



银领工程

高等职业教育技能型紧缺人才培养培训工程系列教材

The book is designed to provide
students with a comprehensive
understanding of the subject.
It covers the basic concepts and
principles of the field, as well as
practical applications and case studies.
The book is suitable for students
studying the subject at the
university level.

EF LENS

卡通动漫概论

傅忠勇 主编



高等教育出版社

高等职业教育技能型紧缺人才培养培训工程系列教材

卡通动漫概论

傅忠勇 主编

高等教育出版社

内容提要

本教材是高等职业教育技能型紧缺人才培养培训工程系列教材之一,是动画专业的系列教材之一。

全书主要包括:概论、卡通动漫史、卡通动漫宏观论、动画概要、动画制作基础流程、从事动漫创作设计的职业能力、卡通动漫经典等。

本书可作为高等院校、高等职业院校、高等专科学校、成人高校、本科院校举办的二级学院动画专业的教材,也可供继续教育学院、民办高校、技能型紧缺人才培养培训使用,还可作为从事动画设计制作等专业人员的参考用书。

图书在版编目(CIP)数据

卡通动漫概论/傅忠勇主编. —北京:高等教育出版社,2006.7

ISBN 7-04-019627-1

I. 卡... II. 傅... III. 动画-技法(美术)-高等学校:技术学校-教材 IV. J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2006)第 065312 号

策划编辑 严亮 责任编辑 潘莹莹 封面设计 王凌波 责任绘图 朱静
版式设计 王艳红 责任校对 金辉 责任印制 宋克学

出版发行 高等教育出版社
社 址 北京市西城区德外大街 4 号
邮政编码 100011
总 机 010-58581000

经 销 蓝色畅想图书发行有限公司
印 刷 北京人卫印刷厂

开 本 850×1168 1/16
印 张 5.5
字 数 150 000

购书热线 010-58581118
免费咨询 800-810-0598
网 址 <http://www.hep.edu.cn>
<http://www.hep.com.cn>
网上订购 <http://www.landaco.com>
<http://www.landaco.com.cn>
畅想教育 <http://www.widedu.com>

版 次 2006 年 7 月第 1 版
印 次 2006 年 7 月第 1 次印刷
定 价 7.70 元

本书如有缺页、倒页、脱页等质量问题,请到所购图书销售部门联系调换。

版权所有 侵权必究

物料号 19627-00

动漫系列

- | | |
|-----------------------|-----------|
| ■ 计算机辅助设计——AutoCAD 教程 | 刘宏丽 |
| ■ 卡通动漫概论 | 傅忠勇 |
| ■ 动漫基础元素 | 张毅 |
| ■ 运动规律与时间 | 顾严华 |
| ■ 视觉效果与时间 | 顾严华 |
| ■ 动画造型基础 | 姚桂萍 |
| ■ Flash 动画设计制作 (配盘) | 龙奇数位艺术工作室 |
| ■ 3ds max 三维动画 (配盘) | 黄心渊 |
| ■ Maya 实用教程——模型篇 | 龙奇数位艺术工作室 |
| ■ Maya 实用教程——材质与渲染篇 | 龙奇数位艺术工作室 |
| ■ Maya 实用教程——动画篇 | 龙奇数位艺术工作室 |
| ■ XSI 实用教程——模型篇 | 龙奇数位艺术工作室 |
| ■ XSI 实用教程——材质与渲染篇 | 龙奇数位艺术工作室 |
| ■ XSI 实用教程——动画篇 | 龙奇数位艺术工作室 |



出版说明

为了认真贯彻《国务院关于大力推进职业教育改革与发展的决定》，落实《2003—2007 年教育振兴行动计划》，缓解国内劳动力市场技能型人才紧缺现状，为我国走新型工业化道路服务，自 2001 年 10 月以来，教育部在永州、武汉和无锡连续三次召开全国高等职业教育产学研经验交流会，明确了高等职业教育要“以服务为宗旨，以就业为导向，走产学研结合的发展道路”，同时明确了高等职业教育的主要任务是培养高技能人才。这类人才，既要能动脑，更要能动手，他们既不是白领，也不是蓝领，而是应用型白领，是“银领”。从而为我国高等职业教育的进一步发展指明了方向。

培养目标的变化直接带来了高等职业教育办学宗旨、教学内容与课程体系、教学方法与手段、教学管理等诸多方面的改变。与之相应，也产生了若干值得关注与研究的新课题。对此，我们组织有关高等职业院校进行了多次探讨，并从中遴选出一些较为成熟的成果，组织编写了“银领工程”丛书。本丛书围绕培养符合社会主义市场经济和全面建设小康社会发展要求的“银领”人才的这一宗旨，结合最新的教改成果，反映了最新的职业教育工作思路和发展方向，有益于固化并更好地推广这些经验和成果，很值得广大高等职业院校借鉴。我们的这一想法和做法也得到了教育部领导的肯定，教育部副部长吴启迪专门为首批“银领工程”丛书提笔作序。

我社出版的高等职业教育各专业领域技能型紧缺人才培养培训工程系列教材也将陆续纳入“银领工程”丛书系列。

“银领工程”丛书适合于高等职业学校、高等专科学校、成人高校及本科院校举办的二级职业技术学院、继续教育学院和民办高校使用。

高等教育出版社

2006 年 6 月

前 言

时至今日,随着计算机和网络的普及,以图来代表、传达信息已经成为信息普遍传播的方式。年轻一代已经习惯以图案、色彩、形象的块面思考来取代传统以文字表达的逐行逐列的思考模式。

动漫是综合绘画、科技、文学、音乐、创意和工业生产的媒体形式,是重要的视觉艺术。现代动漫不仅涉及文学艺术的各门学科,还与社会科技、文化、科学等诸多领域密切相关,并且随着时代发展与观念更新,动漫艺术的综合性将越来越广泛。

动漫和电影、动画一样,都是处理时间的艺术,它将一个个动作、场景连接起来,以此组成整个动漫故事的叙事逻辑,并且充分运用了景别变化、视角变化及电影的各种镜头语言。动漫、动画与漫画是同根而生的动漫产业中不可分割的枝叶,正是由于动画和漫画的有机整合,形成了市场广阔的动漫产业链。然而,漫画终归是漫画,动画也无法被漫画取代,两者既有区别又有联系。

动漫的创作是一项既复杂严谨又充满创造性的工作,需要掌握系统知识,如剧本的编创、视觉语言的运用、美术设计、整体风格把握、人物造型、运动规律、背景设定等。

作为一门新兴的学科,它的发展离不开一支庞大的从业人员队伍,特别是高等职业人才的培养。高素质设计创作人才的成长,必须通过高等教育和正规、系统的专业训练才能完成。动漫人才的培养需要进行国际交流,注重学习国际先进经验,向一切优秀的国外同行学习,以丰富我们的教育内容,提高我们的教学质量,培养更多优秀的动漫创作人才,不断繁荣和发展我国的动漫产业。

本教材注重选用国内外优秀创作实例,语言表述通俗,便于老师讲授。邹群编写了本书的第二、五章,张玉编写了第四章,韩洁编写了第六章,付忠勇编写了本书的第一、三、七章并负责统稿。本书在编写过程中得到很多师长和兄弟院校同行的支持,并且听取了专业动漫创作人员的建议,在此一并表示感谢。

由于时间仓促和经验不足,书中难免有疏漏之处,衷心希望广大同仁和热爱动漫的读者批评指正。

编 者

2006年6月

目 录

第一章 概论	1	4.1.3 传播类型	40
1.1 概念	1	4.2 动画专用术语	41
1.1.1 卡通概念	1	4.3 动画工具与材料	45
1.1.2 动漫概念的发展及其渊源	2	第五章 动画制作基础流程	50
1.2 卡通、动漫发展概略	4	5.1 前期创作	50
第二章 卡通动漫史	8	5.1.1 制片	50
2.1 国际视野下的动漫发展	8	5.1.2 编剧	52
2.1.1 美国卡通发展历史	8	5.1.3 导演	52
2.1.2 欧洲及其他西方国家动画历史概况	11	5.2 设计	53
2.1.3 日本动漫发展史	11	5.2.1 角色	53
2.2 中国卡通动漫发展历程	12	5.2.2 场景	57
2.2.1 中国大陆卡通动漫的发展历程	12	5.2.3 造型	58
2.2.2 港台地区卡通动漫的发展历程	18	5.3 艺术表现	58
第三章 卡通动漫宏观论	22	5.3.1 原画设计	58
3.1 动漫对社会生活的影响	22	5.3.2 动画设计	59
3.1.1 动漫的多元化	23	5.3.3 动画背景	59
3.1.2 动漫对青少年的影响	23	5.4 后期合成	60
3.2 动漫传播的特点及优势	24	5.4.1 后期制作	60
3.3 动漫创作的个性化	25	5.4.2 声音	61
3.4 动漫的艺术价值	25	5.4.3 剪辑	62
3.4.1 动漫是创意的视觉表达	25	第六章 从事动漫创作设计的职业能力	64
3.4.2 动漫的创作和传播形式的群体价值观	26	6.1 剧本创作的能力	64
3.4.3 动漫是文化创作的全球化路径之一	26	6.2 美术设计的能力	66
3.5 动漫产业及市场	26	6.3 分镜头设计的能力	67
3.5.1 用动漫形象打造产业链	26	6.4 高水平的绘画能力	68
3.5.2 开发中国的动漫市场	28	6.5 运用各种制作工艺的能力	69
3.6 解析日本动漫的产业化历程	28	6.6 后期制作的能力	69
3.6.1 日本动漫文化的发展	28	第七章 卡通动漫经典	71
3.6.2 动漫的分化	31	7.1 经典影片	71
3.6.3 日本卡通的产业化	32	7.1.1 《大闹天宫》	71
3.6.4 日本卡通“全民追捧”的社会地位	32	7.1.2 《龙猫》	72
3.6.5 日本卡通的敬业精神	32	7.1.3 《狮子王》	73
3.6.6 日本卡通的分级制	33	7.1.4 2004年12月世界商业评论评出十大经典动画片	73
3.6.7 市场无限广阔	33	7.2 著名动画制作公司	76
第四章 动画概要	35	参考文献	79
4.1 动画的分类	35		
4.1.1 形式类型	35		
4.1.2 叙事类型	36		

第一章

概 论

【本章概要】

本章介绍卡通、动漫的概念及产生的历史渊源与相互关系。

【学习目标】

了解卡通动漫产生的渊源,正确理解卡通动漫的广义和狭义的概念。

1.1 概 念

1.1.1 卡通概念

要想找出卡通产生的一个具体时间是很难的,无数的学者也做了大量的考证和研究,不过他们的重点主要放在了卡通产生的背景和年代上。但是,有一点是毋庸置疑的,它的发展离不开美国迪斯尼公司,20世纪30年代迪斯尼公司生产的动画电影《米老鼠和唐老鸭》(如图1.1.1所示)使得卡通从此风靡全球,至今已有近百年的历史,并且形成了当今异彩纷呈的卡通世界:变形金刚、忍者神龟、白雪公主、高飞家族、大力水手、机器猫、圣斗士、一休、蝙蝠侠、七龙珠、狮子王、花木兰……升天、遁地无所不在,神通、科技无所不能,善、恶、美、丑、嬉、笑、怒、骂,变幻莫测,感人至深。



图 1.1.1

随着时代迅速发展和技术的突飞猛进,卡通、动漫等概念也被不断赋予新的内容,其内涵和外延都在发生着深刻的变化。这里所讲的概念是在一定的时代环境和技术条件下的,我们首先指出其变化的特征,并力图以当前的情况对上述概念能够形成的普遍理解去阐述。

卡通是英语“Cartoon”的汉语音译。现代卡通艺术包含两个相互关联的艺术体系,即幽默讽刺画和动画片。

一、幽默讽刺画

幽默讽刺画源于英文“Comic”,又称“卡通画”、“漫画”。它是历史最久远、社会影响最深远的卡通类型。是一种在近代出现的、以时事或生活实景等为主题,并用简单而夸张的手法来加以表现的特殊绘画作品。这种绘画往往运用变形、比拟、象征等手法,构成幽默、诙谐的画面,以取得讽刺的效果。

常见的漫画可分为卡通漫画和剧情连环漫画两大类。

(1) 卡通漫画是以一组在内容上相关联的幽默、诙谐的画面来表达一个完整的中心思想和中心内容,画家卜劳恩的《父与子》系列即是其代表作。卡通漫画常以四格或八格为一套作品。

(2) 剧情连环漫画又称为“长篇漫画”,与卡通漫画相比,其叙事特征进一步加强,这类作品诸如美国的《超人》、《蝙蝠侠》(如图 1.1.2 所示),日本的《圣斗士》等。在篇幅上,剧情连环漫画也有了显著的增加,作品更多地涉及人物、对白、情节和环境等文学要素。同时,它还大量地吸收了影视艺术的创作手法,赋予作品更多的现场感、韵律感和时代感。

二、动画片

动画片(Animation)是现代卡通艺术的组成部分,同时又是影视艺术的重要分支。在早期,动画片是以人眼的视觉残留现象为基础,把人物和图景等分别描绘在特定的材料上,用摄影机以一定的速度连续拍摄,最终形成连续效果的特殊影片。所以,动画片是现代卡通艺术中唯一借助光电媒介的艺术形式。然而,随着科技的进步,特别是计算机和数字技术的发展,动画片的制作方式发生了重大的变化,传统的定义似乎已经不大适用于今天的动画片了。

随着技术的广泛运用,动画的定义越来越复杂,一般意义上讲,动画(Animate)应该是创造生命力的手段,使得原本无生命的形象获得生命与个性。例如热情善良的米老鼠,倔强而暴躁的唐老鸭等。作为叙事手法,动画片能够使人感动;作为审美现象,动画能够创造动态美学奇迹;作为制作工艺,动画影像具有无穷的表现力。它的形象可以是绘画的、漫画的、写实的、抽象的等,既可以用二维、夸张、假想的空间形象来表现,如《米老鼠和唐老鸭》中的形象(如图 1.1.3 所示);也可以用立体模型塑造的、真实拍摄的空间形象来表现,如《小鸡快跑》(如图 1.1.4 所示);或者用电脑制作的虚拟三维空间形象来表现,如《蚁哥正传》。因此,动画的表现手法非常丰富,包括艺术与技术不同层面的界定,其定义应该是:具有多种可能性的、具有技术和艺术双重性质的手段。

卡通形象是指单独创作或设计出来的艺术形象,是可以独立运用或应用在动画或连环画、电影动画里的艺术形象。卡通形象的夸张与变形,所包含的形式要比通常意义上的漫画还要广泛,它强调讽刺,强调机智与幽默,可在附加或无需文字说明的情况下来表现具象或象征的图画,表现生活。现代的卡通覆盖面很广,已经不单单是传统意义上的卡通(动画)形式,它因其让人无法抗拒的幽默性、独特的审美性而越来越受大众关注。因此以卡通为艺术形象的设计、广告、影视动画、包装装潢、服装图案、吉祥物设计等多不胜数,被人们广泛接受和喜爱。

随着时间的推进,深受人们喜爱的卡通明星群,正在逐步“占领”世界各地,卡通从文化、经济两个方面向不同的民族和地域渗透,对社会生活产生着巨大的影响。

1.1.2 动漫概念的发展及其渊源

“动漫”,从狭义上说,是指使用电影镜头语言绘制的漫画;从广义上说,就是动画和漫画两种艺术载体



图 1.1.2



图 1.1.3



图 1.1.4

的总称。一般提到动漫书,是指前者;提到动漫产业,则是指后者。

那么,“动漫”这个词源自何处呢?它很有可能是从日语的“ユミフワ&アニメ”而来,这个片假名也是来自英语“comic&anime(viz. animation)”的外来语,其中含有漫画、动画两层含义,“comic”除了指称漫画书或连环漫画杂志,它包含的漫画的范畴也很广泛。权且不计较动漫这个名称源自何处,以之概括可谓颇为传神了。

“漫画”一词应来自于日本,早在八百年前的藤原时代,日本漫画的鼻祖鸟羽僧,曾用中国笔法来表现现实生活,他的作品颇具滑稽意味,这应是与现在的漫画概念比较接近的了,但当时还没有“漫画”这个称谓,直到进入三百年前的德川时代,八大漫画家之一的葛饰北斋用“北斋漫画”命名自己的画集,从此才产生了“漫画”这一汉字名称。因而“漫画”一词字形虽为汉字,却并非来自于中国。传统的漫画,以幽默、讽刺等功能立足于社会,而现代动漫却以其表现题材的丰富性、内容的多元性、创作手段的灵活性、表现形式的多样性,尤其是电脑设计制作的科技性等特征见长。

正像绘画分为国画、油画、版画等门类一样,漫画也有多种形式。比如就画而格式看,有独幅画、四幅或六幅一联的、连环漫画等;从内容上看,有政论式的、抒情诗式的、具有小说情节的之分等。广义的漫画,其界限是颇为模糊的,丰子恺先生曾指出“漫画是介于文学与绘画之间的一种艺术”,这就把漫画的外延扩展了,连插图、狭义的动画和连环画等似乎都能囊括其中了。但不论漫画的形式有多少变化,只要是以某一固定的视角,平面地叙述和构图,都会令观者像在剧场里观看戏剧演员演出一样,无论怎样看,都是基本保持在一个视平而上。

而动漫则不同,它的突破之处在于,动漫家使用各种影视镜头语言来经营画面,从某种意义上说,动漫和电影、动画一样,都是处理时间的艺术,它将一个个动作、场景连接起来,以此组成整个动漫故事的叙事逻辑,观者在阅读过程中去接受、累积信息并将其组合起来形成故事。而特别明显的是,动漫在叙事过程中,充分借用了诸如景别的变化、视角的变化、各种镜头的剪接等电影的镜头语言。因此,一般认为动漫的出现完全是受到了电影艺术发展的影响与启示。

一般观点认为,“动画”一词也源自日本,第二次世界大战前,日本将用线条描绘的漫画作品叫做“动画”。二战后,开始把用木偶、线绘等形式制作的影片统称为“动画”。当今英文对动画艺术的正式称谓为 Animation,其动词形式是 Animate,其词义中有“赋予……以生命,使……活起来”等意思。Animation 的词义中有“使用逐格拍摄的方法,使木偶等没有生命的事物产生看起来像有生命一样运动起来的电影”的意思。因此,动画是“赋予生命”的含义。中国传统称其为“美术片”,依照中文的词义,“动画”和“动画片”并不完全是同一概念,“动画”,通俗地说,是一种活动的画面艺术形象;而“动画片”主要是一种叙事艺术形态,是电影电视的一种类型。动画片拍摄的对象本身不是真人真景,而是艺术家用与之相关的艺术设计制作出来的假定性形象。萨杜尔说:“动画片是以画在平面上的图画或者立体的偶像以及物品作为拍摄对象的电影。”(见《世界电影史》)因此,“动画”的概念其外延比“动画片”要大。“动画”本质上应该是一种手段,其核心是“赋予生命”的技巧,也代指以这种技巧制作的某些产品。除了影视动画片外,还有科教动画、电子广告动画、电子游戏动画、远程教育动画、网页动态信息动画等。

动画原始的制作方法要逐格处理、逐格拍摄或扫描,现在虽已不那么笨拙,但其制作工艺仍然非常繁杂且耗时费力,类似拍摄电影,但比拍摄一般电影还要复杂,要求还要严格。电影拍摄的对象是真人(演员),镜头拍摄虽然按剧本操作,但较自由灵活,后期制作中,剪辑镜头的余地较大,不足的镜头也可以补拍。但是动画片拍摄的对象是造型艺术作品,无论是平面的绘画,还是立体的偶像,都是艺术家们精心绘制设计出来的形象和场景,耗费了大量的人力、物力和财力,不能随便弃之,任何一点疏忽都可能造成经济损失而使造价上涨。动画片的制作是按缜密的计划施行的,不是先拍完镜头后剪辑,而是经过精心规划、周密研究,制定最后的剪辑样式,而后按设计方案估算时间,必须严格按设计计划进行制作、拍摄、扫描,最后的剪辑工作只是把拍摄或扫描好的内容按分镜头画面台本所要求的次序连接起来而已。

动画和漫画、动漫之间是一种相容的关系,甚至是密不可分的。如前所述,有人曾将用线条描绘的漫

画称为动画,是因为动画的画面中富含漫画的意蕴,很多动画片本身就是由漫画改编而来的。叙事性动画片中的角色几乎都是漫画性的形象,不论是孙悟空,还是米老鼠,都是如此。从整体动漫产业的角度说,以动漫角色形象开发出来的种种商品具备漫画艺术的全部特性。不少动画片中的故事还被印制成漫画书畅销于市场。

动漫,因其理念创新、画法精致、切合时尚,形成了它独特的艺术魅力。另外,它的快速制作和低成本等因素对商业化和市场运作的感召力都是动画所不能及的。

动画、漫画和动漫,都是创作者借以传递情感和审美观的创作手法,需要观赏者体味并产生共鸣。因此要求作者具有较高的文化素养及广博的知识,是否有想法、创意。同样一个故事,任何一个作者都会有完全个性化的感受,所表达出来的内容和意境也必定各有不同,这也正是作品的生命力所在。应该说,动画、漫画、动漫各有特点,别具魅力。伴随着时代的发展,受众的需求,它们的创作理念愈发接近了,相近的题材内容和运用影视语言的艺术特点,使动漫成为荧屏上的漫画书、书包里的动画片。人们常说,动漫是动态的漫画,不正表明了它们之间的关系吗?并且,动漫是一个巨大的共同市场。凡此种种,动漫、动画与漫画是同根而生的动漫产业不可分割的枝叶。由此产生了一个时尚的名词——“动漫理念”,我们也迎来了“动漫时代”。

国际上,巨大的动漫产业已是经济发展重要的增长点。无论是创作生产还是市场开拓,动漫产业的各个分支都是紧密地互联互通。

我国的动漫产业刚刚起步,有许多问题需要深入探讨与研究,更有许多基础工作需要我们不断地摸索、实践和提高。

1.2 卡通、动漫发展概略

1864年,英国的考古学家托马斯·赖特(Thomas. Wright)第一次对广义上的漫画进行了学术研究。但漫画历史可以上溯到远古时代,远古先民当时就用流畅的线条来描绘打猎和格斗中的动感场面。

公认最早的动画现象出现在距今2万年前,在西班牙北部山区的阿尔塔米拉洞穴内的壁画(如图1.2.1所示)上,其中所画的一头奔跑的野猪,其尾巴和腿都被重复地描绘了几次,看上去就像真的跑了起来。



图 1.2.1



图 1.2.2

在我国青海发现的马家窑文化时期(距今5000—4000年前)的“舞蹈纹盆”(如图1.2.2所示)描绘了三组手拉手作舞蹈状的人形,每组最边上的两个人物形象,其手臂画了两道线条,这是先民力图表现连续运动的古朴方式。

在古埃及,画匠们在神庙的巨大石柱上,画了一系列表现神的欢迎动作,当法老乘坐马车从神庙的石柱边疾驰而过时,这些画面就会连续地“动”起来,好像神像在欢迎法老的到来。

一些古代岩石上的壁画记录了动物运动的过程,许多条腿的动物,六只翅膀的燕子,埃及的墓画以及

希腊古瓶上的连续动作的分解图,实际上是把动物在不同瞬间的动作过程画在一起,只是表达了人们对画面物体的“动”的欲望。达·芬奇有名的黄金比例人体几何图上的四只胳膊,就表示双手上下摆动时的动作。这些都体现了人们想表达运动的愿望。

纵观中国绘画史,很多艺术家尝试赋予静态画面以生命的动态,如《聊斋》的“画中仙”的故事人物走出画轴等。但真正使图画动起来,还是从西方世界逐步发展起来的。

一般认为,动画开始于17世纪阿塔纳斯珂雪发明的“魔术幻灯”。所谓“魔术幻灯”是在铁箱里面放盏灯,在箱的一边开个小孔,孔上覆盖透镜。将一片绘有图案的玻璃放在透镜后面,经由灯光通过玻璃和透镜,图案会投射到墙上。投影机就是由其演变而来。17世纪末,约纳斯·桑(Johannes Zahn)改良了魔术幻灯的装置,把许多玻璃画片放在旋转盘上,在墙上造成了一种运动的幻像。魔术幻灯一直流行至19世纪,在欧美等地的音乐厅、杂耍戏院、综艺场中,魔术幻灯表演是娱乐的主要内容。

中国唐代发明的皮影戏,是一种由幕后投射光源的影子戏,与魔术幻灯从幕前投射光源的手法、技术虽有差异,却反映出东西方不同国度对操纵光影有着同样的热爱。皮影戏在17世纪被引入到欧洲巡回演出,风靡一时,其影像的清晰度与魔术幻灯平分秋色。

1824年彼得·马克·罗杰出版了一本谈眼球构造的书《移动物体的视觉暂留现象》。书中指出:形象刺激在最初显露后,能在视网膜上停留一定时间。当多个刺激以相当快的速度连续显现时,在视网膜上的刺激信号会重叠起来,形象就成为连续进行的了,这就是作为动画基石的视觉暂留现象(如图1.2.3所示)。在罗杰的理论引导下,很多人针对潜在的欧洲和美国市场做了一系列动画短片,并利用视觉暂留发明了“幻透镜”(如图1.2.4所示)与“西洋镜”(回转式画筒),在纸卷上画上一系列连续的素描绘画,然后通过细缝看到活动的形象,取得了赏心悦目的艺术效果。像“手翻书”(如图1.2.5所示)也是利用了上述原理。



图 1.2.3

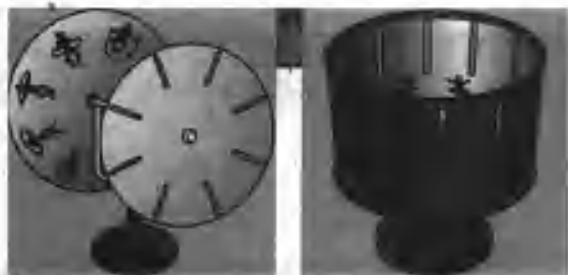


图 1.2.4



图 1.2.5

1873年,爱德华·穆布里治从事动作捕捉方面的实验,他拍摄了一套马在飞奔的立体幻影。1877年至1879年间,他又将马在奔跑中的连续照片翻制成回转式画筒的长条尺寸,并搬上“幻灯镜”演出。他还尝试改良艾米尔·雷纳德的“实用镜”,创造性地把魔术的幻光影、西洋镜和摄影融于一体。他发明的“变焦实用镜”被称为“第一架动态影像放映机”。穆布里治摄制的连续照片,后来被汇集成为两套摄影集:《运动中的动物》(1899年)和《运动中的人体》(1901年),成为后人的参考典范。1884年至1885年间,艺术家托马斯·艾金斯也加入他的行列,他们所创立的动作捕捉和分析方式一直沿用至今,为生物学和人体学研究提供了有效的方法。

1882年,发明“实用镜”的艾米尔·雷纳德开始手绘故事图片,起初是绘制于长条的纸片上,随后改画于赛璐珞胶片上。他于1892年在巴黎蜡像馆设立“光学剧场”,放映“影片”,伴有音乐与音效,引起巨大的轰动。在1895年电影发明之后,“光学剧场”渐趋式微,不过就直接涂绘胶片这项技法而言,艾米尔·雷纳

德可称得上是动画鼻祖。

1888年,爱迪生的实验室设计了一部连续画片的记录仪器。爱迪生原本只是想为他新发明的留声机配上画面,他将图像先在卡片上处理好,然后显现在“妙透镜”上。妙透镜可以说是机器化的“手翻书”,爱迪生以一套手摇杆和机械轴心,使图像或影像得到延伸,产生了美妙的视觉效果。

1895年,卢米埃尔兄弟首次公开放映电影,一群人能在同一时间看到一组事先拍摄好的影像。卢米埃尔兄弟发明的“电影机”,放映了著名的《火车进站》、《海水浴》等影片,将电影带入了新的纪元。

后来,布莱克顿加入了爱迪生的实验室,他用粉笔描绘雪茄和瓶子,拍了称作“把戏电影”的《奇幻的图画》。1906年,他在黑板上做了《滑稽的脸》,运用了“剪纸”的手法,将人的身躯和手臂分开来处理,以节省逐格处理的时间,被公认是世上第一部动画影片。后来他又陆续做了几部短片,包括1907年公映的《鬼神出没的旅馆》。

在动画的早期,漫画作品已经开始被制作成动画短片。科尔是第一位将漫画作品制作成动画短片的人。科尔早年曾经师从政治漫画家安德烈·基尔,受基尔自由主义的影响而发展出学院派的、反理性、反中产的“不连贯”美学特质。科尔后来进入法国高蒙制片厂工作,在编剧之余,制作出一张手绘的“幻影集”。科尔倾向于用视觉语言来开发动画的可能性,如图像和图像间的“变形”和转场效果,他所奉行的创作理念是使动画成为自由发展的图像,并秉持个人创作的路线。除此以外,他也是利用遮幕摄影,结合动画和真人动作的始创者。1912年,科尔受邀前往美国加入“伊克莱尔”公司,从1908年到1921年,科尔共完成250部左右的动画短片。

1914年美国人温瑟·麦凯(Winsor McCay)推出动画电影史上著名的代表作《恐龙葛蒂》。1918年7月,他接着做了电影史上第一部长达20分钟的动画纪录片《路斯坦尼雅号之沉没》。他将当时悲剧性的新闻事件,在舞台上逐格呈现,特别是船即将沉入海中,几千人坠入海里消失在波涛中的画面,用动画表现,使观众十分震撼。为了重现当时的情景,他画了将近25000张素描,这在当时是个创举。麦凯是第一个注意到动画的艺术表现力的人,他以一个漫画家专业的素养为动画探索了新的路径,开辟了卡通时代。

1913年,美国纽约设立了第一家动画公司,以动画的形式表现流行的连环漫画,漫画人物“活”了起来,深受观众青睐。

1915年美国人埃尔·赫德(Earl Hurd)发明了透明的赛璐珞片,并以此来取代动画纸。动画家们不必在每一张动画纸上重复描绘背景,只需将活动的形象与不动的背景分层,活动形象单独描绘在赛璐珞片上,而不动的背景放在下面相叠拍摄,从而建立了动画片产业化的技术基础。

就职于巴瑞公司的麦克斯·弗雷希尔发明了“转描机”,此装置能够将动作实况和连续场景转换为连续帧的绘画,使得真人电影中的活动可以转描到赛璐珞片上或纸上,从而促进了动漫的发展。

1919年卡通形象“菲力猫”诞生,成为当时美国的卡通明星,这是第一个开发了商业价值的动画角色,菲力猫玩具、菲力猫唱片、菲力猫贴纸等,形成了产业模式。

约翰·伦道夫·布雷发行了《托马斯猫的初演》,这是第一部使用彩色胶片拍摄的动画影片。

1928年,美国迪斯尼推出以米老鼠为主角的卡通动画《蒸汽船威力》(如图1.2.6所示),成为第一部音画同步的卡通动画片。

而此时,欧洲动画的发展没有形成工业模式,俄国的动画产品也很少。但是,20世纪20年代战后的欧洲,各种美学理念和蒙太奇理论的发展,对视觉艺术产生了重大的影响,尤其是同步声音技术的发明,使电影和动画日益成熟。

动画步入成熟期的标志是影院长篇剧情以及动漫产业的形成。此时,艺术和技术达到高度统一,彩色



图 1.2.6

胶片与录音技术的成熟使得彩色长篇剧情动画片《白雪公主》(如图 1.2.7 所示)问世。

20 世纪 90 年代,几家动画公司推出了《圣诞夜惊魂》(如图 1.2.8 所示)、《狮子王》(如图 1.2.9 所示)、《钟楼怪人》、《美女与野兽》、《兔宝宝》片集、《蝙蝠侠》、《真假公主》、《埃及王子》(如图 1.2.10 所示)、《蚁哥正传》等一大批作品。

在亚洲,只有日本在 20 世纪 60 年代后形成了动漫产业规模,并蓬勃发展。日本动画的创始人是金井吉郎、山本大藤延郎和村田安次。但手冢治虫是日本人公认的“漫画之父”,从 1947 年他的第一部漫画《新宝岛》到后来的《森林大帝》(如图 1.2.11 所示)、《铁臂阿童木》(如图 1.2.12 所示)等,真正开始了动漫的创作高潮。手冢逝世后,又有宫崎骏、高畑勋这样杰出的动漫艺术家。宫崎骏的《风之谷》(如图 1.2.13 所示)等一系列作品誉满国际。



图 1.2.7



图 1.2.8



图 1.2.9



图 1.2.10



图 1.2.11



图 1.2.12



图 1.2.13

第二章

卡通动漫史

【本章概要】

卡通动漫的发展历史,分别介绍了美国、日本和中国各自不同的发展历程。

【学习目标】

了解卡通动漫在世界范围内的发展历史,认识卡通动漫在我国大陆、香港和台湾地区不同发展历程,了解其发展的轨迹及形态特点。

2.1 国际视野下的动漫发展

2.1.1 美国卡通发展历史

20 世纪上半叶,美国卡通艺术发展水平在全世界就已遥遥领先,美国制作的卡通片成绩斐然。它不仅拥有硕果累累、商业运作相当成熟的制片厂,而且又有世界一流的动画大师沃尔特·迪斯尼、动画奇才威廉·翰纳及新一代的动画艺术家沃尔夫等人。作为世界性的卡通大国,美国的卡通丰富多彩,无论技术还是创意都全方位领先。

谈到美国卡通动漫,就不能不说美国商业动画巨头迪斯尼,虽然在它之前有马克斯·佛莱兄弟创作的《大力水手》(如图 2.1.1 所示)也获得好评,但由于迪斯尼的创始人沃尔特·迪斯尼及他周围的一批志同道合的创作者呕心沥血,创造出一大批鲜活可爱的卡通形象,特别是风靡全球的米老鼠、唐老鸭,几乎是家喻户晓,妇孺皆知。这使得迪斯尼片厂迅速崛起为全球最著名的卡通动画中心。

自 1920 年起,迪斯尼片厂潜心研究卡通动画的创作和市场推广,现代动画所使用的技术手法,大都是那时发明出来的。凭借各方面的有利条件,动画艺术家们将更多的时间和精力投入到做绘画训练、素材讨论、大众娱乐电影分析上,取得了卓越成效,并对现代动画技术产生了深远影响。

迪斯尼的短片大约 7 至 10 分钟,它最为引人入胜的地方在于它善于编故事,情节紧凑,画面细腻,特别是故事版的策划。1928 年推出的以米老鼠为主角的卡通动画《威廉号汽艇》(第一部音画同步的有声卡通片)大获成功后,迪斯尼又于 1932 年推出了第一部综艺彩色卡通片《花与树》,该片也成为第一部获得奥斯卡动画短片奖的影片;1937 年首次尝试用多层式摄影机营造视觉深度拍摄影片《老磨坊》。伴随着电影



图 2.1.1



图 2.1.2

科技的不断发展,世界动画历史上的第一部长篇彩色卡通剧情片《白雪公主》于1937年问世,该片不仅获得了前所未有的成功,同时也确立了迪斯尼和美国动画在全球的龙头位置。接着1941年的《木偶奇遇记》(如图2.1.2所示)与《幻想曲》(如图2.1.3所示)则被视为迪斯尼最优秀的长片。《幻想曲》以名曲为题材,用画面来表达音乐思想,风格独特,是动画史上的一次重大突破,同时也奠定了迪斯尼在动画艺术中的牢固地位。

如果说迪斯尼本人是个高明的说故事专家,那么他的合作伙伴,乌伯·伊瓦克斯则是一位杰出的艺术家、动画家和技术专家。米老鼠的造型正是出自乌伯·伊瓦克斯之手。此外,伊瓦克斯曾在1937年发明多层摄影的技术,并在后来的《幻想曲》中,将此项技术发挥得淋漓尽致。

虽然迪斯尼片场最初成立是以探索艺术为目的,但经过初期的尝试,逐步确立了写实的风格,并以观众的趣味为导向。随着卡通市场的蓬勃发展,众多卡通公司纷纷成立,好莱坞也成为动画工业的中心。如1930

年成立的凡伯伦制片厂,拥有一大批优秀的年轻动画家,如比尔·利托约翰、约瑟·巴贝拉和杰克·兰德等,该公司于1937年推出的《汤姆和杰瑞》也获得不俗业绩。此外,华纳制片公司则在1934年成立动画部,迎合大众需求,生产喜剧卡通片。在里昂·雪利辛格带领下,由恰克·琼斯、泰克斯·艾佛利、鲍伯·克莱皮特和亚伯·雷夫托夫担当艺术创作,推出了《快乐旋律》、《疯狂曲调》、《猪豆子》、《达菲鸭》、《邦尼兔》等系列作品。迪斯尼片厂自身面临着激烈的竞争,而它最初的以艺术号召为成立的目标,也随着片场制度的建立和完善变得定型化,逐步走向以观众品味为主的趣味写实风格。



图 2.1.3

美国动画形成了强烈自主的动画风格,通过纯真的视觉效果,用条理分明的技术表现清晰易懂的闹剧幽默,电影中的道德观非常单纯,即善良必定战胜邪恶。二战前夕,美国的卡通动画获得了世界声誉,便将这套价值标准推广到世界各地。这个时代也被称为“黄金时代”。关于“黄金时代”,有这样一个精辟的描述:美国漫画的黄金时代就是超级英雄在廉价画报上横行的时代。诸如超人(Superman)、蝙蝠侠(Batman)、闪电侠(Flash)等形象均产生于此时期。这些超级英雄的共同特点都是拥有健壮身材和超能力,不断打倒邪恶强悍的敌人,拯救全世界。其中最具代表性和影响力的,恐怕要数超人和蝙蝠侠了。

这样,动画成为了一项专门的职业,随着科技的进步,变得生机勃勃,而动画艺术的精髓,往往就在于操纵笔下人物的功力。

泰克斯·艾佛利是这些动画家中的传奇人物,他在20世纪30年代初期为华特蓝兹写故事和笑话,随后进入华纳公司担任导演和动画指导,创造出波奇猪、达菲鸭和邦尼兔等动画角色。他擅长发挥幽默的荒谬性及营造特殊的视觉效果,成功地赋予动画角色夸张的动作,大胆尝试。到了50年代中期,他更加随心所欲地延伸、塑造角色,使他们的动作超出常规,因而改变了动画的面貌。他的主题多半和生存、社会、地位、性有关,很快就得到了观众的认可和青睐。特别是他那狂野的笑话,快速的节奏,让观众永远沉浸在紧张状态中。

美国漫画的发展也逐步走向了多元化,出现了教育漫画、科学漫画、西部漫画等崭新题材。随着卡通

漫画在社会生活中的影响力日趋增强,追求利润最大化的商业炒作,使得美国漫画中的暴力、色情等不良因素也激增。故而,漫画业又成为公众和舆论抨击的焦点所在,并最终导致了“黄金时代”的没落。

1941年,迪斯尼的卡通工业受到沉重的打击。隶属于迪斯尼的动画家想组织工会,反抗迪斯尼的长期盘剥,而迪斯尼则强力压制。因此两方长期激烈论战,造成两败俱伤,结果包括约翰·胡布理在内的一批动画家离迪斯尼而去,于1943年成立“美国联合制片公司”(简称UPA)。UPA以极少的资金创业,大部分的艺术家用极少的报酬甚至不拿报酬为它工作,他们的理想是改革动画现有的风貌。UPA起初采用合伙制,由原属迪斯尼的詹姆利·史奈兹、大卫·希伯曼和史蒂夫·鲍沙斯特组成。他们合作的第一部影片《选战热潮》,是为弗兰克林·罗斯福拍的竞选影片,由美国工会出钱,恰克·琼斯执导。

迪斯尼的作品比较注重三维空间表现和写实路线,而UPA则偏爱平实、个性化的、当下流行的线条设计,以对社会政治的批判取代迪斯尼偏爱的浪漫童话故事,《兄弟情》和《悬吊者》就是这时期最典型的例子。由于资金很少,他们无法负担像迪斯尼那样的华丽成本,仅能以“有限动画”的方式创作,用较少的张数来画,并加强关键动作,以强烈的故事性和声音的感染力来带动剧情的发展。

UPA改变了人们对动画的常规看法。在不断获奖之后,UPA很快地创作出了自己的代言人物。如《马古先生》(1949年)和《波音波音》(1951年)。约翰·胡布理明快干净的画风攫取了人心,其画风也影响了迪斯尼的作品。20世纪50年代,好莱坞卡通短片逐渐走向衰落,由于卡通制作费的高昂,极少短片能靠戏院放映收回成本。各大片厂虽因时制宜推出“买片花”,即卖一部强片给戏院时,同时要求对方买下另一部剧情片和一部卡通片或新闻片,权且保住了卡通短片的出路,但此种推销手法后来被高等法院禁止,于是,各大公司的动画部门纷纷解散。

此时,另一个新兴的媒体——电视的出现,缓解了卡通制作的困境。各大片厂把旧卡通的播映权卖给电视台,开辟了新的财源,这些不断重播的卡通收视率非常可观,也促使电视卡通成为新的制片形态。

但因为电视有时间压力,制作上常是供不应求,因此只能采取有限动画的方式制作,而剧本须能灵活应变。开始让电视卡通步入正轨的是威廉·汉纳和约瑟夫·巴贝拉,他俩曾以《汤姆和杰利》获得奥斯卡短片奖。1957年,他俩成立的新公司推出《罗夫和瑞弟》,讲述的是一只狗和猫的冒险故事,做法比UPA的有限动画更有限,但其彩色和俏皮的画风,却相当受观众欢迎。接着瑜伽熊、摩登原始人等陆续面市,电视卡通成了新的娱乐工具。

20世纪60年代是美国动画的低迷时期,因为动画的表现形式已被定型为“周末早晨电视秀”和“儿童节目”。随着制作成本的加大,数量愈来愈少,质量愈来愈差,电视台逐渐以影片填补空当——这种趋势一直延续到今天。

进入20世纪90年代,迪斯尼又开始尝试各种题材,以其他国家的名著或传说进行动画片的创作,如《狮子王》、《风中奇缘》、《钟楼怪人》、《花木兰》(如图2.1.4所示)、《人猿泰山》(如图2.1.5所示)。这些优秀作品再一次证明了迪斯尼在全球商业动画领域的领先地位。



图 2.1.4

在美国动画界,还有另外一种动画即实验动画。早期是以UPA为主。80年代以后,美国的独立制作人发起了反商业动画浪潮。发展出和主流动画工业截然不同的制作思路和形式风格。这些作品有些是自然形成的,有些却是即兴发挥的,有些是对世俗进行批判的。虽然多是短片,但丰富了美国商业动画的内涵。

随着电脑技术的成熟和发展,出现了电脑动画这一新形式,它和真人在动画中的合成技术又推动了全新影片的出现,进而推动了全三维电脑动画长片的出现。比如:《玩具总动员》、《蚁哥正传》、《昆虫总动员》等。随着网络等高科技的发展,一个新的动画世界正在不断扩张。