

2018 年 10 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. 是指绘制出用来表达镜头影像基本构成的设计图,即将分镜表进行加工,画成接近原画的草稿,并由导演标注上完整的指示告诉原画如何工作,是原画和背景设定的基础。
2. 属于玩偶动画的一种,利用黏土不会马上变干变硬的特性,加以逐格拍摄完成的动画样式。
3. 是指彩色电影画面总的色彩组织或配置,以某一种颜色为主导,使画面呈现一定的色彩倾向,它是表现情绪、创造意境的重要手段。
4. 是指动画创作的关键动画,其作用是控制动作轨迹和动态幅度,直接影响动画作品的叙事质量和审美功能。
5. 由美国导演斯皮尔伯格于 1994 年创立,致力于使用电脑生成的动画制作高质素家庭娱乐产品,以其三维技术、恶作剧式的搞笑手段、反传统的人物角色获得市场和观众的青睐,主要代表作品有《埃及王子》、《怪物史莱克》等。

二、简答题 (本大题共 4 小题,每小题 10 分,共 40 分)

6. 动画是艺术与技术的结合,包含着两个基本属性,即艺术性和技术性。
 - (1)技术性是基础,没有技术,不能谈动画的艺术形式;(2 分)
 - (2)艺术性是核心,从本质上来说动画是一种艺术形式;(2 分)
 - (3)技术性为艺术性服务,而艺术表现力又因技术的改革而不断深化和发展;(3 分)
 - (4)二者相辅相成,互为因果,共同构筑了动画这一富有生命力的艺术表现形式。(3 分)
7.
 - (1)传统 2D 动画主要以手工绘制为主,采用“分层”技术把物体与背景分开再叠加,通过“逐格拍摄”而成,工艺繁杂,成本高,需求人员多,制作周期长;电脑 3D 动画通过 CG 技术模拟现实,经过建模、动作、渲染等步骤而成,具有效率性;(4 分)
 - (2)传统 2D 动画直接控制笔和纸等媒介;电脑 3D 动画则利用鼠标、键盘、数位板、扫描仪等数字设备发展出全新的作画模式,一切操作都透过交互式的电脑界面完成,打破了过去平面控制的种种模式;(3 分)
 - (3)传统 2D 动画以压挤、伸缩、变形、淡入淡出和夸张的手段表现动画效果;电脑 3D 动画则以几何、向量、曲线及软件工程设计为中心。(3 分)
8. 景别是画面中表现出的视域范围,它直接体现为景物在画面中空间范围的大小和主体在画面中所占面积的大小。(2 分)决定景别的因素主要有两个:

(1)被摄主体与摄影机的距离;(3分)

(2)镜头焦距的长短。(3分)

距离增大,画面景物缩小;距离减小,画面景物变大。焦距变长,图像变大;焦距变短,图像变小。通过改变摄影机与被拍摄物体的距离和焦距可以产生多样的景别变化。(2分)

9. (1)动画产业是一个乘积型产业,在动画片本身基础上能衍生出众多不同的市场盈利模式;(2分)

(2)动画产业与其他媒体产业的不同体现在它的产业周期很长,卡通形象的生命力强,可移植性高;(2分)

(3)动画产业追求创意,是对各种具体创意进行商业化包装的产物;(1分)

(4)动画产业兼具劳动密集、技术密集和资本密集产业的特点,是典型的高投入,高风险行业;(2分)

(5)动画产业的一切活动都以版权为核心,通过版权来实现动画产品的市场传播和增值;(2分)

(6)动画产业是一个国家形成文化影响力的重要途径。(1分)

三、论述题 (本大题共2小题,每小题20分,共40分)

10. “中国学派”的称谓是对新中国成立初期美术电影所取得的国际地位和艺术成就的肯定和总结,是对这一时期中国动画的内容和形式的准确概括,体现了中国动画成功走向世界、走向辉煌的创作理念。一个艺术学派的确立是由于它的作品具备相对统一、稳定、成熟的艺术风格,“中国学派”的形成,是寻找民族化的成长之路。(4分)

(1)拿来:建国初期“苏联模式”影响下的中国的动画。新中国动画事业起步艰辛,前景迷茫,通过对前苏联动画制作技术和创作理念的模仿和复制,创作了一部分优秀的动画,如1955年上海美影厂的《乌鸦为什么是黑的》,虽然取得了丰硕成就,但失去了中国风味,遭到误解。这使中国动画人意识到只有拿出自己的特色才能立足。民族化、本土化的动画创作理念于是从自发走向了自觉阶段;(4分)

(2)继承:民族的才是世界的。1955年,继万氏兄弟之后,特伟开始倡导中国动画的民族化,1956年的《骄傲的将军》杂糅了众多中国传统艺术,成为探索中国民族风格的典范,此后一段时期中国动画片从内容到形式都充分展示了中国传统文化精髓,比如《过猴山》、《一幅僮锦》、《小蝌蚪找妈妈》、《牧笛》、《大闹天宫》等等。事实上,对“中国学派”形成过程影响最大的是相关艺术和戏曲,这使中国动画具有典型的审美特征:程式化和意象化。同时受到中国文化“文以载道”传统的影响,表现出明显的教化功能;(4分)

(3)发展创新:水墨动画和中国动画新片种。水墨动画和其他动画新片种的出现体现了“中国学派”的创新元素,虽然创新存在局限,本质上是套用和借鉴,但仍包含着中国因素,对“中国学派”的形成和认知起到重要作用;(4分)

(4)总体而言,“中国学派”民族品牌的确定步骤为:第一步是中国动画艺术家对民族风格的觉知,第二步是动画艺术家的不断创新,而这一时期出现的几部扛鼎

之作也进一步巩固了“中国学派”的独特地位。(4分)

11. 动画制作流畅繁琐,一般分为三个阶段,分别为前期制作、制作阶段和后期制作。

前期制作,即筹备阶段工作内容主要包括:

- (1)研究文学剧本;(2分)
- (2)撰写导演阐述;(2分)
- (3)文字和画面分镜头台本;(2分)
- (4)人物造型和背景风格设计;(1分)
- (5)先期录音和先期对白录音;(1分)
- (6)动作风格试验;(1分)
- (7)摄影试验。(1分)

制作阶段,即绘制阶段的工作内容主要包括

- (1)原画、动画设计;(2分)
- (2)上色。(2分)

后期制作的工作内容包括:

- (1)后期合成;(2分)
- (2)配音;(2分)
- (3)剪辑。(2分)