

2018 年 4 月高等教育自学考试福建省统一命题考试

动漫艺术概论试题答案及评分参考

(课程代码 01685)

一、名词解释题 (本大题共 5 小题,每小题 4 分,共 20 分)

1. 是指形象刺激在最初的显露后会在视网膜停留若干时间,当分开的形象以一定速度连续显现时,视网膜上的刺激信号会重叠起来,从而形成连续的运动形象。(4 分)
2. 是法国早期动画艺术家,被称为现代动画之父,他致力于动画视觉表现力的挖掘,富有个性和自由创作精神。(4 分)
3. 就是剧本,包括故事背景、人物、场景、对话、表情、对白等,它是展开动画制作最基本的文本,是决定一部动画最终成败的根本因素。(4 分)
4. 也叫景深范围,是指处在不同距离上的被摄对象在底片上能获得清晰影像的空间范围。(4 分)
5. 是中国第一部有声动画片,(1 分)由万氏兄弟潜心研究于 1935 年上映。(2 分)它根据《伊索寓言》改编,极具反讽意味。(1 分)

二、简答题 (本大题共 5 小题,每小题 8 分,共 40 分)

6. 具有以下特点:
 - (1)一般按照电影文学的“语法规则”组织故事,叙事结构规范严谨,有明确的因果关系、一定模式的开头、发展、高潮、结局,因此结构紧凑、凝练,故事起承转合环环相扣;(3 分)
 - (2)主题内涵往往有一定的思想高度;(1 分)
 - (3)技术要求高,在影像质量、动作设计、声音处理等方面有严格的技术要求,追求视听冲击力;(2 分)
 - (4)生产周期长,人力与资金投入多,制片风险大。(2 分)
7. (1)夸张与变形;(1 分)
 - (2)通过联想塑造角色;(1 分)
 - (3)单纯化;(1 分)
 - (4)体面、动态、个性;(1 分)
 - (5)符号化;(1 分)
 - (6)角色组合的造型关系;(1 分)
 - (7)幽默感;(1 分)
 - (8)写实的感染力。(1 分)
8. 镜头角度一般有三种:
 - (1)平视,是指拍摄高度与人的视平线相等,使观众处于一种平视状态,较适合于画

- 内人物同画外观众的心理交流;(2分)
- (2)俯视,是指摄像机高于被摄体时的拍摄高度。产生俯瞰之感,透视变形,有一种情绪上的压迫感,不适合表现画面与观众的心理交流;(2分)
- (3)仰视,是指摄像机低于被摄体时的拍摄高度。强调物体的高度,使人物显得昂扬挺拔。被摄体具有某种高大、神圣、优越的感觉,不适合表现画面与观众的心理交流;(3分)
- (4)混合运用三种拍摄角度也可以产生特殊的效果。(1分)
9. (1)剧本和前期二维设计;(1分)
- (2)建立模型;(1分)
- (3)材质;(1分)
- (4)绑定;(1分)
- (5)动画及动画缓存。(1分)
- (6)灯光;(1分)
- (7)毛发及缓存;(1分)
- (8)渲染合成。(1分)
10. 漫画和动画间的亲密关系是日本动画产业最突出的特点,因此日本动画产业也常常被称作动漫产业,(1分)其主要特征有:
- (1)日本有一批非常成功的动画生产企业,它们以动画名家为主体,独立运作,各有所长,为日本动画注入了积极的产业活力;(2分)
- (2)日本动漫产业的发行和传播媒介非常发达;(1分)
- (3)日本动漫产业的中介服务非常发达;(1分)
- (4)日本动漫产业的专业性市场建设颇具规模;(1分)
- (5)日本庞大的动漫产业直接促进了动漫文化在日本的普及。(2分)

三、论述题 (本大题共2小题,每小题20分,共40分)

11. 水墨动画是中国国画的动画艺术再现,其典型代表作品有《小蝌蚪找妈妈》、《牧笛》等(2分):
- (1)水墨动画富于意境、优雅深邃,简单的黑白二色,却显得轻盈飘逸、玲珑剔透,准确生动地体现了中国传统美学精髓和质朴的艺术风格;(3分)
- (2)水墨动画独特的题材和叙事表现,再配上悠扬典雅的古乐,展现出清新高雅的表现格调,具有极高的艺术欣赏价值;(3分)
- (3)水墨动画的艺术形式独立于世界其他动画的表现形式,是对当时仅有的“单线平涂”的突破,作为一项非凡的创举是对世界动画的一大贡献。具有巨大的创作潜力和审美市场;(4分)
- (4)早期水墨动画的出现主要因为五六十年代上海美术电影制片厂的特伟、钱家骏等一批动画艺术家为摆脱苏联动画的影响而发起的对民族动画艺术的探索,进而形成了水墨动画独特繁琐的制作工艺;(4分)
- (5)水墨动画拍出了中国动画的民族色彩,摆脱了苏联动画对中国动画创作的影响,把中国传统文化继承下来,水墨动画的成功再次证明,只有民族的才是世界的。(4分)

12. 动画的基本属性包括技术、艺术以及商业三大维度：

- (1)首先是技术性。回顾动画产生和发展的历程,动画的每一步前行都打上了技术的烙印。科学家们发现了人眼的视觉暂留现象,揭示了动画原理。活动视盘的发明,奠定了电影发展的基础。照相机和摄像机的发明,为电影的诞生迈出了具有决定意义的一步。赛璐珞片的发明使得动画由小作坊生产转向大规模生产成为可能。电视媒体的普及,向动画提出了巨大的需求,也促成了电视动画的发展。计算机技术的兴起为动画的发展拓展了更广阔的空间。三维 CG 动画制作技术则使全新的立体动画成为了动画发展的潮流。而未来,作为动画支撑力的技术开发和研究还会继续深入;(6 分)
- (2)其次是艺术性。动画是综合性艺术,它在多个艺术门类的基础上诞生。任何一部动画的创作生产,从前期的选题、创意构思、稿本的编写,到美术设计和造型、动画的绘制、动画的拍摄和动画的配音制作,无不涉及各艺术门类的知识。其中,美术和电影是动画的基本要素,从美术角度而言,动画片是以美术造型为基础来表现物体运动和发展过程的特殊美术形式;从电影角度而言,动画是现代电影的分支,电影艺术原理在动画中同等适用;(6 分)
- (3)再次是商业性。在全球化和市场经济的统领下,动画得以存在和发展的理由事实上正是来自其天然具备的商业化潜力。满足大众的文化消费需求正是动画作为商品不断生产和消费的动力源泉。动画的大众性和商业性紧密结合,不仅构成了动画完成生产和再生产的经济学循环,同时也成为动画在观众和创作者之间建立起联系的纽带;(6 分)
- (4)总之,动画的技术属性是其得以生产的物质基础,其艺术属性则是创作者和大众共同分享的核心,而商业属性则是在现代市场经济条件下,动画得以生产和消费的根本动力所在。(2 分)