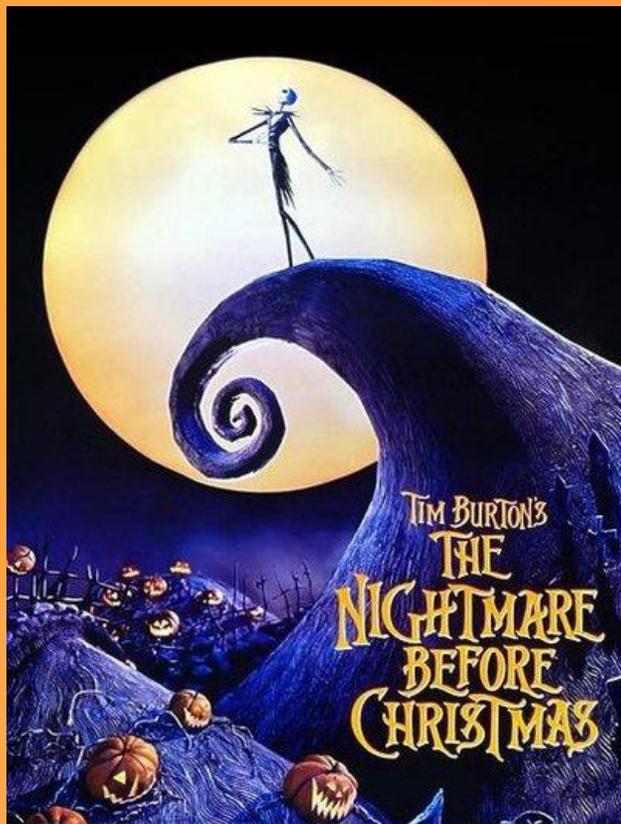
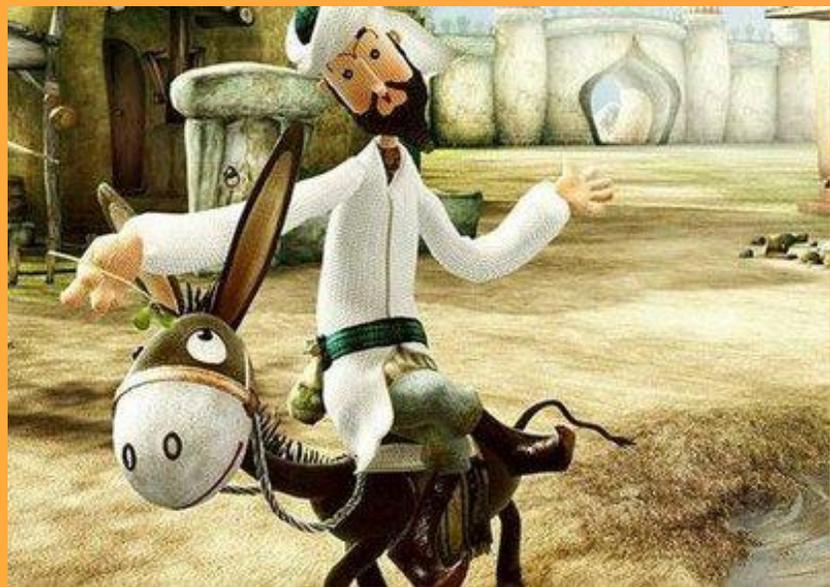


# 定格动画



02

# 定格动画发展历程



## 二、定格动画的发展历程



阿尔塔米拉



手翻书



皮影戏

埃米尔 雷诺 (动画之父) ——光学影戏机、动画片的技术, 活动形象与布景分离、循环运动

## 二、定格动画的发展历程

1、1906年布莱克顿在黑板上做出的短片《一张滑稽面孔的幽默姿态》，人物造型运用了剪纸的手法，将角色的身躯和手臂分开处理。

1907年，在美国维太格拉夫公司的纽约片场，一位无名技师发明了用摄影机一格一格地拍摄场景的“逐格拍摄法”。

布莱克顿在拍摄《闹鬼的旅馆》一片时就是利用了这种方法。在这部影片中，各种物件自己会动，而不借助于线的牵动。为了表现一把小刀“自动”切一根腊肠，在拍摄每一格画面之后把小刀的位置连续加以移动。

布莱克顿还用这种“逐格拍摄法”，来表现一支钢笔自动绘画《奇妙的自来水笔》。

## 二、定格动画的发展历程

2、 法国高蒙公司的埃米尔·科尔(当代动画之父)发现了这个秘诀以后拍摄了很多动画片。拍摄了第一部动画系列影片“幻影集”。运用摄影技术上的停格技术呈现出一系列的变化影像。

《小浮士德》是一部首先使用能够活动关节的木偶角色逐格拍摄的木偶片，堪称定格动画的早期杰作。

之后，俄国的斯达列维奇于1912年侨居巴黎时也拍摄了些木偶片，主角多为童话寓言中的动物，如《青蛙的皇帝梦》，《家鼠与田鼠》，《黄莺》和《蝴蝶女王》等，大大完善了木偶片的技术。

## 二、定格动画的发展历程

**3、** 20世纪初期被日益完善的手绘动画所独占。定格动画技术被大量运用于影视制作中的怪物形象和特效制作。

定格动画真正在大荧幕上大放异彩始于一部不朽的幻想电影《金刚》  
1931**奥布莱恩**受邀负责巨型类人猿的影片《第八奇迹》的创作。他为这只大猩猩设计了18英尺高的钢骨架，由近百个零件组成。在此基础上造型艺术家，**马歇尔·德尔加多**用弹性橡胶、棉花、乳胶和兔子毛毛皮制作了这只巨型类人猿的外表，由此这只巨猿也有了一个响亮的名字——**金刚**。**金刚在帝国大厦顶端抓住玩具般小飞机的场面已经成为20世纪电影史上最经典的镜头。**

## 二、定格动画的发展历程

4、20-30年代，定格动画一直在一些小型制作和先锋派的实验性电影中徘徊。其中让·班勒维和雷内·贝特朗使用一些活动的着色石膏像，创造了一部惊人的影片《蓝胡子》（1937年），它结合了雕像和木偶的特色加上戏剧性的活动照明效果，开辟了定格木偶动画的新方向。启发了后来捷克等一批东欧定格动画制作家。



## 二、定格动画的发展历程

**5、** 在定格动画发展的过程中，必须提到的**雷·哈利豪森**，他在《杰逊王子战群妖》这部电影中，史无前例的创造了7个手持利剑和盾牌的骷髅士兵与真人扮演的角色进行格斗的场面，将定格动画技术推向了一个颠峰。



## 二、定格动画的发展历程

**6、** 随着计算机技术的发展20世纪70年代末，出现了电脑动画。在计算机技术逐渐完善兴起之后，一部《侏罗纪公园》（斯皮尔伯格）宣告了定格动画作为电影特效的黄金时代就此结束。

**7、** 中国在20世纪50年代到80年代，我国老一辈的艺术家创作了许多优秀的定格动画作品，在国内外获得多项大奖。《孔雀公主》、《神笔马良》、《阿凡提的故事》等许多另今天的成年观众记忆犹新的定格动画片。

## 二、定格动画的发展历程

- 8、这种动画形式不可替代的魅力仍然被一些导演青睐。以拍摄哥特式幻想题材出名的鬼才——蒂姆伯顿（美国）他于1993年推出了效果十分惊人的《**圣诞夜惊魂**》。至今尚无人能够超越其中百老汇音乐剧和造型绝妙的木偶的完美结合。
- 9、2000年英国阿德曼公司和梦工厂合作推出《**小鸡快跑**》风靡全球。定格动画似乎又以本身应有的样子逐渐凸现在人们视野当中。

## 二、定格动画的发展历程

英国阿德曼工作室出品的动画体现了特殊的英国风格，以轻松幽默的人物刻画，精致的拍摄品质著称。

2005年蒂姆伯顿的《僵尸新娘》和尼克帕克的《超级无敌掌门狗》获得奥斯卡的青睐。定格动画在电脑动画盛行的年代里开辟出了属于自己的一条道路。

### 10、其他定格动画赏析

《玛丽和马克思》、《了不起的狐狸爸爸》



谢谢观看

