# 动画概论复习总结资料（5篇）

## 第一篇：动画概论复习总结资料

动画分类

﹙一﹚以视觉效果分类 一：平面动画 1，2，3，4，单线平涂动画 水墨动画 剪纸动画

其它艺术形式的动画

二：立体动画 1，偶动画

⑴木偶动画

《皇帝梦》第一部木偶片 ⑵黏土动画

《小鸡快跑》《僵尸新娘》 2，3，实物动画 真人合成动画

⑴真人与平面动画的结合 ⑵真人与立体动画的结合 ⑶真人与电脑三维动画形象的结合 三：电脑动画 1，2，电脑二维动画和三维动画 2合成与特效动画

四：其他形式动画 ﹙二﹚艺术性质分类 一：商业动画片 二：实验动画片 三：实用短片 ﹙三﹚叙事形式分类 一：文学叙事形式 1，2，块状文学性叙事《龙猫》 线性文学性叙事《小蝌蚪找妈妈》

二：戏剧性叙事方式

三：纪实性叙事方式《萤火虫之墓》 四：抽象性叙事方式《线与色的即兴诗》 美术片

动画片 木偶片 剪纸片 折纸片

美术片：一种特殊形式的电影，美术片是中国的名词，美术片主要运用绘画或其他造型艺术的形象来表现艺术家的创作意图，是一门综合艺术

1，动画片：以绘画表现人物形象、剧情的影片，是美术片中最基础最多的一种

2，木偶片：以木偶表现人物形象、剧情的影片，制作木偶使用的材料与影片的艺术风格关系密切。

3，剪纸片：用纸片剪成各种人物形象和拍摄的影片。4，折纸片：用折叠片创造人物形象及场景拍摄的影片。动画的艺术本质特征

动画的三大功能：娱乐性、教育性、商业性。动画的三大艺术特征：假定性、制作性、综合性

作品类型

一、工艺美术分类：

平面动画：素描动画《种树的人》 油画制作《老人与海》 水墨动画《牧笛》

立体摆拍动画：偶动画 实验动画 真人合成动画 其他立体动画

实物动画《桌面大战》 折纸片虞哲光1960年《聪明的鸭子》

世界最伟大的木偶艺术家伊丽·特思卡（捷克）

《皇帝的夜莺》《仲夏夜之梦》 《手》

动画与真人合成：

迪斯尼合成动画《欢乐满人间》

二、传播媒体分类

影院动画 电视动画 广告动画片 科学教育动画片

美国动画片的发展历程

美国第一部动画片出现于1907年，至2002年为止，经历了5个发展阶段 开创-初步-第一次繁荣-蛰伏-又一次繁荣

一：1907～1937年是开创阶段。1907年，第一部动画片《一张滑稽面孔的幽默姿态》由美国人布莱克顿拍摄完成，美国动画片史正式开始。

华特·迪斯尼在20世纪20年代后期崛起，1928年他推出了第一部有声动画片<汽船威利号〉，1932年推出了第一部彩色动画片《花与树》。

二：1937～1949年是美国动画片的初步发展时期。1937年，迪斯尼公司推出了第一部长篇动画片《白雪公主》，片长达74分钟，这在美国动画片史上是个史无前例的创举，继而推出《木偶奇遇记》《幻想曲》《小鹿班比》等动画长片。第二次世界大战爆发后，迪斯尼公司停止了动画长片的拍摄，直到40年代末期才恢复过来。

三： 1950—1966年是美国动画片第一次繁荣时期。这个时期，迪斯尼公司几乎每年都推出一部经典动画片，如《仙履奇缘》《爱丽斯梦游仙境》《小姐与流氓》《睡美人》，等等。其他的动画制作公司在迪斯尼公司的排挤之下纷纷关门停业，迪斯尼公司成为动画电影业的霸主。

四： 1967～1988年是美国动画的蛰伏时期。1966年12月15日，伟大的华·迪斯尼因肺癌去世，迪斯尼公司陷入了困境，美国动画业也进入萧条时期。

五： 1989年，迪斯尼公司推出了《小美人鱼》，获得了极大成功，标志着美国动画片又一次进入繁荣时期，一直持续至2002年。这个时期的代表作品很多，如创造了票房奇迹的 《狮子王》、第一部全电脑制作的动画片《玩具总动员》以及可以乱真的《恐龙》，等等。自1911至1998年，美国共生产动画片2286部。日本动画发展历程 80多年的历史

共六个阶段 1917—1945 初期阶段

1，1933年 第一部有声卡通是动画由政冈宪三和他的弟子濑尾光世完成《力与世间女子》

2，1941年第一部长篇动画 《桃太郎的海鹫》 片长37分钟由濑尾光世执行完成。1945—1970 调整与恢复期

1，1958年 第一部全彩色剧场版动画《白蛇传》 2，1962年 第一部动画片《街角的故事》

3，1963年 第一部黑白电视动画 手冢治虫《铁别阿童木》

4，1966年 第一部彩色电视动画 手冢治虫《森林大帝》 手冢治虫

日本动画创始人 1974—1982 动画探索期

1，1974-1982年 日本史上第一部超级剧情片 松本零土《宇宙战舰》 2，1979年《机动战士》开始上演，标志着一个新动画时代的到来。富野由悠季 ﹙明确了动画与卡通漫画的区别﹚ 1982—1987 画技突破期 1，1982年 《超级时空要塞》在制作理念上取得了一系列突破 1987—至今 成熟期

动画制作家代表人物 押井守 大友克洋〔动漫之圣〕

OVA ：原创动画录影带

中国动画发展历程 1922—1945年 1，2，萌芽和探索阶段

1926年 绘制完成《大闹画室》称为中国第一部动画片 1935年 万氏兄弟（万籁鸣、万古蝉、万超尘）推出中国第一部有声动画片《骆驼献舞》，万氏三人代表中国第一代动画人 开山鼻祖 3，1941年 中国第一部长篇动画《铁扇公主》80分 整个亚洲第一部长篇动画 1946—1956年 稳定发展时期

这一时期中国动画的创作和生产呈现了以下特点：

在题材上，用童话的故事服务于少年儿童，风格上踏上民族化的道路，技术上，由黑白向彩色转化

第一部彩色木偶片《小小英雄》 第一部彩色传统动画片《乌鸦为什么是黑的》 1957—1965年 第一次繁荣时期

1，1957年 上海美术电影制片厂成立 这一时期，生产出享誉世界的经典大片《大闹天宫》（上下集，1961，1964）

2，1958年 第一部剪纸片《猪八戒吃西瓜》 3，1960年 第一部折纸片《聪明的鸭子》

4，1961年

第一部水墨动画片《小蝌蚪找妈妈》 经典的《山水情》

1966—1976年 文化大革命时期 停滞时期

以描写目前的革命战争，描写社会主义的阶级斗争，路线斗争和思想斗争，歌颂工农兵的内容，在表现手法上，遵循写实风格 1976—1989 第二次繁荣时期 20世纪中国动画最繁荣时期

首次生产电视动画片，首次生产动画系列片《黑猫警长》 20世纪90年代

中国动画片生产的转折时期 传统手绘动画制作流程

故事

造型设计 ←

｛

素材

｝ →场景设计

分镜画面设计 ↘ 前期制作

设计稿 → 中期制作

动画、背景、摄影表→描线上色→校对→拍摄→洗印→剪辑→录音→声画合成→印正片 ↓ 后期制作 →印拷贝→发行→放映

前期策划： 资源开发、故事脚本、文字分镜头剧本、画面分镜头设计

中期创作：标准造型设计、场景设计、镜头画面设计、规格框、摄影表、原画与动画、背景绘制、描线上色

后期合成：校对与拍摄 剪辑 录音与声画合成 印正片

动画必备知识

1，故事板：英文story board 直译，其实就是通常说的分镜头稿 2，造型设计：动画片的演员形象，所以要求提供完整形象的各种元素，各种角度的转面图，比例图，结构图，服饰道具的分解图等。3，规格框：（field）按照传统银幕比例制作的用来限定拍摄范围格式，每一个镜头都要提供才能进行拍摄，一般来讲在拍摄镜头画面时就要确定拍摄规格的大小。

4，摄影表：摄影表是用来记录动画角色表演动作的时间、速度、对白和背景摄影要求的，是每个动画镜头绘制、拍摄的主要依据。表中标有影片片名、镜号、规格、秒数、和内容，以及口型、摄影要求等项目，是导演、原画、动画、描线、上色、校对和拍摄等各道工序相互沟通意图的桥梁。

5，设计稿：对画面设计台本的详细设计和放大。

6，原画与动画：原画指动画创作中一个场景动作之起始与终点的 画面，以线条稿的模式画在纸上。阴影与分色的层次线也在此步骤时画进去。动画：角色的运动关键动态之间渐变过程的画。7，格数与动画时间换算： 格数（frame）用来表示胶片上的每一个单独画面，每一尺胶片包含16个片格，放映机运行的速度是每秒24格画面，动画时间的掌握是依据这一固定的播放速度进行估算的。

8，动画时间：用来控制速度，动画速度是一系列不同瞬间变化的画面之间的距离分配以及拍摄格数来确定，同时受到运动时间的限定（即完成一个动作规定的总时间）一般来讲，在规定时间内动作渐变距离大，每张动画拍摄格数少，速度就快，反之则强。

专业术语

SC（sence）场景

BG(background)背景

动画作品解读

① 形式与内容

② 故事结构 ③ 影像风格 ④ 动作风格 ⑤ 光源

⑥ 运动

⑦ 旁白和独白

⑧ 剪辑

基本能力训练

① 练习编故事

② 关于策划书 ③ 画场景写生 ④ 练习用画面镜头讲故事 ⑤ 造型方法

⑥ 构图方法

⑦ 动画作品分解

⑧

① 构思的方法，故事板要领

构成影片的过程

设计一个台本

③画场景结构图平面图

素质培养

①在身边发生的形象 ② 设计有意思的动作 ③ 捕捉有趣的瞬间 ④ 发现动作的意义 ⑤ 关心生命的形态 ⑥ 故事从这里开始 ⑦ 画你了解的动态序列

动画的起源与发展

一、原始意象动画：

原始壁画----手影----走马灯----皮影戏---手翻书 注：原始壁画：西班牙 阿尔塔米粒

埃及墓画 110柱子

走马灯：视觉暂留现象是 1824年

英国 彼得﹒罗杰 出版的 《移动物体的视觉暂留现象》 它是 形象的刺激在最初的显露后能够在视网膜上留下若干时间，这样各种分开的刺激相当迅速的连续呈现时，在视网膜上的刺激信号能重叠起来，形象就连续了。

手翻书：16世纪在西方出现刍形

二、机械试验阶段

1，1825年 “幻盘”使第一张纸上出现了“笼中鸟”的景象。2，1833年 “诡盘” 3，1834年 “走马盘”

4，1877年 法国人 埃米尔﹒雷诺的 “光学皮影机” 5，1828年 约瑟夫﹒普拉，发现 形象在视网膜上的停留时间

根据原始物象的 强度、颜色、光度强弱和历史长短而变化，是电影动画发明的理论基础

电影动画的历史

1，幻灯 是17世纪 欧洲的一个教士 阿瑟纳修斯﹒科歇尔 2，1895年 法国 卢米埃尔兄弟 发明 “电影机” 3，1906年 英国 史都特 ﹒布莱克顿《滑稽脸的幽默相》 世界第一部动画片

4，1906年 法国 埃米尔·柯尔 《幻影集》 第一部动画系列影片，标志着动画影片的正式诞生，被称作当代动画片之父。

5，1915年 美国 埃尔 ·赫德 赛璐珞片 取代了以前的动画片

6，1913年 拉武 ·巴瑞 设计 定位系统

7，1928年 迪斯尼 《蒸汽船威利》 第一部有声黑白动画片。

8，1932年 《花与树》 第一部彩色动画片 也是第一部获得奥斯卡动画短片奖。

9，第一部彩色动画 长篇《白雪公主》 也是影院独立播放的影片

10，1939年 3.3 第一次电视动画产生。

电脑动画

1，1982年 迪斯尼 第一套电影动画的电影 Tron《电脑争霸》

2，《恐龙》 是 迪斯尼 世界第一部实景拍摄加数码影像合二为一的电影。

动画片与美术片的共性和区别

共性： 1，来源于生活，反映生活 2，3，4，5，6，区别

1，动画片能把瞬间静止的事物与时空结合变得运动起来 2，美术作品表现的是事物的瞬间形象，是静止的。3，动画片是一种综合性的视听艺术 4，动画片运用蒙太奇 动画片与一般影视的比较 共性 都是以一定的经济发展为基础 都受到名族性以及上层建筑的制约 具有一定的教化意义 都是视觉艺术 有共同的审美特征 1，同属于视听艺术，源于生活，反映生活

2，视觉构成、时空形成和蒙太奇语言是它们共同的基本规律，它们都逼真的还原了人，通过感官（视听）对生活的感知

区别

1，动画片中美术思维的全部任务就是表现电影思维

2，电影有着自己本身的艺术价值，而动画片不仅有着整个影片的价值，美术本身也有着自身的艺术价值。

## 第二篇：动画概论总结

1.1914年麦凯推出著名代表作《恐龙葛蒂》，他把故事、角色和真人演出组成互动式的情节。全名：温瑟-麦凯，出身于美国。

2.商业动画在美国滋生的原因很多，首先组要提及两个人，派特-苏利文，奥托-梅思斯莫。《猫的闹剧》打造了动画明星菲力克斯猫。3.沃特-迪斯尼，他试图通过声音的表现力提升动画艺术的品质，并且成功的实现视听“大概匹配”到“精准配合”的实验。率先创作一部声画高度吻合的作品是他的第一个梦想，于是建立了一个同期声画系统并将其应用到《蒸汽机威力》。

4.中国动画历史的开山人物万氏四兄弟，他们是我国最早涉足动画领域的漫画家和广告设计者，他们的第一部作品《纸人捣乱记》（1926）。1941年中国公映的动画长片《铁扇公主》引起了国际反响，故事取材自《西游记》中过火焰山的情节。

5.法国不仅是欧洲第一个生产动画电影的国家，同时也是第一个成立动画工作室的场所。法国安纳西国际动画节，《麦兜故事》。6.动画视觉形式的特征：造型符号、运动状态和维系二者的技术机制。动画的固有本质是赋予生命和表达意义的手段，使得没有生命的形象变得活灵活现。

7.造型设计室一项非常重要的前期工作。动画造型是以剧本既定的角色概念为基础，通过采集各种有生命的或者无生命的现实生活形态，通过不断地塑造和重新定义，而给予剧本角色一个完整、独特的视觉形象。

8.动画情节是通过画面分镜头设计来呈现的。9.镜头画面设计又叫设计稿，是对分镜头画面（故事板小画面）的放大与完善。用途相当于“施工设计”。

10.原画也叫关键动画，准确地应该是能够体现一个动作过程特征的那些关键瞬间。原画动作设计室未来影片质量的关键。11.动画创作：

⑴前期（创作阶段）：资源开发、故事脚本、文字分镜头剧本、画面分镜头设计

⑵中期（制作阶段）：标准造型设计、场景设计、镜头画面设计、规格框、摄影表、原画与动画、背景绘制、描线上色

⑶后期（合成阶段）：校对与拍摄、剪辑、录音与声画合成、印正片

动画创作规范流程：策划团队完成资源开发后，由动画导演根据剧本安排前期制作人员完成画面分镜头的制作，并完成造型、场景的设定，用设计稿将分镜头具体化，为原动画提供规范和标准，动画绘制完成后进行上色、剪辑、配乐、发行。

整个动画创作具体步骤：构思故事、改编成文字的脚本、设计造型/场景、画分镜头台本、画人景设计稿、背景绘制、原画设计、作监修形、加动画、动检、扫描/上色、摄影、剪辑、后期录音、拷贝发送。12.影院动画

① 人物造型要求突出典型性格

② 画面构成通常模仿电影影像视觉效果、遵循电影蒙太奇的剪辑原理

③ 声音处理更加类似电影 ④ 制作工艺方面，影院动画的画面质量要求更加精致 ⑤ 剧情安排通常浓缩情节，重视大主题中的细节刻画 13.动画运动规律是指动画表现运动现象时所遵循的法则，这个法则来源于对客观世界的研究。

14.1961年的《小蝌蚪找妈妈》是中国第一部以水墨形式表达的由上海美术电影制片场发布的水墨动画，它表明中国动画确立了传统造型艺术形象的新形式——美术动画。

15.水墨动画的风格特征：与一般的动画片不同，水墨动画没有轮廓线，水墨在宣纸上自然渲染，浑然天成，一个个场景就是一幅幅出色的水墨画。角色的动作和表情优美灵动，泼墨山水的背景豪放壮丽，柔和的笔调充满诗意。它体现了中国画“似与不似之间”的美学，意境深远。由于要分层渲染着色，制作工艺非常复杂，一部短片所耗费大量时间和人力是惊人的。水墨动画片具有中华民族绘画的优良传统即水墨画的特点。人物造型既没有边缘线，又不是平涂，而能从影片上表现出毛笔画在宣纸上的效果。水墨动画片为中国电影艺术实现民族化、群众化，开辟了一条新道路。

16.启发：动画创作与民族文化？ 答：一.艺术

1.文化修养与重视

2.民族艺术知识

3.阅读名族文化知识典籍 二．技术

1.美术基础造型

2.元素、服饰、建筑

3.软件、手段 Background pan 长背景

cut outs 切出

director 导演 Fade in/on

画面淡入

fade out/off

画面淡出 Pan

移镜头

## 第三篇：马克思基本原理概论复习总结资料

绪论

引言

1．“千年思想家”网上评选结果是（马克思 爱因斯坦 牛顿 达尔文）

什么是马克思主义

1．从阶级属性上讲马克思主义是什么P2-3 马克思是无产阶级争取（自身解放和整个人类解放）的科学理论，是关于无产阶级斗争的（性质）（目的）和（解放条件）的学说

2．马克思主义理论体系的三个主要组成部分：马克思主义哲学，马克思主义政治经济学，科学社会主义

3．广义、狭义的马克思主义P3 从狭义来讲，马克思主义即马克思恩格斯创立的（基本理论）（基本观点）和（学说）的体系 从广义来讲，马克思主义不仅指（···）也包括继承者对他的发展，即（在实践中不断发展）的马克思主义。

4．作为中国共产党和社会主义事业指导思想的马克思主义是广义的马克思主义P3 马克思恩格斯的革命实践和对人类文明成果的继承与创新 1．马克思恩格斯生平P7-8 :1818-1883,1820-1895 普鲁士 2．马克思主义的直接理论来源P8-10 :德国（古典政治经济学）英国（古典哲学）英法（空想社会主义）合理成分 3．黑格尔哲学的“合理内核”P9 :辩证法思想 4．马克思的两大发现P10 ：（唯物）史观（剩余价值）价值学说

马克思主义在实践中不断发展P11-14 1．马克思主义过时了吗 ：没有，原因：马克思主义是在（发展）发展起来的，并在（实践）中不断丰富和发展 2．在当代中国如何坚持马克思主义 ：坚持中国特色社会主义体系

马克思主义科学性与革命性的统一

1．马克思主义强大生命力的根源在于什么P14 ：它以（实践）为基础的（科学性）和（革命性）的统一

2．为什么说马克思主义是科学性与革命性的统一P14-19 一，马克思最根本的世界观与方法论：（辩证唯物）主义和（历史唯物）主义

二，马克思主义最鲜明的政治立场：马克思主义一切理论和奋斗都应致力于实现以（劳动人民）为主体的的（最广大人民）的根本利益。

三，马克思主义最重要的理论品质：坚持一切从实际出发，（理论联系实际）实事求是，（在实践中检验真理和发展真理）。四，马克思主义最崇高的社会理想：实现（物质财富）极大满足，人们（精神境界）极大提高，每个人自由而全面发展的（共产主义社会）

3．什么是马克思主义最根本的世界观和方法论P14 4．什么是马克思主义最重要的理论品质P16 5．什么是马克思主义最崇高的社会理想P17 努力学习和自觉运用马克思主义

1．学习马克思主义基本原理最根本的方法是什么P21 ：坚持和弘扬理论联系实际的学风

第一章

世界观与哲学基本问题P27-29

1．哲学是什么 ：（理论化）和（系统化）的世界观，既是世界观又是（方法论）

2．哲学的基本问题、基本问题两个方面的内容、基本问题的理论意义

哲学的基本问题是（思维和存在关系）问题

两个方面：物质和精神何者是第一性何者第二性的问题，思维能否认识或正确认识存在问题

理论意义：对第一方面的不同回答，哲学可划分为（唯物主义）和（唯心主义）两个基本派别，对第二方面的不同回答，哲学可划分为（可知论）和（不可知论）。

3．划分唯物主义和唯心主义的标准、划分可知论和不可知论的标准

物质和精神何者是第一性何者第二性的问题，思维能否认识或正确认识存在问题

4．唯心主义的基本观点、基本形式、各形式的代表性观点 基本观点：唯心主义把世界的本原归结为（精神）主张（意识第一性物质第二性），（物质）是（意识）的产物。基本形式：主观唯心主义和客观唯心主义

代表性观点，主观唯心主义：万物皆备于我，心外无物，存在即被感知等【把人的主观精神夸大为唯一实在当做本质】 客观唯心主义代表性观点：理生万物，天不变 道不变，绝对精神等【把客观精神当做世界的本质和主宰】

物质的客观实在性P30-31 1．马克思主义物质观的内容及其理论意义

马克思主义物质观：物质是标志客观实在的哲学范畴，这种客观实在是人通过感觉感知的，它不依赖我们的感觉而存在，为我们的感觉所复写，摄影，反映。意识从其本质来看是物质世界的主观映像，是客观内容与主管形式的统一，意思是特殊的物质——人脑的机能和属性。

理论意义：第一，坚持了物质的客观实在性原则，坚持了唯物主义一元论，同唯心主义一元论和二元论划清了界限。——同唯心主义划清界限

第二，坚持了能动地反映论和可知论，有利地批评了不可知论。——同不可知论划清界限

第三，体现了唯物论同辩证法的统一 —— 同形而上学划清界限 第四，体现了唯物主义自然观与唯物之一历史观的统一，为彻底 的唯物主义奠定了理论基础 2．物质的唯一特性 客观实在性

3．在从猿变人的过程中具有决定意义的因素 实践 世界的物质统一性P32-34

1．世界的真正统一性在于它的物质性

2．从根本上说，世界上除了运动着的物质以外，什么也没有 3．赫拉克利特说：“人不可能两次踏入同一条河流。” 4．“动中有静，静中有动”说的是绝对运动和相对静止的统一 5．相对静止是指事物运动的特殊状态 6．时间的特点是一维性

7．马克思主义哲学的基石是世界的物质统一性原理

8．辩证唯物主义一元论要求有：不唯书，不唯上，只唯实；一切从实际出发，实事求是；一切以时间、地点、条件为转移 社会生活本质上是实践的P34-39 1．实践的含义、基本形式

实践是人类（能动的改造客观世界）的物质活动

基本形式物质生产劳动实践，处理社会关系的实践，科学实验 2．联结人与自然的中介、使人从统一的自然界中分化出来的根本因素是社会实践

3．全部社会生活在本质上是实践的。辩证法

1．唯物辩证法和形而上学对立的表现

辩证法坚持用联系的发展的观点看问题，主张发展的根本在于事物的内部矛盾

形而上学坚持用孤立的静止的观点看问题，否认事物的内部矛盾的纯在和作用

2．唯物辩证法的总特征P39 联系和发展

3．因果联系P49 ：客观世界因果联系是辩证的，两者既有联系又有区别并在一定条件下相互转化

4．实事求是包含着丰富而深刻的哲学思想，它体现了唯物论和辩证法的统一、尊重客观规律和发挥主观能动性的统一、主观和客观的统一、自由和必然的统一

5．“科学发展观”符合事物普遍联系和永恒发展、人民群众是历史的创造者、社会存在决定社会意识等哲学原理 事物的普遍联系P40 1． 联系的含义及特点

含义：联系是事物内部各要素之间和事物之间（相互影响）相互（制约）和（相互作用）的关系。特点：客观性，普遍性和多样性 事物的永恒发展P41

1．发展的实质 ：新事物的产生和旧事物的灭亡 2．新事物必然取代旧事物

就新生事物与环境的关系而言，新事物之所以新，是因为有了新 的结构和功能，他适应了已经变化了的环境和条件，旧事物之所以就，是因为它的各种要素和功能已不能适应环境和客观条件的变化，走向灭亡就成为不可避免

就新旧事物的关系而言，新事物是在旧事物母体中孕育成熟的 对立统一规律P42-45

1．为什么说对立统一规律是唯物辩证体系的实质和核心 对立统一规律揭示了事物普遍联系的根本内容和永恒发展的内在动力，从根本上回答了事物为什么会发展的问题

对立统一规律是贯穿质量互变规律，否定之否定规律和唯物辩证法基本范畴的中心线索

对立统一规律提供了人类认识世界和改造世界的根本方法——矛盾分析法

2．矛盾的含义、两种基本属性

含义：矛盾是反映事物之间和事物内部对立统一关系的哲学范畴 属性：对立和统一

3．矛盾的同一性、斗争性在事物发展中的作用

矛盾同一性在事物发展中的作用：第一，同一性是事物存在和发展的前提····（P44前两段）4．内因和外因辩证关系原理

内因是事物存在和发展的依据，外因是事物存在和发展的条件，外因通过内因而起作用 5．矛盾同一性和斗争性辩证关系原理对于构建社会主义和谐社会的指导意义

和谐的本质就在于协调事物内部各种因素的相互关系，促成最有利于事物发展的状态。

6．和谐与矛盾的关系

和谐是是矛盾的一种特殊表现形式，体现着矛盾双方相互依存，相互促进，共同发展，但和谐并不意味着矛盾的绝对统一。7．关于矛盾问题精髓

精髓矛盾的共性和个性，绝对和相对的观点

8．矛盾普遍性和特殊性辩证关系的原理及其现实意义。辩证关系原理：矛盾的普遍性即矛盾的共性，矛盾的特殊性即矛盾的个性。矛盾的共性是无条件，绝对的，矛盾的个性是有条件，相对的。任何现实存在都是共性和个性的有机统一，共性寓于个性之中，没有离开个性的共性也没有离开共性的个性

现实意义：第一，矛盾的共性和个性，绝对和相对的道理，是关于事物矛盾问题的精髓。

第二：矛盾的共性和个性相统一的关系是科学的认识方法。第三：矛盾的普遍性和特殊性辩证关系的原理是马克思主义普遍真理同各国具体实际相结合的哲学基础，也是建设中国特色社会主义的哲学基础。质量互变规律P46 1．适度原则 一定条件下把握质和量的相对稳定状态 2．量变和质变的含义以及二者的辩证关系。

量变是事物数量上的变化，质变是事物根本性质的变化 量变是质变的必要准备，质变是量变的必然结果，在量变过程中有部分质变，在质变过程中有量的扩张 否定之否定规律P46-47 1．辩证否定观的基本内容 第一，否定是事物的知我否定。第二，否定是事物发展的环节。第三，否定是新旧事物联系的环节。第四，辩证否定的实质是“扬弃”。

2． 否定之否定规律揭示了事物发展的前进性与曲析性的统一 前进性体现在 每一次否定都是质变，都把事物推行新的阶段。曲折性体现在回复性上，其中有暂时停顿和倒退。规律P54-56 1．规律及其客观性

规律这一哲学范畴，揭示的就是事物运动发展中的本质的，必然的稳定的联系。规律是客观的，它的存在不依赖于人的意识。相反人的意识活动要收规律的支配。

3． 自然规律与社会规律都具有客观性，但社会规律又不同于自然规律 自然规律是自然现象固有的，本质的，必然的，稳定的联系。社会规律是通过人们的活动表现出来的社会生活过程诸现象间的本质的，必然的，稳定的联系。意识

意识产生的决定性环节是劳动P30 意识是人脑的属性和机能，是客观存在的主观映象P31 意识能动作用的表现P56-57 第一，意识是能的，具有目的性和计划性 第二，意识活动具有创造性。

第三，意识具有指导实践改造客观世界的作用。

第四，意识还具有指导，控制人的行为和生理活动的作用。人们正确发挥主观能动作用的基本途径是实践P58 物质和意识的关系

意识是物质的产物，意识能够反映物质，并对物质具有反作用。

第二章

实践是认识的基础P63-66

1.马克思主义认识论的首要的基本观点：实践观点 2.客体的含义：客体是指实践和认识活动所指向的对象 3.实践在认识中的决定作用：

1、实践产生了认识的需要

2、实践为认识提供了可能

3、实践使认识得以产生和发展

4、实践是检验认识的真理性的唯一标准 4.科学理论对实践具有指导作用 认识是主体对客体的能动反映P66-67

1.两条根本对立的认识路线：一条是坚持从物到感觉和思想的唯物主义路线，另一条是坚持从思想和感觉到物的唯心主义路线 2．旧唯物主义认识论的两个严重缺陷：一是离开实践考察认识问题，因而不理解实践对认识的决定作用，二是了解认识的辩证性质，离开辩证法来考察认识问题，不能把认识看做是一个不断发展的过程，而认为认识是一次性完成的

3．辩证唯物主义认识论与旧唯物主义认识论的区别：旧唯物主义的认识论即形而上学唯物主义认识论，把人的认识看成是消极的，被动地反映和接受外界事物，它有两个严重缺陷。辩证唯物主义的认识论在继承了旧唯物主义的反映论的合理前提的同时，又克服了它的严重缺陷。首先辩证唯物主义的认识论把实践的观点引入了认识论，科学的规定了认识的主体和客体，及其相互关系，认为主体与客体的关系首先是一种改造与被改造的关系，在此基础上才产生了它们的反映与被反映的关系。其次，辩证唯物主义把辩证法应用于反映论，应用于考察认识的发展过程，科学的揭示了认识过程中多方面的辩证关系。

4．马克思主义认识论是能动的革命的反映论。

5．认识的本质：认识是实践在主体基础上对客体的能动反映。认识运动的基本规律P68-70

1．一个完整的认识过程是：实践—认识—实践 2．感性认识的形式：感觉、知觉、表象

理性认识的形式：概念、判断、推理

3．感性认识和理性认识的含义及二者的辩证关系：感性认识是人们在实践基础上由感觉器官直接感受到关于事物的现象、事物的外部联系，事物的各个方面的认识。理性认识是指人们借助抽象思维在概括整理大量感性材料的基础上，达到关于事物的本质、全体、内部联系和事物自身规律的认识。二者有着密不可分的辩证关系，首先理性认识依赖于感性认识，理性认识必须以感性认识为基础。其次，感性认识有待于发展和深化为理性认识。4．经验论的错误

5．实现理论向实践飞跃的条件：

1、必须从实际出发，坚持一般理论和具体实践相结合的原则

2、理论要回到实践中去，需要经过一定的中介环节

3、理论要回到实践中去，还必须为群众所掌握

4、要有正确的实践方法即工作方法。真理的客观性、绝对性和相对性P72-75

1．承认真理是客观的，这是真理问题上的唯物论：首先真理的内容是客观的，其次检验真理的标准也是客观的。2．“仁者见仁，智者见智”不是对真理客观性的否定

3．真理的绝对性和相对性的含义：绝对性是指真理的无条件性、无限性。相对性是指真理的有条件性，有限性。

4．利用相对真理和绝对真理的辩证关系原理说明为什么对马列主义毛泽东思想既要坚持又要发展。

相对真理和绝对真理的辩证关系：第一，具有绝对性的真理和具有相对性的真理是相互渗透相互包含的。第二，具有绝对性的真理和具有相对性的真理又是辩证转化的。真理的检验标准P77-78 1．一种理论是不是真理，根本之点是：看它是否与客观实际相一致

2．为什么实践是检验真理的唯一标准：首先，从真理的本性看，真理是人们对客观事物及其发展规律的正确反映，它的本性在于主观和客观相符。其次，从实践的特点来看，实践是人们改造世界的客观的物质性活动，具有直接现实性的特点。

3．在真理标准问题上坚持辩证法就是要坚持实践标准是确定性和不确定性统一的观点：1实践作为检验认识真理的标准的确定性即绝对性，是指实践作为检验认识真理性的标准的唯一性。2实践作为检验认识真理的不确定性即相对性，则是指实践对认识真理性的检验的条件性。

4．实践标准确定性与不确定性的原因：因为无论认识的主体或客体，还是已经获得的认识及实践本身，都是一个不断运动发展的过程，实践对真理的检验不可能一次性完成，实践使社会的，历史的实践，总是具体的表现为无数个别的，历史性的实践活动，任何具体的实践活动对于真理的检验作用，都会犹豫历史条件的种种限制而表现出某种相对性，有限性和不确定性的特点。真理与价值的辩证统一P83-85

1．在人们的实践活动中，真理尺度和价值尺度辩证统一的：首先，成功的实践必然是以真理和价值的辩证统一为前提的。其次，价值的形成和实现以坚持真理为前提，而真理又未必是具有价值的。最后，真理和价值在实践和认识活动中是相互制约，相互引导，相互促进的。

2．坚持真理尺度和价值尺度的辩证统一，要求我们在实践中必须坚持和弘扬科学精神（真理）和人文精神（价值）

3．如何理解真理与价值、科学精神与人文精神的辩证统一关系？ 首先，成功的实践必然是以真理和价值的辩证统一为前提的。任何成功的实践都必然是既遵循真理尺度，又符合价值尺度，并将二者有机地统一起来的结果。

其次，价值的形成和实现以坚持真理为前提，而真理又必然是具有价值的。

最后，真理和价值在实践和认识活动中是相互制约、相互引导、相互促进的。

坚持真理尺度和价值尺度的辩证统一，要求我们在实践中必须坚持和弘扬科学精神和人文精神。科学精神要求我们必须坚持以科学的实事求是精神去认识世界和改造世界。人文精神要求把人民的利益和人的发展看作是一切认识和实践活动的出发点，贯彻 “以人为本”的原则。从人民群众的利益和发展要求出发，把美好的追求作为认识和实践活动的重要目标。

第三章

社会存在与社会意识P94-98

1.历史观的基本问题：社会存在于社会意识的关系问题

2.唯物史观和唯心史观斗争的焦点：是否承认社会存在决定社会意识 3.“科学发展观”符合社会存在决定社会意识原理

4.社会存在(社会物质生活条件)包括的内容，地理环境的作用:主要是指物质生活资料的生产及生产方式，也包括地理环境和人文因素。地理环境的作用：是人类社会生存和发展的永恒的，必要的条件而且它作为劳动对象也不断进入人们的物质生产领域。5.如何理解生产方式是社会历史发展的决定力量？首先，物质生产活动及生产方式是人类社会赖以生存和发展的基础，是人类其他一切活动的首要前提。其次，物质生产活动及生产方式决定着社会的结构，性质和面貌，制约着人们的经济生活，政治生活和精神生活。最后物质生产活动及生产方式的变化发展决定整个社会历史的变化发展，决定社会形态从低级向高级的更替和发展。6.社会意识形态包括政治法律思想、道德、艺术、宗教、哲学 7.社会意识相对独立性的主要表现：1社会存在和社会意识发展的不同步性 2 社会意识与社会经济发展的不平衡性 3 社会意识具有历史继承性 4 社会意识内部各种形式之间的相互影响及各自具有的历史继承性。5 社会意识对社会存在的能动的反作 用。

生产力与生产关系矛盾运动的规律P100-104 1.生产力范畴反映的是人与自然的关系：

2.生产力的基本要素：劳动资料、劳动对象、劳动者。

3.社会关系中最基础的关系是生产关系,生产关系的内容，生产关系的基础是生产资料所有制关系

4.物质资料生产方式是生产力和生产关系的统一体

5.生产力与生产关系的相互关系：生产力决定生产关系、生产关系对生产力具有能动的反作用。

6.衡量社会进步的根本标准是社会生产力的发展水平：生产关系对生产力总是从基本相适合到基本不相适合，再到基本相适合。生产力和生产关系的这种矛盾运动循环往复、不断推动社会生产发展，进而推动整个社会逐步走向高级阶段。

经济基础与上层建筑矛盾运动的规律P105-108 1.上层建筑的两个部分,上层建筑的核心,社会政治结构的核心 上层建筑由意识形态和政治法律制度及设施，政治组织等两部分构成。

核心是国家政权 社会政治结构的核心是国家政权 2.马克思主义的国家观

将国家分为国体和政体两个方面，国体决定政体，政体服务于国体，并对保证国家的性质其重要作用。3.经济基础和上层建筑的关系

经济基础与上层建筑是辩证统一的关系，经济基础决定上层建筑，上层建筑对经济基础具有反作用。社会历史发展的动力P112-126 1.社会历史发展的动力有哪些

物质生产方式是社会发展的基础，经济基础与上层建筑的矛盾是社会发展的基本矛盾和基本动力

2.人类社会发展的根本动力是社会基本矛盾

3.为什么说生产力和生产关系之间的矛盾、经济基础和上层建筑之间的矛盾是人类社会的基本矛盾

因为，这两对基本矛盾贯穿于人类社会发展过程的始终，规定社会发展过程中各种社会形态，社会制度的基本性质。制约着社会其他矛盾的存在和发展，决定社会历史的一般进程，推动社会向前发展。

4.阶级首先是一个经济范畴，阶级的实质是一个集团占有另一个集团的劳动，阶级斗争是阶级社会发展的直接动力，阶级斗争根源于不同阶级之间物质利益上的根本对立

5.革命是历史的火车头,社会革命最深刻的根源在于生产力和生产关系之间的矛盾尖锐化

6.如何理解科学技术革命是推动经济和社会发展的强大杠杆？ 科学革命引起了经济和社会的巨大进步。首先，对生产方式产生了深刻影响 其次，对生活方式产生了巨大影响。最后，促进了思维方式的变革。人民群众在历史发展中的作用P126-135

1.唯物史观和唯心史观关于历史创造者的根本分歧在于是否承认人民群众是推动历史发展的决定力量 2.唯心史观的两个主要缺陷

1至多考察了人们活动的思想动机，因而没有进一步考究思想动机背后的物质动因和经济根源2因而从社会意识决定社会存在的前提出发，把社会历史看成是精神发展史，根本否认社会历史的客观规律，根本否认人民群众在社会历史发展中决定作用。3.群众和英雄共同创造历史。

4.在其现实性上，人的本质是一切社会关系的总和

5.人民群众:一个历史范畴，社会人口中的绝大多数，不同历史时期有着不同的内容，是历史的创造者

6.“人民群众创造历史”，这个结论的理论前提是社会存在决定社会意识原理

7.人民群众在创造历史过程中的决定作用

8.无产阶级政党的群众观点、群众路线以及坚持这一观点和路线的重要意义

9.“科学发展观”符合人民群众是历史的创造者原理 10.杰出人物是指对历史发展起促进作用的伟大人物

11.唯物史观主张评价历史人物时，应该坚持历史分析方法和阶 级分析方法

第四章

资本的原始积累P142 1.“资本来到世间，从头到脚，每个毛孔都滴着血和肮脏的东西。” 资本的原始积累主要是通过两个途径进行的：一是用暴力手段剥夺农民的土地，二是用暴力手段掠夺财富。新兴资产阶级在国外进行疯狂的殖民掠夺，同时还通过国债制度、课税制度和保护关税的制度加强对国内人民的剥削，积累起巨额货币资本。资本原始累积的事实表明，资产阶级的发家史就是一部罪恶的掠夺史。以私有制为基础的商品经济的基本矛盾

1.商品经济产生和存在的条件：社会分工的出现、生产资料和劳动产品属于不同的所有者。

2.商品的二因素: 使用价值和价值 商品使用价值和价值的关系

（1）商品是为市场交换而生产的有用的劳动产品 有使用价值，但不是劳动产品，也不是商品

有使用价值，也是劳动产品，但只是供生产者自己消费，也不是商品（2）两种商品可以按照一定比例相互交换的原因在于它们在生产中都消耗了无差别的人类劳动

使用价值是交换价值的物质承担者，交换价值是价值的表现形式（3）商品必须同时具有使用价值和价值两个因素，缺少其中任何一 19 方面，都不能成为商品

使用价值和价值之间的关系是对立统一的关系 使用价值是商品的自然属性，而价值是商品的社会属性 没有使用价值的东西，是没有价值的 有价值的东西，肯定有使用价值

3．生产商品的劳动的二重性：具体劳动和抽象劳动（选）具体劳动创造使用价值，抽象劳动创造价值

具体劳动和抽象劳动是生产商品的同一劳动过程的两个方面 4．决定商品价值量的是社会必要劳动时间，社会必要劳动时间是以简单劳动为尺度的

社会必要劳动时间：是在现有的社会正常的生产条件下，在社会平均的劳动熟练程度和劳动强度下制造某种使用价值所需的劳动时间。简单劳动：指不需要经过专门训练和培养的一般劳动者都能从事的劳动。

5．价值规律是商品经济的基本规律。价格与价值的背离并不违背价值规律，因为价格总以价值为基础；一种商品的价格时而高于价值时而低于价值，但其平均水平与价值一致；有的商品价格高于价值有的则相反，但社会商品总价格与总价值基本一致

价值规律：商品的价值量由生产商品的社会必要劳动时间按决定，商品交换以价值量为基础，按照等价交换的原则进行。6．价值规律的作用及消极后果（多选）

作用：1自发地调节生产资料和劳动力在社会各生产部门之间的分配 比例.2自发的刺激社会生产力的发展。3自发的调节社会收入的分配。

消极：1可能导致垄断的发生，阻碍技术的进步。2可能引起商品生产者的两极分化。3价值规律自发调节生产资料在社会各生产部门的配置，可能出现比例失调的状况，造成社会资源的浪费。

7．货币的基本职能：价值尺度、流通手段、贮藏手段、支付手段、世界货币。

8．为什么私人劳动和社会劳动的矛盾是商品经济的基本矛盾：1私人劳动和社会劳动的矛盾决定着商品经济的本质及其发展过程。2私人劳动和社会劳动的矛盾，是商品经济的其他一切矛盾的基础。3私人劳动和社会劳动的矛盾决定着商品生产者的命运。9．理解马克思主义政治经济学的枢纽是劳动二重性学说

马克思在继承古典政治经济学劳动创造价值的理论的同时，创立了劳动的二重性理论，第一次确定了什么样的劳动形成价值，为什么形成价值以及怎样形成价值，阐明了具体劳动和抽象劳动在商品价值形成中的不同作用，从而为解释剩余价值的真正来源，创立剩余价值理论奠定了基础。此外，马克思的资本有机构成理论、资本积累理论、社会资本在生产理论等政治经济学的一系列重要理论的创立也都同而重性学说有关。因此，资本主义经济制度的本质

1．劳动力成为商品的两个基本条件：1劳动者是自由人，能够把自己的劳动力当作自己的商品来支配。2劳动者没有别的商品可以出卖，自由的一无所有，没有任何实现自己的劳动力所必需的物质条件。2．货币转化为资本的前提条件是劳动力成为商品：劳动力商品在使用价值上有一个和大的特点，就是它的使用价值是价值的源泉，它在消费过程中能够创造新的价值，而且这个新的价值比劳动力本身的价值更大。正由于这一特点，货币所有者购买到劳动力以后，在消费它的过程中，不仅能够收回他在购买这种商品时支付的价值，还能得到一个增值的价值即剩余价值。而一旦货币购买到劳动力带来剩余价值，货币也就变成了资本。

3．资本主义的生产目的是获取剩余价值：资本主义生产的直接目的和决定性动机，就是无休止地采取各种方法获取尽可能多的剩余价值。这样一种不以人的意志为转移的客观必然性，就是剩余价值规律。

4．资本主义劳动过程的特点：1工人在资本家的监督下劳动，他们的劳动隶属于资本家。2劳动的成果或者产品全部归资本家所有。5．剩余价值是雇佣工人在剩余劳动时间中创造的价值，雇佣工人创造的新价值中超过劳动力价值的部分，商品价值中补偿劳动力价值后的剩余部分P157 6．资本不是一种物，而是一种以物为媒介的人与人之间的社会关系 在资本主义社会里，资本总是通过各种物品表现出来的，但“资本不是物，二是一定的、社会的、属于一定历史社会形态的生产关系，后者体现在一个物上，并赋予这个物以独特的社会性质。”

7．根据资本不同部分在剩余价值生产中的不同作用，可以把全部资 本划分为不变资本和可变资本，不变资本是资本主义生产过程中以生产资料形态存在的资本，可变资本是用来购买劳动力的那部分资本，可变资本的价值由工人的劳动再生产出来，是一个可变的量P158 8．资本主义增加绝对剩余价值生产主要依靠延长工作日、增加劳动强度

绝对剩余价值是指在必要劳动时间不变的条件下，由于延长工作日的长度而生产的剩余价值。在必要劳动时间既定的条件下，工作日越长，剩余劳动时间越长，资本家从工人身上榨取的剩余价值就越多，从而剩余价值率就越高。为了让工人生产更多的剩余价值，资本家通过延长工作日和增加劳动强度增加剩余价值。

9．生产自动化条件下，技术和科学并不是独立的剩余价值源泉 这种观点是错误的。资本主义条件下的生产自动化只是意味着剩余价值生产所使用的生产工具更加先进了，其本质上依然是物化劳动或不变资本的实物形式。资本主义条件下的生产自动化是资本家获取高额剩余价值的手段，而雇佣工人的剩余劳动仍然是这种剩余价值的唯一源泉。

10．资本主义再生产的特征是扩大再生产，资本主义扩大再生产的源泉是资本积累，资本积累的源泉是剩余价值。

观点是正确的。资本家获得无偿占有的剩余价值后，将一部分转换为资本，用以购买追加的生产资料和劳动力，使生产在扩大的规模上重复进行，这就是扩大再生产。资本积累的本质，就是资本家不断地利用无偿占有的工人创造的剩余价值来扩大自己的资本规模，进一步扩 大和加强对工人的剥削和统治。资本积累的源泉就是剩余价值，资本积累规模的大小取决于对工人的剥削程度、劳动生产率的高低、所用资本和所费资本之间的差额以及资本家垫付资本的大小。

11．资本主义相对过剩人口是指劳动力供给超过资本对劳动力需求而出现的人口过剩：在资本有机构成提高的情况下，由于可变资本的相对量的减少，资本对劳动力的需求日益相对的减少，其结果就不可避免的造成大批工人失业，形成相对过剩人口。

12．在资本主义制度下，工人的工资是劳动力的价值或价格 正确，这是资本主义的本质。在这种制度下，资本家购买工人的劳动力是以货币工资形式支付的，表现的“劳动价格”。

13．剩余价值理论阐明了资产阶级与无产阶级之间阶级斗争的经济根源，深刻揭露了资本主义生产关系的剥削本质，指出了无产阶级革命的历史必然性

正确。剩余价值论是马克思主义经济理论的基石，是无产阶级反对资产阶级、揭示资本主义制度剥削本质的锐利武器。资本主义的基本矛盾与经济危机P169-171

1.资本主义的基本矛盾：生产资料资本主义私人占有和生产社会化之间的矛盾。

2.资本主义经济危机的实质:生产过剩

3.资本主义经济危机爆发的根源：资本主义的基本矛盾。第三节 资本主义的政治制度和意识形态

1.在资本主义国家的“三权分立”制度中，“三权”包括立法权、行 政权、司法权（制衡）

第五章

垄断资本主义的发展P188-193 1.国家垄断资本主义的主要形式 1国家所有并经营的企业

2是国家与私人共有、合营的企业

3国家通过多种形式参与私人垄断资本的在生产过程 4宏观调控与微观规制

2.国家垄断资本主义宏观调控的目标 经济快速增长 充分就业 物价稳定和国际收支平衡

3.国家垄断资本主义的出现并没有改变垄断资本主义的性质。国家垄断资本主义的出现的本质上是资产阶级国家力量同垄断组织力量相结合在一起的垄断资本主义，它在一定程度上促进生产力的发展的同时，也加强了对劳动人民的剥削，更好的保证了垄断资产阶级获得高额垄断利润，更有利于维护资产阶级制度。国家垄断资本主义的出现只是在资本主义经济制度范围内的经济关系调整，并没有从根本上消除资本主义的基本矛盾。4.垄断资本向世界范围扩展的基本形式

一种是借贷资本输出 二是生产资本输出 三是商品资本输出（私人资本输出，国家资本输出）

5.垄断资本主义最基本的经济特征是垄断在经济生活中占统治地位

第七章 共产主义社会的基本特征P255-262

1.马克思主义经典作家揭示的共产主义社会的基本特征 一 物质财富极大丰富，消费资料按需分配 二 社会关系高度和谐，人们精神境界极大提高

三 每个人自由而全面发展，人类从必然王国向自由王国的飞跃 2.克思和恩格斯认为在共产主义社会将要消失的“三大差别”P259 工业与农业 城市与乡村 脑力劳动和体力劳动 3.“人的自由而全面发展”的内涵P143 人摆脱了自然经济条件下对“人的依赖关系”，也摆脱了商品经济条件下对“物的依赖性”，实现了人的“自由个性”发展 4.在自由和必然的关系问题上，马克思主义哲学认为自由就是对客观必然性的认识和对客观世界的改造

5.作为社会历史范畴，自由王国是指人们完全认识了自然和社会历史的必然性,人们摆脱了盲目必然性的奴役而成为自己和社会关系的主人,共产主义的社会状态

6.共产主义是人类解放的实现，那时人类将最终从支配他们生活和命运的异己力量中解放出来，共产主义社会是历史发展的必然趋势P262-268

1．共产主义是能够实现的社会理想的根据：以人类社会发展规律为依据的，以资本主义社会基本矛盾的发展为依据的，可以用社会主义运动的实践来证明，要靠社会主义的不断完善和发展来 实现的

2．资产阶级的灭亡和无产阶级的胜利同样是不可避免的 两个必然

3．“资本主义必然灭亡，社会主义必然胜利”的主要依据是生产社会化与资本主义私人占有生产资料的矛盾不可调和 4．“两个必然”和“两个决不会”的内容及其相互关系 无论哪一个社会形态它所能容忍的全部生产力发挥出来以前，是绝不会灭亡的;而新的更高的生产关系，在它的物质存在条件在旧社会的胞胎里成熟以前，是绝不会出现的

相互关系：“两个必然”和“两个绝不会”是对资本主义灭亡和共产主义胜利必然性以及这种必然性实现时间和条件的全面论述。前者讲的是资本主义灭亡的共产主义胜利的客观必然性，是根本方面。后者讲的是这种客观必然性实现的时间和条件，它告诫我们，“两个必然”的实现需要相应的客观条件，而这个条件具备只欠绝不会成为现实。

## 第四篇：《动画概论》知识点总结

Chapter1 动画概论

1、动画的定义：动画片是一种以“逐格拍摄”为基础的基本摄制方法，并以一定的美术形式作为其内容载体的影片样式。

2、动画的本质：（1）创造性的塑造各种造型并赋予各种形象及符号以生命力；（2）创造性的应用“动的语言”，（3）用各种千变万化的动作来表述一切事物；创造性的表达人们可能持有的任何思维。

视觉暂留原理：人眼在观察景物时，光信号传人大脑神经，需经过一段短暂的时间，光的作用结束后，视觉形象并不立即消失，这种残留的视觉称“后像”，视觉的这一现象则被称为“视觉暂留”。

3、动画的特征：（1）动画是画出来的电影；（2）动画是画出来的运动艺术；（3）动画是假定性艺术；（4）电影语言是决定动画片质量的关键；（5）动画的幽默；（6）夸张变形是动画的法宝；（7）拟人化的手法

4、动画的假定性：（1）画面表现形象的假定性；（2）画面表现动作的假定性；（3）画面表现环境的假定性；（4）画面表现摄影的假定性；（5）画面表现形式的假定性。

5、动画的夸张性：（1）创作上的夸张：情节的夸张、构思的夸张、造型的夸张、形态的夸张。（2）制作上的夸：张动作的夸张；物理性夸张；速度夸张；变形。

6、动画的分类：

按传媒类型：影院动画、电视动画、网络动画

按工艺类型：手绘动画、定格动画、二维动画、三维动画

7、影院动画的特点

（1）选题：有自编也有改编，多取材于经典文学作品。

（2）结构：①与戏剧相似：开端——发展——高潮——结局；②冲突多为正与邪的二元对立

（3）人物：具有典型性、层次性（4）音乐：具有感染力的主题曲（5）画面：大多采用数字技术

Chapter 2 动画及其艺术形式

1、动画的镜头特点：（1）利用分层来表达纵深感（2）多采用散点透视

2、动画的光效特点：（1）多采用柔和的光效（2）戏剧化的光效（2）分明暗

3、动画的表演特点：（1）采用仿真表演（2）程式化的表演（戏曲、歌舞剧）（3）偶类片中仿真与艺术的结合。

4、单线平涂：通过勾勒线条，然后在线条围成的区域内填色的绘制工艺。

5、动画题材的特点：（1）具有地域特色（2）题材走向两个极端：纯取艺术，放弃叙事；在叙事中放弃抽象的成分。

6、动画人物的个性：（1）单一性格（2）复杂性格（3）典型性格

7、动画多采用大团圆结局。

8、动画音乐的类型：（1）描写性音乐：可以描写气氛、情绪，也可以描写情节、景致；（2）抒情性音乐；（3）象征性音乐

9、前景音乐：不再从属于动画的画面，具有独立的意义和价值，形式可以是纯音乐，也可以是歌舞剧。歌舞剧式的前景音乐表达形式通常有：动画人物表演歌唱、歌舞场面、简述故事情节。

Chapter 3 动画发展史

1、洞穴壁画是动画的原始萌芽雏形

2、动画早期的实验雏形包括：手翻书、西洋镜、魔术幻灯等。

3、动画发展简史：

（1）初探期：《火车进站》——世界上的第一部电影；1907年，出现逐格拍摄。《幻影集》——世界上的第一部动画。（2）传统动画技术发展时期：

①第一时期：从动画产生到20世纪20年代以前

1906年，美国的斯图亚特·布拉克顿用粉笔和板擦在黑板上完成第一部拍摄在胶片上的动画电影《滑稽脸的幽默相》

1907年，科尔发明逐格拍摄技术，完成《幻影集》

1914年，温瑟·麦凯创作电影史上第一部剧情动画《恐龙葛蒂》 1914年，伊尔·赫德发明了赛璐璐胶片 至此，美国传统动画手绘技术已经基本成熟 ②第二时期：从20世纪20年代到“二战”结束 美国：形成了成熟的动画工业模式，注重技术的发展 欧洲：出现动画艺术改造活动，注重美学观念与形式 ③第三个时期：从“二战”技术到20世纪60年代 美国动画从电影走向电视 捷克偶动画先驱：杰利·川卡 南斯拉夫“有限动画” 法国“节奏色彩”、“交响曲”

加拿大国家电影局先驱诺曼·麦克伦引导材料创新 “中国学派”

④第四个时期：从20世纪60年代到8年代 动画国际化 日本动漫的发展： 手冢治虫、宫崎骏、高畑勋（3）计算机动画技术的发展

①二维动画主导的发展阶段：2D技术介入动画片制作，3D开发初步发展探索 1988年，真人与2D合成动画《谁害死了兔子罗杰》 1989年，《小美人鱼》采用计算机上色

②三维动画技术高速发展阶段：从初期场景制作到人物制作，皮克斯与梦工厂的地位确立 迪士尼：《美女与野兽》《阿拉丁》《狮子王》 皮克斯：第一部三维动画《玩具总动员》 梦工厂：《埃及王子》

Chapter 4 各国动画

1、美国主流动画的特点：（1）人物造型符号化（2）回避视觉上的暴力刺激（3）爱情贵族化（4）歌舞剧结构方式（5）搞笑人物贯穿始终（6）大团圆结局

2、美国主流动画片的主题：（1）遵循公认的社会准则和道德规范（2）邪不压正，正义和善良永远战胜邪恶和贪婪（3）长于猎奇对文化内涵有所忽略

3、欧洲主流动画片的特征：（1）大团圆结局（2）人物性格简单鲜明（3）非暴力

4、欧、美主流动画的区别：（1）欧洲动画人物造型简洁（2）欧洲动画多采用悲剧化主题（3）欧洲动画表现形式多样化。

5、主流动画与非主流动画的区别：（1）受众不同（2）个性化（3）非主流动画形式上反传统（4）非主流动画内容上反传统

6、迪士尼的代表作：

1923年，沃尔特·迪士尼公司创立

1924年，迪士尼推出第一部真人与动画结合影片《爱丽丝海上之日》 1928年，迪士尼推出第一部有声动画《汽船威利号》 1932年，迪士尼拍摄第一部彩色动画《花与树》 1940年，迪士尼推出第一部多层次动画《木偶奇遇记》 1940年，迪士尼推出第一部立体声动画《幻想曲》 皮克斯的代表作：

《玩具总动员》、《怪物公司》、《超人总动员》、《飞屋环游记》、《WALL·E》等

7、美国其他动画公司

梦工厂：《埃及王子》、《怪物史莱克》、《功夫熊猫》、《马达加斯加》 华纳：《猫和老鼠》、《空中大灌篮》 福克斯：《加菲猫》、《冰河世纪》

8、日本动画的特点：（1）分众化（2）类型化（3）个性化（4）发行渠道多样化

9、日本著名动画导演：（1）手冢治虫（2）大友克洋（3）宫崎骏（4）押井守（5）今敏

10、手冢治虫：

特点：题材多样，具有独创性

代表作：《铁臂阿童木》、《蓝宝石王子》、《森林大帝》

11、大友克洋

特点：凡人英雄的塑造，多以机器人为题材 代表作：《阿基拉》、《大都会》、《蒸汽男孩》

12、宫崎骏

特点：富含哲理内涵，富有深切的人文关怀和环保意识，人物生动、故事奇幻，绘画风格细腻，在商业性之外还保有很高的艺术性。

代表作：《龙猫》、《风之谷》、《天空之城》、《幽灵公主》、《千与千寻》等。

13、押井守：

特点：哲理的思辨和对人性的深深失望 代表作：《空壳机动队》

14、今敏：

特点：特征在于个性鲜明贴近你我的人物、角色精神层面的探讨描写、梦境与现实之间的暧昧关系等等

代表作：《造梦机器》、《千年女优》、《未麻的部屋》

15、中国学派：中国动画片从传统绘画、壁画、年画、雕刻、民间艺术及地方戏曲等各个艺术领域汲取丰富的养料，逐渐形成了一种艺术风格，被称为动画中的“中国学派”。代表作有《骄傲的将军》、《大闹天宫》、《哪吒闹海》、《神笔》、《牧笛》、《山水情》、《小蝌蚪找妈妈》等。

16、中国最早研究动画的艺术家是万氏三兄弟，他完成了80分钟的动画片《铁扇公主》，这是东南亚第一部动画长片。

17、英国动画

世界顶尖的定格动画制作公司——阿德曼公司

代表作：超级无敌掌门狗系列、《小鸡快跑》、《笑笑羊肖恩》，其中超级无敌掌门狗包括短片：《月球野餐记》、《引鹅入室》、《剃刀边缘》；长片：《人兔的诅咒》、《面面包房生死决战》

18、法国动画：强调视觉感及优良的美术感和绘画风格，十分注意用背景做丰富的视觉处理。代表人物：保罗格里

代表作：《国王与小鸟》、《梦幻星球》、《疯狂约会美丽都》、《大雨大雨一直下》

19、加拿大动画： 加拿大国家电影局动画部的创始人是诺曼·麦克拉伦，加拿大动画具有实验色彩浓郁、充满人文关怀的艺术特征。

代表作：《沙堡》、《摇椅》、《两姐妹》 20、捷克动画 特点：以偶为表现工具

代表人物：杰利·川卡；代表作：《好兵帅克》、《手》

21、俄罗斯动画

代表作：《老人与海》、《故事中的故事》

22、南斯卡夫动画：萨格勒布学院的特点是内涵深刻且多元化。代表作：《学走路》、《动人的爱情故事》

Chapter 5 动画技术

1、手绘动画（1）单线平涂（2）其他媒介：

水墨动画：《鹿铃》、《山水情》、《小蝌蚪找妈妈》 油画动画：《老人与海》

铅笔动画：《雪人》（英）、《摇椅》（加）

2、定格动画

（1）定义：片中的每一个静态的角色，都需动画师先用模型定位。一个画面拍好后，由动画师将对象稍作移动，拍下一个镜头，每次只拍摄一帧。也称停格动画或逐格动画。（2）媒介

木偶：《格列夫游记》（俄）、《手》（捷克）、《曹冲称象》（中）

剪纸：《猪八戒吃西瓜》（中）、《王子与公主》（法）、《阿基米德王子历险记》（德）混合材质：奎恩兄弟、杨·史梅云耶、川本喜八郎

Junkmation：垃圾及废弃物制作的动画作品，代表作有《天国传奇》 乳胶偶动画：代表人物是蒂姆·伯顿，代表作《僵尸新娘》、《圣诞夜惊魂》

3、二维动画技术

计算机辅助动画——2D动画 特点：

（1）提高描线上色的速度

（2）制作的画面色彩鲜艳、清洁、均匀一致（3）修改快捷方便（4）节省原材料（5）拍摄预演检验，消除成片后的返工

（6）更加丰富多彩的特技制作手段，和特技制作的自动或半自动化（7）输出存储介质多样，操作管理网络计算机化。优势：工艺环节更为简洁

有力保证色彩的色界层次与鲜艳度

降低人力和财力的消耗 劣势：无法代替创造性劳动

视觉表现缺憾，物体运动受限

4、计算机生成动画——3D动画 优势：

完美呈现立体时空环境与人物造型

制作方式多样：三维转二维效果

应用更加广泛 传统手绘动画的制作流程 筹备阶段：

故事文字剧本→体验生活→分镜头台本→美术设计→拍摄实验→先期音乐对白→镜头设计稿→拍戏、试镜 绘制阶段：

导演分配→美术设计→原、动画设计→描线→调色→绘景→上色→校对→摄影 后期阶段

全片剪接→全片录音→双片审查→翻底、印制、拷贝 计算机二维动画制作流程

规划→设定→剧本→分镜头脚本→设计稿→背景美术→摄制表、原画→修形→动画→动检→动画搞的分配和准备→扫描画稿→描线、上色、加字幕→色检→背景扫描及制作→填摄影表→镜头调整加特效→合成→总校 计算机三维动画制作流程

剧本→造型设计→分镜头台本→前期音乐配音→建模→动画→材质→灯光摄影→合成→剪辑→后期合成→配音→输出

Chapter 6动画艺术短片

1、哲理艺术短片的题材

（1）物极必反：《对话》（杨·史梅云耶）《平衡》（劳恩斯坦兄弟）（2）主观主义和机械主义：《希腊悲剧》（戈特曼）《不同视角》（3）无法沟通:《鸬鹚与鹤》、《音乐老师》（4）宿命论：《手》、《猫回家》（5）迷惘和困惑：《猜谜游戏》、《存在》

2、伦理艺术短片的题材

（1）利己主义的批判：《一件罪案的发生》、《弃婴》（2）人际新关系：《钢牙小鸡》、《异太空接触》（3）古代伦理新诠释：《狐狸和兔子》、《道成寺》（4）人与自然：《猎》、《森林的传说》

3、抒情艺术短片的题材

（1）怀旧：《摇椅》、《安娜和贝拉》（2）别离：《四季》、《雾中的刺猬》

（3）爱情：《街角的故事》、《大鲸鱼爱上小潜艇》（4）恐惧：《蝴蝶结》《厄舍古屋的倒塌》（5）史诗：《植树人》、《克尔热茨荷之战》

4、艺术短片在形式上的探索（1）摄影和调度上的探索（2）材质的利用（3）可见的变化（4）不同形式的综合

5、主流动画与非主流动画的比较（1）对象不同（2）强调个性化（3）形式上的反传统（4）内容上的反传统

## 第五篇：动画概论——复习资料

复习资料

1.动画是动画艺术家将原本没有生命的形象符号赋予生命，再将有生命的形体创造出现的艺术生命与性格的视听艺术形式。

2.动画片的声音构成主要有对白、声效和音乐。

3.手翻书时，一些画面快速连续或交替出现，画面内物体会发生真正的运动感觉，这是人眼的视觉暂留现象。

4.英国的史都华·布雷克顿1906年拍摄了在黑板上做的《滑稽脸的幽默相》，用粉笔脱口秀做成了被公认的世界上第一部动画片。

5.拍摄一部动画片大体上可以分为三个阶段,第一阶段是以创意构思、剧本编写、美术设计、音乐创作和录制等一系列的思考、撰写、创作、设计为主的前期策划阶段。

6.文学剧本是用文字语言讲述未来动画影片故事内容的一种文学样式，是动画片创作的基础。

7.美国动画片风中奇缘以16、17世纪白人到美洲开发新大陆为故事背景，讲述了其间白人探险者与世代生活在美洲大陆的印第安人之间所发生的文化、观念等各方面的冲突，及双方如何达成谅解和共处的一个故事。影片以一种反思的角度出发，认为人们应尊重自然，尊重异族文化，多角度去看问题。

8.实验性短片，不像影院片及连续剧，一般不追求商业上的成功，不要求面面俱到，而是更注重在某

一方面或领域的尝试和探索，或者是尝试用影视语言表达一个深刻的哲理，或者用表现一种意境，或者追求一种童趣，或者在艺术表现手法或音画、材料上有所创新或突破。9.卡通是英文Cartoon的音译，意思就是漫画和夸张。

10.三维动画主要依赖电脑图像生成技术，简称“CG技术”。

11.漫画风格是动画的主流风格，它的覆盖范围广泛，有很大的张弛度和无穷的想象力。12.1932年，迪士尼推出第一部彩色动画片：“花与树”，是第一部获得奥斯卡动画短片奖的影片。

13.亚历山大·佩特洛夫的《老人与海》开创了动画片意识上的先锋性和实验性，对当代动画具有深远的影响。14.弗雷德里克·巴克是加拿大电影局之外的一名著名动画家，他的作品以色彩斑斓的彩铅风格传达出优雅.简洁.富有诗意的人文气息。

15.设置时采用逐格摄影方法，把许多张有连贯性动作的图画依次拍摄下来，连续放映时，就在荧幕上产生活动的影像。

16.传统动画是将一系列连续变化的画面描绘在胶片上，采用逐格拍摄方法，再以每秒24的 速度放映到银幕上。

17.香港广告动画人Ｄickwong提交的二维16mm胶片动画片《蘑菇天堂》获得1995年“香港独立短片与录像奖”的动画片最高奖，使得这一届的奖项备受瞩目。

18.视觉暂留是人眼的生理特性，就是说人的眼睛看到一幅画或一个物体后，在1/24秒内不会消失。

19.动画基本形态是指那些基本元素从动画现象中剥离出来后能够独立存在，并能够呈现

动画本质及给人以审美愉悦的形式状态，也即变化的造型艺术形象符号。

20.走马灯和皮影戏可谓是中国的“原始动画”，走马灯是中国古人的一项独创，后来也流传到海外。

21.1932年，迪士尼推出第一部彩色动画片：花与树，是第一部获得奥斯卡动画短片奖的影片。22.1926年，万氏兄弟来到了长城画片公司（1924年成立于上海，1930年歇业），编导了中国第一部真正意义上的动画片大闹画室》。

23.万氏兄弟1941年制作的第一部中国动画长片铁扇公主取得成功。24.动画的作品形态有影像构成和声音构成。

25.三维偶动画是用立体的材料作为塑造人物造型和环境空间造型的主要表现手段，利用逐格拍摄技术，在三维立体的表现空间里创作动画。

26.1984年，宫崎骏的作品《风之谷》获得“每日映画大藤奖”、“文化厅优秀映画制作奖励奖” 等大奖。

27.萨格勒布学派可说是南斯拉夫动画的代名词。

28.1830年，世界第一本漫画杂志《漫画》出版。为《漫画》杂志作图的画家中，最著名的是法国的杜米埃，他创作的4000多幅石版画中，不少是漫画，被公认为“漫画界的鼻祖”，形成了现代欧美漫画风格。

29.电视动画广告片一般长 15——60 秒，电影动画广告片一般长1——3分钟。

30.1961年，卜立辉神父成立光启社，开始在台湾发展媒体产业，并从美国购买旧的动画器材（摄影台），这可以说是台湾动画的正式开端。

31.好兵帅克将木偶、旧照片以及著名插画结合在一起，极端忠于原著，充满捷克式的幽默和方言俚语。

32.1961年，第一部水墨动画片小蝌蚪找妈妈诞生，为世界动画影坛增添了最能代表华夏风范的新片种。

33.影院动画是动画中备受瞩目的动画形式，通常按照电影剧本方式编写故事。

34.1970年代的台湾动画大多改编中国传统故事，1980年代的则转向改编畅销漫画，与香港合作的老夫子除了搞笑情节外，也加入了李小龙、盲剑客、好小子对决的情节，票房上十分成功，并夺得18届金马奖最佳卡通片奖。

35.如果我们暂时忽略动画片背景的绘制便会发现：对于绝大部分的商业动画长片和一部分非商业动画短片来说，单线平涂已经成了动画电影特有的美术形式。36.手冢治虫是日本著名的漫画家.动画家，被誉为“日本现代动漫之父”。

37.中国动画教育起源于1952年，在北京电影学院成立了中国第一个动画专业。38.运动的形态在动画中的呈现方式是位移与变形。39.动画的作品形态有影像构成和声音构成。

40.故事版包括画面与文字两部分，其画面内容有角色运动，景别大小，背景变化，音乐效果镜头调度和光影效果等视觉效果。

41.动画艺术是一门综合的艺术，涵盖了美术，音乐，文学，影视摄影等方方面面，但它的起源还应追溯到早期绘画艺术中。

42.1961年和1964年万氏兄弟再次推出具有浓郁中华民族风格的大作《大闹天宫》上下集。43.1984年，宫崎骏的作品《风之谷》获得“每日映画大藤奖”.“文化厅优秀映画制作奖励奖”等大奖。

44.韩国动画起步较晚，但发展迅速，近年已成为继美国日本后的第三大动画生产国。其代表人物及作品有成百烨的《五岁庵》（2003）；李成江的《美丽密语》。45.走马灯，皮影戏可谓是中国的“原始动画”。

46.香港广告动画人Ｄickwong提交的二维16mm胶片动画片《蘑菇天堂》获得1995年“香港独立短片与录像奖”的动画片最高奖，使得这一届的奖项备受瞩目。

47.《大闹天宫》从1960年至1964年，历时四年创作完成，绘制近7万幅画作，成为一部鸿篇巨制。它的导演是万籁明。

48.“美术片”是电影四大片种之一，是动画片，木偶片，剪纸片，折纸片的总称。49.萨格勒布学派可说是南斯拉夫动画的代名词。

50.拍摄是将上了色的背景图片，角色表演彩图按照镜头摄影表和导演的要求合在一起，通过拍摄，完成连续的动画影像。

51.电视动画广告片一般长 15——60 秒，电影动画广告片一般长1——3分钟。52.针幕动画是上世纪20年代发明的实验艺术。

53.捷克动画的代表人物有：兹德内克.米莱尔，杰利.川卡。

54.影院动画是动画中备受瞩目的动画形式，通常按照.电影文学方式编写故事。

55.故事版包括画面与文字两部分，其画面内容有角色运动、.景别大小、背景变化、镜头调度、和光影效果等视觉效果。

56.录音包括录制音乐，对白，声效，等内容。

57.中期创作阶段设计制作阶段这一阶段内容包括：设计稿动作设计动画背景。58.美国著名的动画公司有迪斯尼公司，华纳公司，梦工厂，皮克萨。59.尼克·帕克的代表作有《超级无敌掌门狗：人兔的诅咒》，《战鸽快飞 》，《小鸡快跑》。60.二维动画的材料有赛璐璐，纸，剪纸，底片。

61.动画片的美术设计是指美术设计人员在动画文学剧本和文字分镜头台本的基础上，依据影片的故事情节和导演的创作要求，按照确定的影片艺术风格，对影片中的人物形象、自然现象，道具，场景，人物性格特效、动作、色彩等一系列视觉形象进行创作和设定。62.弗雷德里克•巴克是加拿大电影局之外的一名著名动画家，《种树的人》，《摇椅》奠定他在国际动画影坛地位的重要作品。

63.动画按题材设定分类可分为艺术动画，科教动画，广告动画。64.原画？(101)

原画也叫关键动画,是指物体在运动过程中的关键动作,是对于动画而言的.原画是大规模的动画片制作生产中最重要的环节,难度最大耗时最多,原画的作用是用来控制动作轨迹特征和动态复读的关键.原画的动作设计要按照设计搞中提供的空间运动范围和时间来设计和构思关键动态,包括整个镜头内部动作和外部动作设计,完成后填写摄影表经导演审看合格后交给动画人员动画.原画具有相当的难度,一部动画片中的角色能否获得性格生命和活力等都完全靠原画师的功力.65.画面分镜头台本？(127)

影视动画都是以镜头为单位组成的.镜头画面设计,是对影片每个镜头视觉晓得表达.画面分镜头台本是把文学剧本进行深入加工的过程,导演根据文学剧本提供的艺术形象和情节结构,按电影逻辑及叙事顺序把文学剧本分切成若干场次,并把剧情文字绘制成连接的镜头画面.其中包括画面构图和空间关系,为场景绘制和原画设计动作提供依据,以及镜头调度,场景变化,段落结构,活动主体运动起止位置,方向和轨迹,色调变化，光影效果，特技表现，拍摄要求和镜头时间等等在内的文学说明，另外还有相应的文字提示，包括时间设定，动作描述，对白，音效和镜头转换方式等文字补充说明，是动画制片作中一系列工艺和拍摄的工作蓝图。

66.大全景？（130）

大全景使用最大角度拍摄的镜头,一般用来表现远离摄影机的环境全貌,展示人物及其周围广阔的空间环境,自然景色或群名中活动大场面的镜头画面,常用来拍摄风景或宽阔的空间,相当于较远距离看景物或人物,视野宽广,能包容广阔的空间,人物在其中显得及其小,背景占主要地位,画面给人以整体感细部不甚清晰.大全景常用于气氛的表现和环境的交代,一般出现在开场镜头,因为他有介绍的效果,有些导演会把这类镜头的运用保留在剧情的高潮或用来强调某场景的喜剧性.67.动作检验？(101页)

对原画质量的检查.原动画完成后由专门技术专家进行整体动作质量的检查,明确原画的线条,查漏补缺,不符合要求的返回原画或者动画部门进行修改,这一工作要求有很高的原动画绘制能力和经验.68.我国动画教育的出路？

69.英雄法则的几种观众心理状态？ 70.影院动画？（15页）

影院动画是动画中备受瞩目的动画形式，通常按照电影文学方式编写故事，叙事结构严谨规范，遵循电影的语言来设计故事和展开叙述。影院动画往往最能代表一个国家的动画综合能，它的生产周期长，影片的长度和常规电影的长度标准相同，事实上影院动画就是用动画的手段制作电影。

影院动画主要在电影院放映，给人以故事大片的冲击力和艺术享受具有影院效应。

71.宫崎骏的代表作品、特征？

代表作：飞天红猪侠（红猪)天空之城

哈尔的移动城堡

萤火虫之墓

听见涛声

千与千寻 猫的报恩

百变狸猫

龙猫

悬崖上的金鱼姬

风之谷

阿尔卑斯山的少女

特征：他的作品都是手工绘画创作的，画面清新，自然，色调很柔和，充满了回忆的色彩，给人温馨的感觉...作品中的画面多出现蓝天，白云，草地，森林，以及一些可爱的小动物，在他的作品里，人与大自然总体上相处得很和谐！宫崎骏的作品大多讲述人与自然的相处所有的矛盾，他表达的是希望远离战争，追求田园生活，要求人与自然和谐相处，人要尊重自然世界的所有生物的理念，那种线条颜色，让人觉得身心放松，再加上御用作曲久石让的完美配乐，真真让人融入宫崎骏奇妙幻想的童话世界中，他的作品中所展现的世界与当今物欲横流的超现实社会形成鲜明对比，让人们在享受动漫的同时又放松洗涤了心灵。总之，宫崎骏大人的动漫真的很警示人心，不得不说，现代有这样保护环境心思的人很少了，他大概也想用他的漫画带动一群人去关爱环境，关爱这个世界吧！

72.企划书的内容？

性质、公开方式、放映长度、时代背景、剧情大纲、人物介绍、（企划的目的、内容。

企划相关人员。

企划实施场所。

企划的时间。企划缘由、前景。企划的方法和运转实施。企划预算。预测企划结果、效果。）

73.法国动画有哪些特点？（47、法国动画主要崛起于二战后，一直处于世界前沿，其图象设计制作能力很强，欧洲乃至世界许多的媒体艺术产品都是在法国加工制作的。始创于1960年的法国昂西国际动画节是一个国际性的动画盛会，和极具影响的国际动画评奖节。该动画节每年吸引着30多个国家数万动画从业者及动画公司前来参加。无论是在昂西动画节还是在奥斯卡电影节，法国的动画作品总能得到国际奖项。法国动画根植于欧洲的文化积淀，传承着文艺复兴开始的艺术积累，深受各种新思潮的影响，除形式外，也重视生活化的故事和情绪的表达。

74.从各个角度分析你认为优秀的一部动画电影？

75.简述商业动画片和实验动画片各自的特点？（13）

商业动画:商业动画包括影院动画和电视动画,这种动画片是按照动画生产流程系统制作的,讲究经济效益、能大规模生产、有投资保障，有完整的运营机制、由电影公司或者动画制作公司生产。商业动画以故事为主要内容，是动画的主流。

实验动画：实验验动画片指的是那种带有探索性的作品，从观念到技术方面都有新的建树或突破的作品。实验动画最大的特点是从内容的形式，都带有创作者个人强烈的主观性和探索性，是一种带有“为艺术而艺术”性质的动画片。试验动画片包括两个含义：形式上的实验和内涵方面的探索。早期动画的探索与开发都具有试验的性质，随着动画的成熟和商业动画的发展，但仍然具有独特的自我风格，形式，技巧以及制作方式的动画艺术家的作品。

实验动画往往篇幅很短，丛编，导到制作，由个人或几个人合作完成，强调独立性和原创性。许多创作者在构思创作过程中，也不断探索新的动画表现形式。

它可以极为自由的运用铅笔、蜡笔、水彩、油画或者泥土、木布等一切能够运用来进行造型的工具材料，通过平面绘画形式，或者通过立体偶，甚至生活用品，创作别具一格的动画艺术作品。其视觉形式十分多样，其中有沙动画，黏土动画电脑生成的虚拟动画，造型风格也越来越广泛。

在思路上有对社会弊端的揭露，对世俗价值标准的标准的批判。创作者可通过疑云独特和新颖的内容，把理性和非理性的世界加以刻画，展现在观众的面前。

76.运动镜头的种类有哪些，并分别作简要阐述？(134)

1，推、拉镜头

通过摄影机沿光轴方向向前移动拍摄形成推镜头或指摄影机沿光轴方向向后移动拍摄形成拉镜头：推镜头画面效果表现为同一对象由远至近或从一个对象到另一个对象的变化，时观众有视线前移的感觉，特点是可在一个镜头内了解到整体与局部的关系。拉镜头可使画面产生逐渐远离被摄主体或从一个对象到更多对象的变化，使观众有视点后移的感觉。特点是同意镜头内，逐渐了解到局部与整体的关系。

2，摇镜头和闪镜头：

摇镜头指的是在拍摄一个镜头的过程中，摄影及位置不动，只有机身作上下左右的旋转连续拍，画面呈现动态构图摇镜头展现空间。

摇镜头有逐一展示和逐渐扩展景物，产生巡视环境，展示规模的艺术效果。还可以表现从一个兴趣中心到另一个中心的过程，往往形成开始和结束两个固定的摄影构图，要特别注意将这两个构图当做固定摄影来处理.摇摄镜头还可以用来揭示动态中人物的精神面貌和心理世界,烘托情绪与气氛.闪镜头又称”甩”,是一种速度极快的摇镜头,摇射中间的画面影像产生几乎是模糊一片的效果,但起始画面和终究画面是清晰地,这种拍摄技巧可表现晕眩或思维的搜索和跳跃过程.3,移动镜头: 摄影机沿水平面作个方向移动所拍摄的画面.移动摄影多为动态构图,被摄对象呈静态时,摄影机移动能够使景物从画面中依次划过造成巡视或展示的视觉感受;被摄对象呈动态时,摄影机伴随移动形成跟随的视觉,效果;如逆物体方向移动,还可以创造特定的情绪和气氛.移动镜头能较好的暂时环境表现人物.按镜头移动大致可分为横向移动,锤子移动,倾斜移动, 按方式可分为跟移和摇移.4,晃动镜头 : 在拍摄过程中摄影机机身作上下左右前后摇摆的拍摄.常用作主观镜头,如醉酒,还可以表现人物乘车,乘船中的疲劳和眩晕状态,以创造特定的艺术气氛.画面晃动的效果,一般只是画面做上下震动,以表现重的物体.突然与地面接触而产生的影响,一般还要伴随画面中主要物体动画表现.5,旋转镜头 : 指的是被摄主体或背景呈旋转效果的画面.旋转镜头多用于表现人物在旋转中的主观视线或眩晕感,或以此烘托情绪,渲染气氛.77.结合当代中国国情，论述我国动画教育的出路？(88)1,调整知识结构, 2,将动画作为一种艺术素质教育,通过加强学生的艺术底蕴,培养通用型人才.3,针对动画媒体的发展走向,培养新媒体动画人才.4,重视创作能力的培养.5,衍生开发动画的高端和低端的教育产品.6,生产教学,科研全面发展,利用人才资源优势,结合产业发展.(按照人才需求的实际情况,决定培养方向及相应人才比例的结构,以避免社会资源和人才资源的浪费,保证动画教育和动画产业的健康发展.)