



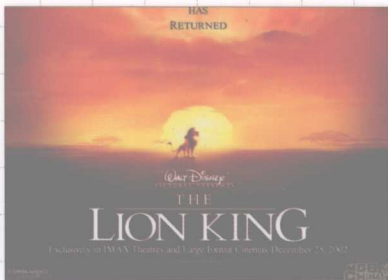
高等院校动画专业精品教程

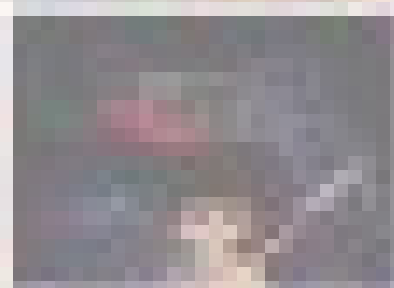
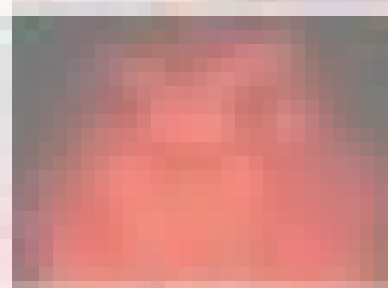
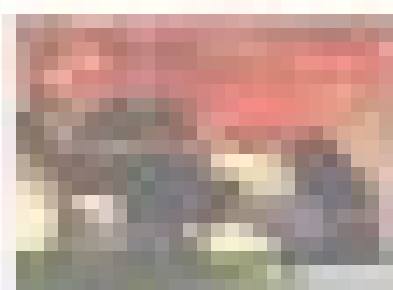
丛书主编 陈汗青 王 健

动画 影片鉴赏

主编 盛忆文

湖南师范大学出版社





高等院校动画专业精品教程

动画影片鉴赏

主 编：盛忆文

副主编：徐 睿 王 暄

编 委：魏 云 邓 卉 杨 群

林建军 李茂宁 徐 园

湖南师范大学出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

动画影片鉴赏/盛忆文主编. —长沙: 湖南师范大学出版社, 2008.11

ISBN 978-7-81081-947-3

I. 动… II. 盛… III. 动画—鉴赏—世界 IV. J905.1

中国版本图书馆CIP数据核字 (2008) 第164826号

动画影片鉴赏

◇主 编: 盛忆文

◇责任编辑: 黄道见

◇责任校对: 蒋旭东 胡晓军

◇出版发行: 湖南师范大学出版社

地址/长沙市岳麓山 邮编/410081

电话/0731.8853867 8872751 传真/0731.8872636

网址/<http://press.hunnu.edu.cn>

◇经销: 湖南省新华书店

◇印刷: 湖南新华精品印务有限公司

◇开本: 787×1092 1/16

◇印张: 11

◇字数: 414千字

◇版次: 2008年11月第1版 2008年11月第1次印刷

◇书号: ISBN 978-7-81081-947-3

◇定价: 44.00元

高等院校动画专业精品教程

丛书主编：陈汗青 王 健

参编院校：（排名不分先后）

广州大学
桂林电子科技大学
湖南师范大学
中国石油大学
贵州大学
青岛酒店管理学院
湖北广播电视大学
广东工业大学
广州美术学院
西安美术学院
华南农业大学
南华大学
华南师范大学
长沙理工大学
武汉理工大学
中南大学
江汉大学
中山大学
深圳职业技术学院
广东轻工职业技术学院

暨南大学
广东外语外贸大学
中南民族大学
洛阳师范学院
太原师范学院
安徽农业大学
长沙学院
湖南女子大学
湖北工业大学
湖南大众传媒学院
湖南科技职院
广西工学院
湖南工业大学
吉首大学
中南林业科技大学
河南师范大学
山东艺术学院
湖南涉外经济学院
长沙师范学校
清华大学

丛 书 序 言

动漫产业是21世纪最有潜力的朝阳产业。据2007年动漫产业分析报告显示,全世界数字内容产业产值近31万亿元,其年增长速度保持在40%以上。中国动漫产业的市场空间至少每年有1000亿元。动漫与衍生产品的巨大产值及其迅猛的发展速度已为世界瞩目。

动漫产业作为所有产业中增长最快的创意产业的重要组成部分,对提升国民经济的发展质量相当重要。现在世界创意经济每天创造220亿美元产值,美、日、韩已呈争先恐后之势。美国网络游戏业为该国最大的娱乐产业;日本动画业年产值在国民经济中位列第六,其产品出口额超过钢铁业,而中国国产动画年产量却仅为日本的1%左右。随着外国动画片潮水般的涌入国内,我国庞大的动漫市场已被外人虎视眈眈。不难发现,中国动画还处在一个缺环断链、尚未完全成熟的市场状态。不论是从价值观到艺术理念,还是从数字技术到形式内容,或者是从经营模式到市场运作等方面,我国动画明显滞后;尤其是动画人才培养结构的不合理、人才培养的周期滞后等问题,使我国动漫产业的合格人才缺口较大。而全球性的、超国界的文化力量亦在对人类社会行为、思想、价值判断发挥作用,人类从经济、技术、产品、艺术、生存与传播方式等方面进行文化的碰撞,这将深刻影响动漫的传达与表现,影响动画的认知模式,从而带来一系列新观念、新问题,诸如创意产业链与动漫文化、价值观、思维方式等,为我们重新审视动漫产业体系提供了更多的思考维度。

动漫产业的竞争,归根结底是人才的竞争。虽然中国动漫产业同国外比有差距,但其发展后劲足。我国高度重视动漫人才的培养,为贯彻落实《国务院办公厅转发财政部等部门关于推动我国动漫产业发展若干意见的通知》精神,教育部积极调整专业结构,扩大招生规模,建立动漫人才培养基地,提高动画专业教学质量,实施“动漫类专业教师培养和培训特别计划”,并启动了“原创动漫作品推广”和“动画专业标准化教程及教材开发”项目,推进高校与动漫企业联合教学等措施,刺激了我国动漫产业的兴起。发展动漫产业也将对建设我国社会主义先进文化、加强未成年人思想道德建设起着极为重要的推动作用。好的创意人才必须有扎实的人文底蕴作根基。中国深厚的文化底蕴和丰富的文化资源是发展动漫产业、形成中国特色的先天优势。我国动画的发展前景不可估量。

近几年来,国内已有447所大学设立动画专业,1230所大学开办与动画相关的课程,毕业大学生达6.4万人,在校学生46.6万,其高端人才,炙手可热。各种职业培训学校更如雨后春笋,总量不下几千家。国产动画在数量、质量、技术、播映效果、产业结构等方面都取得了显著成绩。在这种繁荣表象的掩藏下,某些学校的动画教育从教材体系、课程设置、师资力量到软硬件水平等都存在着不足,有的基础薄弱,“上马”仓促、“削足适履”;或是忽视动漫的交叉性、创造性、艺术性;或是对与现代科技密切相关的课程支撑短缺,对培养学生原创能力与综合素质的认识重视不够,其所谓动画教育多是对各种电脑软件的学习应用。这已与系统、科学的动画教育相去甚远。

动画专业主要着眼于培养动漫产业发展所需要的高素质人才,要求其既具有扎实的理論功底和良好的发展后劲,又具有较强的原创能力和专业技能,并具有较好的创新意识和实干精神;注重专业理论的系统化学习,提高学生的专业素质和实践能力,培养出一大批

高水平、高素质的创新人才。这就要求动画专业注重应用、注重实践、注重规范、注重国际交流，并与其他学科相互交融、协调发展；要求培养的人才具有更强的人文素质和宽广的国际视野。

湖南师范大学出版社一直对动画教育很关注，特别是动画专业教材的编写，给予了相当大的支持。经过充分酝酿和策划，确定了这套图文并茂教材，这是一项有利于促进高校动漫教育改革发展的重要措施。

本教材的编写人员都是具有丰富创作经验和教学经验的教师。该教材以大量生动的实例讲解了动画概况、动画造型、动画制作技法、动画运动规律、动画场景设计等动画制作的基本原理与方法。深入浅出，图文并茂，力图从不同的角度，引导学生在理解及掌握基本规范的基础上，充分发挥个体的潜在创造力。通过对这套教材的学习，学生可以从原理、思维、制作等层面上对动画艺术有一个全面、深入的了解，从而提高自身的艺术认知能力，加强专业修养以及升华其职业素质。

在本教材的编写过程中，长沙理工大学的王健老师一直在为教材的组织、整理工作尽心尽力，全体作者和出版社的编辑们都为本套教材付出了十分辛勤的劳动。在此一并表示感谢。

动画业是一个极具创造性的行业，如果没有好的想象力，没有热情和兴趣，没有创新意识的寸步难行的。那种老是踩着洋人脚印走的动漫产业，只能叫加工业。希望本套动画教材能给动画专业的学生一些帮助，能够激发他们的潜力和创新意识。因此充分汲取中华民族优秀文化和西方文化精华，深入进行动画教学改革，探讨动画人才的培养模式、教学体系和教材资源环境，形成自己的特色，是我们努力的目标。这是需要长期艰苦的学术劳动和创新才能完成的。精品教程的编写，将是我们追求高质量教材的尝试。在广大读者的关心、帮助下，本教程一定能不断改进，并在动画教育中起到积极的促进作用。

武汉理工大学艺术与设计学院院长
博士生导师

陈汗青

前言

一、动画影片鉴赏课程体系

动画影片鉴赏是一门综合性的理论课程。它包括对动画影片的主题、脚本、技术、风格、角色、作者、叙事、经济技术、视角、文化研究等多个角度进行分析鉴赏。在进入动画影视鉴赏的学习之前,需了解和掌握一定的动画概论知识。通过对各个不同区域不同类型动画影片的鉴赏分析,拓宽学生的眼界,提高学生的鉴赏能力、分析能力,使学生对世界动画影片有一个较为完整的认识。以此为动画创作打下良好而完备的理论基础。

动画影视鉴赏的课程体系包括:动画影片概述、美国动画影视鉴赏、日本动画影视鉴赏、欧洲动画影视鉴赏、港台动画影视鉴赏、中国传统动画影视鉴赏、世界经典艺术短片鉴赏。

二、教材教授目的

1. 拓展学生的视野和知识面

本教材在世界范围内选择有区域性和代表性的商业影片,以及带试验性和艺术性的经典短片进行赏析,力求在风格和形式上多样化,以拓宽学生的视野,增加学生对于动画影片制作各个方面的相关知识。同时,在所有章节的后面附有思考题,供学生课后拓展学习。

2. 培养学生对于动画影片的分析 and 鉴赏能力

通过对不同国家和地区具体影片的分析,教授具体的分析方法,如:主题分析、作者分析、文本分析、叙事分析、经济技术视角、文化研究、动画风格等。在具体的分析中使学生学会鉴赏和分析的方法,形成完备的鉴赏知识结构,具有独立的分析鉴赏能力。

3. 通过对动画影片的鉴赏分析,解决在动画影片制作过程中各个环节的相关问题

教材在对动画影片进行分类的基础上,力求从多方面和多个角度对各类型动画影片的主题设定、风格表现、角色设定、场景设定、音乐设定等各个环节进行深入的分析鉴赏。使学生在掌握基本鉴赏方法的同时,完善与动画影片的相关理论知识素养,同时,了解在动画影片制作过程中各个环节可能出现的相关问题。

4. 引起学生对于传统动画和本土动画发展的相关思考

教材在对港台动画和中国传统动画进行分析时,提出了相应的思考练习题,教师在课程教授过程中,可用于课堂讨论,重在引发学生的思考以及兴趣。

三、教材使用方法

本教材采用动画影片实例分析的方法，除第一章概述外，第二章到第六章为各个不同区域的动画影片分析，第七章为世界经典艺术短片分析。这几个章节的内容都是相对独立和自成体系的，教师可以根据授课的需要任意选择先后次序。

盛忆文

2008年8月

目录

1

第一章 动画影片概述

- 1.1 动画影片的定义/2
- 1.2 动画影片的诞生和发展/2
- 1.3 动画影片的形式及分类/4

5

第二章 美国商业动画影片赏析

- 2.1 美国动画概述/6
- 2.2 《狮子王》/7
- 2.3 《花木兰》/16
- 2.4 《汽车总动员》/24
- 2.5 《怪物史瑞克3》/34

43

第三章 日本商业动画影片赏析

- 3.1 日本动画发展简史/44
- 3.2 《天空之城》/45
- 3.3 《攻壳机动队》/52
- 3.4 《恶童》/59

67

第四章 欧洲本土动画影片赏析

- 4.1 欧洲动画概述/68
- 4.2 《疯狂约会美丽都》/69
- 4.3 黏土动画——《超级无敌掌门狗：人兔的诅咒》/79
- 4.4 《大雨大雨一直下》/89

95

第五章 中国港台动画影片赏析

- 5.1 港台动画概述/96
- 5.2 香港动画的里程碑——《小倩》/96
- 5.3 香港动画的奇迹——《麦兜菠萝油王子》/103
- 5.4 台湾神话题材动画——《海之传说——妈祖》/108
- 5.5 《梁山伯与祝英台》/113

119

第六章 中国传统动画影片赏析

- 6.1 中国动画概述/120
- 6.2 中国水墨动画——《牧笛》/120
- 6.3 神话题材——《哪吒闹海》/126
- 6.4 寓言动画——三个和尚/135
- 6.5 剪纸动画——《除夕的故事》/142

149

第七章 世界经典动画艺术短片 赏析

7.1 艺术类动画短片概述/150

7.2 《Elephants dream》/150

7.3 《探戈》/155

7.4 《OX—70行动》/158

7.5 《电扇与花》/161

164

参考文献

参考文献/164

第一章 动画影片概述

【学习重点】

了解动画影片的相关定义

了解动画影片的诞生和发展过程

了解动画影片的形式和分类

1.1

动画影片的定义

1.1.1 动画影片的定义

动画影片和其他各门类的艺术形式一样，由于视角不同而有不同的定义。

1. 从动画制作的原理来定义

动画是利用人视觉残留的生理现象和动感视错觉的心理现象，有秩序地在同一视窗中快速更换画面而使该视窗中的对象产生运动的视觉效果的艺术作品。从这一角度来说，所有利用这一现象制作出的影片都是动画影片。

2. 从动画的艺术元素来定义

牛津英语大辞典将动画定义为“电影技术继承了绘画、木偶等语言要素，以系列的画面创造出运动的幻觉”。

3. 从动画的功用上来定义

捷克超现实主义画家贾恩·斯万科马耶阐述道：“动画本身作为一种艺术表现形式，它不仅服务于艺术创造力的表达，还服务于商业。动画有其确定的表现力，如：它能给生活带来无味的赝品，也能给生活带来接近于诗歌的瞬间。”

从狭义上讲，“动画”就是指动画片，在国内还称之为美术片或卡通片。指把一些原本没有生命，不具生命形态、相对静止的人物或事物，经过制作变成影片并放映后，成为会运动的人或事物。包括剪纸片、木偶片等。

从广义上讲，动画泛指依靠想象而设计、制作出来的所有给人以运动幻觉的画面。

1.1.2 现代动画的定义

所谓的“现代”动画，是相对传统动画而言的，既可以指具有现代观念的动画影片，也可以指运用现代技术和工具制作的动画影片。通过动画影片的制作工具和媒介来定义现代动画，主要指的就是运用计算机技术参与制作或完全制作的动画影片。

电脑技术的发展，使得在现代动画的制作过程中，无论是二维平面动画还是三维动画，都完全或者间接使用了计算机技术。

1.2

动画影片的诞生和发展

早期的动画尝试包括西洋镜，即幻影转盘，它于1862年广为流传。它的原理是：当悬吊在一根线上的图片圆盘转动时，一边的鸟图像和另一边的鸟笼图像融合在一起。1892年，比利时物理学家约瑟夫·普拉托发现视觉滞留现象。这一发现成为了影视发明的心理学基础。1888年，法国人爱弥儿·雷诺发明了“光学影

戏机”，人们可以从幕布上看到手工绘制的活动影戏。1894年，爱迪生实验室的“电影视镜”问世。1898年，由美国维太格拉夫电影公司制作的《矮胖子》成为世界上第一部利用逐格拍摄技术使无生命的物像造成活动错觉的影片，出主意的是艾伯特·E·史密斯，他从小女儿的马戏玩具构思出杂技家和动物的形象，然后用逐格拍摄方法拍成。1900年美国的J·斯图亚特·勃拉克顿制作了世界上第一部动画片《迷人的图画》。第一部带故事性的动画片是1908年爱米尔·科尔为法国电影实业家里昂·高蒙绘制的动画片《幻灯戏》，1908年8月17日在巴黎首映。1917年阿根廷的一部由唐·弗·范里制作的、讽刺当时总统伊里戈耶恩的《背叛》长达60分钟，成为世界上第一部大型动画片。1922年，美国制作出了第一部有声动画片《三极管》，这是一部物理动画片，用以表现三极真空管的制作过程，由西电公司的E·B·克拉夫特制作，1922年10月27日在耶鲁大学首映。1928年华尔特·迪斯尼绘制的美国动画片《威廉号汽艇》是世界上第一部有声对白动画片。这部动画片于1928年11月18日在纽约首映，也是第一次向观众介绍米老鼠这一著名动画人物。实际上，迪斯尼在同年先完成了有声对白动画片《法机迷》，不过它发行于《威廉号汽艇》之后。1931年特德·埃斯鲍制作的美国动画片《戈夫山羊》，由于采用二色法工艺，成为世界上第一部有声彩色动画片，1931年7月6日在洛杉矶首映。经历了无数的第一次，动画电影开始逐步地走向成熟和壮大。迪斯尼出资兴办了美国第一所提供视觉艺术与表演艺术高等教育的大学——加州艺术学院（California Institute of the Arts），并设置了角色动画和实验动画专业，为美国以及世界的动画人才培养做出了贡献。至今，许多著名的动画导演都毕业于此。早期的动画先驱被动画的潜力深深地震动，为动画事业的发展付出了巨大的热情与心血。

20世纪60年代，当计算机动画刚刚出现时，非主流动画，包括艺术动画、先锋试验动画、成人动画、政治动画等，风光一时，成为艺术家的艺术表现手段。加拿大国家电影局与美国联合制片公司（UPA）的试验动画以其丰富的创意和对形式、主题的无尽探索，使无数的观众为之震撼和倾倒。这些动画影片虽然在商业浪潮中渐渐沉寂，但其试验的成果和对形式的探讨，为以后动画产业的发展提供了深厚的养分。

计算机动画于20世纪60年代开始兴起，最初基于其图形处理的功能，仅用于电影特效的制作。随着PC机的普及，传统二维动画的大部分具体制作工作开始由计算机代替，三维动画全部采用计算机。如第一部三维动画大片《玩具总动员》。

计算机带来了一场动画革命，任何一个拥有计算机的人都可能成为动画设计师。对于这一新媒介的加入，褒贬各有。如加拿大动画大师保罗·德里森说：“新技术意味着一些糟糕的作品同样被生产出来——虽然任何人都可以做，但他们并不是好的电影艺术家……有时计算机也很难划出一条适合动画电影需要的线。”而相应地，也有人对其大加赞扬。如保罗·格拉巴克谈道：“计算机作为一种完美的工具，它为动画提供了新的选择和创造的自由，科技不会削弱动画电影艺术丰厚的遗产。在我工作的35年中，我非常幸运有这种体验，我绝不会遗弃我早期的作品、技术和前数字格式的嗜好。它们丰富了我对动画和当时创作上的见解，我可以用铅笔勾勒，用毛笔描绘，或者操纵鼠标完

成艺术创作过程。”总而言之，作为一种更为先进而便捷的工具和媒介，计算机的发展为动画技术的发展、动画影片的创作开辟了一个新的天地。然而，使用计算机的始终是人，在动画影片的制作过程中，人的思想，人的创意，人性中所具有的真、善、美终究是动画影片制作过程中最为关键的核心，也是动画影片鉴赏的基础。

动画是一个充满想象力和表现力的行业，同时也是一个艰苦的行业，本书中提到的许多电影，都是很多人历经数年才得以完成的。

1.3

动画影片的形式及分类

动画影片，因其不同的观念和视角可进行不同形式的分类。

1. 根据影片的内容划分

根据动画影片的内容可以分为商业片、艺术片、试验片等。

2. 根据影片所呈现的视觉效果来划分

根据影片所呈现的视觉效果可以分为二维动画影片、三维动画影片等。

3. 根据影片的创作手法划分

根据影片的创作手法来划分，可以分为剪纸动画、木偶动画、黏土动画、计算机动画等。

4. 根据影片的创作原理来划分

根据影片的创作原理来划分，可以分为基于帧的动画、基于角色的动画和基于对象的动画等。

动画影片由于其自身的特性有别于真人电影，其形式和分类多种多样。由于计算机媒介的加入，动画影片的表现形式和手法也变得越来越丰富。然而不论形式如何，在影片的制作过程中，最为重要的仍然是人的思想和创意。在后面的章节中将对世界上各个不同地区的影片和具有代表性的影片形式进行分析鉴赏。

【思考与练习】

1. 动画影片制作的基本原理是什么？
2. 动画影片的发展经历了怎样的发展历程？
3. 如何看待动画影片分类？

第二章 美国商业动画影片赏析

【学习重点】

美国动画的发展简史

美国动画的美术风格和艺术特色

美国动画制作技术的发展以及运用

