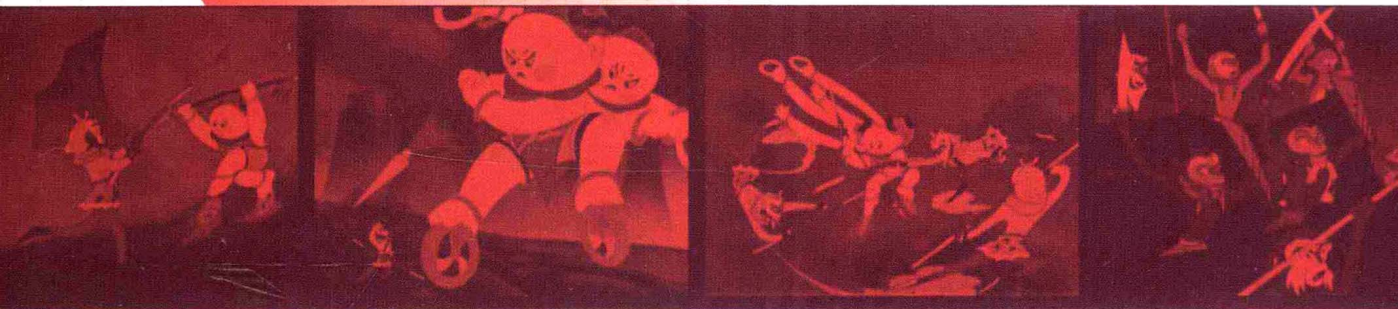


Comic
and
Animation

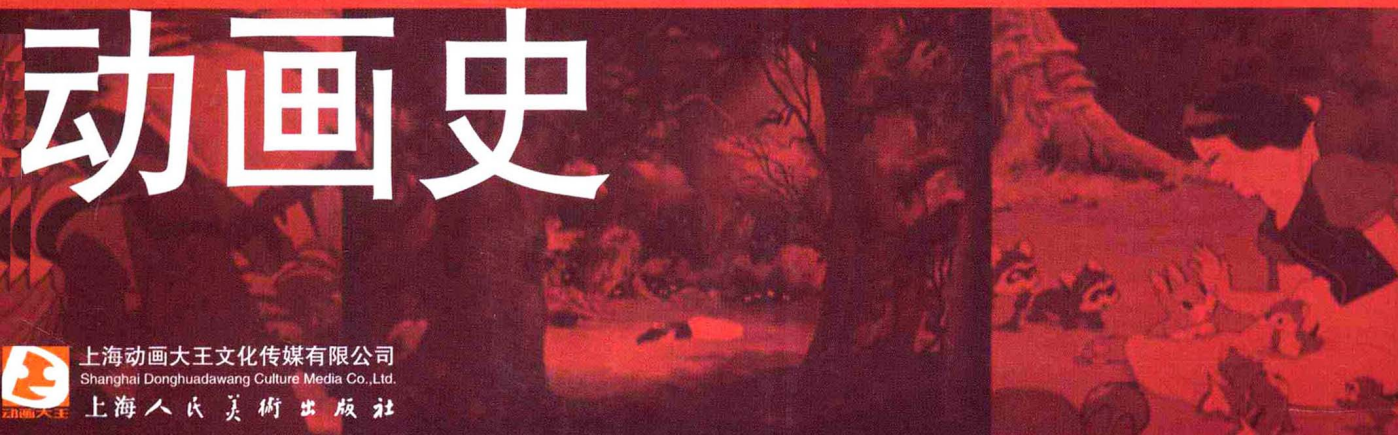
History of
Chinese and
Foreign Animation

吕江 黄天来 编著



中国高等院校动漫游戏专业精品教材

中外影视 动画史



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

Comic
and
Animation

History of
Chinese and
Foreign Animation

吕江 黄天来 编著

中国高等院校动漫游戏专业精品教材

中外影视 动画史



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 精品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)

图书在版编目(CIP)数据

中外影视动画史 / 吕江, 黄天来编. — 上海: 上海人民美术出版社, 2011. 4

ISBN 978—7—5322—7205—1

(中国高等院校动漫游戏专业精品教材)

I. ①中… II. ①吕… ②黄… III. ①动画片—电影史—世界—高等学校—教材 IV. ① J954 ② J909.1

中国版本图书馆CIP数据核字(2011)第028202号

中国高等院校动漫游戏专业精品教材

中外影视动画史

编著: 吕江 黄天来

策划: 海派文化

责任编辑: 朱双海 杜昀初

封面设计: 陶雷

版式设计: 朱庆荧

技术编辑: 陶文龙

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5楼

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: 9

版次: 2011年4月第1版

印次: 2011年4月第1次

书号: ISBN 978—7—5322—7205—1

定价: 36.00元

Comic
and
Animation

History of
Chinese and
Foreign Animation

吕江 黄天来 编著

中国高等院校动漫游戏专业精品教材

中外影视 动画史



上海动画 大王文化传媒有限公司
Shanghai Dohu Culture Media Co., Ltd.

上海人民美術出版社

中国高等院校动漫游戏专业 精品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)

图书在版编目(CIP)数据

中外影视动画史 / 吕江, 黄天来编. - 上海: 上海人民美术出版社, 2011. 4

ISBN 978-7-5322-7205-1

(中国高等院校动漫游戏专业精品教材)

I. ①中… II. ①吕… ②黄… III. ①动画片-电影史-世界-高等学校-教材 IV. ① J954 ② J909.1

中国版本图书馆CIP数据核字(2011)第028202号

中国高等院校动漫游戏专业精品教材

中外影视动画史

编著: 吕江 黄天来

策划: 海派文化

责任编辑: 朱双海 杜昀初

封面设计: 陶雷

版式设计: 朱庆荧

技术编辑: 陶文龙

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5楼

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: 9

版次: 2011年4月第1版

印次: 2011年4月第1次

书号: ISBN 978-7-5322-7205-1

定价: 36.00元

目 录 Contents

前言

1 动画发展总论 / 5

- 1.1 动画的起源与定义 / 5
- 1.2 动画的分类 / 9

2 中国动画发展史 / 15

- 2.1 中国动画的开创时期 / 15
- 2.2 新中国动画电影新的起步 / 18
- 2.3 “文革”时期的中国动画 / 24
- 2.4 中国动画的复苏 / 24
- 2.5 中国动画的转型 / 30

3 美国动画发展史 / 41

- 3.1 美国动画的开创阶段 / 41
- 3.2 动画王国——迪士尼公司 / 46
- 3.3 美国动画的其他流派 / 75

4 日本动画发展史 / 80

- 4.1 日本动画发展史概论 / 80
- 4.2 日本动画的代表人物 / 85

5 韩国动画发展史 / 108

- 5.1 韩国动画发展史 / 108
- 5.2 韩国动画的代表作品 / 110

6 欧洲动画发展史 / 114

- 6.1 东欧及中欧动画 / 114
- 6.2 西欧动画 / 123

7 加拿大动画发展史 / 136

- 7.1 加拿大动画概况 / 136
- 7.2 加拿大动画艺术家及代表作品 / 138

课程教学安排建议

参考书目

前言

关于动画我们可说的太多，我们想说的也太多，它作为一种艺术形式而存在，影响着不同年龄层次的人，它同样反映着我们的生活，用某种夸张的方式对人生、社会作出反思。此外动画还可形成一种文化现象甚至延伸为社会现象，成为社会讨论的焦点。由此看来，我们不能再将动画看成单纯的让小孩子看的儿童片。本书将通过详实的资料来介绍动画自起源以来，不同地区与国家的动画发展状况及那些在动画发展史中最具影响力的动画大师及其代表作品；将一幅巨大的动画发展画卷展现给读者，让读者能够较为系统地了解动画发展的过程，熟知著名动画大师的生平及作品。

当然读者也可以根据本教材中的要点将自己感兴趣的内容进行扩散与发展，通过其他的书本资料和互联网资源获取更为详实的信息与资料，让自己的动画史知识量不断充实起来，也让那些著名动画大师的精神与奋斗历程作为鞭策自己的有力参照。

由于本人能力有限，书中内容若有错误遗漏之处，还望读者批评指正，愿大家都能踩着大师们的足迹继续向前。

1 动画发展总论

目标

学习动画原理。

熟知动画分类与艺术形式。

了解世界动画的起源与发展。

引言

通过第一章的学习，我们将了解动画的起源以及它最初的表现形式，同时我们也会对动画定义有一定的了解，并学习动画的分类，探讨随着科技发展，动画表现形式的转变。在第一讲的学习中我们将分小节讨论动画的定义、发展起源以及分类方法，从宏观上对动画有一个整体把握。动画从出现到现在，经历了漫长的历程。动画的发展经历了动画的萌芽期、探索期、发展期、繁荣期和黄金期，而动画的表现形式、技术手段也随之变得愈加丰富起来。

1.1 动画的起源与定义

1.1.1 动画的起源

动画雏形的出现非常之早，在今天西班牙境内的 2.5 万年前的阿尔达米拉洞窟壁画中，出现了很多动物的形象，例如其中的“野牛奔跑分析图”系列，很生动地表现了野牛奔跑的样子。这是人类最初试图用石块等绘画工具来捕捉动作的图画。在古代岩石壁画中常出现绘有多条腿的动物（如图 1-1、图 1-2）和绘有多个翅膀的鸟。这说明原始人已经开始用这种重复描画的方式来表现其运动状态，反映了人类尝试着用静止的手法来表现运动的状态，体现出当时人类对运动的理解，这就是动画的最初现象。在我国青海马家窑发现的距今四五千年的“舞蹈纹彩陶盆”（如图 1-3）上，绘制有手拉手舞蹈的人物，这是我们祖先试图表现人物连续运动的最早的动画形式。

在古埃及神庙的石柱上依次画着做出欢迎动作的神像，当法老乘坐的马车从神庙前奔跑而过时，会出现连续欢迎法老的动作（如图 1-4）。这种表现很有趣也很有想象力。



图 1-1 希腊陶瓶上有多条腿的马

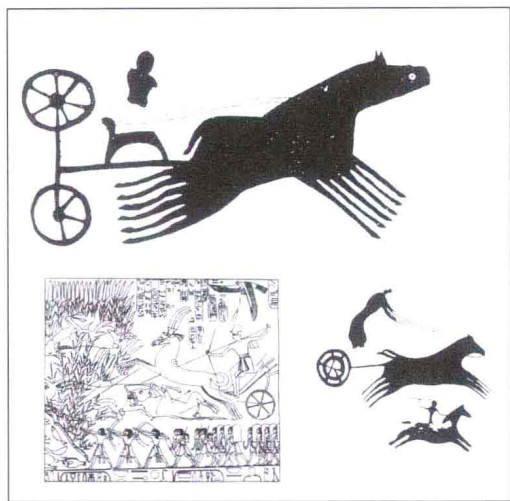


图 1-2 古代岩壁上出现的不同多条腿动物的图案

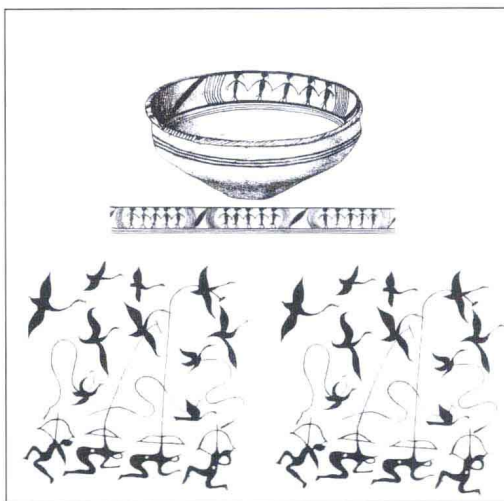


图 1-3 我国青海马家窑发现的舞蹈纹彩陶盆

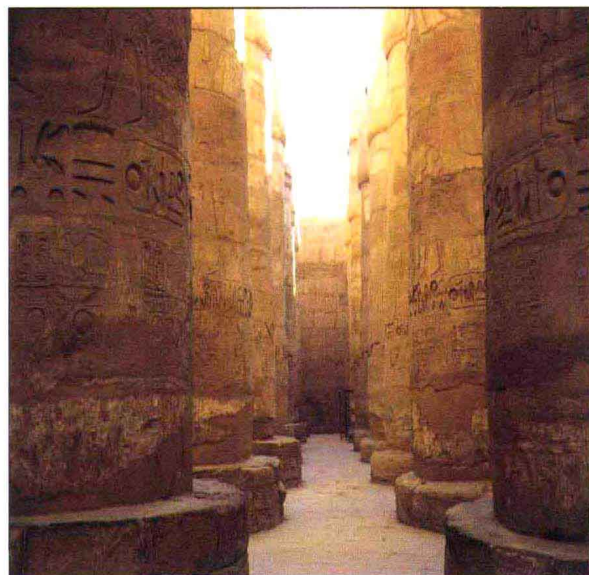


图 1-4 古埃及神庙石柱上动作连续的神像

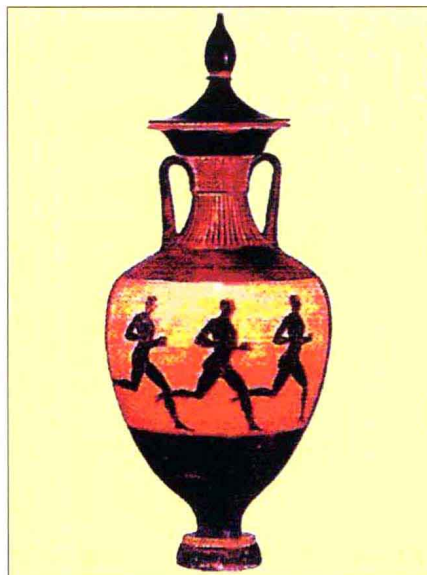


图 1-5 希腊古瓶

希腊古瓶（如图1-5）上面绘有奔跑的人物侧面，转动古瓶时展现在眼前的是一位奔跑的人。它借助瓶子的转动使画面产生运动，动画的直观程度比埃及神庙的石柱又进了一步。与希腊古瓶运动原理相近的还有我国早在一两千年前的走马灯。这种灯笼利用蜡烛燃烧后产生的热流推动圆筒旋转，它最早通过灯光的照射而呈现画面运动，是动画表现形式的进一步发展（如图1-6）。

到了16世纪，儿童的游戏中出现一种“手翻书”。在每页书边缘画上表情或动作稍有变化的人物，然后翻动书页，原本静止的人物就动了起来。把动作细分后再使之连起来，这是人类第一次尝试诠释动画。

17世纪一位名叫阿塔纳斯·珂雪（Athanasius kircher）的法国传教士发明了一种被称为“魔术幻灯”的装置。所谓“魔术幻灯”就是铁箱，里面放一盏灯，在箱子的一边开一个小洞，洞上覆盖透镜，将一片绘有图案的玻璃放在透镜后面，灯光通过玻璃、透镜，将图案投射在墙上。后来“魔术幻灯”经过不断地改良，将许多玻璃画片放在旋转盘上，于是能够产生一种图像运动的幻觉。我国唐朝时发明的“皮影戏”则是一种光源由幕后照射的影子戏，和“魔术幻灯”虽然有一定的区别，但原理基本是相同的。

1832年比利时科学家约瑟夫·普拉图（Joseph Antoine Plateau）等人发明了转盘活动影像镜，该设备的操作方法是 将一组画面一张张地隔开，放在镜子前面，我们可以从裂缝中看到反射出来

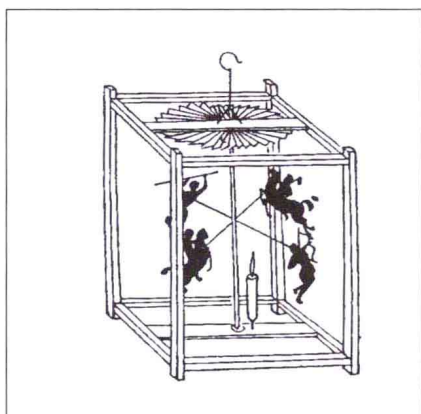


图 1-6 走马灯

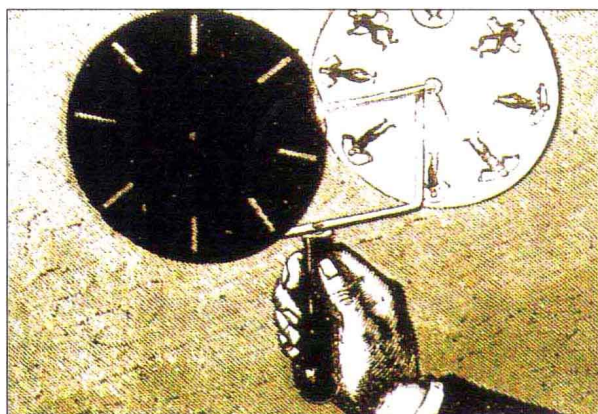


图 1-7 转盘活动影像镜



图 1-8 实用镜

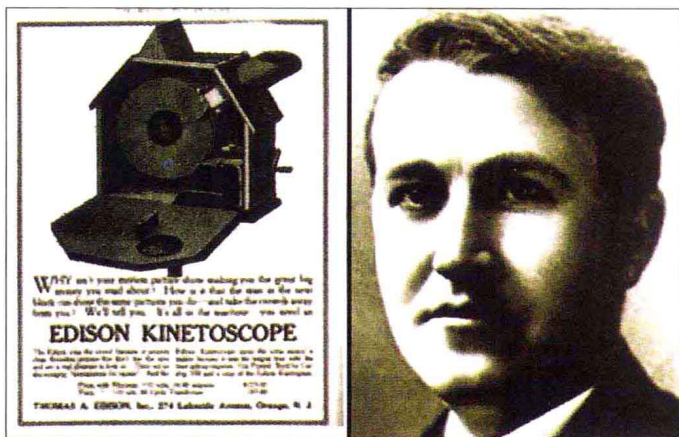


图 1-9 爱迪生及他发明的使用感光胶片的连续摄影机

的影像，当圆盘转动起来时我们就看到了运动的画面（如图 1-7）。在活动转盘影像镜发明以后又诞生了实用镜之类的动画成像装置（如图 1-8），引发了很多人对动画艺术的浓厚兴趣。1888 年爱迪生（Thomas Alva Edison）发明了第一架使用感光胶片的连续摄影机（如图 1-9）。爱迪生想为他发明的留声机配上画面，他将图像先在卡片上处理好，然后显示在“妙透镜”上。“妙透镜”就好像是机械化的“手翻书”。爱迪生以一套手摇杆和机械轴带动一盘册页，使图像的长度延伸，产生了丰富的视觉效果。

1877 年法国人艾米·雷诺（Emile Reynaud）用几面镜子拼成圆鼓形的“活动视觉镜”，到 1888 年又进一步完善制造出“光学影戏机”。雷诺被称为动画的创始人，他制作的第一部动画片为《丑角和他的狗》。雷诺的动画片中的人物完全和真人一样，而不是漫画里的人或木偶，表现形式讽刺又具有幽默感，同时也不太夸张。

但所有这些设备似乎都不能与法国的卢米埃兄弟（Lumiere Brothers）的“活动电影机”相比。路易·卢米埃从 1894 年开始电影机的研究工作。摄影师出身的卢米埃兄弟，对待电影从一开始就显示出与爱迪生全然不同的思维观念。这种不同不仅表现在“放映术”的发明、对电影机器设备的改进上，更突出地表现在他们的电影作品中。1895 年，卢米埃兄弟用间隙抓遮片装置解决了胶片间隙通过片门的难题，成功地制作了活动电影机，以每秒通过 16 个画格的速度拍摄和放映影片。在当年 12 月 28 日，他们公映了他们的第一部电影，大获成功，从此将电影带入新纪元（如图 1-10）。

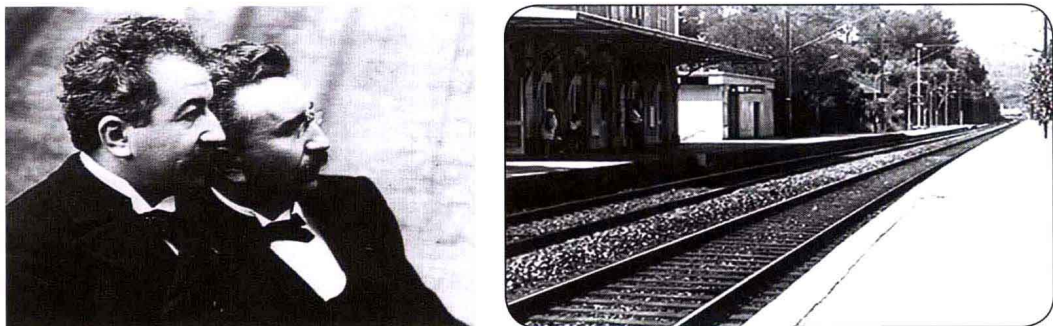


图 1-10 卢米埃兄弟及其第一部作品剧照

到 1914 年，美国人埃尔·赫德明发明了透明的赛璐珞胶片，这一发明使得动画电影能够实现大规模生产。在制作动画时，将背景和人物分别画在不同的胶片上，然后将其叠加进行拍摄，不仅节约了工作量也提高了影片的质量。

1.1.2 动画的定义

人们对动画的解释多种多样，所以很难给动画下一个单一明确的定义。

一般而言，动画的第一条定义可以概括为“动画是作者根据自己的意图让没有生命的东西动起来，从而变得有生命”。绘画和图形、文字和人偶，甚至是一些小物件，通过拍摄，都能够根据作者的意图像生物一样动起来。而“animate”这个英文动词就是“赋予生命、赋予动态”的意思。画面中的动画角色会动，是活的，行动中带有自己的个性。也可以说动画是“本没有生命的东西，根据作者的意图进行拟人化后，形成戏剧般的影像作品”。电视动画、电影动画大部分都

可以包括在这一定义中。

迪士尼的早期实拍电影“惊异自然系列”中就运用了很多动画的技法，其中的场景包括：尺蠖跟着节奏顺着树枝向上爬、火烈鸟跟着音乐迈步等。为了能让动物的动态配合音乐节奏，创作者将多余的帧删除，不足的帧添上，再连接起来就创造出人造的动态，使尺蠖和火烈鸟都成了理解音乐的动物。所以，动画的第二条定义我们可以概括为“根据作者意图将原本有生命的东西在创作过程中变成新的生命体（形成新人格）的技法”。

不过很多被拍摄出的动画影像并没有遵循“变得活起来”这一定义，而是“通过图形和色彩等抽象的动态变化追求画面的美感”。例如地图上不断延伸的道路、不断变化的统计图表等都算是动画。所以动画的第三条定义就是“根据作者意图创作出来的动态和变化”，即只要将作者想象的动态形象表现成影像的就是动画。

由于科技的不断发展，电脑技术在动画制作上的应用越来越广。那些早年间给动画概念作的诠释很多甚至已被完全否定，但是自始至终，动画都是让绘画或物体好像活了一样动起来的一种人类想象的有趣产物，所以无论动画如何发展，都离不开动画的规律，始终是一种人类的创作行为。

1.2 动画的分类

动画分类的方法有很多，按照不同的方式可将动画分成不同的形态，按艺术表现形式分，可以分为水彩画动画、剪纸动画、木偶动画、黏土动画。按传播途径分，可以分为影院动画、电视动画、实验动画。此外还能够按照受众对象或题材进行分类。

我们将动画按照空间形式分，可以分为平面动画、立体动画和电脑动画。

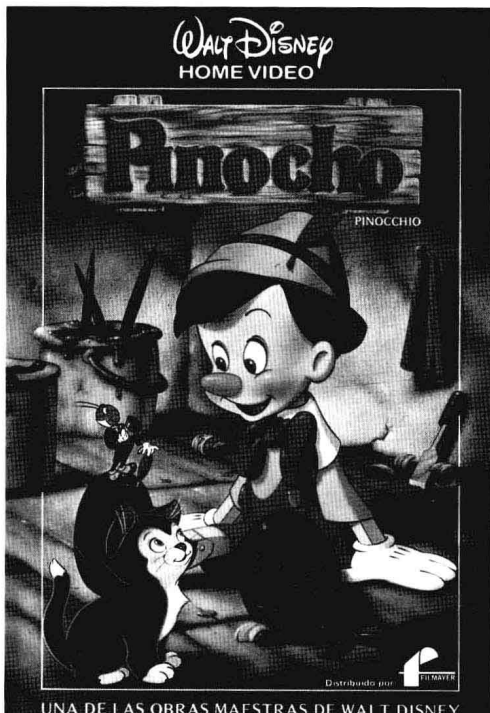


图 1-11 《木偶奇遇记》海报



图 1-12 《灰姑娘》海报

1.2.1 平面动画

平面动画是相对于立体动画而言的，是在二维空间创作的动画形式。在平面动画中又分传统手绘动画和剪纸动画。在传统手绘动画中，人们使用油画棒、水彩、彩铅、炭笔等绘画工具来表现动画。由于这种动画制作周期很长，工序较多、较繁杂，后期的上色、合成、剪辑、配音等制作部分慢慢被计算机取代（如图 1-11、图 1-12 均是传统手绘动画片）。

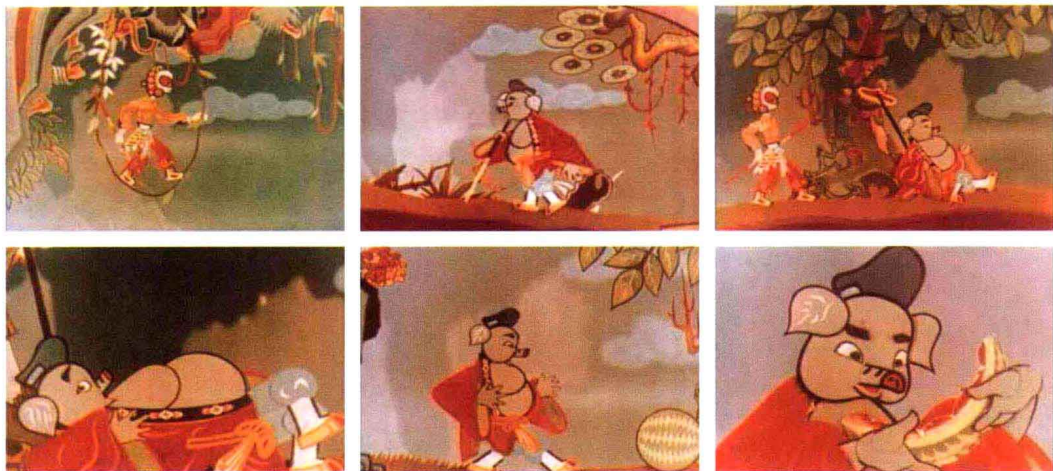


图 1-13 《猪八戒吃西瓜》剧照



图 1-14 《狐狸打猎人》剧照

剪纸动画片源于皮影戏。皮影戏流传至今已有 2000 多年的历史，其原理是让观众通过一块白色幕布观看平面人偶的戏剧表演。皮影戏的人偶最初是用厚纸雕刻，后来采用驴皮或羊皮刮薄并施以彩绘的方法制成，人偶的关节处都用线连缀在一起，可以灵活运动。我国早期很著名的剪纸片是《猪八戒吃西瓜》、《狐狸打猎人》等（如图 1-13、图 1-14）。

水墨动画是中国特有的一种动画艺术表现形式。它将中国水墨画

技法与动画技法结合，拍出写意运动的画面，这便是水墨动画。水墨动画片的制作繁杂，虽然并不是每一张画都在宣纸上完成，只有静止的背景画面才是中国水墨画，但是动画片中的角色到了着色部分都必须分层上色，即使同样一只金鱼，也必须分出好几层颜色，分别涂在不同的赛璐珞片上，每一张赛璐珞片分开重复拍摄，最后再重合用摄影的方法渲染成水墨片效果。《小蝌蚪找妈妈》宣告中国水墨动画的成功（如图 1-15）。《小蝌蚪找妈妈》也是世界上第一部水墨动画片，在国际上获奖无数。第二部水墨动画片是《牧笛》。该片制作阵容非常强大，整部动画片画面优美，给观众美的享受。同时，它的配乐更加经典，其幕后配乐者均是一流音乐家。1979 年《牧笛》获得丹麦第三届欧登塞城国际童话电影节金质奖（如图 1-16）。

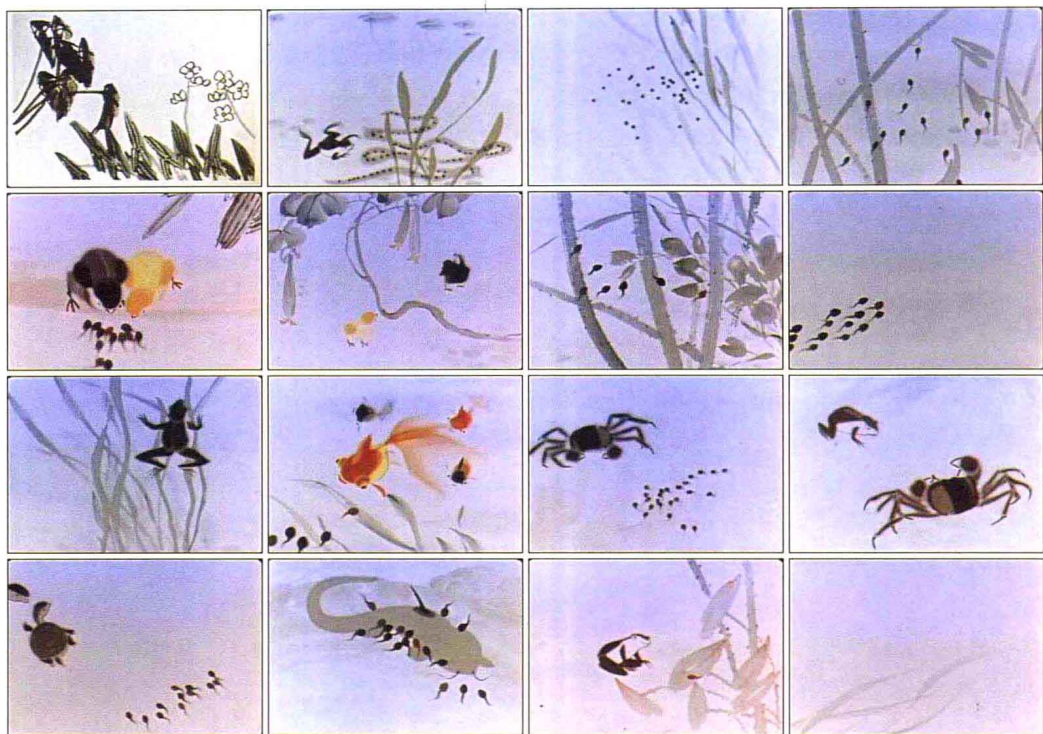


图 1-15 《小蝌蚪找妈妈》剧照



图 1-16 《牧笛》
剧照

1.2.2 立体动画

立体动画是指在三维空间中制作完成的动画，例如黏土动画、木偶动画、折纸动画等将物体逐帧拍摄出来的动画片。

木偶动画起源于中国西汉时期的傀儡戏，傀儡戏到东汉时有了戏剧表现的形式。而到了 17 世纪，欧洲出现了撑杆傀儡。动画师渐渐将这种表演形式纳入动画制作中。木偶动画片一般是用银丝或金属制成关节，然后由人操纵，扳动关节逐格拍摄。俄国的动画人斯塔列维奇在 20 世纪初拍摄了一些木偶动画片如《青蛙的皇帝梦》、《家鼠与田鼠》、《蜻蜓和蚂蚁》等等。中国的木偶动画发展从上海美术电影制片厂开始，1955 年的《神笔马良》(如图 1-17)，到 1979 年的《阿凡提》

(如图 1-18), 一系列木偶动画都成为中国动画史上的经典之作。木偶动画也有杖头木偶和布袋木偶表现形式。杖头木偶是用木棍作为躯干, 上面装置暗线和活动关节, 一般形体较大, 表演的时候, 表演者一手举起操作棍, 一手掌握两根连接着木偶双手的铁杆。扣动操作棍上的暗线和机关, 木偶的五官可以转动变化, 从而产生不同的表情效果。布袋木偶又称掌中戏。这种木偶将木料雕刻成木偶头型, 在头部以下安装小型布袋, 布袋两边是袖口, 安装有可运动的木质手。布袋木偶需要非常灵巧的操作技艺, 在国内外都享有很高的声誉。布袋木偶在台湾非常流行, 台湾霹雳多媒体国际股份有限公司于 2001 年推出布袋电影《圣石传说》, 该剧投资巨大, 在木偶制作上也极为精细, 每个木偶均有多枚变体, 手脚关节也可灵活自如地运动(如图 1-19)。



图 1-17 《神笔马良》剧照



图 1-18 《阿凡提》剧照



图 1-19 《圣石传说》海报



图 1-20 《超级无敌掌门狗》剧照

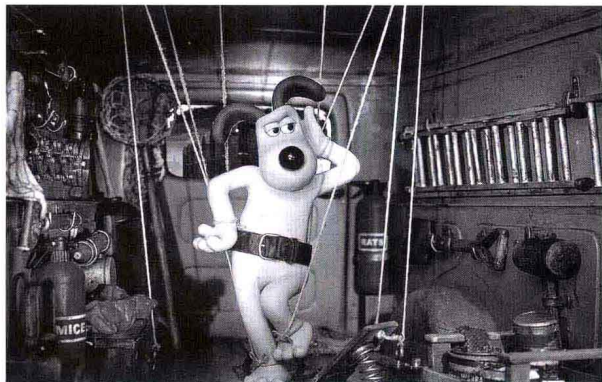


图 1-21 《超级无敌掌门狗》剧照

黏土动画片是立体动画常见的一种表现形式。黏土动画一般运用特殊黏土橡皮泥及其他可以造型的材料制作。黏土动画还分有骨黏土和无骨黏土两种。《超级无敌掌门狗》(如图 1-20、图 1-21) 在黏土中安装金属骨架可以让人偶进行动作变化。

黏土动画因为工艺繁琐, 耗时较长, 常常用于制作短片。《小鸡快跑》是美国梦工厂和英国阿曼动画工作室联合制作的黏土动画长片。一般说到黏土动画, 不得不提英国的阿曼工作室。英国的阿曼动画工作室, 是世界顶级定格动画制作公司, 在黏土动画制作方面卓有成就, 《超级无敌掌门狗》、《小鸡快跑》均为其公司创作的动画片。此外还有其他形式的立体动画, 例如《圣诞夜惊魂》、《鬼妈妈》等动画片, 其主要制作材质都是橡胶(如图 1-22 至图 1-24)。



图 1-22 《圣诞夜惊魂》海报



图 1-23 《鬼妈妈》海报

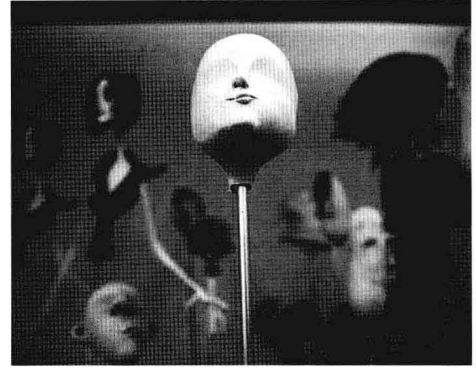


图 1-24 《鬼妈妈》人偶

1.2.3 电脑动画

电脑动画是指依靠现代电脑技术制作成的虚拟动画片，例如三维动画、FLASH 动画和合成动画。三维动画也称 CG (Computer Graphics)，是通过计算机建模渲染，赋予时间运动，并经过后期声音合成后输出到光盘或录影带上的动画。比较成功的三维动画有很多，其中以美国的皮克斯公司的动画片为代表。皮克斯公司一直致力于制作优秀的电脑动画作品，公司的作品多次获得奥斯卡最佳动画短片奖、最佳动画长片奖以及其他技术类奖项。皮克斯的技术一直领先于业界，其自行开发的 RenderMan 在许多电影中出尽了风头。

皮克斯的动画色彩鲜艳，人物形象设计独特、性格丰满，这与其公司文化密不可分。从《海底总动员》(如图 1-25)、《怪兽电力公司》(如图 1-26) 等影片 DVD 的花絮中可以体验到整个公司那种轻松活泼的气氛，正是这种气氛使皮克斯的工作人员，从故事选材、脚本创作直至人物刻画、技术制作，都充满了创意，为全球观众献上了一部部富有创意并充满哲理的精彩影片。近年来皮克斯公司的《汽车总动员》、《玩具总动员》(如图 1-27、图 1-28) 等影片取得了非常好的成绩并都陆续推出多部续集。

电脑动画除了三维动画还有 FLASH 动画，这种动画片是利用 FLASH 软件制作出的动画片，往往流行于网络。例如 SHOWGOOD 公司于 2001 年出品的系列动画短片《大话三国》(如图 1-29)，用俏皮的方式演绎三国故事，在国内引起很大的轰动。

随着电脑技术的不断发展，许多动画片都采用电脑合成技术来表现一种更为真实的效果，例如《埃及王子》、《银发的阿基多》、《秒速五厘米》(如图 1-30 至图 1-32) 等等，而通过电脑来表现动画的技术还在不断的开发中。

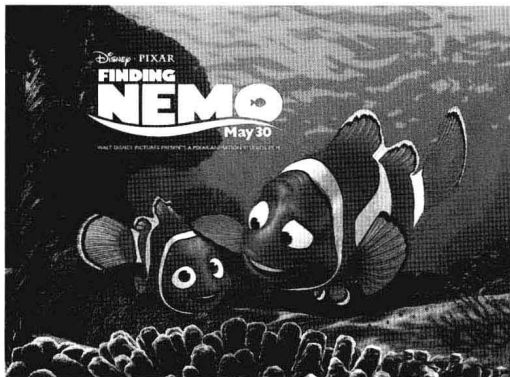


图 1-25 《海底总动员》海报



图 1-26 《怪兽电力公司》海报

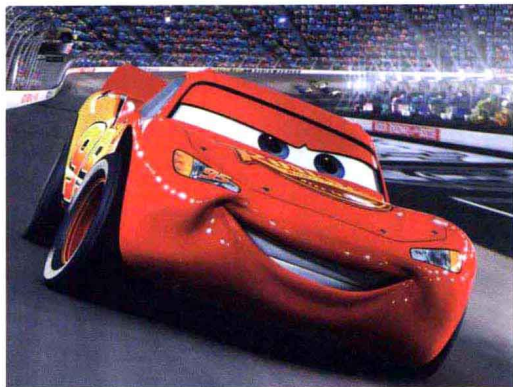


图 1-27 《汽车总动员》剧照



图 1-28 《玩具总动员》海报



图 1-29 《大话三国》剧照

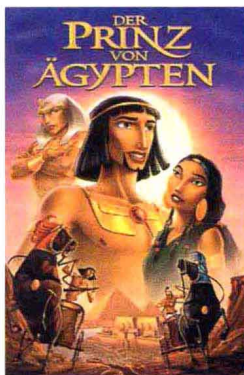


图 1-30 《埃及王子》海报



图 1-31 《银发的阿基多》海报



图 1-32 《秒速五厘米》剧照

本章小结

第一章主要介绍了有关动画的基本知识，包括起源、含义及分类。通过学习本章，读者也可以对动画有一个初步的概念性的认识。然而读者也许会发现，在本书的动画分类一节中，作者只是简单地按照空间划分的方式对动画进行分类。其实按照不同的方法，动画片还有许多其他不同的分类方式。

练习

1. 将动画按不同方式分类，并列举相关的影视动画作品。