第一图书网, tushu007.com

<<泛动画百家创意>>

图书基本信息

书名：<<泛动画百家创意>>

13位ISBN编号：9787561533680

10位ISBN编号：7561533683

出版时间：2009-10

出版时间：厦门大学出版社

作者：黄鸣奋

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

前言

2008年我市举办了首届“厦门国际动漫节”、“全海豚”杯动画作品大赛是厦门国际动漫节的主要活动项目之一。
它按照影视动画、游戏动画、网络及手机动画、实验动画、演示动画、广告及包装动画这样的分类未设置奖项，是创新的尝试。
“全海豚”杯的参赛作品不限于动画片这个美术电影的分支，还包括了各种各样的动画新形式，比较全面地反映了动画产业的发展现状。
为动画这种新分类提供理论基础的是李中秋先生与本书作者黄鸣奋先生等。
计算机硬软件与网络的发展给动画业以革命性的推动。
前者极大地提高了动画制作的效率，而网络传播的便利性与普及性给动画的各种各样应用提供了可能。
今天，动画的应用已经渗透到许多领域，影响着人们的工作与生活。
在这个新兴的产业中，艺术家固然是必不可少的主导，却有半数的从业者是从软件学院培养出来的。
许多软件园设有动漫专区。
从数字内容制作的角度来看，软件与动画这两个似乎毫不相干的行业已变得边界模糊。
“全海豚”杯奖项设置方面的创新与“泛动画”的概念都体现了动画业发展的上述趋势。
黄鸣奋教授在这本著作中，结合动画实例分析，简洁直观、深入浅出地对“泛动画”所包含的动画类别逐一进行了阐释，使读者对“泛动画”的概念及其所包含的意义有了全面的了解。
这样的研究对动画知识的传播与普及无疑会有很大的推动作用。

第一图书网, tushu007.com

内容概要

黄鸣奋教授在这本著作中，结合动画实例分析，简洁直观、深入浅出第对“泛动画”所包含的动画类别逐一进行了阐述，使读者对“泛动画”的概念及所其所包含的意义有了全面的了解。
这样的研究对动画知识的传播与普及无疑会有很大的推动作用。

<<泛动画百家创意>>

书籍目录

绪论：关于“泛动画”及其产业意义的思考 01．当代动画走向 02．当代动画类型 03．动画节理念（一）实验动画：在建构与解构中求发展 01．闪电素描谱新篇——直接动画《滑稽脸的油墨相》（1906） 02．粉笔勾勒变形记——线条动画《幻影》（1908） 03．影偶从容入镜来——剪裁动画《阿基米德王子历险记》（1926） 04．喜得全彩增魅力——染印动画《花与树》（1932） 05．平台历历多层次——三维动画《老磨坊》（1937） 06．纤影点点凝心血——针幕动画《消逝》（1943） 07．天生我才必有用——木头动打画《大号塔比》（1947） 08．真人摆拍成傀儡——实体动画《邻居》（1952） 09．平面加工成立体——折纸动画《聪明的小鸭子》（1960） 10．名画能动真精品—一水墨动画《小蝌蚪找妈妈》（960） 11．万千颗粒任调遣——沙子动画《与母鹅结婚的猫头鹰：一个爱斯基摩传说》（1974） 12．动感恰由模糊出——模型动画《魔幻屠龙》（1981） 13．婀娜身姿源拿捏——粘土动画《蒙娜丽莎下楼梯》（1992） 14．三尺平面起风云——玻彩动画《老人与海》（1999） 15．绿野仙踪谱新篇——智能偶戏电脑动画（1991） 16．真是幻来幻是真——影像转描电脑动画《梦醒人生》（2001） 17．蓝天竟自缘黑客——游戏解构电脑动画《超级马里云彩》（2002） 18．身世飘零话沧桑——装置艺术电脑动画《探求者》（2006） 19．古老剧种有新篇——戏曲水墨动画《双下山》（2008） 20．身入幻境疑是梦——虚拟现实动画《视频场所》（1970） 21．无穷复本奇花瓶——增强现实动动画《小心，易碎》（2006） 22．心潮荡漾化碧波——混合现实动《洛神赋》（2008）（二）演示动画：应用遍及各个专业领域 01．光影相嬉寓亲情——效果演示动画《顽皮跳跳灯》（1986） 02．此生当是天上来——假说演示动画《胚神论》（1990） 03．洗尽铅华悟迷离——哲学理念动画《流体自我／本初舞蹈》（1991） 04．模拟训练创新招——军事仿真动画《数码人》（1992） 05．光晕绰约宽心境——效果演示动画《兔子》（1998） 06．唯有信仰力无穷——宗教福音动画《埃及王子》（1998） 07．飞起双链锁蛟龙——过程演示动画《三峡导流明渠截流》（2002） 08．纵是傀儡亦多情——原理演示动画《蒂姆汤姆》（2002） 09．拟得风云细端详——事件回放动画《郭晶晶夺冠》（2004） 10．此身疑在仙境中——全景漫游动画《杭州印象》（2006） 11．横空出世真造化——建筑效果动画《布达拉宫》（2006） 12．乐在逍遥对话中——辅助教材动画《大梦王小书包》（2007） 13．九天揽得明月归——教学课件动画《嫦娥一号》（2007）（三）广告及包装动画：通过服务实现双赢增值 01．虚实人物连袂舞——电影特效动画《电子世界真霸战》（1982） 02．巨笔绘出大洋来——电影特效动画《坦尼克号》（1997） 03．蔬菜恐怖出灵感——电影预告动画《超级无敌账狗——人兔的诅咒》（2006） 04．泪眼相看华南虎——公益广告动画《冬天来了》（2003） 05．沁入尽在不言中——品牌广告动画《代码猎手》（2006） 06．疯九网站聚人气——政治广告动画《台湾九九俱乐部CRAZY9》（2007） 07．青丝长伴君怀舞——商品部广告动画《头发的故事》（2007） 08．妙笔生花绘海韵——楼盘广告动画《五缘湾一号》（2007） 09．探索世界靠智慧——企业形象动画《海尔兄弟》（2001） 10．波传环宇结同心——节目包装动画《五洲电视台》（2008）（四）影视动画：利用数码技术营造奇观 01．人为刀俎我鱼肉——动画短片《达菲鸭》（1953） 02．戏仿竟成盖世功——动画短片《何为歌剧，大夫》（1957） 03．技入化境转天真——动画短片《小小米罗许》（1999） 04．何当独自蹁跹舞——动画短片《过程》（2001） 05．传神写照交谈里——动画短片《瑞安》（2004） 06．有灵难得常相拥——动画短片《458纳米》（2005） 07．若非喜剧当何堪——动画短片《坠落的艺术》（2005） 08．风流尽付一笑中——动画短片《绅士决斗》（2006） 09．妙手丹青贵点睛——动画短片《夜车惊魂记》（2007） 10．巾帼美名海外传——动画长片《花木兰》（1998） 11．无邪童心察幽明——动画长片《魔法阿妈》（1998） 12．丑容悦心为真爱——动画长片《怪物史莱克》（2001） 13．自古英雄出少年——动画长片《天才小子吉米》（2001） 14．魔法人情多关联——动画长片《千与千寻》（2001） 15．奋勇拼搏为自由——动画长片《小马王》（2002） 16．千里寻子见真情——动画长片《海底总动员》（2003） 17．雪地悲歌思娘亲——动画长片《五岁庵》（2003） 18．人兽本可如兄弟——动画长片《熊的传说》（2003） 19．无言之中透刚强——动画长片《疯狂约会美丽都》（2003） 20．真爱岂缘神仙水——动画长片《怪物史莱克2》（2004） 21．再作冯妇驭风云——动画长片《超人特工队》（2004） 22．时有另类出少年——动画长片《鲨鱼黑帮》（2004） 23．魔界自有宁馨儿——动画长片《红孩儿》（2005） 24．幽灵岂是无情物——动画长片《僵尸新娘》

（2005） 25．邀君共作踢踏舞——动画长片《欢乐的大脚》（2006） 26．报国沙场继父志——动画长片《小战象》（2006） 27．风驰电掣多关情——动画长片《赛车总动员》（2006） 28．不胜之胜梦成真——动画长片《冲浪企鹅》（2007） 29．秘密尽藏厨师帽——动画长片《料理鼠王》（2007） 30．异笔勾勒龙文化——动画长片《功夫熊猫》（2008） 31．五环旗下奏凯旋——动画系列片《福娃奥运漫游记》（2007） 32．丹青百科出湖南——动画多系列片《蓝猫淘气3000问》（1999）（五）游戏动画：设计可交互的大千世界 01．自古灵感出闲暇——终端射击游戏《空间大战》（1962） 02．庞大产业自君始——街机射击游戏《电脑空间》（1971） 03．方寸之地决雌雄——手持驾驶游戏《美泰赛车》（1976） 04．拼板拼出大文章——终端益智游戏《俄罗斯方块》（1985） 05．三维互动新水准——PC射击游戏《毁灭战士》（1993） 06．一招一式总关情——PC角色扮演游戏《仙剑奇侠传》（1995） 07．股掌之间玩天下——多平台事时战略游戏《魔兽争霸》（1994） 08．何当对酒话聊天——网络社交游戏《哈宝旅馆》（2000） 09．世间万象皆再造——PC战略仿真游戏《模拟人生》（2000） 10．虚实世界相对抗——GPS对抗游戏《现在您能看到我吗？
》（2001） 11．孤身涉险君真健——家用动作冒险游戏《汪达与巨像》（2005） 12．善恶正在一念间——电视射击游戏《生化奇兵》（2007） 13．潜龙谍影谱新篇——手机动作冒险游戏《合金装备》（2007） 14．橙蓝双门任穿行——家用动作智力游戏《瑞口》（2007）（六）网络和手机动画：借助新媒体而广泛流传 01．智熊扮演新鱼雁——网络通信动画《偶见宠物》（1996） 02．芳容一度倾天下——网络导播动画《阿娜诺娃》（2000） 0a．何当瀚海施编目——网络浏览动画《巴别塔》（2001） 04．引擎化为五色笔——网络搜索动画《数字的秘密生活》（2002） 05．安得窃听现真形——网络监视动画《面向智力共同体的艺术史》（2002） 06．心绪无端话傀儡——网络聊天动画《超电影》（2002） 07．雪花飞舞鹿橇来——网络贺卡动画《和圣诞老人在一起》（2005） 08．爆笑万方无厘头——手机动画连续剧《大闹西游》（2005） 09．无线娱乐多噱头——手机动画《大话G游》（2006） 10．平凡生活有真趣——手机动画《刺激的儿童节》（2007） 11．此生愿化身千亿——手机动画“视频化身”（2007） 12．顺应时变小麦包——网游动画动电影《大唐风云》（2007）

章节摘录

插图：03 动画节理念我们既要看到实验动画、演示动画、广告及包装动画、影视动画、游戏动画、网络及手机动画等相对鲜明地表现了当代动画发散化、专业化、服务化、奇观化、交互化、互联化的趋势，又要意识到当代动画彼此渗透的必然性。
这种渗透的前提主要是数字化所带来的统一编码、统一媒体。
正因为如此，厦门国际动漫节将“泛动画”作为自己的重要理念之一。
根据李中秋先生的看法，当前，动画领域正在发生六种变化：产量由低趋高，生产成本由高趋低，生产周期由长趋短，内容由广义趋于个性化，创作群体范围越来越大，制作单位越来越小。
随着技术的发展，个人工作室会成为主体。
泛动画由动画片、CG和动画表现构成。
其中，动画片包括电视系列片、影视长片（含美术片与故事片）、系列短片等，CG包括影视特技、广告、节目包装等，动画表现包括设计效果、事件回放、教学课件、虚拟现实等。
与此相适应，泛动画人才培养的学习方向应当包括创作能力、新媒体技术、新的制作手段、不断出新的动画应用市场等；发展方向有新媒体、传统媒体新应用、展示与设计、广告、教育材料、仿真和虚拟现实、艺术创作和包装等。
“泛动画”一词最早是由李中秋在中国动画网上提出来的（2002）。
他后来在吉林国际动画教育论坛、韩国首尔动画节上加以宣传（2004）。
2006年4月28日，在第二届中国国际动漫节（杭州）所举办的活动中，有一个名为“数字技术与泛动画时代”的分论坛。
《电视字幕（特技与动画）》编辑部以“喜迎丰收硕果，再聚动画之都”为题对此做了报道（见该刊2006年第3期）。
李中秋先生在“艺术教育与文化创意产业论坛”（北京电影学院，2006）等场合对“泛动画”进行了阐述。
其后，报刊上陆续有文章使用这一术语。
例如，吴宏波、孙萌提出：“今天的动画艺术正在经历一个媒体革命的重要时期，如同从电影动画到电视动画的革命一样。
动画也从一门艺术形式向一个数字内容产业转变。
动画产业和相关行业的发展，也将改变目前动画的就业状况。
这就是‘泛动画’领域，它是包括网络、移动性新媒体动画、多媒体技术应用、游戏、教育软件、智力玩具、电子出版等一切需要或可以利用动画技术的领域。
随着数字文化产业的迅猛发展，‘泛动画’领域的人才需求，将远远超过目前的教育规模。
”①

后记

我对动漫的兴趣，最初是在陪孩子看《米老鼠与唐老鸭》的过程中产生的。
在写作《数码戏剧学：影视、电玩与智能偶戏研究》（2003）时，我将注意力集中在西方动画技术的历史发展及其戏剧价值上。
《互联网艺术》（2006）一书所关注的则是当代西方网络动画。
真正接触到动画产业的实务，是从2008年参与筹办首届厦门国际动漫节高峰论坛开始的。
本书对动画的分类来源于这次动漫节的奖项设计。
参与奖项设计的李中秋、刘天榕、林旌扬、黄玉玲、吴志强等同人对我多所启发。
林旌扬博士作为厦门信息产业局副局长负责筹办这次动漫节高峰论坛等工作，不仅亲自带队去欧洲考察，而且与国际动画电影协会建立了密切联系。
在厦门市领导的重视与支持下，首届厦门国际动漫节取得了圆满成功，我也因此大开眼界，得以完成此书的写作。
谨致谢意。
动画似浅实深，要作出恰当评介，并非易事。
书中对于动画作品的分析，是从不同学科的角度进行的。
除自己的观感和思索外，参考了不少相关材料（尤其英文版维基百科全书）。
对于这些文本的作者，我深怀感激。
李娅菲博士帮我搜集理论资料，谨此致谢。
本书因厦门大学特聘教授经费而得以出版，厦门大学出版社玉成此事，牛跃天编辑精心校订。
这些帮助都是我所难以忘怀的。

编辑推荐

《泛动画百家创意》由厦门大学出版社出版。

第一图书网, tushu007.com

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