

<<新设计丛集>>

图书基本信息

书名：<<新设计丛集>>

13位ISBN编号：9787810837514

10位ISBN编号：7810837516

出版时间：中国美术学院出版社

作者：中国美术学院，设计艺术学院 编

页数：164

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>

<<新设计丛集>>

内容概要

《新设计丛集（第6集）》主要介绍了设计史论、民俗民艺、设计视线、传媒艺术教育探索、人物聚焦、校史长廊等内容。

动画在中国的发展如热潮狂卷，动画史的撰写也在适从应需模式中时不我待地随波逐流，呼之即出。但与此同时也引出了一些话题，主要表现为：内容结构的汇集性、文字叙述的介绍性、选用题材的借鉴性。

这些话题之下，意味着我们仍须通过努力，在进一步加强动画史料工作同时，还须为动画的世界史学术框架提供一些建议性的概念或意见。

尤其需要加强对那些发生在国家之间的交往或碰撞以及对那些超越国家性质的交流与互动主题的关注，并容纳那些对占据主导地位的动画发展主流或创新持批判态度的异议群体的声音，加强动画批判性的研究，厘清历史教学课程范畴，以期动画史研究更加全面和成熟。

[关键词]动画动漫动画史 近些年来，动画在中国的发展态势犹如热潮狂卷，是为有目共睹的事实。

何以如此，究其原因或不外乎三：一是商机引爆；二是寓教于乐；三是政企策勉。

三因互动，前所未有，故尔关注及热心参与者众，致使相关教学、创作、研究工作应需而举，纷然蜂起。

但世间万象周流不已，似热还寒，辉煌的背后往往滋生着忧患。

为了预警图存以求发展，须常读史，或借他山之石以求攻玉之效，从而不断提高认识和运用规律的能力，察看动画发展的走向和动画生活。

因为我们不能只希望得到花朵，而放弃了根和茎。

但是，史以实为据、以客观为标准，所以虽然人人都有讲述历史的权利，人人都有学习历史的必要，但未必人人都可以撰写历史，因为撰写历史的前提是基于对历史记忆真实性的探究以及科学的概括和总结，担负着教育正道之责。

历史不是在实验室中进行的，历史不可能推倒重来，历史更不是随心所语、畅之欲言，所以，历史学科的建设，往往是路漫漫其修远兮。

动画的历史不长，但溯源悠远，且非一人一国之事，爬梳总结当也非易。

只是巨浪滔天的动画发展波涛，激起了人们的意识变动，动画史的撰写也在适从应需模式中时不我待地随波逐流，所以，动画史专著如同动画技法类书籍，呼之即出，或无奈于使其并立在丛书之列以成体系而为之。

据不完全统计，迄今已经出版的动画史专著，林林总总有近十个版本，书市上比较容易见到的有张慧临的《二十世纪中国动画艺术史》（陕西人民美术出版社，2002年4月）；祝普文的《世界动画史1879-2002》（中国摄影出版社，2003年9月）；许婧、汪炆的《读动画：中国动画黄金80年》（朝华出版社，2005年8月）；颜慧、索亚斌的《中国动画电影史》（中国电影出版社，2005年12月）；薛锋、赵可恒、郁芳的《动画发展史》（东南大学出版社，2006年11月）；方建国、王培德、彭一的《中外动画史》（浙江大学出版社，2007年3月）；周兰平的《动漫的历史》（重庆出版社，2007年4月）；汪宁、高博的《中外动漫史》（上海人民美术出版社，2007年6月）；孙立军、张宇的《世界动画艺术史》（海洋出版社，2007年7月）。

另外，原版国外动画史的专著也有不少在我们业内人手中流传，比较多见的如山口康男的《日本07，全史》（株式会社）。

以上简单的罗列，反映了这样一个基本事实：时势造英雄。

因为从2005年8月至2007年7月短短两年内，国内出版的动画史专著居然多达七部之多（可能还有缺漏没有统计在内的），而且其中五部是动画的中外史或世界史，像这样的高产和效率，在其他专题史类著作。

<<新设计丛集>>

书籍目录

设计史论郑巨欣 / 加强动画史研究及其相关话题的商榷陈敏 / 动画片形象动作设计与儿童审美心理——姚幼教动画片《米菲学习乐》谈起赵莉 / 录像艺术中的叙事时间特征——以“时距”为概念苏夏 / 三大名导“雅虎搜索”广告败因分析民谷民艺赵辉 / 乐清细纹剪纸设计视线杨安 / 点滴之间——水墨画视觉语言在民族动画中的重要作用薛华克魏炜 / 关于中国图片产业上升期的思考刘阳 / 解构照片韩晖 / 定格动画中“偶”的定义与解析阮筠庭 / 实验动画短片《白蛇》——沙与灵魂的共舞于瑾 / 谈动画中的动作设计倪镔 / 动漫角色的竞技场——谈日本动画业中萌文化与萌战的批评和借鉴刘智海 / 诠释中国独立电影祝海贝 / 论感性诉求广告的创意思维杨晨曦 / 影视广告中的字幕设计虞恽周书勤 / 电子游戏中的电影艺术童元园 / 动态图形设计初探傅帆 / 探析影视广告听觉形象的传播实务传媒艺术教育探索林超 / 动漫教育与科研吴小华 / 动漫衍生产品开发的人才培养与教育模式研究路海燕 / 游戏教育与游戏产业黄大为 / 表演是动画家的必修课——兼谈动画专业中的表演教学唐红平 / 论三维动画力学余本庆 / 三维动画短片创作项目管理设计教学探索邬慧敏 / 动画专业课程模块的思考沈燕 / 动画专业实验教学体系的探索李轶军 / 多媒体与网页设计专业教学方向初探宣学君 / 动画片片头字幕设计课程实践人物聚焦中国动画网 / 与动画导演常虹谈艺术短片《潘天寿》徐小东 / 苏夏广告的“积极修辞”校史长廊李昭金晓依 / 八十年美院历史八十年动画情缘——中国美术学院动画发展之回望

章节摘录

教育的研究可以丰富美学研究的内涵，为更深入、更透彻地了解成人的审美开辟更加广阔的视角，可以唤醒人们对自身生命活动的认识。

西方的许多专家学者纷纷从教育学、哲学、美学等等不同的学科和角度对儿童审美体验和教育进行了一系列卓有成效的研究，取得了丰硕的成果。

特别是“二战”结束以后，儿童心理学特别是学龄前儿童心理的研究进入了一个“辉煌时代”。儿童的认知发展规律和视知觉原理的研究给儿童图书和影视作品的创作提供了新的角度和依据，家喻户晓的米菲兔，正是在这样的大背景下于1955年问世的。

1. 儿童心理发展的四个阶段 根据心理学和教育学的研究，一般将儿童的心理发展分为四个阶段：（1）直觉行动思维阶段（0 - 3岁）、（2）具体形象思维阶段（3 - 6、7岁）、（3）具体形象思维和抽象逻辑思维交错阶段（6、7岁以后 - 12岁）、抽象逻辑思维阶段（12 - 15岁）。

而学龄前儿童刚好处在前两个阶段。

在第一个阶段，即直觉行动思维阶段时，婴儿主要以直观、行动的方式进行思维。

离开了一定的直观事物的感知，离开了一定的行动，他们的思维就会随之停止和转移。

而处在具体形象思维阶段时，主要的特点就是具体性与形象性。

思维活动主要是凭籍事物具体形象或表象以及对表象的联想来进行的，而不是凭籍对事物的内在本质和关系的理解，凭籍概念、判断和推理来进行。

不是儿童到了六七岁以后，即小学时期是具体形象思维和抽象逻辑思维交错时期。

主要是发展抽象逻辑思维，由具体形象思维逐步过渡到抽象逻辑思维。

到了初中以后，已经到了抽象思维（逻辑思维）占优的年龄段，但还处于经验型逻辑思维占优势的阶段，在进行抽象逻辑思维的时候需要具体的、直观的、形象的、感性经验的支持。

初中阶段形式逻辑思维占优，是学习和理解透视的最佳时期。

科学家们通过研究还发现幼儿的视力随着年龄的增长而不断发展。

1-2岁儿童的视力为0.5 - 0.6，3岁时视力可达1.0，4 - 5岁则趋于稳定。

婴儿在3 - 4个月的时候对颜色有了感知能力，2 - 3岁左右已能说出颜色的名称，但还不能很好地区别各种颜色的色调（如蓝和天蓝），以及颜色的明度和饱和度。

从4岁开始发展区别各种色调细微差别的能力。

5岁能注意到颜色的明度和饱和度，6 - 7岁区别颜色的明度和饱和度细微差别的能力进一步提高。

《米菲学习乐》色彩鲜艳，形状简练，正符合学龄前儿童的感知能力。

同样地，科学家们通过研究发现幼儿的空间知觉和形状知觉在3 - 7岁之间都处在一个飞速发展的阶段。

4 - 5岁的儿童有局部知觉占优，8 - 9岁才能实现整体知觉和局部知觉的统一。

《米菲学习乐》将事物从环境中剥离出来，强化外形，充分考虑了儿童的知觉特性。

直觉行动思维、具体形象思维和抽象思维不是相互代替的关系，而是哪种思维模式占主导地位的问题。

就是到了成人以后，直觉行动思维、具体形象思维还是会在日常生活的某些时候表现出来。

因此，《米菲学习乐》也能得到许多家长的喜爱。

2. 学龄前儿童审美活动的特点 学龄前儿童在进行审美活动时呈现的状况，与儿童的心理和生理发展密切相关，具有以下三个特点：（1）游戏性 根据心理学的研究，儿童的心理是在活动中形成和发展起来的。

除了日常生活外，儿童的活动不外乎游戏、学习和劳动三种基本形式。

对于学龄前儿童来说，游戏更是主导活动形式。

游戏是儿童最主要的娱乐和学习方式。

在游戏中幼儿通过主动探索、动手操作及角色扮演，不断扩大知识和经验，提高了认知能力，丰富和深化了情感。

儿童动画片特别是低幼教育动画片在影片中运用各种游戏形式和元素，是最受儿童欢迎的。

<<新设计丛集>>

因此，幼教动画片充分利用儿童（特别是低幼儿童）是凭借事物具体形象和对形象的联想来进行思维这个特点，在动画片中设置各种视觉游戏，“寓教于乐”，是儿童动画片特别是针对低幼儿童的动画片最重要的特征。

《米菲学习乐》充分体现了这一点。

一切都具有人类的情感和想法，组成以他为中心的游戏空间，在想象中相互对话。

在幻想中体验着游戏的快乐，游戏的过程就是幻想的过程。

而《米菲学习乐》那些拟人、象征等表现手法的运用和孩子的思维方式、游戏方法是一致和相同的，最能引起孩子的共鸣。

心理学家曾在一个实验中测验了出生3个月大的婴儿对图形和颜色的兴趣。

实验用了6种测验对象：人脸图形、印刷品、靶心图形、红色、白色、黄色。

结果，人脸图形最能引起婴儿的兴趣，其他依次为：印刷品、靶心图形、红色、白色、黄色。

从以上的实验中我们可以看到，儿童对人形的亲近感是首位的。

《米菲学习乐》将动物进行人格化的处理，是最易被孩子接受的。

（3）趣味性 儿童对事物缺乏内在本质和关系的理解，是根据视觉上具体形象的联系，根据感觉的真实来对事物进行归类的。

儿童的观察方式是冲动型的，思维是模糊性的，因此儿童的判断和表达往往非常有趣和出乎意料，对物体的形状、色彩、空间的表达有很显著的年龄阶段的特点。

幼儿的视力随着年龄的增长而不断发展，到6岁时才达到正常成人的视力范围。

同时，对色彩和形状的辨别能力也处在一个不断发展的过程之中，要到小学中高年级才接近成人的水平。

因此，复杂的形状、微妙的动作、丰富的色调、微妙的光线是儿童特别是低幼儿童无法辨识的。

对儿童来说，简洁概括而夸张的形象，正符合儿童的视觉需要，更能吸引孩子的注意力，调动他们的情绪。

儿童图书的插画和动画片充分利用了这一特性，它也是儿童插画和动画最行之有效的造型手段。

儿童的空间认知能力处在不断发展的过程之中，要到小学中高年级才有了对透视法的初步掌握和理解。

3岁以前（婴儿时期）儿童对事物的认识是没有大小、主次之分的。

儿童画画时是利用画面的水平和垂直空间来表达深度的。

如果将两个事物重叠在一起，幼儿往往将它作为一个事物看待，很难将二者分开，只会增加儿童辨认上的难度。

如果在低幼插画中严格按照透视法的近大远小原则表现事物，与儿童在实际生活中的认识相左，只会造成儿童视觉上的困惑。

《米菲学习乐》充分利用儿童的这一心理特性，吸取儿童画的空间表达方式，将画面中事物的大小、位置按儿童的视知觉特点重新分配和排列，对空间和形象作平面化的处理，构筑自己的富有童趣的绘画空间，也使儿童感到亲切和“真实”。

综上所述，从学龄前儿童心理发展的阶段和审美体验的特点来看荷兰插画作家迪克·布鲁纳创作的米菲兔系列，该作品始终坚持以“尽量简单、只描绘印象”为原则，以最简化的线条构图，并采用最基本的原色以形成对比强烈的色块，使每一幅图画色彩鲜明、形状清晰、易于辨识，自问世以来，即广受好评。

目前已被译成33种语言，在世界各地更有超过八千万本的发行量，半个世纪长盛不衰。

米菲兔系列图书和动画片，激发幼儿无穷的想象力，成为启发幼儿学习的最佳教材之一。

三、《米菲学习乐》对我国幼教动画片创作的启示 随着我国社会的开放和经济的发展，特别是进入21世纪以来，全民对教育的重视、电视与网络的普及，以及国家对动漫产业的扶持。

幼儿教育类动画片和图书的创作进入了最好的时期。

《米菲学习乐》的成功对我国幼教动画片的创作是一个极佳的参照物，提供了许多借鉴，给我们不少启示。

（1）幼教动画片的创作要摆脱认识上的误区。

许多动画片的从业人员把幼教动画片当作“小儿科”，觉得艺术短片才是动画艺术的代表，或是迪斯尼的大片才具有技术含量，值得自己重视和研究。

幼教动画片故事幼稚、造型和动作简单，因此不愿投入幼教动画片的创作。

事实上，一部优秀幼教动画片的成功，其创作时投入的时间、精力和智慧是令人无法想象的。

孩子们并没有像成人或艺术家那样，把动画片当成艺术作品或文化消遣品来看待，而且是把它当作自己所热爱、所喜欢的事物的再现。

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>