



动画短片与 游戏项目设计

Animation Clips And Game Design Project

邵兵 彭伟哲 编著
辽宁美术出版社



动画短片与 游戏项目设计

Animation Clips And Game Design Project

邵兵 彭伟哲 编著
辽宁美术出版社

图书在版编目 (C I P) 数据

动画短片与游戏项目设计 / 邵兵, 彭伟哲编著. --
沈阳: 辽宁美术出版社, 2012.3
ISBN 978-7-5314-5101-3

I. ①动… II. ①邵… ②彭… III. ①动画片-计算
机辅助设计 IV. ①J954-39

中国版本图书馆CIP数据核字 (2012) 第051439号

出版发行
辽宁美术出版社

地址 沈阳市和平区民族北街29号 邮编: 110001
邮箱 lnmscbs@163.com
网址 <http://www.lnpgc.com.cn>
电话 024-83833008

封面设计 崔 浩 彭伟哲
版式设计 彭伟哲 薛冰焰 吴 烨 高 桐

经 销
全国新华书店

印刷
沈阳美程在线印刷有限公司

责任编辑 彭伟哲 林 枫
技术编辑 徐 杰 霍 磊
责任校对 张亚迪
版次 2012年3月第1版 2012年3月第1次印刷
开本 889mm × 1194mm 1/16
印张 9.75
字数 250千字
书号 ISBN 978-7-5314-5101-3
定价 54.00元

图书如有印装质量问题请与出版部联系调换
出版部电话 024-23835227

学术审定委员会主任
清华大学美术学院副院长
学术审定委员会副主任
清华大学美术学院副院长
中央美术学院建筑学院院长
鲁迅美术学院副院长
广州美术学院副院长

何 洁
郑曙阳
吕品晶
孙 明
赵 健

主 编 冯伯杨 郭春方 王晓明 吴 丹 梁 岩
编 辑
梁凤婷 蔡明辉 侯 玥 刘 源 车欣徽 矫 强
周世明 时风哲 张海鑫 吴 珊 韩明阳 李 莹
吴秩博 潘俊峰 马 彦 辛 亮 马 维 殷长虹
刘 威 郑晓娇 王文达 李茂杰 张 泽 张 衡
惠丹妮 苏野慧 刘 博 李振寰 赵子昂 陈 玥
王文达 李茂杰 鲍永亮 涂中方 秦旭剑 岳小影
李小东 徐 强 秦旭剑 张金亮 杨 柳 周海燕
张 蒙 林 琳 范家祺 王佩佩 赵文婷 严承宇
校 对 杨 宁 钮冬燕 祁宇顺 王文达 李冒杰
王希希 孙 博 张姗姗

学术审定委员会委员
清华大学美术学院环境艺术系主任
中央美术学院建筑学院副院长
鲁迅美术学院环境艺术系主任
同济大学建筑学院教授
天津美术学院艺术设计学院副院长
清华大学美术学院工艺美术系主任
鲁迅美术学院工业造型系主任
北京服装学院服装设计教研室主任
北京联合大学广告学院艺术设计系副主任

苏 丹
王 铁
马克辛
陈 易
李炳训
洪兴宇
杜海滨
王 羿
刘 楠

联合编写院校委员（按姓氏笔画排列）

马振庆 王 雷 王 磊 王 妍 王志明 王英海
王郁新 王宪玲 刘 丹 刘文华 刘文清 孙权富
朱 方 朱建成 闫启文 吴学峰 吴越滨 张 博
张 辉 张克非 张宏雁 张连生 张建设 李 伟
李 梅 李月秋 李昀蹊 杨建生 杨俊峰 杨浩峰
杨雪梅 汪义候 肖友民 邹少林 单德林 周 旭
周永红 周伟国 金 凯 段 辉 洪 琪 贺万里
唐 建 唐朝辉 徐景福 郭建南 顾韵芬 高贵平
黄倍初 龚 刚 曾易平 曾祥远 焦 健 程亚明
韩高路 雷 光 廖 刚 薛文凯

学术联合审定委员会委员（按姓氏笔画排列）

万国华 马功伟 支 林 文增著 毛小龙 王 雨
王元建 王玉峰 王玉新 王同兴 王守平 王宝成
王俊德 王群山 付颜平 宁 钢 田绍登 石自东
任 戡 伊小雷 关 东 关 卓 刘 明 刘 俊
刘 赦 刘文斌 刘立宇 刘宏伟 刘志宏 刘勇勤
刘继荣 刘福臣 吕金龙 孙嘉英 庄桂森 曲 哲
朱训德 闫英林 闭理书 齐伟民 何平静 何炳钦
余海棠 吴继辉 吴雅君 吴耀华 宋小敏 张 力
张 兴 张作斌 张建春 李 一 李 娇 李 禹
李光安 李国庆 李裕杰 李超德 杨 帆 杨 君
杨 杰 杨子勋 杨广生 杨天明 杨国平 杨球旺
沈 雷 肖 艳 肖 勇 陈相道 陈 旭 陈 琦
陈文国 陈文捷 陈民新 陈丽华 陈顺安 陈凌广
周景雷 周雅铭 孟宪文 季嘉龙 宗明明 林 刚
林 森 罗 坚 罗起联 范 扬 范迎春 郇海霞
郑大弓 柳 玉 洪复旦 祝重华 胡元佳 赵 婷
贺 祎 邵海金 钟建明 容 州 徐 雷 徐永斌
桑任新 耿 聪 郭建国 崔笑声 戚 峰 梁立民
阎学武 黄有柱 曾子杰 曾爱君 曾维华 曾景祥
程显峰 舒湘汉 董传芳 董 赤 覃林毅 鲁恒心
缪肖俊

序 >>

当我们把美术院校所进行的美术教育当做当代文化景观的一部分时，就不难发现，美术教育如果也能呈现或继续保持良性发展的话，则非要“约束”和“开放”并行不可。所谓约束，指的是从经典出发再造经典，而不是一味地兼收并蓄；开放，则意味着学习研究所必须具备的眼界和姿态。这看似矛盾的两面，其实一起推动着我们的美术教育向着良性和深入演化发展。这里，我们所说的美术教育其实有两个方面的含义：其一，技能的承袭和创造，这可以说是我国现有的教育体制和教学内容的主要部分；其二，则是建立在美学意义上对所谓艺术人生的把握和度量，在学习艺术的规律性技能的同时获得思维的解放，在思维解放的同时求得空前的创造力。由于众所周知的原因，我们的教育往往以前者为主，这并没有错，只是我们更需要做的一方面是将技能性课程进行系统化、当代化的转换；另一方面需要将艺术思维、设计理念等这些由“虚”而“实”体现艺术教育的精髓的东西，融入我们的日常教学和艺术体验之中。

在本套丛书实施以前，出于对美术教育和学生负责的考虑，我们做了一些调查，从中发现，那些内容简单、资料匮乏的图书与少量新颖但专业却难成系统的图书共同占据了学生的阅读视野。而且有意思的是，同一个教师在同一个专业所上的同一门课中，所选用的教材也是五花八门、良莠不齐，由于教师的教学意图难以通过书面教材得以彻底贯彻，因而直接影响到教学质量。

学生的审美和艺术观还没有成熟，再加上缺少统一的专业教材引导，上述情况就很难避免。正是在这个背景下，我们在坚持遵循中国传统基础教育与内涵和训练好扎实绘画（当然也包括设计摄影）基本功的同时，向国外先进国家学习借鉴科学的并且灵活的教学方法、教学理念以及对专业学科深入而精微的研究态度，辽宁美术出版社会同全国各院校组织专家学者和富有教学经验的精英教师联合编撰出版了《21世纪全国普通高等院校美术·艺术设计专业“十二五”精品课程规划教材》。教材是无度当中的“度”，也是各位专家长年艺术实践和教学经验所凝聚而成的“闪光点”，从这个“点”出发，相信受益者可以到达他们想要抵达的地方。规范性、专业性、前瞻性的教材能起到指路的作用，能使使用者不浪费精力，直取所需要的艺术核心。从这个意义上说，这套教材在国内还是具有填补空白的意义。

21世纪全国普通高等院校美术·艺术设计专业“十二五”精品课程规划教材编委会

」

目录 contents

序

第一章 动画短片设计概述 007

- 第一节 动画的起源 / 008
- 第二节 动画片特征 / 009
- 第三节 动画短片剧本写作要点 / 010
- 第四节 国际优秀动画短片及制作机构介绍 / 013

第二章 数字二维动画短片设计 034

- 第一节 Flash动画制作 / 035
- 第二节 动画原画设计制作 / 038

第三章 数字游戏项目与立体图像的制作 042

- 第一节 关于游戏项目制作过程与步骤 / 043
- 第二节 如何将二维图片转换成立体图片 / 049
- 第三节 手机游戏项目设计步骤 / 051

第四章 数字游戏模型制作 056

- 第一节 卡通人物模型制作方法 / 057
- 第二节 三维角色高级材质制作 / 082

— 第五章 动画短片的音乐与音效制作 **088**

第一节 动画短片的音乐 / 089

第二节 动画短片的音效 / 091

第三节 动画片的人声 / 093

第四节 声音的制作 / 094

— 第六章 商业广告动画短片制作 **099**

第一节 制作三维动画短片场景 / 100

第二节 三维动画广告案例制作分析 / 107

— 第七章 建筑交互动画短片制作 **112**

第一节 建筑建模 / 113

第二节 制作VR虚拟交互动画 / 117

— 第八章 数字立体交互短片与周边领域的发展 **129**

第一节 数字立体三维动画概述 / 130

第二节 数字虚拟交互动画与军事领域的合作 / 132

第三节 数字虚拟交互短片与传统影视作品的融合与发展 / 133

第四节 数字动态捕捉制作过程分析 / 137

第五节 Hair and Fur毛发系统 / 141

— 第九章 动画短片的影像后期制作 **146**

第一节 CGI实拍结合概述 / 147

第二节 CGI实拍结合基本流程 / 147

参考书目与文献 / 155

后记 / 156

动画短片设计概述

第一章



— 本章要点 >>
结合参考资料分析动画短片起源和与同时代科技与艺术的发展关系。

— 学习目标 >>
掌握动画产生的原理和早期动画的表现形式。

— 本章学时 >>
4学时。

第一章 动画短片设计概述

第一节 动画的起源

动画起源于人类用绘画记录和表现运动的愿望，随着人类对运动的逐步了解及技术的发展，这种愿望成为可能，并逐步发展成一种特殊的艺术形式。

早在远古时期，人类就有了用原始绘画形式记录人和动物运动过程的愿望。远古人类各种形式图像的记录，已显示出人类潜意识中表现物体动作过程的欲望。法国考古学家普度欧马在1962年的研究报告中指出，二万五千年前石器时代洞穴画上就有系列的野牛奔跑分析图，这是人类试图用笔（或石块）来捕捉动作的尝试。其他如埃及墓画、希腊古瓶上的连续动作分解图画，也是同类型的例子。达·芬奇有名的黄金比例人体几何图上的四只胳膊，就是双手上下摆动的动作。16世纪西方还首次出现了手翻书的雏形，这和动画的概念也有相通之处。类似的还有古埃及壁画上连续的故事画面，以及我国“马王堆汉墓”中的人物龙凤帛画和敦煌石窟壁画中的佛本生故事等，这些绘画同样透露着人类记录动作和时间的欲望。从上述例子中可以看出，我们的先民们都有用静止画面表现运动的愿望，我们把这种意愿称为“动画意念”。

19世纪末，画已经可以局限地动起来了，还需要一些促使它进步的发明，这就是电影及电影摄影机的发展。这种新的媒体，为动画的进一步实验敞开了大门。1895年，卢米埃尔兄弟首次公开放映电影，一群人能在同一时间看到一组事先拍好的影像。卢米埃尔兄弟发明的“电影机”，放映了著名的《火车进站》《海水浴》等片，将电影带入了新的纪元。电影技术的应用为以后动画的产生创造了物质条件。事实上，动画创作同时汲取了纯绘画的精致艺术以及漫画卡通通俗文化的精神。这种包含前卫精神与通俗文化

的两极特性，一直都是动画吸引人的地方。1906年，法国人埃米尔·科尔运用摄影机上的定格技术拍摄了世界上第一部动画系列影片《幻影集》，它标志着动画电影的正式诞生。此外，他也是第一个利用真人动作和遮幕结合动画的先驱者，因而被奉为当代动画片之父。随着动画片技术的不断成熟，动画创造的艺术观念也逐步确立起来了。美国人温瑟·麦凯和法国人埃米尔·科尔的作品分别代表着动画不同的发展走向。1914年，马凯推出电影史上著名的代表作《恐龙葛蒂》。他把故事、角色和真人表演安排成互动式的情节，一开始恐龙葛蒂随从马凯指示，从洞穴中爬出向观众鞠躬，表演时顽皮地吃掉身边的树，马凯像个驯兽师，鞭子一挥，葛蒂就按照命令表演，结束时银幕上还出现动画的马凯骑上恐龙背，让葛蒂载着慢慢走远。总而言之，在发展多重角色的塑造，结合故事结构和通俗趣味，以及暗示三度空间的画面美学风格上，马凯的努力不可忽视；同时，他也是第一个发展全动画观念的人。而他以一个漫画家专业的素养为动画开辟的路线，也预告了一个美式卡通时代的来临。日后欧美动画艺术家们分别形成两种倾向：一种是强调画面感觉，发挥作者自己的个性，艺术家们把动画当做一种高尚的艺术来潜心追求，这一倾向的动画最后发展为艺术实验短片；一种是以讲故事的方式出现，注重商业效应，这一倾向的动画最后发展为商业性很强的主流动画片。华特·迪士尼是美国主流动画的主要代表。1928年迪士尼创作出了电影史上第一部有声卡通片《蒸汽船威利》，米老鼠开始成为家喻户晓的人物。1932年迪士尼又创作出了世界上第一部彩色卡通片《花与树》。1937年迪士尼拍摄的世界第一部动画长片《白雪公主》，成功地开启了动画历史的新纪元，为今后迪士尼动画的发展打下了坚实的基

础。此后，迪士尼经历了不同时期的发展，通过经营文化产品理念上的发展研究和在技术上的改进，进而开辟了影院动画的黄金时代，成为主流动画的领军人物，创作出许多脍炙人口的佳作。在“二战”期间，美国的卡通动画不但成为年轻艺术家钟爱的行业，更是最受大众欢迎的娱乐形式。而卡通明星贝蒂布鲁在原画家的精心设计和修饰下，在1932年成为观众心目中的性感象征，声势不亚于好莱坞巨星。迪士尼片厂以艺术的号召为最初成立的目标，但随着片厂制度的建立，经过初期的研究和发展阶段，这个曾经是充满挑战的片厂变得定型化，逐渐走向以观众品位为主的趣味写实风格。到了20世纪50年代初期，更因此发生了其内部艺术家叛离事件，最著名的是约翰·胡布理离开，并成立稍后颇具影响力的“美国联合制片公

司”。

这段时间，欧洲动画家的景况和美国大相径庭。除了偶尔零星的活动外，很少能像美国一样发展成动画工业模式。而从美国输入到欧洲的卡通动画片，又使费用较为高昂的本地动画片相形失色。

华纳电影公司动画部在好莱坞卡通界同样占有重要地位，制作出很多风靡一时的卡通片，例如著名的《超人》《兔宝宝》《蝙蝠侠》等片就是出自该公司之手；汉纳·巴贝拉公司是现如今美国电视卡通事业的领军者，比较著名的动画片集有《瑜伽熊》《摩登原始人》等，所出的作品几乎垄断全美的电视卡通市场；此外还有一些其他美国动画公司：蓝天、梦工厂、米高梅、派拉蒙、福克斯等。

第二节 动画片的特征

动画片作为一种跨学科的综合性边缘艺术形态，其特征独特。

主要有以下几个方面。

一、具备一定条件的假定；二、鲜明的复合类型；三、简约与夸张；四、适合恰当的幽默。

动画片与电影相比较，剪辑手段更为灵活，表现方式更为随意，影片节奏更为自由。因此，其假定性也更为突出。以梦工场作品《埃及王子》为例，摩西回到王宫后两个祭司的表演段落，因运用了现代杂耍蒙太奇——这种在常规电影中几乎绝迹了的拍摄手法，从而营造了一种更为奇异的动画时空。“各种毫不相干的雕像、怪异符号、光影烟雾以越来越快的速度剪辑在一起，在突兀的运动、骤变的影调以及夸张的造型中经过冲突产生出这些孤立的镜头本身没有的理性的含义，在咒语的音乐中显得神妙莫测。”在动画片中，由于摄影机的镜

头是假定存在的。因此在拍摄的角度，摄影机的运动方式，拍摄速度的变化，镜头焦距的更换，光影和色彩的运用方面都变得更易于控制，创作者的主观因素也更为明显。关于摄影机的假定性运动，最具代表性的当属《埃及王子》中兄弟赛马那段表演。影片大量运用了摄影机的飞行运动。“虚拟的摄影机在场景中可以自由飞行运动、在烟雾里穿行，甚至在运动过程中不断改变焦距（比如赛马过程中插入的壁画镜头），其运动轨迹是故事片所无法企及的，——一种假定性极强的超现实的夸张运动。”“观众在观赏娱乐性强、故事性强、动作性强的故事片时所产生的快乐是两种：一种是打破平衡、打破规则、产生刺激、产生运动、振奋精神、激发情绪所带来的快乐；一种是满足需要、恢复平衡、恢复秩序所带来的愉悦。”动画的夸张无论是在人物形象的设计，肢体动作的运用或是声音效果的控制以及动、静态场景的设置上，都有所体现。动画中人物形象的设计是夸张的。如迪士尼

动画片《白雪公主》中，皇后扮成的老太婆，双眼占据了整个面部的1/3到1/4，鼻子奇长，下门牙只剩下一颗。这是与现实形象相背离的夸张处理。又如，日本电视动画《灌篮高手》中，时常出现Q版人物造型，人物头身比例大体在1:1左右。这些都是形象夸张的例子。动画片中，人物动作是夸张的。以梦工场作品《埃及王子》为例，摩西杀死监工后的走路姿势便极为夸张。他先抬脚，停顿，再转身奔跑。无论是抬脚的幅度，还是双肩半动的节奏都是人为设定的夸张性的表演。片中人物的声音是夸张的。动画片的特征是遵循一定的影视美学创作欣赏规律的。德国电影理论家、格式塔派心理学家鲁道夫·阿恩海姆（Arnheim, Rudolf）曾指出：“视觉不是对元素的机械复制，而是对有意义的整体结构样式的把握。”以人物造型为例，高度简化的形象在动画片中，比在任何一种视听艺术中，都更易于实现。而写实性的细节描绘则因绘制过程的烦琐，且背离“简化”的美学原则，而显得

毫无必要。如在日本电视动画片《樱桃小丸子》中，主人公小丸子的眉毛、嘴唇都被简化成几条浪线，而衣服的纹理以及褶皱也去繁就简，变成简单的几条线。这样，在运动过程中，整体的视觉效果就会变得更为流畅、生动、且富表现力。

而在Flash矢量动画中，由于网络不易传输过大的文件，这种高度的简化原则，通常会表现得更为明显。它通常采用大面积的色块平涂及单线条勾勒来表现人物形象。更有甚者，人物的动作常常也是被简化过的。如“阿贵”系列Flash动画中，人物阿贵的动作无外乎是摇摇身子，动动嘴巴，却成功地传递出诙谐幽默的审美信息。

视知觉完形的另一个主要原则就是“张力”。“观众在观赏娱乐性强、故事性强、动作性强的故事片时所产生的快乐是两种：一种是打破平衡、打破规则、产生刺激、产生运动、振奋精神、激发情绪所带来的快乐；一种是满足需要、恢复平衡、恢复秩序所带来的愉悦。”

第三节 动画短片剧本写作要点

一、主题的含义和要求

主题就是目的或意义，是创作者将动画短片的各个方面内容组织成一个艺术整体的贯穿性思想观念，是创作者在作品中表达出来的态度、看法、主张、意义和判断。请大家由片种的不同目的出发去思考娱乐性动画片的主题，如《龙猫》《千与千寻》《机器猫》和艺术性动画片的主题，如《many happiness return》《焚烧梦》等。

二、动画短片剧本的题材要求

1. 题材的概念：创作者从现实生活或历史资料中

选取出来构成剧本文本的话语材料。

2. 题材的类别举例：梦幻类、鬼神类、梦境类、情感类等。

3. 题材的要求：题材必须符合表现它的艺术方式的特点，即，具有可视性。创作者必须对这个题材有充分的认识和把握，只有经过主体把握的题材才是“好题材”，才是对你有价值的题材。

三、动画短片剧本的情节

1. 情节的概念

事件，故事和情节。事件指实际生活中发生的原生态的真实事件，它们作为生活素材等待剧作家选择加工；故事指按照时间发展的自然顺序发生和展开的事件，更多的偏重于不加文饰的原生自发状态；情节

和叙述则侧重人为因素，叙述是指对故事的讲述（讲故事的方式，包括叙述模式，叙述策略等）情节是强调故事之间的因果联系，其中包含了明显的人工组织痕迹。比方：“国王死了，然后王后也死了。”是故事。“国王死了，王后也伤心而死。”则是情节。故事可以只有一个，但是关于这一故事的叙述和题材处理可以多种多样。

2. 情节的组成部分

情节在构成上，可以看做几个部分组合而成的叙事体。

中国古典文论提出作文要讲究“起，承，转，合”；现代戏剧理论则倾向于把一部叙事体分为开端、发展、高潮和结局四个部分。

值得注意的是，以上四分法是叙事情节的特征而不是生活事件的特征，它不仅显示为一种自然的时间序列，而且体现了一种内在的因果逻辑。

a. 开端。开端的基本任务就是如何把观众尽快引入叙事的过程中去。首先，必须交代故事发生的时间、地点、历史背景和时代特色，常靠人物、语言动作来加以体现。其次，开端必须交代人物和人物关系。

b. 发展。在发展部分，开端中已经出现的人物性格，人物关系以及矛盾冲突要进一步展示和深化，这就是发展部分的基本任务。深入刻画人物性格是情节发展部分的基本任务之一。除了充分刻画人物性格，发展部分的另一个基本任务就是将在开端部分已初露端倪的矛盾冲突推向深入，经由几起几落的反复酝酿，终于势在必发。

c. 高潮。高潮是剧本中各种矛盾冲突纠结在一起，各方面的危机都纷至沓来，终于酿成各种力量短兵相接的总较量，危机得到解决或强有力的缓冲。高潮部分一定要充分蓄势，逐步积累能量，琐碎的矛盾摩擦不断汇合，细小的波浪逐渐升级，最后掀起大波澜，冲突不可阻挡。

高潮的要求：不论哪种高潮，都必须具备统一整

体情节的能力。高潮是主题在事件中的体现。高潮必须和开端，发展部分的每一条情节线相统一。

d. 结局。结局应该体现整段情节发展叙事流程的自然归宿，是高潮戏过去的尾声，它介绍事件的最后结果，人物命运的归宿。结局同样要求在动作中完成，讲究含蓄、深致，出其不意又要干净利落，不能拖泥带水。

结局的两种类型：1. 封闭式。2. 开放式。封闭式结局：开端和结局形成一个闭锁式的叙事段落（矛盾在最终得到解决）。传统封闭式结局走向极端，往往导致太重的人工雕琢痕迹。开放式结局：是对封闭式结局的一种反拨，纪实性电视剧常常采用开放性结局，强调一种叙事与生活的连续性（矛盾向新的方向转化）。

四、动画剧本编写分析

当我们创作一个动画前首先要做的是剧本创作与选题构思。选题作为最重要的方面需要考虑得很多，例如题材的类型可分为古典、现代、成人、少儿等等；题材的表现形式可分为抒情浪漫、童话梦幻、惊险悬疑，等等。

选题的来源分为改编漫画剧本和原创动画剧本。

改编漫画剧本：把一本现成的有趣出名的小说或漫画作品改成动画片剧本进行绘制拍摄，在美国和日本较常见。比如：《超人》《灌篮高手》《圣斗士星矢》等。

原创动画剧本：由动画导演或其他对创作动画片有兴趣的人自己编写故事。国内多采用此类，比如：《喜羊羊与灰太狼》《秦时明月》等。

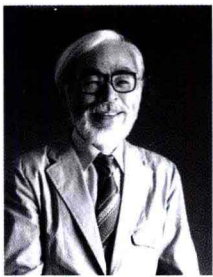
动画片是一种高度假定性的电影艺术，它以绘画或其他造型艺术形式来塑造人物和构建环境。画面常用夸张、变形等形式，人物多有诙谐幽默的语言行为。在动画片的剧本中，所有的场景变化和人物动作及感情都需要加以客观准确的描述，以便使导演、美

术设计和原动画的绘制有所依据。所以好的动画片剧作家并不多见。

那么我们根据梦幻、鬼神、梦境三类简要地分析一下动画脚本的构成。

1. 梦幻类动画分析

分析梦幻型的动画作品，最具代表性的就是日本的宫崎骏创作的作品。宫崎骏可以说是日本动画界的一个传奇，可以说没有他的话，日本的动画事业会大大的逊色。他是第一位将动画上升到人文高度的思想者，同时也是日本三代动画家中，承前启后的精神支柱人物。



《龙猫》是吉卜力工作室于1988年推出的一部动画电影，由宫崎骏所执导。电影描写的是日本在经济高度发展前存在的美丽自然，那个只有孩子才能看见的不可思议世界和丰富的想象，因为唤起观众的乡愁而广受大众欢迎。

整个故事分为两条线索：第一条线索讲述也就是本片的主线讲述的几个比较大的段落是“到新家”、“小梅发现龙猫”、“等车再遇龙猫”、“种子发芽”、“找寻妹妹”以及“看妈妈”这几个，记录了姐妹与龙猫门的相识过程。另一条线索也就是本片的副线，影片剧本一直将“渴望团聚、怀念母亲的思念之情”作为情绪的驱动力量，潜伏在叙事当中，通过一些小信号、小细节来提醒观众。母亲身体的变化作为剧情叙事的一个重要转折点，使两条平行发展的线索得以交融。



宫崎骏自评本片“我无法制作那种杀掉反派的电影，虽然大家都爱看，可我做不出来。我认为孩子们在3、4岁时，只需要看

《龙猫》就行了。这是一部非常单纯的影片。我希望拍这样一部电影，有一个怪物住在隔壁，但是你却看不到它。就好比走入森林中，能够感觉到有什么东西存在一样。你不知道是什么，而它确实存在。

在日本海外方面的评价；美国芝加哥太阳报的知名影评人罗杰·埃伯特将《龙猫》列入伟大电影的名单之一，并称它是“个人最爱的宫崎骏手绘动画之一”。而英国导演泰瑞·吉连更将《龙猫》评为史上最佳50部动画电影里的首位。《纽约时报》的Stephen Holden则描述《龙猫》是“看起来非常华丽”，并相信这部动画“散发着魔法”时是“非常迷人的”。然而，即使有这些正面评价，他认为这部电影有太多僵硬与机械式的对白。

2. 鬼神类动画分析

鬼神类的动画在这里我们着重分析一下国产经典长篇代表作《天书奇谭》。

20世纪80年代的动画片种类很多，但更重要的是内容和艺术性都很好，而且别有特色。正如《天书奇谭》的整个场景，人物的造型设计，很好地继承了中国传统装饰绘画的特色，整个影片也充分运用许多民族的东西，赏心悦目。1983年的《天书奇谭》是中国第三部动画长片。是迄今为止美影厂六部经典动画长片中唯一一部具有原创情节的动画。作为一部长篇动画，《天书奇谭》情节曲折，充满悬念。



《天书奇谭》也是运用传统的戏剧叙事结构，根据主人公蛋生的命运形成线形的发展趋势。蛋生在戏剧中是善的代表，狐狸精是恶的代表。蛋生与狐狸精为天书争夺的冲突关系是明显的，而袁公与玉帝之间违反天条的冲突关系是暗的。在这两条线索中又展开了很多的小矛盾，环环相扣，形成因果链，具有很强的连贯性。狐狸精耍阴谋窃去天书，勾结官府，祸

害百姓。蛋生追索天书，与狐狸精多次斗法。这便形成一个很强的因果关系，天书被盗，蛋生也一定要索回，之间必定会有激烈的争斗。给人一种既能想到下一步的发展，但又会有出乎意料的偶然。县太爷的贪心导致他戏剧性地有了很多爸爸；知府大人的贪色导致他生命的消失；蛋生被从天上扔下来，掉进井里，却又救了小和尚。这种给人以偶然感觉的情节设置，使故事的发展更有意思。

3. 梦境类动画分析

《千年女优》是日本青壮派动画名家今敏一鸣惊人的动画作品。这部影片讲述了电影公司老板和摄影师，采访了30年前突然引退的女星藤原千代子在梦境与真实间来回穿梭。作为战后的一代巨星，千代子历经日本战国、



幕府、大正、昭和等大时代，踏遍千山万水，寻找初恋情人，然而，那位梦中情人早已在大战期间逝世。毫不知情的千代子，多年来承受着苦恋的折磨。或许正因为这份日式的浪漫和凄美，《千年女优》在日本和国际上屡获大奖，亦吸引了Dream Works破例买下版权在美国发行了该片。

该片的场景和时空转换比较复杂，贯穿整个故事的是一把钥匙，采用了倒叙的叙事手法，完整的讲述了千代子由于一把失而复得的



钥匙而勾起的回忆。该片的叙事风格完整统一，采用倒叙的手法独特又富有节奏感，有别于普通的平铺直叙，形成了自己独特的风格。精彩、流畅、情节紧凑又自然地抒发了感情。

第四节 国际优秀动画短片及制作机构介绍

一、美国皮克斯动画公司

皮克斯动画工作室(Pixar Animation Studios)，于1986年正式成立，至今已经出品11部动画长片和19部动画短片。可以称为是一家继迪士尼公司之后，对动画电影历史影响最深远的公司。公司于2006年被迪士尼收购，成为其全资子公司。

1984年，约翰·拉塞特(John Lasseter)离开了工作多年的迪士尼，加入了卢卡斯影业旗下的工业光魔公司。同年，约翰·拉塞特开始创作自己的第一部3D短片《安德列与威利的冒险》。

1986年2月3日，卢卡斯电影公司旗下工业光魔公司的电脑动画部被史蒂夫·乔布斯(Steve Jobs)以500万美元收购，正式成为独立制片公司——皮克斯。

需要说明的是，卢卡斯电影公司最早的要价为1500万美元，且另外还需要1500万美元的投资。这个要价太高，以至于没有人肯买下这家公司。史蒂夫·乔布斯第一次出价即为500万美元，但没有谈成。1985年圣诞节前夕，乔布斯再次出价500万美元，这一次，卢卡斯电影公司接受了。这时距离他们将这个团队公开向市场展示已经过去了13个月。除了500万美元，乔布斯还拿出了500万美元作为新公司投入资本的第一期款项。自1979年便在卢卡斯公司电影动画部担任副总裁的埃德·卡特穆尔(Ed Catmull)，被任命为皮克斯的共同创办人和技术总主管。这时，皮克斯共有员工44人。

1987年，皮克斯的短片



《顽皮跳跳灯》获得奥斯卡最佳动画短片提名,并
获得旧金山国际电影节电脑影像类影片第一评审团
奖——金门奖。这部短片也是皮克斯制作的第一部动
画短片,片中的主角就是后来成为皮克斯象征的跳跳
灯,它可以让我们联想到很多含义:孜孜不倦的工作、
勇于实践的风格、左右逢源的灵感以及不墨守成规
的个性……

1988年,短片《独轮车的梦想》获得旧金山国际
电影节电脑综合影像奖以及奥地利Prix Ars Electronica
电影节的金尼卡斯奖。

1989年,皮克斯自主开发的程序RenderMan正式
启用。同年,皮克斯为纯果乐(Tropicana)果汁做了第
一个商业广告:《一觉醒来》。动画短片《锡铁小兵》
赢得了奥斯卡最佳动画短片奖、第三届洛杉矶国际动
画节一等奖以及美国电影协会蓝带奖。这是第一部获
得奥斯卡奖的动画短片,也是《玩具总动员》系列的
创意来源,影片以一个玩具的视角去观察它们的主
人:孩子。在它们看来,这些孩子简直就是魔鬼!

1990年,皮克斯乔迁至加州波特里奇蒙的独层办
公楼。在这里皮克斯创作了几组广告片:其中包括为
加州彩票制作的“跳舞的卡片”,为大众汽车制作的
“La Nouvelle Polo”,以及为人寿保险公司制作的
“婴儿”,等等。动画短片《小雪人大行动》获得西
雅图国际电影节最佳短片奖和巴塞罗那的巴达洛纳电
影节最佳动画奖。

1991年5月,皮克斯迈出了具有历史意义的一步,
与娱乐巨匠迪士尼结为合作伙伴。从1937年的《白雪
公主》到2002年的《星银岛》一直稳居动画霸主地位
的迪士尼创造了一部又一部经典动画片。这些片子
都是手绘的,但电脑迟早会融入动画的创作领域。于
是,皮克斯与迪士尼签订了制作三部电脑动画长片的
协议,由迪士尼负责发行。同年,皮克斯为芝麻街拍
摄的节目赢得了伦敦电脑动画竞赛最佳影片奖。

1992年,由皮克斯研发小组开发的电脑辅助制作

系统(CAPS)获得奥斯卡金像奖的科学工程金像奖。

1993年,在拍摄了9组广告后,皮克斯为IBM制作
了企业标志。RenderMan程序研发小组也获得了奥斯
卡金像奖的科学工程金像奖。

1994年,为派拉蒙电影公司制作了企业标志。

1995年,皮克斯股票上市。同年11月22日(感恩
节),皮克斯制作的世界上第一部全电脑制作的动画长
片《玩具总动员》在全美上映(由迪士尼发行)。影
片以1.92亿美元的票房刷新了动画电影的纪录,成为
1995年美国票房冠军,在全球也缔造了3.6亿美元的票
房纪录,还为导演约翰·拉塞特赢得了奥斯卡特殊成
就奖。该片的巨大成功还促成了一件事情,皮克斯的
老板史蒂夫·乔布斯因为此时坐拥10亿美元的身价,
被濒临倒闭的苹果公司请了回去,恳求这位元老重整
河山。乔布斯欣然应允(IPod就是乔布斯回归苹果后
的杰作)。由于角色深入人心,约翰·拉塞特决定拍
摄续集。

《玩具总动员》被称为继《米老鼠》赋予动画片
声音、《白雪公主》赋予动画片色彩后,动画技术的
第三次飞跃——赋予动画片3D!

1996年,约翰·拉塞特获得奥斯卡特殊成就奖,
《玩具总动员》获得奥斯卡最佳配乐(音乐喜剧类)、最
佳主题曲、最佳原著剧本提名,同年还获得金球奖音
乐喜剧类最佳影片及最佳主题曲提名。

1997年,皮克斯与迪士尼达成进一步协议,决定
强强联手共同制作五部动画长片。6月,皮克斯扩大编
制,员工增加到375名,办公场所扩至2层。同年,皮
克斯发行短片《棋逢敌手》,该片在动画角色的皮肤
及服装材质上有了很明显的改进。

1998年11月27日,迪士尼与皮克斯合作的第二部
电脑动画长片《虫虫危机》上映。《虫虫危机》在北
美共有1.63亿美元进账,全球票房为3.62亿美元,击败
了同期推出的梦工厂《蚂蚁雄兵》,成为当年动画长
片票房冠军。同年,《棋逢敌手》获得奥斯卡最佳动

PIXAR



《玩具总动员》



《玩具总动员2》



《海底总动员》

画短片奖，皮克斯研制的 Marionette 3-D 动画系统和数位绘图技术获得奥斯卡科学工程奖。

1999年11月24日，世界上第一部完全数码制作的电影《玩具总动员2》上映，在美国、英国、日本等地先后打破首映周票房纪录。这部迪士尼与皮克斯合作的第三部电脑动画长片的内容及人物都接续《玩具总动员》。凭借《玩具总动员2》2.45亿美元票房的佳绩，导演约翰·拉塞特与斯皮尔伯格、詹姆斯·卡梅隆等并称为好莱坞最会赚钱的十大导演。同年，《虫虫危机》获得格莱美最佳电影电视演奏配乐奖和奥斯卡音乐喜剧类最佳配乐提名，Pixar Vision 获得奥斯卡技术成就奖。

2000年，皮克斯搬迁至加州 Emeryville 的新办公楼。同年，《玩具总动员2》获得金球奖音乐喜剧类最佳影片奖、最佳原创歌曲；格莱美最佳电影电视歌曲奖及最佳儿童音乐专辑奖；奥斯卡最佳原创歌曲奖。

2001年11月2日，迪士尼与皮克斯公司合作的第四部电脑动画长片《怪物公司》上映。10天就突破了一亿美元大关，成为影史上最快破亿的动画片，也是当时全球排名第二的高收入动画电影（仅次于迪士尼1994年的《狮子王》）。同年，执行副总裁约翰·拉塞特与皮克斯签下10年专任契约。皮克斯再次扩大编制，员工增加至600名。RenderMan 影像设计系统获得奥斯卡技术奖，约翰·拉塞特获得美国电影协会颁发的荣誉学位。

2002年，皮克斯再获殊荣，美国制片协会为表彰其在开发新媒体新技术方面的成就，特颁发Vanguard奖。

2003年5月30日上映的《海底总动员》是迪士尼与皮克斯公司合作的第五部电脑动画长片。皮克斯刷新纪录的速度着实让人吃惊，在短短8天的时间内票房冲破一亿美元，刷新了《怪物公司》的票房神话；上映两周后，其票房已经高达1.43亿美元，最终以3.4亿美元的全美票房打破了《狮子王》保持的3.285亿美元的动画片最高票房纪录，荣膺当时全美最卖座的动画片。皮克斯正在挑战一个新高度，那就是不再靠物理仿真技术吸引观众，而是超越以往电脑动画中以技术挂帅的原始阶段，回归到靠内容题材的升华和剧情的内在含义为主旨的制作模式，将神奇的电脑技术与传统的人性理念相结合，创造出感人至深的动画故事。凭着《海底总动员》的傲人成绩，皮克斯正考虑修改与迪士尼的协议。假如负责发行的迪士尼无法满足他们的要求，皮克斯就将寻找其他合作伙伴。

2004年11月5日，皮克斯继以《超人总动员》创下电影史上最卖座动画片纪录后又更上层楼，挑战以真人为主角的超高动画技术，更值得一提的是《超人总动员》是皮克斯历史上第一部“动作片”，也是皮克斯第一次用电脑挑战超级英雄的故事。同年，《超人总动员》获得奥斯卡最佳动画长片奖。

2006年1月23日，美国第二大媒体巨头迪士尼公司董事会授权CEO罗伯特·伊格以每股59美元、总出价74亿美元的赠股方式收购皮克斯动画公司，此举花费了迪士尼13%的股票，而皮克斯的老板史蒂夫·乔布斯也因此拥有迪士尼6.05%的股票，成为迪士尼最大的个人股东，皮克斯也正式成为迪士尼公司的一部分。

2006年6月9日,推迟半年多的《汽车总动员》终于上映,正值皮克斯成立20年。该片由约翰·拉塞特和李·昂克里奇共同执导。由于采用新的“光线跟踪”技术,导致制作时间大大增加,但这也使皮克斯的制作水平更上一层楼。同年,《超人总动员》获得奥斯卡最佳动画长片和最佳音效编辑奖以及安妮奖包括最佳动画长片在内的10个奖项。

2007年6月29日,《料理鼠王》在美国上映,本片导演为曾执导过《超人特攻队》的布拉德·伯德。影片上映后大受欢迎,周末3天的收入就达4720万美元,力压布鲁斯·威利斯的《虎胆龙威4》,夺得周末冠军头衔。

2008年6月27日,《机器人总动员》上映了,两个机器人的纯洁感情,在首映日就吸引了2310万美元入账,周末3天的票房更有6310万美元。而在烂番茄网站的好评度达到97%,IMDB的评分也有8.5分,本片还尝试把真人表演放进动画。同年,《料理鼠王》获得奥斯卡奖、安妮奖以及金球奖的最佳动画长片奖项。

2009年5月29日,皮克斯的第十部电影——《飞屋环游记》上映,这是戛纳电影节首部动画开幕影片,也是皮克斯的首部3D影片。本片在烂番茄和IMDB上取得较高的评价。同年,《机器人总动员》获得奥斯卡和金球奖的最佳动画长片奖。

2010年6月18日,与上一部玩具系列片相隔11年的《玩具总动员3》上映,这是皮克斯首部在3D和IMAX影院同时上映的影片。对纯洁童年的美好回忆,使其票房创下了动画史的最高纪录(全球票房超10亿美元),内容更是达到新高度。同年,《飞屋环游记》夺得奥斯卡最佳配乐和最佳动画长片奖。

历年票房

【玩具总动员】(Toy Story), 1995年11月22日上映。IMDB评分: 8.2

预算金额: \$30,000,000

美国首映: \$29,140,617

美国票房: \$191,796,233

海外票房: \$170,162,503

全球票房: \$361,958,736

【虫虫危机】(A Bug's Life), 1998年11月27日上映。IMDB评分: 7.3



预算金额: \$45,000,000

美国首映: \$33,258,052

美国票房: \$162,798,565

海外票房: \$200,600,000

全球票房: \$363,398,565

【玩具总动员2】(Toy Story 2), 1999年11月24日上映。IMDB评分: 8.0

预算金额: \$90,000,000

美国首映: \$57,388,839

美国票房: \$245,852,179

海外票房: \$239,876,603

全球票房: \$485,728,782

【怪物公司】(Monsters, Inc.), 2001年11月2日上映。IMDB评分: 8.0

预算金额: \$115,000,000

美国首映: \$62,577,067

美国票房: \$255,873,250

海外票房: \$273,100,000

全球票房: \$528,973,250

【海底总动员】(Finding Nemo), 2003年5月30日上映。IMDB评分: 8.2

预算金额: \$94,000,000

美国首映: \$70,251,710

美国票房: \$339,714,978

海外票房: \$528,179,000

全球票房: \$867,893,978

【超人总动员】(The Incredibles), 2004年11月5日上映。IMDB评分: 8.1

预算金额: \$92,000,000

美国首映: \$70,467,623

美国票房: \$261,441,092