

21世纪全国动漫游戏专业“动画创作”系列



Explore the Art of the Disney's Animation *in the US*

美国迪士尼动画研究

孙立军 马华 著

首部专门深入研究有着80多年历史的美国迪士尼动画创作和发展历程的大型专著

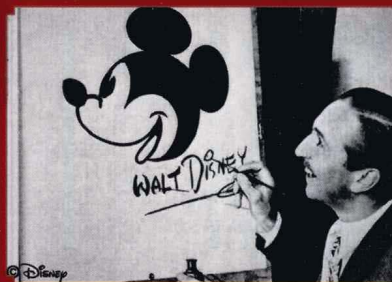
迪士尼语录

你可以梦想、创作、设计和建造
梦想都需要人的努力才能成真。

You can dream, create, design and build the most wonderful place in the world. But it requires people to make it a reality.

——华特·迪士尼
Walt Disney

这些



京华出版社

21世纪全国动漫游戏专业“动画创作”系列

美国**迪士尼动画**研究

Explore the Art of the Disney's
Animation in the US

孙立军 马华 著

京华出版社

北京

内容简介

本书是国内首部历经 8 年深入探索和研究有着 80 多年历史的美国迪士尼动画创作专著。

本书由三个部分、9 章构成。第一部分为华特·迪士尼的动画王国，深入探索和研究他从 1923 年至 1966 年间的萌芽时期、开创时期、调整时期和发展时期的动画创作历程，共 4 章。作者用大量翔实数据横向和纵向深入分析，生动具体地介绍了华特·迪士尼在这 4 个时期的动画创作理论、创作规律、创作风格、创作方式、艺术创新、创作经验和教训、制片策略、经营模式等内容。

第二部分为迪士尼公司动画世界，深入探索和研究从 1967 年至 2008 年底的后华特时代迪士尼公司的动画创作和经营之路，由探索期、繁荣期、转型期、迪士尼公司动画发展的挑战与复兴 4 章构成。

第三部分为迪士尼公司在中国，由 1 章构成，主要介绍了迪士尼动画的中国战略。

华特·迪士尼一生中不但创作出许多伟大的作品，且有不少失败和奋斗的故事也被世人记住。他终生对动画艺术的独特理解、精湛的讲故事技巧、对影片质量和新技术的追求、不断创新的商业模式、对创作题材的大胆突破和远见卓识、精辟的创作理论，一直是全世界动画新生代尊崇的典范；他那些至今无法被复制的大量动画，一直是观众流连忘返的佳片。他是动画艺术精髓的化身。

迪士尼公司后来的掌门人在继承华特·迪士尼的艺术精髓的基础上又有了长足的发展，但同时也经历过几起几落。迪士尼公司在低潮时如何转型扩张？创作方式、经营方式和制片方针又有了哪些新变化呢？

本书范围之广泛，内容之丰富，见解之精辟，资料之珍贵，在已经出版的动画著作中实属罕见，真是国内乃至海外动画新人的一大福音！华特·迪士尼和迪士尼公司的丰富创作理论、创作实践、艺术创新、商业模式、成功经验与教训必将成为中国的动画创作人员和高校动画专业学生努力提高素质和创作能力、开阔视野进行艺术实践、勇于创新的重要养分和动力，成为他们创作出更加优秀的动画作品的风向标。

本书资料极为珍贵，价值无法估量，值得珍藏！

特别声明

本书涉及到的画面或图像仅供学术研究和教学分析、借鉴，这些画面或图像的著作权归原创者或相关公司所有，特此声明。本书的内容未经出版者书面许可，任何单位和个人不得以任何形式复制或传播书中部分或全部内容。版权所有，侵权必究！

图书在版编目(CIP)数据

美国迪士尼动画研究/孙立军，马华著. —北京：京华出版社，2009.6

ISBN 978-7-80724-716-6

I. 美… II. ①孙…②马… III. 动画片—研究—美国 IV. J954

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2009) 第 080625 号

总体企划：周京艳

书 名：美国迪士尼动画研究

作 者：孙立军 马华

责任编辑：秦仁华 蒋湘群 荣光

责任校对：晏雁

责任印制：周京艳

出 版：京华出版社

发 行：北京创意智慧教育科技有限公司

发行地址：北京市海淀区知春路 111 号理想大厦

909 室（邮编：100086）

经 销：全国新华书店

编 辑 部：(010) 82665118 转 8015、8002

发 行 部：(010) 82665118 转 8006、8007

(010) 82665789（传真）

印 刷：北京佳信达欣艺术印刷有限公司

版 次：2010 年 5 月北京第 1 版

印 次：2010 年 5 月北京第 1 次印刷

开 本：787mm×1092mm 1/16

印 张：19.75（彩色 5.25 印张）

字 数：415 千字

印 数：1~2000 册

定 价：59.00 元

本书如有印、装质量问题可与发行部调换

出版者的话

中国的文化要走向世界

动画就是发明、就是在创造一种未来。

包括电影、动画或绘画等任何一种艺术形式，在结合了本民族文化传统或民族精神之后所产生的力量和成就，能有如此巨大的影响力和意义，是任何其他形式无法比拟的！

时值中国动漫教育进入第9个年头，在中国动漫游戏产业已成为应对世界经济危机新增长点之际，作者撰写的《美国迪士尼动画研究》经过8年多的探索与研究，终于正式出版发行。实是对有着80多年历史的美国迪士尼动画创作理论、创作规律、艺术创新和创作经验及教训等方面的一次全面盘点和总结。

华特·迪士尼是缔造美国全新动画史的天才，他独特的创作理念，带给全世界人民的不仅仅是一个迪士尼公司，更是一个崭新的美国动画神话的开始。

在华特·迪士尼44年的动画创作中，共创作出了400多部动画片，其中经典动画长片19部、获得32座奥斯卡奖、7座格莱美奖、950项全球范围的奖项，有力地证明了他为人类的动画事业所作出的杰出贡献。

本书分为三个部分：第一部分：华特·迪士尼的动画王国。深入探索和研究从1923年到1966年华特·迪士尼的动画创作和发展之路，由萌芽时期、开创时期、调整时期和发展时期4章构成；第二部分：迪士尼公司动画世界。探索和研究从1967年至2008年后华特时代的迪士尼公司其动画创作和发展之路，由探索时期、繁荣时期、转型时期、迪士尼公司动画发展的挑战与复兴4章构成；第三部分：迪士尼在中国。即迪士尼公司的中国战略。

华特·迪士尼的动画创作理论、创作实践和艺术创新给了我们哪些启示？

华特·迪士尼的萌芽时期：动画技术从黑白片发展到彩色片、从无声到有声；艺术风格日趋成熟；影片主题健康，符合道德规范；初步建立起一套卓有成效的既精细分工又协力合作的制片制度。其中米老鼠的诞生是整个迪士尼动画王国兴起的奠基石，作用无法估量。随后，华特有了创作动画长片的构想。

华特·迪士尼的开创时期：创作模式成熟，题材多元化，动画队伍人才形成了梯队，确立了动画表演风格。品牌定位清晰，多元化发展，从经营动画短片到经营动画长片，建立了品牌价值链管理模式。依靠一个品牌，通过商业把各种产品连接起来，用动画明星的效应创立动画迷俱乐部，灌制影片主题曲唱片等，作品靠创作质量和技术创新取胜。华特·迪士尼



的最大创新是实现了个人与品牌的联想功能；最大贡献是成功拍摄了《白雪公主和七个小矮人》，既实现了公司动画长片零的突破，又确立了迪士尼动画王国在美国和世界动画中不可替代的位置。商业上也达到了高峰，拉开了与其他制片厂的距离，体现了国际影响力，成为动画史上一座不朽的里程碑。从此动画从单纯的娱乐节目提升到电影作品，成功地翻开了动画史新的一页。

华特·迪士尼的调整时期：由于遭受第二次世界大战的严重影响，投资减少、内部分裂，动画发展显得有些捉襟见肘。动画创作停滞不前，动画片主要以合辑形式推出。

华特·迪士尼的发展时期：动画长片高歌猛进，成功推出了《仙履奇缘》、《小飞侠》等经典动画电影，一举赢得了美国动画市场领先地位；1964年推出由真人与动画合演的电影《欢乐满人间》，获得奥斯卡13项提名，成为迪士尼影史上成就最高的电影。

创作题材进一步多元化。在短短的10年中，华特几乎拍遍了所有的童话题材，处处体现他选材的多元化和他的远见卓识；在众多制片公司纷纷倒闭之时，迪士尼充分利用各种媒体，将原来的电影相关业务扩展到电影、电视、主题公园和玩偶商品等方面，展示了华特利用媒体的前瞻远见；探索出新的经营策略，以7年为周期重放迪士尼经典动画，除了给公司带来巨额收入外，也深化了迪士尼动画在人们心目中的印象；高投入、深化技术革新、换取大收入的制片策略。《小姐与流氓》是华特首部2.351:1超宽银幕动画电影，效果得到进一步提升；《小飞侠》首次使用多平面摄影技术，画面效果神奇；《101忠狗》第一次使用静电复印技术，创造了漫山遍野斑点狗视觉奇观。

华特对人类的另一重要贡献是在洛杉矶建立了迪士尼主题公园。

迪士尼公司动画创作理论、创作实践和艺术创新给了我们哪些启示？

迪士尼公司探索时期：华特去世后的10年，迪士尼公司陷入真空时期：公司失去了灵魂人物，创意断层，沦为二等制片商；动画减产，利润来源主要依靠主题乐园。直到在华特去世后的第18年，他哥哥的儿子小罗伊重返迪士尼公司，聘请了专业管理人迈克尔·艾斯纳和弗兰克·威尔斯入主迪士尼公司，结束了华特家族式管理方式，才挽回了颓势。新掌门人的上任，标志着一个迪士尼动画令人激赏的新时期的到来。迪士尼动画从此进入了迈克尔·艾斯纳时代，各方面发生了很大变化。

动画前期创意创作流程：从华特时代剧本由他一个人说了算，发展为编剧工业化和专业化。整个动画创作流程更加完善，传统的美学观念和制作方法终于发生了根本性的变化，正是这些变化迎来了迪士尼动画第二个“黄金时代”。

动画创作方式：从华特时代的个人化创作发展为团队化创作，体现了现代文化企业特点，为后来迪士尼动画实现国际化打下基础。

经营方向：继续创作动画大片，同时创作普通电影和小成本影片双向发展。仅1987年，公司推出23部电影，22部赚到了钱。

创作团队主力：在动画片《狐狸与猎狗》之后，迪士尼老一辈动画家们相继隐退，新一代创作人员接替了他们，新老交替顺利过渡。

新技术：电脑技术的进一步完善为迪士尼公司在艺术创作上的进步发挥了巨大作用。

真人动画作品达到了高峰：1967年到1988年的21年间，推出3部真人动画片，无论在技术或艺术上都取得了长足的进步。其中《谁陷害了兔子罗杰》创造了卡通电影新纪元。本片由真人与卡通人物同台表演，卡通人物设计非常成功，是整个电影史上的一个重要里程碑。

流行音乐大胆介入：动画片从《奥丽华历险记》到《小美人鱼》逐步有机结合音乐的流行元素，迪士尼公司整个动画生产开始进入了第二个高速发展期。

迪士尼公司繁荣时期：推出了 30 部动画长片，制片模式大片化，动画题材国际化，创作形式全面突破；传统与创新达到真正统一；作品更商业化。迪士尼公司广泛吸纳各国文化资源，国外题材占 95%。包括中国的《花木兰》、印度的《阿拉丁》、非洲的《狮子王》等；这一时期诞生了 5 种动画形式：二维、三维、模型、电影版和影音版动画电影。但迪士尼动画帝国也显露出一些潜在危机：一是公众开始厌倦迪士尼模式化的风格；二是竞争对手的大量电脑动画取得高票房所带来的压力。

迪士尼公司转型时期：推出 33 部、4 种类型动画。电脑动画技术完全取代传统手绘二维动画技术；员工从 1997 年的 2200 人缩减到现在的 600 人；动画原创力落后；公司财政陷入空前危机；外部数次被人提出兼并；公司人事重大变故；品牌的版权存在危机；7 个强劲对手好莱坞梦工厂、福克斯公司、哥伦比亚公司、华纳公司、索尼公司、派拉蒙和日本动画的有力挑战，公司发展面临困境。2005 年迪士尼公司原总裁罗伯特·伊格尔（Robert Iger）接替在公司经营了 21 年的迈克尔·艾斯纳（Michael Eisner），成为公司第六任新掌门人，迪士尼公司进入了一个全新的转型扩张期。

迪士尼在中国做了哪些事？

迪士尼在中国做了 10 件事：① 20 世纪 30 年代在北京、上海等地放映《白雪公主和七个小矮人》；② 20 世纪 80 年代与 CCTV 达成协议，播放《米老鼠与唐老鸭》；③ 20 世纪 90 年代提供以迪士尼动画片为主的儿童电视栏目《小神龙俱乐部》；④ 1995 年国家首次一次性引进《狮子王》等 10 部动画大片；⑤ 1996 年 ESPN（迪士尼公司拥有 80% 股份）与上海有线电视进行合作，转播英超、西甲、意甲、NBA 等世界著名体育赛事；⑥ 2002 年“迪士尼动画世界”并入《小神龙俱乐部》；⑦ 2003 年投资 3.14 亿美元给中国首个迪士尼主题乐园——香港迪士尼乐园（总投资额 224 亿港元）；⑧ 2004 年建立迪士尼乐园的雕塑生产基地，并大力整顿迪士尼在中国消费品代理业务，在国内设三家代表处，北京负责动画影视的制作发行，上海负责特许商品营销，广州专注于主题公园和休闲物业；⑨ 2006 年推出中国题材动画片《花木兰》、《宝葫芦的秘密》；⑩ 2007 年耗资 8000 万美元开始投拍动画片《宝玉》等。

本书范围之广泛，内容之丰富、全面，分析、见解之深刻、独特，资料之珍贵，在已经出版的动画著作中实属罕见，真是国内乃至海外动画新人的一大福音！华特·迪士尼和迪士尼公司的动画大师们的珍贵创作理论、创作实践、艺术创新故事和成功与失败的经营经验，必将成为中国的动画新人提高素质和创作能力、开阔视野、大胆艺术实践、勇于创新的重要养分和动力。

最后，感谢作者孙立军教授、马华老师让我们有此机会系统地了解、体味、分析和借鉴华特·迪士尼和迪士尼公司如此丰硕的智慧果实与得失。感谢本书的编辑周京艳、蒋湘群，由于她们的不懈努力、精益求精与认真负责，本书才得以如期印刷出版，并对本书的整体包装、版式设计和排版者同致谢意。

细读《动画笔记》和《美国迪士尼动画研究》专著，你会对动画影片总是在发展一种未来，或者说是提前看见未来体会更为深刻！

京华出版社动漫游戏图书出版中心
· 21 世纪中国动漫游戏优秀图书出版工程
“动画创作”系列编委会

本书序

作为美国动画、乃至世界动画领域的领头羊，迪士尼动画创造了世界动画电影创作历史中有目共睹的一个又一个传奇。

迪士尼走过了不平凡的 80 多年，他的出现让动画电影逐渐成为电影艺术中不可缺少的重要类型之一。高超的艺术水准、先进技术手段的加盟不仅提升了影片的可看性，也为动画影片本身积极拓展了更为宽广的空间。

在这 80 多年中，发行了《白雪公主和七个小矮人》、《幻想曲》、《狮子王》、《花木兰》、《美女与野兽》、《圣诞夜惊魂》、《玩具总动员》、《海底总动员》、《超人特工队》、《机器人瓦力》等多部具有世界影响力的动画经典影片。

本书主要围绕迪士尼动画在传统与创新之间的关系来展开，并不是一个简单的编年史，而是通过具体案例与创作现象作为分析研究重点所进行的理论梳理。由此，我们看到了迪士尼动画从无到有、从小到大、从尝试到创新、从摸索到成熟并走向繁荣的过程，全面的对世界动画中这一独特现象做了系统的分析整理。本书包括迪士尼的发展经历、美国动画发展的热点聚焦、迪士尼传统二维动画、真人动画、电脑动画等艺术形式的发展、迪士尼在各个阶段所面临的挑战与转型、迪士尼的中国战略等这样专题性内容。

在对迪士尼动画进行研究的过程中，我们力主从以下两个方面入手：

首先，从历史发展角度入手。美国动画的发展过程中，迪士尼动画的脱颖而出，是有其必然性的。技术手段的成熟、市场环境的完善、以及创作模式、发行体系在大环境当中的成长促进了迪士尼动画的发展。我们从宏观的角度出发，结合迪士尼动画创作来系统性梳理。

其次，从横向与纵向比较的角度入手。迪士尼动画的发展不是孤立的，研究要横向的从美国、日本动画等世界动画大发展环境当中来考量。同时，迪士尼动画也与美国动画本身的传承与发展息息相关，研究必然要从纵向的角度来进行。在过程中我们尽可能地收集和结合数据等资料论证迪士尼动画的成功，而不是感性的评价。

本书根据迪士尼动画作品分析其创作规律、艺术创新，通过对这些作品的经验教训的总结，来指导我们创作者的创作，提高创作者的鉴赏能力与欣赏水平。

我们相信，无论从长远的，还是目前切实有效的角度，本书都将有利于提高动画创作者的素质与创作能力；指导我们中国动画电影艺术的创作实践，也有利于总结和梳理中国动画创作的成果。对于高校动画专业的广大学生来说，本书更是他们深入学习、开阔视野、勇于实践创新的重要养分和动力。

由于迪士尼动画发展的涉及面广、课题较大，尤其是其动画创作一直以日新月异的态势不断发展，随着时间的推移，笔者需要不断更新研究内容；截稿之后，迪士尼继续推出新作品，更是无法一一纳入，故而觉得研究仍然不够彻底而全面。当然，在编写过程中肯定存在着诸多的不足和纰漏，敬请广大同行、专家批评指正。

本书从立项策划到收集资料，再到撰写和编辑出版的过程历时八年多，工程浩大，凝聚了很多人的心血。编写过程中的资料搜集与整理更是得到了来自汤俊、冯文、何澄、叶风、聂峻、葛竞、黄勇、李亮、王玉琴、刘大宇、闫毅、宋强、杨晓军、张丽、黄颖等人的帮助，他们不仅在资料提供、收集等各个方面给予支持，而且还提出了很多宝贵意见，在此表示真诚的感谢！

本书的出版得到了京华出版社的大力协助，如果没有秦仁华老师的厚爱与敦促，它不可能这样精美地面市。真诚的感谢周京艳、蒋湘群、荣光、张园等编辑的无私奉献，感谢为本书出版付出劳动和努力的每一个人！

编者



插图选自《迪士尼动画原则》(The Illusion of Life)

CONTENTS 目录

第一篇 华特·迪士尼的动画王国

第1章 华特·迪士尼萌芽时期动画发展（1923~1936年）	3
第一节 概述	4
一、动画技术得到发展和完善	4
二、美国动画萌芽的发展	5
第二节 华特·迪士尼	10
一、一切始于童年	10
二、华特·迪士尼的初期创业	11
三、“华特迪士尼动画公司”成立	13
四、“幸运”的奥斯瓦尔多兔子	15
第三节 米老鼠	17
一、米老鼠的诞生	17
二、有声动画带来转机	18
三、迪士尼动画王国初见雏形	19
第四节 迪士尼动画萌芽时期的代表作品	21
一、米老鼠系列动画短片	21
二、《傻瓜交响曲》系列（1929年出品）	25
三、《三只小猪》（1933年出品）	26
四、《花与树》（1932年出品）	27
第五节 本章小结	29
一、萌芽时期迪士尼动画的艺术特点	29
二、充分挖掘技术对动画创作的促进作用	29
三、品牌战略	30
四、迪士尼动画创作模式开始确立	32
五、从短片创作到长片创作战略的转变	32

第2章 华特·迪士尼开创时期动画发展 (1937~1942年)	35
第一节 概述	36
一、美国电影发展概况	36
二、美国动画发展概况	37
三、迪士尼动画长片系列横空出世	38
第二节 迪士尼开创时期的动画作品	40
一、《白雪公主和七个小矮人》(1937年出品)	40
二、《木偶奇遇记》(1940年出品)	43
三、《幻想曲》(1940年出品)	45
四、《小飞象》(1941年出品)	50
五、《小鹿斑比》(1942年出品)	52
第三节 本章小结	54
一、迪士尼动画经营方针的改变	54
二、迪士尼动画创作模式的成熟	54
三、迪士尼动画商业模式的形成	56
第3章 华特·迪士尼调整时期动画发展 (1943~1949年)	59
第一节 概述	60
一、该时期美国时代背景	60
二、美国动画发展概况	62
三、迪士尼动画发展概况	63
第二节 迪士尼调整时期的经典动画作品	64
一、《致候吾友》(1943年出品)	64
二、《三骑士》(1945年出品)	65
三、《为我谱上乐章》(1946年出品)	66
四、《米奇与魔豆》(1947年出品)	67
五、《旋律时光》(1948年出品)	68
六、《伊老师与小蟾蜍大历险》(1949年出品)	69
第三节 迪士尼调整时期的真人动画作品	70
一、《南方之歌》(1946年出品)	70
二、《悠情伴我心》(1949年出品)	71
第四节 本章小结	73



第4章 华特·迪士尼发展时期动画发展 (1950~1966年)	75
第一节 概述	76
一、美国电影发展概况	76
二、美国动画发展概况	80
三、迪士尼动画发展概况	81
第二节 迪士尼发展时期的经典动画	84
一、《仙履奇缘》(1950年出品)	84
二、《爱丽丝梦游仙境》(1951年出品)	86
三、《小飞侠》(1953年出品)	87
四、《小姐与流氓》(1955年出品)	89
五、《睡美人》(1959年出品)	90
六、《101忠狗》(1961年出品)	92
七、《石中剑》(1963年出品)	93
八、《森林王子》(1967年出品)	95
第三节 迪士尼发展时期的真人动画	97
一、《欢乐满人间》(1964年出品)	97
第四节 本章小结	99
一、新的起点	99
二、从电影到电视,媒体利用的前瞻性	99
三、多元化的进一步	99
四、高投入与技术革新的大片模式进一步深化	100

第二篇 后华特·迪士尼时代的动画世界

第5章 迪士尼公司探索时期动画发展 (1967~1988年)	103
第一节 概述	104
一、美国电影发展概况	104
二、美国动画的发展	107
三、迪士尼动画的发展	110
第二节 迪士尼探索时期的经典动画作品	111
一、《猫儿历险记》(1970年出品)	111
二、《罗宾汉》(1973年出品)	113
三、《小熊维尼历险记》(1977年出品)	114
四、《救难小英雄》(1977年出品)	116
五、《狐狸与猎狗》(1981年出品)	117



六、《黑神锅传奇》(1985年出品)	118
七、《妙妙探》(1986年出品)	119
八、《奥丽华历险记》(1988年出品)	120
第三节 迪士尼探索时期的真人动画作品	123
一、《飞天万能床》(1971年出品)	123
二、《妙妙龙》(1977年出品)	124
三、《谁陷害了兔子罗杰》(1988年出品)	125
第四节 本章小结	128
一、迪士尼动画前期创意创作方式转变	128
二、完成迪士尼动画新旧交替	128
三、真人动画作品达到最高峰	129
四、流行音乐大胆介入	130
第6章 迪士尼公司繁荣时期动画发展(1989~2000年)	133
第一节 概述	134
一、美国电影发展概况	134
二、美国动画发展概况	135
三、迪士尼动画发展概况	137
第二节 迪士尼繁荣时期的经典动画作品	140
一、《小美人鱼》(1989年出品)	140
二、《救难小英雄澳州历险记》(1990年出品)	142
三、《美女与野兽》(1991年出品)	143
四、《阿拉丁》(1992年出品)	144
五、《狮子王》(1994年出品)	146
六、《风中奇缘》(1995年出品)	148
七、《钟楼怪人》(1996年出品)	149
八、《大力士》(1997年出品)	151
九、《花木兰》(1998年出品)	153
十、《人猿泰山》(1999年出品)	155
十一、《幻想曲2000》(2000年出品)	156
十二、《变身国王》(2000年出品)	158
第三节 迪士尼繁荣时期的电脑动画	160
一、《玩具总动员》(1995年出品)	160
二、《虫虫危机》(1998年出品)	163
三、《玩具总动员2》(1999年出品)	164



四、《恐龙》(2000年出品)	166
第四节 迪士尼繁荣时期的模型动画	168
一、《圣诞夜惊魂》(1993年出品)	168
二、《飞天巨桃历险记》(1996年出品)	169
第五节 迪士尼繁荣时期的电视动画电影版	171
一、《唐老鸭俱乐部之失落的神灯》(1990年出品)	171
二、《高飞狗电影》(1995年出品)	172
三、《阿德日记》电影版(1999年出品)	173
四、《跳跳虎历险记》(2000年出品)	173
第六节 迪士尼繁荣时期动画影音版	175
一、《贾方复仇记》(1994年出品)	175
二、《阿拉丁和大盗之王》(1996年出品)	176
三、《小熊维尼寻找罗宾》(1997年出品)	177
四、《美女与野兽: 贝儿的心愿》(1997年出品)	177
五、《风中奇缘2: 伦敦之旅》(1998年出品)	178
六、《狮子王2: 辛巴的荣耀》(1998年出品)	179
七、《米老鼠温馨圣诞》(1999年出品)	180
八、《极限高飞》(2000年出品)	181
九、《小美人鱼2: 重返大海》(2000年出品)	182
第七节 本章小结	183
一、迪士尼大片模式	183
二、取材世界性, 广泛吸纳各国文化资源	183
三、动画创作形式的全面突破	184
四、动画创作在传统与创新上达到真正的统一	185
五、迪士尼动画的充分商业化	186
六、新的高潮蕴含着新的危机	187
第7章 迪士尼公司转型时期动画发展(2001年~今)	189
第一节 概述	190
一、美国电影发展概况	190
二、美国动画发展概况	192
三、迪士尼动画发展概况	195
第二节 迪士尼转型时期的经典作品	196
一、《亚特兰蒂斯: 失落的帝国》(2001年出品)	196
二、《星际宝贝》(2002年出品)	198



三、《星银岛》(2002年出品)	199
四、《熊的传说》(2003年出品)	201
五、《牧场是我家》(2004年出品)	202
六、《四眼天鸡》(2005年出品)	203
七、《未来小子》(2007年出品)	204
八、《闪电狗》(2008年出品)	205
第三节 迪士尼转型时期的电脑动画	207
一、《怪物公司》(2001年出品)	207
二、《海底总动员》(2003年出品)	209
三、《超人特攻队》(2004年出品)	210
四、《战鸽快飞》(2005年出品)	211
五、《野蛮任务》(2006年出品)	213
六、《汽车总动员》(2006年出品)	215
七、《料理鼠王》(2007年出品)	216
八、《机器人瓦力》(2008年出品)	218
第四节 迪士尼转型时期的电视动画“电影版”	220
一、《下课后》(2001年出品)	220
二、《梦不落帝国》(2002年出品)	221
三、《森林王子2》(2003年出品)	221
四、《小熊维尼之小猪历险记》(2003年出品)	222
五、《酷狗上学记》电影版(2004年出品)	223
六、《小熊维尼之长鼻怪大冒险》(2005年出品)	224
第五节 迪士尼转型时期的动画音像制品	226
一、《小姐与流氓2》(2001年出品)	226
二、《仙履奇缘2:美梦成真》(2002年出品)	227
三、《钟楼怪人2:老实钟的秘密》(2002年出品)	228
四、《101忠狗续集:伦敦大冒险》(2003年出品)	228
五、《失落的帝国:神秘的水晶》(2003年出品)	230
六、《星际宝贝史迪奇》(2003年出品)	230
七、《狮子王3》(2004年出品)	231
八、《小熊维尼:春天的百亩森林》(2004年出品)	232
九、《三剑客》(2004年出品)	233
十、《米奇圣诞嘉年华》(2004年出品)	234
十一、《花木兰2》(2005年出品)	235
十二、《泰山2》(2005年出品)	235



第六节 本章小结	237
一、迪士尼传统动画被电脑动画取代	237
二、技术要服务于故事	238
三、迪士尼动画原创力问题	239
四、迪士尼动画的转型	241
第8章 迪士尼动画发展的挑战与复兴	243
第一节 迪士尼动画发展面临的挑战	244
一、迪士尼动画的内忧	244
二、迪士尼动画的外患	249
第二节 迪士尼动画发展的复兴	258
一、迪士尼吹响复兴动画的号角	258
二、皮克斯与迪士尼	261
三、动画创作的振兴	263
第三篇 华特·迪士尼在中国	
第9章 迪士尼公司的中国战略	269
第一节 迪士尼在中国	270
一、30年代迪士尼在中国	270
二、80年代迪士尼在中国	270
三、90年代迪士尼在中国	271
四、2003年之后迪士尼在中国	271
第二节 迪士尼动画的中国战略	273
一、迪士尼加紧中国战略	273
第三节 从《花木兰》到《宝葫芦的秘密》	275
第四节 本章小结	279
附录1 美国迪士尼动画发展代表作品一览表	280
附录2 迪士尼公司发展年表	287
附录3 获“奥斯卡”奖项动画影片年表	292



华特·迪士尼的 动画王国



在华特·迪士尼40多年的动画生涯中经历的4个发展时期及400多部动画代表作品

- (1) 萌芽时期 (1923~1936年)
- (2) 开创时期 (1937~1942年)
- (3) 调整时期 (1943~1949年)
- (4) 发展时期 (1950~1966年)

