

<<动画概论(第2版)>>

图书基本信息

书名：<<动画概论(第2版)>>

13位ISBN编号：9787309068429

10位ISBN编号：7309068424

出版时间：2009-9

出版时间：复旦大学出版社

作者：聂欣如

页数：279

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(第2版)&gt;&gt;

## 前言

2000年我从国外回国，到同济大学工作。

按照规定，新教师要求先上选修课，然后才能给专业的本科生上课。

在我不知道该给那些专业完全不同的学生们讲些什么的时候，我突然想到了动画，尽管那时我已经离开上海美术电影制片厂十年之久。

看来这是一个情结，不能释怀的终究不能释怀，走得再远也会回来。

我曾经在上海美术电影制片厂工作过十年，在那十年中我似乎并没有太过留恋动画片，只是为了工作厮混其中，后来有机会出国便一走了之。

但是烙在潜意识中的印象，还是会在最不经意之时浮现。

在国外学习影视艺术的期间，曾选修过一门与动画有关的课程。

那位老教授是个好人，他让我们几个学生到他家里去上课——他家里简直就是一个动画博物馆，电影早期那些只在书本上见过的玩意儿，诸如类似于“诡盘”的东西、类似于雷诺的画带，都能在他家里看到。

他对我们所交的作业都很宽容，因此大家很容易拿到学分。

我好像是用电脑做了一只会飞的猪，说来惭愧，所谓的“飞”，也就是扑腾了几下翅膀。

——那时，并没有想到以后的工作会再次同动画有染。

从2000年开始的动画课程，以后几乎每年都开，好像还很受学生的欢迎。

2002年招收了动画专业的本科生之后，开始给他们讲授《动画概论》这门课程，继而又开设了《动画剪辑》的课程。

因为授课的关系，一直都在关注相关的教材，也陆续看到了几本，但是都不能令人满意，于是每有野心，想自己写一本《动画概论》。

2005年，工作调到了华东师范大学，这门课也带到了华师大的传播学院。

2006年初，在一次有关影视类教材编写出版的会议上，上海大学影视艺术技术学院的金冠军院长极力推荐这本书的出版，因此被纳入了计划，遂有了现在的《动画概论》。

这本《动画概论》与之前已经出版的几本《动画概论》相比，其不同之处在于：一、这本《动画概论》参考了其他艺术门类概论的结构和写法，如《电影艺术概论》、《戏剧概论》（日本）、《舞蹈概论》（美国）、《美术概论新编》等，努力使《动画概论》成为其他各种艺术概论中的一种。

这一思想是基于将动画作为一门艺术来看待，而不是像之前的几本《动画概论》，均把动画作为了技术与艺术的混合体。

（详见本书第三章。

）二、这本《动画概论》从艺术理论的角度将动画艺术与其他门类的艺术进行了对比和区分，讨论了动画和电影、动画和美术、动画和文学以及动画和音乐的关系。

这些工作是之前的几本《动画概论》没有做，或干脆不屑于去做的。

## <<动画概论(第2版)>>

### 内容概要

与以往同类著作偏重技术层面不同，本书是国内第一部系统讲解动画艺术理论的概论性著作。内容包括六个方面。

1.动画基础理论（动画的起源、特点、概念）；2.动画艺术同电影、造型、文学、音乐等其他艺术的关系；3.欧美动画（美国主流动画、欧洲主流动画、西方非主流动画）；4.亚洲动画（日本动画、中国动画）；5.动画艺术短片（哲理艺术短片、伦理艺术短片、抒情艺术短片及艺术短片在形式上的探索）；6.动画制作流程（绘画动画制作、偶动画制作及剪纸动画制作）。

作者通过以上诸方面的论述，描绘出动画艺术的轮廓，以及世界动画的概貌，使读者对动画有一个基本而全面的掌握和了解。

本书的特点在于：参考了其他门类艺术概论的结构和写法；从艺术理论的角度将动画艺术与其他门类艺术进行了对比和区分；大量举证相关材料和最新研究成果，详尽描述了动画历史的轮廓，对动画的分类、定性和时代划分均做了正本清源的阐述。

第二版增补了最新的各国动画案例和有关新媒体动画的论述，对一些关键的、有争议的概念和观念作了进一步的梳理，并对个别章节的结构有所调整，表述更为清晰和有条理，保证了本书的先进性与权威性。

本书观点客观中允，行文生动流丽，资料翔实，图文并茂，不仅适合高校动漫、影视及相关专业师生教学使用，也适合相关研究人员、从业人员及一般爱好者阅读。

<<动画概论(第2版)>>

作者简介

聂欣如，男，1953年出生。

曾就读华东师范大学、北京电影学院并留学德国科隆媒介艺术学院。

现任华东师范大学传播学院教授、博导。

曾在上海美术电影制片厂工作十年，任编剧。

上世纪80年代起即从事动画理论研究并发表相关成果，迄今出版有《类型电影》、《动画剪辑》等著作。

## &lt;&lt;动画概论(第2版)&gt;&gt;

## 书籍目录

第二版序自序第一部分 动画理论 第一章 动画的起源 第一节 动画的产生 第二节 雷诺的贡献  
 第三节 逐格拍摄技术和勃莱克顿 第四节 动画电影的发明者科尔 第五节 动画之父雷诺 第二章 动画的特点 第一节 “两极分化”的动画片 第二节 走向写实的动画片 第三节 动画片的分类 第四节 动画的特点 第三章 动画的定义 第一节 动画的定义 第二节 有关动画概念的争论  
 第三节 新媒体和动画第二部分 动画同其他艺术的关系 第四章 动画与电影 第一节 镜头与动画  
 第二节 光效与动画 第三节 表演与动画 第五章 动画与造型 第一节 动画造型与单线平涂  
 第二节 木偶造型与表演化 第三节 剪纸造型与装饰化 第四节 动画艺术短片中的造型风格和样式  
 第六章 动画与文学 第一节 题材的选择 第二节 题材的借鉴 第三节 人物的单纯化和转化  
 第四节 大团圆结构 第七章 动画与音乐 第一节 背景音乐 第二节 “前景”音乐第三部分 欧美动画  
 第八章 美国主流动画片 第一节 关于“主流”的概念 第二节 美国主流动画片的对象  
 第三节 美国主流动画片的表现形式 第四节 美国主流动画片的结构 第五节 美国主流动画片的主题  
 第九章 欧洲主流动画片 第一节 欧洲主流动画片的特征 第二节 同美国主流动画片的区别  
 第三节 系列片之外的其他主流动画片 第十章 西方非主流动画片 第一节 什么是非主流动画片  
 第二节 非主流动画片同主流动画片的比较第四部分 亚洲动画 第十一章 日本动画片 第一节 日本动画之特点  
 第二节 日本动画大师 第十二章 中国动画片 第一节 动画片 第二节 剪纸片  
 第三节 木偶片第五部分 动画艺术短片 第十三章 哲理艺术短片 第一节 物极必反 第二节 主观主义和机械主义  
 第三节 无法沟通 第四节 宿命论 第五节 迷惘和困惑 第十四章 伦理艺术短片 第一节 利己主义批判  
 第二节 人际新关系 第三节 古代伦理新诠释 第四节 人和自然 第十五章 抒情艺术短片 第一节 怀旧  
 第二节 别离 第三节 爱情 第四节 恐惧 第五节 史诗 第十六章 艺术短片在形式上的探索 第一节 抽象化  
 第二节 摄影和调度上的探索 第三节 材质的利用 第四节 可见的变化 第五节 不同形式的综合附录 动画片制作(作者:胡兆洪) 第一节 绘画动画制作 第二节 偶动画制作 第三节 剪纸动画制作引注书目

## <<动画概论(第2版)>>

### 章节摘录

插图：第一部分 动画理论第一章 动画的起源第一节 动画的产生如果仅从画面给人运动感这一点出发的话，动画片的起源可以追溯到几千年甚至数万年之前。

在原始人的壁画中，就有人画下了八条腿的野兽，这既是原始人观察飞奔的走兽的结果，也是人类试图描绘出具有动感的物体的结果。

古希腊和古罗马人在他们的神庙或竞技场的墙壁上画了具有连续动作的人物，当人们走过或飞马驰过的时候，便会产生一种图画活动起来的感觉。

古代中国人的走马灯尽管旋转的速度不是很快，但还是能产生人物动起来的感觉。

在摄影技术出现之前，捕捉和留住动态的事物是人们的一个梦想，无数的人使用了无数的办法希望能复制一个动态。

这个梦想经历了无比长久的时间，终于在19世纪，随着科学技术的进步开始逐渐成为现实。

严格地说，捕捉动态的尝试应该是电影的开端。

这样一来，电影的开端便是从动画开始了。

原因很简单，照相术的发明是在19世纪的上半叶，没有精密机械、化学等科学的发展，照相是不可能想象的。

而绘画已经有了几千年的历史，可以很容易地记录下各种不同的形态，因此，当人们尝试捕捉动态的时候，几乎想也没想便使用了动画的形式。

最早发现视觉残留原理的科学家约瑟夫·普拉托，应该是一位当之无愧的电影鼻祖，但是他不太关心怎样用他的发明去挣更多的钱，因此电影之父的桂冠后来便落到在科学上没有太多建树，但在经营上八面玲珑的卢米埃尔兄弟头上。

（这里并没有太多的贬义，因为电影始终是一种同经济密不可分的玩意儿。

）尽管如此，人们在讲电影史的时候还是不能不提“诡盘”，这一由普拉托发明的最原始的电影形态

。

<<动画概论(第2版)>>

编辑推荐

《动画概论(第2版)》：复旦博学·新世纪动画专业教程，国内第一部系统讲解动画艺术理论的概论性著作。

<<动画概论(第2版)>>

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>