

<<动画影片画面赏析>>

图书基本信息

书名：<<动画影片画面赏析>>

13位ISBN编号：9787810851695

10位ISBN编号：7810851691

出版时间：2003-7-1

出版时间：北京广播学院出版社

作者：索晓玲

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

<<动画影片画面赏析>>

内容概要

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。

这涉及剑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”，或最大限度具竹“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”。

<<动画影片画面赏析>>

.....

<<动画影片画面赏析>>

书籍目录

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》

<<动画影片画面赏析>>

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>