

艺术导论核心通识课系列教材

# 经典动画

## 解读与欣赏

编著 沈正中 王晶



国家一级出版社  
全国百佳图书出版单位

西南师范大学出版社  
XINAN SHIFAN DAXUE CHUBANSHE

全国先进出版单位  
中国十佳教育出版社

中国美术学院美术考级教材

# 经典动画

## 解读与欣赏

中国美术学院美术考级教材



中国美术学院美术考级教材 | 中国美术学院美术考级教材 | 中国美术学院美术考级教材

艺术导论核心通识课系列教材

# 经典动画 解读与欣赏

沈正中 王晶 编著



国家一级出版社  
全国百佳图书出版单位

西南师范大学出版社  
XINAN SHIFAN DAXUE CHUBANSHE

全国先进出版单位  
中国十佳教育出版社

## 图书在版编目(CIP)数据

经典动画解读与欣赏 / 沈正中, 王晶编著. — 重庆:  
西南师范大学出版社, 2014. 1  
艺术导论核心通识课系列教材  
ISBN 978-7-5621-6574-3

I. ①经… II. ①沈… ②王… III. ①动画片—鉴赏  
—高等学校—教材 IV. ①J954

中国版本图书馆CIP数据核字(2014)第000593号

## 经典动画解读与欣赏 沈正中 王晶 编著

JINGDIAN DONGHUA JIEDU YU XINSHANG

责任编辑: 王正端 鲁妍妍

整体设计: 陈昭霓 鲁妍妍

出版发行: 西南师范大学出版社

地 址: 重庆市北碚区天生路2号

邮 编: 400715 <http://www.xscbs.com.cn>

电 话: (023)68860895 传 真: (023)68208984

经 销: 新华书店

排 版: 重庆大雅数码印刷有限公司

印 刷: 重庆康豪彩印有限公司

开 本: 889mm×1194mm 1/32

印 张: 2

字 数: 51千字

版 次: 2014年4月第1版

印 次: 2014年4月第1次印刷

ISBN 978-7-5621-6574-3

定 价: 10.00元

本书如有印装质量问题, 请与我社读者服务部联系更换。读者服务部电话:  
(023)68252507 市场营销部电话: (023)68868624 68253705

西南师范大学出版社正端美术工作室欢迎赐稿, 出版教材及学术著作等。  
正端美术工作室电话: (023)68254657 (办) 13709418041 QQ: 1175621129

# 序

## Preface

传播知识、培养人才、科学研究和服务社会是现代大学的四大功能，而培养人才无疑是大学的根本所在。进入 21 世纪之后，随着信息与知识呈几何级数的增长，大学开始从以专业技术人员为主的培养转型为以学生综合素质为主的培养，而怀揣理想的教育，就是要能打开世界的窗户，要有感染学生心灵的力量，要能培养具备远大眼光、通融见识、博雅精神和优美情感的人才。

世界著名的哈佛大学曾指出现代通才教育要使学生达到五项标准：要有最起码的沟通与说服力；对宇宙、社会、人类要有基本的认识，培养独立思考和判断能力；在生活品质上有较高的品位、阅历上有较宽的视野；遇到进退两难时，在道德选择上要有足够的明辨力；在主修科目上能掌握专业性理论、方法与数据，未来可在较深基础上触类旁通，在辅修科目上能实现高层文明的情感教育和完备的人性教育。

党的十八届三中全会针对我国应如何深化教育领域的综合改革，提出了新的教育方针和发展方向。即“坚持立德树人，加强社会主义核心价值观教育，完善中华优秀传统文化教育，形成爱学习、爱劳动、爱祖国活动的有效形式和长效机制，增强学生社会责任感、创新精神、实践能力。强化体育课和课外锻炼，促进青少年身心健康、体魄强健。改进美育教学，提高学生审美和人文素养。”

艺术导论核心通识课系列教材也正是积极贯彻十八届三中全会精神的成果，其目的在于培养学生能够解读和欣赏绘画、雕塑、建筑、平面设计、传统图形、民间艺术、服装、影视、动画、现代设计等方方面面的能力，提升学生的感性审美能力和理性审美批判精神，使学生能够更好地适应“感性经济”“审美经济”和“文化创意经济”的时代发展趋势，能够跟上世界潮流的变化，融通中华与外国文化艺术，从而成为健全的个人和社会中健全的公民。

# 教材编委会

## 教材编写指导委员会

主任：杨继瑞

副主任：郑旭煦 苟朝莉 靳俊喜 殷俊

## 教材编写委员会

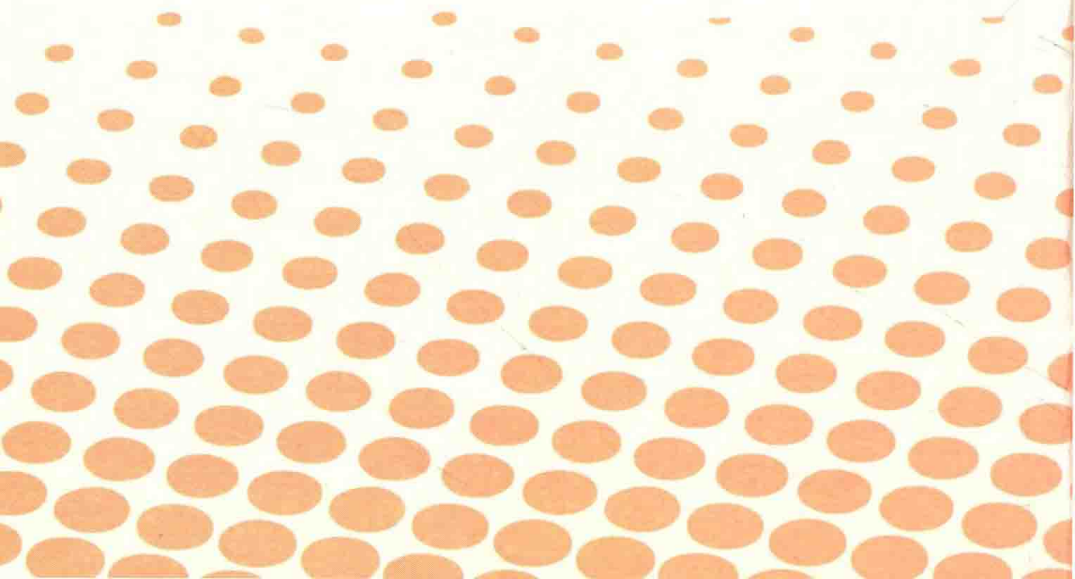
主编：胡虹 殷俊

编委：胡虹 罗晓容 徐岳南 汪维丁 胡大勇 李昱靓

皮永生 谷博 齐雪源 沈正中 李娜 杨媛媛

龙圣杰 彭晓 黄薇 杨玲 王晶 吴轩

刘蓉 胡兰 刘沁



# 前言 Foreword

对经典动画作品解读分析是了解动画、欣赏动画的重要途径，只有学会“看”动画才能学会“做”动画。相对于市面上常见的动画赏析类教材，本书行文更加轻松简洁，不但适用于动画相关专业的学生和从业人员，同样适用于一切对电视、电影、动漫、卡通等感兴趣的普通观众。

动画的制作过程是繁杂而多样的，所以它的呈现方式也是多种多样的。为了能最大限度和读者建立起良性的沟通，而非大部分时候变成自说自话，笔者选择了普通大众相对熟悉的优秀动画影片进行解读。

本书既可以作为动画赏析课的教材，也可以当作随时翻看的手边书。希望看完本书可以加深您对动画的理解，让您对欣赏或者制作动画作品产生更大的兴趣。

# 目录

## Contents

### 第一章 动画电影概况

- 1 ◀ 一、动画陪伴我们成长
- 2 ◀ 二、动画——人类的“造梦工厂”
- 3 ◀ 三、动画的前世今生

### 第二章 动画类型划分

- 5 ◀ 一、制作技术分类
- 6 ◀ 1. 平面动画
- 6 ◀ (1) 手绘动画
- 7 ◀ (2) 挖剪动画
- 7 ◀ (3) 沙动画与玻璃动画
- 8 ◀ 2. 立体动画
- 8 ◀ (1) 偶动画
- 10 ◀ (2) 实物动画
- 11 ◀ (3) 真人动画
- 11 ◀ 3. 电脑动画
- 17 ◀ 二、传播途径分类
- 17 ◀ 1. 影院动画
- 23 ◀ 2. 电视动画

### 第三章 经典三维动画

- 28 ◀ 一、称霸世界的美国三维动画
- 28 ◀ 1. 为什么第一部三维动画的主角是玩具?
- 30 ◀ 2. 三维角色开始长毛了
- 32 ◀ 3. 人类角色霸占银幕
- 35 ◀ 4. 机器人也可以这么“萌”
- 36 ◀ 二、四两拨千斤的韩国三维动画

### 第四章 定格动画

- 40 ◀ 一、长盛不衰的阿德曼公司
- 40 ◀ 1. 滑稽好玩的搞怪搭档——阿高和华莱士
- 41 ◀ 2. “小鸡”们为什么都爱戴围脖
- 43 ◀ 二、蒂姆·伯顿的鬼才之作
- 43 ◀ 1. 《圣诞夜惊魂》有多恐怖
- 45 ◀ 2. 和《梁祝》一样凄美的《僵尸新娘》
- 47 ◀ 三、《葫芦兄弟》其实是剪纸动画

### 第五章 详析《功夫熊猫》

- 49 ◀ 一、小角色的英雄梦
- 52 ◀ 二、纯粹的中国风
- 53 ◀ 三、阿波被成龙附体
- 56 ◀ 四、好的角色造型绝非一蹴而就
- 57 ◀ 五、三维特质体现

### 58 ◀ 后记

### 58 ◀ 参考文献



# 第一章 动画电影概况

## 一、动画陪伴我们成长

进入 21 世纪以来,随着科技的发展,人们越来越多地接触到影视传媒文化作品,动画作为当代传媒文化的一种,已经逐渐地渗入到人们的生活之中。由于动画的表现形式具有多样性,所以在娱乐、美术、教育等各个领域都得到了广泛的运用。如今,动画已经成为一种文化现象而存在,因为不论是儿童、青少年、成人,还是老人都被各种动画影片所吸引。

从儿童时期开始,我们接触最多的就是各类少儿动画片,例如《小蝌蚪找妈妈》《黑猫警长》《阿凡提》《邈邈大王奇遇记》等;到了青少年时期,小伙伴们谈论的话题更是少不了近期播出的动画连续剧,例如《火影忍者》《海贼王》等;成人以后,我们也总是会到影院观看最新上映的动画大片以获得娱乐放松和视觉享受,因为动画不仅仅是孩子的梦想,成人的世界更需要带着梦想继续前行。在日本这个动画大国,他们更是开发了许多适合各种年龄段、各种身份的人们观看的动画,甚至还包括老年人观看的动画作品。(图 1-1)

每一部成功的动画作品都拥有一个数量庞大的粉丝群,动画已经和我们的日常生活息息相关。优秀的动画作品不仅能给观众带来娱乐性和美好的视觉享受,它还担负着文化的传播和对观众的审美进行引导的作用。



图 1-1

## 二、动画——人类的“造梦工厂”

我们热爱动画，但动画到底是什么呢？是什么神秘的力量让我们几十分钟甚至几小时耐心地坐在荧幕前，调暗灯光，被前方荧幕上跳跃的、色彩纷呈的画面所吸引？开始观看动画片时，就好像打开了一个通往新世界的大门，现实生活的阴郁色彩将全部褪去，迎接我们的是一个个绮丽的梦中仙境。动画就是人类逐梦的工具，我们的生活因为有了梦想才更加精彩。人类对梦想的追逐永远不会停歇，而动画用它独特的表现形式承载了无数美丽的梦想而得到人们的青睐，成为人类的“造梦工厂”。

这所神奇造梦工厂的名字“动画”（animation）是源自拉丁文“anima”，是“灵魂”的意思，而“animare”则指“赋予生命”，因此“animate”被用来表示“使……活动”。这所造梦工厂为观众们创造梦境，把梦想投射到现实，“筑梦师”们的主要职责就是要给本来没有生命的动画角色灌注灵魂，赋予它们生命。

造梦工厂的中文名字“动画”源自日本，近年来中国流行



的动漫的叫法，实际上包含了动画和漫画两个领域。这两个领域之间有部分交叉但又不尽相同，本书主要是对动画领域的作品进行解读和赏析。

在造梦工厂里的筑梦师们在工作前都必须学习一个基本法则：动画是通过把人物的表情、动作、变化等分段画成许多画幅，再用摄影机逐格拍摄成一系列画面，给视觉造成连续变化的画面。这条法则的基本原理是：人类的视神经具有“视觉暂留”的特性——当人的眼睛看到一幅画面或一个物体后，这幅画面或这个物体在 1/24 秒内是不会消失的。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动态效果。因此，动画电影采用了每秒 24 帧的速度进行拍摄播放，电视采用了每秒 25 帧（PAL 制，中国电视就用此制式）或 30 帧（NTSC 制）的速度拍摄播放。

如何给动画下定义？应该从动画作品是否符合动画的本质着眼，而不在于创作的方式或采用的材质。如今，随着科技的发展，影像的传播获得了更多的可能性，动画的传播媒介打破了局限性，从影院走向电视再到我们的手机和平板电脑。但不论何种形式，它们仍具有一些共同点：用电影胶片、录像带或数字信息的方式逐格记录其影像。另外，影像的“运动”是被创造出来的幻觉，而不是原本就存在的。

### 三、动画的前世今生

两万五千年前的石器时代，洞穴上的野牛奔跑分析图是人类试图捕捉动作的最早证据，从那个时候起到现在，动画的发展历经了几个重要的阶段。

1832年，比利时人约瑟夫·安托万·费迪南·普拉托（Joseph Antoine Ferdinand Plateau）把手绘的图片依次排列在一部机器的费纳奇圆形镜盘上，圆盘可以在机器的带动下转动。在机器的带动下，圆盘上的图片随着圆盘旋转，然后通过机器上的

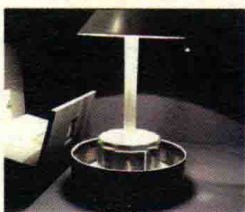


图 1-2

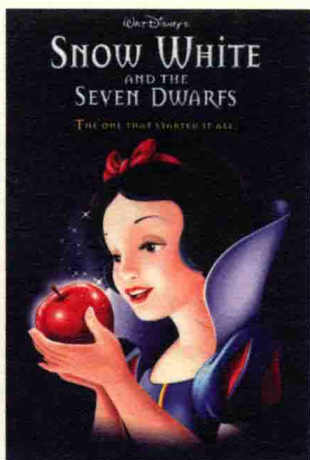


图 1-3

一个观察窗观看运动的图片效果。这可以算作最初的动画雏形（图 1-2）。

1877 年 8 月 30 日，法国电影史将这一天定为动画的生日，“动画之父”法国人艾米尔·雷诺发明了光学实用镜，这一发明为光学剧场打下了基础。他为动画的成长贡献了背景分离、特效摄影、循环动画等非常重要的技术。

1937 年，被人们誉为“商业动画之父”的华特·迪士尼（Walt Disney）创作出第一部彩色动画长片《白雪公主和七个矮人》（图 1-3）。迪斯尼最大的成就在于除了创作出一部部经典的动画电影之外，还完善了动画体系和制作工艺，更重要的是让动画片实现了其商业价值。

1995 年，皮克斯公司制作出第一部三维动画长片《玩具总动员》，为动画注入了新的生命力。

2009 年，一部真人动画电影《阿凡达》创造了席卷全球十几亿票房的奇迹，这一切都为动画在当代生活中占据非常重要的地位做出了力证。

## 第二章 动画类型划分

19世纪以来，动画一直伴随着技术的进步而发展。动画传播媒体的局限被打破，电视、电影、网络、手机、平板电脑等都为动画的创作提供了广大的平台。在制作方面，二维动画的无纸化代替了人工描线、扫描、上色等传统流程。未来将出现，包括设计稿、原画等在内直接在电脑中进行绘制的可能。动画艺术的跨界使用，电脑三维动画融合二维手绘动画、平面动画融合立体实物动画，这些现有的动画技术形式精心结合，就可以产生新的动画形式。

由动画发展的历程我们可以清晰地看到，随着数量庞大、表现方式各异的动画作品的涌现，动画体系逐渐形成。为了更好地欣赏和解读动画作品，我们从不同角度对动画进行两个方式的划分。

### 一、制作技术分类

从制作技术上划分，当代动画主要分为：平面动画、立体动画、电脑动画。

平面动画与立体动画都来源于视觉暂留这一动画基本原理，通过逐格拍摄画面，进行连续播放形成动态效果。这两种动画分类的主要根据是摄影机的架设方式：平面动画的摄影机垂直于所拍摄的画面，而立体动画的角色是在搭建的三维空间里或是现实空间里被拍摄的，摄影机的工作方式是模拟电影拍摄的。电脑动画是指由创作者绘制好关键帧之后，软件自动处理生成中间连续动作的过渡帧，包括电脑三维动画和二维动画。

## 1. 平面动画

平面动画又包括手绘动画、挖剪动画、沙动画和玻璃动画等动画形式。

### (1) 手绘动画

把图画绘制在纸上动画最原始的形式，与我们小时候玩的手翻书的原理基本相同，从万氏兄弟的《大闹天宫》到宫崎骏的《龙猫》，它们都由每一帧独立、完整的手绘画面组成。手绘动画在三维技术出现之前一直都是商业动画片的主要制作方式。

手绘动画的优势在于可以展现灵活多变的绘画风格，铅笔、彩色铅笔，蜡笔、水彩、水墨、油彩等都能作为绘制的工具。加拿大动画短片《摇椅》，就是一部使用彩色铅笔将影片淡雅的风格和抒情叙事结合得天衣无缝的动画短片（图 2-1）。



图 2-1



图 2-2



## (2) 挖剪动画

我国传统的“皮影戏”就是挖剪动画的代表形式，是一种历史悠久的动画形式，在意大利都灵的电影博物馆里，中国的皮影动画被展出。在早期传统动画作品中，《鹬蚌相争》就是表现水墨质感的剪纸动画（图 2-2）。

## (3) 沙动画与玻璃动画

沙动画和玻璃动画这两种形式都遵循定格动画的基本拍摄规律，大部分的沙画采用拷贝箱透光的方法，以黑白胶片拍摄，这样一来透光的部分就变为白色，而被沙覆盖的部分就变为黑色，以此产生强烈的明暗对比。此外，在材料的选择上，还可以尝试米粒、彩色珠子、种子、泥土、扣子等材质。

玻璃动画一般来说是使用油画颜料在玻璃上进行绘画。绘制完一帧后覆盖上一层潮湿的布，用来保持油画颜料的湿润。制作玻璃油彩动画需要用手或其他工具涂抹颜色，一帧一帧地改变物体的形状或是动作。动画短片《老人与海》就是典型的玻璃动画，这部优秀的动画片由俄罗斯的艺术师亚历山大·佩

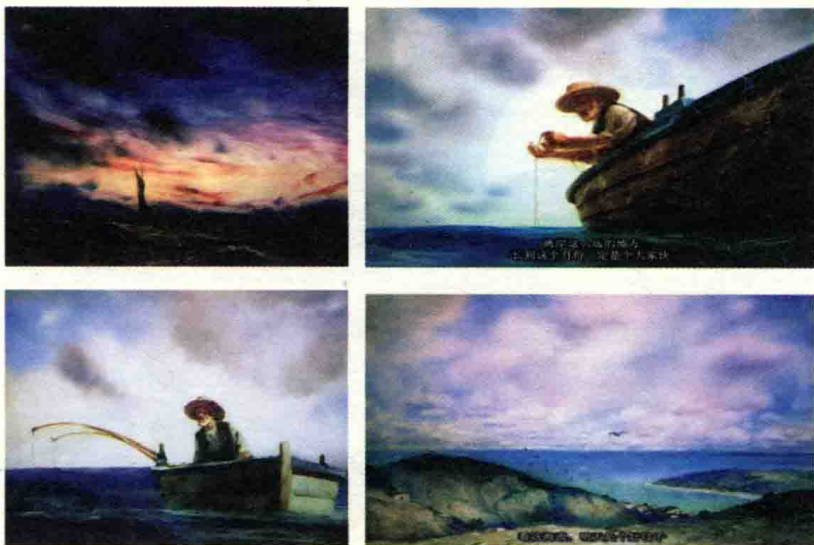


图 2-3

特洛夫克用手指在玻璃上完成，油画和玻璃的完美结合所表现出的通透和靓丽的色彩感觉让人叹为观止（图 2-3）。

## 2. 立体动画

### (1) 偶动画

偶动画属于定格动画（stop-motion animation）的一种。定格动画的原理是通过逐格的拍摄，然后连续放映，从而使角色活动起来。用于拍摄定格动画的人偶类型通常包括黏土偶、木偶、布偶、混合材料，等等。

黏土动画和陶土动画是较为常见的偶动画。此类动画的动画效果可以通过改变人偶本身的形状、外形、体积来产生，还可以通过替换不同的部位来产生动画效果，如替换嘴和眼睛等。例如，动画片《圣诞夜惊魂》（图 2-4）。

该动画正是运用了传统的模型定格方式拍摄，虽然非常耗时但质量很高。影片画面优美，节奏明快，配乐高超，具有优秀定格动画作品的普遍特征，并将定格动画之美展现得淋漓尽致（图 2-5）。

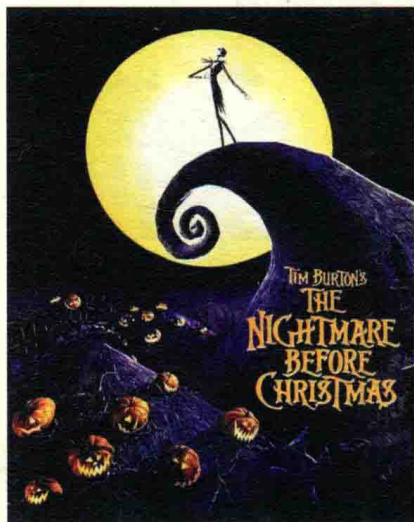


图 2-4



图 2-5





《圣诞夜惊魂》时长 76 分钟，是好莱坞电影史上第一部全长度的模型动画。该片的角色全由陶土模型制成，工作人员制作了上千种各式各样的肢体、头颅模型来配合剧中人物各种动作、表情进行替换。其中为演绎影片主角杰克的面部表情，就制作完成了 400 多个头颅的模型。一般来说，5 秒左右的定格动画通常要花去 2 ~ 3 天才能制作完成，《圣诞夜惊魂》拥有如此流畅的画面效果，所以在同类作品中脱颖而出。

除去模型制作复杂庞大的工序，我们观看影片时还可以发现，《圣诞夜惊魂》的布景、道具和人物造型的纹理都非常细腻，配合合理的打灯，角色毛发清晰可见，完全是对现实世界生活场景的再现，这一处理方式完美演绎了蒂姆·伯顿的独特审美。该片因此获得奥斯卡最佳视觉效果提名。

在《圣诞夜惊魂》这一种陶土动画中，设计者对人偶肌理纹路细腻的处理方式与英国的一部黏土定格动画《无敌掌门狗》对纹理的处理方式是完全不同的，这也是因为不同材质的使用所带来不同的视觉趣味。在《无敌掌门狗》的画面中，观众可以清晰地看到黏土人偶上有大量刻意遗留的创作者的指纹，这种看似粗犷的做法却与影片整体风格毫不违和，表现出一种特有的复古趣味，彰显了影片的艺术特色，给观众带来耳目一新的感受（图 2-6）。



图 2-6