

Comic
and
Animation

Animation Scriptwriting

朱雪 金鑫 编著



中国高等院校动漫游戏专业“十二五”规划教材

动画剧本创作



上海动画大王文化传媒有限公司
Shanghai Donghuadawang Culture Media Co., Ltd.
上海人民美術出版社

Comic
and
Animation

Animation Scriptwriting

朱雪 金鑫 编著



中国高等院校动漫游戏专业“十二五”规划教材

动画剧本创作



上海动画大王文化传媒有限公司
Shanghai Donghuadawang Culture Media Co., Ltd.
上海人民美术出版社

中国高等院校动漫游戏专业 “十二五”规划教材学术专家委员会

- 吴冠英 (清华大学美术学院信息艺术设计系教授)
张承志 (南京艺术学院传媒学院院长)
丁海祥 (浙江传媒学院动画学院副院长)
曹小卉 (北京电影学院动画学院副院长)
林超 (中国美术学院传媒动画学院副院长)
陈小清 (广州美术学院数码设计艺术系主任、教授)
廖祥忠 (中国传媒大学动画学院副院长)
王峰 (江南大学数字媒体学院副院长、
副教授、博士、硕导)
刘金华 (中国传媒大学动画学院研究生导师,
中国软件行业协会游戏软件分会会长)
凌纾 (上海美术电影制片厂首席编剧)
黄玉郎 (香港玉皇朝出版有限公司创作总裁)
戴铁郎 (上海美术电影制片厂一级导演)
(以上排名不分先后)

编写委员会

- | | | |
|-----|-----|-----|
| 丁纪晖 | 秦瑶 | 葛希亚 |
| 李斌 | 马骧飞 | 卢振邦 |
| 孙中野 | 许金友 | 李文瑜 |
| 刘源 | 秦成 | |
- (以上排名不分先后)

图书在版编目(CIP)数据

动画剧本创作 / 朱雪, 金鑫编. — 上海: 上海人民
美术出版社, 2012. 1

ISBN 978—7—5322—7556—4

(中国高等院校动漫游戏专业“十二五”规划教材)

I. ①动… II. ①朱… ②金… III. ①动画片—
剧本—创作方法—高等学校—教材 IV. ①
I053.5 ②J954

中国版本图书馆CIP数据核字(2011)第199770号

中国高等院校动漫游戏专业“十二五”规划教材

动画剧本创作

编 著: 朱 雪 金 鑫

策 划: 海派文化

责任编辑: 朱双海 杜昀初

助理编辑: 赵 甜

封面设计: 陶 雷

技术编辑: 任继君

出版发行: 上海动画大王文化传媒有限公司

上海人民美术出版社

地 址: 上海长乐路672弄33号D座

电 话: 021-60740298

印 刷: 上海丽佳制版印刷有限公司

开 本: 787×1092 1/16

印 张: 8

版 次: 2012年1月第1版

印 次: 2012年1月第1次

书 号: ISBN 978-7-5322-7556-4

定 价: 38.00元

Comic
and
Animation

Animation Scriptwriting

朱雪 金鑫 编著



中国高等院校动漫游戏专业“十二五”规划教材

动画剧本创作



上海动画大王文化传媒有限公司
Shanghai Donghuadawang Culture Media Co., Ltd.
上海人民美术出版社

中国高等院校动漫游戏专业 “十二五”规划教材学术专家委员会

- 吴冠英 (清华大学美术学院信息艺术设计系教授)
- 张承志 (南京艺术学院传媒学院院长)
- 丁海祥 (浙江传媒学院动画学院副院长)
- 曹小卉 (北京电影学院动画学院副院长)
- 林超 (中国美术学院传媒动画学院副院长)
- 陈小清 (广州美术学院数码设计艺术系主任、教授)
- 廖祥忠 (中国传媒大学动画学院副院长)
- 王峰 (江南大学数字媒体学院副院长、
副教授、博士、硕导)
- 刘金华 (中国传媒大学动画学院研究生导师,
中国软件行业协会游戏软件分会会长)
- 凌纾 (上海美术电影制片厂首席编剧)
- 黄玉郎 (香港玉皇朝出版有限公司创作总裁)
- 戴铁郎 (上海美术电影制片厂一级导演)
- (以上排名不分先后)

编写委员会

- | | | |
|-----|-----|-----|
| 丁纪晖 | 秦瑶 | 葛希亚 |
| 李斌 | 马骧飞 | 卢振邦 |
| 孙中野 | 许金友 | 李文瑜 |
| 刘源 | 秦成 | |
- (以上排名不分先后)

图书在版编目(CIP)数据

动画剧本创作 / 朱雪, 金鑫编. — 上海: 上海人民
美术出版社, 2012. 1

ISBN 978-7-5322-7556-4

(中国高等院校动漫游戏专业“十二五”规划教材)

I. ①动… II. ①朱… ②金… III. ①动画片—
剧本—创作方法—高等学校—教材 IV. ①
I053.5 ②J954

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2011)第 199770 号

中国高等院校动漫游戏专业“十二五”规划教材

动画剧本创作

编 著: 朱 雪 金 鑫

策 划: 海派文化

责任编辑: 朱双海 杜昀初

助理编辑: 赵 甜

封面设计: 陶 雷

技术编辑: 任继君

出版发行: 上海动画大王文化传媒有限公司
上海人民美術出版社

地 址: 上海长乐路 672 弄 33 号 D 座

电 话: 021-60740298

印 刷: 上海丽佳制版印刷有限公司

开 本: 787×1092 1/16

印 张: 8

版 次: 2012 年 1 月第 1 版

印 次: 2012 年 1 月第 1 次

书 号: ISBN 978-7-5322-7556-4

定 价: 38.00 元

目 录 Contents

前言

1 动画的基本概念 / 6

- 1.1 动画的定义 / 6
- 1.2 动画的起源与发展 / 7
- 1.3 动画的基本原理 / 11
- 1.4 动画的种类 / 12

2 动画剧本概论 / 17

- 2.1 动画剧本的定义 / 17
- 2.2 动画剧本的基本特征 / 18
- 2.3 动画剧本的类型分析 / 20
- 2.4 动画剧本创作中想象力的体现 / 22

3 动画剧本创作的基本原理 / 26

- 3.1 动画剧本主题的体现 / 27
- 3.2 动画剧本情节与结构的表现 / 32
- 3.3 动画剧本中蒙太奇手法的表现 / 38
- 3.4 动画剧本中角色的刻画 / 46

4 动画剧本创作的方法和技巧 / 65

- 4.1 动画剧本创作的基本要求 / 65
- 4.2 动画剧本的改编与原创 / 67
- 4.3 动画剧本创作的语言类型及特点 / 82
- 4.4 动画剧本的创作规则 / 83

5 不同类型动画剧本的创作方法 / 85

- 5.1 电影动画的剧本创作 / 85
- 5.2 电视动画的剧本创作 / 91
- 5.3 动画短片的剧本创作 / 97

6 优秀动画剧本赏析 / 102

6.1 电影动画剧本赏析 / 102

6.2 电视动画剧本赏析 / 113

6.3 动画短片剧本赏析 / 117

课程教学安排建议

参考书目

后记

前言

动画编剧将生活、想象和美三者结合在一起。而剧本是一剧之本，决定未来影片的商业价值和艺术魅力，剧本负责向未来以导演为核心的再创作者们提供影片摄制的基础，其中包括思想基础和艺术基础。那么，动画编剧的任务就是将接触到的生活中的素材进行创造性的改造，并在改造过程中进行提炼浓缩，以此构思故事情节和屏幕角色形象。尽管在动画编剧手中，这些银幕形象还处于比较平面的表现阶段，但它已经能独立描绘出鲜明的生活图画了，这为导演们进行思想上和艺术形象上的创造提供了扎实的基础。

有人认为动画剧本只是一个还未完成的草图，是一部艺术作品的提纲，只是某位编剧在用餐时突发奇想写在餐巾纸上的一个故事灵感。这种观点是不正确的，尤其对于初学剧本创作的人来说，更不能存在这种观念。笔者认为，剧本之所以称为剧本是因为它是一部动画的起源，像某种古代文化的发源地一样，承载的是整个故事的精神和思想，而后进行的一系列的改造和修饰都是围绕着它进行的。可见动画剧本的存在对于一部动画来说是非常重要的。

动画有长远的发展历史，经历了萌芽、发展、兴盛。当然，这里不是说动画接下来将走向末路，而是想指出动画在经历过飞速发展后却能在当下依旧保持稳健的发展势头，是值得一提的。近年来我国也在大力发展动漫产业。2006年9月，中共中央办公厅、国务院办公厅印发了《国家“十一五”时期文化发展规划纲要》，把文化产业体系建设作为“十一五”时期文化发展的重点之一加以部署，并且明确把数字内容和动漫产业作为国家重点发展的九大文化产业门类之一。在国家的扶持下，截至2011年，整个“十一五”期间，国产电视动画片产量从每年8万分钟增长到22万分钟；动画电影批准备案数量从12部增长到46部；漫画期刊年发行量从4000万册增长到1亿多册；新媒体动漫产品从每年不到2万件增长到10万多件。相信在未来的日子里，动画产业会得到更多的支持，也将以更快的速度发展。

“动画剧本创作”是动画专业的必修课、核心课。本书在电影剧作的基础上，系统地讲授动画剧作的基础理论，并对各类动画剧本、动画角色与故事构思、动画剧本想象力的表现进行思考分析，通过对经典动画片案例的分析，深入具体地讲授动画剧本创作的技巧和方法。本书在动画剧本创作方面提供了许多分析讲解，并从动画观众的心理、动画市场的需求、动画剧本创作规律等方面定义解读优秀剧本，相信会对大家有所帮助。

朱雪 金鑫

1 动画的基本概念

目标

了解动画的基本概念及分类。

了解动画的发展历史及原理。

引言

动画是使用各种技术所创作出的活动影像，亦即以人工的方式所创造的动态影像，它记录连续运动图画并形成视觉变化。

本章讲解动画的基本概念、分类以及动画的发展历史和原理，并通过实例解析动画发展各阶段的作品及其杰出代表，让大家在全面了解理论知识的同时与实践结合起来，进一步巩固学习成果。

1.1 动画的定义

我们把一些原先不活动的东西，经过制作与放映变成会活动的影像，这些影像我们称之为动画。动画也可以解释为通过把人、物的表情、动作、变化等分段画成一系列画面，给视觉造成连续变化的图画。动画的英文为 Animation，源自于拉丁文“Anima”，意思为灵魂。所以“Animation”可以解释为经由创作者的安排，使原本不具生命的东西像获得生命一般地活动。

动画的基本原理与电影、电视一样，都是视觉原理。医学已证明，人类具有“视觉暂留”的特性，就是说人的眼睛看到一幅画或一个物体后，视觉印象在 0.1 秒内不会消失。利用这一原理，在一幅画还没有消失前播放出下一幅画，就会给人造成一种流畅的视觉变化效果。

国际动画组织（ASIFA）在 1980 年南斯拉夫的会议中对动画一词所下的定义是“动画艺术是指除使用真实的人或事物造成动作的方法之外，使用各种技术所创作出的活动影像，亦即以人工的方式所创造的动态影像。”

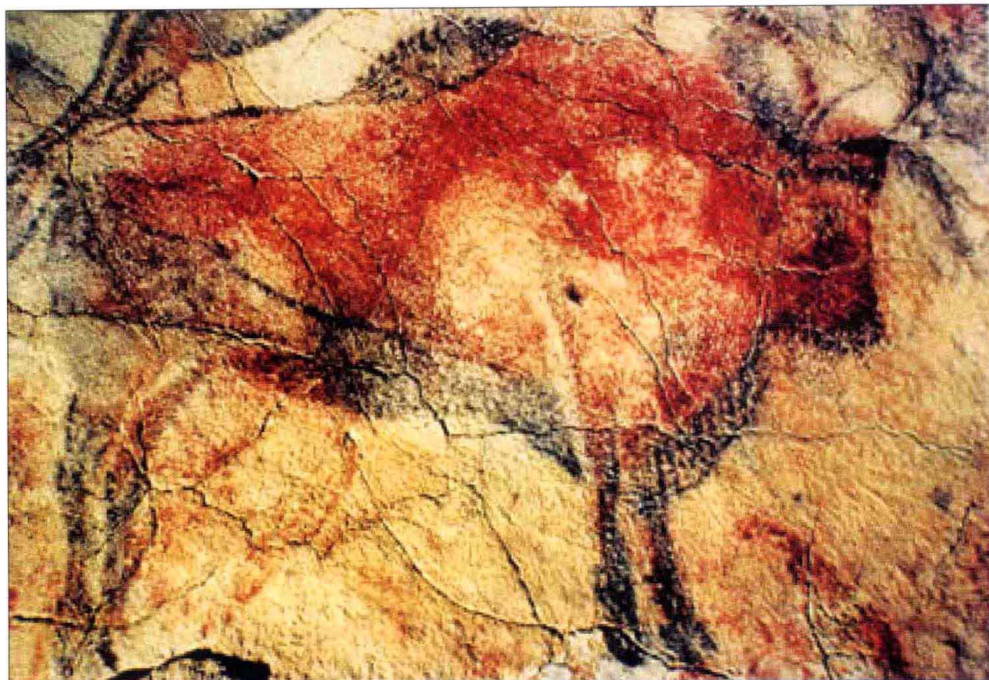


图 1-1 野牛奔跑图

1.2 动画的起源与发展

动画与其他任何艺术一样，其产生与发展都具有一定的时代意义，动画的发展历史很长，从人类有文明以来，透过各种形式图像的记录，已显示出人类潜意识中表现物体动作和时间过程的欲望。

法国考古学家普度·欧马 (Prud Hommeau) 在 1962 年的研究报告中指出，25000 年前的石器时代洞穴画上有系列的野牛奔跑图 (如图 1-1)，是人类试图用笔 (或石块) 捕捉凝结动作的滥觞。在一幅图上把不同时间发生的动作画在一起，这种“同时进行”的概念间接显示了人类“动起来”的欲望。达·芬奇有名的黄金比例人体几何图上的四只胳膊，就表示双手上下摆动的动作。16 世纪西方更首度出现手翻书的雏形，这和动画的概念也有相通之处。

17 世纪耶稣会的教士阿塔纳斯·珂雪 (Athanasius Kircher) 发明了“魔术幻灯” (如图 1-2)。所谓“魔术幻灯”是个铁箱，里头放一盏灯，在箱的一边开一小洞，洞上覆盖透镜。将一片绘有图案的玻璃放在透镜后面，经由

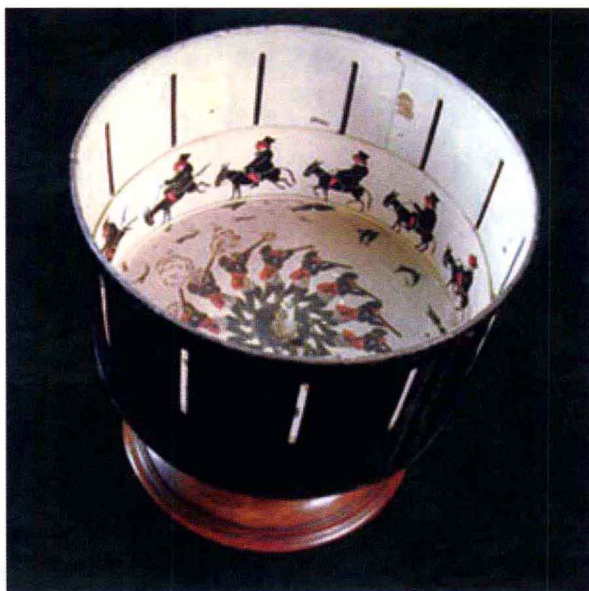


图 1-2 “魔术幻灯”



图 1-3 皮影戏

灯光通过玻璃和透镜，图案会投射在墙上。“魔术幻灯”流传到今天已经变成玩具，它的现代名字叫投影机（Projector）。“魔术幻灯”经过不断改良，到了17世纪末，由钟和斯·桑（Johannes Zahn）扩大装置，把许多玻璃画片放在旋转盘上，出现在墙上的是一种运动的幻觉。

中国唐朝发明的皮影戏（如图1-3），是一种由幕后照射光源的影子戏，和“魔术幻灯”系列发明从幕前投射光源的方法相比，技术虽然有别，却反映出东西方不同国度对操纵光影相同的痴迷。皮影戏在17世纪被引入到欧洲巡回演出，也曾经震撼了不少观众，其影像的清晰

度和精致感，亦不亚于同时期的魔术幻灯。

1888年，第一部连续画片的记录仪器诞生于托马斯·爱迪生的实验室。原本爱迪生只是想为他新发明的留声机配上画面，但他并不是用投影的方式，而是将图像先在卡片上处理好，然后显在“妙透镜”（Mutoscope）上。妙透镜可以说是机器化的“手翻书”，爱迪生以一套手摇杆和机械轴心，带动一盘册页，使图像或影像的长度延伸，产生丰富的视觉效果。

1895年，卢米埃兄弟首先公开放映电影，一群人能在同一时间看到一组事先拍好的影像。卢米埃兄弟发明的“电影机”（Cinematographe），放映了著名的《火车进站》、《海水浴》等影片，将电影带入了新纪元。



图 1-4 《大力水手卜派》

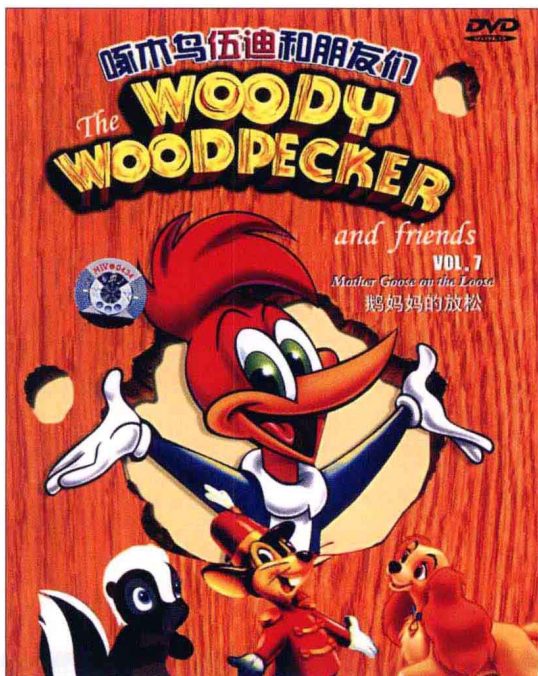


图 1-5 《啄木鸟伍迪和朋友们》

1919年，菲力猫在派特·苏利文 (Pat Sullivan) 公司的奥图·梅斯麦 (Otto Messmer) 的孕育下在《猫的闹剧》(Feline Follies) 中首次登台。菲力猫受欢迎的程度足可和后来的迪士尼公司的卡通人物媲美，特别是在知识分子观众群中也广为流传。这段时间卡通动画可说是人才济济，出现了许多响亮的名字，如麦克斯和戴夫·弗莱雪 (Dave Fleischer)、保罗·泰利 (Paul Terry)、华特·兰兹 (Walter Lantz) 等人；而20世纪20年代到30年代创造出来的动画人物，如《大力水手卜派》(如图1-4)、《啄木鸟伍迪和朋友们》(如图1-5) 中的形象，至今仍然家喻户晓。

从1920年以来，迪士尼公司就开始致力于发展大众化的卡通动画。由于天时、地利、人和，动画艺术家有充足的时间、足够的空间做绘画训练、题材讨论和进行大众娱乐电影分析。当时大量的付出，成效和影响至今举世公认。现代动画所使用的各项技术，大多也是那个时代发明出来的。迪士尼公司的短片大约七到十分钟，情节紧张，而且画面细腻，远超过竞争对手的产品。自1928年推出以米老鼠为主角的卡通动画《汽船威利》(Steamboat Willie, 如图1-6)——也是第一部音画同步的有声卡通，获得成功后，1932年推出第一部综艺彩色体卡通《花与树》(Flowers and Tree, 如图1-7)，它也是第一部获得奥斯卡动画短片奖影片；1927年的《老磨坊》(The Old Mill, 如图1-8)，则是首度用多层式摄影机营造视觉深度的影片。这一年制作的《白雪公主》(Snow White and the Seven Dwarfs, 如图1-9) 十分卖座，也令迪士尼公司的经营由短片转至长片制作。接着1940年的《木偶奇遇记》(Pinocchio) 与《幻想曲》(Fantasia) 则被视为迪士尼公司最优秀的长片。当时，迪士尼影片的标准成为其他片厂衡量卡通影片出品的标准，但是，其他片厂生产的动画人物很少像迪士尼公司出品的米老鼠 (Mickey Mouse)、美妮 (Minnie)、高飞 (Goofy) 和唐老鸭 (Donald Duck) 那样国际扬名。

20世纪60年代末期，美国的动画再度欲火重生，在怀旧的气氛下，人们重新审视30年代、40年代黄金时期的动画，发现那个时代动画的美和魅力的确是后来以“有限动画”方式制作的电视卡通所不能比的。而使得老片新生，则要归功于两部影片：1967年的《黄色潜水艇》(如图1-10) 和1972年的《怪猫菲力兹》(Fritz the Cat)。前者为加拿大动画家乔治·当宁 (George Dunning) 执导，用到了当时所有的动画技巧，集结了当时正红的设计师，美籍的彼得·马克斯 (Peter Max)、德籍的汉斯·艾杜曼 (Heing Edelman) 受邀共同参与。《黄色潜水艇》大胆的色彩风格结合披头士的音乐，构成先声夺人的气势。

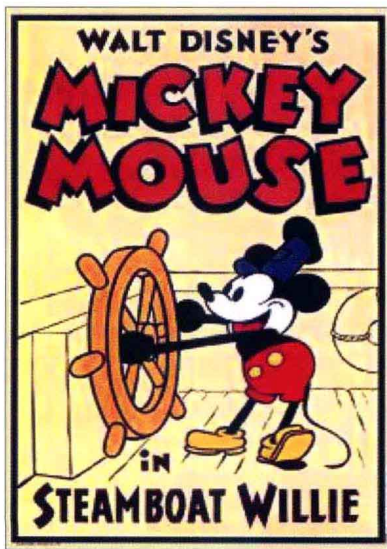


图 1-6 《汽船威利》

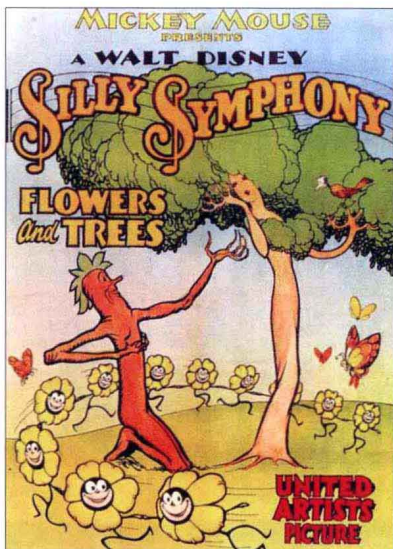


图 1-7 《花与树》



图 1-8 《老磨坊》



图 1-9 《白雪公主》

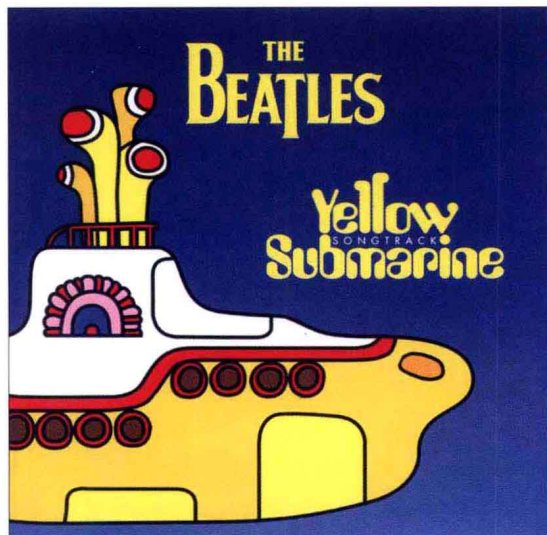


图 1-10 《黄色潜水艇》

1970 年到 1980 年，加拿大国家电影局制作的动画成绩骄人，囊括了七次奥斯卡奖，包括 1977 年的《沙堡》(Sand Castle)、1978 年的《奇异的旅程》(Special Delivery)、1979 年的《每个小孩》(Every Child)。

随着 20 世纪 70 年代后期电脑技术的发展和科技的革新，计算机图形学开始深入到动画领域，80 年代计算机图形技术开始更加迅猛地发展，同时三维动画技术也开始被各领域广泛运用。可以说在各类的动画创作中，三维类的动画最具魅力。1995 年，由迪士尼公司制作的纯三维动画《玩具总动员》(如图 1-11) 取得巨大的成功，这使得三维制作的动画迅速取代传统动画登上最卖座动画的宝座。2005 年，中国制作的第一步纯三维动画《魔比斯环》(如图 1-12) 开始在全国各大影院上映。这是中国首部从内容风格、制作技术到市场运作都完全与国际接轨的三维动画。虽然票房不理想，但是这部动画标志着中国的动画技术开始赶上国际水平，与好莱坞或者欧洲抗衡。

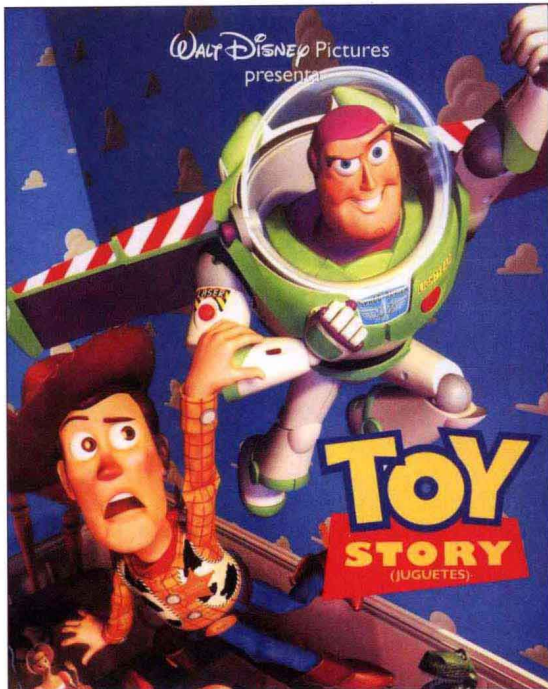


图 1-11 《玩具总动员》



图 1-12 《魔比斯环》

总之，动画的创作，在观念上同时汲取了纯绘画的精致艺术及漫画卡通的通俗文化营养。这种包含前卫精神与庸俗文化的两极特性，也一直是动画吸引人的地方。

1.3 动画的基本原理

动画是通过连续播放一系列画面，给视觉造成连续变化的画面。它的基本原理可以概括为视觉暂留原理和似动现象。

首先，我们通常所说的“视觉暂留”原理是让眼睛看到的画面在视觉上暂时停留并形成连续画面。在很多教材中都把动画产生的原理归为视觉暂留，如国家级规划教材《多媒体技术及应用》中提到：“动态图形与图像正是利用人眼的这一视觉暂留特性制作的。简单地说就是当人的眼睛看到一幅画或者一个物体后，它的影像就会投射到我们的视网膜上，并停留一个短暂的时间，如果另一个物体在极短的时间内出现，这便是动画的基本原理。”另外，动画的视觉原理也可以称之为动画的运动规律。动画片中的动画一般也称为“中间画”，这是针对两幅原画的中间过程而言的。动画的运动规律要求流畅、生动，设计流程一般先由原画设计者绘制出原画，然后动画设计者根据原画规定的动作要求以及帧数绘制中间画。

其次，似动现象也是动画的基本原理之一，似动实验是德国心理学家马克思·韦特海默 (Max Wertheimer) 建立格式塔心理学的主要实验根据，也是格式塔心理学派的开端标志。似动现象，不仅是由于视觉的生理现象，而且还有赖于把影像组织成更高层次的动作整体的“特殊的内心体验”——“完形”过程，“完形”过程即认知组织的过程，是大脑积极参与认同的结果，具体而言就是人的知觉是有组织的整体，大脑皮质是一种动力系统，它并不是机械不变地反映客观现实，在这个系统中各个元素在一定时间内都是积极地相互作用着的，大脑皮质中这些元素的相互作用究竟会出现什么结果与人的大脑中所储存的原始经验有关，如果这些元素的相互作用和原始经验同形，那么他就会把原本离散的元素想象成为与原始经验一样的一个整体。

似动现象实验中两个相距不远、相继出现的视觉刺激物，由于大脑皮质的积极构造作用，构造的结果和大脑中储存的已经经验的物体的连续运动的画面相同，那么它就不再被认为是两个无关的静止的物体，而是一个物体运动变化的整体。由此，“大脑中储存的已经经验的物体的连续运动的画面”是形成动态幻觉的基础。例如，在现实生活中，奔跑的马是人脑中“已经经验的物体”，形成原始经验。当大脑对先后出现的两幅马的影像进行认知组织时，原始经验产生动力性影响下，两个静止的影像被知觉为马在运动，于是产生动态幻觉。显然，当人们感知的图像的畫面之间如果没有任何相关性，亦即没有原始的运动经验，即使两个画面的影像重叠，也不能形成动态幻觉。

总之，只有视觉暂留，没有似动现象，不会产生动画。没有视觉暂留，似动现象就失去了基础，同样不会产生动画。视觉暂留使前后影像重叠，似动现象产生动画的幻觉，两个命题都成立时，才形成对动画原理的完美解释。由此，动画可以说是视觉暂留和似动现象共同作用的结果。

1.4 动画的种类

根据动画最终呈现的效果不同，我们可以将动画大致分为：平面动画、立体动画、电脑动画以及其他形式动画。

平面动画就是我们常说的二维动画，最早是在纸面上进行绘制的，是最接近绘画、最常见、最古老动画形式。主要是以每秒 24 帧图像形成动画，需要一帧帧地绘制出来，这种动画相当流畅，角色的动作很自然。例如大家所熟知的《白雪公主》、《大闹天宫》（如图 1-13）、《猫和老鼠》、《樱桃小丸子》都属于纸面绘制；水墨动画也属于平面动画的一种，我国早期的《小蝌蚪找妈妈》、《山水情》、《牧笛》（如图 1-14）就是较为典型的例子；另外，剪纸动画也是平面动画的一种，例如《猪八戒吃西瓜》（如图 1-15）、《狐狸打猎人》等；除此之外，平面动画还包括了一些其他艺术形式的动画，例如使用普通铅笔、粉笔、钢笔、蜡笔、油彩、水粉、水彩、沙子等工具制作的动画片。另外，Flash 动画也属于平面动画的一种，近年来 Flash 动画已经走进人们的生活。这种以纯电脑软件制作的动画形式摆脱了繁杂的手绘、拍摄工序，直接在软件中创建元件和动画脚本并建立完整的动画场景模式。其鲜艳的画面、极富动态感的任务以及可重复利用的画面资源都越来越受到动画师和观众们的喜爱。例如大家熟知的《快乐驿站》（如图 1-16）、《小破孩》（如图 1-17）等，都是用 Flash 软件制作的。



图 1-13 《大闹天宫》



图 1-14 《牧笛》



图 1-15 《猪八戒吃西瓜》

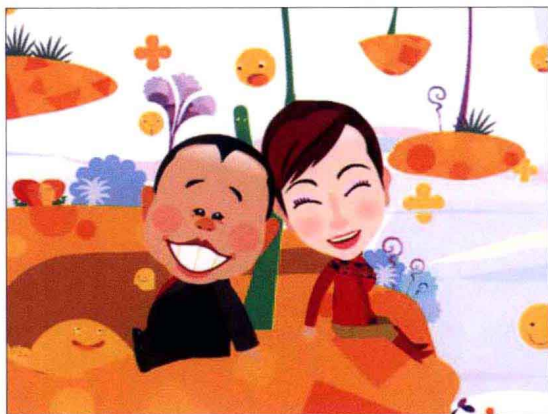


图 1-16 《快乐驿站》



图 1-17 《小破孩》

立体动画又称动作中止动画，它和平面动画的区别在于立体动画有长、宽、高的体积，而平面动画只有面积。

立体动画的代表片类型是偶类动画。偶类动画的制作材料为：黏土、木偶、金属、玻璃、橡胶、塑胶等。木偶动画在动画影片中占有极其重要的地位，而制作木偶片最为成功的国家为东欧的捷克斯洛伐克。其比较有名的动画大师杰利·川卡（Jiri Tmka），出生于1912年奥匈帝国，他的代表作有《仲夏夜之梦》（如图1-18）、《皇帝的夜莺》。

较偶类动画而言，黏土动画是以黏土为主要材料来进行的动画创作，拥有神秘的亲和力，它的可塑性很强，随心所欲，和木偶动画一样，黏土动画是定格动画的一种，它由逐帧拍摄制作而成。黏土动画作品可以堪称是动画中的艺术品。因为黏土动画在前期制作过程中，大都依靠手工制作，手工制作决定了黏土动画具有淳朴、原始、色彩丰富、自然、立体、梦幻般的艺术特色。黏土动画是一种集中了文学、绘画、音乐、摄影、电影等多种艺术特征于一体的综合艺术表现；但缺点是在强灯连续照射下，容易变形且不光滑，变形后不容易复原。黏土动画分为有骨骼和无骨骼两种。有骨骼的黏土中含有角色的骨架（铁丝、铁、铝），《小鸡快跑》（如图1-19）、《超级无敌掌门狗》、《死亡边缘》等都属于有骨骼黏土动画。《伟大的刚尼多》、蒂姆·伯顿的《圣诞夜惊魂》（如图1-20）、《僵尸新娘》则属于木偶类的立体动画。

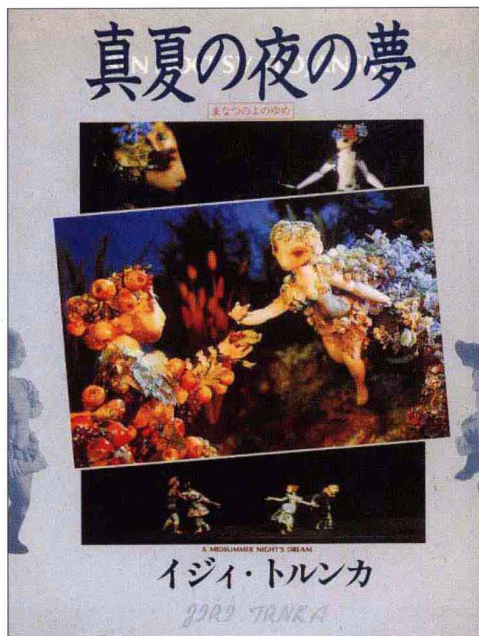


图 1-18 《仲夏夜之梦》

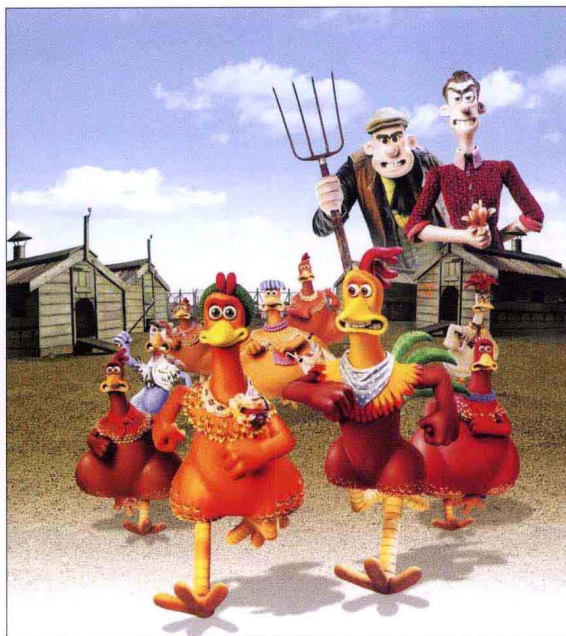


图 1-19 《小鸡快跑》



图 1-20 《圣诞夜惊魂》