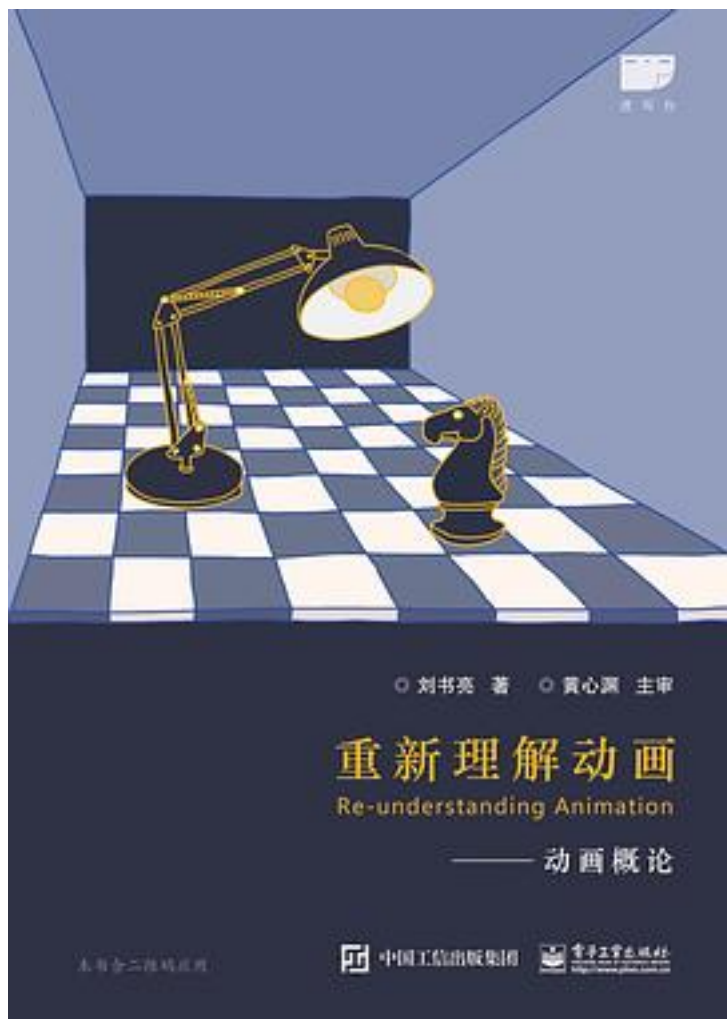


重新理解动画



[重新理解动画_下载链接1](#)

著者:刘书亮

出版者:电子工业出版社

出版时间:2016-6-1

装帧:平装

isbn:9787121289965

本书为动画专业的概论类书籍，涉及动画的起源、历史、定义讨论、类型划分和初阶创

作指导，兼顾深度与广度。本书共4章，包括结语合后记等内容，试图探索理解动画的合理化、客观化、学院化的新视角，打开读者们的思路，让他们对动画有新的认识。本书对动画的定义、分类、历史、产业、实验、制作流程及创意等多方面均有深入浅出的论述，为读者充分拓宽了视野，呈现出动画的多样性与复杂性。本书既叙述动画的发展历史，又直面当下动画行业的国际与国内现状。本书可以作为高等院校动画或相关专业的“动画概论”及相关课程的教材，也可供相关专业的研究生、教师以及广大动画爱好者参考。

作者介绍:

刘书亮，男，1987年生人，中国传媒大学动画与数字艺术学院2014级动画艺术学博士生，师从动院院长黄心渊教授。独立动画人，青年学者，动画学术趴创始人。

目录:

第1章动画的定义	1
1.1 从“运动”说起	2
1.2 似动知觉：动态影像的根本原理	9
1.3 动画：呈现非记录性运动的动态影像媒介	11
1.4 转描影像：动画与实拍的“联姻”产物	15
1.5 动画与实拍的“化合物”和“混合物”	21
第2章二维动画、三维动画和定格动画	27
2.1 动画的诞生	28
2.2 早期二维动画的发展	33
2.3 定格动画及其发展历程	41
2.4 皮克斯诞生史和三维计算机动画的崛起	47
2.5 二维动画的危机	52
第3章主流动画和非主流动画	59
3.1 迪士尼的动画产业帝国	60
3.2 中国动画的历史简述和主流动画行业的现实境况	62
3.3 实验动画的意义	69
3.4 传统艺术语境与当代艺术语境下的动画影像	87
第4章动画创作概述	

· · · · ·	99
4.1 动画的制作流程简述	· · · · ·
· · · · ·	100
4.2 生活	· · · · ·
vs幻想：创作前的思考	· · · · ·
· · · · ·	107
4.3 动画的运动规律和风格	· · · · ·
· · · · ·	115
结语：以动画为生	· · · · ·
· · · · ·	121
后记	· · · · ·
· · · · ·	129
参考文献	· · · · ·
· · · · ·	131
· · · · ·	(收起)

[重新理解动画_下载链接1](#)

标签

动画

动画理论

理论

动画相关

动画概论

艺术

自猎链

科普

评论

08初 中间章节 实验 独立

非主...部分的探讨剖解特别有帮助。也能促进梳理类似的辨识问题。

后续有补充吸收了一些内容也和这部分产生了呼应。

"三个不同唯独的方块的交叠".....唯独书太薄了。期待一下同系列之后可能的其他新产出。顺带说到这也不由得好奇/有点期待菖9之后出书了?虽然不知道会不会。凝视则对于思考某种通路时带来新启发性。

以前把图书馆能找到的动画概论都读了一遍，除了聂欣如写的那本以外，最喜欢的就是这本了。论知识点的涵盖这本书显然单薄了，但是挖掘得够深，在对二三维动画的比较上作者也有自己的观点，可看性挺足的。野草师哥果然是搞学术的好手，希望以后看到作者更多专著

野草老师的书。 怎么说呢，内容没问题，定价比较高，以及排版实在让人。。。 3.5

承前启后之作

简明

现在谈动画还是有不少是套电影的视听语言的，这也是那么多动画没劲的原因之一，野草加油

比老版的动画概论前卫，堪称浓缩的精华。1、对动画的定义很好懂，动画即呈现非记录性运动的动态影像媒介。2、动画的风格归于电影美学和艺术学。3、对实验动画的进一步理解是创新和高端审美的产物。4、二维和三维动画各自的局限即美学与技术。5、动画创作多元，平衡现实与幻想，表达对世界的理解。6、动画融入可视化大众媒体的生活。

挺好读，看到了不一样的见解

值得一读。浅显易懂，作者主客观结合。很多观点非常新颖。

这书的确薄而浅，说的也是知道的事，只是用精简的语言理了理一些概念，但是——帮了我写论文！十分同意作者所说的——动画跟电影要分开谈，动画不应该屈于电影语言之下！

两个小时读完了，知道了主流动画还是要研究电影那一套，得去学电影理论了。

有很多观点给了我启发，内容不是求全求多，比泛泛而谈的动画理论书更有价值。

种差加属概念定义法，完美！

平易近人的书。

[重新理解动画 下载链接1](#)

书评

[重新理解动画 下载链接1](#)