

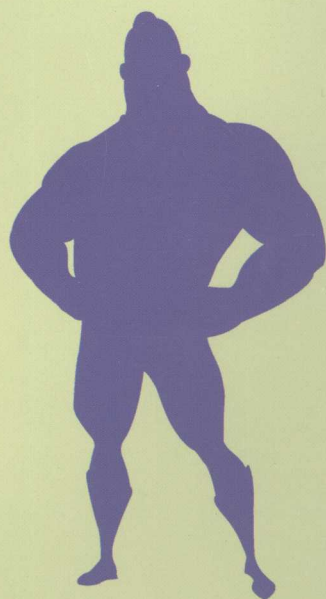
电脑动漫制作技术专业系列教材



景视觉动画 创意赏析



崔建成 主编



高等教育出版社
Higher Education Press

电脑动漫制作技术专业系列教材

影视动画创意赏析

崔建成 主编



高等教育出版社

内容简介

本书是计算机应用专业电脑动漫制作方向主干课程教材,根据电脑动漫专业教学指导方案编写。本书以影视动画创意设计为主线,讲述了影视动画创作的一些成功案例,同时穿插介绍了影视动画的历史演变。

本书的主要内容包括影视动画概述、卡通造型艺术赏析、影视动画制作分析、影视动画题材选择赏析、影视动画角色设定赏析、影视动画情节设置赏析、影视动画声音赏析、影视动画实例综合分析。

本书可作为计算机应用专业电脑动漫制作方向及其相关方向的基础课教材,也可作为各类电脑动漫培训班教材,还可供电脑动漫从业人员参考。

图书在版编目(CIP)数据

影视动画创意赏析/崔建成主编. —北京:高等教育出版社,2007.7

ISBN 978-7-04-021013-2

I. 影… II. 崔… III. 动画片-制作-高等学校-教材 IV. J954

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2007)第 068769 号

策划编辑 李 刚 责任编辑 李瑞芳 封面设计 张志奇
版式设计 王 莹 责任校对 王 超 责任印制 陈伟光

出版发行 高等教育出版社
社 址 北京市西城区德外大街 4 号
邮政编码 100011
总 机 010-58581000

经 销 蓝色畅想图书发行有限公司
印 刷 涿州市星河印刷有限公司

开 本 787×1092 1/16
印 张 11
字 数 260 000

购书热线 010-58581118
免费咨询 800-810-0598
网 址 <http://www.hep.edu.cn>
<http://www.hep.com.cn>
网上订购 <http://www.landaco.com>
<http://www.landaco.com.cn>
畅想教育 <http://www.widedu.com>

版 次 2007 年 7 月第 1 版
印 次 2007 年 7 月第 1 次印刷
定 价 15.00 元

本书如有缺页、倒页、脱页等质量问题,请到所购图书销售部门联系调换。

版权所有 侵权必究
物料号 21013-00

前言

伴随着CG技术的发展,全球影视动画如火如荼地飞速发展起来,而我国的动漫产业正处于学习世界先进理念、融入国际文化产业体系、参与全球竞争的过程。在这一过程中,需要大批新型的制作技术熟练、富于创意的动漫艺术人才,这种人才既要站在时代的前端,又必须注重基础技能和文化修养的培养。

影视动画产业是文化创意产业的重要支柱,也是与新科技、新方法结合最紧密、发展最迅速的软科技产业。纵观全球,影视动画、游戏行业飞速发展,并已创造了巨大财富,特别是在美、日以及欧洲许多国家,它已经成为其国民经济的支柱,而对于我们,则刚刚起步,因此,我们迫切需要一批“创意一流、画技一流、营销一流”的人才去推动这一文化艺术产业的发展。

艺术创造意识,即利用现代科技手段进行艺术想象、联想和夸张,以数字媒体技术进行自由的表达达意,大胆创造新、奇、特的艺术形象的意识,是优秀影视动画创作人员的灵魂。本书旨在从艺术创意设计与赏析的角度,对众多影视动画进行分析,力求通过对这些丰富多彩的影视动画的分析,从不同角度对作品的剧作、剧情、人物造型、动画设定、场景、CG技术、镜头画面、音乐等进行阐述,希望对喜欢影视动画的读者有所启迪。

全书共8章,第一章对影视动画历史做了简单的介绍。第二章介绍了诸多视觉造型艺术设计的基础理论、法则和技法,同时对人们平凡生活中的事物进行了“形”与“意”上的提炼,通过一些优秀作品中非同寻常的卡通形象造型和有视觉幽默感的典型情节,挖掘出其体现的文化内涵。第三章着重讲述二维动画和三维动画的制作流程,力求以浅显的语言和生动的实例向读者展示动画制作过程的关键环节和细节。第四章至第七章提出人们看动画的原因或者动画究竟为什么吸引人们,这些章节更多从人文的角度赏析动画作品,不涉及制作技术,只关注动画的审美属性。对美、日、欧洲及国产动画作品的不同风格流派进行了比照分析。第八章主要对《海底总动员》、《大闹天宫》、《幽灵公主》和《怪物史莱克》等经典影视动画作品从剧作、剧情、人物造型、动画设定、场景、CG技术、镜头画面、音乐等不同视角进行了分析。

对于本书中所涉及的艺术形象及影视图像仅供教学分析使用,版权归原作者及著作权人所有,在这里对他们表示感谢!

本书由崔建成担任主编,第一章由宁翔编写,第二章由刘金平编写,第四章至第七章由姜青蕾编写,第三章和第八章由王延鹏编写。

电脑动漫制作技术专业教学建议可登录<http://sv.hep.com.cn>下载。

由于编者水平有限,书中不妥之处在所难免,恳请广大读者不吝赐教。

编 者

2007年1月

郑 重 声 明

高等教育出版社依法对本书享有专有出版权。任何未经许可的复制、销售行为均违反《中华人民共和国著作权法》，其行为人将承担相应的民事责任和行政责任，构成犯罪的，将被依法追究刑事责任。为了维护市场秩序，保护读者的合法权益，避免读者误用盗版书造成不良后果，我社将配合行政执法部门和司法机关对违法犯罪的单位和个人给予严厉打击。社会各界人士如发现上述侵权行为，希望及时举报，本社将奖励举报有功人员。

反盗版举报电话：(010) 58581897/58581896/58581879

传 真：(010) 82086060

E - mail: dd@hep.com.cn

通信地址：北京市西城区德外大街 4 号

高等教育出版社打击盗版办公室

邮 编：100011

购书请拨打电话：(010)58581118

目 录

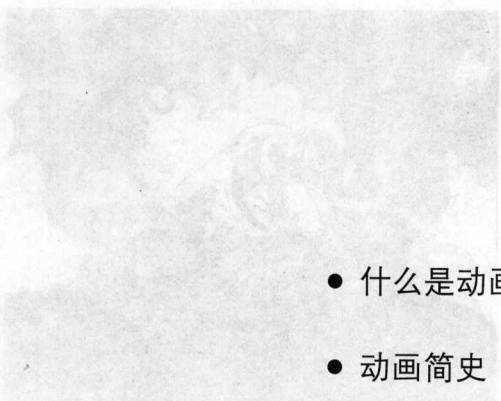
第一章 影视动画概述	1	3.1.4 动画	69
1.1 什么是动画	2	3.1.5 合成	70
1.1.1 动画的原理	2	3.1.6 配音、混音	71
1.1.2 动画的定义	2	3.1.7 剪辑、输出	72
1.2 动画简史	3	3.2 三维动画制作流程分析	73
1.2.1 世界动画简史	3	3.2.1 建模	74
1.2.2 中国动画简史	5	3.2.2 角色造型	75
1.3 动画的分类	11	3.2.3 场景设计	76
1.3.1 按传播方式分类	11	3.2.4 灯光、材质	77
1.3.2 按制作方式分类	12	思考与练习	78
思考与练习	12	第四章 影视动画题材选择赏析	79
第二章 卡通造型艺术赏析	13	4.1 好莱坞动画宏大经典再创作	81
2.1 以形象传递情感的精灵	14	4.2 日本动画的凡人小事	84
2.1.1 无处不在的卡通造型	15	4.3 艺术动画的宽泛取材	86
2.1.2 承载情感的精灵	21	4.4 国产动画的主题单一	89
2.1.3 卡通造型艺术的基本特征	22	思考与练习	92
2.2 卡通造型中的形式法则	25	第五章 影视动画角色设定赏析	93
2.2.1 卡通造型中的对比法则	25	5.1 角色形象设置	94
2.2.2 卡通造型中因繁就简的法则	28	5.1.1 单纯原则	94
2.2.3 卡通造型中的幽默、滑稽法则	31	5.1.2 夸张原则	98
2.3 卡通造型的风格赏析	33	5.2 角色性格设置	101
2.3.1 卡通造型的媒介、材料和技法	33	5.2.1 无“杂质”的性格设定	102
2.3.2 千变万化的卡通风格	39	5.2.2 有“杂质”的性格设定	103
2.4 让想象的翅膀飞翔	43	5.2.3 矛盾性格设定	105
2.4.1 卡通世界的创造与想象力 的激发	43	思考与练习	106
2.4.2 值得相信的“谎言”和卡通造型	56	第六章 影视动画情节设置赏析	107
思考与练习	61	6.1 冒险爱情故事	108
第三章 影视动画制作分析	62	6.2 生活的点点滴滴	112
3.1 二维动画制作流程分析	63	6.3 别具一格的叙述	117
3.1.1 剧本	63	6.4 寓教于乐的艺术	124
3.1.2 角色造型设计	66	思考与练习	130
3.1.3 原画	68	第七章 影视动画声音赏析	131
		7.1 配音	132

7.2 音乐	134	8.2.5 音乐音响	157
思考与练习	138	8.3 《幽灵公主》影视艺术特色分析	158
第八章 影视动画实例综合分析	139	8.3.1 影片主题	158
8.1 《海底总动员》影视艺术特色		8.3.2 画面造型	159
分析	140	8.3.3 简洁流畅的镜头剪辑	161
8.1.1 故事情节	140	8.3.4 出神入化的音乐运用	163
8.1.2 角色造型	142	8.4 《怪物史莱克》影视艺术特色分析	164
8.1.3 镜头剪辑	145	8.4.1 故事情节	164
8.1.4 CG 技术	148	8.4.2 影片有别于传统动画的独特	
8.2 《大闹天宫》影视艺术特色分析	150	风格	166
8.2.1 故事改编	150	8.4.3 CG 技术	167
8.2.2 人物造型	152	思考与练习	168
8.2.3 场景设计	153	参考文献	169
8.2.4 镜头剪辑	155		

第一章



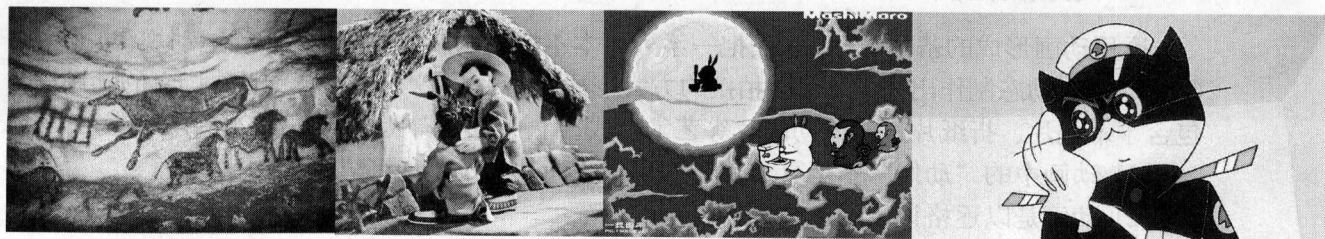
《客天酬大》书画纸本 1-1 图



《客天酬大》书画纸本 1-1 图

- 什么是动画
- 动画简史
- 动画的分类

影视动画概述



1.1 什么是动画

对于动画,人们并不陌生,众多的动画影片以及其中的动画形象已经为大众所熟知,当提到《米老鼠和唐老鸭》(图1-1)以及《大闹天宫》(图1-2)、《哪吒闹海》等影片时,几乎是尽人皆知。但面对“什么是动画?”这个问题似乎一目了然的问题时,一千个人也许会有一千种不同的答案,即使是从事动画工作的专业人士也会有不同的认知。尤其是近年来随着计算机技术的不断发展,三维动画、Flash动画等新的动画形式的出现,使得“什么是动画?”这个问题变得越发难以准确定义。要想回答这个问题首先要了解动画形成的原理。

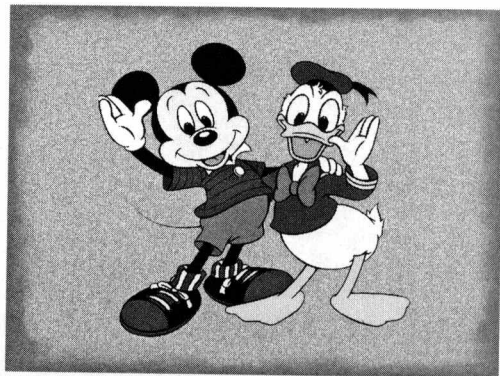


图1-1 美国动画片《米老鼠和唐老鸭》。

1.1.1 动画的原理

动画是通过一定速度连续播放一系列画面,从而在人的视觉上产生的连续的动态影像。它的基本原理与电影、电视一样,都是视觉原理。医学证明,人类具有“视觉暂留”的特性,也就是说,人的眼睛看到一幅画或一个物体后,在 $1/24$ 秒内不会消失。利用这一原理,在一幅画面还没有消失前播放出下一幅画面,就会给人造成一种流畅的视觉变化效果,一幅幅静止的图画就会变成连续、动态的影像。这就是动画形成的基本原理。

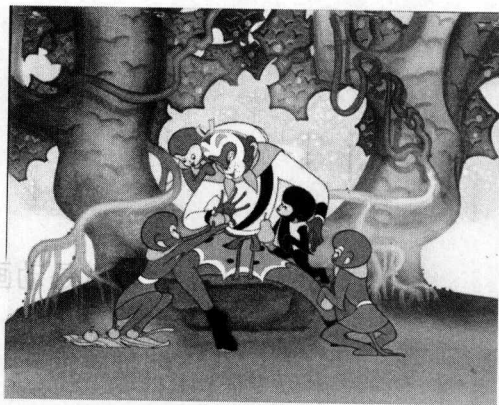


图1-2 中国动画片《大闹天宫》。

1.1.2 动画的定义

运用动画形成的基本原理,人们把一系列原本不活动的物体,根据物体的运动规律,将物体的各个动态制作出来,以逐格拍摄的方式形成的影片就是“动画”。因此,广义的动画包含了木偶片、折纸片、三维动画片等艺术形式。它们都具有两个特征:

- (1) 动画中的“动作”不是真实存在的动作,而是通过其他形式表现出来的。
- (2) 动画是以逐格记录的方式制作出来的。

1.2 动画简史

1.2.1 世界动画简史

1. 动画的雏形

虽然动画是近代才发展起来的,但是从人类有文明以来,人类从没有放弃过表现物体动作和时间过程的欲望。

早在石器时代,原始人就在洞穴上画出了野牛奔跑的分析图(图1-3),这是人类试图描绘动作的最早例证。在古埃及的墓画、古希腊的陶瓶上,我们也发现了连续动作的分解图画。而达芬奇著名的黄金比例人体几何图(图1-4)上的四只胳膊,就表现了双手上下摆动的运动规律。

历史发展到17世纪,教士阿塔纳斯珂雪(Athanasius Kircher)发明了一种叫做“魔术幻灯”的奇妙玩具。所谓“魔术幻灯”是一只铁箱里搁盏灯,在箱子的一边开一个小洞,洞上覆盖透镜。将一片绘有图案的玻璃放在透镜后面,经由灯光通过玻璃和透镜,图案会投射在墙上。魔术幻灯就是现代投影机的雏形。魔术幻灯经过不断改良,到了17世纪末,Johannes Zahn扩大了装置,把许多玻璃画片放在旋转盘上,随着旋转盘的转动,不同的玻璃画片一次出现在墙上,当达到一定速度时,就会出现一种运动的幻觉。这就是动画最早的形态。

1824年,英国人彼得罗杰(Peter Roget)出版了一本关于眼球构造的专著《移动物体的视觉暂留现象》(Persistence of Vision with Regard to Moving Objects)。在书中,彼得罗杰首次提出视觉暂留现象:形象刺激在最初显露后,能在视网膜上停留若干时间。这样,各种分开的刺激相当迅速地连续显现时,在视网膜上的刺激信号会重叠起来,形象就成为连续进行的了。

罗杰的书引起了一阵实验的热潮,很多人做了一系列动画短片和利用视觉暂留原理发明的一些投放动画的器物,如“幻透镜”(phenakistoscope)与“西洋镜”(zoetrope,

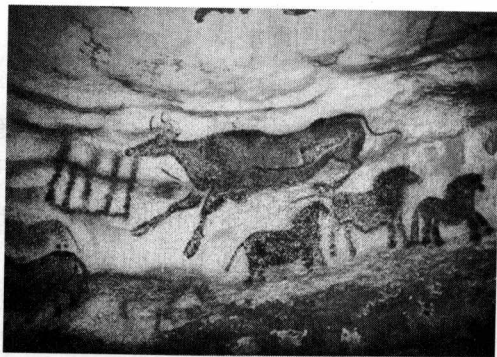


图1-3 洞穴岩画。

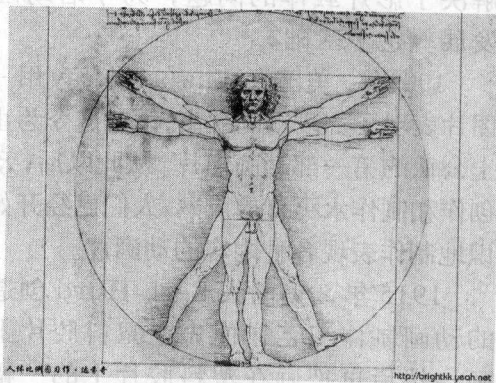


图1-4 达芬奇(黄金比例人体几何图)。

回转式画筒)。在纸卷上画出一系列连续的素描绘画,然后通过细缝看到活动的形象。还有“实用镜”(praxinoscope)、“魔术画片”(thaumatrope)和“手翻书”(flip book),也都是利用旋转画盘和视觉暂留原理,达到娱乐上赏心悦目的动画效果。

2. 现代动画的形成

1906年,美国人J.Steward制作出一部接近现代动画概念影片,片名叫《滑稽面孔的幽默形象》(Houmoious Phase of a Funny Face)。他经过反复琢磨和推敲,不断修改画稿,终于完成这部接近动画的短片。

1908年,法国人Emile Cohl首创用负片制作动画影片。所谓负片,是影像与实际色彩恰好相反的胶片,如同今天的普通胶卷底片。采用负片制作动画,在一定程度上解决了影片载体的问题,为今后动画片的发展奠定了基础。

1909年,美国人Winsor Mccay用一万张图片表现了一段动画故事,这是迄今为止世界上公认的第一部动画短片。从此以后,动画的创作和制作水平日趋成熟,人们已经开始有意识地制作表现各种内容的动画片。

1915年,美国人Eerl Hurd创造了新的动画制作工艺,他先在塑料胶片上画动画,然后再把画在塑料胶片上的一幅幅图片拍摄成动画电影。这种动画制作工艺被沿用了近一个世纪。

从1928年开始,美国的沃尔特·迪斯尼(图1-5)(Walt Disney)逐渐把动画影片推向了颠峰。他在完善了动画体系和制作工艺的同时,把动画片的制作与商业价值联系起来,被人们誉为商业动画之父。直到如今,他创办的迪斯尼公司还在为全世界的人们创造出丰富多彩的动画片。1937年,迪斯尼公司推出了《白雪公主》(图1-6),片长达到了74分钟,这在世界动画史上是个史无前例的创举。

20世纪80年代后期,迪斯尼公司开始尝试着利用电脑制作动画,1986年的动画片《妙妙探》,第一次用电脑制作了伦敦钟楼的动画场面。1995年迪斯尼公司出品了第一部全电脑制作的动画片《玩具总动员》(图1-7)。



图1-5 美国动画大王沃尔特·迪斯尼。



图1-6 美国动画片《白雪公主》。

1.2.2 中国动画简史

中国动画片的发展经历了6个时期。

(1) 1922—1945年是中国动画片起步时期。19世纪20年代,一批美国动画片陆续出现在我国,中国的艺术家第一次接触到这种新颖的艺术形式,并且很快喜欢上了动画片。为了赶上世界动画大国的发展步伐,创作出属于中国人自己的动画片,一批艺术家毅然投身到这一新兴的艺术形式中,成为中国第一代动画人。其中,万氏三兄弟(万籁鸣、万古蟾和万超尘)更是中国动画片的开山鼻祖。万氏三兄弟先是将动画技术应用到广告片的制作中,在取得了一定的经验和资金后,于1926年绘制的动画片《大闹画室》,受到了人们的好评。在这部动画片之后,1935年,万氏兄弟又推出了中国第一部有声动画片《骆驼献舞》。1941年他们又进一步推出了中国第一部长篇动画片《铁扇公主》(图1-8)。《铁扇公主》比起迪斯尼公司的第一部长篇动画片《白雪公主》仅仅晚了4年,从而确立了中国动画在世界动画发展史上的地位。

(2) 1946—1956年是中国动画片进一步探索发展时期。在万氏三兄弟进行动画片创作的同时,东北电影制片厂也进行了动画片的实验和创作。1947年,东北电影制片厂创作了木偶动画片《皇帝梦》,1948年又创作了动画片《瓮中捉鳖》。建国后,在党的领导和关怀下,动画片的创作逐渐走上正规。动画技术不断创新,风格更加多样化,题材也不断增多。1952年创作了《小猫钓鱼》,1953年创作了中国第一部彩色木偶动画片《小小英雄》,1955年,创作了第一部彩色传统动画片《乌鸦为什么是黑的》,以及富有独特艺术风格的动画片《骄傲的将军》和木偶动画片《神笔》(图1-9)。

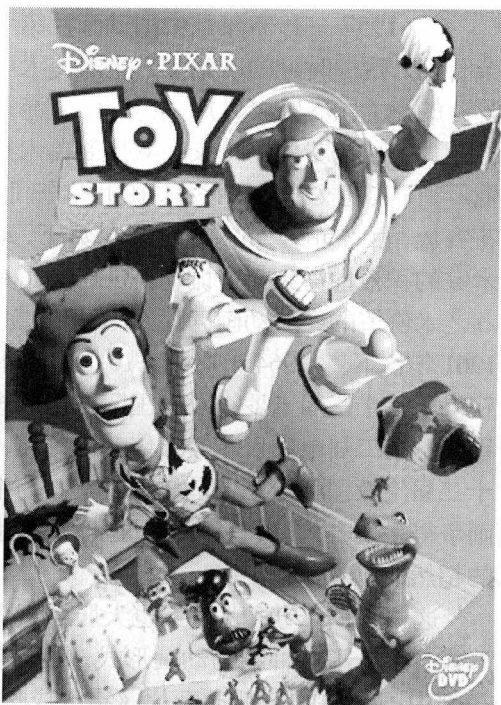


图1-7 美国动画片《玩具总动员》。

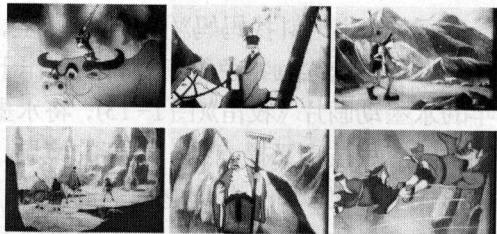


图1-8 中国动画片《铁扇公主》。



图1-9 中国动画片《神笔》。

(3) 1957—1965年是中国动画片第一个繁荣时期。这一时期的开始是以上海美术电影制片厂的建立(1957年4月)为标志的。上海美术电影制片厂成为我国第一家独立摄制美术片的专业厂。同其他文艺战线一样,在毛泽东同志“百花齐放,百家争鸣”的文艺方针鼓舞下,动画艺术家的积极性得到充分调动,创作出了具有极高艺术价值的经典动画巨片《大闹天宫》(上集,1961年;下集,1964年)(图1-10)。《大闹天宫》获得了第十三届卡罗维发利国际电影节短片特别奖;第二届电影百花奖最佳美术片奖;第二十二届伦敦国际电影节最佳影片奖。为中国动画争得了荣誉,确立了中国动画学派在世界上的超然地位。

这一时期,动画艺术家也大胆尝试各种新形式,产生了多种新的动画形式。1958年,第一部中国风格的剪纸动画片《猪八戒吃西瓜》(图1-11)试制成功;1960年,又创作出第一部折纸动画片《聪明的鸭子》;1961年,第一部水墨动画片《小蝌蚪找妈妈》(图1-12)诞生,成为最具中国传统绘画特色的新片种。创作于1963年的水墨动画片《牧笛》(图1-13),将水墨在动画中的应用技巧又提高到一个新的境界。除动画形式多样化以外,相比之前的动画片,题材也更加多样化,童话故事、神话故事以及其他故事形式层出不穷。

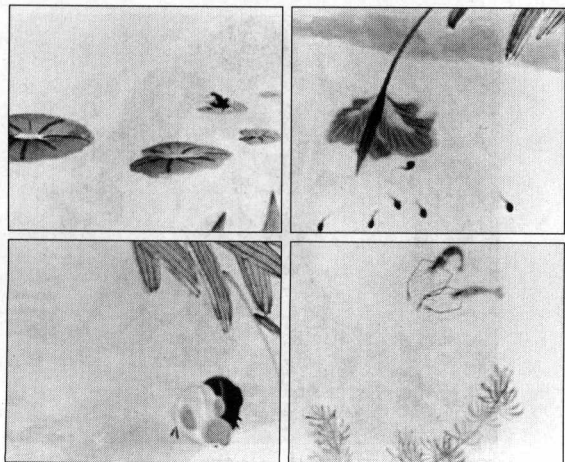


图1-12 中国动画片《小蝌蚪找妈妈》。

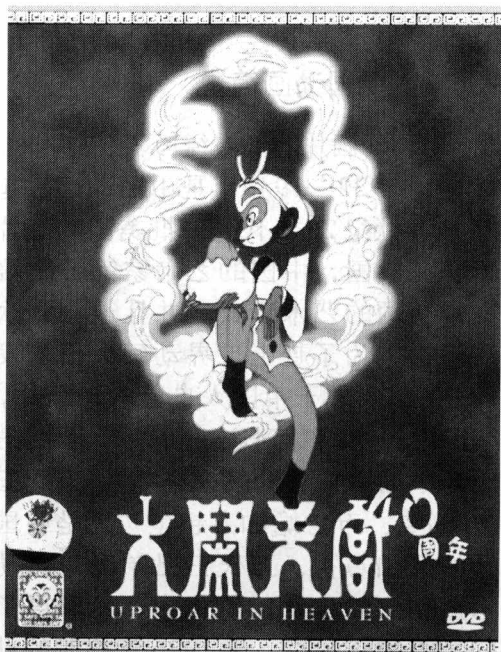


图1-10 中国动画片《大闹天宫》。

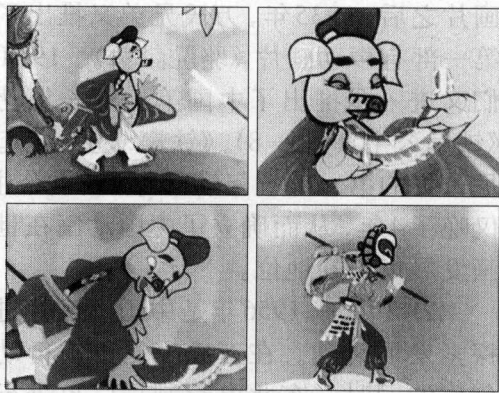


图1-11 中国动画片《猪八戒吃西瓜》。

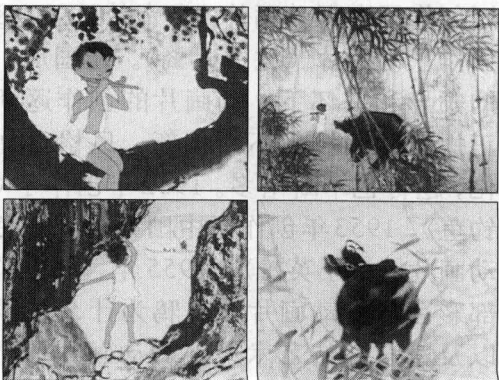


图1-13 中国动画片《牧笛》。

(4) 1966—1976年是动画片水平停滞不前的时期。在这一时期,其他动画大国(如美国、日本等)的动画技术得到了极大发展,而我国动画片的生产则面临全面落后的局面。从1967至1971年,我国没有生产一部动画片。直到1972年,上海美术电影制片厂才恢复生产,到1976年文化大革命结束为止,只摄制了17部动画片。这一时期的动画片,如《小号手》(1973)、《小八路》(1973)、《东海小哨兵》(1973)等,无论是题材还是艺术水准、制作技术都没有得到提高,甚至有些方面还有很大的倒退。

(5) 1976—1989年是中国动画片第二个繁荣时期。从1978年底开始,中国进入改革开放时期,各行各业都得到很大的发展。这一时期,是20世纪中国动画第二个繁荣的阶段,首先是制作单位越来越多,出现了多家新的动画生产部门,改变了我国动画生产单位过少、产量过低的局面;全国共生产动画影片219部,产生了一批代表中国动画片最高水平的优秀影片,如1978年的《狐狸打猎人》,1979年的《哪吒闹海》(图1-14)(荣获菲律宾马尼拉国际电影节特别奖、法国布尔波拉斯青年童话电影节宽银幕电影奖、1979年文化部优秀美术片奖、第三届中国电影“百花奖”最佳美术片奖。1980年,作为第一部在戛纳参展的华语动画电影,蜚声海外),1981年的《猴子捞月》(图1-15)、《南郭先生》(图1-16),1982年的《鹿铃》,1983年的《天书奇谭》(图1-17),1984年的《火童》(图1-18),1985

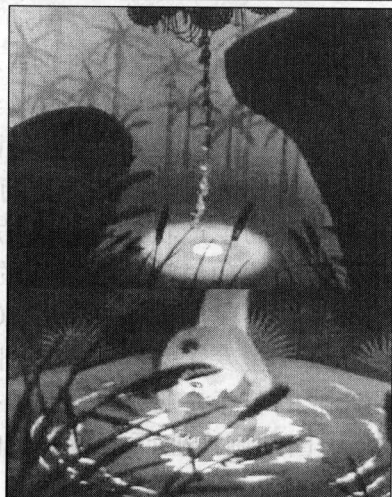


图1-15 中国动画片《猴子捞月》。



图1-14 中国动画片《哪吒闹海》。



图1-16 中国动画片《南郭先生》。

年的《金猴降妖》(荣获1986年第六届中国电影金鸡奖最佳美术片奖、1985年广播电影电视部优秀影片奖、1987年法国布尔波拉斯文化俱乐部青年动画电影节长片奖和大众奖、1989年第六届芝加哥国际儿童电影节动画故事片一等奖)等。

在这一时期,随着电视技术的普及,我国开始生产电视动画片和动画系列片,产生了一批优秀的电视动画片和动画系列片,至今仍为观众所喜闻乐道。如1981—1988年的《阿凡提的故事》、1984—1987年的《黑猫警长》、1987年的《葫芦兄弟》等。

除此之外,动画片的题材更为广泛,所针对受众也不再局限于少年儿童,创作出一批内容深刻、寓意深远的艺术动画片,如《三个和尚》(图1-19)(1980)、《牛冤》(1989)等。

(6) 从1990至今是中国动画业扩大规模、追赶先进国家的时期。在这一时期,动画界的方方面面都有了极大的发展。一方面,市场经济推动动画产业的发展。从1995年起,中国电影放映公司取消了动画片统购统销的计划经济政策,将动画产业推向市场,改变了动画片的生产状态和经营方式,逐步确立了动画产业社会效益和经济效益双赢的观念。2006年,国家开始全力扶持民族动画产业。2006年4月25日,国务院办公厅转发了财政部等十部门的《关于推动我国动漫产业的若干意见》,提出了振兴动画产业的多种举措。中国动画产业面临历史性的巨大机遇。另一方面,



图1-17 中国动画片《天书奇谭》。



图1-18 中国动画片《火童》。

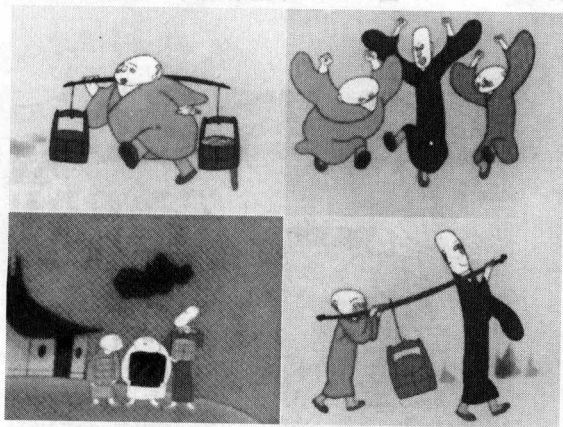


图1-19 中国动画片《三个和尚》。



图1-20 中国动画片《蓝猫淘气3000问》。

国产动画厂商与国外动画生产厂家的交流更加广泛深入,先进的生产手段被大量引进,全新的动画制作公司不断涌现,动画院校迅速成长,这些都使中国动画片的生产在数量和质量上出现了飞跃。

目前,我国动画片的主要生产部门有:上海美术电影制片厂、中央电视台青少年节目中心动画片部、北京科学教育电影制片厂、北京电视台青少年中心的动画片部等。全国动画公司近千家。2001年,我国共生产动画短片7部,系列动画片42部,总产量约18 000分钟,比2000年增长5 000分钟;2002年,我国共生产53部动画系列片及短片,总产量共约17 300分钟。2005年,国产动画片产量已达到3万分钟。随着电脑动画和网络媒体动画的飞速发展,电视系列片《蓝猫淘气3 000问》(图1-20)全部通过电脑完成制作,2001年推出的《小虎斑斑》(图1-21)是我国第一部全三维制作的动画片。2006年,又推出了国产三维动画大片《魔比斯环》(图1-22)。

近年来,各种动漫网站也十分活跃,尤其是Flash动画,已在青年学生和动画爱好者中流行开来,在动漫创作和展播活动中涌现出了一批知名闪客。动画教育的发展也逐渐加快,到2005年底,开办动画专业的高等院校已近200所,在校学生共计2万余人。被长期忽视的动画理论研究也蓬勃发展起来。

20世纪90年代以来,国产动画片的生产主要以大型动画连续片、系列片为主。在制作上,国内电脑动画技术实力也明显增强,电脑绘制背景技术已较为普及。三维和二维电脑动画的发展也极其迅猛,从而推动了动画业的整体腾飞。这一时期生产的优秀动画长片有:《宝莲灯》(图1-23)(1999)、《魔比斯环》(2006);优秀动画短片有:《鹿与牛》(1990)、《雁阵》(1991)、《医生与皇帝》(1991)、《音乐船》(2000)等;优秀系列动画片有:《大盗贼》(1990)、《舒克和贝塔》(1989—1992)、《葫芦小金刚》(1993)、《蓝



图1-21 中国动画片《小虎斑斑》。



图1-22 中国动画片《魔比斯环》。



图1-23 中国动画片《宝莲灯》。

皮鼠与大脸猫》(1993—1994)、《哭鼻子大王》(1994)、《大头儿子和小头爸爸》(1995)、《海尔兄弟》(1998)、《西游记》(1999)、《霹雳贝贝》(1999)、《憨八龟的故事》(2006)等。

在世界动画之林中,中国动画学派一直以极富民族性的独特风格、极富感染力的艺术性以及较强的思想性,引起全世界的广泛关注和赞誉。中国动画始终坚持民族绘画传统,将动画艺术深深扎根于民族文化的沃土之中。中国有着悠久的历史传统,无论是绘画、雕塑,还是建筑、服饰都迥异于世界上的其他民族。戏曲、民乐、剪纸、皮影、年画等更是本民族独有的民间艺术,这些都是本民族的瑰宝,在世界范围内有着极高的艺术价值。而我国的动画片正是根源于此。例如,在《骄傲的将军》和《医生与皇帝》中,动画中的角色形象取材于京剧脸谱;《鹿铃》和《牧笛》等水墨动画片,便是脱胎于中国画中的写意花鸟与山水;《大闹天宫》、《哪吒闹海》、《天书奇谭》等传统动画片,借鉴的则是中国古代寺院壁画和传统工笔绘画;《南郭先生》、《火童》则秉承汉风,融合了汉代画像石和画像砖的刚健风格。在动画片《三个和尚》中,人物的姿态,背景音乐的设计,采用的是中国戏曲;《渔童》、《金色的海螺》、《牛冤》、《狐狸打猎人》(图1-24)等剪纸动画片,吸取的是中国皮影和民间剪纸的外观形式。在中国动画片中描写的完全是本土的神话、童话故事,表现的也是精通七十二变的孙悟空、三头六臂的哪吒、穿墙而过的道士等中国神话形象以及“滥竽充数”、“鹬蚌相争”等成语故事。这些植根于中国神话、童话、民间传说和文学作品的动画形象,牢牢根植于五千年灿烂的中华文化,充分体现了中华民族独具的文化特色。

能辨别忠奸、善恶的孙悟空(图1-25),还有顺风耳、千里眼、人参娃娃……这些植根于中国神话、童话、民间传说和文学作品的动画形象,全然土生土长,别无依傍,与古希腊、古罗马以及欧美等国的神祇、魔鬼、魔法、巫术迥然不同;即使描写现代生活



图1-24 中国动画片《狐狸打猎人》。

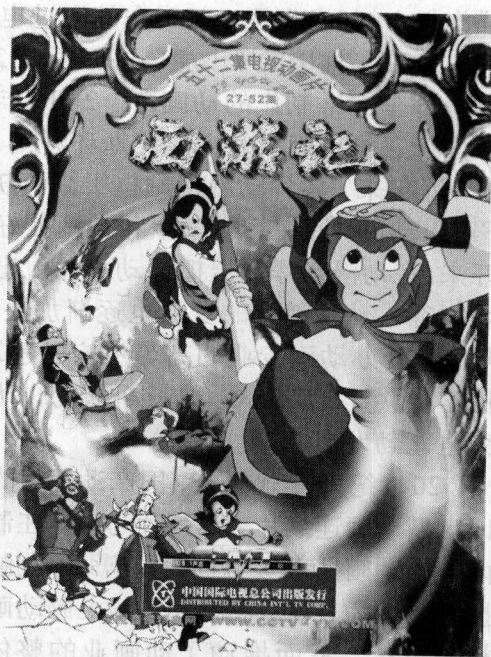


图1-25 中国动画片《西游记》。