

《教育科学“十一五”经典动画导读》

书籍信息

版次：1

页数：

字数：

印刷时间：2008年12月01日

开本：大16开

纸张：胶版纸

包装：平装

是否套装：否

国际标准书号ISBN：9787805267340

丛书名：教育科学“十一五”科研重点课题规划教材

编辑推荐

】逃?蒲 笔?晃滩笨蒲兄氏懂翁夤婁?滩模?? 督囧?笆尾牧霞航乖赚贰 毒?潤??级痢贰
痘峭股杓啤贰 抖??怕邸贰 锻夹未勿俊贰 渡杓蒲 怕邸贰 栋媞缴杓啤贰 洞匆庾
痔滩贰 洞竺派杓啤返

内容简介

本书结合动画史发展脉络及不同时代的精品，深入探讨动画的作者倾向、风格史、技术制作要领以及动画艺术的实用价值，指导动画专业学生解读世界经典动画片，为影评与鉴赏工作寻求一套符合动画制作规律的方法论。本书特色在于将欧洲、美国及亚洲作者在动画制作策略，技法方面的差异和侧重点进行深入对比，以便于当代中国的动画研究与产业发展汲取灵感。本书适合高等院校动漫专业学生学习。

目录

导论

第一章 动画的前生今世

第一节 动画是什么？

第二节 当代动画片的几种表现类型

第三节 当代动画制作的多元性

第二章 动画导读方法论

第一节 为什么要建构导读方法论？

第二节 评析动画影片的具体工作方法

第三章 当代亚洲优秀动画导读

第一节 宫崎骏和吉卜力工作室

第二节 吉卜力作品推介

第三节 其他日本商业动画

第四节 韩国当代动画走向

第四章 北美优秀动画导读

第一节 皮克斯公司与迪斯尼的合作

第二节 梦工厂动画简介

第三节 首部真人和卡通合成的动画娱乐大片

第五章 欧洲优秀动画导读

第一节 法国动画中坚——保罗·格利摩尔（Paul Gnmault）的动画成就

第二节 当代法国优秀动画赏析

第三节 当代俄罗斯动画赏析——亚历山大·佩特洛夫（Aleksandr Petrov）

第四节 实验动画艺术大师
第六章 中国动画学派
第一节 中国动画创业期
第二节 特伟与中国水墨动画
第七章 中国动画片的发展与嬗变
第一节 1977—1989年的发展期
第二节 香港动漫发展史话
附录1
附录2

在线试读部分章节

第一章 动画的前生今世

第一节 动画是什么？

动画片在西方统称为“Animation”，词源来自拉丁文词根“anima”，意思是“生命”或“灵魂”，动词“animare”表示赋予生命，有使某物活起来的意思，所以动画片（Animation）可以解释为艺术家用绘画或其他造型艺术手段，使原本不具生命的事物构成一段富有生活状态及思想性的影像。它是一种高度假定性的虚拟艺术。

中文“动画”一词来源于日本，在那里是指线描和木偶等艺术形式的非真人电影作品的统称。在中国，动画片的习惯称谓是“美术片”，包括动画片、木偶片（诸如木偶、陶瓷偶、布艺术偶或黏土动画等）、剪纸片、折纸片等等；它是电影艺术的一个特殊片种，与故事片、科教片和纪录片并列发展。

在美国，动画片又俗称“卡通片”。“卡通”（Cartoon）原意是指“草图”或“漫画”，后来引申为用活动漫画来表现人物形象、戏剧情节和艺术构思的影片。它是对于“非真人电影”最早的一种叫法。“卡通”之所以成为动画片最早的代名词，是因为在动画片的故乡之一美国，早期动画片的创作素材多依赖于报章杂志上的讽刺漫画，然后再经过角色、主题及格调上的二度创作，于是美国的动画片借用了报章“卡通画”这一概念，很快从商业上普及开来。因此早期美国动画片多具有讽刺幽默画的意味。

动画片一般采用“逐格摄影”（又称“定格摄影”）的方法，将一系列假定动作连续地拍摄在胶片上，然后以每秒24格（格是胶片上画幅的基本数量单位）的速度放映，以便在银幕上产生灵活自如的似真影像。……

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www.tushupdf.com](http://www.tushupdf.com)