

G 高等美术
精品教材

全国高等院校艺术设计类专业精编教材

动画概论

INTRODUCTION TO
ANIMATION

动画 | 设计 | 概论

董立荣 张庆春 著

河北出版传媒集团
河北美术出版社

全国高等院校艺术设计类专业精编教材

动画概论

董立荣 张庆春 著

河北出版传媒集团
河北美术出版社

策 划：田 忠
责任编辑：甄玉丽 齐炯明 王 丰
封面设计：李 沐 王蓓佳 王 璐
装帧设计与制作：翰墨文化/脱琳琳 史 铮
校 对：刘燕君 曹玖涛 王素欣 李 宏

图书在版编目（C I P）数据

动画概论 / 董立荣, 张庆春著. — 石家庄: 河北
美术出版社, 2015. 6

全国高等院校艺术设计类专业精编教材

ISBN 978-7-5310-6388-9

I. ①动… II. ①董… ②张… III. ①动画—高等学
校—教材 IV. ①J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字（2015）第091722号

动画概论 董立荣 张庆春 著

出版发行：河北美术出版社

地 址：河北省石家庄市和平西路新文里 8 号

电 话：0311-85915007

网 址：<http://www.hebms.com>

邮政编码：050071

制 版：翰墨文化艺术设计有限公司

印 刷：河北新华联合印刷有限公司

开 本：889毫米×1194毫米 1/16

印 张：10.5

版 次：2015年6月第1版

印 次：2015年6月第1次印刷

定 价：65.00元



河北美术出版社



淘宝商城



官方微博



高等美术精品图书

版权所有，侵权必究

欢迎各位老师与我们交流学界信息、沟通出版事宜。真诚地希望读者朋友们针对本书提出建议，并将您目前的用书需求告知我们。

联系方式：0311-85915007 0311-85915041 高等教材开发部 邮箱：yishushejibianjishi@126.com

作者简介 ||



董立荣，1997 就读于山西师范大学美术学院；2002 进修于动画师资高级研修班；2001 英语周报社插画设计；2002 上海美术电影制片厂；2003 广播电影电视管理干部学院教师；论著、作品及科研成果；主编《动画创作技法》；主编《动画影片分析》；编著《动画编导》；编著《动画运动规律与时间》；编著《造型基础》；2005 导演动画艺术短片《邂逅》获中国常州第三届国际动漫艺术周入围奖、北京电影学院“学院奖”、2005 中国动画学会成就奖；2006 导演系列动画片《大话成语》获 2006 年中国动画学会成就奖、2007 北京电影学院“学院奖”、最佳视觉效果提名奖；2007 北京电影学院“学院奖”优秀辅导教师



张庆春，1991 山西省艺术学校 油画；1996 北京电影学院 动画；1998 广播电影电视部管理干部学院教师；论著、作品及科研成果；《动画编导》编著；《动画概论》编著；《动画影片分析》编著；1998 参与制作动画音乐片《健康歌》获中国音乐片优秀美术片奖；2005 导演动画艺术短片《爬在高塔上的猫》中国常州第三届国际动漫艺术周入围

编审委员会

顾问名单:

- 尹定邦 广州白马公司董事顾问
 广州美术学院设计艺术学教授
- 林衍堂 香港理工大学产品设计教授
- 官正能 中国台湾实践大学产品设计教授
- 盖尔哈特·马蒂亚斯 (Gerhard Mathias)
 德国卡塞尔艺术学院(Kunstschule Kassel) 视觉传播学教授
- 王国梁 中国美术学院建筑与环境艺术教授
- 蔡 军 清华大学美术学院产品设计教授
- 肖 勇 中央美术学院视觉设计系副教授
- 陈文龙 上海/台湾浩瀚产品设计股份有限公司总经理
- 林学明 中国室内设计协会副会长
 广东集美组设计有限公司总经理

成员名单: (排名不分先后)

- | | | | |
|-----|-----|-----|-----|
| 尹小兵 | 申明远 | 李文跃 | 刘瑞武 |
| 刘境奇 | 向 东 | 陈 希 | 季 翔 |
| 吴继新 | 吴耀华 | 张小纲 | 张美兰 |
| 林家阳 | 赵思有 | 夏万爽 | 韩 勇 |
| 彭 亮 | | | |

学术委员会

成员名单：（排名不分先后）

韩乐斌	闻建强	戴 荭	王宪迎	徐慧卿	罗猛省
林 勇	张龙专	陈石萍	周向一	朱训基	杜 军
马牧群	薛福平	黄穗民	沈卓雅	崔午阳	肖利才
张来源	廖荣盛	苏子东	刘永福	刘 军	龚东庆
余克敏	卢 伟	胡拥军	许淑燕	陈玉发	张新武
关金国	丰明高	郑有国	谭浩楠	王联翔	王石礲
赵德全	王英海	陈国清	吴 迪	夏文秀	赵家富
何雄飞	张 勇	李梦玲	江广城	何 鸣	史志锴
莫 钧	陈鸿俊	漆杰峰	肖卓萍	李桂付	蒋文亮
陆天奕	张海红	杨盛钦	黄春波	陈晓莉	钱志扬
孔 锦	徐 南	毕亦痴	王建良	濮 军	吴建华
李 涵	薛华培	虞海良	江向东	李 斌	杨 扬
吴天麟	邓 军	周静伟	冯 凯	尹传荣	王东辉
赵志君	王贤章	朱 霖	戴 巍	段岩涛	侯生录
王效亮	刘爱青	王海滨	张 跃	李 克	乔 璐
王德聚	任光辉	丁海祥	梁小民	王献文	翁纪军
蒋应顺	陆君欢	李新天	颜传斌	洪 波	赵 浩
刘 剑	蔡炳云	赵红宾	孙远刚	潘玉兰	易 林
殷之明	胡成明	罗润来	陈子达	李爱红	沈国强
夏克梁	金志平	田 正	欧阳刚	李 俭	李茂虎
沈国臣	徐 飞	丁 韬	徐清涛	曹一华	秦怀宇
陆江云	钱 卫	洪万里	戴少鹏	项建恒	沈宝龙
过嘉芹	李 刚	杜力天	江绍雄	温建良	陈 伟
肖 娜	董立荣	王同兴	韩大勇	金范九	晏 钧
曹永智	郑 轼	康 兵	申明远	邢 恺	王永红
樊亚利	于琳琳	肖 斌	郭志宏		

序 言

艺术设计对于整个国民经济发展具有举足轻重的作用，它使产品的自身价值得到了提升，其附加值也不可估量。因此，如果没有这个概念和意识，我们的产品将失去应有的经济价值，甚至是浪费宝贵的物质资源。

我国的高职高专教育面广量多，其教学质量的好坏会直接影响国家基础产业的发展。在我国1200多所综合性的高职高专院校中，就有700余所开设了艺术设计类专业，它已成为继计算机、经济管理类专业后的第三大类型专业。因办学历史短，缺乏经验和基础条件，目前该专业在教学理念、师资队伍建设和课程建设和教材建设等方面，都存在着很多明显的问题。教育部高等学校高职高专艺术设计类专业教学指导委员会自成立以来，首先履行了教学指导这一职责，即从创新型骨干教师的培养、教材的改革开始引导教学观念、教学内容、教学质量的改进。这次我们同河北美术出版社合作，也是这项改革工程的又一具体体现。本系列教材由设计理论、设计基础、专业设计三部分组成，在编写原则上，要求符合高职高专教学的特点；在教材内容方面，强调在应用型教学的基础上，用创造性教学的理念统领教材编写的全过程，并注意做到各章节的可操作性和可执行性，淡化传统美术院校讲究的“美术技能功底”即单纯技术和美学观念，建立一个艺术类和非艺术类专业学生的艺术教育共享平台，使教材得以更大层面的被应用和推广。

为了确保本教材的权威性，我们邀请了国内外具有影响力的专家、教授、一线设计师和有实践经验的教师作为本系列教材的顾问和编写成员。我相信，以他们所具备的国际化教育视野和对中国艺术设计教育的社会责任感，以及他们的专业和实践水平，本套教材将引导21世纪的中国高等学校高职高专艺术设计类专业的教育，进行真正意义上的教学改革和调整。



教育部高等学校高职高专艺术设计类专业教学指导委员会主任
全国高职高专艺术设计类“十一·五”规划教材总主编 林家阳教授
2008年4月1日于上海

《动画概论》课时安排

建议96课时（6课时 × 2天 × 8周）

章节	课 程 内 容		课时
第一章 动画的起源 与发展	动画的起源	1. 动画的原始意念	8
		2. 动画的活动雏形	
		3. 动画的最初诞生	
	动画的发展	1. 动画片的成型	
		2. 动画片的两种倾向	
	主流动画与实验性动画	1. 主流动画发展	
		2. 实验性动画概况	
第二章 动画的本质	动画的概念	1. Animation与Cartoon	14
		2. 动画与动画片	
	动画片的特征	1. 本质特征	
		2. 功能特征	
		3. 艺术特征	
第三章 动画片的 分类	形式类型	1. 平面动画	22
		2. 立体动画	
		3. 电脑生成的动画	
	叙事类型	1. 文学性叙事方式	
		2. 戏剧性叙事方式	
		3. 纪实性叙事方式	
		4. 抽象性叙事方式	
	传播类型	1. 电影传播	
		2. 电视传播	
		3. 新型媒体传播	
	艺术类型	1. 主流动画	
		2. 非主流动画	
		3. 实用短片	
第四章 动画风格及 流派	中国动画	1. 中国动画与“中国学派”	12
		2. 中国动画的艺术特征	
	美国动画	1. 迪斯尼王国的诞生与发展	
		2. 迪斯尼的创作特征	
		3. 美国其他主流动画	
		4. 美国艺术动画概况	
	日本动画	1. 日本动画的发展	
		2. 日本动画的艺术特点	
		3. 日本的电视动画	
	其他各国		

章节	课 程 内 容		课时
第五章 动画片的创作原理	主流动画片的创作原理	1. 主流动画片的观众心理需求	12
		2. 主流动画片创作原则	
		3. 动画片的构成	
		4. 剪辑与蒙太奇	
	非主流动画的创作原理		
	风格的形成		
	技术与艺术	1. 技术发展对动画传统观念的冲击与改变	
		2. 技术的发展对动画创作方法的扩展	
3. 技术的发展不能代替艺术			
第六章 动画片的创作	动画片创作的工艺流程		16
	动画片创作的主要工序及其任务	1. 前期策划阶段	
		2. 中期创作阶段	
		3. 后期制作阶段	
		4. 导演的创作	
	其他动画影片的创作	1. 偶动画（定格拍摄动画）	
		2. 剪纸动画	
		3. 水墨动画	
		4. 沙土动画	
		5. 电脑三维动画	
第七章 动画片的欣赏与文艺批评	动画片的欣赏	1. 研究动画片欣赏的意义	8
		2. 欣赏的本质	
		3. 动画影视作品客体的认识和分析	
		4. 动画影视艺术鉴赏的主体——鉴赏者（观众）的认识分析	
	影视动画作品的批评	1. 感受形成的反应	
		2. 审美创造与审美接受之间的交流	
		3. 对分歧的表达	
	影片实例赏析	1. 影片分析之一：中国动画《大闹天宫》	
		2. 影片分析之二：美国动画《白雪公主》	
		3. 影片分析之三：日本动画《千与千寻》	
第八章 动画创作者的基本素质与培养	扎实的美术基础		4
	电影理论的掌握		
	动画创作与制作的能力		
	电脑技术的熟练运用		
	综合素质的培养		

目 录

第一章 动画的起源与发展	
一、动画的起源	1
二、动画的发展	4
三、主流动画与实验性动画	4
第二章 动画的本质	
一、动画的概念	13
二、动画片的特征	15
第三章 动画片的分类	
一、形式类型	23
二、叙事类型	33
三、传播类型	36
四、艺术类型	40
第四章 动画风格及流派	
一、中国动画	49
二、美国动画	56
三、日本动画	61
四、其他国家	66
第五章 动画片的创作原理	
一、主流动画片的创作原理	69
二、非主流动画的创作原理	76
三、风格的形成	76
四、技术与艺术	78
第六章 动画片的创作	
一、动画片创作的工艺流程	81
二、动画片创作的主要工序及其任务	82
三、其他动画影片的创作	90
第七章 动画片的欣赏与文艺批评	
一、动画片的欣赏	95
二、影视动画作品的批评	101
三、影片实例赏析	102
第八章 动画创作者的基本素质与培养	
一、扎实的美术基础	117

二、电影理论的掌握	119
三、动画创作与制作的能力	120
四、电脑技术的熟练运用	122
五、综合素质的培养	123

附录

附录1 动画专用术语（中英文对照表）	126
附录2 名词解释	128
附录3 中国动画年表（1922年~1999年）	130
附录4 中国动画年表（2000年~2008年）	144
附录5 迪斯尼动画年表	153
参考书目	156
写在后面	157

第一章 动画的起源与发展

学习目标—了解动画的诞生及演变过程，理解两种不同艺术风格倾向的动画其各自的特征以及各国的发展状况，深入体会动画的本质特性。

训练内容—本章介绍了动画的起源与发展，从最早的动画意念开启，探索了动画的演变过程，并对动画两种不同倾向的发展进行了详尽的阐述与说明。

课时时间—8课时

一、动画的起源

动画起源于人类用绘画记录和表现运动的愿望，随着人类对运动的逐步了解及技术的发展，这种愿望成为可能，并逐步发展成一种特殊的艺术形式。

1. 动画的原始意念

早在远古时期，人类就有了用原始绘画形式记录人和动物运动过程的愿望。现存的资料表明，这种尝试可以追溯到距今有两三万年前的旧石器时代。在西班牙北部山区的阿尔塔米拉洞穴壁上画着一头奔跑的野牛形象（图1-1），该野牛除了其形象丰满、逼真外，更耐人寻味的是这头野牛的腿都被重复地绘画了几次，这就使原本静止的形象产生了视觉动感。它是人类试图用笔（或石块）捕捉凝结动作的萌芽。类似的还有法国拉斯卡山洞中“奔跑中的马”（图1-2）。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，显示了人类对表现运动形态的渴望。

还有意大利文艺复兴时期，达·芬奇根据著名黄金比例创作的人体比例图（图1-3），图中的四只胳膊，表示双手上下摆动的动作。通过强调某一部位的比例，使观者在视觉上有了移动起来的印象。

在我国青海马家窑发现的距今五千到四千年前的“舞蹈纹彩陶盆”，在它上面所描绘的三组手拉手在河边跳舞的人形中，每组最边上的两个人物形象，其手臂都画了两道线条，这应该是我国先民试图表现连续运动最朴实的方式，也体现了他们记录事物运动的愿望。

还有公元前两千年，古埃及壁画上“摔跤”故事的连续画面（图1-4），神庙石柱上表示欢迎动作的连续绘画以及我国马王堆汉墓中的人物龙凤帛画和敦煌石窟壁画中的佛本生故事等等，这些绘画同样透露着人类记录动作和时间的欲望。从上述例子中可以看出，最早的人类都有用静止画面表现运动的渴望，我们把这种意愿称为“动画意念”。归纳起来，不外乎有两种形式：一种是重叠性绘画。就是在同一个画面（物体）上来表现连续动作的不同位置。比如：法国阿尔塔米拉洞穴中多条腿的野牛，画有六只翅膀的鸟等等；另一种是连续性绘画。就是将不同的场景联系在一起，使用多幅连续的平面去表现运动的空间和时间状态，即物体的运动过程。比如埃及壁画中的图画，汉墓中的龙凤帛画等等。这些都表明了原始先民们制作动画的意愿。



图1-1 奔跑中的野牛



图1-2 奔跑中的马

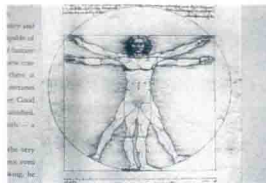


图1-3 达·芬奇的人体比例图



图1-4 古埃及壁画

2. 动画的活动雏形

单纯的绘画只能记录动作的瞬间，不论是重叠性绘画或连续性绘画，都只是把不同瞬间的动作过程画在一起，只是表达了对运动过程记录的渴望，并没有真正地表现出事物运动的时间和空间形态，画面仍然是静止的。在不断的实践中，尤其是“手翻书”的发明，人们发现当一些画面快速连续或交替出现时，画面内的物体会产生真正运动的感觉。

1824年，英国科学家皮特·马克·罗杰特（Peter Make Roget）为破解这个难题提供了理论依据。他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，在报告中第一次指出如下观点：人眼有“视觉暂留”现象的特点。当形象刺激最初显露后，能在视网膜上停留若干时间。具体说就是：运动变化中的图形在视网膜上可以在1秒钟内保留片刻的记忆直到被下一个图形所替代。如果持续的速度快到一定程度，视网膜上的信号就会重叠起来，形象就成为连续进行的了。观者就可以从一系列静止的图形的变化过程中获得动态的幻觉。

1825年，著名的英国物理学家约翰·A·帕瑞斯（John A Paris）博士创造了光学玩具的原型——魔术画片。

所谓“魔术画片”就是：一个两面画着不同图画 of 硬纸盘，当硬纸盘快速连续翻转时，眼睛还保留着刚过去瞬间的画面，紧接着又有一幅画出现，因此我们不会看到单独的场景，而是组合在一起的正反两面图像互融的景象，如：小鸟进笼。表现过程如下：提供一幅小鸟图片；再提供一幅笼子的图片，当两幅图片快速更换时，我们就可以看到小鸟进了笼子的效果（图1-5、图1-6），即看到了一个本不存在的画面。

1825年，比利时科学家约瑟夫·普拉托（Joseph Plateau）在皮特·马克·罗杰特报告的基础上，结合自己多年的研究成果发表了论文《论光线在视感上产生印象的几个特征》，指出当我们在注视快速运动中的物体时，这些物体的外观就因印象的持续性长短而发生变化。

1828年，约瑟夫·普拉托又发现：形象在视网膜的停留时间根据原始物象的强度、颜色、光度强弱和历史长短而有所变化。在物体表面照明亮度适中的情况下，形象在视网膜上的平均停留时间为1/3秒，确切地说是34%秒，这就是动画产生的理论基础，也是电影艺术的理论基础。

19世纪初，在欧洲和美国还出现了更为复杂的“旋转画盘”、“回转画筒”和“活动视镜”等工具（图1-7至图1-9），通过这些设备和装置，人们可以看到真正活动的绘画形象。

早在17世纪，欧洲教士阿塔纳斯·珂雪（Athanasius Kirchea）就发明了魔术幻灯（Magie Lantern），其结构是：一个铁箱，里面放一盏灯，在铁箱的一边开一个小洞，洞上安一个透镜，将一片绘有图案的玻璃放在透镜后面，经灯光通过玻璃和透镜把图案投射在墙上。

魔术灯经过不断改良,到18世纪末,幻灯更是风行欧美各国,开始的幻灯只是单纯通过灯光和透镜把绘画图案投射到墙上或幕布上,后来人们逐渐把活动绘画与幻灯结合,致力于把活动影像投射到墙上或幕布上,这种投射在墙上的运动影像也就成为动画最早的形态。

19世纪中,艾米尔·雷诺(Emile Reynaud)将幻灯与西洋镜结合,不断扩大装置,使得图形容容量逐步增多。之后,雷诺发明了把图形画在丝带上,分别缠绕在两个卷轴上,并且投射到银幕上,大大延长了观看的时间。1888年,雷诺创造了光学影戏机,它是由数个转盘组合而成,外加投射光源,大型的圆形转盘在内侧装置一圈镜片以折射图片,图片则环绕在圆形鼓状物之间跑片,经幕后光源和镜片的投射,观者就可看到幕布上的活动影像。(图1-10)

1877年~1879年间,爱德华·麦布里奇(Eadwaed Muybridge)用若干台照相机拍摄了一套马在奔跑的连续动作过程,他将这套照片制作成回转式画筒的长条尺寸并将之放在幻灯镜上进行演出。随后,他又尝试改良了艾米尔·雷诺的“实用镜”,大胆结合魔术幻灯的光影、西洋镜的动态以及摄影技术,发明了“变焦实用镜”,被电影史称为“第一架动态影像放映机”。他所建立的分解动作的方式一直沿用在今天动画运动规律研究上。

在中国,巧妙的走马灯与流传广泛的皮影戏则是与动画最为接近的发明。

由此看来,电影摄影机发明之前,动画分解与表达动作过程的技术已具雏形,但是比起1895年电影的正式诞生,真正动画片的出现却延迟了将近十年左右。

3. 动画的最初诞生

19世纪末,画片已经可以动起来了,但是还有局限,还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展,这种新的媒体,为动画的进一步实现敞开了大门。1895年,法国的卢米·埃尔兄弟发明了电影机。当时放映了著名的《火车进站》和《水浇园丁》,标志着电影的正式诞生。电影技术的应用为以后动画的产生创造了物质条件。

英国的史都华·布雷克顿于1906年拍摄了《滑稽脸的幽默相》(图1-11、图1-12),这种一种粉笔脱口秀被公认为是世界上第一部动画影片;1906年,法国人埃米尔·科尔(Emile Cohl)运用摄影机上的停格技术拍摄了世界上第一部动画系列影片《幻影集》,片中表现了一系列不断变化的手绘造型影像,神奇而且生动。它标志着动画电影的正式诞生。此外,他也是第一个利用遮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1-5



图1-6



图1-7 旋转画盘

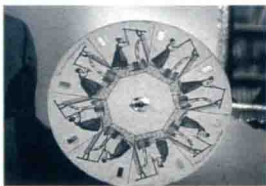


图1-8 回转画筒



图1-9 活动视镜

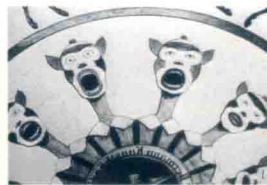


图1-10 艾米尔·雷诺作品



图1-11 《滑稽脸的幽默相》



图1-12 《滑稽脸的幽默相》

二、动画的发展

1. 动画片的成型

动画片的制作工艺复杂而又繁重，必须有完善的工具、专门的技术和严密的组织。1913年，第一间动画公司在纽约成立，拉武·巴瑞精心为自己的动画片设计出一套行之有效的定位系统，为以后动画的发展奠定了基础。1914年，美国人埃尔·赫德（Earl Hurd）发明了透明赛璐珞片（Celluloids）。在这之前，为了每一幅画面，作者不得不将每一次变化的形象连同不变的背景都画一遍，不但浪费了大量的时间，也加大了创作难度。赫德把人物画在赛璐珞片上，活动的形象就可以与背景分开，最后拍摄时再合在一起。这样，不但节省了很多时间，提高了制作动画片的效率，也扩展了动画片的表现能力。定位系统的发明与赛璐珞片的运用使得动画片的基本拍摄方法就建立起来了。

2. 动画片的两种倾向

随着动画片技术的不断成熟，动画创造的艺术观念也逐步确立起来。法国人埃米尔·科尔和美国人温瑟·麦凯的作品分别代表了动画不同的发展走向。

温瑟·麦凯是在沃尔特·迪斯尼之前对动画艺术性及商业化进行建设性探索的功臣，他于1914年创作了真人与动画合成的影片《恐龙葛蒂》（图1-13至图1-16），这部影片把故事、角色和真人表演安排成互动式的情节，大获成功。麦凯不但是动画情节设计的开创者，也是第一个提出全动画（Full Animation）概念的人，即每秒24帧的动画制作手法。他的美式动画——无论是情节还是形式设计和第一部以动画表现的纪录片《路斯坦尼亚号的沉没》都代表了当时动画片艺术的最高水平，并取得了良好的商业回报。

动画家埃米尔·科尔的动画片则致力于动画视觉表现力的挖掘，极富个性和自由创作精神。

日后欧美动画艺术家们分别向这两个方向发展，最后形成两种倾向：一种是以讲故事的方式出现，注重商业效应，这一倾向的动画最后发展成为商业性很强的主流动画片；一种是强调画面感觉，发挥创作者自己的个性，艺术家们把动画当做一门高尚的艺术来潜心追求，这一倾向的动画最后发展为艺术实验短片。

三、主流动画与实验性动画

根据对动画艺术的两种不同倾向以及艺术家的不同追求，可分为主流动画与非主流动画。

1. 主流动画发展

由于以讲故事和表现动作为主的动画片受到观众的喜爱，美国为主的一些实力雄厚的动画公司就把这类动画片创作变成规模化的工业化生产，并以文化商业理念建立起系统的市场营销模式，逐步发展为商业性很强的主流动画。简单地说，主流动画就是以观众和市场为目标创作的故事类动画片。

(1) 美国动画

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》,他亲自一格一格着色,动画从此有了颜色。

1916年,拉武·巴瑞公司的马克思·弗莱雪(Max Fleischer)发明了“转描机”,可将真人电影中的动作转描到赛璐珞片或纸上。他在1916年~1929年创作了《墨水瓶人》(图1-17、图1-18、图1-19、图1-20)和《小丑可可》。

这一时期的动画艺术家还有戴夫·弗莱雪、保罗·泰利、华特·兰兹等人。在20世纪20年代到30年代创作的卡通人物如:大力水手卜派、啄木鸟伍弟、怪猫菲利兹等,至今仍然脍炙人口。

A. 迪斯尼公司

华特·迪斯尼是美国主流动画的主要代表。1928年迪斯尼制作出了动画电影史上第一部有声卡通片《蒸汽船威利》,米老鼠开始成为家喻户晓的人物。之后迪斯尼又于1932年推出了世界上第一部彩色卡通片《花与树》。

1937年迪斯尼拍摄的世界上第一部动画电影《白雪公主》(图1-21)成功地开启了动画史的新纪元,为迪斯尼今后动画的发展打下了坚实的基础。

接着,迪斯尼又成功地创作出《幻想曲》(图1-22)(1940年)、《小飞象》(图1-23)(1941年)和《小鹿斑比》(图1-24)(1942年),更是奠定了迪斯尼动画龙头的地位。

之后,虽然迪斯尼的发展经历了蛰伏摸索时期,但是迪斯尼不断地进行技术上的改进和经营文化产品理念上的发展研究,从而开辟了影院动画的黄金时代,创作出许多脍炙人口的佳作,成为主流动画的领军人物。

B. 其他美国动画片厂

华纳电影公司动画部在好莱坞卡通也占有重要地位,摄制过不少脍炙人口、风靡一时的卡通片,比如:著名的《僵尸新娘》(图1-25、图1-26)、《兔宝宝》、《蝙蝠侠》、《超人》等片就是出自该公司之手。

汉纳·巴贝拉公司现今占美国电视卡通事业领导地位,较著名的片集有《摩登原始人》、《瑜伽熊》等,所出作品几乎垄断全美的电视卡通市场。

另外还有一些美国动画公司有:米高梅、福克斯、梦工厂、派拉蒙等。



图1-13、图1-14、图1-15、图1-16《恐龙葛蒂》

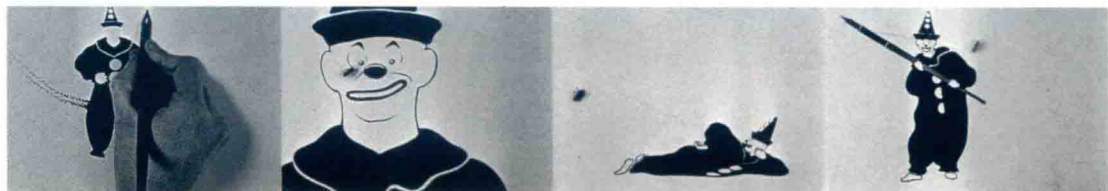


图1-17、图1-18、图1-19、图1-20《墨水瓶人》

(2) 日本动画

在商业动画领域，日本凭着自己的风格和巨大的产量是唯一能与美国抗衡的动画大国，而且随着动画片的大量输出，日本的文化和价值观念也传播到世界各地。

日本动画从1956年10月成立东映动画株式会社后开始壮大。在当时的领头人大川博的带领下，于1958年推出了第一部取材于中国神话故事的彩色动画长片《白蛇传》，并大获成功，获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，东映平均以每年一部长片的出产速度，为动画市场提供了大量的影片，直到大川博的去世。

东映公司是日本动画工业的摇篮。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。

手冢治虫是日本动画的主要代表人物之一，他是日本新漫画的创始人，有着“漫画之神”的美称。他于1966年推出日本第一部彩色电视动画系列片《森林大帝》，从此电视动画与电影动画一样重要。他的主要动画作品有《街角的故事》、《铁臂阿童木》（图1-27）等。

而宫崎骏是20世纪80年代日本动画界的龙头，1963年宫崎骏大学毕业后放弃所学的政治经济学考入东映公司，用了8年时间得到了全方位的锻炼成为动画大师。1978年他开始独立工作，制作电视动画片《未来少年柯南》，1979年执导《鲁邦三世》获大藤奖。1984年他推出第一部影院动画片《风之谷》，并获日本大藤奖和第十四届巴黎国际科幻电影节最佳作品。他的主要作品有《风之谷》（图1-28）、《天空之城》、《龙猫》（图1-29）、《魔女宅急便》（图1-30）、《幽灵公主》、《千与千寻》（图1-31）等。此外，值得一提的日本动画家还有：大友克洋、今敏、押井守等。

(3) 中国动画

中国动画始于20世纪20年代，动画创始人万籁鸣、万古蟾、万超尘（简称万氏三兄弟）拍摄出片长1分钟的动画广告片《舒振东华打字机》，开创了中国动画的先河。

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



图1-21 《白雪公主》

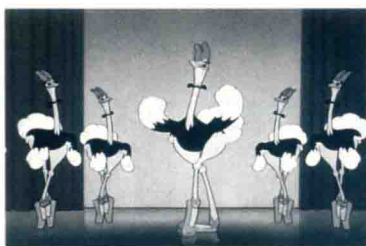


图1-22 《幻想曲》

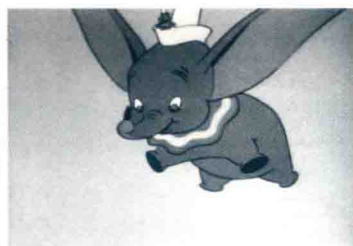


图1-23 《小飞象》



图1-24 《小鹿斑比》



图1-25 《僵尸新娘》

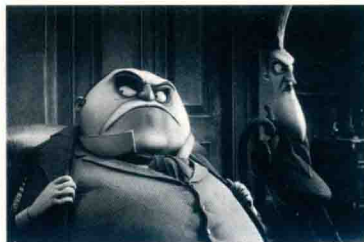


图1-26 《僵尸新娘》