

<<动画文化生存>>

图书基本信息

书名：<<动画文化生存>>

13位ISBN编号：9787561535851

10位ISBN编号：7561535856

出版时间：2010-6

出版时间：厦门大学出版社

作者：阮艳萍

页数：261

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>

<<动画文化生存>>

内容概要

不论在自然界、人类社会还是心灵空间中，“精”与“泛”经常都是相对而言的。精是九天瀑布，泛是五湖涟漪；精是奇峰兀起，泛是曲径迂回；精是真金百炼，泛是顽石未琢；精是珍肴玉饌，泛是糙米杂粮；精是杰出人物，泛是平民百姓；精是城池楼阁，泛是广漠原野；精是庙堂雅乐，泛是乡间小调；精是凝神专注，泛是无意注意……当然，不论“精”或“泛”，都不只是某种对象、特征或定势，而是分别代表某种趋向或变化：相对于“精”的是提炼、钻研、集中、收束等，相对于“泛”的是夹杂、游玩、漫延、散开等。若就其范围而言，“泛”总是大于“精”（将它包括在内）；若就其特性而言，“精”总是比“泛”纯粹；若就其转化而言，作为前提的“泛”可能是“精”的准备，作为结果的“泛”可能是“精”的实力的证明。

<<动画文化生存>>

书籍目录

总序绪论 从媒介生态到动画生态 一、媒介、媒介生态 二、媒介生态研究及其另一种可能性 三、动画生态 第一章 动画视听符号与思维文化模式 第一节 动画视听语言符号 一、艺术符号 二、动画的特殊语言符号 第二节 动画人的认知、想象与思维 一、动画人的认知 二、动画人的想象 三、动画人的思维方式变革 第三节 社会文化：文字读写与动画视听 一、从读书到读图 二、动画时代第二章 动画技术与社会心态- 第一节 数字动域技术特征 一、计算机自动生成 二、矢量技术 三、非真实感动画绘制 四、3D动画 五、运动捕捉(Motion Capture) 六、网络、集群渲染 七、虚拟现实(Virtual Reality) 八、我们的技术立场 第二节 动画创作与接受心态 一、“新”流行文化 二、新、奇与满足 三、奇观动画 第三节 社会文化：理性、感性与反理性 一、动画技术理性 二、视觉感性 三、反理性第三章 动画形象、企业形象与国家形象建构 第一节 动画形象 一、形象与动画形象 二、中国动画《大闹天宫》中的孙悟空形象 三、美国动画《超人总动员》中的超人鲍勃夫妇形象 四、日本动画《龙猫》中的ToToR0(龙猫) 第二节 动画企业形象 一、企业形象概说 二、动画企业形象 第三节 动画与国家形象建构 一、国家形象 二、动画中的国家形象 三、利用动画建构国家形象第四章 动画市场与社会文化模式变迁 第一节 动画市场及其定位 一、动画消费市场 二、动画市场生态住 第二节 动画消费：符号与意义 一、消费社会 二、动画符号消费 第三节 社会文化：寓教于乐与娱乐至死 一、文艺的他律传统 二、动画的娱乐至死第五章 动画与环境 第一节 动画媒介的生态环境 一、思想、文化及其转型环境 二、政治环境 三、技术、经济——物质基础环境 四、人才教育——与文化系统中的其他部门 五、政策——动画的他律与他助 六、制度环境 七、法律环境 八、国际环境 第二节 动画产业集群 一、动画企业与产业链 二、以迪斯尼为例 三、动画产业集群 四、动画企业生态群 第三节 动画作为环境 一、培养理论概要 二、动画作为媒介环境参考书目后记

<<动画文化生存>>

章节摘录

插图：在传统的手工动画中，角色的每一个动作、表情，场景的每一种变换，都需要动画师一张一张手绘出来。

高标准的动画片，一秒钟动作要绘24幅动稿，创作、制作程序繁杂，因而周期长、投入高，人工绘制量大。

人物一个小小的动作都需要绘制数张样图。

一部10分钟左右的动画片，原画和动画画稿总数可以达到千万张，而且每幅要反复3~5次IT序，加上描线上色和逐幅、逐张、逐格拍摄，整个制作过程需要4个月到1年时间。

传统动画工艺的特征是人工绘制、工作量大，需要投入大量的人力、物力、资金和时间。

以上海美术电影制片厂的动画片《宝莲灯》为例，仅手绘用纸就有30吨，一张张连起来有30公里长。

前后投入人民币1200万元，动用60位原画和动画师、20位背景美术师，花费了4年时间进行拍摄。

其创作规模和过程，远远超过了一部真人电影。

随着动画相关科技的发展，这一现象已经得到某种程度的改变。

计算机动画可以用数位板、鼠标、键盘等工具直接在屏幕上绘制一个动态过程的连续状态，在屏幕上连续显示、产生动画效果。

数位板，又名绘图板、绘画板、手绘板等，是一种计算机绘画输入设备，通常是由一块板子和一支压感笔组成，就像画家的画板和画笔，它大大提高了动画设计人员的工作效率性、便利性和舒适性。

十年前的《泰坦尼克号》和《魅影危机》（星球大战前传）中一些逼真的画面和栩栩如生的人物就是通过数位板一笔一笔画出来的。

目前国内大部分动画企业已基本完成了从传统手绘“换笔”到数位板计算机手绘的转变，大大缩短了动画、特效电影、广告等产业的制作周期，让更多精品能够更快地问世。

计算机还可以代替手工描线上色的工作。

计算机可以自动做线框处理：封闭线条，统一规格，色块填充，等等，还可以作局部修改。

后记

这是一份迟交的作业。

其实在我心里，它更是几年来的学习笔记和心得。

那一年忽然之间就成了动画专业的教师，于是心心念念地要从各个方面接近这个对我来说是全新的领域，于是才会在选题的时候痴迷于这个宏阔的角度。

进入之后，却屡屡地发现自己是多么力不从心。

每每地，在想要打退堂鼓的时候，黄鸣奋先生这位温厚的导师与长者总能让人茅塞顿开，于是又可以接着埋头写下去。

而在写作的过程中，几位同窗的热烈交流，那些一起看过的动画片，那些咖啡，那些茶，还有那一起走过的多得数不清次数的南普陀、万石园，以及一路上碰撞的思想火花……也常给我带来一种豁然开朗的感觉。

这又不仅仅是书斋里的学习，我们结伴北上杭州、北京，寻访动画企业，拜访中科院的曹存根研究员；虽然这套丛书的内容不与企业的赢利直接相关，但厦门动画业界的林爱武、廖连慎、蔡文雄等几位先生慷慨我们大段的时光，和我们漫无边际地聊动画、聊他们的创业和今天。

<<动画文化生存>>

编辑推荐

《动画文化生存：一种媒介生态的角度》：动画与软实力丛书

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>