

<<动画艺术论>>

图书基本信息

书名：<<动画艺术论>>

13位ISBN编号：9787810859257

10位ISBN编号：7810859250

出版时间：2007-1

出版时间：中国传媒大学出版社

作者：佟婷

页数：243

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>

<<动画艺术论>>

内容概要

众所周知，以创意经济为核心的新型文化产业已经成为当今发达国家的经济发展支柱，而在这个产业队伍中，动画产业异军突起，已成为和通信等高科技产业并行的极具发展潜力和蓬勃朝气的生力军。相比之下，曾经一度在国际上享有很高的声誉，并筑就一大批优秀经典的动画作品使之成为世界动画长廊中的瑰宝，还被国际同行誉称为“中国学派”的中国动画却显得步履蹒跚。

客观地说，中国动画作为产业的发展节奏与中国经济的高速发展形成了明显的反差，由于我们的产业化进程发展较慢，创作水平停滞不前，一定程度上阻碍了中国动画的发展，这当然是一个值得人们高度关注的问题。

本书在充分认识动画发展历史的基础上，密切结合创作实际，对动画的本质艺术特性和创作思维特点进行了深入的探讨和研究，初步阐明了动画的美学特征和审美规律，在与传统影视艺术特征的比较中，在中外动画创作模式的参照中，明确清晰地梳理了动画理论体系，笔者具有全局把握能力、理论洞察力和一定的学理涵养。

学术视野开阔，论据充足，具有一定的理论深度和学术价值。

<<动画艺术论>>

书籍目录

第一章 动画本体论——多元多维的艺术整体 第一节 动画的本源 第二节 动画艺术构成元素的多元性及其结构的多层次性 第三节 动画艺术存在形态的多维性第二章 动画特征论——超现实的虚幻世界 第一节 “画”“动”是动画的基本特征 第二节 超现实的虚幻性 第三节 动画片的艺术本质第三章 动画思维论——“全能性”的运动系统 第一节 动画思维方式的构成 第二节 动画思维的互动形式 第三节 动画思维——全能性运动系统 第四节 动画思维的表现手段——蒙太奇组接方法第四章 动画剧作论——艺术大厦的根基 第一节 剧作是基础 第二节 动画剧作的构成要素 第三节 动画剧本的构思 第四节 素材、题材与主题 第五节 动画形象塑造 第六节 陌生化的故事情节和结构 第七节 动画片的故事 第八节 动画剧作的语言第五章 动画类型论——多姿多彩的表现形态 第一节 动画艺术的类型 第二节 动画影视片的题材类型 第三节 动画影视片的人物类型 第四节 动画片的叙事结构类型 第五节 动画影片创作主体的表达类型 第六节 动画造型手段的类型 第七节 动画影视片的传播类型第六章 动画美学论——无生命生命活动 第一节 动画创作主体的审美创造 第二节 动画作品的审美魅力 第三节 动画欣赏的审美活动 第四节 动画艺术的审美教育功能第七章 动画文化论——艺术、工业、商业的三重品格 第一节 动画文化的内涵 第二节 动画文化的产业化 第三节 动画艺术的文化价值第八章 动画比较论——差异与鉴别、融合与超越 第一节 动画比较的内容及其意义 第二节 动画观念的民族差异 第三节 动画题材、主题的民族特征 第四节 美、中、日动画的民族风格比较 第五节 美、日、中动画艺术风格形成的民族文化渊源参考文献后记

<<动画艺术论>>

编辑推荐

<<动画艺术论>>

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>