

21 Century High Education Textbooks for Animation, Comics and Game

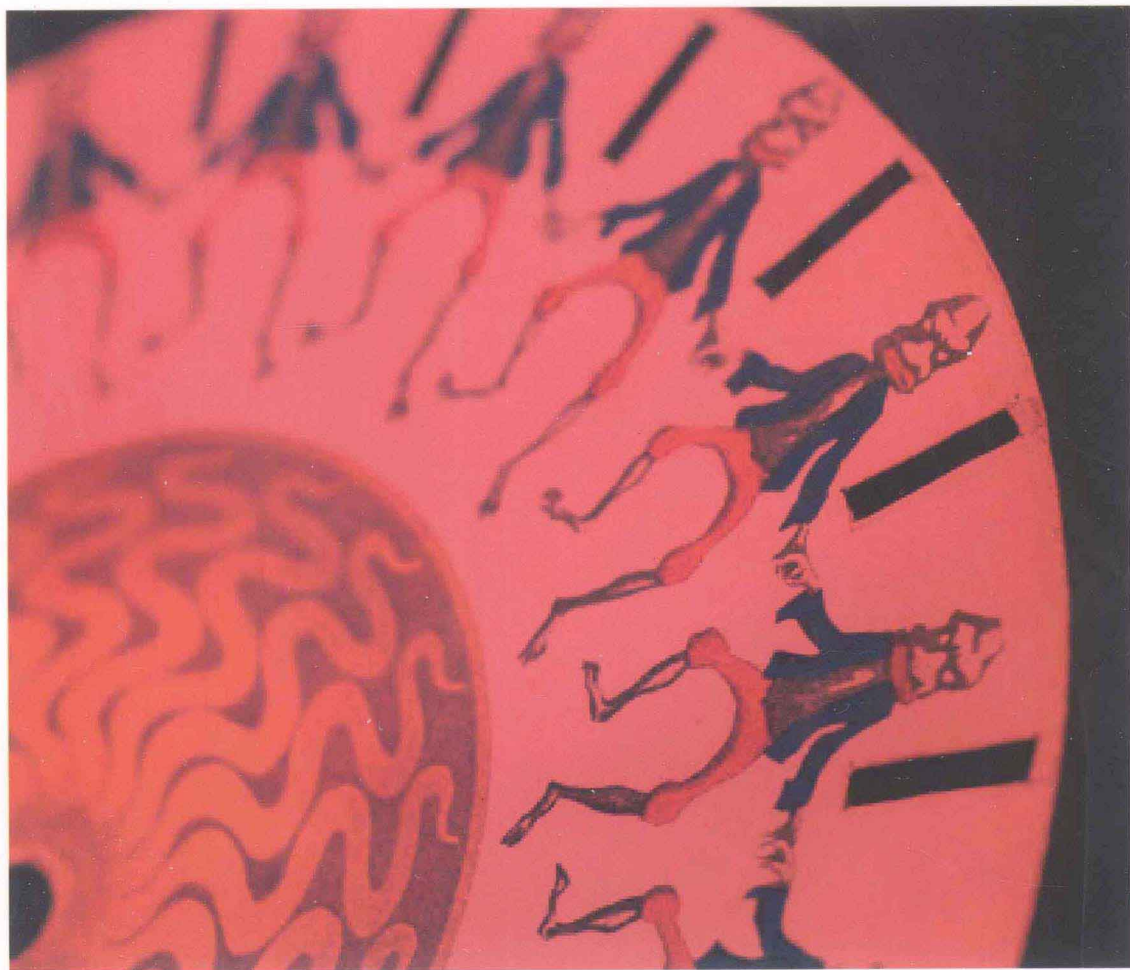
“十二五”普通高校动漫游戏专业规划教材
动漫游戏专业高等教育规划教材专家组/审定



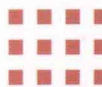
动画艺术概论

Foundations of Animation Art

策划◎北京电影学院中国动画研究院
主编◎孙立军 著◎冯文



北京联合出版公司



动画艺术概论

Foundations of Animation Art



动画天生与想象力同义，是一门包罗万象、潜力无穷的艺术门类。

本书以教学大纲为基础，结合多年一线教学和创作经验，将课堂中学生常问的问题加以重点分析与解释，编写思路从四个方面出发：1. 动画是什么：介绍动画的本质、发明与早期发展、艺术特点、与其他艺术的比较；2. 动画有什么：从历史发展、文化背景的角度，通过200余部经典动画片和80多位动画代表人物介绍了13个国家（美国、加拿大、苏俄、中国、日本等）多元化的动画风格、流派与代表技术，以及数字技术的发展、传播途径和发行方式的变革带给动画的影响，并通过不同的分类方法进入五彩缤纷的动画世界，加强对动画形式的认识；3. 动画做什么：介绍动画制作流程、团队职责与分工、制作工序，以及各环节需要注意的事项；4. 好动画怎么做：介绍主流商业动画和艺术动画的创作法则，动画片的推广与展映（包括前期推广、项目的展映与形象授权），动画创作者的基本素质和综合人文素养等。配套的《动画概论实训》由动画片赏析、动画创作基本功训练和考试自测题三部分组成。

配套光盘中是一批经典动画片的精彩视频片段赏析。

无论你是动画院校师生、动画企业从业人员，还是广大动画爱好者，都能从本书中汲取丰富的养分，受益终生。

本书是每一位动画专业学生从专业角度首次“认识”动画的途径，是动画专业的基础课程教材。

动画概论
对应课程



+



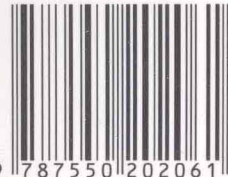
+



教材+练习册+多媒体光盘，珠联璧合

上架建议：动画艺术>概论

ISBN 978-7-5502-0206-1



58.00元(2册,含《动画概论实训》/附赠1CD)

21 Century High Education Textbooks for Animation, Comics and Games

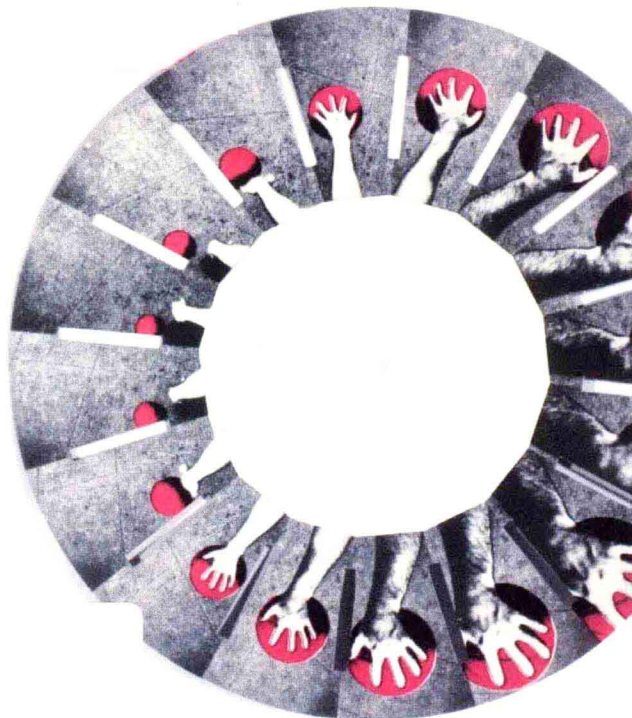
“十二五”普通高校动漫游戏专业规划教材

动漫游戏专业高等教育规划教材专家组/审定

动画艺术概论

Foundations of Animation Art

策划◎北京电影学院中国动画研究院
主编◎孙立军 著◎冯文



北京联合出版公司
北京

内容简介

本书是每一位动画专业学生从专业角度首次“认识”动画的途径，是动画专业的基础课程教材，由教材、配套实训册和配套光盘构成。

本书以教学大纲为基础，结合多年一线教学和创作经验，将课堂中学生常问的问题加以重点分析与解释，编写思路从四个方面出发：**1.动画是什么**：介绍动画的本质、发明与早期发展、艺术特点、与其他艺术的比较；**2.动画有什么**：从历史发展、文化背景的角度，通过 200 余部经典动画片和 80 多位动画代表人物介绍了 13 个国家（美国、加拿大、苏俄、中国、日本等）多元化的动画风格、流派与代表技术，以及数字技术的发展、传播途径和发行方式的变革带给动画的影响，并通过不同的分类方法进入五彩缤纷的动画世界，加强对动画形式的认识；**3.动画做什么**：介绍动画制作流程、团队职责与分工、制作工序，以及各环节需要注意的事项；**4.好动画怎么做**：介绍主流商业动画和艺术动画的创作法则，动画片的推广与展映（包括前期推广、项目的展映与形象授权），动画创作者的基本素质和综合人文素养等。

配套的《动画概论实训》由动画片赏析、动画创作基本功训练和考试自测题三部分组成。

配套光盘中是一批经典动画片的精彩视频片段赏析。

无论你是动画院校师生、动画企业从业人员，还是广大动画爱好者，都能从本书中汲取丰富的养分，受益终生。

说明：本书备有教师用电子教案及相关教学参考资源，需要者请与 010-82665789 或 lelaoshi@163.com 联系。

特别声明

本书涉及到的图形及画面仅供教学分析、借鉴，其著作权归原作者或相关公司所有，特此声明。

图书在版编目(CIP)数据

动画艺术概论 / 冯文著. —北京：北京联合出版公司，2013.9

ISBN 978-7-5502-0206-1

I. ①动… II. ①冯… III. ①动画—绘画技法—高等学校—教材 IV. ①J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字（2011）第 049698 号

总体企划：周京艳	编辑部：（010）82665118 转 8011、8002
书名：动画艺术概论	发行部：（010）82665118 转 8006、8007
著者：冯文	（010）82665789（传真）
责任编辑：王巍 秦仁华	印刷：北京佳信达欣艺术印刷有限公司
编辑：黄梅琪 李梦娇	版次：2013年9月北京第1版
图文设计：周京艳 张园	印次：2013年9月北京第1次印刷
出版：北京联合出版公司	开本：787mm×1092mm 1/16
发行：北京创意智慧教育科技有限公司	印张：16.5 全彩印刷（含实训册）
发行地址：北京市海淀区知春路 111 号理想大厦	字数：391 千字（含实训册）
909 室（邮编：100086）	印数：1~3000 册
经销：全国新华书店	定价：58.00 元（2 册，含《动画概论实训》/附赠 ICD）

本书如有印、装质量问题可与 010-82665789 发行部调换。

一套引领和推动中国动漫游戏产业
教育和发展的优秀教材。

21世纪中国动漫游戏优秀教材出版工程
“十二五”普通高校动漫游戏专业规划教材

专家委员会

张会军(北京电影学院院长)
孙立军(北京电影学院动画学院院长、中国动画研究院院长)
高福安(中国传媒大学副校长)
曹小卉(北京电影学院动画学院教授)
李剑平(北京电影学院动画学院副院长)
孙 聪(北京电影学院动画学院副院长)
廖祥忠(中国传媒大学动画学院院长)
肖永亮(北京师范大学艺术与传媒学院副院长)
王 钢(同济大学传播与艺术学院动画系主任)
林 超(中国美术学院传媒动画学院副院长)
于少非(中央戏曲学院舞台美术系主任)
晓 欧(中央美术学院城市设计学院动画系主任)
吴冠英(清华大学美术学院信息艺术设计系主任)
仲星明(上海大学数码艺术学院院长)
洪 涛(中国人民大学徐悲鸿艺术学院动画系主任)
贾 否(中国传媒大学动画艺术教研室主任)
龙 全(北京航空航天大学新媒体艺术学院院长)
方 成(著名漫画家)
梅法钗(宁波大学科技学院艺术分院院长)
李 益(重庆邮电大学传媒艺术学院副院长)
李广华(北京北大方正软件技术学院副教授)
戴铁郎(著名动画导演)
余为政(台南艺术大学音像动画研究所所长)
朱德庸(著名漫画家)
黄玉郎(著名漫画家)
严定宪(著名动画导演)
王庸生(东方文化研究会连环漫画分会会长)
余培侠(中央电视台青少中心主任)
沈向阳(微软亚洲研究院院长)
凯西·史密斯(美国南加州大学电影电视学院动画与数字艺术系主任)
凯文·盖格(美国迪士尼公司著名三维动画总监)
谢福顺(新加坡南洋理工大学计算机工程学院院长、副教授)
田 丰(新加坡南洋理工大学计算机工程学院助理教授)
马志辉(香港理工大学设计学院副院长)
赖淑玲(台湾岭东科技大学设计学院院长)
韩永燮(韩国祥明大学艺术系教授、画家)
金 城(漫友文化传播机构出版人兼总编辑)
(以上排名不分先后)

指导单位

中国动画学会
中国图形图像学会
中国视协卡通艺委会
连环漫画研究会
中国美术家协会
动漫艺术委员会

总策划

北京电影学院
中国动画研究院

主 编

孙立军

出版策划

孙立军
黄 勇
曹小卉
秦仁华
周京艳
李剑平
孙 聪
唐学雷
王金文
刘 凯
吕 丁
荣 光
张 园
李天楠
周素琼
黄梅琪
李梦娇

整体企划

周京艳

近年来,中国动画产业的发展和动画教育人才的培养一直得到文化部、教育部、国家广电总局、国家新闻出版总署等相关部门领导的高度重视。教育部有关领导指出,由于目前很多项目都源自动画产业的发展需要,在动漫教育规模极速扩展的同时,提高教学质量已成为当务之急,特别要注重提高学生的实践能力、创造能力,以及在国际上的竞争能力。这就需要对动漫人才培养模式加以改革,希望动画学院能发挥行业领军作用,建立面向需求的课程,打造权威化、系统化、专业化的动漫类教材,形成动漫类专业规范。

由北京电影学院中国动画研究院(前身北京电影学院动画艺术研究所)、中国动画学会和京华出版社(现更名为北京联合出版公司)等牵头和组建的“21世纪中国动漫游戏优秀教材出版工程编委会”,秉承“严谨、科学、系统、服务”的传统,组织海内外专家和大批一线优秀教师,对已经投放市场并被全国不少院校作为指定教材的“十一五”全国高校动漫游戏专业骨干课程权威教材全面升级、更新换代;组织编写旨在提高动画创作者创作素质与创造能力、指导高校师生动画艺术创作实践的“动画大师研究”优秀系列书和“动画教学重要参考”系列书。

新一轮“十二五”普通高校动漫游戏专业规划教材,广泛听取和征求海内外教育家、技术专家的各种意见和建议,结合国内的实际情况,按照课程设置的要求和新的教学大纲编写,内容不但全面更新,更融入了近几年来教师教学和实践的经验。配套实训练习册中的大量典型范例更是教材中重点知识和技能的延伸及全真实战的模拟,旨在激发学生的学习兴趣 and 创作欲望,提高学生的实践力、创造力和竞争力,全面展示“最扎实的动漫游戏理论”、“最新的动漫游戏技术”、“最典型的项目应用实践”。本系列教材是“产、学、研”动画整体教学一体化全新教学模式的成功尝试,为北京和全国的动漫游戏专业提供一套标准的规范教材,为中国动画教育起到示范作用,必将成为下一轮中国动漫游戏教育发展的助燃剂。

动画是一种文化，她在结合了本国文化传统和民族精神之后所产生的力量和成就在世界上享有的巨大影响力和意义，是任何国家都不能忽视的！

当前，中国正成为全球数字娱乐及创意产业成长速度最快的地区。党和政府高度重视，丰富的市场资源使得中国成为国外数字娱乐产业巨头竞相争夺的新市场。

但从整体看，中国动漫游戏产业仍然面临着诸如专业人才严重短缺、融资渠道狭窄、原创开发能力薄弱等一系列问题。包括动漫游戏在内的数字娱乐产业的发展是一个文化继承和不断创新的过程，中华民族深厚的文化底蕴为中国发展数字娱乐产业奠定了坚实的基础，并提供了扎实而丰富的题材。

近年来，中国动画产业的发展和动画教育人才的培养一直得到文化部、教育部、国家广电总局、国家新闻出版总署等相关部门领导的高度重视。目前全国开设动画专业的院校近 500 所，在校学生 40 余万人，每年毕业生达 5 万人，计划新开设动画专业的院校和报考动画专业的学生数量仍在不断增长。

教育部高等教育司有关领导指出，由于目前很多项目都源自动画产业的发展需要，在动漫教育规模极速扩展的同时，提高教学质量已成为当务之急。特别要注重提高学生的实践能力、创造能力，以及在国际上的竞争能力。这就需要对动漫人才培养模式加以改革，希望动画学院能发挥行业领军作用，设置面向需求的课程，打造权威化、系统化、专业化的动漫类教材，形成动漫类专业规范。

面对教育部对培养动漫人才的新要求和动画教育新局面，如何健全和完善高校动画、漫画、游戏教材体系？中国的动画产业发展靠人才，而动画人才的培养最关键的是教材体系的完善和优秀教材的编写。北京电影学院中国动画研究院工作与时俱进，在召开“2009 高校动漫游戏教材体系研讨会”的同时成立了“动漫游戏教材研发中心”，秉承“严谨、科学、系统、服务”的一贯传统，以本次会议参会高校专家代表为核心，组织海内外专家、大批一线优秀教师根据高

校的不同需求、读者反馈的意见，努力编写好下面三个系列图书：

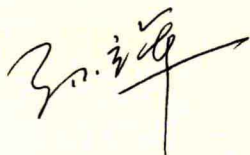
一、“‘十二五’普通高校动漫游戏专业规划教材”，一套推动和加速中国动漫游戏教育及产业发展的优秀教材。是对已投放市场、被广大动画专业学生喜爱、全国不少院校作为指定教材的“‘十一五’全国高校动漫游戏专业骨干课程权威教材”的全面升级，也是动画教学“产、学、研”一体化全新教学模式的成功尝试。

二、“21世纪中国动漫游戏优秀图书出版工程——《动画创作》系列”，一套提高动画创作者素质与创作能力、指导动画艺术创作实践的优秀专著。

三、“21世纪全国动漫游戏专业重要参考资料”，一套政府部门、企事业单位、动画公司、团体和个人把握机遇的信息来源。

京华出版社（现更名为北京联合出版公司）成立的“动漫游戏图书出版中心”，将组织国内大批优秀的编力全方位进行服务。由北京电影学院中国动画研究院牵头研发的新一轮高校动漫游戏系列教材，对北京乃至全国的动漫产业将起示范作用，必将成为下一轮中国动画教育的发动机。中国动画教育“产、学、研”一体化全新教学模式和教材，是快速提高教师素质、培养动画人才、推动我国动画教育深入发展、开创我国动画产业更为辉煌局面的助燃剂。

中国的动画教育方兴未艾，动漫游戏优秀图书的开发又是一个日新月异的巨大工程。北京电影学院中国动画研究院“动漫游戏教材研发中心”是一个国际性的开放平台，衷心希望海内外专家，特别是身在教学一线的广大教师加入到我们的策划与编写队伍中来，共同打造出国际一流水平的动漫游戏系列教材和专著，为推动中国的动画产业和动漫教育贡献自己的智慧和力量。



孙立军
北京电影学院副院长、教授
北京电影学院中国动画研究院院长

21世纪中国动漫游戏优秀教材出版工程
“十二五”普通高校动漫游戏专业规划教材

编 委 会

总策划：北京电影学院中国动画研究院

主 编：孙立军

编委会成员（排名不分先后）

孙立军	曹小卉	李剑平	孙 聪	吴冠英	晓 欧
王 钢	曲建方	徐迎庆	刘 峥	于少非	肖永亮
钱明钧	徐 铮	何 澄	卢 斌	孙 立	马 华
陈静晗	张 丽	王玉琴	张 晨	马 欣	刘 阔
韩 笑	李晓彬	葛 竞	沈永亮	胡国钰	刘 娴
黄 勇	於 水	刘 佳	陈廖宇	魏 微	刘鸿良
王庸声	李广华	张 宇	丁理华	谭东芳	李 益
陈明红	刘 畅	从继成	邹 博	梅法钗	陈 惟
彭 超	李卫国	李 洋	余为政	孙 亮	陈 静
叶 櫓	刘克晓	靳 明	王同兴	唐衍武	孙作范
曲士龙	张健翔	伍福军	马建昌	陈德春	顾 杰
赫 聪	张 勇	张 帆	孙海曼	刘 婷	杨清虎
曾艳春	陈 熙	黄红林	李 莹	毛颖颖	赵建峰
李 娜	许 伟	刘 扬	肖 冉	钟菁琳	孙洪琼
刘闻捷	阳石刚	高纲领			



前言 FOREWORD

动画是人类“造梦的工厂”，有什么艺术比它更能够实现人类天马行空的幻想，并将这些幻境化作现实呢？因为人类的需要而存在，动画历久不衰的流行便成为理所当然了。

历经百年的发展，动画因为无数前人的探索与拓展，展现了百花齐放的面貌。从个人表达到大众娱乐、从儿童观众到成人观众、从科学研究到商业广告，动画所能表达的形式与内容之丰富，已经到了难以归类的程度。随着制作技术的进步，加上新兴媒体的普及与快速的传播速度，今日动画可以说已经深入到每个人的生活中，除了动画片之外，广告、影视节目片头、影视视觉特效、游戏等，都需要使用动画技术来实现。

从近年来动画所引起的热潮与大量“个人作者”的出现，可以看出动画新的发展潮流：人们不不仅可以观赏专业制作者的动画，更可以亲自制作动画。动画本来就因人类的需要而存在，加上正好符合现代人“个人化”的特质，使得动画成为现代最广为使用的表现手段。动画无所不能的表现力挑战着人们的思维和创意，人们爱做梦、爱幻想的欲望也不断推动着动画更多元化的发展。

动画是一门独立的艺术，拥有其特殊的美学观念、技术形式、思想内涵、观赏之道。“动画艺术概论”是动画专业科系的基础课程，是每一位动画专业的学生首次“认识”动画的途径，历经多年的教学实践，它已经拥有了一套完整的教学体系。本书的编写就是以“动画艺术概论”课程的教学大纲为基础，结合实际教学经验和课堂上学生常提问的部分通过典型丰富的案例加强重点解析，旨在让学习动画专业的学生掌握必要的基础理论知识，以便进一步学习各种动画专业知识与技能。

本书的编写思路从四个问题出发：

动画是什么——从动画的定义出发，说明动画的本质与艺术特点，并重点介绍世界动画史上重要的里程碑；

动画有什么——从不同的分类方法，进入动画五花八门的绚丽世界，加强对动画形式的认知，另外从历史发展、文化背景的角度了解有代表性的13个国家、80多位代表人物、200余部代表作品多元化的动画风格与流派；

动画做什么——从动画的制作流程了解动画制作团队所需的成员、工序，以及各环节要注意的事项，以及从基础技能、动作设计、视听语言等方面培养动画创作者的基本素养。



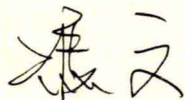
本书作者：冯文

好动画怎么做——从如何创作好主流商业动画的目的出发，重点介绍主流商业动画和艺术动画的创作法则，动画片的推广与展映（包括前期推广、项目的展映与形象授权），动画创作者的基本素质和综合人文素养等。

本书内容极为丰富、全面、珍贵，可以直接作为课业教材；对于广大动画爱好者而言，本书的知识全面、经典案例丰富、文字深入浅出，是踏入动画专业领域的最佳入门书，可以依照个人的需要选择相关内容学习。

配套的《动画概论实训》提供了三个方面的练习内容：1. 经典动画片《花木兰》和《三个和尚》赏析，旨在提高学生的品味和动画创作能力的训练；2. 获奖动画短片《树上的鸡》前期制作的练习，旨在提高学生的动画创作基本功的训练；3. 考试自测题的训练（102 道题），旨在帮助学生进一步巩固和掌握“动画艺术概论”这门课程的核心理论基础知识，为更好地学习动画专业的相关后续课程起到了重要的铺垫作用。

本书在编写过程中得到很多人的支持与帮助，从继成（黄淮学院）为本书副主编，陈熙（河南职业技术学院）参与了第 1~2 章的编写工作，刘闻捷（天津科技大学开发区职业技术学院）参与了第 3 章、第 5 章的编写工作，曲琳（辽宁石油化工大学）参与了第 4 章的编写工作，王谨（武夷学院）参与了第 6 章的编写工作，在此表示真诚的感谢。本书内容如有疏漏与不足，恳请批评指教。



冯文
于北京电影学院动画学院

《动画艺术概论》学时建议（总学时：72）

章节	周次	学时
第一章 动画概述	2	8
第二章 世界动画发展	4	16
第三章 动画的分类	2	8
第四章 动画制作流程	4	16
第五章 动画的创作	2	8
第六章 动画创作者的基本素养	2	8
学期总结、讨论作业	2	8

说明：本课程的学时安排仅供参考，各校老师可根据本校实际教学情况进行调整。

光盘说明

CD USER'S GUIDE

为了更好地辅助老师教学，激发学生的学习兴趣，本书附赠光盘中收集了教材中涉及到的一些有代表性的动画片的相关视频片段，同时通过教学视频的方式让学生更好地了解动画工艺流程、不同国家的动画风格流派等。所有教学视频版权归原作者与出品公司所有，在此仅供教学观摩，特此申明。



需要本书配套电子教案与辅助资料的老师请联系教师服务信箱：
lelaoshi@163.com，将竭诚为您服务。

共同打造“中国动漫游戏优秀教材出版工程”

“21世纪中国动漫游戏优秀图书出版工程”是国内首家专门定位致力从事动漫游戏教材研发和出版的机构，由北京电影学院动画学院、中国动画学会、北京电影学院中国动画研究院、北京联合出版公司等知名机构发起和组建，得到了国家文化部、教育部、广电总局、新闻出版总署等相关部门领导的大力支持。新推出的“21世纪中国动漫游戏优秀图书出版工程”之一：“十二五”普通高校动漫游戏专业规划教材，是对已经投放市场、且被广大动画专业师生喜爱，全国不少院校作为指定教材的“十一五”全国高校动漫游戏专业骨干课程权威教材”的全面升级、更新换代，是动画整体教学“产、学、研”一体化的全新教学模式的成功尝试。

中国的动画教育方兴未艾，动漫游戏优秀图书的开发又是一个日新月异的巨大工程。北京电影学院中国动画研究院“动漫游戏教材研发中心”是一个国际性的开放平台，衷心希望海内外专家，特别是身在教学一线的广大教师加入到我们的策划与编写队伍中来，共同打造出国际一流水平的动漫游戏系列专著，为推动中国的动画产业和中国的动漫教育更大发展贡献自己的智慧和力量。

投稿热线：(010) 82665118-8002 传真：(010) 82665789 Email: qinrh@126.com

教师服务专区

尊敬的各位老师：

真诚感谢您对“21世纪中国动漫游戏优秀图书出版工程”的支持，请填写下表，我们将为您提供教材样书、教材课件、教师培训、学生实训、征稿等热情周到的服务。

姓名：_____ 性别：_____ 年龄：_____

联系电话：_____ Email：_____

通信地址：_____ 邮编：_____

学校名称：_____

教授课程：_____ 班级名称：_____ 学生人数：_____

所选教材名称

① _____ 册数：_____ 作者姓名：_____ ④ _____ 册数：_____ 作者姓名：_____

② _____ 册数：_____ 作者姓名：_____ ⑤ _____ 册数：_____ 作者姓名：_____

③ _____ 册数：_____ 作者姓名：_____ ⑥ _____ 册数：_____ 作者姓名：_____

- 样书索取：您对教材样书所需册数：_____
- 配套课件索取：您需要的教材配套教学课件是（打勾即可）：① ② ③ ④ ⑤ ⑥
- 其他样书：您还需要其他教材样书书名为：_____
- 师资培训：您是否计划参加北京电影学院动画学院暑期、寒假高级师资培训班？ 是 否
- 学生实训：您所教授的学生是否希望到北京电影学院动画学院实训基地去实习？
哪方面的实习？_____ 多长时间？_____ 多少人？_____
- 新书写作计划：您想近期写作的书及主要内容：_____

根据有关法律，您的所有个人资料“21世纪中国动漫游戏优秀图书出版工程”将严格保密，以上文字最终解释权归北京电影学院中国动画研究院动漫游戏教材研发中心所有。

索取/师资培训/学生实训/著书计划/其他样书/竭诚为您全方位服务！
：北京市海淀区知春路111号理想大厦909室 邮编：100086
(010) 82665789 更多信息请与 (010) 82665118-8006/8007联系。

目 录

Contents

第一章 动画概述	2
第一节 动画的本质.....	2
一、动画的定义.....	2
二、动画的名称.....	4
三、动画的形式特征.....	4
第二节 动画的发明与早期发展.....	5
一、原始意象动画.....	5
二、真正活动的动画雏形的诞生.....	5
三、电影的发明.....	8
四、动画电影的正式诞生.....	9
五、动画工业的成型.....	10
第三节 动画的艺术特点.....	11
一、综合性.....	11
二、娱乐性.....	11
三、制作性和表现力.....	11
四、假定性.....	12
五、夸张.....	14
六、通俗与前卫.....	15
七、最低幼与最高深.....	17
第四节 动画与其他艺术的比较.....	18
一、动画与电影.....	18
二、动画与绘画.....	19
三、动画与文学.....	20
本章小结.....	20
本章作业.....	20



魔术幻灯是现代投影机的起源。



动画之所以能够成为表现人们天马行空的想象力的手段，靠的还是人类共有的联想能力。

第二章 世界动画发展	20
第一节 美洲动画发展	22
一、美国	22
二、加拿大	32
第二节 欧洲动画发展	37
一、法国	39
二、英国	41
三、前南斯拉夫	43
四、捷克	44
五、德国	46
六、俄罗斯	49
七、丹麦	52
第三节 亚洲动画发展	52
一、中国	53
二、日本	61
三、韩国	70
四、印度	71
第四节 世界动画发展趋势	73
一、数字技术带给动画的影响更胜于电影	73
二、发行方式的变革	75
本章小结	77
本章作业	77
第三章 动画的分类	70
第一节 按技术形式分类	80
一、平面动画	80
二、立体动画	84
三、电脑动画	88
四、其他形式	93
第二节 按传播途径分类	94
一、动画电影	94
二、电视动画	96
三、新媒体动画	97
第三节 按创作目的分类	98



欧洲的动画发展方向偏重于艺术动画与实验动画，这与他们的历史文化、民族性格有很大的关系。



动画的造型是在现实生活的基础上，经过幻想式的虚构、高度的概括所创造出来的。



复合媒材已经广泛使用在主流动画中。



一、主流商业动画·····	98
二、非主流艺术 / 实验动画·····	99
本章小结·····	100
本章作业·····	100

第四章 动画制作流程····· 90

第一节 制作动画的工具·····	102
一、二维手绘动画设备·····	102
二、摄影设备·····	104
三、电脑周边设备·····	105
第二节 动画制作团队成员与任务·····	106
一、导演·····	106
二、制片·····	107
三、编剧·····	108
四、造型设计师·····	108
五、场景设计师·····	113
六、美术指导·····	117
七、分镜设计师·····	118
八、剪辑师·····	120
九、动画师·····	120
十、助理动画师·····	122
十一、中间动画师·····	122
十二、动检、扫描、描线师、上色师·····	123
十三、特效设计师·····	123
十四、灯光师·····	124

第三节 动画片的制作流程·····	124
一、前期筹备与前期制作·····	125
二、中期制作·····	139
三、后期制作·····	159
第四节 动画片的推广与展映·····	161
一、动画项目的前期推广·····	161
二、动画项目的展映·····	165
三、动画项目的形象授权·····	165
本章小结·····	169
本章作业·····	169



在三维动画制作流程中，一般直接称设计稿为 Layout，这个工序排在动态分镜之后，直接用三维软件设定摄影机的位置、角度等，此时可以利用简单的几何形体来代替角色和场景的布局，待建模完成之后再作替换。



“项目企划书”的内容一般包括：①影片名称、②格式、③制作技术、④目标观众、⑤故事梗概、⑥角色介绍、⑦美术概念设计图（角色设计图、场景设计图）、⑧团队介绍与分工等。