

动画影片画面赏析



[动画影片画面赏析_下载链接1](#)

著者:索晓玲

出版者:北京广播学院出版社

出版时间:2003-7-1

装帧:平装(无盘)

isbn:9787810851695

自序

动画作为一种独特的具有独立审美意义的艺术样式，自20世纪初逐步确立以来，在世界范围内获得了普遍的发展，并取得了辉煌的成就，产生了很多具有鲜明个性风格的动画作品和优秀的动画家。特别是20世纪90年代随着计算机技术的迅猛发展及住动画领域的广泛应用，更是极大拓展了动画的表现形式和制作手段，使动画片的传统优势和魅力得以成倍放人，并在艺术上达到了一个前所未有的高度。

一般说来，动画作为一门独立的艺术样式而立于艺术的殿堂，它是伴随着电影的诞生、发展而逐步成熟壮大，并形成了独特的艺术趣味和表现风格。实际上动画的雏形可以追溯到电影诞生之前，只不过它是以一种类似于民间杂耍而存在于街头巷边，并不具有现代意义上动画艺术的特征和内涵。工业革命使科技获得了巨大的进步，当时各种新技术、新发明层出不穷，尤其是光学镜头的发明、照相术的产生，使电影的诞生具备了技术和物质上的条件。而由照相术的静态图像转变为电影的运动图像，除了技术的因素外，其灵感则完全源自动画的视像残留原理。所以，从某种意义上说，动画对于电影的诞生及发展有着无可替代的影响。反过来，电影技术和电影表现手段的不断发展和出新、电影作为艺术的地位的确立和成熟，不仅促成了动画摆脱街头杂耍的命运，更赋予了动画在艺术上全新的意义和内涵。

在动画百年来的发展历程中，无论是从街头杂耍而步入艺术行列，还是从默片时期到有声电影，从黑白影像到彩色影像，其艺术上的每一次飞跃，无不伴随着新科技的发明和进步。而电影表现语言及手段的日益丰富和完善，也使动画的艺术表现力和魅力不断得以升华。尤其是计算机科技的日新月异，更是使动画的影响获得了前所未有的声誉。的确，计算机技术的应用和普及，使动画获得了更为巨大的表现空间和发展空间，但也为我们提出了一个严峻的问题，这就是“动画是什么”，或“作为艺术的动画，其核心内涵是什么”。这个问题普通人或许并不关心，但对于一个动画人来说，却是很重要的。对动画形式和内容的熟悉和鉴赏不只是一种知识和技能，同时也是一种基本的素养。不解决这个问题，我们便无法从事真正意义上的动画。这涉及对作为艺术的动画的形式和思维方式的理解决，是我们在学习或从事动画创作时所需要首先解决的一个认识问题，否则就无法真正步入动画艺术的殿堂，而只能游离于其外。因为，如果我们把动画作为艺术的话，那么无论是在过去、现在或未来，无论是曾经采用、正在采用或将要采用何种的技术手段，动画都应该具有其作为艺术、作为动画之所以为动画而非其它的必然的特征或构成要素。也就是说，无论其思维方式或表现形式，都必须具有鲜明的“动画的”特征。我们如果希望自己有可能成为一个真正意义上的动画艺术家，有可能使那些所谓高科技的东西为我所用，创造出“动画的”，或最大限度具什“动嘶的意味”的作品，那么充分了解并掌握构成动画表现力的诸多要素，并具有一定的动画思维是最起码的条件。

动画中的“动”作为动画的主体、内容和目的，是动画的根本所在，也是我们在欣赏或读解动画作品时所着重予以关注的。在一般的电影或影视剧作品中，演员的表演大多是一种“模拟”，而动画中的表演，即动画师对“动”的设计，无论是角色的运动，场景的变换或是镜头的运动，完全是一种“虚拟”——一种建立在设计者对动作的内涵和意义充分理解的基础之上，运用所掌握的动画所独有的表现技巧，对“动”的表演的“虚拟”。

.....

作者介绍:

目录: 动画是画出来的电影

第一部分 “个人风格” 动画艺术短片赏析

1 《绳舞》

2 《平衡》

3 《森林大帝》

4 《破坏》

5 《俩姐妹》

6 《蝗虫》

7 《迷墙》

第二部分 动画影院片赏析

1 《天空之城》

2 《千与千寻》

3 《钟楼怪人》

• • • • • [\(收起\)](#)

[动画影片画面赏析_下载链接1](#)

标签

电影赏析

电影

动画电影

艺术

绘画

电影与动画

时光造梦机

在线阅读

评论

这本书还算是不错的，对于动画电影本体的解析蛮到位，影片分析算是玩出点名堂来了，建议看看。

有经典例子如宫崎骏，也有获奖作品的例子，大多数是对画面组的赏析，图片较多，但赏析水平较一般。

[动画影片画面赏析_下载链接1](#)

书评

[动画影片画面赏析_下载链接1](#)