

<<动画创作思维与表达>>

图书基本信息

书名：<<动画创作思维与表达>>

13位ISBN编号：9787307073869

10位ISBN编号：7307073862

出版时间：2010-2

出版时间：武汉大学

作者：汤晓颖 吴羚翎 编著

页数：153

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>

<<动画创作思维与表达>>

前言

动画，因为它的“假定性”特质，以及在故事编撰、表现材料、想象塑造和声音设计上给作者以极大的维度，因此，它可以自由地表现人们无限的梦想。

在许多人的成长记忆中都有几部可以津津乐道的动画片或几个有着很深印记的卡通形象，而儿童更是对动画片有着天生的痴迷。

其绚丽的色彩、夸张的造型以及匪夷所思的故事，深深地吸引着他们充满好奇的眼睛。

动画的神奇魔力不言而喻。

而相对于动画的学习者而言，则完全不同于观赏者的角度。

它需要全面、系统的知识和技能做支撑。

可以说，动画是所有艺术门类中，艺术与科学最密不可分的一门综合、多元的艺术，也是最需要具备团队合作精神的创作状态。

这是作为一个合格的动画人的基本素质。

在当下媒体形态和传播方式不断变化的情况下，我们集中了全国主要的综合性院校及专业艺术设计院校中动画及相关学科的骨干教师，编著了这套近三十册的动画教学丛书，基本涵盖了动画及其外延专业的主干课程，内容涉及前期创意至中后期制作的各个环节，对学习动画所应掌握的知识结构作了较为明晰的梳理和归纳，同时也反映出国内各院校对动画艺术教学的探索与思考。

对于动画创作而言，时间永远是最重要的，还等什么，我们一齐动手吧！

<<动画创作思维与表达>>

内容概要

《动画创作思维与表达》突破传统动画教学以技术为主导的教学模式，从训练学生的思维方法出发，强调培养学生的原创能力与开发能力，具体而言全书分为6章，即解放思想篇、思维拓展篇、创意方法篇、表现手法篇、实践篇和学生优秀动画作品篇。

在内容安排上从解放思想、开拓思维入手，其中教授了动画教学中总结的创作方法，详细分析了动画的典型案列，并结合具体的实践环节进行训练，最后还有学生的动画创作作品介绍和讲评。

全书图文并茂，理论与实践案列相结合，提出了一些动画创作的新的理论，对动画创作的教学有一定的指导作用。

《动画创作思维与表达》是“21世纪高等学校动画与新媒体艺术系列教材”之一，可作为高等院校动画、数字媒体艺术等专业及相关专业的本科教材，也可供相关专业的其他人员参考。

<<动画创作思维与表达>>

书籍目录

第1章 解放思想篇1.1 动画艺术与动画语言1.1.1 关于动画艺术1.1.2 动画艺术的特征1.1.3 动画艺术与电影1.1.4 动画语言和表达1.1.5 动画的视听语言1.2 现代艺术和动画思维1.2.1 什么是动画思维1.2.2 现代艺术的基本概念1.2.3 现代艺术和动画思维的关系1.2.4 动画大师们对于艺术思想的借鉴1.3 传统与颠覆1.3.1 民族与传统1.3.2 传统思维的题材与突破1.3.3 改造的动画剧本——颠覆名著1.3.4 动画需要颠覆逻辑1.3.5 着眼现代，颠覆古代第2章 思维拓展篇2.1 一切皆有可能2.1.1 神通广大的动画角角2.1.2 千变万化的动画场景2.1.3 无所不能的动画动作2.2 万物有灵论2.2.1 万物皆有生命2.2.2 生命因何而生动2.3 感受过程的精华2.3.1 可见的变化2.3.2 动画过程的演绎2.4 对应的奇妙2.4.1 对应的概念2.4.2 动画角色的对应2.4.3 动画场景的对应2.5 概念的视觉化第3章 创意方法篇3.1 联想与综合3.2 多概念的组合3.3 概念关系的错位3.4 重复与近似的运用3.4.1 重复的运用3.4.2 近似在动画中的应用3.5 大小与空间第4章 表现手法篇4.1 二维绘画语言4.2 三维电脑制作4.2.1 真实再现4.2.2 创造虚拟4.2.3 材质和肌理4.2.4 奇幻光影4.3 综合材料动画4.3.1 剪纸与皮影动画4.3.2 沙土动画4.3.3 金属材料动画4.3.4 玻璃材料动画4.3.5 拼贴材料动画4.3.6 其他材料动画4.4 偶类动画4.4.1 木偶动画4.4.2 泥偶动画4.4.3 折纸动画4.5 摄影实拍手法运用4.5.1 定格动画4.5.2 定格动画4.5.3 逐格动画4.5.4 降格动画4.5.5 子弹时间4.6 综合手法运用4.6.1 二维技术与三维技术的结合4.6.2 摄影实拍与三维技术结合4.6.3 综合材料与二维技术的结合4.6.4 各种二维绘画风格的结合4.6.5 现代技术和民间元素融合第5章 实践篇5.1 突破常规的动画情景的开发实践5.2 突破常规的动画角色的开发实践5.3 多种材料动画的开发实践第6章 学生优秀动画作品篇参考文献后记

<<动画创作思维与表达>>

章节摘录

插图：动画特有的假定性有别于实拍电影，动画片中的元素的夸张和处理更为自由和大胆。这些处理包括景物、人物、色彩、动作、声音等各个方面。

有很多动画片的题材表现的是民间传说、神话、童话等，动画的这种特性能够将这些带有浓厚的幻想色彩的故事表现得淋漓尽致，两种艺术形式相结合无疑具有珠联璧合的效果，是其他的影视形式所不能比拟的。

它能够创造出现实中不可能出现的虚幻布景，对神魔鬼怪的形象也能刻画得得心应手，甚至能够对形象的常规形态进行最大限度的突破，运用解体、重组、拟人等手法，达到独特的造型效果。

3.综合性特征动画是一种综合性极强的艺术形式，是集美术和电影于一身的视听艺术。

它的产生、存在和发展不仅涉及文学，也综合了戏剧、文学、美术、音乐等艺术形式，同时又包含计算机、摄影等科学技术手段，具有非常广泛的综合性。

作为影视艺术的一个重要分支，动画的艺术性和其他的电影艺术形式相比具有独特的优势。

有些艺术家认为“艺术”和“真实”是对立的，德国的电影理论家克拉考尔曾经就因为迪斯尼的写实风而对其提出质疑，他认为绘画的特性、美术的特性都是动画电影的第一要义，写实性是不应该属于动画艺术的。

这种说法虽然也有些争议，但是体现了动画艺术特有的艺术魅力。

例如《侏罗纪公园》虽然使用大量虚拟的三维动画技术，但是很少有人将它当做一部动画片来看待。

艺术作品很重要的一个因素就是要赋予人的思想和情感，不是单纯对已有物质的复制，更要加上作者的思想情感。

1.1.3 动画艺术与电影一般来说动画艺术跟电影艺术是相通的，它的拍摄和放映的技术手段与创作过程都跟一般的电影相近或相似，同时也是用电影的思维方式来创造自己的故事情节。

但是在技术实现的过程中，电影摄影机的运动能力、对光线的记录能力以及真实的演员这些都是动画作品所不具备的。

正如克拉考尔所说，“电影按其本质来说是照相的依次外延，因此也跟照相手段一样，跟我们周围世界有一种显而易见的亲近性”，而且“电影的本性是物质现实的复原”，显然从这一点上来说，动画艺术与实拍电影有着显著的区别。

如果把动画片归类到电影艺术的形式之一，那么它将有别于普通意义上的电影艺术，应该说它是将叙事性、造型性、电影性、艺术性有机结合的综合性艺术形式。

它生来就具有超现实的意味，使得它更强调夸张变形的艺术和更大胆自由的创造。

现今的动画艺术随着数字技术的高速发展、虚拟现实的技术和特技的突飞猛进，其表现能力空前加强，可以具有无所不能的视觉表现功能。

它与电影艺术充分地结合与渗透，极大地丰富了影视画面的艺术效果，特别是在科幻片、幻想片中具有独特的优势，使电影的表现内容获得空前的解放。

<<动画创作思维与表达>>

后记

当我的老师，也是本丛书的主编——吴冠英教授审阅丛书的书目时，曾对这本书提出过疑问，他问我：“你打算怎么写？”

他认为很难入手。

我当时热情满怀，一心想着，这几年的动画专业教学经验和心得终于有机会表达出来了，颇有点自不量力的傻劲。

果然，教学的一点心得体会想要成文成纲，确实是件不容易的事情。

此文稿撰写历时两年，每次想要结文时，总又觉得有不满意之处，便想要修改补充，就是在频繁的修改改，反反复复中，总算是完稿结文了。

其实，心里还是有诸多的遗憾，因为我每天的教学会遇到新的问题。

我的学生们每天都会给我新的启示，我想要将之通通消化吸收并总结成文，暂时还不现实。

所以，这本书作为尝试性的一个教学方向，只能说是一个探索性的雏形。

《动画创作思维与表达》这本书，想要突破传统动画教学以技术为主导的教学模式，从学生的思维方法入手，强调训练学生的原创能力与开发能力。

虽然，很多中国的动画人已经意识到原创的重要性，但是在高校专业教学中并没有有效的方法去实现。

这也是我想要完成这样一本教材的初衷。

本书分为6个章节，从解放思想、思维拓展入手，其中教授了动画教学中总结的创作方法，详细分析了动画制作的典型案例，并结合具体的实践环节进行训练，最后还有学生的创作作品和作品介绍及讲评。

教材在编写过程中，得到了很多人的支持和帮助。

与我一起合作编写此书的吴羚翎同学，是著名艺术家李青教授的研究生，她帮助我整理了很多丰富的资料和素材，也参与了前四个章节的编写。

这期间李青教授也给了我们很多鼓励和帮助，在此特别感谢。

还应该感谢的就是——我的可爱的学生们。

广东工业大学艺术设计学院动画系的同学们，他们的热情感染着我，他们的智慧启发着我，是他们让我有了这份坚持，坚定地在这条路上继续摸索前行。

<<动画创作思维与表达>>

编辑推荐

<<动画创作思维与表达>>

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>