

<<动画概论>>

图书基本信息

书名：<<动画概论>>

13位ISBN编号：9787302230328

10位ISBN编号：7302230323

出版时间：2010-8

出版时间：清华大学出版社

作者：王可

页数：167

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>

## &lt;&lt;动画概论&gt;&gt;

## 前言

本书是北京市高等教育精品教材立项项目。

本书以打造国内一流的动画专业教材为宗旨,将传统动画、实验动画和数字动画整合在一起,纳入到动画理论的探索和研究之中,其中涉及动画定义、动画本质、动画特征、动画功能、动画历史、动画分类、动画风格与流派、动画语言、动画原理、动画流程和动画产业等诸人类对“运动影像”的痴迷和求索如“夸父追日”般生生不息。

从25000年前的史前岩画到埃及墓室壁画,从古希腊的花瓶图案到古代中国的皮影戏,从手翻书到第一个动画装置“魔术幻灯”的诞生,人类一步步触摸着运动影像跳动的脉搏,企图揭开动画神秘的面纱。

在这漫长的过程中,人类不断地进行技术革新,发明了一系列动画机械装置,直到1895年卢米埃尔兄弟的“活动电影机”问世,这个集摄影机、放映机和洗印机于一身的超级机器标志着“摄影术”和“放映术”的最终确立,人类创造和呈现运动影像的技术条件已经成熟。

同期,动画理论的研究也在同步进行。

1824年,彼得·罗杰发表了《移动物体的视觉暂留现象》,文中首次提出了“视觉暂留”的概念,它宣示了人类开始有意识地从理论的角度对动画进行思索。

随后,穆布里治的两部著作《运动中的动物》和《运动中的人体》也成为动画理论的经典之作,他确立的动作分析理论沿用至今。

不同的理论、不同的创作理念引导着动画朝着不同的方向发展。

早期的欧洲艺术家热衷于动画可能性的探索,他们不强调剧情,试图利用动画实现音乐和图像的相互转化,于是一大批表现主义风格的“音乐可视化”和“图像声音化”的动画艺术短片纷纷问世。

受这种理念的支配,欧洲动画走向了一条实验性动画之路。

同时期的美国,沃尔特·迪斯尼强调动画剧情和“真正的表演”,他确立了程式化、娱乐化的动画制作理论,并将动画带入娱乐产业的商业链条之中。

从此,美国走向了商业化动画之路。

可见,不同的动画理论确立了不同的动画生存状态。

“动画概论”是动画理论的基础课程,本书力求对动画艺术学体系进行系统、全面、立体的梳理,培养学生清晰的动画理论思维,并将这种思维本能地运用到动画实践和艺术创作中,使之成为存乎于心的不二法则。

动画因数字技术的介入,存在形式和艺术形态发生了根本性的变化。

而将数字动画依附在传统动画理论中,已经不合时宜。

本书最大的亮点是将主流传统动画、非流的实验动画和数字动画整合在一起,纳入到动画理论的体系建设中,其中涉及动画定义、动画本质、动画特征、动画功能、动画历史、动画分类、动画风格与流派、动画语言、动画原理、动画流程和动画产业等诸多方面,旨在构建完整、科学的动画理论体系。

本书的编写得到诸多良师益友的支持和帮助,在此表示由衷的感谢。

书中内容如有疏漏与不足之处,恳请同仁指正。

多方面,目的在构建完整、立体,科学的动画理论体系,培养学生具有清晰的动画理论水平及思维能力,并将这种思维能力充分地运用到动画实践和艺术创作中,使之成为存乎于心的不二法则。

本书编写结构完整、内容丰富、论述深入、图文并茂,是动画从业人员以及动画专业考生的必备工具书和专业用书,以及高等院校动漫专业的首选教材。

## <<动画概论>>

### 内容概要

《动画概论》是北京市高等教育精品教材立项项目。

《动画概论》以打造国内一流的动画专业教材为宗旨,将传统动画、实验动画和数字动画整合在一起,纳入到动画理论的探索和研究之中,其中涉及动画定义、动画本质、动画特征、动画功能、动画历史、动画分类、动画风格与流派、动画语言、动画原理、动画流程和动画产业等诸多方面,旨在构建完整、立体,科学的动画理论体系,培养学生具有清晰的动画理论水平及思维能力,并将这种思维能力充分地运用到动画实践和艺术创作中,使之成为存乎于心的不二法则。

《动画概论》编写结构完整、内容丰富、论述深入、图文并茂,是动画从业人员以及动画专业考生的必备工具书和专业用书,以及高等院校动漫专业的首选教材。

## &lt;&lt;动画概论&gt;&gt;

## 书籍目录

第一章 动画本体 第一节 动画本质 第二节 动画特征 第三节 动画功能 思考题第二章 动画历史 第一节 萌芽期——动画意识的觉醒 第二节 探索期——动画技术和工具的革新 第三节 完善期——实验性动画短片的探索 第四节 成熟期——传统影视动画的繁荣 第五节 分化期——动画形态的分化 第六节 深入期——数字时代的动画艺术 思考题第三章 动画分类 第一节 分类方法 第二节 动画种类 思考题第四章 动画风格与流派 第一节 艺术风格 第二节 区域动画风格与流派 思考题第五章 动画语言 第一节 运动与表演 第二节 时间与速度 第三节 镜头与叙事 思考题第六章 动画原理第七章 动画制作流程 第一节 传统动画制作流程 第二节 三维动画制作流程 第三节 偶动画制作流程 思考题第八章 动画产业 第一节 动画产业现状 第二节 中国动画产业现存问题 第三节 中国动画产业发展对策 思考题参考文献后记

## &lt;&lt;动画概论&gt;&gt;

## 章节摘录

插图：苏联动画在这一时期开始萌芽，但受政治因素的影响，苏联动画更加关注作品的思想性，艺术性不做过多追求。

受苏联电影“蒙太奇学派”的影响，苏联动画的电影语言的研究和运用非常考究。

1922年，由苏联莫斯科电影学校创作的《战火中的中国》，乃苏联的第一部动画片。

1924年，梅尔库洛夫创作的《星际旅行》，制作精良，情节生动，标志着苏联的动画进入到成熟时期。

苏联动画从诞生之日起就鲜明地反对资产阶级思想，反对形式主义，反对“庸俗廉价的”迪斯尼动画风格，要求动画创作应具有现实意义、政治性和深刻的人道主义色彩。

三、1906-1937年亚洲的动画 1906-1937年的世界动画是以欧美为主体的，而亚洲各国的动画基本处于萌芽的初始阶段。

也就是说，当欧美动画度过了痛苦的技术探索期蒸蒸日上时，亚洲各国的动画才刚刚开始。

在日本，1917年，下川凹夫创作的《芋川椋三玄关·一番之卷》（又称《凸坊新画帐·妙计失策》），被多数学者认定为日本动画史上第一部动画片。

同时期，还有两个重要人物对日本动画起到奠基作用，分别是北山清太郎和幸内纯一。

1917年，北山清太郎制作的《猿蟹和战》和幸内纯一制作的《蜗凹内名刃》也是日本最早的动画片。

因此，也有少数学者认为北山清太郎或幸内纯一才是日本动画的第一人。

无论如何，此三人对日本动画的启蒙性贡献是不可磨灭的。

在中国，不存在像日本那样关于动画创始人的三人之争，“万氏兄弟”——万籁鸣、万古蟾、万超尘和万涤寰是中国动画无可争辩的奠基人，在他们的引领下，中国动画经历了一个从无到有的过程。

1922年，“万氏兄弟”受美国动画的影响创作了中国第一部广告动画片《舒振东华文打字机》，开启了中国动画的先河。

1926年，万氏兄弟创作了中国动画史上第一部动画短片《大闹画室》，该片将美国的赛璐珞胶片技术引入到中国动画的创作中，为中国动画的发展打开了大门。

1935年，万氏兄弟推出了中国第一部有声动画片《骆驼献舞》。

至此，中国动画在20世纪二三十年代强烈的社会震荡中艰难地启航。

## &lt;&lt;动画概论&gt;&gt;

## 后记

本书自2007年获得“北京市高等教育精品教材立项项目”以来，历经两年终于完成。

作为高等艺术院校动画专业的基础理论教材，本书对动画艺术的本体进行了深入浅出的论述，从动画的界定、本质、特征、功能、分类、风格、流派、语言、原理、产业等诸多方面逐一剖析，力求清晰地诠释动画艺术的内核，多维地展现动画艺术的全貌。

本书的创新之处在于：将数字动画的诸多形态一并纳入动画理论的研究范畴，结合传统动画进行整体性思考。

因为动画进入数字时代后，动画艺术发生了根本性的变化，艺术形态从模拟走向数字，过去针对传统动画的基础理论已无法涵盖动画艺术的全部。

数字时代下动画艺术的多元性决定了需要从宏观的角度重新审视和定位动画艺术的诸多概念，动画艺术的本原性问题不解决，就无法培养学生清晰的动画理论思维，无法将理论学习运用到动画艺术创作之中。

本书的撰写和出版，感谢清华大学出版社对我的信任和支持，感谢北航新媒体学院院长龙全教授对我的帮助，感谢清华大学美术学院吴冠英教授给予的指点和启发，感谢人民美术出版社王远女士和中央美术学院曹田泉博士所提供的诚挚的建议，感谢李绵璐院长、常沙娜院长、奚静之教授、陈汉民教授、林乐成教授、陈瑞林教授等人在我成长道路上给予的关键帮助，特别感谢我的妻子刘悦对于我的督促以及对于本书图片的收集和整理。

此书谨献给一岁的女儿团团，祝你一生健康快乐，因为你快乐所以我快乐。

愿本书能给动画专业和新媒体专业的同学们带来启迪和帮助。

本书的撰写，本人虽付出了相当的努力和心血，但由于知识、学养和阅历的有限，难免存在不足之处，望前辈和同仁海涵、谅解并指正。

## <<动画概论>>

### 编辑推荐

《动画概论》：艺术院校动画基础系列教材

<<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>