



高等院校艺术设计“十二五”规划教材

高等教育艺术设计精编教材



动漫设计类

国家动画教学研究基地、浙江省级重点专业 专用教材

动画概论 与作品赏析

梁恩瑞 编 著



清华大学出版社



高等教育艺术设计精编教材



动画概论 与作品赏析

梁恩瑞 编 著

清华大学出版社
北 京

内 容 简 介

本书主要分两大部分,第一部分为基本理论部分,该部分主要从历史方面概述动画的起源与发展,从属性方面阐述动画的性质及特征,从生产流程方面讲述动画片产生的工序,从表层概念方面讲述动画的一些基本常识。第二部分阐述了各国动画的特点,在分析每个国家动画特点时,深入分析了1~2部代表性的影片,从民族文化性、导演背景、故事内容介绍、叙事结构特征、视听亮点、美术风格等角度解析影片,使理论和实际相结合。

本书将动画的创作理念、创作方式和科技手段等方面进行了有机结合,内容包含动画创作的各个重要组成部分以及各种专业知识、基础训练、操作技巧和作品分析等,并选择其中最有代表性、最有借鉴意义的动画作品进行深入地分析,力求通过这些精彩影片的分析解读,从各个不同的视角为读者勾画出动画电影创作的思路。

本书内容丰富实用,案例深入浅出,可作为本科和高职高专动画以及数字媒体相关专业的教材,也可作为相关从业人员、研究人员和动画设计与制作人员及动画爱好者的入门教材。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。

版权所有,侵权必究。侵权举报电话:010-62782989 13701121933

图书在版编目(CIP)数据

动画概论与作品赏析/梁恩瑞编著. —北京:清华大学出版社,2014

高等教育艺术设计精编教材

ISBN 978-7-302-36234-0

I. ①动… II. ①梁… 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(2014)第076454号

责任编辑:张龙卿

封面设计:徐日强

责任校对:袁芳

责任印制:何芊

出版发行:清华大学出版社

网 址: <http://www.tup.com.cn>, <http://www.wqbook.com>

地 址: 北京清华大学学研大厦A座 邮 编: 100084

社总机: 010-62770175 邮 购: 010-62786544

投稿与读者服务: 010-62776969, c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质 量 反 馈: 010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

课 件 下 载: <http://www.tup.com.cn>, 010-62795764

印 刷 者: 三河市君旺印务有限公司

装 订 者: 三河市新茂装订有限公司

经 销: 全国新华书店

开 本: 210mm×285mm 印 张: 8.75 字 数: 250千字

版 次: 2014年7月第1版 印 次: 2014年7月第1次印刷

印 数: 1~2500

定 价: 48.00元

产品编号: 045084-01

前言

近年来,在宏观政策的支持下,中国动漫产业发展快速,经历了从小到大、由少到多、由代加工走向原创的转变,在推动文化产业结构升级、加快转变经济发展方式方面发挥着日益重要的作用。但是相比日、美、韩等动漫大国,我国动漫产业仍处于弱势地位。日本的动漫产业已成为日本的第二大支柱产业,相比而言,我国动漫产业规模与影响力尚偏弱,而推动动漫产业发展的重要动力之一就是动画教学。

在动画的学习过程中,除了扎实的绘画基础,还需要储备大量的影视专业知识,这其中包括剧作、视听语言剪辑、蒙太奇技巧等内容。这些专业知识的学习,不仅仅是教师在课堂上的传授,还有学生自己通过观摩影片,结合理论知识,学习和掌握经典影片在这方面的宝贵经验。

“动画概论与作品赏析”就是针对这一现象而开设的一门理论与实践相结合的动画专业的必修课程。本书正是配合这门课程而编写的教材。在本书中,通过对不同国家、不同时期动画作品的介绍,进而又从剧情、人物塑造、技术特点等方面进行比较系统的探讨与研究。使学生在从事动画制作的时候,能够有步骤、有目的地从这些成功的动画影片中吸取有益的养分,从而达到事半功倍的效果。

本书主要围绕三个问题展开,第一,动画是什么;第二,动画是怎么做出来的;第三,各国动画的特点是什么。全书共分七章,第一章通过阐述动画的起源与发展、动画的定义与特征来分析动画是什么;第二章主要介绍动画制作流程及动画制作的新技术,着重分析动画是怎么做出来的;第三章至第七章主要通过剖析中国、日本、美国、欧洲等国家和地区的动画的特点来认识各国的动画。

本书共有以下几大特点。

(1) 在讲解各国动画的艺术特点时,会列举 1 ~ 2 部代表性的动画影片来解读。透过影片归纳该国动画的艺术特色,让影片和该国动画艺术特色有机地结合。

(2) 本书对动画的概念和基本理论进行梳理和归纳,并从中筛选出最重要的理论进行阐述。

(3) 本书是作者多年动画教学经验的结晶,适合课程的编排和应用。

希望此书能为广大的动画爱好者提供一个开阔视野的机会,也希望本书能起到抛砖引玉的作用。

尽管作者在写作本书的过程中付出了很多努力,但是仍难免有疏漏和不足之处,欢迎广大读者批评、指正。

编者

2014 年 4 月

目 录

第一章 动画概述

第一节 动画的原理	1
一、动画的起源	1
二、动画的发展	6
第二节 动画的定义	6
一、动画的相关称谓	6
二、动画的定义	7
第三节 动画的特征	7
一、动画与美术的共性与区别	7
二、动画片与一般电影的共性与区别	8
三、动画的功能特征	9
四、动画的艺术特征	10
五、动画艺术和技术的关系	11

第二章 动画制作

第一节 二维动画制作流程	12
一、动画的前期	12
二、动画的中期	14
三、动画的后期	17
第二节 动画工具和动画训练	19
一、动画工具	19
二、线条训练	20
三、夸张训练	21
第三节 二维动画的其他制作方法	27
一、三维动画的二维渲染	27
二、无纸动画	28
三、二维和实拍结合	32
四、先实拍后绘制的手法	34

第三章 中国动画

第一节 萌芽期（1922—1941）	36
一、背景介绍	36
二、动画先驱	36
三、万氏兄弟	36
四、钱家骏和《农家乐》	39
第二节 稳定发展时期（1948—1959）	39
一、组织的雏形	39
二、《骄傲的将军》的尝试	40
三、特伟	41
四、靳夕和《神笔》	41
五、上海美术电影制片厂成立	42
第三节 动画的发展期（1960—1965）	42
一、《大闹天宫》	43
二、水墨动画	43
三、其他	44
第四节 动画的特殊时期（1966—1976）	45
第五节 中国动画的再发展（1977—1983）	46
一、动画长片	46
二、动画短片	48
三、电视动画	50
第六节 中国动画的艰难期（1984—1989）	51
第七节 中国动画的迷茫期（1990年至今）	53
第八节 《宝莲灯》赏析	54
一、剧情介绍	54
二、传播方面	55
三、配音和音乐	55
四、剧本改编方面	56
五、借鉴部分	56

六、主题方面·····	57
七、造型设计·····	57
八、对白低幼·····	57

第四章 日本动画

第一节 日本动画概述 ·····	59
一、日本的电影业大师辈出·····	59
二、漫画市场火爆·····	59
三、产业链完善·····	59
第二节 日本动画家 ·····	59
一、手冢治虫·····	59
二、富野由悠季·····	60
三、大友克洋·····	61
四、押井守·····	61
五、新海诚·····	62
六、Studio 4°C 工作室·····	62
七、久里洋二·····	63
八、川本喜八郎·····	63
九、山村浩二·····	64
第三节 宫崎骏与吉卜力工作室 ·····	64
一、宫崎骏·····	64
二、吉卜力工作室·····	65
三、高畑勋·····	69
四、吉卜力音乐伴侣久石让·····	69
五、吉卜力工作室的短片·····	69
第四节 《千与千寻的神隐》赏析 ·····	70
一、迷失的主题·····	71
二、河神事件·····	71
三、无脸男·····	72
四、白龙·····	72

五、汤婆婆·····	72
六、宝宝的故事·····	72
七、千寻·····	73
八、电车旅行·····	73
九、影片的日本风俗·····	74
十、造型特点·····	74
十一、叙述视角·····	74
十二、以前片子的影子·····	74
十三、结语·····	75
第五节 宫崎骏的故事模式 ·····	75
一、开端·····	75
二、发展·····	75
三、高潮·····	75
四、结局·····	75
第六节 《千年女优》赏析 ·····	76
一、今敏·····	76
二、戏剧结构——现实与梦幻的完美结合·····	77
三、情节设置·····	78
四、主题——爱情抑或是爱己·····	79
五、繁复和简单·····	80
六、旁观和介入·····	80

第五章 美国动画

第一节 美国动画概述 ·····	81
一、开创时期（1906—1937）·····	81
二、初步发展时期（1937—1949）·····	83
三、第一次繁荣时期（1950—1966）·····	83
四、蛰伏时期（1967—1988）·····	84
五、第二次繁荣时期（1989年至今）·····	85

第二节 《花木兰》赏析	87
一、改编条件	88
二、改编内容	88
三、关于战争的描写	88
四、主题	89
五、人物	89
六、音乐	90
七、视觉效果	91
八、宣传方面	91
第三节 《僵尸新娘》赏析	92
一、导演介绍	92
二、剧情介绍	93
三、音乐	94
四、角色设定	95
五、制作方面	96

第六章 欧洲动画

第一节 法国动画	98
一、早期的大师们	98
二、当代的大师们	100
三、昂西国际动画电影节	108
四、法国动画的特点	108
第二节 英国动画	109
一、英国动画之父——约翰·哈拉斯与乔伊·巴彻拉	109
二、尼克·帕克和阿德曼动画公司	110
三、苏西·邓普顿和《彼得与狼》	112

第三节 苏联（俄罗斯）动画·····	113
一、苏联（俄罗斯）动画概况·····	113
二、俄罗斯的动画大师们·····	114

第七章 非主流动画

第一节 加拿大NFB·····	119
一、NFB概况·····	119
二、代表人物·····	120
第二节 萨格勒布学派·····	122
第三节 捷克木偶动画王国·····	125
第四节 其他非主流动画·····	126
一、美国的比尔·普林顿·····	126
二、匈牙利的弗兰克·库科·····	127
三、爱沙尼亚的皮特·帕恩·····	127

参考文献

第一章

动画概述

学习一门新的学科,通常都是要先了解它的历史、定义以及它的特征,所以本书开篇就是从这些角度着手,展示动画艺术的本质。

第一节 动画的原理

一、动画的起源

与动画的产生最有关联的是三个要素,即美术、视觉暂留原理和摄影技术,它们的发展孕育了动画艺术的形成。

1. 动画意念

(1) 阿尔塔米拉洞穴壁画

动画起源于人类对记录运动过程的渴望。自有文明以来,当人类掌握图画表现技术的时候,透过各种形式图像的记录,来显示人类潜意识中表现物体动作和时间过程的欲望。现存资料表明,这种尝试可以追溯到距今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石壁上画着一系列的野牛奔跑分析图,该野牛除了形象丰满、逼真外,更耐人寻味的是,它的腿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(如图1-1所示)。这是人类试图用笔(或石块)捕捉凝结动作的最早证据。

类似的还有法国拉斯卡山洞中“奔跑中的马”以及意大利文艺复兴时期的伟人达·芬奇的人体比例图,这些图通过强调某一部位的比例,使其给人在

视觉上产生移动起来的效果。

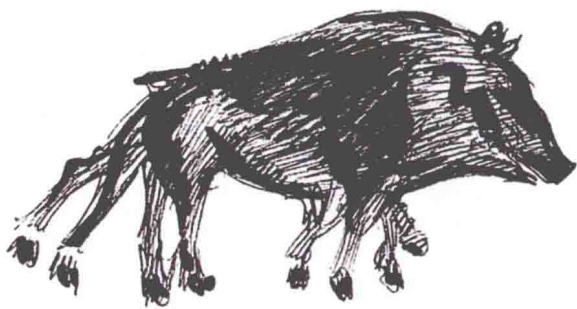


图1-1 西班牙阿尔塔米拉洞穴的壁画

(2) 舞蹈纹彩陶盆

在我国青海发现距今四五千年前马家窑文化时期的“舞蹈纹彩陶盆”中,舞蹈纹每组五人,手拉手,面向一致,头上有辫发,值得注意的是最外侧的两人的一臂均为两道线,似为表达舞蹈动作之意。在每个人物的体侧都有一尾状物,大约是模仿动物的一种装饰。舞蹈人足下的四道平圆圈线,可能是表示人们在湖边进行舞蹈表演的场景。这是在中国试图表现连续运动的较早的方式(如图1-2所示)。



图1-2 舞蹈纹彩陶盆

(3) 古埃及壁画

公元前 2000 年,在古埃及壁画上“摔跤”故事的连续画面中,每张图里都有相同的人物来表现摔跤的连续动作,让观者感受运动的过程(如图 1-3 所示)。

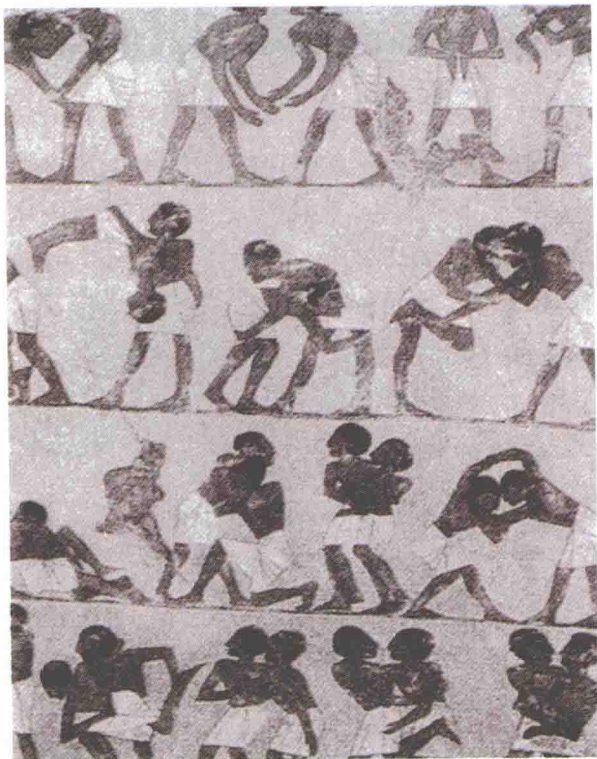


图 1-3 “摔跤”壁画

在古埃及,画匠们在神庙的巨大石柱上画上一系列表现神的欢迎动作的连续画面,当法老乘着马车从神庙两侧的石柱旁奔驰而过时,这些画面就会连续地运动起来,就好像神在欢迎法老的到来(如图 1-4 所示)。

同样,在古埃及壁画“伊西斯女神”的画面中,利用多个独立的空间表现连续动作,当观者快速跑过时,可以看到女神连续变换的身姿,仿佛女神运动起来了(如图 1-5 所示)。

上述这些例子表明人类很早就有用静止的画面表现连续运动的意愿,我们把这种意愿称为“动画意念”。这种意念归纳起来有两种表现形式:一种是重叠性绘画,就是在同一个物体上表现连续动作的不同位置;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。这两种表现形式都显示出人类对表现动作分解与时间过程的浓厚兴趣。但是无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同一画面中,因为画面仍然是静止的,所以并没有真正地表现出事物运动在时间和空间上的形态。



图 1-4 古埃及的神庙



图 1-5 古埃及壁画

2. 动画雏形

(1) 手翻书

到了 16 世纪,人类不断的实践中发明了“手翻书”,就是把一个完整的动作按顺序画在一个本子的每一页上,然后随着书页的快速翻动,静止的画

面成了运动中的一个状态,画中的人物或动物形象便活动起来。“手翻书”是在不同画面上表现不同时间上连续的动作,使画面上的物体产生真正运动的感觉。这是人类解读动画的初次尝试(如图1-6所示)。

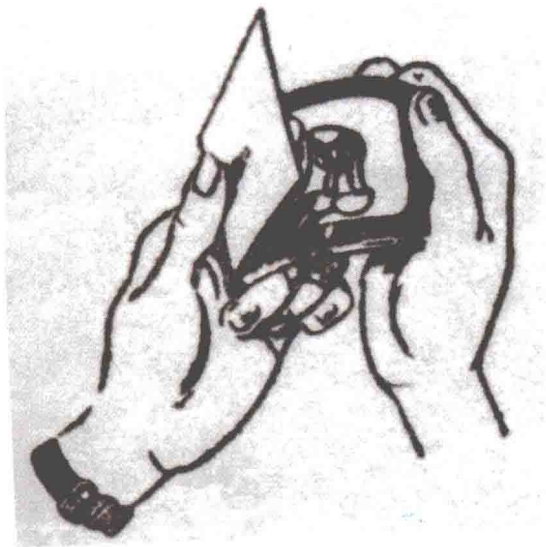


图1-6 手翻书

(2) 魔术幻灯

17世纪,欧洲耶稣会传教士阿瑟纳修斯·科尔发明了“魔术幻灯”。所谓“魔术幻灯”就是在一个铁箱中放盏灯,在箱的一边开一个小洞,洞上覆盖着透镜。将一片绘有图案的玻璃放在透镜前面,铁箱里的灯光通过透镜和玻璃,将图案投射在墙上(如图1-7所示)。在18世纪末,“魔术幻灯”更是流行于欧美各国,流传至今已演变成了现代教学幻灯片上的投影机。

(3) 视觉残留现象理论

1824年彼德·马克·罗杰特(Peter Mark Roget)在任教伦敦大学生理学主考官时,向伦敦的皇家协会提交了名为《关于活动物体的视觉留影原理》(*Persistence of Vision with Regard to Moving Objects*)的报告。在报告中他提出:“人眼的视网膜在物体被移动前可能有1秒钟左右的停留,如果这个形象的动作有足够的速度,观众看静止的画面仍然会有运动的感觉。”这是人类最早提出的视觉残留现象。

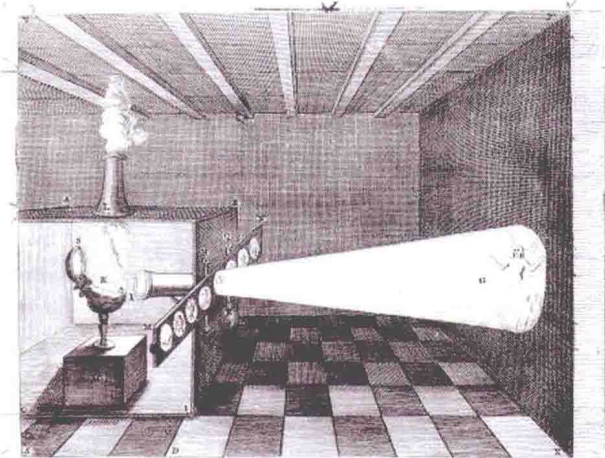


图1-7 魔术幻灯

1828年,比利时科学家约瑟夫·普拉托(Joseph Antoine Plateau)在彼德·马克·罗杰特研究的基础上,根据自己的实验成果发表了《论光线在视感上产生的印象的几个特征》,他提出: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0.3秒,确切地说是0.34秒。约瑟夫·普拉多为了考察物体在眼中的暂留时间,大胆地做了一个实验,他长时间地凝视太阳,当过了几十秒以后,他的眼睛什么也看不到了。但是当他回到实验室后,发现太阳的影子却深深地留在了他的眼睛里。他发现当眼前的物体被移走之后,物体反映在视网膜上的物象并不会立即消失,而会继续短暂停留1/10秒左右。

(4) 幻盘

1825年,英国人约翰·帕里斯提出了实验幻盘原理。所谓的幻盘实际上是一种玩具,在圆盘两面绘制互补的图像,两端打孔系绳,在迅速扭转的情况下被人眼观察时,圆盘两面的图像仿佛合并在了一起。如小鸟进笼的表示过程如下: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,即看到了一个本不存在的画面(如图1-8所示)。幻盘的原理清楚地证实了视觉残留现象这一理论。

(5) 西洋镜

1924年法国人保罗·罗杰用一个玩具“西洋镜”

(zoetrope, 回转式画筒), 把一个系列的动作放在一个特制的圆筒里面, 经过旋转圆筒, 人们从边缘的缝隙中可以看到运动中的人物 (如图 1-9 所示)。

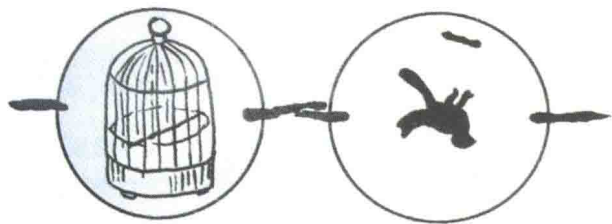


图1-8 幻盘

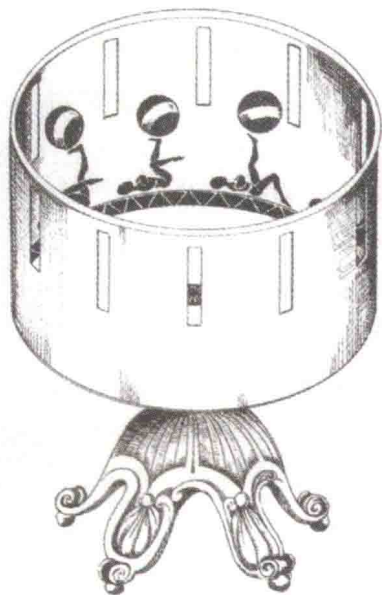


图1-9 西洋镜

(6) 诡盘

1832 年, 比利时物理学家约瑟夫·普拉托和奥地利大学教授丹普佛尔利用“视觉残留”原理后发明了“诡盘”(phenakistoscope)。这种玩具由固定在一根轴上的两块圆形硬纸盘构成, 在前面纸盘的圆周中间刻上一定数目的空格, 后面纸盘绘上一个个人的连续动作画面。用手旋转后面的纸盘, 透过边缘的缝隙中观看, 就可以看到静止的分解图像产生了动感 (如图 1-10 所示)。

(7) 走马盘

1834 年, 英国人霍纳尔发明了走马盘 (西洋镜, zoetrope), 这种走马盘在硬纸上画有一连串的形象, 预示着未来影片的雏形 (如图 1-11 所示)。

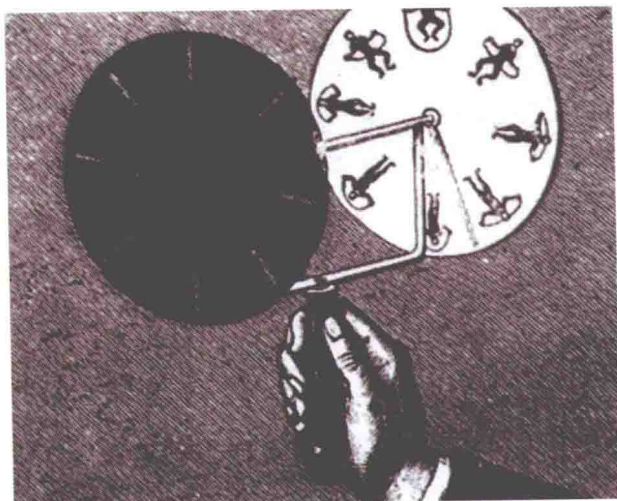


图1-10 诡盘

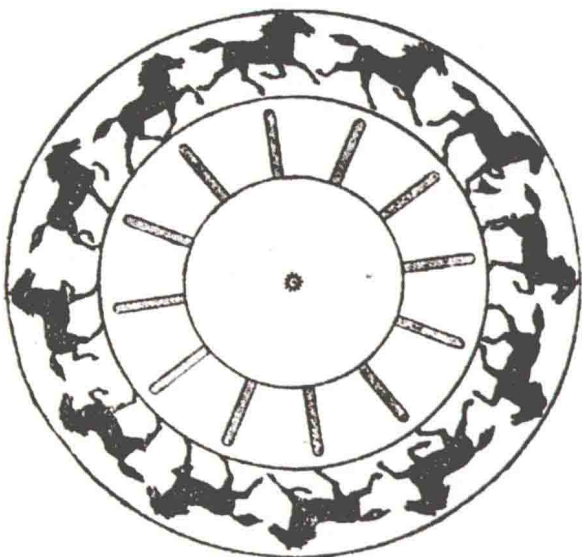


图1-11 走马盘

3. 动画的诞生

(1) 摄影的诞生

1823 年, 法国人尼埃普斯的人类的第一张照片《窗外》, 拍摄时超过 8 小时的曝光时间。这标志着摄影技术的诞生。

(2) 光学影戏机

埃米尔·雷诺于 1877 年改进了走马盘, 制造了一架用几面镜子拼成圆鼓形的活动视镜——实用镜, 并于 1888 年申请获得了 Praxinoscope (光学影戏机) 的专利, 其原理是经幕后光源和镜片把活动的景象投射到幕布上。

10月放映了第二部名为 *Unbonbock* (中文: 一种好啤酒) 的影片。他是世界上最早放映动画的人,他放映动画的时间——1877年8月30日,也被法国电影史学界视为动画片的生日。

(3) 第一部电影

1894年,法国的卢米埃尔兄弟综合他人的成果及自己的研究后,发明了世界上第一台功能比较完善的电影机——“活动电影机”,这是一种集摄影、洗印、放映的多用电影器械。1895年12月25日公开放映了利用“活动电影视镜”拍摄的影片《火车进站》、《工厂的大门》等影片,正式宣告了电影的诞生。《工厂大门》被称作世界电影史上的第一部影片。影片是以设在里昂的卢米埃尔兄弟自己家的工厂作为背景,拍摄下来工人下班的景象。当工厂的大门打开,系着围裙的女工们和骑着自行车的男工们有说有笑地从工厂里出来,随后,厂主乘坐着一辆由两匹马拉着的马车驶进工厂,大门又重新关上。平凡的形象,活动的人群初次出现在银幕上,令人们感到万分惊奇。这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和技术条件(图1-12为卢米埃尔兄弟)。



图1-12 卢米埃尔兄弟

(4) 逐格拍摄技术

1898年,来自维太格拉夫公司纽约制片厂的艾伯特·E.史密斯发明了一种适合动画创作的逐格拍摄技术。根据这种技术,摄影机可以一格一格地把画面拍摄下来。例如表现一把小刀“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。由此,为动画电影的各种样式开辟了新的道路。

4. 早期动画

20世纪初,美国人斯图尔特·布莱克顿到美国发明大王爱迪生的实验室工作,1907年他拿粉笔画单线画了一张人吸雪茄的题材,并以此为基础,运用逐格拍摄技术,成功地完成了第一部拍摄在胶片上的动画电影《一张滑稽面孔的幽默姿态》(如图1-13所示)。



图1-13 《一张滑稽面孔的幽默姿态》

1906年,法国人埃米尔·科尔在利用逐格技术的基础上,第一次用负片拍摄了世界上第一部真正接近动画“意义”的系列动画影片《幻影集》,这是一部变化形状的动画,它表现一头象逐渐变成了一个舞女,然后又变成各式各样的人物的过程。埃米尔·科尔不着重剧情,而是更强调发掘动画在表现上的可能性。他的这种创作理念,将动画带向了更加个人化与图像自由发展的方向,成为欧洲动画艺术风格的源头。此外,他也是第一个利用遮幕摄影的方法、将动画和真人实拍结合起来的先驱者。埃米尔·科尔共创作了250余部动画短片,他的动画制作技术对后来的动画大师产生了很大影响,因此他也被奉为当代动画片之父。

另一位早期的动画艺术家是美国人温瑟·麦凯。他于1911年制作出生平第一部动画影片《小尼摩》,并且亲自一张张着色,动画从此就有了颜

色。1914年,麦凯推出了在动画历史上占有重要位置的作品《恐龙葛蒂》(如图1-14所示),片中的恐龙葛蒂被注入了人类的思想感情,它是动画史上的第一个动画明星。这部影片的手绘张数超过五千张,每张的背景都要重复绘制,但画面非常流畅。之后的很多动画家都是在看了《恐龙葛蒂》之后迷恋上动画艺术的。所以,麦凯是第一个注意到动画的艺术潜能的人,他为动画开辟的路线,预告了美式动画时代的来临。

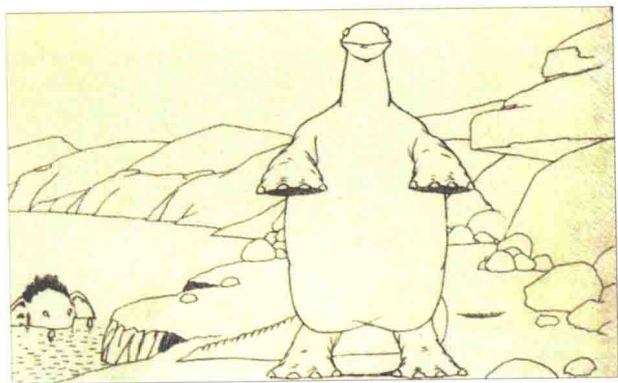


图1-14 《恐龙葛蒂》

二、动画的发展

1. 动画片的成型

由于斯图尔特·布莱克顿和温瑟·麦凯的成功,动画片厂也逐渐开始出现。1913年,第一个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·赫德发明了透明的赛璐珞胶片来代替以往的动画纸,赛璐珞胶片又称明片,是一种以醋酸纤维为原料的透明度很好的薄片。动画家可以利用透明的赛璐珞片将静止的背景和活动的角色进行分层绘制,再加以重叠拍摄。这使得动画家的工作量大大减轻了,同时还可以实现景深的效果,最终使动画实现了大规模生产。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被建立起来。

2. 两种倾向

随着动画片技术的不断成熟,动画创作的艺术观念逐步确立起来。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。动画家埃米尔·科尔的动画片致力于动画视觉表现力的挖掘,极富个性和自由创作精神。而温瑟·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年创作的真人与动画合成的影片《恐龙葛蒂》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,开创了美式动画的时代。从此以后欧美动画的艺术家们分别向这两个方向发展,最后形成两种倾向:一种是强调画面感觉,发挥创作者自己的个性,艺术家们把动画当作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;另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。

第二节 动画的定义

一、动画的相关称谓

1. 美术片

美术片是中国对动画的称谓,是动画片(专指手绘动画片)、木偶片、剪纸片、折纸片的总称。它以绘画或其他造型的艺术形式作为人物造型和环境空间造型的主要表现手段,不追求故事片的逼真性特点,而是运用夸张、神似、变形的手法,借助于想象和象征,反映人们的生活、理想、愿望,是一种高度假定性的艺术(《电影艺术词典》,中国电影出版社,1986年)。1957年成立的中国规模最大的美术电影制片基地的名称为上海美术电影制片厂,从这个厂名上我们可以看出美术片是中国最早对动画概念的解读。

2. 卡通

卡通是英文 Cartoon 的音译,意思就是漫画和夸张,对于非真人电影的最早叫法,起源于美国,流传于全世界,直到今天还在使用。20 世纪初,美国卡通电影受到图画故事的影响而得到很大的发展。卡通片借用了图画故事的风格、题材和人物特点,绘画风格比较简练轻松,并且充满了讽刺幽默的漫画气息。卡通一词有两个意思:一为壁画、油画等的草图或底图;二为漫画、讽刺画、幽默画的意思。现在“卡通”一词通常指单张画、漫画等非动态的美术形式。

3. 动漫

狭义上讲指使用电影镜头语言绘制的漫画,广义上讲指动画和漫画两种艺术载体的总称。动漫这个称谓也表明动画和漫画之间的联系日趋紧密。该词语不可以单指动画,但因为部分传媒的不负责任,误用的状况相当普遍。

4. 动画

动画(animation)一词源于拉丁文字 anima,是“呼吸”、“灵魂”的意思,而 animate 则是指“赋予……以生命”、“使……活起来”,animation 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。

二、动画的定义

从拍摄的对象来看,法国电影史家萨杜尔对动画的解释是“以画在平面上的图画或者立体的图画以及物品作为拍摄对象的电影”。国内称动画片为“美术片”,也是这个道理。

从运动的角度来看,加拿大动画师诺曼麦克拉伦认为“动画是画出来的运动”。英国人约翰汉斯指出“运动是动画片的本质”。国际动画组织在 1980 年南斯拉夫会议中对动画所下的一个定义:“动画艺术是指除使用真实的人或者事物造成动作的方法之外,使用各种技术所创作出的活动影像,即是以人工的方法所创造出的动态影像。”

从传播的途径来看,美国动画家查尔斯素罗门对动画也有自己的定义。

(1) 它们的影像是用电影胶片或录影带以逐格记录的方式制作出来的。

(2) 这些影像的动作是幻觉创造出来的,而不是原本就存在的,再就是摄影机记录下来的。

萨杜尔对动画片的解释是“以画平面上的图画或者立体的木偶以及物品作为拍摄对象的电影”(摘自世界电影史)。

除了作为电影的一种类型之外,还有在电影特技制作的动画、科学教育动画、介绍产品形象的广告动画、电子游戏动画、远程教育动画、网页动画等。

第三节 动画的特征

一、动画与美术的共性与区别

1. 共性

美术与动画片都是视觉艺术,它们都有共同的审美特征。在动画片中包括了美术的各种艺术形态,它以美术为一定的手段,视觉形象在其中起主要的作用。所以动画和美术有着密不可分的关系。动画是由无数静态的画面组成的,就像俄罗斯动画大师佩特洛夫的作品《老人与海》,以绘制油画的方法制作动画短片,用手指沾上油料在玻璃上作画而成。该作品的单帧,就是一幅幅生动的油画(如图 1-15 所示)。



图1-15 《老人与海》