

全国普通高等院校艺术设计专业教材

动画概论

——动画发展概要和理论基础

吕江 编著

课题一 动画及其发展概况

动画的概念

动画的起源与发展

动画与漫画的关系

课题二 动画的分类

以技术分类的动画形式

以传播方式分类的动画形式

以创作性质分类的动画形式

课题三 动画的风格流派

国际式动画风格

东方式动画风格

自由式动画风格

课题四 动画的创作

动画创作的要求

动画的制作流程

动画制作的分工职责

课题五 动画创作的原则

动画创作的观众心理需求

动画的创作法则

动画的构成要素

课题六 动画创作者的基本素养

美术与设计功底

视听语言基础

创作与制作能力

多媒体计算机技能

人文综合素养



全国普通高等院校艺术设计专业教材

ANIMATION 动画概论

— 动画发展概要和理论基础

吕江 编著

图书在版编目 (CIP) 数据

动画概论——动画发展概要和理论基础 /吕江 编著.

南京: 南京师范大学出版社, 2009.6

全国普通高等院校艺术设计专业教材

ISBN 978-7-81101-941-4/J · 94

I. 动… II. 吕… III. 动画—技法(美术)—高等学校—
教材 IV. J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2009) 第 101825 号

-
- | | |
|----------|---|
| 书 名 | 动画概论——动画发展概要和理论基础 |
| 编 著 | 吕 江 |
| 责任编辑 | 徐 蕾 何黎娟 |
| 出版发行 | 南京师范大学出版社 |
| 地 址 | 江苏省南京市宁海路 122 号 (邮编 210097) |
| 电 话 | (025) 83598078 83598412 83598887 83598059 (传真) |
| 网 址 | http://press.njnu.edu.cn |
| E - mail | nspzbb@njnu.edu.cn |
| 印 刷 | 苏州印刷总厂有限公司 |
| 开 本 | 850 × 1168 1/16 |
| 印 张 | 11.25 |
| 字 数 | 296 千 |
| 版 次 | 2009 年 9 月第 1 版 2009 年 9 月第 1 次印刷 |
| 印 数 | 1-3 600 册 |
| 书 号 | ISBN 978-7-81101-941-4/J · 94 |
| 定 价 | 44.00 元 |

出 版 人 闻玉银

南京师大版图书若有印装问题请与销售商调换
版权所有 侵犯必究

“动画概论”是高等艺术院校动画专业学生最早接触的一门基础核心课程，它是整个动画专业的理论基础。十多年来，国内的动画教育取得了长足发展，多种动画概论类教材相应而生。但动画产业的发展、创作理念与方法的更新、课程化教学的需要，催生着更加深入、系统、务实、前沿的基础理论课程教材。正是在这样的学科发展背景和要求下，我们编写了这本《动画概论》。

本书既是作者多年教学研究经验的总结，也是对原有教材体系的优化整合。本书编撰和出版前，作者苦心琢磨、几经推敲、精心设计，从内容上看，呈现如下特点：

第一，内容详实，分析深刻。本书基本涉及除动画技法、专业分工和理论批评外的所有动画理论知识。为避免动画的知识点和理论结构间相互交叉与重叠，本书以重要的动画发展史、分类、国家、创作者、创作原则等框架为线索，多角度深入分析、比较、总结动画系统化的知识结构。

第二，详略得当，重点突出。本书对本专业需要作一般性了解的知识点进行简明阐述，对专业学习中必须涉及的重要理论、赏析、创作、经验等作了深入分析，对动画的原理、发展规律、风格流派、创作要素等作了纵深分析与解读。

第三，视野开阔，写法独特。本书不仅是大量一线动画教师多年教学经验和心得总结，还兼顾了本课程知识点与其他动画课程的衔接和对应，真正突出重点，学有所用。写作时大量运用比较分析方法，从原理的、经验的、实践的、专业规范的、产业化思想等方面多角度进行论述，高屋建瓴，方便读者理解和掌握。

本书既适用于高等艺术院校、综合性院校动画专业学生的专业深度学习，又适合高等职业院校动画专业学生、动画行业初涉人员和动画爱好者获取必要的知识和经验。

本书试图为广大动画专业学生和相关从业人员提供一种全新的、科学、系统、便捷的学习体验。对此，我们充满信心。

南京艺术学院传媒学院 吕江

2009年4月

目 录

前言 /001

课题一 动画及其发展概况 /001

第一节 动画的概念 /002

- 一、动画的定义 /002
- 二、动画的理论依据 /003
- 三、动画片的属性 /004

第二节 动画的起源与发展 /006

- 一、动画的起源 /006
- 二、动画的发展 /009

第三节 动画与漫画的关系 /016

- 一、动画与漫画的共性 /016
- 二、动画与漫画的差异 /017

第四节 动画与其他艺术形式的关系 /019

- 一、动画与电影的关系 /019
- 二、动画与美术的关系 /019
- 三、动画与文学的关系 /020



课题二 动画的分类 /021

第一节 以技术分类的动画形式 /022

- 一、平面动画 /022
- 二、立体动画 /028
- 三、电脑动画 /030
- 四、其他形式的动画 /033

第二节 以传播方式分类的动画形式 /034

- 一、电视动画 /034
- 二、影院动画 /035
- 三、OVA /036
- 四、ONA /037
- 五、游戏动画 /038
- 六、其他形式的动画 /038

第三节 以创作性质分类的动画形式 /041

- 一、商业动画 /041
- 二、艺术动画 /041



课题三 各国动画的风格流派 /043

第一节 国际式动画风格 /044

- 一、迪斯尼和米老鼠 /045
- 二、动画长片 /048
- 三、好莱坞模式 /050
- 四、英雄主义动画 /052
- 五、美国的电视动画 /053
- 六、美国现代主流动画产业的特点 /055



第二节 东方式动画风格 /057

- 一、日本动画——建立在漫画基础上的动画帝国 /057
- 二、韩国动画——国际化与民族性有机的结合 /076
- 三、中国动画——“美术片”的文化根源 /079

第三节 自由式动画风格 /087

- 一、西欧动画——浪漫主义、荒谬幻想和自由精神 /087
- 二、东欧及中南欧的动画 /097
- 三、加拿大动画——“完全自由创作”的代表 /104

课题四 动画片的创作 /109

第一节 动画片创作的要求 /110

- 一、商业动画片的创作要求 /110
- 二、艺术动画片的创作要求 /113

第二节 动画片的制作流程 /114

- 一、前期设计 /114
- 二、中期制作 /115
- 三、后期制作 /116
- 四、数字技术在动画片中的运用 /117

第三节 动画片制作的分工职责 /118

- 一、编剧 /118
- 二、导演 /118
- 三、美术设定 /119
- 四、原画 /121
- 五、动画 /122
- 六、动检 /122
- 七、描线与上色 /122



八、总检 /122

九、摄影 /122

十、配音配乐与音效 /122

第四节 动画制片 /123

一、企划 /123

二、出品人 /123

三、制片人 /123

四、动画制片的相关流程 /123



课题五 动画创作的类型 /125

第一节 动画作品类型形成的规律及特点 /126

一、动画作品类型形成的主要规律 /126

二、动画作品类型的特点 /127

第二节 动画的题材类型 /128

一、动画的题材特性 /128

二、动画题材的主要类型 /129

第三节 动画的角色类型 /131

一、英雄型 /132

二、智慧型 /132

三、幽默型 /133

四、唯美型 /134



第四节 动画的叙事方式 /135

一、戏剧性叙事方式 /135

二、文学性叙事方式 /135

三、散文性叙事方式 /136

四、纪实性叙事方式 /136

第五节 动画创作主体的审美表达类型 /137

一、写意性表达 /137

二、抒情性表达 /137

三、抽象性表达 /137

课题六 动画创作的原则 /139

第一节 动画创作的观众心理需求 /140

一、知觉快乐 /140

二、替代满足 /141

三、个性的张扬与释放 /142

四、紧张刺激 /143

五、思想升华 /143



第二节 动画的创作法则 /144

一、喜剧法则 /144

二、悲剧法则 /144

三、善恶法则 /145

四、英雄法则 /145

五、幻想法则 /146

六、时尚法则 /147

七、爱情与亲情法则 /147

八、复仇法则 /147

九、探险法则 /148



第三节 动画片的构成要素 /149

一、叙事结构 /149

二、画面构成 /151

三、声音构成 /153

四、动画的剪辑 /155

课题七 动画创作者的基本素养 /157

第一节 美术与设计功底 /158

一、坚实的绘画基本功 /158

二、系统的设计知识与技能 /161

第二节 视听语言基础 /163

一、镜头设计 /163

二、剪辑 /163

三、戏剧表演 /165



第三节 表演能力 /166

第四节 多媒体计算机技能 /167

第五节 人文综合素养 /169

一、文学素养 /169

二、观察力与想象力 /169

三、个体表达与团队合作能力 /170

参考文献 /172

后记 /174



1

课题一 动画及其发展概况

[本课题学习重点]

了解动画原理和发展概况是动画理论研究的基础和起点。动画的核心理论是视觉暂留现象，所有的理论系统由此展开。

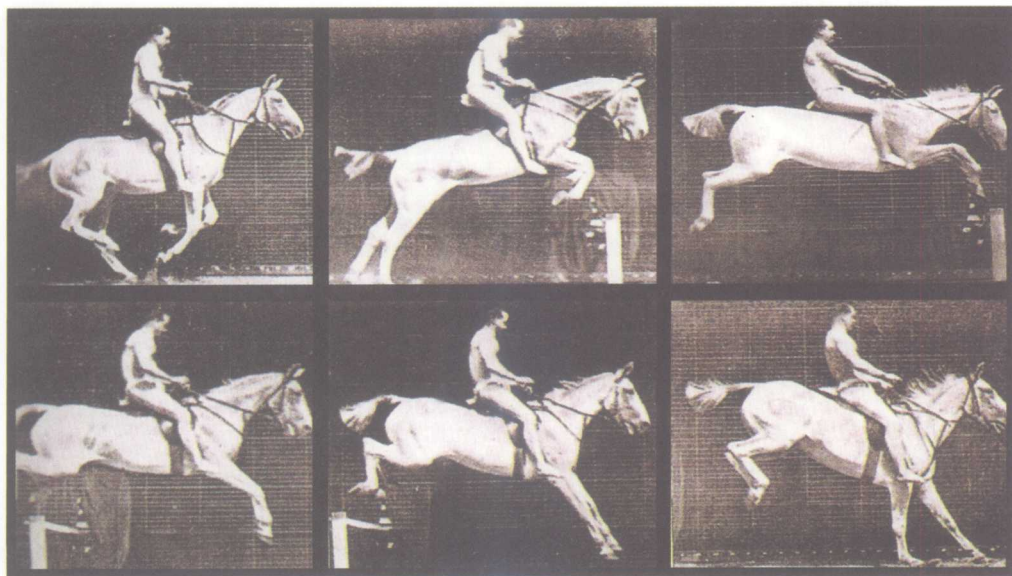
了解动画的本质特征关系到学生对未来动画研究方向的确立。本课题内容可以让学生了解到动画的专业属性和综合性、跨界性特征。

课题一 动画及其发展概况

第一节 | 动画的概念

一、动画的定义

动画既是一种活动的、被赋予生命的图画，也可以说是一种手段，使得本来没有生命的形象活动起来。动画片是指采用动画这一手段制作的影片形式。“动画”一词源于第二次世界大战前的日本，当时在日本，把用线条描绘的漫画称为“动画”。二战后，人们把用线绘、木偶等形式制作的影片称为“动画片”。这种人为绘制的、表现物体运动过程的静止图画，通过逐帧拍摄的手法记录到胶片或磁带上，再以一定的速度，连续地在屏幕上呈现，使其活动起来，就是现今意义上所说的动画，也即连续运动的画面（图1-1）。



1-1 定格拍摄马奔跑图

随着科技的发展,现在的动画可以用电脑的形式生成并随时播放,从制作方式到观念都发生了重大的变化,而且其应用范围也更广泛。除了作为电影的一种类型之外,还有电影特技动画片、科普动画片、介绍产品形象的广告动画片、电子游戏动画片、远程教育动画片、网页动画片等。“动画片”的界限越来越模糊,表现形式相对自由,充满着个性与创意。

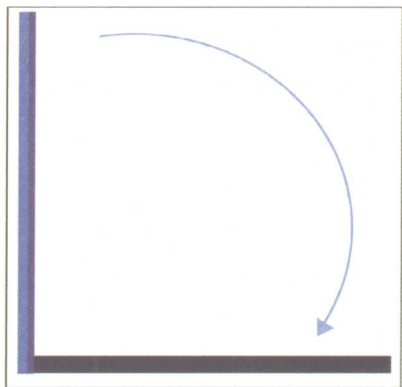
动画片作为一种叙事形态而成为电影的一种类型,但它与常规电影的不同点是:拍摄对象本身不是生命体,而是用造型艺术手段制作的假定性形象,即美术范畴的形象。法国的电影史学家乔治·萨杜尔对动画片的解释是“以画在平面上的图画或者立体的木偶以及物品作为拍摄对象的电影。作为一种文化传播方式,它有叙事、审美双重功能。动画片作为描述事件的手段和方法,是建立在强大的综合艺术基础上的技能”。

动画片是艺术同时也是技术,它包含了漫画家、插画家、画家、设计师、剧作家、演员、音乐家、摄影师、音像师、导演等艺术家的综合技能,这种综合技能构成一种新型的艺术家——动画家。

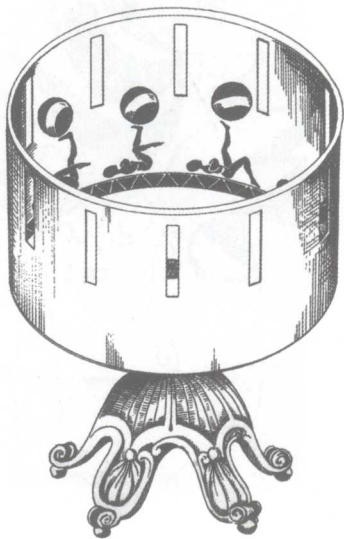
二、动画的理论依据

动画是依据人类的视觉生理与心理相互作用,即“视觉暂留原理”而产生的。1842年英国的彼得·罗杰出版的《移动物体的视觉暂留现象》首次提出“人眼的视网膜在物体被移动前可有短暂的停留”的观点,即视觉暂留原理。他认为人在观察物体时,如果物体突然消失,这个物体的影像仍会在人眼睛的视网膜上保留十分之一秒左右的时间,如果紧接着又出现第二个影像,这两个影像就会连接起来,形成一个连续的影像。视觉暂留原理是一种生理现象,而视觉生理现象的一个特殊的运动现象是似动现象。如在屏幕上出现一条竖线,然后在它旁边再呈现一条横线,若两条线出现的间隔短于0.2秒,则似乎可以看到竖线倒下变成横线的过程,这种现象就被叫作似动现象(图1-2)。这是由于第一个竖线消失后,它所引起的神经兴奋还能持续一个短暂的时间,在这短暂的时间内出现的第二个刺激(横线)所引起的神经兴奋点,就会与第一个刺激所引起的持续兴奋相连接,而使人感到竖线在作倒下运动。人类根据自己的生活经验,能将连续出现在眼前的静止画面很自然地联系起来,形成动感。

人们在视觉暂留原理的指导下于19世纪40年代创造了幻灯,形成了原始的动画电影。原始的动画形态和样式有很多,它们虽然简单粗糙,但都集中体现了视觉暂留原理,原始动画的产生要比电影早,视觉暂留原理的发现使人类保留和创造动态影像成为可能(图1-3)。



1-2 似动现象



1-3 西洋镜是根据视觉暂留现象制作的幻灯产生动画影像的装置

三、动画片的属性

动画片是一门综合的视听艺术，它是一门集美术、电影于一体的视听结合艺术，因此动画片的这种独特性决定了它具有以下几个属性：

1. 动画片的假定性

动画影像是艺术家创造出来的虚拟的非现实影像，在面对观众之前完全是艺术家的假设。即创作过程是假定性的——形象假设、动作假设、表情假设、环境假设、声音假设；形象构成是假定性的——演员是创造的形象，环境道具是制作的模型和绘画；欣赏与读解是假定性的——观众被动画逼真的视觉和听觉所感染而产生的幻觉以及想象力产生认同，明知不是真的生命却要信以为真地被感动、被说服。

2. 动画片的技术性

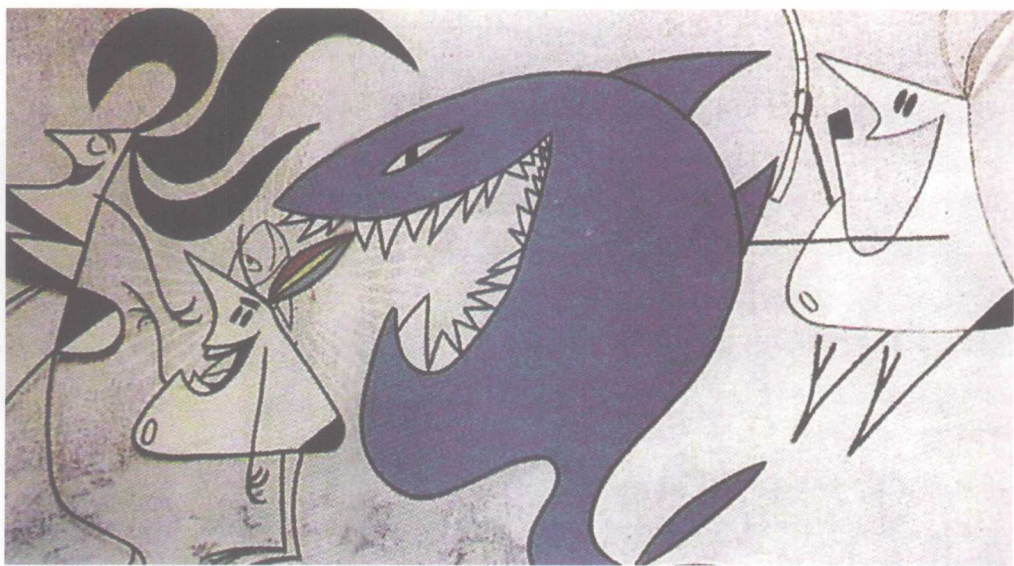
动画片必须用技术手段来实现。动画片中的形象是艺术家通过绘画创造的一张张静止的图画，只有通过一定的技术让静止的图画形成运动的影像，才能称为动画片。动画片的技术性是指通过对事物的运动过程和形态的分解，画出一系列运动过程中不同的瞬间动作，然后进行逐张描绘、顺序编码、计算时间以及逐格拍摄等工艺技术处理过程。

3. 动画片的造型性

造型性是动画片的根本特征之一。动画片中的角色、场景等都是用夸张、变形、寓意、象征等造型方式塑造的。

4. 动画片的抽象性

在动画片的制作中，很多动画作品通过抽象的色彩、线条、音乐的组合来表达作者的意图，这种手法在实验短片里运用得最多。动画片逐渐地依赖于超乎具体物象的图形、线条、音乐来表现其本质与意图（图1-4）。



1-4 前南斯拉夫萨格勒布的动画中的抽象造型

5. 动画片的综合性

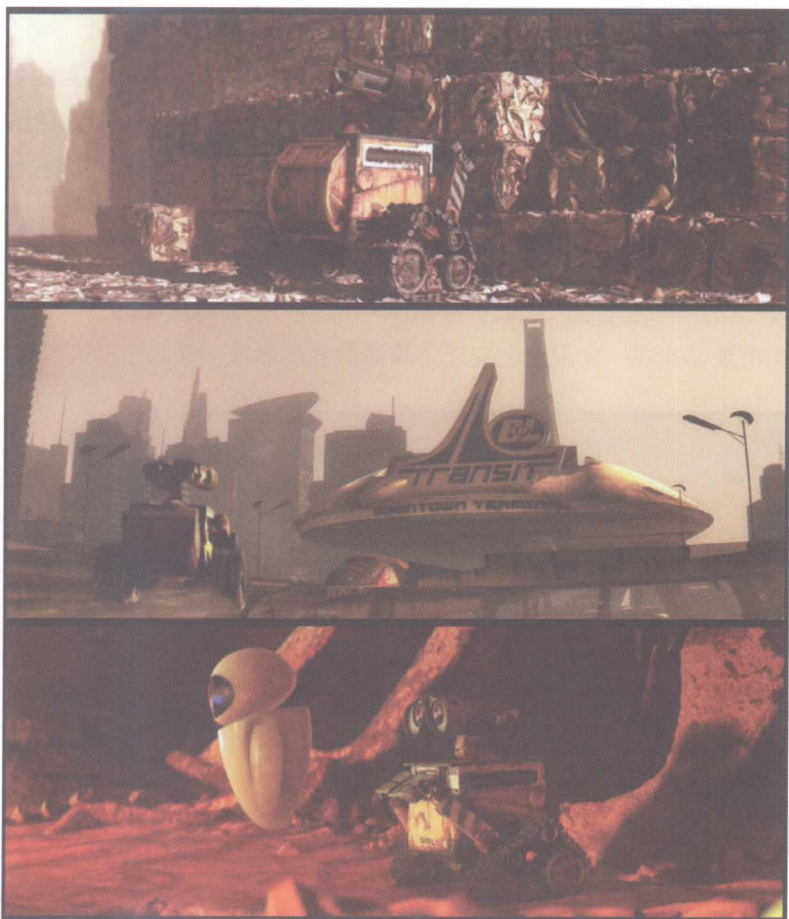
动画片是综合性艺术,它不但结合了空间艺术和时间艺术,更多地结合了文学、音乐、雕塑、戏剧、美术、电影等多种艺术成份。动画片,尤其是长篇剧情动画,其艺术形态的综合性更加具体。作为创作基础的文学脚本,作为视觉构成主体的美术,作为动画影片中人文背景设计的建筑学依据,作为表现情境的戏剧模式、舞蹈动作、音乐情绪,作为叙事整体的电影语言,等等,这些艺术表现形式与学科门类在动画片里无处不在。随着科技的进步与应用领域的扩大,动画片中将融合进更多的学科门类与艺术形式(图1-5)。

6. 动画片的时尚性

了解了动画片的历史就会发现动画片和不同时代的流行文化以及科学技术之间有着密切的关系。电影史上活动摄影机和同步放映机的发明与动画片联系在一起;电影技术的成熟又带来了影院剧情动画片的繁荣;电视和网络的出现使动画片有了新的载体;信息工程的发展使得动画片成为各种文化交流的有效手段,动画片因而具有强烈的时尚性(图1-6)。



1-5 阿德曼动画公司的经典动画《超级无敌掌门狗》采用可塑泥偶制作



1-6 迪斯尼动画《机器人总动员》中采用了许多时尚的文化和图形元素

第二节 | 动画的起源与发展

一、动画的起源

（一）动画的雏形

动画最早出现在距今二三万年前的远古石器时代。人们在西班牙境内有两万五千年历史的阿尔达米拉洞窟壁画中发现了绘有前后一共有四条腿的野猪形象，很生动地表现出野猪奔跑的样子。在古代岩石和壁画中常绘有多条腿的动物（图1-7）。我国出土的新石器时代的马家窑彩绘陶器舞蹈纹盘，可以看到三组手拉手舞蹈的人形，手臂上出现重复线条，表现舞蹈者连续的动作（图1-8）。这说明原始人已经开始用重复描画的方式来表现运动状态。古埃及墓室壁画上的摔跤图，用分解动作的方式连续地绘制了摔跤的过程，这些都反映了人类尝试着用静止的手法来表现运动的状态。这种在一幅画上面将不同时间段的动作画在一起的情况，反映了当时人类对运动的理解，是动画的最初现象。

从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，会出现连续的欢迎法老的动作，到古希腊时期瓶画（图1-9）上面开始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，此时，动画的直观程度比古埃及神庙的石柱又近了一步。与古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，是最早通过灯光的照射而呈现画面运动的，是动画的进一步发展（图1-10）。

动画的这种意识在远古时期出现是人类在运用自己的符号、语言记录劳动和生活的感受，追求动作的真实再现，并在一定程度上实现了画面活动的愿望，是以后动画的基础。



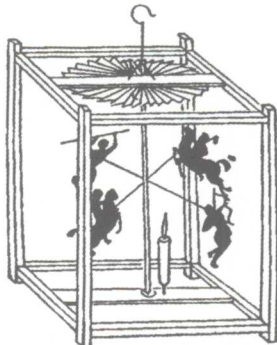
1-7 希腊陶瓶上奔跑的
马有多腿造型



1-8 我国古代彩绘陶器上的连续动作纹饰



1-9 希腊古瓶

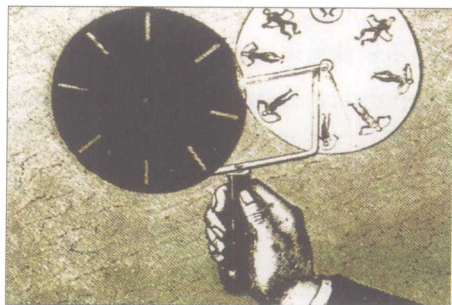


1-10 走马灯

（二）动画的萌芽期

17世纪一位名叫阿塔纳斯·珂雪的法国传教士发明了一种被称为“魔术幻灯”的装置，其原理是使画面图样以光影的形式投射在墙上。随后魔术幻灯得到多次改良，1832年比利时科学家约瑟夫·普拉图等人发明了转盘活动影像镜，其原理是将一组连续的画面一张张地隔开，放在镜子前面，我们可以从裂缝中看到反射出来的影像，当圆盘转动起来时我们就看到了运动的画面（图1-11）。在活动转盘影像发明以后又诞生了实用镜之类的动画成像装置（图1-12），很多人开始对动画艺术产生了浓厚的兴趣。1888年在爱迪生的实验室里诞生了第一架使用感光胶片的连续摄影机（图1-13），这种摄影机使图像或影像的长度延伸，产生了丰富的视觉效果。1888年法国人艾米·雷诺（Emile Reynaud）制造出进一步完善的“光学影戏机”，使得观众可以看到投影于布幕上的影像。雷诺因此被称为动画的创始人。1895年，法国的卢米埃尔兄弟研制出了“活动电影机”，在对以前的电影机改进的基础上，用间隙抓遮片装置解决了胶片间隙通过片门的难题，以每秒通过16个画格的速度拍摄和放映影片。利用这种电影机公开放映的电影《火车进站》和《海水浴》等片，运用了叠印、暂停等技巧作为画面的替换，虽然只是微妙的变换，但却将电影技术带入了新纪元。

1902年乔治·梅丽爱运用定格的技巧拍摄了科幻短片《月球之旅》（图1-14），创造出很多具有震撼力的效果，这一手段日后成为3D动画的基础技术。美国人斯图尔特·勃莱克顿开始用“逐格拍摄法”，于1907年摄制了《奇妙的自来水笔》，表现一支钢笔自动绘画，于1907年摄制的《一张滑稽面孔的幽默姿态》，还试验性地使用了剪切的手法，将不需要的与下一格要移动的部位分开，避免重复作画，节省创作时间，由此为动画电影的各种样式开辟了新的道路，该片是动画电影划时代的、开拓性经典。1908年法国漫画家埃米尔·科尔拍摄的动画系列影片《幻影集》，则是对定格技术的进一步拓展性应用，表现了一头象逐渐变成一个舞女，然后又变成各式各样的人物。这种精细的技术可以把各种各样的动画和拍摄下来的景象结合在一起。埃米尔·科尔是最早尝试将动画与真人动作相结合的人，从1908年到1921年间共拍成250部左右的动画短片，他的作品致力于动画视觉表现力的挖掘，极富个性和自由创作精神。由于质与量的突破性成就，科尔也被奉为“现代动画之父”。



1-11 转盘活动影像



1-12 实用镜



1-13 爱迪生的实验室里诞生了第一架使用感光胶片的连续摄影机



1-14 《月球之旅》运用了定格的动画技巧

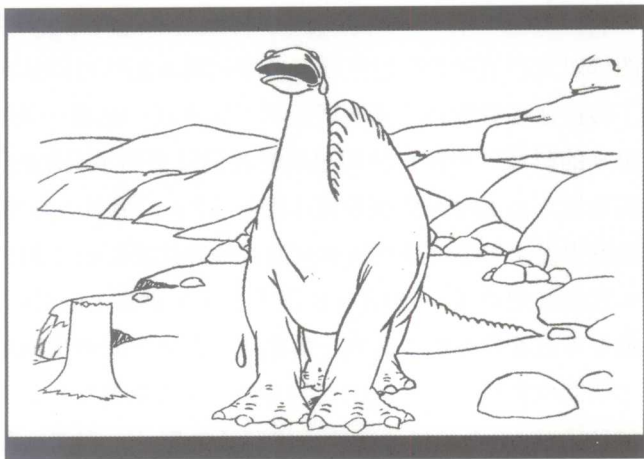
（三）动画的探索期

动画开始有了进一步的发展，从萌芽期慢慢转向探索期，动画片的产业化形式开始萌芽。20世纪初动画探索期的主要特点是对技术的探求，特别是从动画制作效率出发，开创了一些现代实用动画制作的技术雏形，为现代动画的开创提供了条件。

出生于1876年的温瑟·麦凯花费了三年的工夫制作了《恐龙杰底》（图1-15），用5000张图片表现动画故事，每个背景都要重复使用，整体流畅精确。这部动画片在观众中引起了轰动。

长久以来，麦克斯·弗莱舍和达夫·弗莱舍两兄弟是美国最富有创造性的动画创作家，他们摄制的系列影片《在墨水瓶之外》（自1920年开始摄制），将照片和绘画结合在一起，在当时具有一定的影响力。弗莱舍兄弟所绘制的《小丑可可》（图1-16），是后来的影片《唐老鸭》里那只鸭子的前驱。

在苏联，乔尔波使用了一种特殊的声带，这种声带不是用普通方法来录音，而是用“描绘的”方法来创造声音，它能够发出迄今为止任何乐器所无法产生的音响，乔尔波在1933年摄制的那部《大都市交响乐》就是用这种方法摄制的。伊伏斯登三兄弟（伊凡诺夫、沃依诺夫和萨佐诺夫）于1934年在一部名叫《拉赫马尼诺夫的前奏曲》（1934年摄制）的动画片中试验了这种合成的声音。



1-15 《恐龙杰底》是完整意义上的手绘动画



1-16 《小丑可可》是现代商业动画的雏形

二、动画的发展

（一）动画的开创期

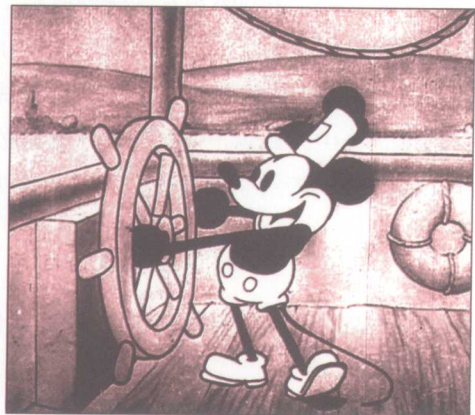
20世纪初动画创作进入了开创期，开创期的主要特点是各国动画的初创和探索。

这个时期的美国动画先驱有温瑟·麦凯、派特·苏立文、弗莱舍兄弟等。麦凯是美国商业动画电影的奠基人。苏立文创作了美国动画片史上第一个有个性魅力的动画人物“菲力克斯猫”（图1-17）。弗莱舍兄弟的作品有《蓓蒂·波普》、《大力水手》等。沃尔特·迪斯尼在20世纪20年代后期崛起，1928年他推出了第一部有声动画片《蒸汽船威利》（图1-18）；1932年推出了第一部彩色动画片《花与树》，这是第一部应用了三卷彩色胶片制作的动画片，这部短片为迪斯尼获得了第一个奥斯卡最佳动画短片奖。

日本最早的动画作品应追溯至20世纪初期的《一百张开心的脸》。从20世纪20年代开始，日本电影工作者开始以西方的动画制作技术试制动画作品。日本较早的动画电影、短片包括下川凹天的《清洁工人芋川棕三》、北山清太郎的《猿蟹和战》和幸内纯一的《塌凹内名刃》，这三人为日本动画的发展作出了启蒙性质的贡献。政冈宪三和他的弟子濑尾光世完成了日本第一部有声动画片《力与世间女子》。日本发动侵华战争时，濑尾光世还拍摄了许多美化军国主义、鼓吹侵略的“国策”动画片，如“桃太郎”系列，其中最著名的就是《桃太郎·海上神兵》。



1-17 《菲力克斯猫》的造型已初具迪斯尼造型风格

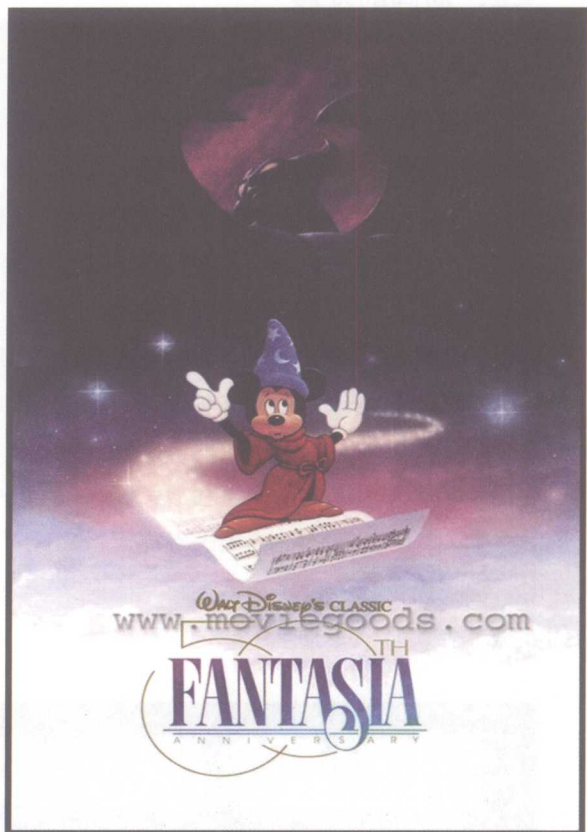


1-18 《蒸汽船威利》是第一部有声动画

（二）动画的初步发展时期

1937—1949年是动画的初步发展时期，这一时期的主要特点是商业动画形式的确立和动画长片的发展。

1937年迪斯尼公司推出了《白雪公主》动画长片，这是个史无前例的创举。《白雪公主》不但成功地翻开了动画史上新的一页，也改写了电影史，由此迪斯尼王国确立了自己不可替代的位置。《白雪公主》的诞生标志着动画片由短片发展成为独立的大型作品，1998年该片被美国电影协会选为20世纪美国百部经典名片之一。迪斯尼于1940年拍摄了第二部动画长片《木偶奇遇记》，改编自意大利作家科洛迪的同名童话故事，获第十三届奥斯卡两项大奖，被誉为迪斯尼最完美的动画之一；同年拍摄的《幻想曲》（图1-19）是世界上最早使用立体声的电影，在这部音乐动画电影中迪斯尼首次把焦点聚集在音乐上，它是影坛首次尝试将音乐和美术相结合，以美术来诠释音乐的作品，被认为是动画史上“永远不会随时间消逝的瑰宝”；1942年拍摄的《小鹿班比》也被视为迪斯尼当时集大成的最优秀的动画影片。



1-19 选自动画《幻想曲》

中国动画的开创和初步发展比较特殊，是在参照美国的动画创作样式并结合自身条件的背景下发展起来的，基本上开创与初步发展同时进行，并无明确的分界线。中国动画的创始人万氏兄弟（万籁天、万古蟾、万超尘）在极其艰难的条件下，于1926年摄制了中国第一部动画片《大闹画室》，揭开了中国动画史的第一页。紧接着在1930年又摄制出《纸人捣乱记》，此后在1931年到1933年期间，万氏兄弟坚持不懈地致力于中国动画的创作。在反对日本帝国主义和左翼文化运动的影响下，万氏兄弟拍摄了大量的抗日作品，如《血钱》、《航空救国》、《民族痛史》、《新潮》和提倡国货的《国货年》、《漏洞》，以及一些儿童寓言片《鼠与蛙》、《飞来祸》、《龟兔赛跑》等20余部黑白动画短片。1935年万氏兄弟在明星影片公司配合下创作了中国第一部有声动画短片《骆驼献舞》，对中国动画电影的发展产生重大影响。1941年万氏兄弟创作了中国第一部动画长片，即由王乾白根据小说《西游记》改编的《铁扇公主》，它将中国山水画搬上银幕，第一次让静止的山水动起来，富有浓郁的民族特色。《铁扇公主》发行到东南亚和日本地区，并受到人们的热烈欢迎，为中国动画走向国际作了很好的铺垫。在世界电影史上，《铁扇公主》成为美国的《白雪公主》、《小人国》和《木偶奇遇记》之后的第四部大型动画影片，标志着当时中国的动画艺术已经接近世界先进水平。

（三）动画的繁荣时期

1950—1980年是动画的繁荣时期。动画繁荣期的主要特点是二战后世界动画创作的复苏，动画的种类空前丰富，各种动画样式已趋向成熟。

二战结束后，迪斯尼公司几乎每年都推出一部由经典童话和寓言改编的动画片，如《仙履奇缘》、《爱丽丝梦游仙境》、《小姐与流氓》、《睡美人》等。其他的动画制作公司在迪斯尼公司的排挤之下纷纷关门停业，迪斯尼公司成为这一时期动画电影业的霸主。

日本东映动画于1956年成立，日本的动画得到进一步的发展，开始了自己的动画创作道路。1958年日本电影史上第一部长篇彩色动画片《白蛇传》（图1-20）正式公映，这不仅是“东映动画”的第一部彩色动画电影，而且是对日后日本动漫影响最为深远的动画电影。在这一时期，宫崎骏立志进入动漫创作的领域并于数年后如愿，他参与制作的第一部作品就是《汪汪忠臣藏》，随后创作了《格利佛宇宙旅行》。1965年的《太阳王子-荷鲁斯大冒险》令宫崎骏得到名监制高田勋的赏识，从此佳作不断推出，为日后成立“吉卜力工作室”打下了坚实的基础。《太阳王子-荷鲁斯大冒险》成为日本动画的转折点，是摆脱传统风格与开创未来形式的里程碑。这套动画同时被视为突破传统动画风格的第一大作，同时也为后来日本动画“原创化”、“渐进式动画”打下基础。另一位受东映动画影响的是日本“动漫之神”手冢治虫。作为东映动画最辉煌的明星之一，手冢治虫早在东映动画成立之前已经发表了《新宝岛》、《铁臂阿童木》等脍炙人口的作品，在东映动画成立后不久，手冢治虫便成为了东映动画的原画设定师，并开始实现他多年以来的梦想——将漫画改编成为动画。正是从这个时候开始，日本动漫界“将热门漫画改编成为动画”的产业风格正式出现，使日本成为建立在漫画基础上的动画帝国，动漫结合的新经营模式使得日本动漫产业日益强大。

中国的动画片在这个时期开始了民族风格道路的探寻。1957年上海美术电影制片厂建立时，中国动画人已发展到两百多人。有万籁鸣、万古蟾、万超尘、钱家骏、虞哲光、章超群、雷雨、金近、马国良、包蕾等一大批著名艺术家、文学家先后加入到这一行列当中，为中国的动画事业发展做出了巨大的贡献。中国动画艺术家从中国传统文化艺术当中汲取营养，为己所用，力求表现中国独有的风格，并取得了骄人的成绩。在动画片《骄傲的将军》（图1-21）当中，场景安排上强调舞台感和空间感，片中人物造型及音乐都借鉴了京剧的许多因素，颇有特色，对当时的民族化探索起了极大的鼓舞作用。与此同时，中国的动画艺术家们积



1-20 选自动画《白蛇传》



1-21 选自动画《骄傲的将军》