

当代动漫

设计理念与发展

DANGDAI DONGMAN
SHEJI LINIAN YU FAZHAN

罗坚 著



当代动漫

设计理念与发展

罗 坚 著

图书在版编目(CIP)数据

当代动漫设计理念与发展 / 罗坚著. -- 长春: 吉林美术出版社, 2018.1

ISBN 978-7-5575-3293-2

I. ①当… II. ①罗… III. ①动画—设计—研究
IV. ①J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2018) 第 005651 号

当代动漫设计理念与发展

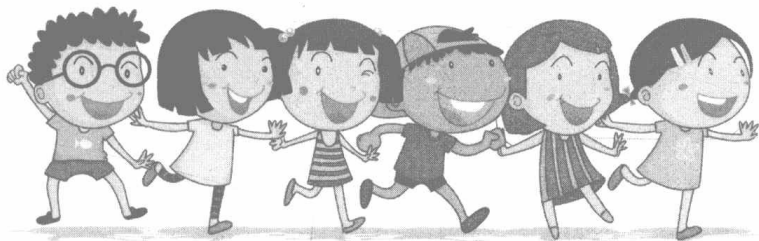
DangDai DongMan SheJi LiNian Yu FaZhan

作 者 罗 坚
责任编辑 于丽梅
装帧设计 黄晓娟
开 本 710mm×1000mm 1/16
字 数 400 千字
印 张 22
印 数 1—1000 册
版 次 2019 年 1 月第 1 版
印 次 2019 年 1 月第 1 次印刷
出版发行 吉林美术出版社
地 址 长春市人民大街 4646 号
网 址 www.jlmspress.com
印 刷 廊坊市海涛印刷有限公司

ISBN 978-7-5575-3293-2 定价: 35.00 元

前言

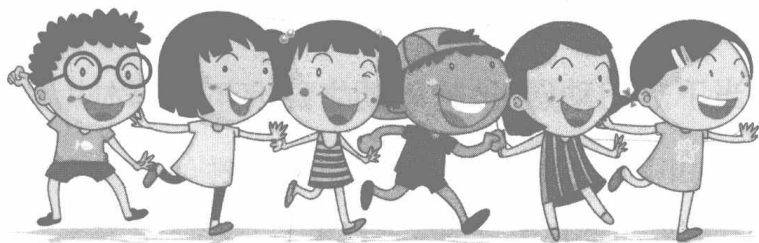
PREFACE



动漫设计是融媒体环境下发展的产物，为了使动漫设计更好地发展，需要充分利用科学技术带来的优势，将现代化技术、美术设计逐渐融入到动漫设计过程中，将各项技术有效地融入是动漫设计发展的主要趋势，ACG 以一种新兴且具有无限可能的文化艺术形式存在于我们生活中。笔者对融媒体这一大环境下动漫设计作品在各大平台的现状、动漫作品内容的创新呈现形式、二次元文化对当代人的影响、服饰设计对动漫设计的影响以及由线上动漫作品产生的线下 COSPLAY 表演等一系列问题展开了细致的阐述，首先分析了融媒体这个大环境以及在这一大环境下动漫设计作品的变化；其次就现代化技术在动漫设计中的主要应用展开了探究，对于提高动漫设计的水平有一定的参考价值；再次就 ACG、二次元文化、动漫设计品、COSPLAY、动漫设计产业做了深入研究，为我国动漫专业学生、动漫设计人员以及有望从事动漫设计的人提供资料参考，也对我国融媒体环境下动漫设计产业提出了新的思考与要求。

目 录

CONTENTS



第一章 融媒体环境下动漫设计作品的发展	1
第一节 动漫与动漫设计相关概念	3
第二节 动漫的分类	5
第三节 动漫的特征	22
第二章 动漫作品在各大内容平台的现状分析	33
第一节 ACG 文化对动画的影响	35
第二节 腾讯动漫平台拓展模式的发展研究	57
第三节 动漫作品在卡通频道平台的发展分析	61
第四节 动漫影视作品《画江湖之不良人》在各大平台的发展	69
第三章 动漫作品的形式及内容的创新	73
第一节 动漫技术研究	75
第二节 动漫制作流程	81
第三节 动画前期、中期软件	99
第四节 后期特效合成软件	109

第四章 二次元文化的深入影响	113
第一节 二次元动漫风格的分类	115
第二节 各国二次元动漫风格特点	118
第三节 动漫文化探索	131
第四节 动漫节的起源与发展	142
第五章 当下热门动漫 IP 的成功之路	165
第一节 中国动漫 IP 产业发展的现状及问题	167
第二节 国外动漫 IP 品牌的发展现状	173
第三节 中国动漫由代加工厂向品牌转向的趋势研究	187
第四节 品牌成为我国动漫 IP 产业未来发展的导向	197
第六章 服饰设计对动漫设计的影响	207
第一节 动漫服饰的特点及审美原理	209
第二节 服饰设计对动漫设计的影响	220
第三节 服饰设计对动漫服饰设计的影响	234
第四节 动漫设计对当代服饰设计的影响	238
第七章 动漫衍生品对动漫设计的影响	259
第一节 动漫衍生产品设计的诸多问题	261
第二节 动漫衍生产品设计独特性的分析研究	270
第三节 动漫衍生的 COSPLAY 发展研究	278
第四节 动漫衍生产品设计可持续发展的策略研究	288

第八章 融媒体环境下动漫设计产业发展状况分析	293
第一节 国外动漫设计产业发展分析	295
第二节 中国动漫设计产业发展现况研究	298
第三节 动漫设计产业发展现况——以重庆市为例	303
第四节 发展我国动漫产业的策略	315
第九章 融媒体环境下我国动漫原创力发展研究	319
第一节 动漫原创的必要性研究	321
第二节 动漫题材原创分析及动漫原创价值研究	323
第三节 我国动漫原创力发展分析	336
第四节 对我国动漫原创力发展的分析	339
参考文献	343

第一章



融媒体环境 下动漫设计 作品的发展

第一节 动漫与动漫设计相关概念

一、漫画

“漫画”一词，虽然很早就出现，但把它真正用在画作上的是来自于日本德川时代的画家葛饰北斋，因那个时期比较流行简笔画，当时的葛饰北斋把自己的画集命名为“北斋漫画”，他是第一个把“漫画”一词用在画作上的人，“漫画”一词也由此诞生。漫画的“漫”有随意、不受约束之意。漫画是一种绘画形式，它不受任何工具、材料及技法的限制。简而言之，漫画是指通过夸张、隐寓等不同表现手法，用图画来描绘叙事的一种视觉艺术形式，可以加文字、对白等以增强观众对画的理解，它是一种没有声音的静态影像，但有叙事的故事情节。常见的漫画一般有两种风格，一种是诙谐、幽默的风格，并具有一定的寓意。这种风格的漫画多简练、短小，在形式上采用夸张、变形、影射、暗示、比喻、象征等技法，题材以肖像、娱乐、讽刺的漫画为主。画面往往蕴含着作者的思想，能潜移默化地给人以启示和引导，属于传统漫画范畴。如丰子恺漫画《观棋不语》就带有中国传统文人画的气息。另一种是以时兴的日式漫画为代表。这种风格的漫画多采用分镜头式手法来展现一个完整的剧情，以长篇多幅漫画为主，内容宽泛，绘制手法各异。内容多为深受青少年喜爱的主题，如格斗、爱情、亲情、友谊、侦探、科幻等，篇幅往往很长，有时多达几部或成系列，属于现代漫画范畴。如《樱桃小丸子》就是描写作者与家人、同学之间亲情、友情的一些生活小事，带有现代漫画怀旧的气息。当然，我们现在所指的动漫作品，以漫画这一类别来说，还是多指现代漫画，因为分镜头的形式也是我们制作动画作品的基础。漫画以其固有的视觉刺激，迎合大众叛逆与解压的心理，以特有的方式表达人们的情绪、愿望，所以自诞生起就深受人们的喜爱，长盛不衰。

二、动画

动画国际动画组织 1980 年在南斯拉夫萨格勒布举行的会议上，对动画一词作了定义，动画艺术是指除真实动作或方法外，使用各种技术创作活动影像，亦即是以人工的方式创作动态影像。也就是说设计创作者利用技术使不具生命的东西，如获得生命一般活起来的意思。通俗地说，动画就是不活动的东西经过技术制作，放映

后成活动的影像即活动的画面。目前的动画制作技术有二维和三维之分。如剪纸动画《渔童》，就是通过二维剪纸技术，创造出一个与人类世界相似的生活场景，逐帧拍摄并播放，形成动画作品。三维动画《小鼠兵兵》，通过电脑三维技术，制作了小鼠兵兵和其他动物角色，在风景如画的欢乐村中的生活趣事，表现了动物们的生活百态。

现代动画理论界对动画的界定是利用逐格拍摄或制作连续放映而成的影片或视觉艺术。这里特指利用摄影机、摄像机等逐帧拍摄对象，并能连续播放，供人们视觉欣赏的活动影像艺术。之所以有活动的错觉，是因为现代医学证明，人类具有“视觉暂留”的特性。人眼在观看对象时，信号传入大脑神经要经过一段短暂的时间，即使不再观察了，视觉形象并不马上消失；同样，消失的信号传入大脑神经也要经过一段短暂的时间。人们习惯把这一现象称为“视觉暂留”。据考证，人的视觉看到一个物体后在 1/24 秒内不会消失，所以现在电影多以每秒 24 幅图像的速度放映，即每秒有 24 格胶片记录，电视采用了每秒 25 幅（PAL 制，德国、中国、荷兰、英国、泰国、意大利、印度、澳大利亚、阿根廷用此制式）或 30 幅（NTSC 制，美国、墨西哥、加拿大、日本、菲律宾用此制式）的图像速度播放。当然，如果电影以每秒低于 24 幅图像的速度放映，人的视觉就会有停顿的感觉。

目前人们对动画的理解往往进入一个误区，认为动画就是电影电视上放的动画片。其实动画片只是动画的一种，动画由网络动画、手机动画、影视动画等组成。美国动画家普雷斯頓·布莱尔则将动画诠释为：“动画是艺术，同时也是技术，它是一种方法，其中包含了漫画家、插图画家、画家、剧作家、音乐家、摄影师、电影导演等艺术家的综合技能，这种综合技能构成一种新型的艺术家——动画家。”动画具有艺术性，它是集合了绘画、文学、摄影、音乐等众多艺术门类于一身的艺术表现形式。同时，制作动画所需的技术设备也说明，动画不仅具备艺术性还具备技术性的特点。随着科学技术的发展，动画的技术性要求越来越明显，如电影动画中的数字技术、电影特效等，都需要强大的技术和资金含量来推动，现在的电影大片花费动辄上亿，就很是说明问题。

三、动漫

中国最早使用“动漫”一词源于 1998 年创刊的《动漫时代（ANIME COMIC TIME，简称 ACT）》，该杂志因市场竞争于 2006 年 7 月停刊，但它毕竟是中国公开发行人物当中第一个使用“动漫”这一词语的。随着时代的发展，动漫已成为流行词汇。动漫的形式由影视动画、漫画、连环画、网络动画、动漫贺卡、动漫广告、手

机动漫等组成。现在人们只要一提起动漫,就会想起动画片、游戏,甚至动漫衍生品,如动漫图书、动漫电子玩具等,动漫可以说早已家喻户晓,深入人心。通过对动漫的描述,我们可以这样理解:动漫是以动画和漫画为主体内容的图形、图像、声像作品以及与此相关的衍生产品的统称。无论是动漫还是动漫衍生品,都以超越现实的造型设计、眩目的动漫图像备受青少年的青睐和追捧。动漫可以说是人为创造的事物,并给人以超越现实世界的幻象空间。这就需要设计者的创意,以获得观看者视觉刺激性的体验。随着社会的发展,人们通过现代信息技术创作的动漫,已经被越来越多的人认可和接受。动漫形象的衍生品,无论从数量还是质量上,都有了长足的发展。

四、动漫产业

动漫产业是融媒体环境下的产物,具体是指以创意为核心,以动画、漫画为表现形式,包含动漫图书、报刊、电影、电视、音像制品、舞台剧和基于现代信息传播技术手段的动漫新品种等动漫直接产品的开发、生产、出版、播出、演出和销售,以及动漫有关的服装、玩具、电子游戏等衍生产品的生产和经营的产业。也就是说,动漫产业是以创意为灵魂,以“图形+娱乐”为特色,以动漫形象的品牌权、版权为开发模式,涉及出版、印刷、传媒、广告、通信、音乐等行业,是当今科技性、时尚性、效应性、传播性等极强的产业。其产值巨大,前景发展广阔,有“新兴的朝阳产业”之称。

动漫产业一般有两种类型:一种为原创产品,即动画、漫画、网络等中的原创人物、动物、场景等;另一种为原创产品的附属品,即在原创基础上开发的玩具、茶具、家居用品、主题公园等。

第二节 动漫的分类

融媒体环境下的动漫涉及的领域广泛而深远,其产业规模庞大,产品数量众多。要想对动漫进行有效的研究,就势必要对动漫进行分类。分类可以从学科的角度(如动画和漫画的区别等)、从生产传播的角度(如影视动画和网络动画的不同等)、受众人群的角度(如儿童和成人)等进行探究。对动漫进行分类旨在了解动漫产品的各种不同以及不同年龄阶段对动漫的审美接受需求,以便更好地促进动漫的开发、生产

和传播。

融媒体环境下的动漫的分类有多种,常见的有按读者群、形式、内容、技术、风格、地域、制作方式、应用类型等来进行分类。如同样是动画作品,既可以按制作方式的不同分为皮影动画、偶动画、剪纸动画、水墨动画、实物动画、特技动画等;又可以按地域的不同分为国产动画、港澳动画、日韩动画、欧美动画等;还可以按传播途径分为手机动画、电视动画、电影动画、网络动画等。同样是漫画,既可以按形式分为长篇漫画、多格漫画、单幅漫画、单色漫画、彩色漫画等;又可以按读者群分为儿童漫画、少年漫画、少女漫画、成人漫画等;还可以按内容分为搞笑漫画、成语漫画、爱情漫画、侦探漫画、格斗漫画、寓言漫画等。

当然,对融媒体环境下的动漫的分类并没有绝对性,许多动漫产品具有交融性,如电影动画可以在电视上播放,也可以在网络上播放。我们现在讨论动漫的分类,目的是便于交流和学习,归纳总结动漫创作规律,提高动漫理论水平。其最终目的是要探究动漫产品的价值,如《米老鼠和唐老鸭》具有商业价值,而《小蝌蚪找妈妈》就具有审美价值,不同的价值引领动漫作品不同的发展趋向,商业价值的动漫讲究以盈利为目的,审美价值的动漫讲究以艺术为目的。综上所述,动漫的分类有很多种。但毕竟动漫绚丽斑斓的效果,要借助于强大的技术才能呈现,动漫离不开制作技术。实际上,技术对动漫的形式、风格、样式等有着决定性的影响。融媒体环境下的动漫教学,现在提倡注重应用性、动手性、实践性。所以,在这里我们先根据技术特性,对动漫进行分类。

一、融媒体环境下的动漫的技术形式分类

动漫要借助于技术,技术包括工具材料、制作方式等,有什么样的技术就会有什么样的动漫。动漫的分类从制作技术和手段来看,可以分为传统技术动漫、现代技术动漫及融传统和现代技术的综合形式动漫。

(一) 传统技术动漫

传统技术动漫即利用传统技术而生产的动漫。工具材料都采用原始的纸、笔、颜料、黏土、实物、布、赛璐珞片(塑料的一种,由樟脑、润滑剂等加工制成。有透明、易成型的特点,英文名是 celluloid,中文名是硝化纤维塑料)、摄影机等。传统技术动漫主要采用手工绘制,这就要求设计制作者有很强的手绘技法。传统技术动漫又可分为传统技术漫画和传统技术动画。

1. 传统技术漫画

传统技术漫画包括各种手绘漫画、手绘连环画、手绘插画等,按工具材料可分

为水墨漫画、剪纸漫画、水彩漫画、钢笔漫画、版画漫画等,按颜色可分为黑白漫画、彩色漫画等。

2. 传统技术动画

传统技术动画首先在纸、赛璐珞片或其他各种工艺材料上绘制静止的、连贯性的画面,再依次拍摄,然后进行连续播放形成影像。具体操作方法是先采用分镜头绘制由人物、动物、道具、背景等组成的动作、表情、变化等,绘制完成多幅画后,摄影机一格一格地逐格拍摄,再进行连续播放,给人的视觉造成连续变化移动的形象,就像我们现在看到的电影、电视一样。简单地说,传统技术动画制作播放的影像动作是人为创造出来的视觉幻象,而不是原本就存在的动作。传统技术动画按工具材料可分为黏土动画,如《星期一茶馆》等;木偶动画,如动画片《神笔马良》等;剪纸动画,如动画片《猪八戒吃西瓜》等;钢丝动画,如动画片《钢丝的恶作剧》等;皮影动画,如动画片《东郭先生和狼》等。传统技术动画的工具材料应用广泛,甚至还有蔬菜瓜果、软陶、沙子、玻璃、布头、废弃的各种工业材料等。传统技术动画以拍摄对象分,就有传统平面动画、传统立体动画等。

(1) 传统平面动画:平面动画拍摄的对象是平面的,传统平面动画有胶片直绘动画、挖剪动画、沙动画、玻璃动画、粉彩动画等形式。

胶片直绘动画即用颜料直接在胶片上绘制图形,或在胶片上刮出图形的方式进行动画播放。胶片直绘动画中的胶片分两种,一种是已经曝光但未经冲洗的胶片,另一种是不含任何乳胶层的透明胶片。胶片直绘动画的好处是省略了拍摄的步骤。

挖剪动画是对平面状的材料(纸、布、皮等)进行挖剪或镂刻制成图画,再逐格拍摄成活动影像。具体操作方法是,先挖剪或镂刻成人物、动物、道具和场景的形状,接着描绘色彩,再装配关节,然后把挖剪图形平放在玻璃上由人按剧情操纵,依次扳动关节,挖剪图形中的人物、动物、道具、场景等就分解为若干个循序渐进的不同姿态,摄制时采用逐格拍摄的方法依次按连续的姿态拍摄下来,通过连续播放就形成活动的影像,有点类似于中国的皮影戏。挖剪动画又分为剪纸片和剪影片。剪纸片是正面打光,人物及场景画面清晰、色彩丰富。剪影片是背面打光,但由于剪纸的特点,人物及场景只能看清轮廓,造型朴实,呈现剪影的效果,具有很强的艺术表现力。挖剪动画的优点是摄制成本低,缺点是受剪纸的局限,人物、动物、道具在转面动作上只能从左右侧面、正面、背面四种角度,不能做丰富多变的动作和表情,也不容易对口型。剪纸动画在中国的历史比较悠久,如动画片《猪八戒吃西瓜》,是我国于1958年创作的第一部彩色剪纸动画,其剪纸采用了剪、刻、雕、镂等技术手段,塑造了生动的人物形象,融中国的皮影艺术与民间剪纸艺术于一体,

中国动画片由此诞生了一个新的品种。其后陆续产生了动画片《渔童》《人参娃娃》《金色的海螺》《猴子捞月》等优秀作品。

沙动画主要是以沙为材料,借助于灯光,采用拷贝箱透光的方法,用黑白胶片拍摄,沙在灯光下会产生黑白明暗对比,沙的部分为黑色,无沙的部分为白色,拍成的画面效果为黑白色。具体操作方法是在一块背光或打前光灯的玻璃上,用手指、筛子、画笔、刷子等工具移动沙子绘出各种图画,然后逐帧拍摄下来,制作动画影像。为了避免错误绘制,可以在拷贝箱上加一层玻璃,玻璃下面放置事先画好的图形,然后再移动沙子绘制。沙动画的优点是经济且方便操作。匈牙利沙动画大师弗兰克·库科(Ferenc Cako)的沙动画,风格独特,精美绝伦,作品有沙动画《沙之歌》《重新开始》《古堡记事》《石头记》等,多次荣获大奖。中国阮筠庭的沙动画《白蛇》,以沙动画的形式,对中国民间传奇故事《白娘子永镇雷峰塔》,进行了很好的演绎。化成女身的白蛇和许仙,在西湖岸边断桥上相遇并相爱,后被以法海为代表的世俗力量压制在雷峰塔下。制作者以扎实的功底,唯美的构思,以行云流水般的创作手法表现了一曲凄美的爱情,影片制作非常成功。

玻璃动画是用油彩在玻璃上绘制,选择油彩是因为油彩涂在玻璃上不容易干燥,即使绘制周期长,也只需在绘制的玻璃上盖上一层潮湿的布就可以保持油彩的湿润,以备下次接着用。玻璃动画的制作先用手指或是其他工具涂抹油彩,在玻璃上绘制一帧一帧的油彩画,然后逐格拍摄播放成活动影像。玻璃动画的优点是用油彩改变形状时,物体能表现出流动的效果,如流水般的韵律感。如俄罗斯著名玻璃动画家亚历山大·佩特洛夫习惯用指尖当画笔涂抹油彩,在玻璃板上仔细画出每一帧,再逐格拍摄制作成影像。其作品《老人与海》在2000年获第72届奥斯卡金像奖和奥斯卡最佳动画短片奖。粉彩动画是用棒状彩色粉笔和松脂在毛胶片上绘制,粉彩笔是在粉质的色料中加入适当的胶剂,使之成为棒状,外形酷似蜡笔,但不含油性,由于没有油性且粉质柔细,画面容易产生晕染效果。这种粉彩棒条由于质地松软,易脱落,附着力不强,因此,大都画在粗纸或毛胶片上,为防止粉质脱落,画完后须喷上松脂作为保护胶。用棒状粉彩笔创作的粉彩动画,色彩朦胧,有印象派的效果,画面特别精美。法国动画大师弗雷德里克·贝克就擅长制作粉彩动画,制作出的影像效果非常具有感染力,其成绩令人瞩目。他凭借《摇椅》《种树的牧羊人》分别获得1981年和1987年奥斯卡最佳动画短片奖。特别是《种树的牧羊人》,弗雷德里克·贝克在毛胶片上绘制了一帧帧的精美画面,历时5年才最终绘制完成,剧中讲述了一个牧羊人在荒漠中几十年如一日地坚持植树造林的真实故事。梦幻的画面好似人间仙境,这部影片共获得包括奥斯卡奖在内的30多项国际大奖。

(2) 传统立体动画: 立体动画拍摄对象是立体的, 有偶动画、实物动画、真人动画等形式。

偶动画是通过立体的人偶或动物偶的造型表演, 逐帧拍摄来完成活动影像。偶动画的制作流程一般包括创意脚本、角色制作、场景及道具制作、逐格拍摄等过程, 偶动画以材料来分包括木偶动画、泥偶动画、折纸动画、瓷偶动画等。相比用塑料、布、折纸、橡皮泥等制作的偶, 木偶制作相对费时费力。木偶动画采用的材料有木料、橡胶、石膏、海绵、塑料、脚钉、银丝关节器, 木偶脚底下都以脚钉固定, 塑料制作的四肢用银丝贯穿, 甚至直穿到五指, 以方便手指伸展自如。木偶的关节部位要用柔软的银丝、铜丝等连接, 以方便活动自如, 如不用银丝, 可装置灵活的关节以适合逐格拍摄。木偶的脸部一般是不能活动的, 木偶如需表情, 就得更换头部, 头和身是可以拆卸的。木偶的高度大致设计为 20 厘米, 道具和场景相应设计小巧, 小巧是为了方便操纵者操作及摄像机的推、移、拉、转拍摄。木偶动画的脸谱、服饰、道具等都要和角色搭配, 需精心设计, 操纵者可以扳动木偶关节, 使木偶一一做出按顺序分解的动作, 再用逐格拍摄的方法播放成活动的像。木偶的举手投足, 机械夸张, 有较强的戏剧舞台感, 有逼真的戏剧效果。如木偶动画《阿凡提》, 塑造了一位倒骑毛驴、爱管闲事、替人出气、滑稽而幽默的人物“阿凡提”。人物形象创意为小叶眉毛、小圆眼睛、鹰钩鼻子、山羊胡子, 戴着小帽、头缠“色拦”头布、手拿弹拨乐器, 倒骑小毛驴游走四方。该形象设计充满了趣味性。该片曾获文化部优秀美术片奖、美国芝加哥国际儿童电影节一等奖等诸多大奖。泥偶动画又称黏土动画, 先利用细铁丝、粗铁丝、铝丝及铅丝制作骨架, 粗铁丝的硬度高, 主要使用在头部、腰部支撑重量的地方, 细铁丝可以用在腿、胳膊部位, 铅丝可以用手指部位以方便摆动, 铝丝柔软可以用于动物的触角, 由于黏土的自身重量问题, 所以不能把它直接附着到骨架上, 需要将塑料泡沫削截成需要的形状插在骨架上, 再用黑胶带缠牢, 就可以裹黏土以塑造动画角色之形。一般一个角色根据表情, 往往需要制作上百个头, 如《警察与小偷》中的小偷头部就制作了 150 个之多, 定格拍摄的时候, 要注意拍摄台、角色动作、灯光、服饰等, 最后通过后期剪辑合成, 一部泥偶动画才算制作完成。泥偶动画往往具有古拙淳朴的自然之风。瓷偶动画常采用瓷都景德镇的高岭土捏制, 并上色釉烧制而成, 其每件瓷偶都是精美的瓷雕。为了使瓷偶举手投足都能活灵活现, 甚至能唱歌跳舞, 在不用关节的情况下, 采用电影中的蒙太奇手法, 用“代用”和“套裁”在同一个瓷雕上拍各种动作。中国于 1982 年使用陶瓷材料制作瓷偶, 创造了偶类动画的新形式。如瓷偶动画片《瓷娃娃》《鱼盘》等。特别是《鱼盘》运用了传统陶瓷的形式美, 寓意了当今现实生活的环境污染。

采用象征手法，讲述了一只青花瓷盘因受环境污染转瞬间变成漆黑一片，盘中本来一条活泼可爱的青色游鱼也变成了一堆白骨。该作品于1988年荣获第一届上海国际动画电影节A组第一名。折纸动画以儿童的折纸手工发展而来，用硬纸片折叠塑造出立体人物、动物、背景等，再涂上色彩，串上细铁丝作为活动关节，逐格拍摄播放可完成动画效果。折纸富有纯真、稚拙、童趣的特点，因而作品具有轻巧、灵活的风格，虞哲光于1960年制作折纸动画《聪明的鸭子》，为偶动画增添了新的家族成员。

实物动画是利用身边有固定形态的物体，或日常生活用品，如牙膏、电线、蔬菜、水果、毛线、炊具、文具、植物、家具、图书等制作动物、人物、道具、场景，通过构思和想象，将无生命的物体设计成有生命的生物，甚至直接把不做任何加工的物体，以原始形态进行赋予生命的活力表演，逐格拍摄后连续播放成影像。简单地说就是将物体以拟人化的形式表演拍摄成动画片。实物动画与偶动画的最大区别，是实物动画保持物体的原貌，而偶动画要通过制作者创意想象重新塑造，如《糖果体操》《牙刷家族》《毛线玉石》等。真人动画并不是指我们常说的真人版动画，即由真人演员在原有动漫角色形象和人物关系的基础上所创造出的影视作品。这里的真人动画，是指用真人表演动画角色而进行逐格拍摄后播放的动画影像，有点类似生活中的杂耍。真人动画的拍摄要注意姿势的维持，一般最好由助手负责帮忙记录上一个动作是什么、下一个动作是什么，因为人在集中精力做一个动作时，可能会忘记下一个动作，甚至拍摄人员由于光注意演员的动作，而忽视了背景，容易造成背景改变而穿帮，要有人专门负责背景的检查。另外在室外拍摄还要强调光线，尽量同一个镜头要集中时间拍完，以免下次再拍摄造成明显的差异。

真人动画因用真人表演姿势，拍摄后再换一个姿势，播放后就会产生怪异、荒诞、机械式的感觉。如加拿大动画家麦克拉伦创作的动画片《邻居》，就是用真人表演逐格拍摄的，剧中讲述两位邻居为争夺一朵鲜花大打出手，最后两败俱伤。演员用夸张的表演赋予影片和平的寓意，此片于1953年获得奥斯卡最佳短片奖。同样还有荣获奥斯卡五项大奖（最佳女主角、最佳剪辑、最佳歌曲、最佳原著配乐、最佳视觉效果）和八项提名的真人动画《欢乐满人间》，这部影片由迪士尼老板迪士尼亲自出马，采用真人与动画的巧妙搭配，特别是真人跟动画共舞是当时动画形式一个新的突破，再加上十几首非常出色、悦耳动听的歌曲穿插，成绩斐然，囊括这么多大奖也是情理之中。