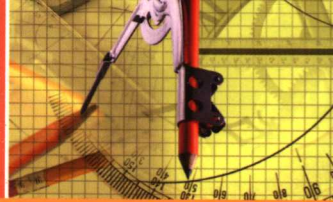


中等职业教育电子信息类专业

“双证课程” 培养方案配套教材



Computer

Education

Authorization

Certification

国家信息化
计算机教育认证

CEAC

指定教材

Flash

二维动画制作

基础教程

■ CEAC 信息化培训认证管理办公室 审定

■ 温谦 编著

人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

中等职业教育电子信息类专业

“双证课程” 培养方案配套教材

Computer

Education

Authorization

Certification

Flash

二维动画制作

基础教程

■ CEAC 信息化培训认证管理办公室 审定

■ 温谦 编著

人民邮电出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

Flash 二维动画制作基础教程 / 温谦编著. —北京: 人民邮电出版社, 2006.7
中等职业教育电子信息类专业“双证课程”培养方案配套教材
ISBN 7-115-14662-4

I. F... II. 温... III. 二维—动画—图形软件, Flash—专业学校—教材
IV. TP391.41

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2006) 第 071836 号

内 容 提 要

本书是中等职业教育电子信息类专业“双证课程”培养方案配套教材, 同时也是“CEAC 国家信息化计算机教育认证”的指定教材, 具有鲜明的特色。

本书以二维动画制作软件 Flash 为基础, 通过丰富的实例详细介绍了二维动画的制作方法和技巧。本书主要内容包括二维动画制作基础及动画制作流程、Flash 8 基本操作、绘图基础、动画基础、元件和实例、高级动画、声音处理、编程基础等, 以及各种常用的动画制作软件。

本书结构清晰, 实例讲解详细, 并在课后配有丰富的上机操作和练习题, 适合作为中等职业学校的教材, 也可供动画爱好者自学使用。

中等职业教育电子信息类专业“双证课程”培养方案配套教材

Flash 二维动画制作基础教程

- ◆ 审 定 CEAC 信息化培训认证管理办公室
编 著 温 谦
责任编辑 王文娟
- ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号
邮编 100061 电子函件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京鸿佳印刷厂印刷
新华书店总店北京发行所经销
- ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 14
字数: 339 千字 2006 年 7 月第 1 版
印数: 1—5 000 册 2006 年 7 月北京第 1 次印刷

ISBN 7-115-14662-4/TP · 5339

定价: 22.00 元

读者服务热线: (010)67132692 印装质量热线: (010)67129223

中等职业教育电子信息类专业“双证课程”培养方案配套教材

编 审 委 员 会

顾 问 黄 尧 陈 伟 刘来泉 李怀康 马叔平 余祖光

姜大源 顾 翀 高 林 刘 杰 周 明 王文权

吕忠民 张 方

主 任 和 枫 刘培俊 蒋 伟

副 主 任 吴玉琨 杨 克 陈星火 魏雪萍

课程审定 张 瑚 李 红

行业审定 洪京一 许 远

秘 书 长 马 旭 曹洪波 杨春慧



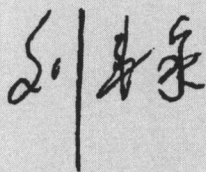
我很高兴看到，根据全国哲学社会科学“十五”规划课题“职业教育与就业准入制度互动关系研究”成果之一的“职业教育‘双证课程’解决方案及开发方法”，编制出了《中等职业教育电子信息类专业“双证课程”培养方案》。该培养方案的系列配套教材，将由人民邮电出版社与高等教育出版社出版。

中等职业教育肩负着为社会主义建设培养数以亿计的高素质劳动者的历史任务。全面建设小康社会，走新型工业化道路，提高产业竞争力，推进城镇化，解决“三农”问题，促进就业和再就业，对提高劳动者素质、加快技能型人才培养提出了迫切要求。

为适应经济社会迅速变革的需要，职业教育应坚持以学生为中心、以能力为本位的原则，增强服务经济社会发展和人的发展的能力。以服务为宗旨，以就业为导向，面向社会和市场办学，深化办学模式和人才培养模式改革，提高教育教学质量，是职业教育一项长期的任务。中等职业教育要根据行业企业需求，设置专业、开发课程，推进精品课程和精品教材建设。紧跟当今世界行业企业生产和技术进步的要求，不断更新教材和教学内容，增强职业教育的适应性和针对性。实行产教结合，加强校企合作，积极开展“订单式”培养。优化课堂教学和实训环节，强化就业技能和综合职业能力培养，大力推行学历证书和职业资格证书教育。

《中等职业教育电子信息类专业“双证课程”培养方案》及其系列配套教材，是国家信息化培训认证管理办公室和中国职业技术教育学会合作的结果，是进行电子信息类专业建设和课程改革的有益探索。这种由电子信息领域教育专家和信息产业行业部门合作，在对信息产业人才需求进行分析的基础上，有针对性地设计出符合产业发展需求的技能型人才培养方案，编写出配套教材并由行业部门颁发相应的职业证书，将有利于提高学生的职业能力，有利于职业学校人才培养“适销对路”，有利于教育更好地为行业企业服务。在国内还少有成套方案、成熟经验的情况下，能在较短的时间内编写出系列教材及相应的电子立体教学资源，实属难能可贵。

希望这套教材的出版，对中等职业教育电子信息类专业建设有所裨益和推动，并再接再厉，在不断借鉴国内外经验的基础上，在教育教学中不断改革和实践，以期该套教材日臻完善。



本序作者为中国职业技术教育学会常务副会长

全国哲学社会科学“十五”规划重点课题
“职业教育与就业准入制度互动关系研究”成果

中等职业教育电子信息类专业“双证课程”培养方案配套教材 出版说明

我国的中等职业教育肩负着为社会主义建设培养高素质劳动者的历史任务。要完成这个历史重任，职业教育应增强服务于社会经济发展的意识，要从学科本位向就业与职业技能为本位转变。职业学校要坚持以服务为宗旨，以就业为导向，面向社会、面向市场办学，深化办学模式和人才培养模式改革，努力提高职业教育的质量和效益。

在职业教育中，国家提倡学历证书和职业资格证书并举的双证书制度。双证书制度作为沟通职业教育与行业用人需求，联系职业教育与劳动就业制度的桥梁，起到越来越重要的作用，是促进职业学校学生就业的重要举措之一。

我们认为，要用“双证书”制度去推动职业学校人才培养模式的转变，切实起到就业促进作用，需要职业教育工作者、行业企业专家、相关政府部门或行业组织共同努力。科学、理智地选择各类职业认证及培训教学资源，是在“双证书”制度实施过程中，落实职业教育科学发展的重要举措。

课题组在中国职业技术教育学会、信息产业部信息化培训认证管理办公室的指导下，在教育行政部门、劳动保障行政部门有关领导和学者的支持下，研发成功了《中等职业教育电子信息类专业“双证课程”培养方案》。该方案于2005年通过中国职业技术教育学会、信息产业部信息化培训认证管理办公室组织的专家鉴定。根据该方案，我们组织编写了《中等职业教育电子信息类专业“双证课程”培养方案配套教材》，并同时列入“教育部职业教育与成人教育司规划教材”和“劳动保障部全国职业培训与技能鉴定教材”，分别安排在高等教育出版社和人民邮电出版社出版。

本套教材努力贯彻了课程改革的成果，突出行业需求，符合教学管理要求，是当前中等职业教育教学改革与创新思想的集中体现。主要表现在以下几点。

(1) 依据行业企业需求开发。配套教材根据信息产业发展对复合型高技能人才需求的特点，结合了信息产业部最新推出的“CEAC-院校IT职业认证证

书”标准要求开发，通过该认证则表明持证人具备了相应认证的技术水平和应用能力，可以作为相关岗位选聘人员、技术水平鉴定的参考依据。将其引入学历教育，可以使中职学生在不延长学制的情况下，同时获得职业资格证书，提高就业的竞争力。

(2) 依据最新专业目录开发。配套教材以教育部最新制定的《中等职业教育专业目录》中的电子信息类专业设置为依据，进行专业课程建设。根据行业的职业认证证书的要求，在每个专业的培养方案中，有 3~5 门课程与相应的职业认证要求直接对应。

通过对电子信息行业的行业职业分析，我们重点开发了一系列职业专项能力教材（因为职业专项能力采用循序渐进的方式进行培养，反映了某项职业专门技术从易到难的训练过程，也是理论学习从简到难的过程，故又称为“链式课程”（Chain Curriculum）教材）和配套的立体化教学资源，以保证这些课程的授课质量。

为了调动广大中等职业学校的优秀教师参加该系列教材编写的积极性，我们对相关教材的出版采取“滚动机制”，除了组织示范性链路课程的配套教材的出版外，还接受有关教师按照“培养方案”的要求并结合自身教学实践编写的教材的投稿，经过审查合格后，作为课题的研究成果，列入出版规划。热忱欢迎广大中等职业院校电子信息类教师和我们更加深入地研究、引进、摸索、总结 IT 类专业与课程开发经验，通过推广开发的课程，树立 IT 职业教育品牌，推动中职教育课程的改革引向深入。

《中等职业教育电子信息类专业“双证课程”培养方案配套教材》编委会秘书处设在信息产业部 CEAC 信息化培训认证管理办公室。

本系列教材是集体的智慧，集体的著作，参加本书编撰工作的人员对社会各界的支持表示感谢。同时，我们热忱欢迎其他的职业资格证书和培训证书的管理机构与我们积极合作，设计出更多的证书体系与课程体系的接口方案。

由于作者学识水平所限，编写时间仓促，本书不可避免地存在这样那样的不足，希望专家、同行、学者给予批评指正。

第 1 章 二维动画概述	1
1.1 动画片的制作流程	2
1.1.1 策划与预算	2
1.1.2 编剧与审稿	3
1.1.3 导演初稿	3
1.1.4 原画设计	4
1.1.5 动画设计	4
1.1.6 色彩设计与上色	5
1.1.7 特效制作	6
1.1.8 剪接	6
1.1.9 音响制作	6
1.1.10 其他	7
1.2 经典动画片展示与赏析	7
1.2.1 中国动画	7
1.2.2 日本动画	8
1.2.3 欧美动画	10
1.3 习题	12
第 2 章 Flash 8 中文版基础	15
2.1 Flash 8 基础	16
2.1.1 Flash 8 涉及的基本概念	16
2.1.2 Flash 8 的主界面	17
2.1.3 工具栏	17
2.1.4 场景	18
2.1.5 “库”面板	22
2.1.6 网格和标尺	24
2.1.7 预览和发布	25
2.2 Flash 8 动画制作流程	26
2.2.1 设置舞台尺寸	26
实例 1 图像渐变动画 (一)	26
2.2.2 导入、创建、插入动画对象	27
实例 2 图像渐变动画 (二)	27
2.2.3 设置动画效果	28
实例 3 图像渐变动画 (三)	28
2.2.4 动画文件的保存、预览、输出与发布	29

3.5.3	创建动态文本	73
3.5.4	创建输入文本	74
3.5.5	打散文本	74
实例 10	特效文字	75
3.6	上机实践：制作蜂巢	76
3.7	习题	77
第 4 章	Flash 8 基础动画	79
4.1	形状补间动画	80
4.1.1	形状补间动画的概念	80
4.1.2	形状补间动画的属性面板	81
4.1.3	使用形状提示	82
实例 1	生日快乐	82
实例 2	三维动画	87
4.2	动作补间动画	89
4.2.1	动作补间动画的概念	89
4.2.2	动作补间动画的属性面板	91
实例 3	滚动的小球	92
实例 4	Banner 动画	94
4.3	逐帧动画	99
4.3.1	逐帧动画在时间帧上的表现形式	99
4.3.2	绘图纸功能	100
实例 5	渗漏的水滴	101
实例 6	飞行的小鸟	103
4.4	上机实践：可爱的小鸡	105
4.5	习题	106
第 5 章	Flash 8 元件和实例	109
5.1	元件和实例的概念	110
5.1.1	元件的类型	111
5.1.2	创建元件的方法	112
5.1.3	创建公用元件库	113
实例 1	旋转的风车	114
实例 2	日出日落	120
5.2	管理和使用“元件库”	124
实例 3	洋葱皮效果	125

8.2.1 函数	184
8.2.2 运算符	185
8.2.3 控制语句	185
实例 3 飘落的花瓣	185
实例 4 下载进度	189
8.3 上机实践：探照灯	195
8.4 习题	196
第 9 章 二维动画常用软件	199
9.1 Animo	200
9.2 Toon Boom Studio	201
9.3 RETAS	202
9.4 Animation Stand	203
9.5 CTP	203
9.6 Motion	204
9.7 习题	205
附录 习题参考答案	207

Computer

Education

Authorization

Certification



第1章

二维动画概述

本章知识点

- 动画片的制作流程
- 经典动画片展示与赏析

本章导读

这一章中，主要介绍动画的制作流程以及对经典动画片的分析，对于本书的学习者来说，这些内容还不足以很快进入到实践阶段，其目的只是使读者能够对整个行业有所了解，为以后的学习打下基础。

本书素材可在人民邮电出版社网站 (<http://www.ptpress.com.cn>) 下载。

1.1 动画片的制作流程

动画片的制作，并不是一个人或者一群人拍脑袋的发明创作，而是一个团队有规划的集体运作。在本节中要学习的就是动画片制作流程所包含的内容。

1.1.1 策划与预算

在进行动画制作之前，在动画片的主题、面向人群、表现形式、生产方式等方面，都需要做出仔细的规划。这些都与动画片的运作方式相关。对于动画片来说，通常有两种运作方式。

第一种运作方式如图 1-1 所示，具有发行能力的客户会聘请动画制作公司，告诉制作公司他们需要动画的人群定位、媒体选择和所达到的目的，同时客户还会提供相关的参考范本，以及故事内容初步设计，有些公司会将完整的文字故事情节提供给制作公司进行协商。

第二种运作方式如图 1-2 所示，动画公司决定制作一部动画产品，但是通常并没有足够资金运作，这时他们会寻求赞助商给予投资。对于产业化较为充分和成熟的美国来说，通常制作公司会先制作出一个样片。动画公司会花费大量的精力制作样片，通过样片展示出他们的创意和能力，吸引赞助商的注意，说服赞助商给他们投资。

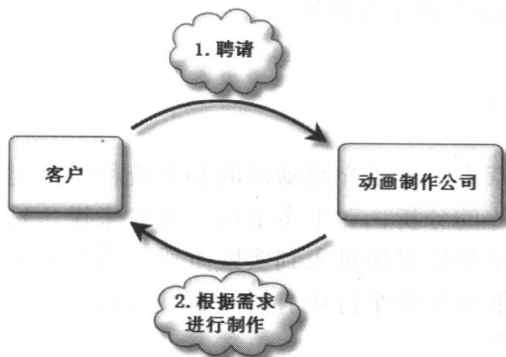


图 1-1 第一种运作方式

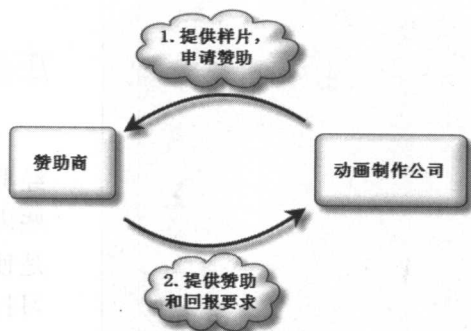


图 1-2 第二种运作方式

要制作出高水平的动画片，所需的人力、物力是相当大的，因此在真正制作一部动画片之前，制作公司一定会进行尽可能精确的成本收益分析，确定制作预算。

简单来说，假设某一家影视公司估计一部动画作品，以 DVD 的形式销售，他们预计可以卖出 20000 张，假设售价为 20 元/张，制作成本预算为 40%。那么下面就是他们的简单预算计算。

① 收入： $20 \text{ 元} \times 20000 \text{ 张} = 400000 \text{ 元}$ ，共计有 40 万元的收入。

② 制作经费： $40 \text{ 万元} \times 40\% = 16 \text{ 万元}$ 。

那么，就共有 16 万元的制作经费。这样说来，计算似乎并不复杂，但是实际上，如何估计

一部动画作品的销量并不是一件容易的事情，它涉及的因素非常多。确定预算后，才可以根据资金情况来决定后面的各个环节使用什么样的制作方式。

1.1.2 编剧与审稿

完成上面的步骤之后，就可以开始编写剧本了，这也是非常重要的步骤，以后的所有的美术设计、动画制作和程序编写均要按照剧本来构图。因此不管动画片是什么题材，剧本的编写在制作过程中占了相当重要的角色。

剧本的写作并不是一件简单的事。为动画片编写剧本不同于通常的小说写作。因为为动画片编写剧本时，所有的人物动作及感情都需要以旁观者的身份详细描述，否则后面的设计将无法顺利进行。举个实际例子，像如图 1-3 所示的诸葛亮。在文学作品中，只要写“诸葛亮悠闲自得地摇着鹅毛扇子”就可以让读者体会到意境。但是如果在剧本中也这么写，那么人物设计师就无从下手了。

剧本中应该这么写：“诸葛亮悠然自得地闭着双眼，下巴微微前推，胡子成‘人’字形翘起，右手拿着鹅毛扇子轻轻摇动”，这样才能让下一步的设计师画出你想要的内容。因此，动画片的编剧是一个需要很高水平和经验的工作。



图 1-3 诸葛亮的形象

1.1.3 导演初稿

完成了文字剧本的编写之后，下一步就要进行美工设计。分镜师们根据剧本的内容进行分析，确定美术风格，绘制各个分镜头的草图，用简单的线条勾画出来。

图 1-4 所示的称为“分镜头图”，又称为“故事板”（Story Board），简单来说就是“以图像呈现的剧本”。分镜头图不需要非常精确地将人物造型画出来，只要能让后面的工作人员看懂就可以了。尽管如此，分镜头图设计师还是需要事先练习每一部作品人物造型和了解作品的特色才能让原画设计师靠着分镜头图正确地画出每一集所需的镜头。

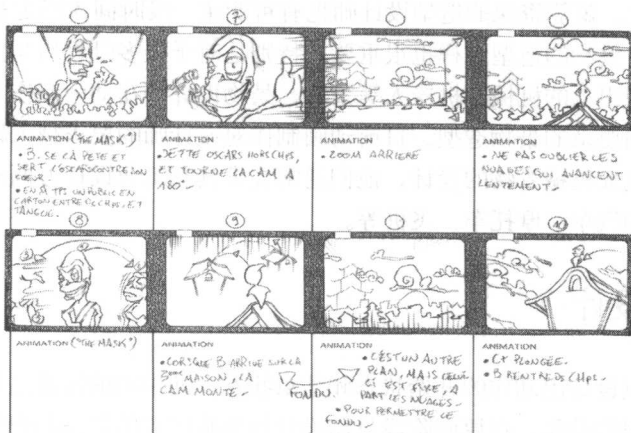


图 1-4 分镜图

1.1.4 原画设计

在这一阶段，原画设计师负责根据剧本和草图，将人物和景物的造型设计出来。对于动画作品来说，具有魅力的人物造型是使作品更吸引人的重要因素。图 1-5 所示的就是人物的一个原画。

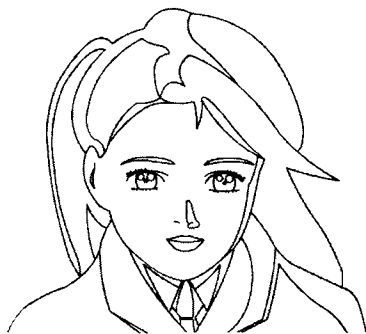


图 1-5 人物原画

在人物造型创作中有两种类型。如果是在漫画书的基础上进行加工，那么就可以使用第一种方法——改编。这种情况下人物和风格是已经定型的，要注意以下 3 个问题。

(1) 漫画是静态的作品，人物的线条及服饰可以比较复杂以加深作品的美感。但是制作动画时，为了节省制作时间，需要将原作人物的线条简化。如果用绘制漫画的方法来绘制动画，那么花费的时间成本是非常巨大的。

(2) 漫画中的人物着色不必将每一笔线条连接。但是如果要在动画中着色，就必须对原来的人物造型进行修改，连接所有的线条以便着色人员填色。

(3) 有一些原作漫画人物造型并不适用于动画作品。为了提高制作效率，原作动画在着色及动画造型上，需要另外聘用动画人物设计师。

另一种创作就是完全根据要求创造出人物形象。原案人物的设计案在交给人物设计师设计时都只是文字及导演口头上的指令。所以设计师只有靠剧本及自己绘图的能力来凭空设计出能够衬托出作品故事魅力并令人印象深刻的人物。此外，还要考虑制作效率问题而不能画出线条太复杂的人物。因此，就算资深的造型设计师也有可能花一段时间才能定稿。

除了人物之外，景物的造型同样也很重要，特别是对于很多以科幻为主体的动画片，里面经常会出现很多设想出来的机械、机器人等景物，景物设计师在动画制作上必须考虑到很多因素来设计每一部动画要求的景物造型。目前动画制作对设计师的要求越来越高，专业的景物设计师中有的专门来完成机械景物的设计，他们通常要求具有工业设计方面的知识，并且对机械有很浓厚的兴趣，如汽车、摩托车、飞机等。

1.1.5 动画设计

在原画阶段，只设计出动作的开始状态和结束状态，而中间的过渡过程则由动画师完成。例如，一个人物睁眼的动作，在原画阶段只需设计好眼睛闭着的状态和眼睛完全睁开的状态。而在动画过程中，需要中间的过渡过程，这就需要由动画师来完成，如图 1-6 所示。

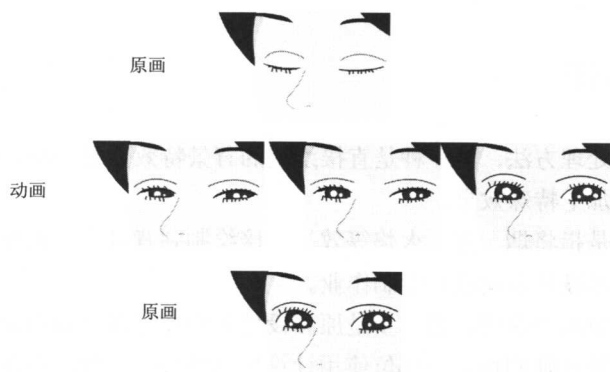


图 1-6 眨眼的动画过程

动画师是动画行业中非常辛苦的工作，完成的多是重复性很强的工作。动画师是清理线条及画分格画面的基层员工。在画完主要镜头画面后，动画师从原画师的手里接过任务，开始清理线条，绘制出过渡动作。完稿的分格动作需要经过动画检查人员检查，确认没有问题后，才能交给上色人员着色。画多少张分格都由原画师事先指定好，所以动画师并不须要思考主镜和主镜之间要画几张分格动画。

1.1.6 色彩设计与上色

动画师完成的图纸只是线勾图，而下一步要做的事情，就是进行填色处理。实际上在这一步中又分为两个步骤。

首先要进行色彩设计。所有的人物造型及景物造型设计完成之后，导演及造型设计师必须和色彩设计师共同确定人物的色彩，如人物头发、各场合衣服，或者汽车外壳的颜色等。色彩设计必须配合整篇作品的色调来设计人物的颜色，如图 1-7 所示。

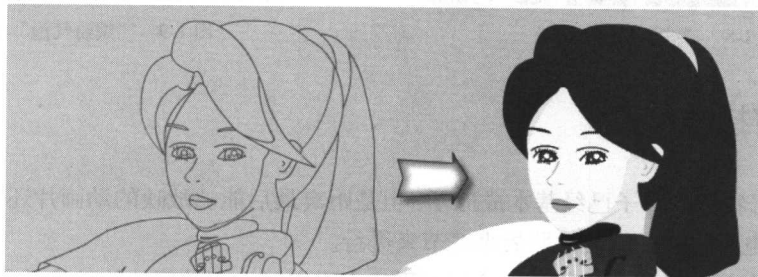


图 1-7 上色

目前可以使用各种色彩处理软件来进行着色。各种软件处理色彩的方式是不同的。在同一部影片中，需要指定相同的上色软件。随着软件技术的进步，目前的色彩选择范围和处理能力不断地提高，专业人员的素质也显得更为重要。

上色人员的工作是在每一幅图中进行着色。他们需要按色彩设计师指定的色彩在原画师指定的部位进行颜色填充。随着计算机的发展，制作过程数字化后，上色人员的工作是通过计算机来完成的，基本流程是，首先用扫描仪将原画和动画线稿存进计算机，然后清理线条，最后按指定的色彩上色。

1.1.7 特效制作

特效通常有两种处理方法，第一种是直接绘制的背景特效，另一种是使用计算机软件在上完基本色后的镜头里加上特殊效果。

第一种背景特效是指将烟、雾、火焰等效果直接绘制到背景中，表现的方式需事前在分镜头图里指定好，交给美术设计公司进行绘制作业。

第二种方式则需要两个步骤，第一步是原画设计师们在主镜里画出需要特效的部分，第二步是上色之后在原画设计师们指定的部位使用计算机软件加上特效。而在 Flash 当中，强大的脚本功能不仅可以通过循环、复制、嵌套、迭代的方式来代替复杂的手工操作，还可以使用随机函数，使得每次播放时的特效都有所不同。图 1-8 所示的“缤纷气泡”特效就是一个例子。

下面介绍“缤纷气泡”的制作原理。设计师只要绘制出如图 1-9 所示的一个半透明气泡原型，转换成元件交给程序员就可以了。而程序员则将为原型添加动作脚本，使得它每隔零点几秒就复制一次，并随机设置气泡的颜色、大小、运动速度等，气泡就自动在舞台上飞舞起来了。只要改变原型的内容，就可以制作出落叶、落花、蝴蝶飞舞、星光闪烁等特效。



图 1-8 “缤纷气泡”特效

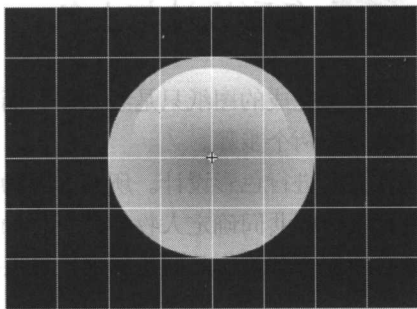


图 1-9 “缤纷气泡”的原型

1.1.8 剪接

至此，加好特效的片子已经基本成形了，但是距离最后能够放映的动画片还需要进行剪辑，这就像是拍摄电影一样，需要按照故事情节来进行。

剪辑是一个非常重要的步骤，它在很大程度上决定了一部动画片的最终效果。通常导演会根据分镜头图给予剪接人员指示。例如，调整某些镜头的时间长短，或者移动某些镜头的位置。这个过程需要反复观看和更换调整镜头，因为在设计剧本和分镜头的时候，即使考虑得再周全，但毕竟是想像出来的效果，和真实做出来的效果总是有些差距，因此总有一些需要调整的地方。

1.1.9 音响制作

音响制作大致分成人物配音、音乐和音效 3 个部分。

对于角色配音来说,就是将剧本分派给饰演各角色的配音演员,然后在录音棚中进行录音。当然这通常就像一部电影或电视剧一样,配音演员也是很重要的。例如,一些投入比较大的动画片,都会聘请大牌明星演员来完成配音工作。

另外,优美的主题音乐也是吸引人们观赏的重要因素。很多人们熟悉的动画片的音乐已经广为流传了,如《狮子王》、《阿拉丁》中的音乐都是大家耳熟能详的音乐。

此外就是音效的处理,它也很重要。因为在一部影片中,除了说话的声音以外,还有很多声音需要加入,如风声、雨声、海浪声、动物的叫声、汽车引擎的声音、机械运转的声音等。

最后,所有的声音处理完成以后,还需要再合成到影片中,从而制作成一部最终的作品。

1.1.10 其他

尽管经过上面这么多复杂的步骤,制作出了一部能够放映的动画片,但是距离真正的成功,还有很多工作要做,如市场的宣传推广、各种销售渠道的运作等,都是需要花费大量人力和财力的。因此,要制作出一部成功的动画片,是一个很复杂的系统工程,需要很多人员的共同努力和配合,才能达到理想的状态。

1.2 经典动画片展示与赏析

在本节中,将展示一些多年来出现的经典的成功动画片。通过对它们的展示,可以熟悉一下不同风格的动画片及其一些相关的知识。

Flash 动画艺术来源于传统动画。如果要制作出优秀的 Flash 动画,那么有必要好好研究与借鉴传统动画。无论是国产动画,还是从日、韩、欧、美输入的作品,都可以为以后的工作提供灵感。

1.2.1 中国动画

文化是带有民族性的,影视动画也是如此。中国的动画设计师们,在 Flash 动画的创作上,也应当继承与发扬祖国的文化。中国有很多优秀的传统动画,它们伴随着新一代的成长,在人民的心中留下了不可磨灭的烙印。

1. 《三个和尚》

“寓教于乐”是很多艺术品的目标。像《三个和尚》本来是口头流传的故事,而一旦做成了动画,尽管中心思想不变,但是在表现形式上却又能够推陈出新,倾倒众人。如图 1-10 所示。

“一个和尚挑水吃,两个和尚抬水吃,三个和尚没水吃”,这部动画的脍炙人口程度已经无需多说了。其中的人物造型在传统的唯美上有了很大突破,简单的线条勾勒令人耳目一新。而作为一部从头到尾都没有一句台词的影片,其中的配乐就大显功力了,至今都能在音乐会上听到其中插曲音乐的演奏,甚至还有为此故事作的流行歌曲。