

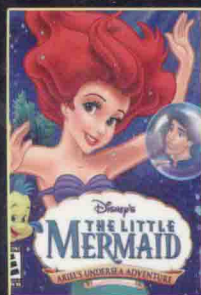
高 等 院 校 公 选 课 系 列 教 材

ANIMATION

经典动漫作品欣赏

JINGDIAN DONGMAN ZUOPIN XINSHANG

汤晓颖 刘文煜 王丽军 编著



重庆大学出版社

<http://www.cqup.com.cn>

014059841

高等院校公选课系列教材

总主编 罗胜京

J954-43
64



经典动漫作品欣赏 ANIMATION

汤晓颖 刘文煜 王丽军 编著

重庆大学出版社



北航

C1746802

J954-43
64

图书在版编目(CIP)数据

经典动漫作品欣赏 / 汤晓颖, 刘文煜, 王丽军编著.

-- 重庆: 重庆大学出版社, 2014.7

高等院校公选课系列教材

ISBN 978-7-5624-7393-0

I. ①经… II. ①汤… ②刘… ③王… III. ①动画片
— 鉴赏 — 世界 — 高等学校 — 教材 IV. ①J954

中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第114616号

高等院校公选课系列教材

经典动漫作品欣赏

汤晓颖 刘文煜 王丽军 编著

策划编辑: 张菱芷 蹇佳

责任编辑: 席远航 版式设计: 三间田+卜春晓 胡越

责任校对: 谢芳 责任印制: 赵晟

*

重庆大学出版社出版发行

出版人: 邓晓益

社址: 重庆市沙坪坝区大学城西路21号

邮编: 401331

电话: (023) 88617190 88617185 (中小学)

传真: (023) 88617186 88617166

网址: <http://www.cqup.com.cn>

邮箱: fxk@cqup.com.cn (营销中心)

全国新华书店经销

重庆升光电力印务有限公司印刷

*

开本: 787×1092 1/16 印张: 7.75 字数: 177千

2014年7月第1版 2014年7月第1次印刷

印数: 1—3000

ISBN 978-7-5624-7393-0 定价: 40.00元

本书如有印刷、装订等质量问题, 本社负责调换

版权所有, 请勿擅自翻印和用本书
制作各类出版物及配套用书, 违者必究

总 序 >>>

追溯高等教育发展的历史,人们不难发现,无论时代如何变化,科学如何发展,知识如何更新,培养什么样的人,如何培养人,始终是高等教育发展研究的主题。进入 21 世纪,社会竞争日益激烈,对大学生的要求也越来越高,当代大学生必须注重素质教育,注重全面发展,才能适应社会的需求。

为了在高等教育中践行全面发展的教育理念,我们组织了全国高校有丰富教学经验的专家学者,精心策划,共同编写了这套高等院校公选课系列教材,其宗旨是以人的全面发展为目标,以提高学生综合素质为重点,为高等学校学生提供集科学性、知识性和趣味性于一体的系列教材,为培养社会所需要的复合型人才尽我们的绵薄之力。

众所周知,公选课不是专门知识的简单堆砌与灌输,而是学科知识的融会贯通与思维方式的开放式转换,不是冰冷逻辑的推演与永无休止的解题,而是人类智慧历史轨迹的描述和人文精神的启迪。有人说,一流的大学一定要有一流的公选课,一流的公选课要为学生成长搭建跨学科平台。作为编著者的我们深以为然。

因此,该公选课系列丛书以提高学生的创新能力、思辨能力和鉴赏能力为主,体系结构新颖,难度适宜,实用性强,主要涵盖了艺术设计、文学修养、时尚文化、科学技术和技艺实践五大类。其特点:一是立意新颖,大部分教材内容都选取了各学科最新成果和信息,以适应学生把握新文化和知识的需求;二是尊重个性差异,鼓励学生个性发展,激发兴趣,发挥主动的精神,从而达到挖掘学生的个性潜能;三是知识覆盖面广,以更开放和宏观的视角来介绍各学科知识,适应学生知识拓展的需求;四是内容朴实,语言精练,篇幅适中,选图精美,便于学生理解和接受,可操作性强。整套教材以学科综合知识为基础,在普及专业知识的同时,促进学生审美和鉴赏能力等综合素养的进一步提高。

在本系列丛书出版之际,是为序。

广东工业大学 硕士生导师 罗胜京

2013 年 1 月

CHAPTER 1



JINGDIANDONGMAN ZUOPINXINSHANG

目 录 >>>

第 1 章 动漫艺术概论

- 1.1 动漫艺术与动漫语言 / 2
 - / 1.1.1 关于动漫艺术 / 1.1.2 动漫语言与表达 / 1.1.3 动漫的视听语言 /
- 1.2 动漫的现代艺术特征 / 6
 - / 1.2.1 虚拟性特征 / 1.2.2 技术性特征 / 1.2.3 综合性特征 /
- 1.3 现代动漫的发展走向 / 7
 - / 1.3.1 民族与传统 / 1.3.2 题材的传承与突破 / 1.3.3 改编名著 /

第 2 章 动漫作品的创意与表现

- 2.1 动漫作品的创作方法 / 16
 - / 2.1.1 联想与综合 / 2.1.2 多概念的组合 / 2.1.3 概念关系的错位 /
 - / 2.1.4 大小与空间 /
- 2.2 动漫作品的表现手法 / 24
 - / 2.2.1 二维绘画语言 / 2.2.2 三维电脑制作 / 2.2.3 综合材料动画 /
 - / 2.2.4 偶类动画 /
- 2.3 动漫制作实践分析 / 34
 - / 2.3.1 突破常规的动画情景的开发实践 / 2.3.2 突破常规的动画角色的开发实践 /

第3章 美国经典动漫作品赏析

- 3.1 开创时期(1907—1937) / 38
 - / 3.1.1 威利号汽船 / 3.1.2 大力水手 /
- 3.2 美国动画片发展初期(1937—1949) / 41
 - / 3.2.1 白雪公主 / 3.2.2 超人 /
- 3.3 美国动画第一次大繁荣时期(1950—1966) / 43
 - / 3.3.1 仙履奇缘(灰姑娘) / 3.3.2 爱丽丝梦游仙境 /
- 3.4 美国动画的蛰伏期(1967—1988) / 45
 - / 3.4.1 小熊维尼历险记 / 3.4.2 忍者神龟 /
- 3.5 美国动画的第二次大繁荣时期(1989年至今) / 47
 - / 3.5.1 小美人鱼 / 3.5.2 玩具总动员 / 3.5.3 冰河世纪 / 3.5.4 功夫熊猫 /

第4章 日本经典动漫作品赏析

- 4.1 战前草创时期和战后探索时期(1917—1974) / 54
 - / 4.1.1 铁臂阿童木 / 4.1.2 森林大帝 /
- 4.2 题材确定时期(1975—1982) / 57
 - / 4.2.1 宇宙战舰大和号 / 4.2.2 机动战士高达 / 4.2.3 哆啦A梦 /
- 4.3 画面突破期(1983—1987) / 60
 - / 4.3.1 超时空要塞剧场版可曾记得爱 / 4.3.2 风之谷 / 4.3.3 天空之城 /
- 4.4 风格分化、多元化发展时期(1988年至今) / 63
 - / 4.4.1 阿基拉 / 4.4.2 回忆三部曲 / 4.4.3 龙猫 / 4.4.4 蜡笔小新 / 4.4.5 红猪 /
 - / 4.4.6 灌篮高手 / 4.4.7 幽灵公主 / 4.4.8 千与千寻 / 4.4.9 千年女优 / 4.4.10 秒速5厘米 /

第5章 中国经典动漫作品赏析

- 5.1 早期探索期（1949年之前） / 76
 - / 5.1.1 骆驼献舞 / 5.1.2 铁扇公主 /
- 5.2 蓬勃发展时期（1949—1965） / 78
 - / 5.2.1 乌鸦为什么是黑的 / 5.2.2 神笔马良 / 5.2.3 骄傲的将军 / 5.2.4 猪八戒吃西瓜 / 5.2.5 鲤鱼跳龙门 / 5.2.6 小蝌蚪找妈妈 / 5.2.7 大闹天宫 /
- 5.3 发展缓慢时期（1966—1977） / 84
 - / 5.3.1 放学以后 / 5.3.2 小号手 /
- 5.4 中国改革开放后（1978—1998） / 85
 - / 5.4.1 阿凡提的故事 / 5.4.2 哪吒闹海 / 5.4.3 三个和尚 / 5.4.4 天书奇谭 / 5.4.5 葫芦兄弟 /
- 5.5 探索尝试期（1999年至今） / 90
 - / 5.5.1 宝莲灯 / 5.5.2 白鸽岛 / 5.5.3 喜羊羊与灰太狼 /
- 5.6 中国香港经典动画 / 93
 - / 5.6.1 老夫子 / 5.6.2 麦兜故事 /

第6章 欧洲经典动漫作品赏析

- 6.1 英法德经典动漫作品 / 98
 - / 6.1.1 英国经典动漫作品赏析 / 6.1.2 法国经典动漫作品赏析 / 6.1.3 德国经典动漫作品赏析 /
- 6.2 俄罗斯经典动漫作品 / 107
 - / 6.2.1 一个犯罪的故事 / 6.2.2 老人与海 / 6.2.3 开心球 /
- 6.3 北欧经典动漫作品 / 110
 - / 6.3.1 捷克经典作品赏析 / 6.3.2 比利时经典作品赏析 / 6.3.3 丹麦经典作品赏析 /

第1章

动漫艺术概论

DONGMAN YISHU GAILUN

1.1 动漫艺术与动漫语言	/002
1.2 动漫的现代艺术特征	/006
1.3 现代动漫的发展走向	/007

动漫艺术与动漫语言

1.1.1 关于动漫艺术

动漫，狭义上讲，指使用电影镜头语言绘制的漫画；广义上说，就是动画和漫画两种艺术载体的总称。

如果就动画和漫画关于图画叙事的传统来说，动画的起源可以追溯到西班牙阿尔塔米拉的洞穴壁画“奔跑的野猪”。“动画”又称“卡通”，早期的含义是指用绘画语言讲述故事的电影形式，字面上的解释就是活动的、被赋予生命的图画。随着科技的进步和动画产业的发展，其意义已经大大超越了传统的含义，现在的含义更倾向于技术层面的解释，并且越来越多地渗透到人们的生活中。

在《中国电影大辞典》中对动漫艺术也有这样的解释：用图画表现电影艺术形象的一种美术影片。这种影片可以展示形体的任意变化和动物、景物、器物的拟人活动，充分发挥了真人实物难以表达的想象、夸张和幻想。

总的来说，动漫艺术的定义主要包括了技术层面和美学层面，也就是逐格摄影和美术表现形式。

1.1.2 动漫语言与表达

动画语言是一个集合体，主要包括了视觉和听觉两个层面，这也是现今影视艺术主要的艺术传达方式。在电影艺术中，视听语言以影像和声音为载体表达创作者的意图和思想，从而达到与受众的沟通和交流。不同的语言文字有其各自的语言规范，同样视听语言也有着其表述方法和规律。而且，动画片高度的虚拟性和夸张性决定了其视听语言的独特之处。

动画语言的表达首先要确定好画面分镜头脚本。动画的分镜头脚本能有效把握每一个环节的配合和最终的镜头效果，包括镜头的调度、组接，颜色、光线的明暗，声音和画面的组合关系等。这些视听语言因素都是需要在最先的脚本中进行设定，然后严格按此执行（图1-1）。

动画影片中的镜头效果都是由虚拟的“摄影机”来完成的。动画电影中的摄影机并不是真实存在的，它包括了在三维动画中模拟的虚拟摄影机和逐格动画中以照相机拍摄逐帧画面所获得的摄影机拍摄效果。由于摄影机是虚拟的，所以动画片的导演可以赋予摄影机更多的创造性，达到实拍影片无法企及的画面效果，最大地发挥作者的创造性和想象力。例如一些连续的摄影机运动，可以以平视、俯视、仰视等多种姿态连续拍摄。包括角色造型、光线色彩、环境空间都可以根据创作人员的主观愿望进行设定而没有任何技术上的限制。

总的来说，视听语言互相结合，共同作用，环环相套，必须用整体的思维去看待。

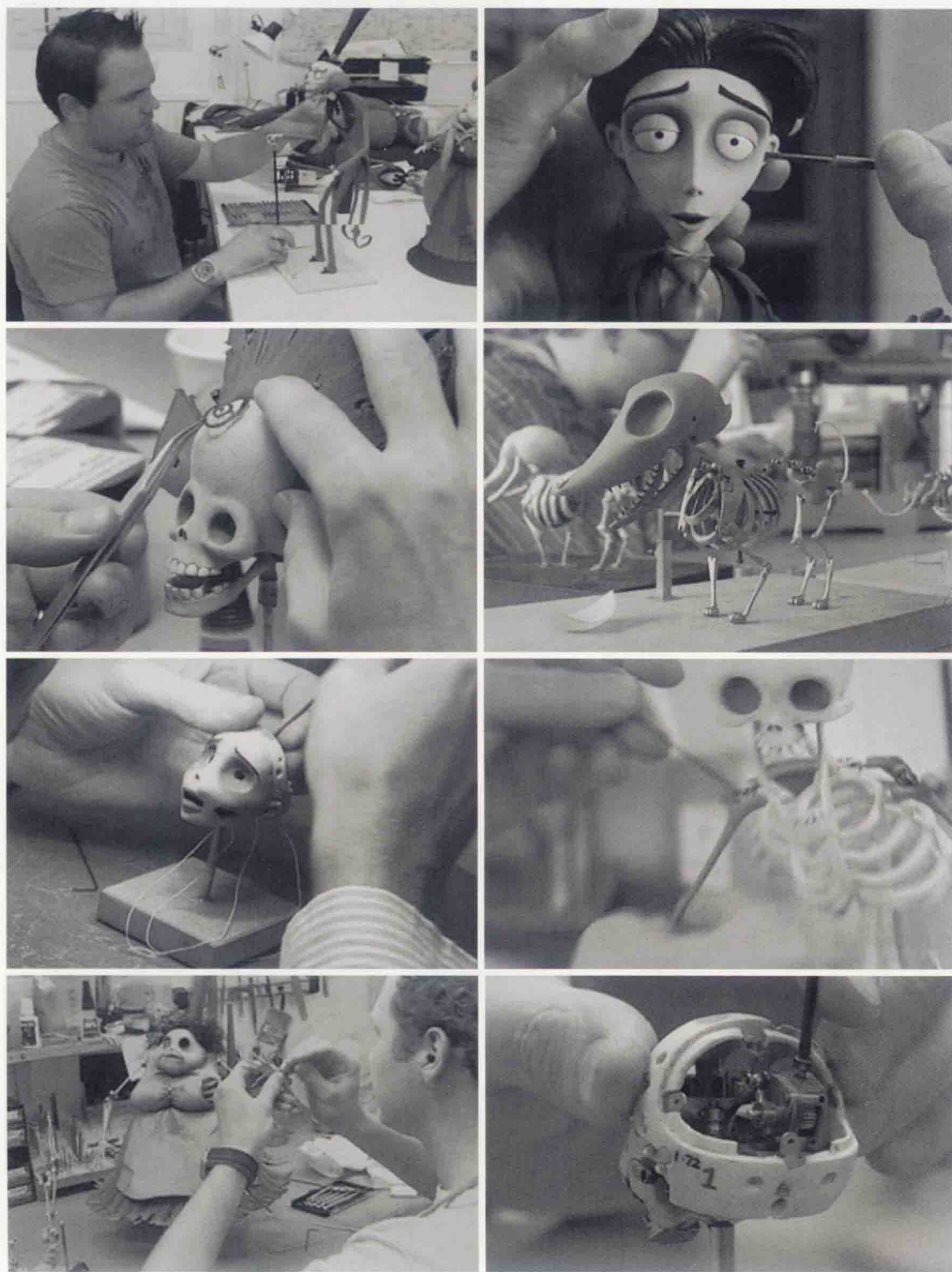


图 1-1 定格动画《僵尸新娘》的制作过程

1.1.3 动漫的视听语言

1) 视觉语言

动画的视觉语言是由视觉基本元素和设计原则两部分构成的。艺术家可以选择相应的材料和表现形式（雕塑或是绘画、具象或是抽象，等等），运用一定的原则和方法，在一定的范围内控制各种元素之间的关系，最后形成能够传达特定信息的活动影像。

（1）镜头语言 镜头是结构动画片的最小单位。电影艺术中的镜头指的是摄像机摄取的胶片片段上所显现的影像内容。在动画影片中，虽然这样的摄影机并非真实存在，但是在导演心里都会有一个虚拟的镜头来引导自己完成画面的连贯表现。一方面以实拍片的镜头感作为参考，一方面发挥动画艺术的假定虚拟性，灵活地和创造性地运用镜头。比如真实拍摄人员无法抵达的微观世界或者动作特效，或超大场景的连续跨越，这些在动画中都可以轻而易举地完成。它的镜头表达要优于实拍电影，因此很多实拍电影要借助于动画技术的表现。

（2）画面构成

①构图形式。动画片的画面构图就是在一定比例的银幕画框中，对镜头画面的视觉元素进行综合编排，有效地建立视觉美感的画面形式。

静态画面可运用的基本视觉元素有主体、陪体、前景、后景、背景。动态画面构图则需要综合调配角色、背景、镜头运动方式等。

②色彩。在动画片中，色彩是视觉语言中不可或缺的一部分。它与画面构图相结合，与光影相配合，能极大地控制动画片的风格和基调。

色彩的造型功能有确立画面基调、平衡画面构图、营造镜头空间感，并且能够突出主体和赋予画面美感（图1-2）。

图1-2 动画《狮子王》中色彩的运用



③光线。光线是影像艺术中主要的造型手段。它可以表现被摄对象的色阶层次,体现质感、空间关系,营造不同的画面气氛,也可以通过不同的照射角度表现不同的心理情绪。

光线的运用有时能够表现影片主题,突出主体角色,并且通过有意识的调整来塑造角色的形象,表现情绪,展现角色的性格特征。而二维动画中简化的光线效果则是现在很多动画的追求目标,简单的画面通过有效处理同样能够表现丰富的层次和气氛。

2) 听觉语言

1928年,迪斯尼公司出品了第一部有声动画片《威力号汽艇》,从此动画电影艺术中的声音就成为与视觉语言并驾齐驱的要素,并且两者互为补充,相辅相成。动画片中的声音主要包括了人声、音响、音乐。

(1) 动画片中的人声 人声包括了对白、旁白和独白。对白指的是角色之间互相交流的声音。好的对白的特性应该包括动作化、个性化和生活化。通常有两种:一种是以影片中角色为出发点的主观角度进行叙述;一种是以和影片无关的旁观者的角度叙述。动画片中的人声与实拍电影的人声有很大的不同,需要与特定的动画角色和动画风格相匹配。动画更为夸张、自由和奔放的创作形态,以及动画的假定虚拟的特点,决定了动画片中的人声具有夸张、虚拟的特性。

(2) 动画片中的音响 音响指的是影片中除去角色语言和音乐之外自然界的所有声音。像风雨雷鸣、鸟兽鸣叫、机械枪炮等都属于音响。它能帮助观众有效地感知和判断,它对于营造真实的银幕空间、延伸空间,感受角色心理、表现角色情绪,充当剧作元素和连接镜头等都有着重要作用。

(3) 动画片中的音乐 动画艺术是虚拟的艺术,逼真的音效是这种虚拟艺术的重要依赖。音乐能够有效地表现影片主题,表达作者对影片内容的主观态度,刻画角色内心,展现民族和地域特色,渲染气氛和加强影片连贯性。同时音乐在动画片中对角色动作节奏也起到重要作用,所以动画角色的动作比生活中的动作更为夸张生动,节奏更加强烈。

动漫的现代艺术特征

1.2.1 虚拟性特征

动画所创造的是一个超现实的虚幻世界，里面的所有人物情节都是虚拟的，能够表现生活中不可能存在的人和物，且不会受到任何空间时间的制约。创作者能够充分将自己真实的思想感情在一个虚拟的世界用非现实的手法表现出来，能够最大限度地对客观形象进行提炼、概括、虚拟和假定。

动画特有的假定性有别于实拍电影，动画片中的元素的夸张和处理更为自由和大胆。这些处理对象包括了景物、人物、色彩、动作、声音等各个方面。有很多动画片的题材是表现民间传说、神话、童话等，动画的这种特性能够将这种带有浓厚的幻想色彩的故事表现得淋漓尽致，这也是其他的影视形式所不能比拟的。它能够创造出现实中不可能出现的虚幻布景，对神魔鬼怪的形象也能刻画得心应手，甚至能够对形象的常规形态进行最大限度的突破，运用解体、重组、拟人等手法，达到独特的造型效果。

1.2.2 技术性特征

无论是哪一种动画，平面动画或玩偶动画，要将静止的艺术形式转变为运动的艺术形式都需要一系列的技术过程。动画中的所有造型都必须是直接为人所能够欣赏的，而这种视觉形象则需要通过多种技术手段来将其转变成光电影像，并且做成连续的运动画面才能够发挥电影形象的视觉效果。逐帧摄制是动画最关键的制作技术，同时其中的剪纸、木偶等形式都带有很强的工艺技术性，直接关联到作品的艺术性。历来动画技术的进步都能够为动画艺术性的提高带来崭新的面貌。

1.2.3 综合性特征

动画是一种综合性极强的艺术形式，是集美术和电影于一身的视听艺术。它的产生、存在和发展涉及了戏剧、文学、美术、音乐等艺术形式，同时又包含了科学技术、计算机、摄影等科学技术手段，具有非常广泛的综合性。作为影视艺术的一个重要分支，动画的艺术性和其余的电影艺术形式相比具有独特的优势。有些艺术家认为“艺术”和“真实”是对立的，德国的电影理论家克拉考尔曾经就因为迪斯尼的写实风而对其提出质疑，他认为绘画的特性、美术的特性都是动画电影的第一要义，写实性是不应该属于动画艺术的。这种说法虽然也有些争议，但是体现了动画艺术的特有的艺术魅力。例如《侏罗纪公园》虽然使用大量虚拟的三维动画技术，但是很少有人将它当作一部动画片来看待。艺术作品的很重要的一个因素就是要赋予它人的思想和情感，不应是单纯对已有事物的复制，而要加上作者的思想情感。

1.3.1 民族与传统

在过去近 100 年的世界动画史中,美国出现了沃尔特·迪斯尼、恰克·优恩、卡洛琳·丽夫;前苏联出现了伊凡·伊凡诺夫·瓦诺、尤里·诺斯坦;加拿大出现了诺曼·麦克拉伦、费德里克·贝

克、乔治·杜宁;南斯拉夫出现了杜桑·乌克弟奇;英国出现了约翰·哈拉斯;法国出现了保罗·格里牟特等动画大师。在中国,则有“万氏兄弟”、特伟等老一辈动画家,他们为我们带来了精神的陶冶与慰藉(图 1-3)。

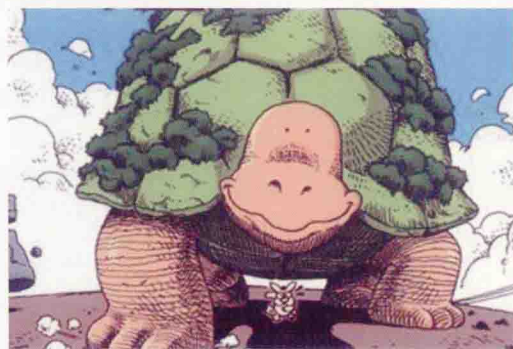
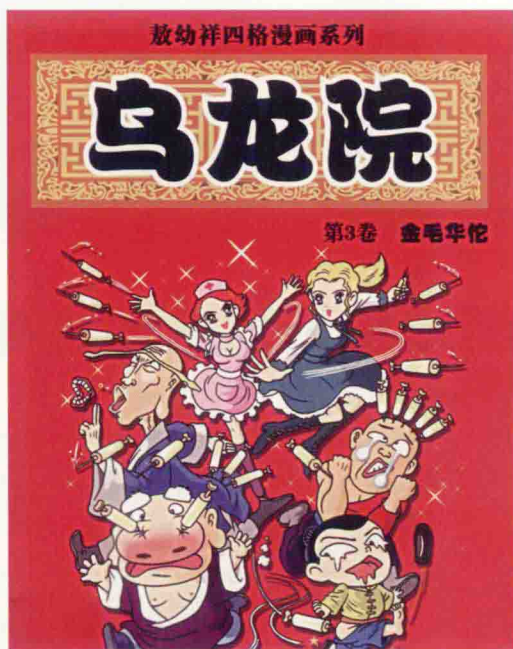
卡通故事中的情节和内涵也会对当代人的行为方式和思维方式产生巨大的影响,因此卡通艺术不仅影响到娱乐商业领域,同时也影响到文化领域。如何能将优秀的民族传统文化内涵与动画这种现代、通俗的艺术形式做完美的结合,这些问题正是我们研究的课题。



图 1-3 中国传统动画

1) 动漫画产品的题材的挖掘

动漫画产品的题材一般取自于传统文化,并与现代社会生活中人们关注的话题有效结合,用动漫画这种轻松通俗的传播形式加以表现,进行二次创作。比如法国经典漫画《亚力克斯》是以罗马帝国时代的历史题材作为背景演绎的。韩国卡通画家李元馥创作的《教育漫画韩国史》《漫画欧洲史》等也是寓教于乐,普及本民族文化和世界文化的作品。中国悠久历史文明中有许多值得表现的主题,有数不清的传统文学经典、历史故事、宗教传说、成语笑话等,都可以拿来开发。台湾的蔡志忠创作的中国传统经典漫画、敖幼祥的《漫画中国成语》、上海美术电影制片厂的成语系列动画片都是这方面成功的杰作。近年来中央电视台推出一系列用现代 Flash 形式动画表现侯宝林、刘宝瑞、赵本山等幽默大师的经典相声段子专集,以夸张的动画造型和独特的动画语言演



左：图 1-4（上） 敖幼祥的作品
图 1-5（下） 敖幼祥的作品漫画《龟兔赛跑》
右：图 1-6 央视《轻松十分》Flash 动画作品

绎和再现了中国式的幽默，以新形式传播了传统的曲艺文化，是卡通艺术表现传统文化题材方面的一个成功的尝试（图 1-4 至图 1-6）。

2) 表现手法的民族风

动漫画作品的艺术表现形式可参考中国的传统艺术和民间民族艺术的造型、色彩、形象元素、审美情趣等。比如传统水墨画、雕塑、年画、刺绣、民间玩具、壁画、皮影等艺术在用线、用色、夸张变形等艺术手段上有很多东西都值得现代动漫造型设计者去学习借鉴。在借鉴传统艺术的同时，要注意和卡通、漫画、动画的特殊语汇结合起来，要将内容和形式紧密结合，要对传统艺术进行概括、提炼。

我国动画《天书奇谈》无论人物色彩还是场景色彩，都具有浓郁的中国民间年画和工笔重彩画的特色，故事情节也完全取材于民间故事。《牧笛》清新淡雅的水墨动画色彩展示了中国文人朴素的审美特色。动画《美丽城三重奏》直接借鉴了欧洲绘画大师的绘画色调风格，场景色彩偏灰，不同于以往的商业片。这些都是很成功的案例（图1-7至图1-9）。

在传统和现代理念结合方面，中国港台的动漫一直做得不错，近些年也出品了一些优秀的动画片，如：《红孩儿》



上：图1-7 动画《天书奇谈》

下：图1-8 动画《美丽城三重奏》

