不能无视作为造型艺术形象的动态审美共性。

功能特性:随着科学技术的进展，动画的功能得到广泛的开发，玩耍动画、电视动画、网页动画、电影绝技动画等等，显示动画在意识形态领域和文化教育领域发挥着越来越重要的作用。

时尚性:随着机械技术的进展这种消遣方式的戏法越来越多，例如像走马灯、活动画片、西洋镜等等。照相机制造之后些游乐艺术家将活动画片换成活动照片连续占据着消遣场所，因此动画不行避开地也具有了时尚性这一特性。

假定性:动画影像是艺术家制造出来的视觉形象，在面对观众播放之前完全是动画艺术家的假设，即创作过程是假定性设想，形象假设、动作假设、表情假设、环境假设、声音假设等等；演员是制造出来的形象，环境道具是制作的模型和绘画；观众被动画片似乎逼真的动态视觉和听觉所感染而产生的幻觉以及想象力所认同，明知其不是真的生命却要信以为真地被感动、被说服。

一般概念来讲，动画可以被定义为：动画(Animate)应当是制造生命力的手段——使得原本没有生命的形(绘画、剪纸、雕像、

玩偶、符号等)获得生命与性格。 动画的抽象定义应是：具有多种可能性的、具有技术和艺术双重性质的手段。 普遍意义而言：动画就是动起来的画。

动画片的特性可概括为：叙事和审美，这包括造型、语言、建筑、音乐、文学、戏剧、舞蹈，包括以下两方面：

形式特性/ 叙事特性

其次章：动画的起源与奠基人

旧石器时代的野牛图，把不同时间发生的动作画在同一幅画面上的作品，也反映出人们对“运动”概念的理解与探究，是动画的最初形态。

西班牙的动物壁画，希腊的陶瓶，中国的走马灯等等，它们都是存在于绘画或者是图形痕迹中的动画现象，反映出了人们渴望记录运动，虽然图中的形象不能实实在在的活动起来，没能成为真正“活动的图画”，但是却启发和促进了现代动画的消灭。

那么，精准的说，对于现代动画的争论与探究是从 19 实际 20 年月才渐渐由科学家，制造家开头的。16 世纪，西方首先消灭了一种如火柴盒般大小的手翻书，也被称为动态图或扫瞄册。一般是一本纸质小册子，这种书的每一页都画着有些微小动作差异的图画，通过用拇指快速的翻动书页，书中的图形很快在眼前更换画中的图画就活动起来了，消灭出连贯运动的效果，于是大家对这种现象开放探究，开头有意识的争论“动画”了。手翻书的消灭使得科学家开头争论眼球构造

与物体运动关系。

在 16 实际消灭手翻书之后,对于它为什么能使静止的图画活起来这个现象,引起了当时人们的古怪心和兴趣。很多人通过后来的探究和争论觉察,其实首先大家应当从对人眼睛的生疏与理解开头。1824 年英国科学家彼得·罗热出版了一本关于眼球构造与物体运动关系的书 --《移动物体的视觉暂留现象》并且他提出了如下观点: 形象对人眼的刺激最初显露后, 能在视网膜上停留假设干时间, 因此, 当各种分开的刺激快速的连续显现时, 在视网膜上的刺激信号会重叠起来, 成为连续的形象。

视觉残留现象: 视觉残留是人眼的一种生理现象。依据测定, 人眼在观看物体时, 假设物体突然消逝, 这个物体的影像仍会在人眼的视网膜上保存格外之一秒的时间, 在这个短暂的时间里, 假设紧接着又消灭其次个影像, 这两个影像就会连接起来, 融为一体, 构成一个连续的形象。所以动画赖以存在的前提是人眼的视觉残留功能。

在彼得·罗热提出了视觉残留现象之后, 又相继消灭了一些能够使有连续动作的图画动起来的装置, 这些装置都反响出了视觉残留现象。

英国的物理学家约翰·A·帕瑞斯 1825 年制造了一个叫做幻盘的玩具。这个玩具是用一个圆形的纸板, 两面画上互补的图形, 一面画鸟, 一面画笼子, 用一根细线系在横轴的两边, 当旋转捻动线段时, 两面互补的图形就会融为一体。

比利时的科学家约瑟夫·普拉托在1832年的时候制造了一个叫诡盘的光学玩具。一个枢轴连接圆形木板中心，在圆盘边缘上画上运动物体不同阶段的图形，当圆盘画面对着镜子旋转，人们可以通过一个小缝隙观看运动的图形。后来通过不断的改进又进展出更多的样式。现在的诡盘制作，无论是从工艺上，还是从趣味性上，都要比以前的先进不少。

接着，1834年又消灭了走马盘，又称为西洋镜(zootrope)。是英国人霍尔纳制造的。它是刻有假设干狭长孔的可旋转的圆筒。在筒内壁的下端贴上画有某动作首尾相连的连续图画，当圆筒快速转动的使对着小孔看，在每个小孔从眼前转过时，就一幅接一幅的露出连续的图画。代表作有《骑马奔驰的贵妇》。

到了1877年，法国人埃米尔·雷诺设计出一套幻影装置叫“活动幻镜”〔praxinoscope〕。接着，在1888年的时候，雷诺借助刚刚消灭的电灯，制造了可以在屏幕上放映、借助电灯光亮形成影像，可供多人一起观看的“光学影戏机”。“光学影戏机”的制造奠定了动画的技术根底，是动画放映系统最早的雏形1892年，雷诺放映了第一部名为《可怜的皮耶罗》的影片，他也是世界上最早放映动画片的人。

在动画制作领域，很多技术多来自于雷诺的原创，如：动画绘制中的使用透亮纸张复制和打孔固定技术，动画人物和背景的分离，循环动作等，直到今日仍在使用。

动画的早期探究期：

斯图尔特·布莱克顿是美国动画、电影先驱者，既是导演和制片人也是编剧和演员的革者，他是20 世纪初期美国最宏大的动画家、电影家。1906 年，他在爱迪生试验室工作的布雷克顿制作了《滑稽脸的幽默相》，它也是美国第一部动画影片。他也被称为是“美国动画之父”。

埃米尔·柯尔制作的动画不重故事和情节，而倾向用视觉语言来开发动画的可能性，如图像和图像之间的“变形”和转场效果。他所秉持的创作理念，将动画导向自由进展的图像和个人创作的路线。此外，他也是第一个利用活动遮片摄影，结合动画和真人动作的先驱者，因而被奉为“当代动画片之父”。代表作：幻影集。

温瑟·麦凯是第一个留意到动画的艺术潜能的人。早年曾为马戏团、通俗剧团画海报，后来进入报社当记者和画插画，并成为知名的漫画专栏画家。他最著名的

动画概论课件篇二：经典动画作品解

《经典动画作品解析》教案

一、课程性质：专业必修课

二、总学时 / 学分 54学时/3 学分

三、课程类型：理论课〔 √ 〕 实践〔含试验〕课〔 √ 〕

四、学时安排：理论课〔 20 〕 学时实践〔含试验〕课〔 34 〕
学时

五、授课专业、层次：2023 级动漫设计与制作本科1 班

六、本课程的教学目的和要求：

教学目的：通过本课程的学习，使学生充分理解动画鉴赏的根本理论，把握正确的观看方法和对影片的分析方法。

教学要求：通过对动画影片的分析，动画剧作训练、动画大师研究的学习，让学生把握传统动画、三维动画，二维、三维动画结合等制作动画的全部流程及特点。这节课是动画赏析课，强调的是学生如何深入而“内行”的影视鉴赏和把握恰当的影视鉴赏的方法和策略。

七、本课程的教学重点、难点：

教学重点：

1. 对动画影视作品鉴赏方法的理解与把握
2. 对动画分类的理解与把握

教学难点：

1. 把鉴赏方法应用到动画片赏识当中去
2. 动画的产生与进展。

八、教材和参考书：

《经典动画作品解析》 上海交通大学出版社 董立荣编著

《影视动画影片分析》 海洋出版社孙立军 马华编著

《经典动画作品解析》 教案内容

一、章节内容： 第一章 动画概论

二、课 时： 4 学时

三、教学目的：

教学目的：通过本课程的学习，使学生充分理解动画鉴赏的根本

理论，把握正确的观看方法和对影片的分析方法。

四、教学重点与难点：

重点：

通过讲解让学生了解动画的根本制作原理和与之相关的根本概念，把握动画制作的根本流程。 难点：无

五、教学方法：

通过动画影片实例讲解，幻灯片展现以及多媒体教学手段向学生展现与讲解，并通过课堂动画影片赏析进展教学，使学生能直观的学习动画影片分析的方法和动画剧作训练、动画大师学习争论的方法与步骤。

六、教学过程设计：

复习：

1. 提问：什么是动画？
2. 引入了动画的根本概念
3. 理论讲解：动画的根本流程。
4. 思考：一部优秀的动画作品哪些东西是不行缺少的？

一、根本概念

动画就是将物体的运动以每秒 24 格的时间分格法逐一分解、绘制并拍摄记录成序列图片，再以每秒24 格的播放速度播放出来，利用人的“视觉暂留”原理产生连续运动的视觉效果而形成的一种特别的影视艺术。

二、动画的根本流程

前期研讨：制作一部动画片之前，做好前期预备工作。

2.编剧：文字剧本包括完整的故事情节、角色的对白及对动态的描述。

3.故事板：导演要依据剧本的故事内容绘制出类似连环画的故事草图，即故事板，也被业内人称为“分镜头本”、“分镜头台本”4.

摄制表：又称摄影表，是导演为掌握、协调整部影片制作所编制的进度规划表。

5.音乐、对白与音响效果音乐、对白与音响效果的设计与制作一般在编写故事板的同时进展。

动态、台词、画面修正、摄影。

制作阶段

1.设计稿

设计工作是在故事板的根底上，完成场景环境和背景图的设计、制作。例：《美少女战士》《哪吒闹海》

2.背景设计：动画背景给动画角色供给一个表演的空间。例《魔女宅急变》

3.原画创作：原画是由动画设计师〔俗称原画〕绘制的关键画面。

4.中间画制作：中间画是两张原画之间的画面，也叫动画。

5.动检：动画工作完成后，要由有丰富工作阅历的动画师进展动检工作。

6.誊清和描线：草图完成后，手工给誊印在胶片上的画面的线条

上修正线条。

上色：传统手绘动画制作是对描线后的胶片进展着色（或称上色）。现在则在计算机上用专用上色软件上色。

三、后期阶段

- 1.总检：检查是拍摄阶段的第一步。
- 2.拍摄：动画片的拍摄，使用中间有几层玻璃层、顶部有一部摄像机的专用摄制台。现在都是在电脑中合成拍摄工作。
- 3.编辑：编辑过程主要完成动画各片段的连接、排序、剪辑等。
- 4.录音：编辑完成之后，编辑人员和导演开头选择音响效果协作动画的动作。

小结：这一堂课主要是复习动画的整个制作流程，引导他们鉴赏的角度。

七、作业布置：无

八、教具：多媒体教学

一、章节内容： 其次章 中国优秀动画作品赏析

二、课 时： 14 学时

三、教学目的：

这堂课是动画赏析课，强调的是学生如何深入而“内行”的影视鉴赏和把握恰当的影视鉴赏的方法和策略。培育学生独立思考和分析力量，使学生学会如何把所学理论学问应用到实际影片赏识中。通过国产精品动画片的赏课提升学生对国产动画产业的信念

以上内容仅为本文档的试下载部分，为可阅读页数的一半内容。如要下载或阅读全文，请访问：<https://d.book118.com/188044136116006136>