

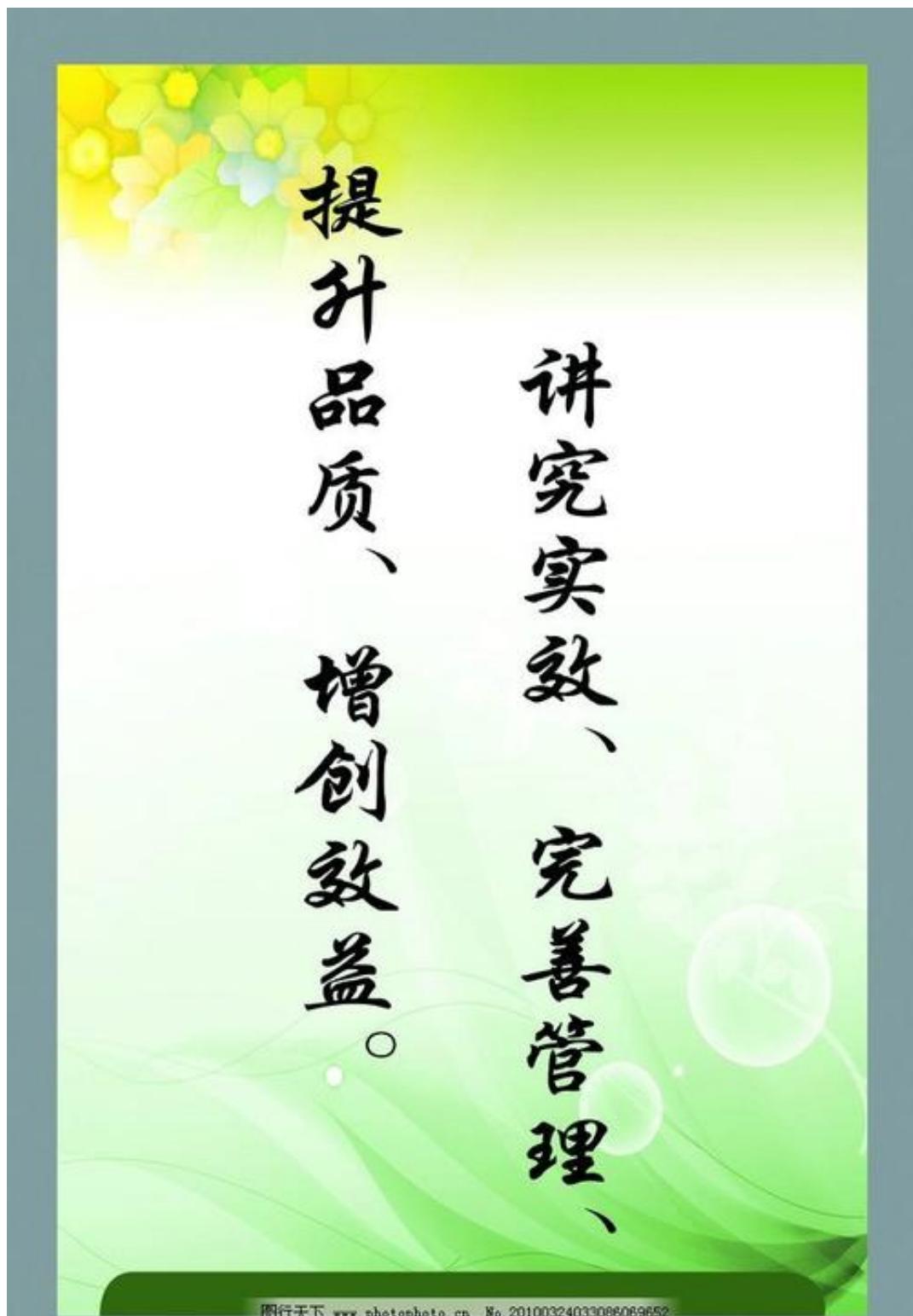
爱情动画片

作者：有故事的人 来源：范文网 www.wtabcd.cn/fanwen/

本文原地址：<https://www.wtabcd.cn/fanwen/zuowen/1678308831190588.html>

范文网，为你加油喝彩！

牵拖-钓鱼人必看



2023年3月9日发(作者：产妇待产包)

为什么日本动漫那么出色？走近这些逼真的场景还原，和日本动漫馆盘点

说起动漫，就不得不提到日本动漫，代表着全世界最顶尖水平的日漫，无论在剧情，人设还是其

他方方面面都有着超一

流的水准；

其中很多日本动漫中的背景更是常被人津津乐道：从颜色到笔触再到每一个细节都细腻到“令人发指”，那么到底有多细

腻呢？

比如下面这张看似简单的街景，商店，自行车，窗户上反射出的电线，远处道路的斑马线，再到天空射下的一缕缕阳

光，全部一笔一画的被绘制了出来，如果不是颜色饱和度过高，还真的以为是照片呢~

更让人惊喜的是，同一处的场景还被动画师们绘制出了不同时段的，夕阳西下黄昏之时：

夜深人静只剩点点灯光之时：

且大部分场景都取自于现实生活，在动画师的绘制下不光能完美还原现实，更是要比现实还美，从繁华的闹市街景：

到幽静的林中神社：

日本各处的风景都在动漫中得到了完美还原，哪怕近期没有机会去日本旅行，跟着日本动漫的脚步也能一览大半个日本

的风光~

《悠悠哉哉少女日和》治愈悠闲的日本乡间风光

一部讲述了几个少女在日本乡间生活日常的动漫，不光动画片看着让人很轻松，动画片中的风景也让人看了倍感治愈；

这部动画片中的大部分场景均取自日本秩父市乡间的真实场景，秩父市位于埼玉县西部，一个人口约6万人的小地方，

地方虽小，但是这部动画片的背景依然严谨认真的进行取景；

大到乡间的整个风景和铁道：

小到路边破损的石牌和广告：

和少女们一起坐在阶梯下方的长满青苔的石头上来一杯夏日必备的汽水~

或者在吹着微风的午后在绿油油的林中大道散散步：

坐上一趟没有提前规划行程的列车，目的地不重要，沿途的风景才最重要：

还可以去动画片中少女们读书的学校（原取景地为秩父市小川小学校下里分校）体验一把当小学生无忧无虑的赶脚：

樱花开时的操场真的很好看哦！

《乌冬面之国的金色毛球》

乌冬面发源地的美景

这部于2012年开始连载的漫画，以日本香川县著名两大“特产” 乌冬面与狸猫为主要舞台，展开了一系列有趣的日常。

也因此让更多人了解了日本香川县这个地方，还不知道这里的风景是怎样？看看这部动画就相当于云游香川县啦！

这里有繁华的闹市区（左图均为动画场景，右图均为现实场景）：

不起眼但还挺有趣的店面：

很日常同样也很有日本风格的街景：

香川县也是有不少值得一去的景点哦！

怎么能少了最有代表性的铁路呢？

插播一个题外话，怎么日本动漫连食物都要画的这么逼真啊（看饿了！）

《海潮之声》

平淡舒适的小县城风景

这部在1993年播出的日本动画讲述了学生时代最青涩也是最让人难忘的爱情故事，动画片中的背景均取材自日本一个小

小的县城——高知县，这里没有那么惊艳的风景，街角的景色有些平淡却依然让人很是喜欢，正如学生时代的那份感

情，让人只要遇见过就久久难忘，一遍又一遍的去怀念。

就是这样一个只有那么几个景点可以转转的小地方：

一个站高一点就基本能一览城市整个风景的小地方：

一个机场可能还没其他城市火车站大的小地方：

一个市中心总共没几个大型商场的小地方：

但你依然会像动漫中的主人公一样，愿意一遍遍的在这样平淡又舒服的路上散步，聊天，静静观察着身边的每一处风

但你依然会像动漫中的主人公一样，愿意一遍遍的在这样平淡又舒服的路上散步，聊天，静静观察着身边的每一处风

景：

《你的名字》

动漫场景&现实场景的最好代表

说起场景最唯美最真实的，怎么能少了新海诚的动漫呢？他的作品不光以剧情出名，更是以其几近逼真的背景出名，看

完一部《你的名字》，哪怕你没去过东京，下次有机会去东京的时候，一定会感慨：“哇，这里我知道！在动漫里见过

这个地方！”

东京都新宿御苑附近的一家咖啡馆（上图均为现实场景，下图均为动漫场景）：

新宿地带一处不知名的天桥：

位于涩谷区的标志性建筑代代木大厦：

明治神宫外苑的圣德纪念绘画馆：

新宿区四谷车站附近的一处Y字形街道：

街道上的邮筒：

位于东京都港区的国立新美术馆：

同样位于港区的六本木新城展望台，在这里可以看见最有名的东京铁塔：

六本木新城一家很别致的咖啡馆：

宝冢大学附近的天桥：

新宿警察局附近的路口：

位于新宿区环绕着三面大型LED屏幕的YunikaVision：

东京市区最常见的街景：

动画中最有名的场景之一——四谷须贺神社的楼梯：

这些场景之逼真，感觉看一场动漫真的有旅游了一圈的感觉~

除了上面说到的这些，其实无数动漫中的场景，都能在现实生活中找到原型，甚至你随便在动漫里截一帧，都有至少超

过一半的可能性在现实生活中找到这处场景。

曾经就有网友拿着动漫的截图照片，基本找到了所有照片中真实存在的场景（可点开大图查看）：

艺术来源于生活，这句话在日本动漫这里体现的淋漓尽致；

也许很多人都觉得，动漫这样一个完全虚构出来的故事和世界，何必要和现实世界联系的这么紧密呢？但正是因为这

份“紧密”，才让我们看着这些动画的时候，不会觉得虚无又假大空；

“这条路我之前去过！四舍五入相当于和主人公一起到过这里了！”

“这个楼我在新闻里见过！画的简直和现实一模一样！”

当你在看一部动画片的时候，能说出这样的话时，这些场景就已经发挥了他们最大的作用，这部动画也绝对算是至少成

功了一半；毕竟想仅靠笔画的二维小人让真实的人类产生共鸣和代入感，没有这些场景还真的做不到。

来源:发现日本

日本动漫的来源

日本动漫，是日本动画和日本漫画的合称。日本动漫基本上不如美国动画特效那么炫目，但是凭着剧情的创新和趣味性

在全球都有很重要的地位，拥有了广大的收看人群。

历史日本是世界第一动漫强国。其动画发展的模式具有鲜明的民族特色。比如漫画里近乎逼真的亚洲人的美和各种鲜明

特色的文化影子。这些都是其他国家动漫望尘莫及的。

动漫是日本的第一产业链，在全球没有国家可超越。日本动画的发展过程大致可分为4个阶段：1917—1945——萌芽

期、1946—1973——探索期、1974—1989——成熟期、1990至今——细化期1917—1945——萌芽期
1917年，下川凹

夫摄制《芋川掠三玄关·一番之卷》，北山清太郎制作了《猿蟹合战》，幸内纯一创作了《锅凹内名刃》，此三人为日本

动画的奠基人。

其中，下川凹夫创作的《芋川掠三玄关·一番之卷》被公认为日本的第一部动画片。1933年，日本第一部有声动画片

《力与世间女子》诞生了，它是由政冈宪三和其学生懒尾光世制作完成的。二战期间，懒尾光世拍摄了“桃太郎”系列动

画片，鼓吹侵略，美化夸耀日本军国主义，其中的代表作是1944年制作的《桃太郎·海上神兵》。

1946—1973——探索期1945年，日本战败后，反战题材的动画影片颇受欢迎且影响深远，期间的代表人物是被日本动

画界誉为“怪人”的动画大师——大藤信郎，他于1927年拍摄了黑白版的《鲸鱼》，并于1952年摄制完成了彩色版的《鲸

鱼》，该部动画片成为首部获得国际大奖的日本动画片。大藤信郎把流传在中国数千年的皮影戏和日本独有的千代纸结

合起来绘制动画。大藤信郎在日本知名度极高，以他的名字命名的“大藤奖”更成为日本一流的动画片奖项

合起来绘制动画。大藤信郎在日本知名度极高，以他的名字命名的“大藤奖”更成为日本一流的动画片奖项

。1974—1989——成熟期1974年，日本动画进入了成熟期。70年代初期，日本涌现出大批科幻机
械类动画（即

ScienceFiction动画，简称SF类动画）的动画大师，代表人物有松本零士、富野由悠季、河森正治、美树本晴彦等。其

中最著名的富野由悠季是“GUNDAM”系列的创始人之一，他执导了《机动战士GUNDAM》（1979年）等SF类动画电

影。1982年，河森正治在为《超时空要塞Macross》担当机械设定时，开始崭露头角，随后他出任导演监制了《超时空

要塞》的系列剧场版动画影片。鲁邦三世，也在70年代成功转型向少年化，取得了巨大成就，TV2系列更是真正使日本

观众把动画与漫画结合，开创了动漫时代

日本的动漫和漫画

为什么那么出色？

日本的动漫和漫画为什么那么出色呢？其实日本的小孩子都很有绘画天赋，当你走进超市，电车经常都能看见来自学校

或者幼儿园的他们画的画！小豆真是自愧不如，觉得我的手仿佛是残废的一般~

其实也有很多同学想去日本学习动漫，但是动漫的概念太宽泛了，我们分开来看：

Major

3DCG动画专业

这个专业主要是为了培养能够混合多媒体领域的创作人才而存在的~主要是学习动漫游戏造型分割，掌握全身比例与结

构，美术设定，决定设定，熟练运用PS等。

Major

Major

更多作文请访问 https://www.wtabcd.cn/fanwen/list/92_0.html

文章生成doc功能，由[范文网](#)开发