

全国高等院校艺术设计专业
“十二五”规划教材

总主编
林家阳



动画造型设计

黎贯宇 编著



第一章	动画造型的基础概念	010
第一节	动画造型的基本概念	011
第二节	动画造型的历史和发展	012
第三节	影响动画造型的艺术家	014
第四节	构成动画造型的基本要素	019
第五节	动画造型的设计原则和评价标准	021
第二章	动画造型设计与训练	024
第一节	Q 版动画造型	025
1.	课程要求	025
2.	设计案例一 ——皮克斯作品	026
3.	设计案例二 ——具有代表性的同类作品	030
4.	知识点	032
1)	Q 版动画造型的比例关系	032
2)	Q 版动画造型的表情设计	037
3)	Q 版动画造型的动作设计	041
4)	Q 版动画造型的服装设计	042
5.	实践程序	045
6.	图案库相关参考资料和信息	047
第二节	正常版动画造型	051
1.	课程要求	051
2.	设计案例一 ——大友克洋作品（引领性）	052
3.	设计案例二 ——具有代表性的同类作品（可比性）	054
4.	知识点	056
1)	正常版动画造型的比例关系	056
2)	正常版动画造型的头部设计	059
3)	正常版动画造型的动作设计	062
4)	正常版动画造型的服装设计	074
5)	正常版动画造型的色彩设计	078
5.	实践程序	080
6.	图库、相关参考资料和信息	082
第三节	另类版动画造型	084
1.	课程要求	084
2.	设计案例一 ——蒂姆·伯顿作品（引领性）	085
3.	设计案例二 ——具有代表性的同类作品（可比性）	088



4. 知识点	092
1) 另类版动画造型的设计方法	092
2) 另类版动画造型的道具设计	093
5. 实践程序	095
6. 图库、相关参考资料和信息	097
第四节 吉祥物造型设计	099
1. 课程要求	099
2. 设计案例一 ——奥运会吉祥物设计作品（引领性）	100
3. 设计案例二 ——具有代表性的同类作品（可比性）	103
4. 知识点	106
1) 吉祥物造型的原型选取	106
2) 吉祥物造型的设计	107
3) 吉祥物造型的色彩设计	108
5. 实践程序	109
6. 图库、相关参考资料和信息	112
第五节 动画字体设计	116
1. 课程要求	116
2. 设计案例一 ——迪斯尼字体设计作品（引领性）	116
3. 设计案例二 ——具有代表性的同类作品（可比性）	118
4. 知识点	120
1) 动画中的字体设计	120
2) 动画字体在动画中的运用	121
3) 动画字体设计的趣味性	122
5. 实践程序	123
6. 图库、相关参考资料和信息	124
第三章 欣赏与分析	126
第一节 中国动画造型	127
第二节 日本动画造型	130
第三节 美国动画造型	133
第四节 法国动画造型	136
第五节 英国动画造型	138
第六节 其他国家动画造型	141
参考书目	143
后记	144

编

林家阳

全国高等院校艺术设计专业
“十二五”规划教材

动画造型设计

黎贯宇 编著



中国轻工业出版社

全国百佳图书出版单位

图书在版编目 (CIP) 数据

动画造型设计 / 黎贯宇编著. — 北京 : 中国轻工业出版社, 2014.1

ISBN 978-7-5019-9339-0

I. ①动… II. ①黎… III. ①动画-造型设计 IV. ①J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字 (2013) 第265210号

责任编辑: 毛旭林

策划编辑: 李 颖 毛旭林

责任终审: 张乃束

版式设计: 上海市原创设计大师工作室

封面设计: 刘 斌

责任校对: 晋 洁

责任监印: 胡 兵 张 可

出版发行: 中国轻工业出版社 (北京东长安街6号, 邮编: 100740)

印 刷: 北京顺诚彩色印刷有限公司

经 销: 各地新华书店

版 次: 2014年1月第1版第1次印刷

开 本: 870×1140 1/16 印张: 9

字 数: 260千字

书 号: ISBN 978-7-5019-9339-0

定价: 48.00 元

邮购电话: 010-65241695 传真: 65128352

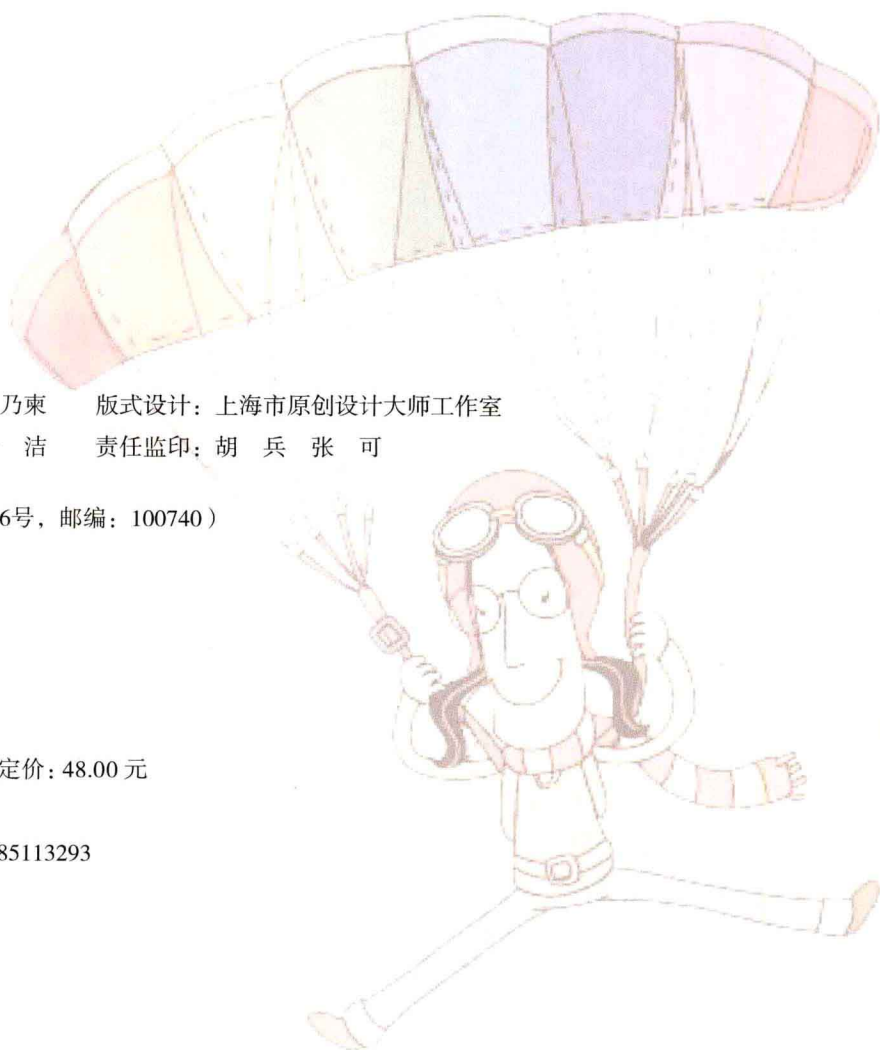
发行电话: 010-85119835 85119793 传真: 85113293

网 址: <http://www.chlip.com.cn>

Email: club@chlip.com.cn

如发现图书残缺请直接与我社邮购联系调换

130626J2X101ZBW



编审委员会

顾问委员会

尹定邦 广州白马公司董事顾问

迈克尔·埃尔霍夫 (Michael Erlhoff)

德国科隆国际设计学院 (Kolen International School Of Design) 创始院长

官政能 台湾实践大学教授/副校长

林学明 广东集美组总裁

学术委员会

尹小兵	王英海	王效杰	王 敏	付中承	申明远	刘 宁	刘瑞武	孙敬忠	何晓佑
吴继新	吴 翔	吴耀华	张来源	张美兰	李友友	李文跃	李 克	杜 莉	杜世禄
陈文龙	陈鸿俊	周利群	赵 燕	赵志君	姚 强	姜 鸣	桂元龙	顾 逊	夏万爽
徐 江	徐 南	徐征野	郭文志	黄春波	彭 亮	廖 军			

专家委员会

丁 勇	丁跃华	于会见	于晓芸	马玉锐	马 昀	马牧群	丰春华	王 文	王东辉
王有川	王安霞	王志勇	王贤章	王明道	王建国	王海燕	王继水	王继平	王清海
王景慧	王献文	王德聚	韦 国	韦剑华	方四文	文 红	尹传荣	尹春洁	邓 军
邓 凯	邓学峰	孔令科	叶国丰	叶柏风	田 正	丛 鹏	冯 凯	邢 燕	朱 霖
乔 璐	任学超	刘卫国	刘永业	刘永福	刘君政	刘 国	刘 彦	刘洪波	刘 洵
刘爱青	刘 爽	刘淑婷	刘鲁平	关金国	江广城	江 文	许淑燕	汪 梅	苏大椿
苏子东	杜玉平	杜 军	李 伟	李志红	李若梅	李茂虎	李 欣	李 波	李桂付
李 娅	李爱红	李 涵	李 斌	李新天	李群英	杨功元	杨 扬	杨 帆	杨丽娟
杨建宏	肖卓萍	肖 欣	时 思	吴纪伟	岑志强	余 莉	余克敏	谷高潮	冷建军
冷 眉	宋志春	宋连凯	张丹丹	张立学	张苏中	张 利	张现林	张建松	张 勇
张 航	张 浩	张理晖	张 鸿	张新武	陆天奕	陆立颖	陆君玖	陈 广	陈子达
陈民新	陈庆奎	陈 彧	陈艳麒	陈晓莉	陈 铭	陈敬良	邵永红	林俐达	林 勇
林 涛	武建林	罗南林	罗润来	周向一	周 勇	周海涛	周静伟	郑丽萍	郑祎峰
封美言	赵 婧	赵瑞波	赵德全	胡国锋	胡明宝	胡美香	施荣华	闻建强	洪 波
贺万里	耿 强	莫 钧	索昕煜	贾银燭	夏文秀	钱志扬	钱明学	徐伟雄	翁志承
栾清涛	高金康	郭弟强	唐廷强	黄 远	黄 健	黄穗民	黄耀成	曹永智	曹 俊
脱忠伟	康 强	章滇予	梁小民	梁 萍	彭一清	彭芝娟	董 干	蒋雍君	傅颖哲
童铎彬	曾 强	谢 群	雷珺麟	虞建中	路铠铭	路照林	鲍丽雯	蔡炳云	蔡恭亦
管学理	廖荣盛	漆小平	谭浩楠	颜传斌	潘祖平	薛华培	薛志雄	薛 刚	戴丕昌
戴裕崑	戴 巍	魏庆葆							



中国的艺术设计教育起步于 20 世纪 50 年代，改革开放以后，特别是 90 年代进入一个高速发展的阶段。由于学科历史短，基础弱，艺术设计的教学方法与课程体系受苏联美术教育模式与欧美国家 20 世纪初形成的课程模式影响，导致了专业划分过细，过于偏重技术性训练，在培养学生的综合能力、创新能力等方面表现出突出的问题。

随着经济和文化的大发展，社会对于艺术设计专业人才的需求量越来越大，市场对艺术设计人才教育质量的要求也越来越高。为了应对这种变化，教育部将“艺术设计”由原来的二级学科调整为“设计学”一级学科，既体现了对设计教育的重视，也体现了把设计教育和国家经济的发展密切联系在一起。因此教育部高等学校设计学类专业教学指导委员会也在这方面做了很多工作，其中重要的一项就是支持教材建设工作。此次由设计学类专业教指委副主任林家阳教授担纲的这套教材，在整合教学资源、结合人才培养方案，强调应用型教育教学模式、开展实践和创新教学，结合市场需求、创新人才培养模式等方面做了大量的研究和探索；从专业方向的全面性和重点性、课程对应的精准度和宽泛性、作者选择的代表性和引领性、体例构建的合理性和创新性、图文比例的统一性和多样性等各个层面都做了科学适度、详细周全的布置，可以说是近年来高等院校艺术设计专业教材建设的力作。

设计是一门实用艺术，检验设计教育的标准是培养出来的艺术设计专业人才是否既具备深厚的艺术造诣、实践能力，同时又有优秀的艺术创造力和想象力，这也正是本套教材出版的目的。我相信本套教材能对学生们奠定学科基础知识、确立专业发展方向、树立专业价值观念产生最深远的影响，帮助他们在以后的专业道路上走得更长远，为中国未来的设计教育和设计专业的发展注入正能量。

教育部高等学校设计学类专业教学指导委员会主任

中央美术学院 教授 / 博导 谭平

2013 年 8 月

谭平



建设“美丽中国”、“美丽乡村”的内涵不仅仅是美丽的房子、美丽的道路、美丽的桥梁、美丽的花园，更为重要的内涵应该是贴近我们衣食住行的方方面面。好比看博物馆绝不只是看博物馆的房子和景观，而最为重要的应该是其展示的内容让人受益，因此“美丽中国”的重要内涵正是我们设计学领域所涉及的重要内容。

办好一所学校，培养有用的设计人才，造就出政府和人民满意的设计师取决于三方面的因素，其一是我们要有好的老师，有丰富经历的、有阅历的、理论和实践并举的、有责任心的老师。只有老师有用，才能培养有用的学生；其二是有一批好的学生，有崇高志向和远大理想，具有知识基础，更需要毅力和决心的学子；其三是连接两者纽带的，具有知识性和实践性的课程和教材。课程是学生获取知识能力的宝库，而教材既是课程教学的“魔杖”，也是理论和实践教学的“词典”。“魔杖”即通过得当的方法传授知识，让获得知识的学生产生无穷的智慧和智慧，使学生成为文化创意产业的使者。这就要求教材本身具有创新意识。本套教材包括设计理论、设计基础、视觉设计、产品设计、环境艺术、工艺美术、数字媒体和动画设计八个方面的50本系列教材，在坚持各自专业的基础上做了不同程度的探索和创新。我们也希望在有限的纸质媒体基础上做好知识的扩充和延伸，通过教材案例、欣赏、参考书目和网站资料等起到一部专业设计“词典”的作用。

为了打造本套教材一流的品质，我们还约请了国内外大师级的学者顾问团队、国内具有影响力的学术专家团队和国内具有代表性的各类院校领导和骨干教师组成的编委团队。他们中有很多人已经为本系列教材的诞生提出了很多具有建设性的意见，并给予了多方面的指导。我相信以他们所具有的国际化教育视野以及他们对中国设计教育的责任感，这套教材将为培养中国未来的设计师，并为打造“美丽中国”奠定一个良好的基础。

教育部职业院校艺术设计类专业教学指导委员会主任

同济大学 教授 / 博导 林家阳

2013年6月



我在这些年的动画专业教学和实践中发现，学生的动画造型设计普遍存在风格上迷失于欧美或者日本的问题，很难找到带有本民族特色的设计风格。同时存在着“技术”和“思维”分裂的现象，“眼高手低”导致学生在实践中缺乏对专业技能和设计思维进行统一运用，特别是在设计创新上，盲目“搬抄”而缺乏主动思维。在高职教育中，更需要进行以设计实训、操练实战思维、提升专业认知和技能为目的的打通性学习。

同时，近几年中国动画行业的发展，决定了动画市场对人才的需求，由前些年大量需要中期人员转向了前期创作型人才。这一转变，直接影响高校培养人才计划，许多学校的配套课程从原来注重原动画、运动规律转变为加大动画造型、分镜头设计等课程的比重。

授课的重点也从以前的规律性研究转向更多创造性研究。同时，更加注重培养动手能力和设计思维相结合，而不是单纯地培养熟练掌握造型规律、画出来的造型千篇一律、去掉头发和装饰都是一种模板的中期人员。所以，结合行业状况，在编写教材时我侧重了以下内容。

1. 根据行业现况，加大了教授实践内容的比重。
2. 大部分动画造型设计教材，只是注重动画的一部分，更多的精力放在讲解动画造型的基本规律，本教材以设计为中心词汇，重点培养学生用动画的语言传达设计的思路。
3. 利用动画的语言，更好地融合中国传统元素与现代时尚元素。
4. 对于以前其他教材较少涉及的动画字体设计和道具设计，在本教材中也安排了专门的章节讲解。
5. 吉祥物设计作为动画造型设计的支类，在本书中也有一个章节讲解。

在本教材的编写过程中，林家阳老师、孙立军老师、申明远老师、袁艳艳同学给予了很多帮助，在此表示感谢。鉴于能力和时间所限，努力和愿望间尚存一段距离，此举意在抛砖，以求证于方家。

黎贯宇
2013年6月



课时安排

建议课时64

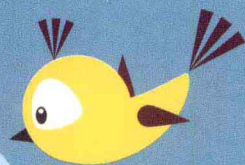
章节	课程内容	课时
第一章 动画造型的基础概念 (5课时)	一、动画造型的基本概念	1
	二、动画造型的历史和发展	1
	三、影响动画造型的艺术家	1
	四、构成动画造型的基本要素	1
	五、动画造型的设计原则和评价标准	1
第二章 动画造型设计与训练 (50课时)	一、Q版动画造型	
	1. 设计案例	3
	2. 知识点	4
	3. 实践程序	4
	二、正常版动画造型	
	1. 设计案例	4
	2. 知识点	5
	3. 实践程序	4
	三、另类版动画造型	
	1. 设计案例	2
	2. 知识点	3
	3. 实践程序	4
	四、吉祥物造型设计	
	1. 设计案例	3
	2. 知识点	4
	3. 实践程序	3
	五、动画字体设计	
	1. 设计案例	2
	2. 知识点	3
	3. 实践程序	2
第三章 欣赏与分析 (9课时)	一、中国动画造型	2
	二、日本动画造型	2
	三、美国动画造型	2
	四、法国动画造型	1
	五、英国动画造型	1
	六、其他国家动画造型	1



第一章	动画造型的基础概念	010
第一节	动画造型的基本概念	011
第二节	动画造型的历史和发展	012
第三节	影响动画造型的艺术家	014
第四节	构成动画造型的基本要素	019
第五节	动画造型的设计原则和评价标准	021
第二章	动画造型设计与训练	024
第一节	Q 版动画造型	025
1.	课程要求	025
2.	设计案例一 ——皮克斯作品	026
3.	设计案例二 ——具有代表性的同类作品	030
4.	知识点	032
1)	Q 版动画造型的比例关系	032
2)	Q 版动画造型的表情设计	037
3)	Q 版动画造型的动作设计	041
4)	Q 版动画造型的服装设计	042
5.	实践程序	045
6.	图案库相关参考资料和信息	047
第二节	正常版动画造型	051
1.	课程要求	051
2.	设计案例一 ——大友克洋作品（引领性）	052
3.	设计案例二 ——具有代表性的同类作品（可比性）	054
4.	知识点	056
1)	正常版动画造型的比例关系	056
2)	正常版动画造型的头部设计	059
3)	正常版动画造型的动作设计	062
4)	正常版动画造型的服装设计	074
5)	正常版动画造型的色彩设计	078
5.	实践程序	080
6.	图库、相关参考资料和信息	082
第三节	另类版动画造型	084
1.	课程要求	084
2.	设计案例一 ——蒂姆·伯顿作品（引领性）	085
3.	设计案例二 ——具有代表性的同类作品（可比性）	088



4. 知识点	092
1) 另类版动画造型的设计方法	092
2) 另类版动画造型的道具设计	093
5. 实践程序	095
6. 图库、相关参考资料和信息	097
第四节 吉祥物造型设计	099
1. 课程要求	099
2. 设计案例一 ——奥运会吉祥物设计作品（引领性）	100
3. 设计案例二 ——具有代表性的同类作品（可比性）	103
4. 知识点	106
1) 吉祥物造型的原型选取	106
2) 吉祥物造型的设计	107
3) 吉祥物造型的色彩设计	108
5. 实践程序	109
6. 图库、相关参考资料和信息	112
第五节 动画字体设计	116
1. 课程要求	116
2. 设计案例一 ——迪斯尼字体设计作品（引领性）	116
3. 设计案例二 ——具有代表性的同类作品（可比性）	118
4. 知识点	120
1) 动画中的字体设计	120
2) 动画字体在动画中的运用	121
3) 动画字体设计的趣味性	122
5. 实践程序	123
6. 图库、相关参考资料和信息	124
第三章 欣赏与分析	126
第一节 中国动画造型	127
第二节 日本动画造型	130
第三节 美国动画造型	133
第四节 法国动画造型	136
第五节 英国动画造型	138
第六节 其他国家动画造型	141
参考书目	143
后记	144



第一章

动画造型的基础概念

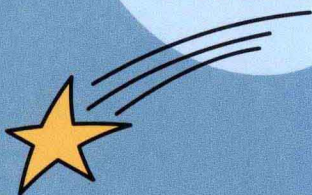
第一节 动画造型的基本概念

第二节 动画造型的历史和发展

第三节 影响动画造型的艺术家

第四节 构成动画造型的基本要素

第五节 动画造型的设计原则和评价标准





动画的英文是“Animation”，这一词源自于拉丁文字根的 anima，意思为灵魂；动词 animate 是赋予生命，引申为使某物活起来的意思。所以 animation 可以解释为使原本不具生命的东西像获得生命一般的活动。现在广义的动画是把一些原先不活动的东西，经过影片的制作与放映，变成活动的影像，即为动画。“动画”的中文叫法应该说是源自日本。



第一节 动画造型的基本概念

动画造型设计是动画片制作过程中一个非常重要的环节，动画造型是一部动画片的基础，是动画设计师根据剧中人物的性格特征设计的符合动画制作的技术，风格要求并吸引观众的造型，一部动画片给我们留下印象深刻的往往是片中生动而幽默的角色形象。动画造型还会直接影响到角色以后的动作设计，例如图 1-1《米老鼠和唐老鸭》中米奇的动作设计很夸张，动作幅度特别大，这和片子的风格是分不开的。动画造型设计是指对动画片中所有的角色形象，服装，服饰，道具以及特殊的效果等进行形象创作和设定，例如图 1-2《水浒》的造型设定。

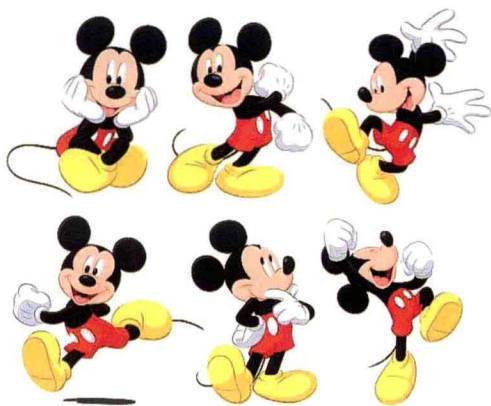


图1-1 《米老鼠和唐老鸭》/ 迪斯尼 / 1924



图1-2 《水浒》/ 黎贵宇 / 2004

动画的绘画风格不仅仅只有单线平涂这一形式，例如图 1-3 中国传统的的水墨画《小蝌蚪找妈妈》、图 1-4 黏土动画《小鸡快跑》。



图1-3 《小蝌蚪找妈妈》/ 水墨动画
上海美术电影制片厂 / 1961



图1-4 《小鸡快跑》/ 黏土动画 皮特·罗德 尼克·帕克 / 英国 / 2000



第二节 动画造型的历史和发展

动画造型最早可以追溯到距今 25000 年的旧石器时代，人们用笔或石块在岩壁上绘制。17 世纪，传教士阿塔纳斯·珂雪发明了“魔术幻灯”，如图 1-5。“魔术幻灯”是个铁箱，里面放盏灯，在箱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，经由灯光通过玻璃和透镜，图案会投射在墙上。魔术幻灯流传、演变到今天，已经变成了一种放映工具——投影机。

1824 年，英国人皮特·马克·罗杰特发现“视像暂留”原理，即如果把一组表现运动细小差别的图像，在同一位置进行快速、连续性地显示，在人们的眼里就会是完全逼真的动作形象。1825 年，英国人约翰·A·派里司发明了“幻盘”，如图 1-6，最早是一个两面画着画的硬纸盘，“幻盘”的一面画着小鸟，另一面画着鸟笼，快速旋转硬纸盘，就看到小鸟好像是被关在鸟笼里了。1828 年，比利时科学家约瑟夫·普拉托发明了——转盘活动影像镜图。1832 年，比利时科学家约瑟夫·普拉托发明了“诡盘”，如图 1-7 动画片，它是故事电影最原始的状态，也是动画电影最原始的状态。1834 年，英国人威廉·乔治发明了 daedaleum，也就是后来市面上的西洋镜，如图 1-8，它是把画画在转筒壁上，使观看效果更好，预示着未来影片的雏形。

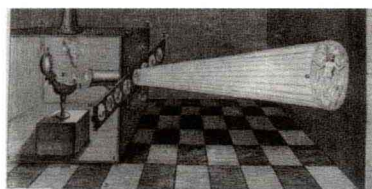


图1-5 魔术幻灯 /
塔纳斯·珂雪 / 17世纪

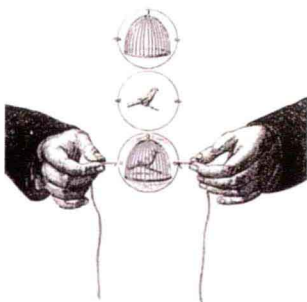


图1-6 幻盘 /
约翰·A·派里司 / 英国 / 1825

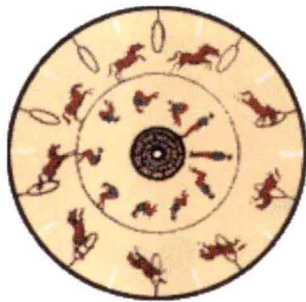


图1-7 诡盘 /
约瑟夫·普拉托 / 比利时 / 1832



图1-8 西洋镜 /
威廉·乔治 / 英国

1873 年，爱德华·穆布里治借助于若干相机和绳子拍摄了一套马在奔跑的微型立体幻影，如图 1-9。1877 年，法国动画片创始人雷诺改进了霍尔纳的“走马盘”，制造了一架用几面镜子拼成圆鼓形的“活动视镜”，当这种很简陋的机器逐渐变得完善以后，就在 1888 年创作了他的“光学影戏机”。

1888 年，一部连续动画片的记录仪器“妙透镜”（mutoscope），如图 1-10，诞生于爱迪生的实验室。它是机器化的“手翻书”。

1906 年，美国漫画家詹姆士·斯图尔特·布莱克顿制作了历史上的第一部动画片《滑稽脸上的幽默相》，如图 1-11。1913 年，美国人拉夫·巴瑞在成立的动画公司里将连环画以动画形式放映出来。1914 年，美国人伊尔·赫

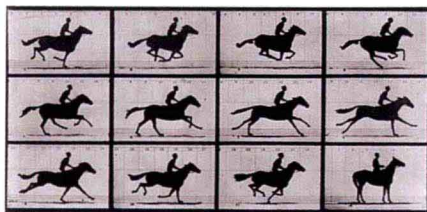


图1-9 马奔跑 /
爱德华·穆布里治 / 英国 / 1873年



图1-10 妙透镜 /
爱迪生 / 1888

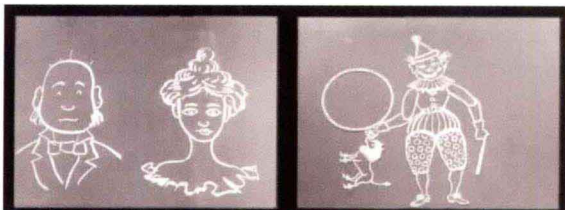


图1-11 《滑稽脸上的幽默相》/
世界上第一部动画 / 美国 / 1906

德发明透明的赛璐珞胶片，这种胶片用以取代原先制作动画的动画纸。同年，麦凯推出动画史上著名的代表作《恐龙葛蒂》，如图 1-12，这是一部真人和动画完美结合的影片。1915 年，马克斯佛莱雪一发明了“转描机”，他在 1916 年到 1929 年创作的《墨水瓶人》和《小丑可可》，就是利用转描机和赛璐珞胶片结合的作品。1918 年，温瑟·麦凯制作了电影史上第一部以动画表现的纪录片《路斯坦尼雅号之沉没》，如图 1-13，该片是麦凯针对德国，支持美国参加一战而做，在当时是一个创举。1919 年，菲力猫，如图 1-14 在 Pat Sullivan 公司的 Otto Messmer 的孕育下在《猫的闹剧》中首次登台，并在此后长达 10 年的时间里成为最受欢迎的卡通明星。菲力猫因此成为美国首只商品卡通角色。

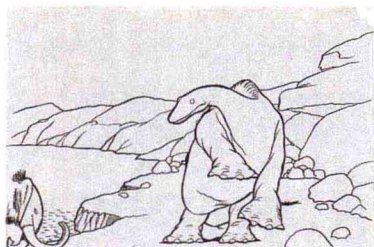


图1-12 《恐龙葛蒂》/ 伊尔·赫德 / 美国 / 1914

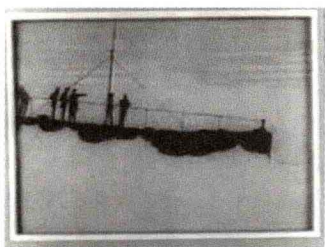


图1-13 《路斯坦尼雅号之沉没》/ 温瑟·麦凯



图1-14 菲力猫 / 新泽西·奥托·梅斯默

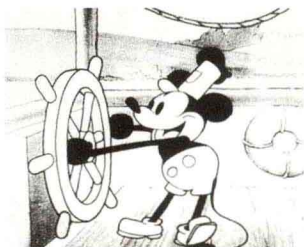


图1-15 《蒸汽船威利号》/ 美国 / 1928

1937 年，沃尔特·迪斯尼出品世界上第一部有剧情的长篇动画电影《白雪公主》，如图 1-17，并获得奥斯卡特别成就奖。1940 年，沃尔特·迪斯尼出品世界第一部使用立体音响的电影《幻想曲》，如图 1-18。1994 年迪斯尼利用了当时最先进的 2D 动画技术推出《狮子王》。如图 1-19，计算机在动画形象制作方面已经占主导地位。1995 年，好莱坞推出首部全电脑制作动画《玩具总动员》。

2010 年，以 3D 虚拟影像撷取摄影科技拍摄的《阿凡达》为代表的立体动画、以尖端飞行模拟器为代表的虚拟现实甚至增强现实技术，都形成了数字信息对真实环境的再造。

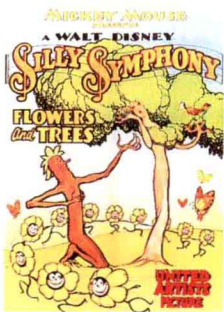


图1-16 《花与树》/ 1932



图1-17 《白雪公主》/ 美国 / 1937



图1-18 《幻想曲》/ 沃尔特·迪斯尼 / 美国 / 1940



图1-19 《狮子王》/ 迪斯尼 / 美国 / 1994



第三节 影响动画造型的艺术家

温瑟·麦凯，如图 1-20（1871—1934）美国动画之父，是动画电影史上首位大师级人物。

派特·苏利文、奥图·梅斯麦：1919 年，派特·苏利文公司的奥图·梅斯麦孕育的菲力猫在《猫的闹剧》中首次登台。菲力猫也是首只成为商品的卡通角色。

弗莱舍兄弟，一共 5 个，一起合作，从美国动画草创期走入黄金期，弗莱舍兄弟在美国动画史上持续的时间更长、影响更大，作用更深远，对我们来说也更熟悉，经典的有《贝蒂波普》和《大力水手》。

沃尔特·迪斯尼，如图 1-21：（Walt Disney, 1901—1966），美国动画制片人。他的卡通人物，包括米老鼠和唐老鸭。迪斯尼将色彩引进了他的卡通中。1937 年，他制作了《白雪公主和七个小矮人》第一部完整的动画卡通片。接下来有《幻想曲》（1940 年）、《木偶奇遇记》（1940 年）、《小鹿斑比》（1942 年）、《灰姑娘》（1950 年）及《睡美人》（1959 年）等。

休·哈曼和鲁道夫·伊辛，华纳动画的先导者，1929 年，休·哈曼和鲁道夫·伊辛带着他们创作的《会说话的墨水人波斯蔻》来到华纳公司，波斯蔻可以说是华纳最早的动画角色。1931 年，鲁道夫独立执导动画系列《欢乐小旋律》，1933 年休·哈曼和鲁道夫·伊辛跳槽到米高梅公司，成为了米高梅动画制作的开创者。

特克斯·艾弗里，1935 年加入华纳，以“疯狂与思维怪异”著称，他那种接近现在“无厘头”的搞怪动画表现手法奠定了华纳动画的基本风格，被喻为华纳史上最伟大的动画导演。

弗里兹·弗里伦，生于密苏里州堪萨斯城，1924 年进入电影界，1930 年进入华纳影片公司，1936 年他与大卫·H·德帕迪共同创办了隶属于华纳公司的德帕迪－弗里伦有限公司，后独立制作动画片，成功为电视台制作了许多系列动画片，其他主要有《海盗山姆》、《松鼠又来了》、《挨打的狗》、《波斯猫协奏曲》、《鲁宾逊漂流记》等。1995 年 5 月去世。

查克·琼斯，如图 1-22，被喻为是“好莱坞最伟大的动画大师”之一。1936 年，琼斯成为了 Leon Schlesinger 工作室的一名专职动画师，不久，公司便被华纳兄弟公司并购。在这期间，琼斯帮助华纳兄弟公司创造了众多家喻户晓的经典动画人物，诸如兔八哥、达芙鸭以及三只小猪等。在加盟米高梅公司后，琼斯创造出了全球的孩子们所熟悉和喜爱的经典动画系列——《猫和老鼠》。

乌布·伊沃克斯（Ub Iwerks，1901 年 3 月 24 日—1971 年 7 月 7 日），美国著名导演沃尔特·迪斯尼的老友和最早的伙伴，如图 1-23。与和沃尔特·迪斯尼其兄洛伊·迪斯尼（Roy O. Disney）一同创办了世界著名的华

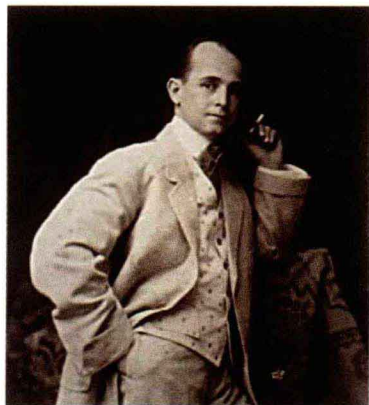


图1-20 温瑟·麦凯 / 美国 / 1871—1934



图1-21 沃尔特·迪斯尼 / 美国 / 1901—1966



图1-22 查克·琼斯 / 美国 / 1912—2002