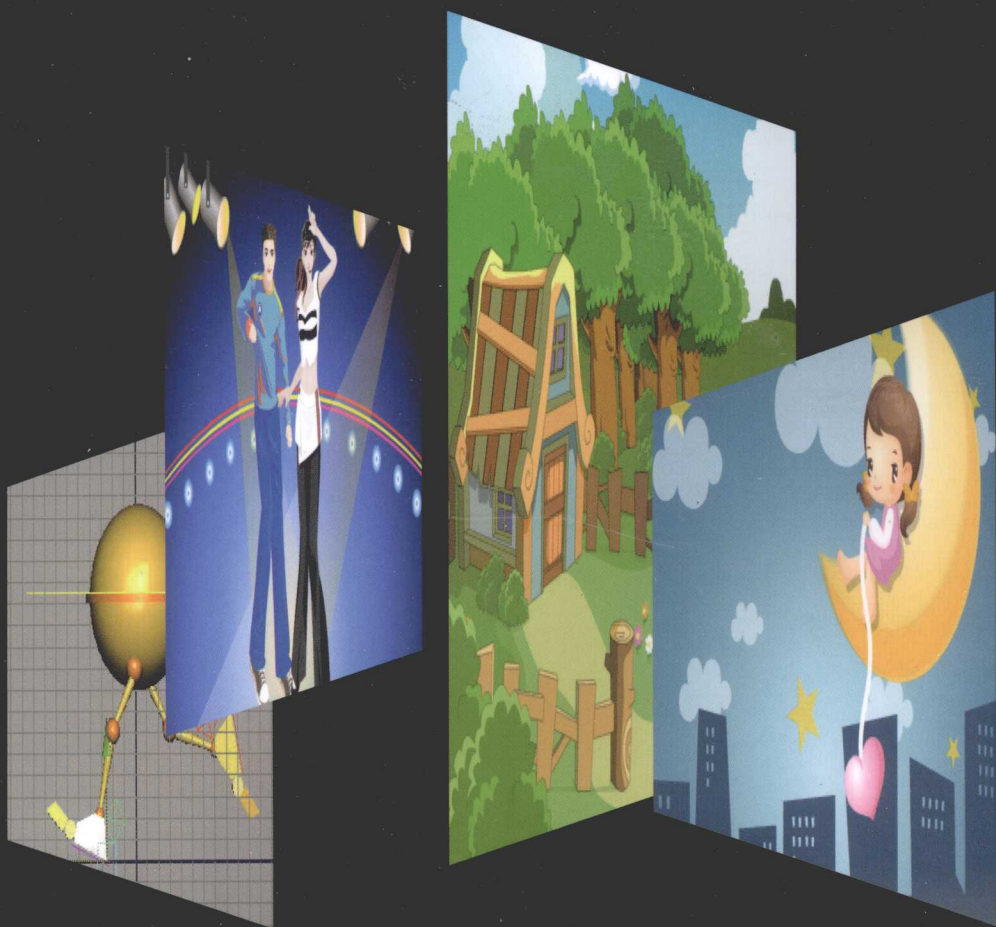


高等教育美术专业与艺术设计专业“十二五”规划教材

动画概论

主 编 刘 萍 丁 艳



西南交通大学出版社

高等教育美术专业与艺术设计专业“十二五”规划教材

动画概论

DONGHUA

GAILUN

主 编 刘 萍 丁 艳

副主编 王宗香 徐 亮

西南交通大学出版社

· 成都 ·

内 容 简 介

《动画概论》主要针对动画初学者了解动画的基本知识,内容简要概括,不能详细阐述,由于这样的原因,也由于作者水平有限,所以此书中的错误和疏漏在所难免。诚仰读者不吝匡正,以待再版时修订。

图书在版编目(CIP)数据

动画概论 / 刘萍, 丁艳主编. —成都: 西南交通大学出版社, 2014.11

ISBN 978-7-5643-3532-8

I. ①动… II. ①刘… ②丁… III. ①动画—概论—高等学校—教材 IV. ①J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2014) 第 256096 号

动画概论

主 编 刘 萍 丁 艳

责任编辑 李芳芳

助理编辑 赵雄亮

封面设计 姜宜彪

出版发行 西南交通大学出版社
(四川省成都市金牛区交大路 146 号)

网 址 <http://www.xjtupress.com>

电 话 028-87600564 028-87600533

邮政编码 610031

网 址 <http://www.xnjdcbs.com>

印 刷 河北鸿祥印刷有限公司

成品尺寸 185 mm × 260 mm

印 张 8.5

字 数 180 千字

版 次 2014 年 11 月第 1 版

印 次 2014 年 11 月第 1 次

书 号 ISBN 978-7-5643-3532-8

定 价 48.00 元

版权所有 侵权必究 举报电话: 028-87600562

教材中所使用的部分图片,仅限于教学。由于无法及时与作者取得联系,希望作者尽早联系。电话: 010-64429065

前 言

本书是根据国家对美术专业设置与教学的评价标准、培养目标组织编写的动画课程教材。

“动画概论”为动画专业基础理论课程。本书由一线动画专业教师结合多年教学实践经验编撰而成，兼具理论性、创造性和实践性，将动画基础知识与影片分析相结合，运用丰富的图例和生动精练的讲解，全面系统地讲授了动画专业学生所必须了解的基础理论知识，能为学生今后的学习打下坚实的基础，可作为相关专业必备教材和自学自考的参考用书。

本书主要针对动画初学者，使其了解动画的基本知识，内容简明扼要。由于编者水平有限，书中难免存在不妥之处，敬请广大读者批评指正。

编 者

2014 年 11 月

目 录

第1章 动画的起源与发展 /1

1.1 动画的起源 /1

1.2 动画的发展 /7

第2章 动画的基本原理 /16

2.1 动画的概念 /16

2.2 动画的本质 /20

2.3 动画的特征 /22

第3章 动画的风格流派 /29

3.1 动画分类 /29

3.2 各个国家的动画发展及特点 /33

3.3 优秀艺术家及作品 /47

第4章 动画的创作流程 /59

4.1 动画制作流程概述 /59

4.2 动画工作者应具备的素质 /66

4.3 动画的应用领域 /70

第5章 影视动画赏析 /72

5.1 美术设定赏析 /72

5.2 影视动画赏析 /105

第6章 制作动画推荐书籍和工具 /122

6.1 动画人必备理论书籍 /122

6.2 动画制作常用软件 /127

第1章 动画的起源与发展

1.1 动画的起源

动画起源于人类渴望记录和表现自然界运动着的一切事物的愿望。动画的英文 animate 可以解释为赋予生命,使原本不具生命迹象的东西像获得生命一般地活动。随着人们对自身的了解以及科学技术的发展,动画从最原始的人类记录的愿望,发展成为一种具有高度假定性,经由艺术创作者创造出来的特殊艺术。

1.1.1 动画的意识起源

从古至今人类已经使用过无数种图像形式来记录物体运动和时间流逝过程,在一张图上把不同时间发生的动作画在一起,这种“同时进行”性的概念间接显示了人类“动着”的欲望。这种人类最早的、通过静止画面记录运动的表现形式虽然多种多样,但总体归纳起来分为两种形式:第一种是重叠性绘画;另一种是连续性绘画。

现存资料表明,这种尝试可以追溯到旧石器时代,约两万五千年前的阿尔塔米拉洞穴墙壁上画着一只腿部被重复绘制了几次的野牛,如图 1-1-1 所示,使原本静止的形象产生了动感;法国拉斯卡山洞中《奔跑的马》(见图 1-1-2)以及意大利文艺复兴时期达·芬奇的《人体比例图》(见图 1-1-3),都是利用重叠性绘画法绘制的。人类试图捕捉运动着的动作,把肢体的某些部位多态重叠表现,产生视觉上的移动。

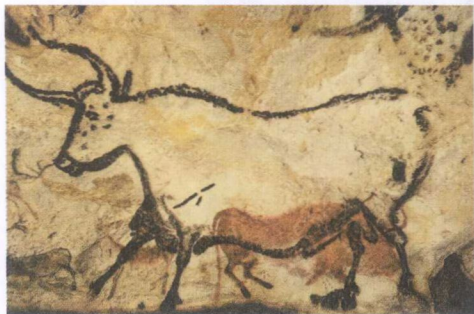


图 1-1-1 《奔跑中的野牛》



图 1-1-2 《奔跑的马》

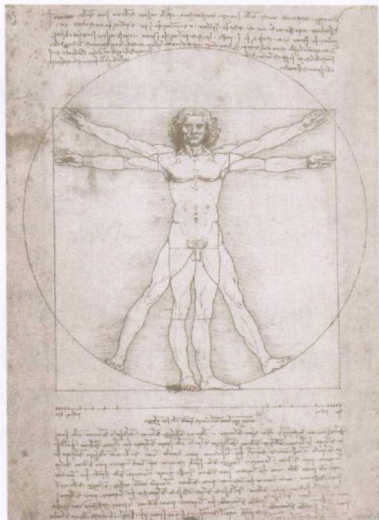


图 1-1-3 《人体比例图》

图 1-1-1 所示连续性绘画的动画形式在很多国家的画作中也有体现。例如，古埃及壁画中有很多故事都是以连续画面表现的。又如，《烧陶过程图》（见图 1-1-4）、我国敦煌莫高窟壁画中的《佛本生故事》（见图 1-1-5）以及马王堆汉墓中的人物龙凤帛画，都是我们祖先用静止的画面记录动态过程意识的表现。



图 1-1-4 《烧陶过程图》

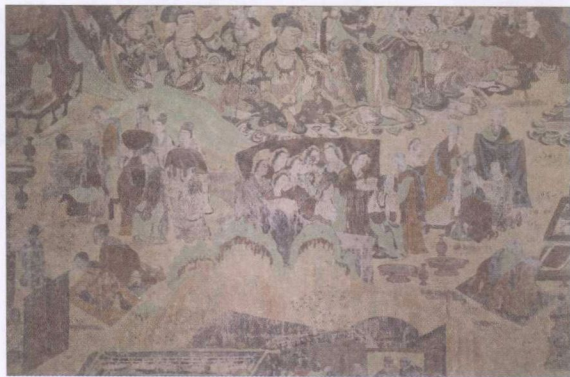


图 1-1-5 敦煌莫高窟壁画

1.1.2 动画“视觉暂留”原理的证实

静止的连续画面不能真正表现出动作的时间和空间之间的变化,直到“视觉暂留”原理的发现和证实。

“视觉暂留”原理:人眼在观察景物时,光信号传入人的大脑神经,需经过一段短暂的时间,光的作用结束后,视觉形象并不立即消失,这种残留的视觉称为“后像”,视觉的这一现象则被称为“视觉暂留”。“视觉暂留”是光对视网膜所产生的视觉在光停止作用后,仍保留一段时间的现象,这正是动画、电影等视觉媒体制作形成和传播的根据。“视觉暂留”是由视神经的反应滞后造成的,其时值是 $1/24\text{ s}$,这也正是我们动画制作中常说的每秒绘制 24 帧画面和电影、电视中常用的每秒播放 25 帧画面的根据。

最早利用“视觉暂留”原理的是中国的“走马灯”,在宋朝时称为“马骑灯”。在 1824 年,英国科学家彼得·罗杰向英国皇家学会提交了一篇关于《移动物体的视觉暂留现象》的报告,在报告中,明确指出了人眼有“视觉暂留”现象的特点,历史上第一次提出动画运动原理的理论基础。

1828 年,法国人保罗·罗杰发明了一个玩具——留影盘。它是一个被绳子或木杆在两面间穿过的圆盘,盘的一个面画了一只鸟,另一面画了一个空笼子,当圆盘被旋转时,鸟就在笼子里出现了,如图 1-1-6 所示。这证明了当眼睛看到一系列图像时,它一次保留一个图像。这部机器还有一个观察窗,用来观看活动图片效果。在机器的带动下,圆盘低速旋转,圆盘上的图片也随着圆盘旋转。从观察窗看过去,图片似乎动了起来,形成动的画面,这就是原始动画的雏形。



图 1-1-6 小鸟魔术画片

19 世纪初期,在欧洲和美国还出现了更为复杂的“旋转画盘”、“回转画筒”等工具,如图 1-1-7、图 1-1-8 所示。通过这些设备和装置,人们可以看到真正活动的绘画形象。



(a)



(b)

图 1-1-7 旋转画盘



图 1-1-8 回转画筒

19 世纪中期，埃米尔·雷诺将幻灯与西洋镜结合，经幕后光源和镜片把活动影像投射到幕布上。

1873 年开始，爱德华·穆布里治拍摄了一套马在溜达、飞奔的微型立体幻影；1877—1879 年间，他更将马在奔跑中的连续照片翻制成回转式画筒的长条尺寸，将之搬上“幻灯镜”上演出；随后又改良了埃米尔·雷诺的装置，发明了“变焦实用镜”，被称为“第一架动态影像放映机”。

1888 年，一部连续画片的记录仪器诞生于爱迪生的实验室，产生了电影机，从此也为动画的发展提供了物质条件。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，而是先将图像在卡片上处理好，以一套手摇杆和机械轴心带动一盘册页，使图像或者影像的长度延伸，产生丰富的视觉效果。

1915年,美国人埃尔·赫德(Earl Hurd)发明了赛璐珞胶片,取代了以往的动画纸,将人物单独画在赛璐珞上而把衬底背景垫在下面相叠拍摄,建立了动画片的基本拍摄方法。在此之前,每一幅画面,作者都不得不将每一次变化的形象连同不变的背景画一遍,不但加大了创作难度,而且浪费了大量人力物力。赛璐珞胶片类似塑料片,是透明的,将动态形象画在上面,可以与背景分开,最后拍摄时再合在一起,大大提高了动画片的制作效率和表现能力。后来,人们发明了定位系统并与马赛璐珞胶片结合使用,使动画片的基本拍摄方法建立起来。

1.1.3 第一部动画的诞生

19世纪末,动画的雏形已经形成,初期的动画常被视为实验前卫艺术的一种方式,这种微型的动画展现需要一些发明来促使它进步,这便是电影及电影摄影机的发明。这种新技术和新媒体,为动画的进一步实验和发展敞开了大门。

1895年,法国的卢米·埃尔兄弟发明了电影机,如图1-1-9所示。他们首先公开放映电影,使一群人能在同一时间看到一组事先拍好的影像。卢米·埃尔兄弟利用它放映了著名的《火车进站》《水浇园丁》灯片,将电影带入了新纪元。电影技术的应用为以后动画的产生创造了物质条件。



图 1-1-9 电影机

1906年,英国的史都华·布雷克顿于拍摄了在黑板上做的《滑稽脸的幽默相》,如图1-1-10所示,被认为是世界上第一部动画影片;此后,他还拍摄了《奇妙的自来水笔》《闹鬼的旅馆》等。

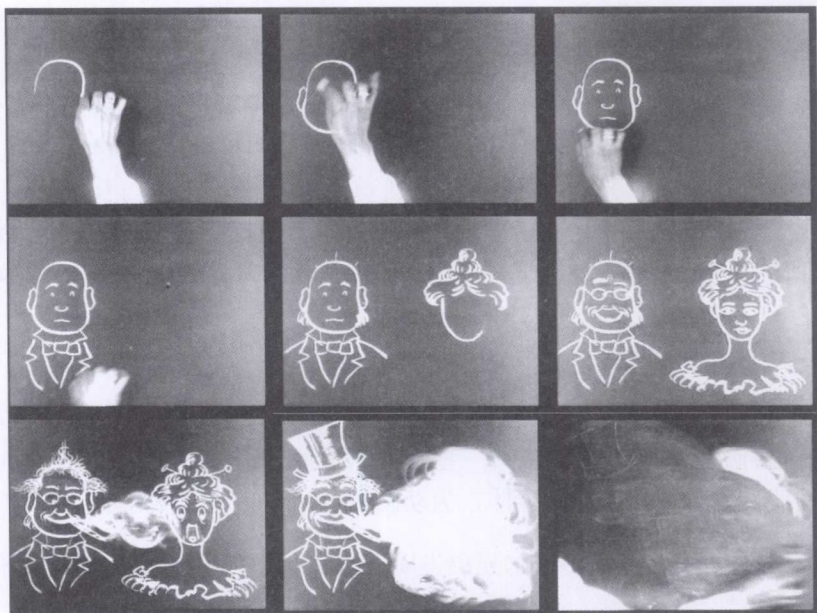


图 1-1-10 《滑稽脸的幽默相》

1906年，法国人埃米尔·科尔运用摄影机拍摄了世界上第一部动画系列影片《幻影集》，如图1-1-11所示。片中表现一系列影像之间神奇的变化，生动有趣，标志着动画电影的正式诞生。此外，他也是第一个利用荧幕结合动画和真人动作的先驱者，因而被奉为当代动画片之父。

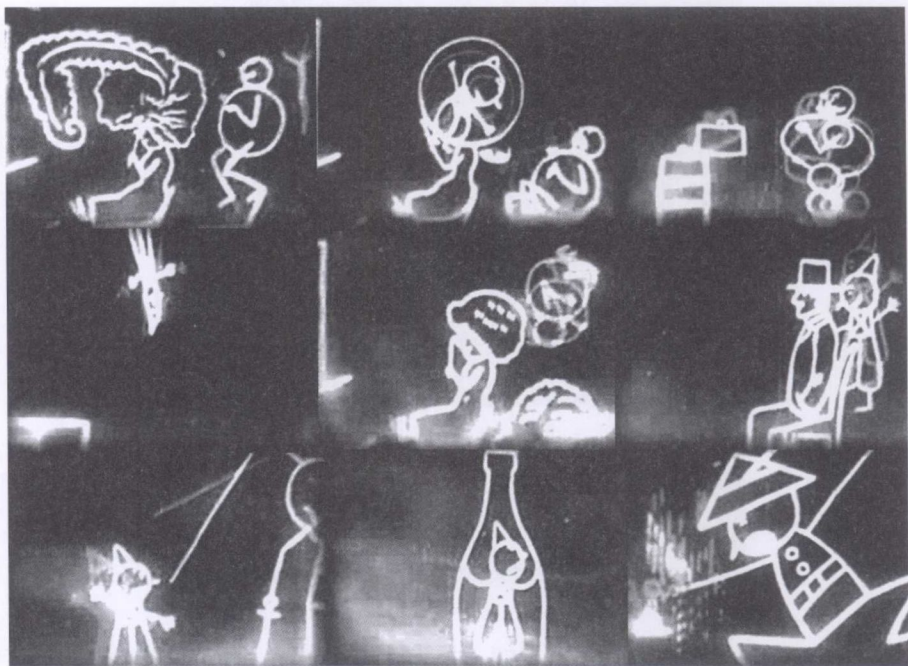


图 1-1-11 《幻影集》

1.2 动画的发展

1.2.1 动画发展中的两种倾向

商业动画片和艺术实验动画短片是动画发展中形成的两种倾向，它们也被称为主流动画和非主流动画。商业动画片是一种以讲故事的方式出现，以观众和市场为目标创作的故事类动画片，注重商业效果，成为商业性很强的主流动画片；另一种是强调画面感觉的，发挥创作者的个性，最后发展为艺术实验动画短片。

商业动画片的代表人物是美国人温瑟·麦凯，他于1914年创作了真人与动画合成的影片《恐龙凯蒂》（见图1-2-1）和第一部以动画表现的纪录片《路斯坦尼亚号的沉没》。这两部作品代表了当时动画片艺术的最高水平，并取得了很好的商业回报，具有建设性的功劳。在此之后，沃尔特·迪士尼在动画艺术性和商业性上进行了进一步的探索和发展。

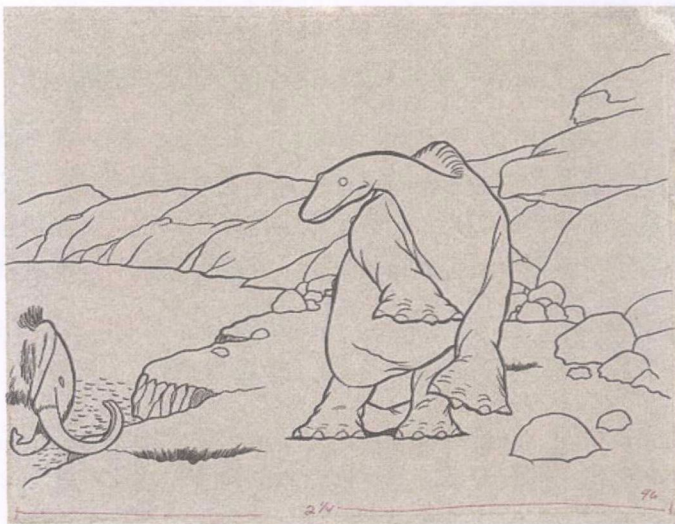


图 1-2-1 《恐龙凯蒂》

艺术实验动画短片的代表人物是埃米尔·科尔，他致力于动画视觉的表现力的挖掘，极富个性和自由创作精神。他的代表作品正是《幻影集》，这部作品也是法国第一部动画片，他的其他主要作品还有动画系列片 *Snookums*, *Flam-beau*, *Animated Fan*。

1.2.2 动画发展的倾向：主流动画

现今，美国和日本的动画经过百年发展走上了工业化道路，主导着世界的主流动画市场。这些商业动画片针对目标客户群体所生产出来的动画片以讲故事和表现动作为主，深受广大观众喜爱。美国实力雄厚的动画公司建立了以文化商业理念为指导的系统化营销模式，逐步发展成为商业性很强的主流动画。

1. 美国动画的兴起和发展

现在知名的美国动画公司有：华特迪士尼公司、华纳兄弟电影公司、皮克斯动画工作室（Pixar）、梦工厂动画公司、派拉蒙影业公司等。下面就其中的几家作简单介绍。

（1）华特迪士尼公司。

1911年，美国动画家温瑟·麦凯制作出生平第一部动画影片《小尼摩游梦土》，他亲自上色，从此动画有了颜色。

1916年，马克思·弗莱雪创作了《墨水瓶人》和《小丑可可》。

1919年，派特·苏利文公司出品《猫的闹剧》取得成功，获得很好的商业回报，同时建立和发展了以儿童为对象的电影销售模式。

1928年，迪士尼制作出了电影史上第一部有声卡通片《蒸汽船威利》，是世界上第一部全部对白动画片。

1932年，迪士尼又推出了世界上第一部彩色卡通片《花与树》。

1937年，迪士尼拍摄的《白雪公主和七个小矮人》是世界上第一部彩色长篇剧情动画电影。这是一部非常经典的迪士尼电影集众多荣耀于一身，它是世界上第一次发行电影原声音乐唱片，世界上第一部使用多层次摄影机拍摄的动画，还是世界第一部举行隆重首映式的动画电影，并获得奥斯卡特别成就奖。

之后，迪士尼又拍出多部动画电影：1940年，拍摄《木偶奇遇记》和《幻想曲》；1941年，拍摄《小飞象》；1942年，拍摄《小鹿斑比》。

这些深受大众欢迎和喜爱的动画片奠定了迪士尼动画龙头的地位。之后，虽然迪士尼的发展经历了低潮发展阶段，但它不断地进行技术改进和经营文化理念上的发展研究，开辟了影院动画的黄金时代，创作出很多脍炙人口的佳作，成为主流动画的领头军。

（2）皮克斯动画工作室。

皮克斯动画工作室（Pixar Animation Studios）于1986年正式成立，至今已经出品11部动画长片和19部动画短片。虽然作品不多，但是部部经典，给影迷留下非常深刻的印象，对动画电影历史影响也很深远，实现了动画电影票房、技术上的完美飞越，硕果累累。

1995年，皮克斯制作出三维动画《玩具总动员》，这是皮克斯出品的第一部3D动画长片，也是全世界第一部3D动画电影。

1998年，皮克斯制作出三维动画《虫虫特工队》，此时市面上出现了竞争对手，

但其质量远不如皮克斯。

1999年,皮克斯制作出三维动画《玩具总动员2》。其画面带来的惊人效果是其他公司至今仍然无法企及的。

2001年,皮克斯制作出三维动画《怪物公司》。这是皮克斯本次带来的又是一场制作技术上的革新,将3D动画的制作技术标准提升了一个台阶。《怪物公司》是一部很有趣的电影,各种奇思妙想充斥着全部镜头,充分彰显了制作团队的优秀创意。

2003年,皮克斯制作出三维动画《海底总动员》。不论是手绘动画还是CG动画,对水的处理难度都很大,但皮克斯制作的影片中展现出了一个使用高超的CG技术所搭建起的海底世界,把海水那种透光同时又摇曳的特性完全表现了出来,配合期间种种造型逼真的海洋生物,使观众就仿佛真的置身于美丽的珊瑚礁中间,带给观众一种完全的视觉享受。

2004年,皮克斯制作出三维动画《超人总动员》。本次皮克斯展现了自己的最新CG动画制作技术,这次仍然是和水有关,是头发被水浸泡后的那种湿漉漉的质感,包括颜色外观方面的改变都被准确地表现了出来。

2006年,皮克斯制作出三维动画《汽车总动员》。

2007年,皮克斯制作出三维动画《料理鼠王》。

(3) 梦工厂动画公司。

梦工厂始建于1994年10月,三位创始人分别是史蒂文·斯皮尔伯格(代表DreamWorks SKG中的“S”)、杰弗瑞·卡森伯格(代表DreamWorks SKG中的“K”)和大卫·格芬(代表DreamWorks SKG中的“G”)。梦工厂是唯一能与迪士尼抗衡的电影公司。从成立至今已经制作发行了接近30部动画作品。其中影响比较大的有十几部,在动画电影行业也占有较高的地位。

1998年,梦工厂制作出动画片《埃及王子》,该片以圣经旧约中的“出埃及记”为故事蓝本。

2000年,梦工厂制作出动画片《小鸡快跑》,这是一部制作三年的动画片,在追求最大商业利益的经济社会,这个时间投入较大。

2001年,梦工厂制作出动画片《怪物史莱克1》,这是第一部荣获奥斯卡最佳动画长片的作品。

之后,梦工厂相继制作出《怪物史莱克2》《马达加斯加》《怪物史莱克3》《功夫熊猫》《超级大坏蛋》《功夫熊猫2》等优秀动画片。

2. 日本动画的兴起和发展

(1) 东映公司。

日本动画是从1956年10月成立东映动画株式会社后开始壮大的。在当时的领头人大川博带领下，东映公司于1958年推出第一部取材于中国神话故事的彩色动画长片《白蛇传》，获得第一届威尼斯儿童电影节特别奖。1959年推出日本第一部超宽银幕动画片《少年猿飞佐助》，也取得了良好的商业回报。至此，东映公司以平均每年一部长片的生产速度，为动画市场提供了大量的影片，直到大川博去世。东映公司是日本动画产业的摇篮，正是在大川博的领导下才使得日本摆脱了手工阶段，并培养出一批著名的动画大师。

(2) 手冢治虫。

手冢治虫是日本动画的主要代表人物之一，一生创作了约700个主题的漫画作品，共计15万张原稿和60多部动画，有“漫画之神”的美称。他最杰出的贡献在于，将大量超凡的构思付诸笔端，并把这些绝妙的伟大构想化为色彩艳丽、内涵丰富的图像。而其作品个性鲜明，各具特色的角色以及通过他们传达出的思想和内涵，无论在哪个年代都充满魅力，同样会受到成人和孩子们的热烈欢迎。他于1966年推出日本第一部彩色电视动画系列片《森林大帝》，从此使电视动画与电影动画一样重要。他一生创作的作品很多，《街角的故事》《铁臂阿童木》《火鸟2772》《我的孙悟空》《三眼神通》等作品都对社会产生了不小的影响。

(3) 宫崎骏。

宫崎骏是20世纪80年代日本动画界的龙头，是日本著名动画片导演。宫崎骏在全球动画界具有无可替代的地位，迪士尼称其为“动画界的黑泽明”，更是获奖无数。宫崎骏的每部作品，题材虽然不同，但却将梦想、环保、人生、生存这些令人反思的信息，融合其中。他的代表作有：《天空之城》、《龙猫》、《魔女宅急便》、《红猪》、《幽灵公主》、《千与千寻》、《哈尔的移动城堡》、《悬崖上的金鱼公主》。

(4) 大友克洋。

如果说宫崎骏是令日本动画迈向世界的先驱，那么大友克洋就是他的继承者。大友克洋是一位在20世纪80年代末崛起的日本动画电影导演。迄今为止，他参与制作了5部商业动画片，他导演的作品：《阿基拉》《合金装备防卫者》《记忆》《蒸汽男孩》《国际恐怖公寓》《机器人的嘉年华会》《老人Z》《大都会》。

3. 中国动画的发展和现状

(1) 万氏三兄弟。

中国动画始于20世纪20年代,动画创始人“万氏三兄弟”万籁鸣、万古蟾、万超尘。他们拍摄出片长仅有1分钟的动画广告《舒振东华打字机》,开创了国动画的先河。1926年,他们摄制完成了中国第一部动画片《大闹画室》。1941年,万氏兄弟摄制了中国也是亚洲的第一部动画长片《铁扇公主》,片长为80分钟。1946年10月,东北电影制片厂成立,这是新中国的第一个电影制片基地。

(2) 上海美术电影制片厂。

1949年,专门摄制美术片的机构——美术片组——在长春东北电影制片厂成立,漫画家特伟和画家靳夕为主要领导人。1950年,该片组迁往上海,成为上海电影制片厂的一部分。随着人员的不断扩大,1957年建立了上海美术电影制片厂,特伟任厂长,从建组时的十几人发展到二百多人。万籁鸣、万古蟾、万超尘、钱家骏、虞哲光、章超群、雷雨、金近、马国良、包蕾等一批著名艺术家、文学家先后在此工作。从此,美术电影就以上海为基地,迅速繁荣发展。1957年,中国第一家专业美术电影制片厂——上海美术电影制片厂——成立。

20世纪50年代前期(1950-1956)是它的成长阶段,艺术人员的增加,带来了创作的发展。通过制片实践又培养了一大批年轻的艺术、技术人才,为美术电影事业发展奠定了基础。在这一阶段中,摄制了一批优秀影片,如动画片《好朋友》《乌鸦为什么是黑的》《骄傲的将军》,木偶片《机智的山羊》《神笔》等。尤其《骄傲的将军》和《神笔》两部作品在探索民族风格方面做了成功的试验。在技术方面也有可喜的成就,1953年拍摄了第一部彩色木偶片《小小英雄》;1954年完成的木偶片《小梅的梦》,是首次采用真人和木偶合成的技术;1955年第一部彩色动画片《乌鸦为什么是黑的》也获得成功。从此,美术片进入了彩色片时期。

建厂以后到“文化大革命”前(1957-1966)是美术电影发展的鼎盛时期,百花齐放,形式多样,美术片的艺术特点得到充分发挥,民族风格更为成熟和完美,拍出了一批至今依然是中国美术电影历史上最优秀的作品,在国内外声誉鹊起。1958年,第一部剪纸作品《猪八戒吃西瓜》一举成功。它由于具有鲜明的民间艺术特色而受到好评,开辟了发展剪纸片艺术的新路。

1960年,实现了水墨动画片技术,拍摄出作品《牧笛》《小蝌蚪找妈妈》,获得多项国际大奖。同一时期的作品还有《骄傲的将军》《渔童》《没头脑和不高兴》等,表现手法多样化,如折纸、木偶等。这一时期作品比较重要的特点就是在动画表现中融合各种中国传统因素,技术上尝试各种传统艺术形式,动画内容吸收了中国传说、神话、典故等多种内容;在动画制作上,不管是画面、配音、配乐都一丝不苟,在动画受众方面是老少皆宜的作品居多,所以说这是中国动画的黄金时代一点也不为过。

1961-1964年,动画长片《大闹天空》的成功拍摄,在世界上产生广泛影响,

标志着中国动画民族风格在此期间形成。

1979年,为庆祝建国三十年而摄制的《哪吒闹海》,是一部宽银幕动画长片,这部被誉为“色彩鲜艳、风格雅致,想象丰富”的作品,在国外深受欢迎。它以浓重壮美的表现形式再一次焕发出民族风格的光彩。之后又拍摄了木偶片《阿凡提的故事》,动画片《三个和尚》,剪纸片《猴子捞月》,水墨画风格的剪纸片《鹬蚌相争》等多部具有民族风格特点的优秀动画片。

1976-1990年,经历了“文化大革命”之后,动画行业自然也受到了很大冲击,而且上海美术电影制片厂在1972-1976年间拍摄的17部动画片,如《小号手》《小八路》《东海小哨兵》等,给后来的动画创作理念造成了一个严重的影响:写实主义和教育目的。这使动画片被定位为给小孩子看的充满教育意义的课外教材,这种思想不仅延续下来,而且还在大部分人心里深深扎根,也就是这个观念才造成了后来动画片的尴尬地位。

4. 欧洲各国动画的发展和现状

(1) 英国。

英国创意产业一直在世界范围内占据领先地位,但英国动漫产业相对其他创意产业而言,其特点是规模不大,但发展迅速,且受到行内关注。

1901年,英国动画发展初期制作了首部动画作品《多莉的玩具》,是一部木偶动画。1970-1990年,是英国动漫行业的发展阶段。1990年至今,英国动漫风格和载体越来越多元化,技术精湛创意新颖,产生了大量优秀作品。1989年,英国阿德曼动画制作公司尼克·帕克创作的《动物物语》获得奥斯卡最佳动漫短片奖;创作的黏土偶人动画《无敌掌门狗》系列动画片广受欢迎。1933年制作的《错误的裤子》、1995年制作的《间不容发》均获得奥斯卡奖。2000年,阿德曼动画制作公司与梦工厂合作,推出《小鸡快跑》;2005年,阿德曼动画制作公司推出《野兔的诅咒》,再次赢得英国电影电视艺术学院奖和奥斯卡奖。2006年,英国皇家艺术大学学生创作的《鱼儿从不睡觉》和威尔士大学作品《Stuck》在戛纳电影节上获奖。

(2) 法国。

法国是欧洲动漫产业的领头羊,在欧洲处于领先地位,目前,法国是仅次于美、日的世界第三大动画节目生产国,制作的电视动画量占欧洲生产的全部动画的近一半,其海外销售保持强劲势头,动画产业成为法国发展最快的行业。法国的昂西国际动画节是顶尖级国际动画评奖节,在动画工业中是个主要角色,很久以来就是动画节的先导者。昂西国际动画节在表现和提高动画艺术方面的能力和水平,使它成为一个世界动画业界专业人士集会的中心场所。法国经典动画片有:《国王与小鸟》《小世界》《我在伊朗长大》《猎龙人》《疯狂约会美丽都》《青蛙的语言》《叽里咕与女巫》《太阳公主》。