

林家阳 总主编



谭吉武 李文 主编

动画概论

DONGHUA GAILUN

 中国美术学院出版社

责任编辑：孟海江
执行编辑：周 赟
图书制作：宏图文化
特约编辑：张荣昌
艺术顾问：林家阳
装帧设计：张嬿雯
责任校对：杨轩飞
责任出版：张荣胜

图书在版编目（C I P）数据

动画概论 / 谭吉武, 李文主编. — 杭州: 中国美术学院出版社, 2020.6 (2025.9 重印)

ISBN 978-7-5503-2116-8

I . ①动… II . ①谭… ②李… III . ①动画—概论—高等学校—教材 IV . ① J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字（2019）第 253502 号

动画概论

谭吉武 李文 主编

出品人：祝平凡

出版发行：中国美术学院出版社

地 址：中国·杭州南山路 218 号 / 邮政编码：310002

网 址：<http://www.caapress.com>

经 销：全国新华书店

印 刷：北京荣玉印刷有限公司

版 次：2020 年 6 月第 1 版

印 次：2025 年 9 月第 5 次印刷

印 张：8

开 本：889 mm × 1194 mm 1/16

字 数：200 千

印 数：18001—23000

书 号：ISBN 978-7-5503-2116-8

定 价：52.00 元

版权所有·违者必究

序 言

FOREWORD

专业——高校根据社会的专业分工而设立的学业类别，是知识学习的边界。一个人要想把本专业的知识学精学通，需要有对专业的高度认识和对知识的熟练掌握。只有做到熟悉学习方法和路径，才能做到一通百通。在科技高速发展的今天，我们强调学科交叉、多才多艺，强调每个人都应该树立无边界学习的理念，即“进校前有专业，进校后要通学”。平面（视觉设计）、立体（产品和工业设计）、空间（室内、建筑、景观）、时尚（服饰、数字媒体）的交叉，只是同类专业的互补，而文、理、艺的交叉才能培养出全面发展的人才。

课程——学校专业教学的科目，包含专业的主体精神，是知识的具体体现。课程的合理性为个人专业知识的建构和实践能力的培养打下了良好基础。美国著名课程与教育专家格兰特·威金斯（Grant Wiggins）提出的“追求理解的教学设计（UbD）”理论，以及在课程体系中的“逆向设计法”，避开了教学设计中的聚焦活动和知识灌输这两大误区，致力于发掘大概念，帮助学生获得持久、可迁移的理解能力，而不是学了却不会用的知识。

该理论被广泛应用于美国大、中、小学的教育课程体系设计中，为人才培养目标进行课程体系的应用技能设计，以证明学生实现了预期的目标。一个好的专业须有课程知识能量的支撑。为什么教育部首先亮红灯的是动画专业？因为该专业的课程结构设置不合理，导致了学生知识的缺失，继而影响了他们的就业与发展。

教材——课程的意志体现并支撑着课程教学。“工欲善其事，必先利其器”，教材是教学最重要的元素，其优劣决定着教学效率的高低。直接影响教学效率的因素有三：一是教师的专业素养，二是教学的配套设施，三是教材的选择。其中，最具有提升空间的就是教材。好的教材，不仅能够使教师在教学过程中有行云流水般的顺畅感，更能确保学生在有限的时间内学到真东西，达到学习目标，让教学事半功倍。

好的教材应具备三种特质：一是课程知识点的科学性；二是教学案例、作业程序的合理性，让学生能创意出好的作品；三是突破纸质教材成本和页数的局限性，通过“相关信息”“相关链接”等拓展内容使学生得到无限的知识与信息。这些特质虽简单却包含着无限的知识能量。

教育部部长陈宝生先生、高教司司长吴岩先生在2018年11月1日的“教育部高等学校教学指导委员会成立大会”上强调了教育重心要重新回归到本科教学上来，并把教材视为教学质量中最为重要的环节。正是在这样的语境下，本套教材实现了教学精神的回归。



教育部高等学校
设计类专业教学指导委员会副主任
同济大学教授 / 博导 林家阳
2018年12月

前言

PREFACE

新理念引领新时代，中国动画的发展需要一代又一代的动画从业人员不断创新与超越。编写一本适合广大应用型本科院校和职业院校的理实一体的《动画概论》教材，是我们在多年教学生涯中常常萌发的构想。在策划本套教材的过程中，经过团队导师们的指导，我们依托多年动画教学及项目实践中积累的经验，对积累的资料进行了系统的分析整理，重新梳理并编写了这部教材。

《动画概论》是动画设计与制作专业的基础理论课程，该课程通过理论讲授与影片分析，全面地向学生介绍从事相关专业所必须了解的动画基本知识。本教材结合应用型本科院校与职业院校动画专业的人才培养特征，以理实一体训练为编写导向，章节内容明晰，训练目的明确，重点难点突出，作业要求清楚，适合动画设计与制作专业技能型人才培养的理实一体教学需要。课程内容包括：

- 一，动画概述：介绍动画的本质与特征、起源与发展、动画的分类等；
- 二，动画制作：介绍动画的制作工具、制作流程等；
- 三，动画的风格流派：美国迪士尼与梦工厂、日本动画以及欧亚其他国家的动画风格流派等。

本书编者长期在高校从事动画专业教学与创作实践，具备系统的理论知识与丰富的教学经验。在编写中结合了多种相关教材的编写体例，突出技能型人才的培养特征，理论知识中配以翔实的最新案例，帮助学习者理解，突破了以往理论教材枯燥乏味的特点，使学生在最新的资讯交流中自觉地获得知识，在作业任务中提高自己的专业素养，对动画形成全面的认知。

当然，由于时间紧迫及编者自身的知识局限，在编写的过程中难免存在诸多不足与问题，恳请广大专家学者批评指正。

此外，本书作者还为广大一线教师提供了服务于本书的教学资源库，有需要者可致电 13810412048 或发邮件至 2393867076@qq.com。

编者

课程计划

CURRICULAR PLAN

章名	章节内容	课时分配	
第一章 动画概述	第一节 动画的本质和特征	1	10
	第二节 动画的起源与发展	3	
	第三节 动画的分类	6	
第二章 动画制作	第一节 动画的制作工具	1	6
	第二节 动画片的制作流程	5	
第三章 动画的风格流派	第一节 中国动画的风格流派	6	20
	第二节 美国动画的风格流派	6	
	第三节 日本动画的风格流派	4	
	第四节 其他国家动画的风格流派	4	
合计		36	

目 录

CONTENTS

第一章 动画概述	1
第一节 动画的本质和特征	2
一、动画的概念	2
二、动画的本质特征	3
三、动画的艺术特征	4
第二节 动画的起源与发展	6
一、动画的起源	6
二、动画片的发展概况	8
三、动画的发展趋势	35
第三节 动画的分类	36
一、按动画的视觉效果分类	36
二、动画的传播途径	45
第二章 动画制作	51
第一节 动画的制作工具	52
一、手绘工具	52
1. 铅笔或自动铅笔	52
2. 彩色铅笔	52
3. 橡皮	52
4. 定位尺	53
5. 动画纸	53
6. 规格框	53
7. 传统手绘使用的工具	53
二、设备	53
1. 拷贝桌	53
2. 镜子	54

3. 动画检验仪	54
4. 摄影设备	54
三、电脑周边设备	54
1. 输入设备	54
2. 绘制设备	54
3. 输出设备	54
四、相关网站和信息链接	55
第二节 动画片的制作流程	56
一、二维手绘动画片制作流程	56
1. 前期策划	56
2. 中期制作	60
3. 后期制作	68
二、三维动画制作流程	68
1. 三维制作技术的发展	68
2. 三维动画制作技术的工作原理	69
3. 三维动画制作流程的中期阶段	70
三、相关网站和信息链接	81
第三章 动画的风格流派.....	83
第一节 中国动画的风格流派	84
一、早期中国动画的风格特征	85
二、繁荣期中国动画的风格特征	86
三、当代中国动画的风格特征	87
第二节 美国动画的风格流派	89
一、美国迪士尼动画的风格特征	90
二、其他动画公司的风格特征	94
第三节 日本动画的风格流派	96
一、系列动画片的风格特征	96
二、影院动画片的风格特性	100

第四节 其他国家动画的风格流派	107
一、加拿大动画	107
二、俄罗斯动画	110
三、南斯拉夫动画	111
附录.....	112
参考文献.....	115
后记.....	116

第一章 动画概述

第一节 动画的本质和特征

第二节 动画的起源与发展

第三节 动画的分类

第一章 动画概述

本章概述

动画作为一种特殊的艺术形式，自诞生以来就受到全世界范围内不同地域、各种年龄层次观众的喜爱。对于动画专业的学生或动画爱好者来说，了解动画的基本特征及动画的起源与发展等知识，是动画创作的理论基础，也是提升动画创作理念与创作方法的必备知识。本章对动画、卡通、美术片等概念进行了深入探讨，追溯动画的起源，对美国、日本、中国、法国、加拿大等代表性国家的动画发展作了详细介绍，从不同角度对各类型动画作品进行深入分析研究。

学习目标

通过对“卡通、动画、美术片”等不同名称及动画特征的学习，厘清动画的基本概念及本质特征；通过对动画发展史的学习，了解动画的起源及世界各国的动画发展概况、发展趋势；通过对不同类型动画的学习，通晓不同类型动画的特点及制作方法。

第一节 动画的本质和特征

课程概况

课程内容	本节主要讲述动画的概念，分析动画的本质特征，并详细分析动画的艺术特征。
训练目的	(1) 了解各国动画发展史中动画的名称演变； (2) 分析动画的本质特征及艺术特征。
重点和难点	重点：理解动画概念的定义核心，并能辨析出动画影片的不同表现形式。 难点：从专业层面剖析动画影片的形式与内容。
作业要求	赏析《幻想曲》《百变狸猫》《牧笛》等动画影片，分析动画影片的不同表现形式及特点。

动画是一门综合艺术，对动画的本质和定义，不同国家、不同时代的学者在特定的时间和空间里持有不同的理解和解释。新时代的科学技术水平不断发展，动画的创作理念、创作技术及表现形式层出不穷，动画的类型也随之变化，但对动画的界定核心依然是逐格拍摄对象并连续播放而形成运动的影像艺术。

一、动画的概念

在动画的发展史中，世界各国对于“动画”曾有不同的名称，其中代表性的名称有如下几种。

第一种是“卡通(Cartoon)”。该名称起源于美国，意思是用绘画的语言讲述故事的电影形式，指非真人电影、活动的漫画。卡通电影的绘画风格比较简单，充满讽刺幽默的漫画意味。

第二种是“动画”。“动画”一词源自日本。第二次世界大战前，日本将以线条描绘的漫画作品称为“动画”；第二次世界大战后，开始用绘画、木偶等形式制作的影片统称为“动画”。

第三种是“美术片”。在中国，上海美术电影制片厂成立后，生产了大量的动画作品，人们习惯将这些动画片、木偶片、剪纸片等统称为“美术片”。《中国大百科全书·电影卷》中对“美术片”这个名称的解释是：中国对应于“Animation”的称谓。美术片以绘画、剪纸、木偶等造型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特点，而运用夸张、变形的手法，借助幻想、想象、象征来反映人们的生活和愿望。

第四种是“Animation”，词根源自拉丁文字源“anima”，意思为“灵魂”。animation的动词形式animate，指“使……活起来”，引申为“赋予生命”。Animation指使用逐格拍摄的方法使绘画、木偶等没有生命的事物产生运动，成为一部运动起来的电影。1980年，国际动画协会（ASIFA）在南斯拉夫的首都会议中心对动画名称作了国际化统一命名——Animation。

对“动画”概念的界定，在动画的百年历史中，一直把是否采用逐格制作和记录运动的方式作为标准，所以即便是拍摄真人和实物，只要是逐格摄制的作品，也属于动画。随着计算机技术的不断发展，动画表现形式及类型越来越多样化，业界对动画形成了较认同的一种看法，即动画为逐格拍摄对象并连续播放而形成运动的影像艺术。

二、动画的本质特征

动画具有电影的属性，但又具有独特的自我本质特征。

1. 记录方式

动画影像是用电影胶片、录影带或数字信息等材料载体逐格记录的（图 1-1-1）。逐格记录是动画的本质特征，剪纸、木偶、模型动画等动画形式的共同特点是逐格拍摄记录。随着科技的发展，动画生产、记录载体和传播方式发生了巨大的变化，现代电脑动画虽然没有逐格拍摄的过程，但是在设定“关键帧”（Key Frame）的起点和终点以及必要的参数之后，电脑会自动计算生成逐格帧，其原理依然是逐格制作和逐格记录。

2. “动作”幻觉

动画影片中的“动作”是被创造出来的幻觉，而不是原本存在的。有人称动画为“画出来的运动艺术”，是具有绘画和电影特征的动画艺术，动画更强调的是运动。“动”是动画艺术的核心和本质，掌握动的技巧、动作的规律并以画面形式描绘动的过程，才能赋予动画角色生命力，因此动作是动画中创造的艺术语言。如《幻想曲》等动画片中，千变万化的精彩动作都是动画家创造出来的。动画大师诺曼·麦克拉伦（Norman McLaren）说过：“动画不是‘会动的画’的艺术，而是‘画出来的运动’的艺术。”

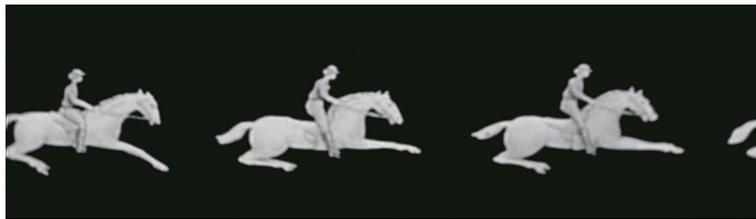


图 1-1-1 “回转画筒”的逐格记录图片 / 埃米尔·雷诺 / 法国 / 1844 年

三、动画的艺术特征

动画是集绘画、摄影、音乐、文学等众多艺术门类于一体的艺术表现形式，它具有多样的艺术特征。

1. 综合性

动画中的绘画、文学、戏剧、摄影、音乐等多种艺术元素和谐而巧妙地融合在一起，形成了动画的综合美感，这是其他艺术形式所没有的。观众在欣赏动画的同时，领略到了绘画、文学、音乐、摄影等艺术综合于一体的美学特征。

2. 假定性

动画的假定性包括内容的假定、时空的假定、角色及动作的假定。

动画中的故事内容都是由创作人员虚拟出来的，创作者不受现实条件的限定，凭借丰富的想象力将现实生活高度想象化。假定性是动画艺术的优势，它使动画艺术具有表现的灵活性，能创造出电影演员无法完成的动作，能创造出独特的时空故事。例如，日本动画作品《百变狸猫》把现实生活中的动物群落虚拟成拥有变身魔法的灵异对象，并与真实的人类及人类生活组合在一起，形成来源

于生活但又将现实生活高度虚拟化的故事内容（图 1-1-2）。

动画作品中的空间是画出来或制作出来的非现实空间，动画作品中的时间观念与实拍电影不同，其中每一个镜头、每一个动作都与现实的时间不同，从而证实了时间上的假定性。例如，动画作品《哈尔的移动城堡》中绘制出的移动城堡以及假定的时空、角色和动作（图 1-1-3）。

3. 形式多样性

动画具有多样的表现形式，常见的有手绘平面动画、剪纸动画、偶动画、沙动画、二维电脑动画、陶土模型动画、三维电脑动画等。动画片的形式和内容能否恰当结合决定了一部作品的成败。例如，中国水墨动画片《牧笛》（图 1-1-4）用中国水墨画的形式表现出江南的小桥流水。幽深的竹林、崎岖的山间小路、砍柴归家的樵夫、层层叠叠的梯田和崇山峻岭与动画片的主题内容结合，呈现出人与自然和谐统一的中国道家哲学思想，达到了内容和形式的完美结合。美国动画长片《圣诞夜惊魂》（图 1-1-5）由陶土模型定态拍摄而成，奇异骇人的陶土模型与天马行空的黑暗逸趣故事结合，成就了一部与众不同的惊悚喜剧，被誉为“动画电影的经典巨著”。



图 1-1-2 《百变狸猫》/高畑勋/日本/1994 年



图 1-1-3 《哈尔的移动城堡》/宫崎骏 / 日本 /2004 年



图 1-1-4 《牧笛》/ 特伟、钱家骏 / 中国 /1963 年



图 1-1-5 《圣诞夜惊魂》/ 蒂姆·伯顿 / 美国 /1993 年

第二节 动画的起源与发展

课程概况

课程内容	本节主要讲述了动画的起源，详细介绍了各个国家动画的发展历程，并根据目前动画的发展概况，分析了动画未来发展的方向。
训练目的	(1) 探索动画的起源； (2) 熟悉各国动画艺术的发展； (3) 熟悉动画现状； (4) 了解动画发展的因素； (5) 分析动画未来发展的走向。
重点和难点	动画从 20 世纪初在世界各国开始萌芽，并逐渐形成各自的风格。其中，美国动画在发展中不断探索和突破，形成成熟的商业发展模式，处在全世界领先地位。其形成的条件，是本节课程内容的重点。 日本、法国、加拿大等国家的动画发展也不甘其后，纷纷探索出各具特色的风格特点。国家的政策、艺术家的来源、当地的创作环境氛围都是促进动画发展的重要因素。这也是本节课程内容学习的难点。
作业要求	(1) 分析美国动画的商业发展模式； (2) 分析美国、日本、法国等国家动画积极发展的原因； (3) 根据动画以往的发展历程，能够对未来发展趋势作出正确的预判。

动画的起源很早，严格来讲，从人类开始记录劳动生产，类似动画的活动就已经产生。在人们的生活生产、茶余饭后的游戏中，产生了一些可以用来演示动画的工具。这些工具被艺术家们加以利用，动画便正式开始活跃于人们的生活中了。影响动画发展的因素有国情、政策以及艺术家们追求的风格等，因此各国动画的发展历史和方向不尽相同。美国、日本、加拿大、法国等国家的动画在其发展史上走的路线、风格都各具特色。本节将根据各国动画的发展概况，介绍各国动画的发展历史。

一、动画的起源

很久以前，人们通过画作记录自己的生活和劳动。随着人类文明的进步，人们对画作的要求越来越高，逐渐不再满足于记录一瞬间的情景，而是希

望记录劳动过程中的生活。早在距今至少两万年前的石器时代的洞穴岩壁上，就发现了野牛奔跑的图案，并且先民们在牛的腿部采用了重复的手法来记录野牛奔跑的整个过程，这是人类试图捕捉动作的最早证据（图 1-2-1）。在一张图上记录不同时间发生的动作，这种“同时进行”的概念体现了当时人类希望用画作来表现“动”的诉求。另外，在文艺复兴时期，达·芬奇画作上的人有四只胳膊，表示双手上下摆动的动作；还有希腊花瓶上有连续动作的图案（图 1-2-2）、中国北魏时期的敦煌壁画《萨埵那太子本生图》用同一个画面表现了萨埵那太子三个不同的连续动作（图 1-2-3）、古埃及壁画上记录整套劳动的分解动作的图案（图 1-2-4），都显示出人类在科技出现之前，就已经开始记录和探索事物的运动过程了。



图 1-2-1 野牛奔跑分析图

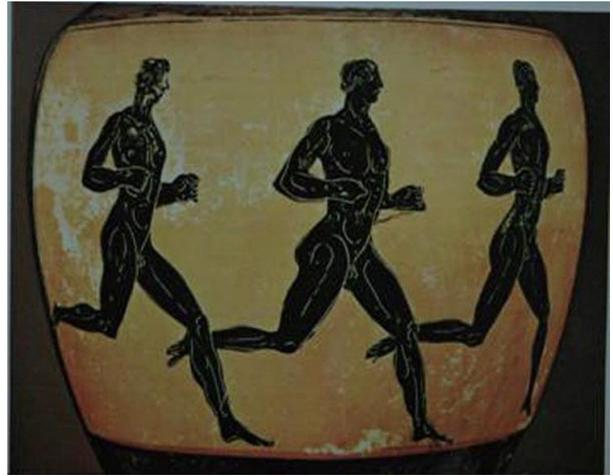


图 1-2-2 希腊花瓶



图 1-2-3 《萨埵那太子本生图》



图 1-2-4 古埃及壁画

但这些只是古人的探索和研究，真正使画上的图像发展成动态的是欧洲的“幻盘”。艺术来源于生活，在游戏活动中，有人发明了一个叫作“幻盘”的东西。他在圆盘的一面画了一只鸟，另外一面画了一个空笼子，然后旋转这个圆盘，人们发现鸟在笼子里面出现了（图 1-2-5）。这是一个非常有趣的现象，这种现象与“视觉暂留”现象有关。

早在 1824 年，英国伦敦大学的教授彼得·罗杰（Peter Roget）在他的研究报告《移动物体的视觉暂留现象》（*Persistence of Vision With Regard to Moving Objects*）中提出：“人眼的视网膜在物体被移动前，可有一秒钟左右的停留。”当人的眼睛在观察景物时，光的信号传入大脑神经，需要经过一段短暂的时间，光的作用结束后，视觉形象不会立即消失，这种残留的视觉称作“后像”，视觉的这一现象则被称为“视觉暂留”，也叫“视觉暂留”现象。

人们把“视觉暂留”现象作理论基础，很快就设计出一系列好玩的游戏装置。1832 年，比利时人约瑟夫·普拉托在一部机器的圆盘上放置了一些图片，这些图片按动作的顺序摆放，随着机器的运转，圆盘开始转动。通过机器的观察窗，人们可以看到一幅动起来的画面，这就是动画的雏形。诸如此类的动画雏形很多，“手翻书”正是一例，它利用的也是“视觉暂留”原理。它将动作分解绘制在书的每一面，快速翻动，这时就会看到动起来的画面效果。这个游戏曾在欧美非常流行，当时还有很多类似的游戏，如使用幻透镜、西洋镜等装置观看运动起来的画面。

视觉暂留原理为动画的产生提供了科学基础，而摄影技术的普及是促进动画发展的外在因素。运用视觉暂留原理，在一幅画面没有消失前，播放下一幅画面，会造成流畅的视觉幻觉。电影采用每秒 24 幅画面（Frame，即“帧”）的速度拍摄、播放，电视采用每秒 25 幅（PAL 制）或 30 幅（NTSC 制）画面的速度拍摄、播放。当人们发明了使画面动起来的机器，再配合将画面投射到屏幕的设备，结合人类视觉暂留的生理特性，几项要素配合在一起就成为“动画”的完整装置。

二、动画片的发展概况

1. 美国动画的发展

视觉暂留原理被发现后的几十年中，动画一直以娱乐杂耍的形式被人们呈现，商人与艺术家并没有看到它的商业价值和艺术特色，因此它的发展速

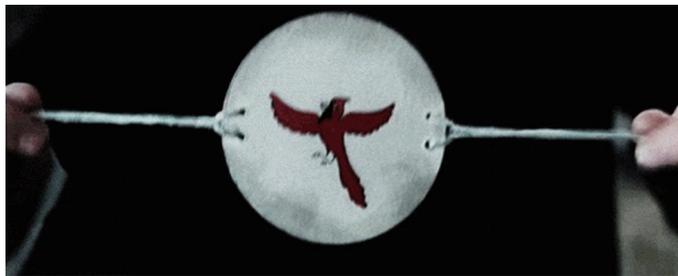


图 1-2-5 幻盘

度较为缓慢。随着人们对世界的认识不断增强，不再满足于从游戏装置中看简单的画面，想要通过运动画面表现故事、讲述故事的欲望越来越强。全世界的动画都开始积极发展，相互影响，美国艺术家们将动画电影与摄影技术相结合，开了动画片的先河。

1907年，在维太格拉夫公司纽约制片厂里，一位无名技师发明了用摄影机一格一格地拍摄场景的逐格拍摄法。同年，美国人詹姆斯·斯图尔特·布莱克顿（J.Stuart Blachton）使用逐格拍摄、剪纸动画、真人结合拍摄等动画技术，制作出一部名叫《滑稽脸的幽默相》（*The Humorous Phases of Funny Faces*）的作品，成为世界上第一部被记录在标准胶片上的动画影片（图 1-2-6）。

1909年，美国人温瑟·麦凯（Winsor McCay）受儿子手翻书的启发，用一万张图片表现了一段动画故事《恐龙葛蒂》（*Gertie the Dinosaur*）（图 1-2-

7）。由于当时的拍摄技术有限，因此在今天看来影片显得稚气十足，一只叫葛蒂的雌性恐龙像一个训练有素的演员按照字幕所示做出一个个动作，期间还表现出自己的小情绪。虽然剧情简单，但这足以让观众吃惊。就当时的实际情况来讲，动画虽然很早之前就已产生，但仍是新鲜少见的事物，真人与动画相结合的构想也非常超前，因此这是迄今为止世界上公认的第一部像样的动画短片。2006年法国安锡国际动画电影节上，它被评为“动画的世界·100部作品”第一名。值得一提的是，动画雏形出现在电影发明之前，但是由于人们对动画的商业价值认识不够，因此第一部动画影片《恐龙葛蒂》比第一部电影《火车进站》的诞生晚了十几年。但无论如何，自此以后，动画片正式走向产业化道路，温瑟·麦凯也被称为美国商业动画电影的奠基人。



图 1-2-6 《滑稽脸的幽默相》/詹姆斯·斯图尔特·布莱克顿/美国/1907年



图 1-2-7 《恐龙葛蒂》/温瑟·麦凯/美国/1909年

此外，还有派特·苏立文、弗莱舍兄弟等也被视为美国动画的先驱，美国动画史上第一个有个性魅力的动画人物“菲力斯猫”就是由苏立文创作的。弗莱舍兄弟创作了《蓓蒂·波普》《大力水手》等。直至今日，人们对这些作品依然印象深刻。

此后，艺术家们不断探索动画制作的新工艺。1913年，美国人伊尔·赫德创造了新的动画制作工艺——赛璐珞片。他先在塑料胶片上画动画片，然后再把画在塑料胶片上的一幅幅图片拍摄成动画电影。一个世纪过去了，这种动画制作工艺一直被沿用。

在这些早期动画艺术家们的不懈努力下，动画开始慢慢为世人展现出它的商业价值和独有的艺术特色。华特·迪士尼（Walt Disney）在20世纪20年代后期开始崭露头角，他创办了举世闻名的迪士尼公司，创作出一系列在市场上反响不错的动画影片。当有声电影刚刚兴起时，华特就使用帕特里·鲍尔斯研究出的方法为他的第三部米奇系列动画《威利号汽船》配音，创作出第一部有声动画。1928年11月18日，《威利号汽船》在纽约侨民影院进行首映，反响空前（图1-2-8）。1931年，华特又根据当时的彩色电影新技术创作出第一部彩色动画《花与树》（图1-2-9）。1937年12月21日，《白雪公主和七个小矮人》（图1-2-10）作为一部长篇电影正式在好莱坞卡塞剧院上映，这在美国动画片史上是个史无前例的创举。之后又推出《木偶奇遇记》（图1-2-11）、《幻想曲》（图1-2-12）、《小鹿斑比》（图1-2-13）等动画长片，此后动画片开始走向商业化的巅峰。华特在完善了动画体系和制作工艺的同时，还把动画片的制作与商业价值联系在一起，被人们誉为“商业动画之父”。迪士尼公司在1950年到1966年之间，创造了美国动画片的第一次繁荣时期。这个时期，迪士尼公司几乎每年都推出一部经典动画片，如《爱丽丝梦游仙境》（图1-2-14）、《小姐与流氓》（图1-2-15）、《睡美人》（图1-2-16）、《仙履奇缘》（图1-2-17）等，迪士尼公司成为当时动画电影业的霸主。这一繁荣一直持续到1966年华特·迪士尼去世。迪士尼公司陷入困境，美国动画业也进入萧条时期。

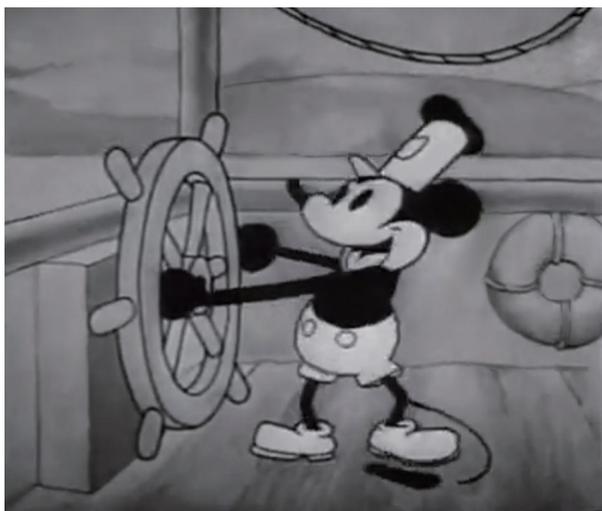


图 1-2-8 《威利号汽船》/华特·迪士尼/美国/1928年



图 1-2-9 《花与树》/伯特·吉列特/美国/1931年



图 1-2-10 《白雪公主和七个小矮人》/大卫·汉德/美国/1937年



图 1-2-11 《木偶奇遇记》/ 迪士尼公司 / 美国 / 1940 年



图 1-2-12 《幻想曲》/ 塞缪尔·阿姆斯特朗、占士·亚加 / 美国 / 1940 年



图 1-2-13 《小鹿斑比》/ 詹姆斯·阿尔格 / 美国 / 1942 年



图 1-2-14 《爱丽丝梦游仙境》/ 勒特维奇·道奇森 / 美国 / 1951 年



图 1-2-15 《小姐与流氓》/ 汉密尔顿·卢斯科、克莱德·吉诺尼米等 / 美国 / 1955 年



图 1-2-16 《睡美人》/ 克莱德·吉诺尼米 / 美国 / 1959 年



图 1-2-17 《仙履奇缘》/ 克莱德·吉诺尼米、威尔弗雷德·杰克逊等 / 美国 / 1950 年

早在 1941 年，迪士尼公司经历过一次大罢工。因为迪士尼公司的写实风格与当时公司内部一些动画艺术家所追求的动画风格不符，他们不认可迪士尼倡导的复制和模仿现实生活的动画创作理念，认为失去了动画本身的意义，艺术价值不高。最后，约翰·哈布雷（John Hubley）、罗伯特·史蒂芬·鲍沙斯特（Stephen Bosustow）、亨利·萨伯斯坦（Henry G. Saperstein）等人离开了迪士尼公司，并建立了“美国联合制片公司”（UPA, United Productions of America），他们潜心于动画本身趣味的探索。UPA 为了解决资金不足的问题，只能通过减少张数来绘制动画，不再追求细节和大量准确真实的动作，而是强调关键的动作，并配上一些特殊

的音效来加强效果，强调剧情吸引观众，这与迪士尼动画风格产生了比较大的区别，形成了一种特殊的风格。这种有限性类型的动画称为“有限动画”（Limited animation）。有限动画解决了传统动画制作周期长、资金投入高的问题，给经济困难的动画公司带来希望，也非常适合电视动画制作，对后来日本动画片的影响非常大，日本的动画风格几乎都是有限动画。

在美国动画萧条时期（1967—1988 年），由于当时动画电影制作周期长、成本高，多数影院不愿意承担制作费用，动画的发展一度停滞，而电视的出现解决了这个问题，美国电视动画开始发展。这时在有限动画的基础上产生了一种新动画形式，动作上比有限动画的动作丰富，但是制作者依然使用了很少的张数来表现动作，所以看上去角色表现动作的速度非常快。剧本也变得更加灵活，很多风格荒诞、造型夸张、节奏明快的著名电视动画片在此背景下诞生。20 世纪 60 年代至今，美国电视动画的观众始终定位为“儿童”。汉纳—芭芭拉工作室、米高梅公司（MGM/UA）等美国制作电视系列片的动画公司，创作了《猫和老鼠》（图 1-2-18）、《达菲鸭》（图 1-2-19）、《摩登原始人》（图 1-2-20）、《兔八哥》（图 1-2-21）、《辛普森一家》（图 1-2-22）等电视动画系列片。



图 1-2-18 《猫和老鼠》/米高梅电影公司、华纳兄弟娱乐公司/美国/1940年



图 1-2-21 《兔八哥》/本·哈戴维、卡尔·多尔顿/美国/1940年



图 1-2-19 《达菲鸭》/查克·琼斯/美国/1937年



图 1-2-22 《辛普森一家》/马特·格勒宁/美国/1989年



图 1-2-20 《摩登原始人》/布赖恩·莱文特/美国/1994年

1989年，迪士尼公司成功推出的《小美人鱼》(图 1-2-23)成为美国影院动画又一次进入繁荣时期的标志，一直持续至 2002 年。这个时期的代表作很多，如创造了票房奇迹的《狮子王》(图 1-2-24)。随着电脑科技的发展，人们不再满足于平面的动画影片，开始探索使用电脑进行动画制作，追求更真实的造型和场景，三维技术由此应运而生。

2002 年迪士尼推出的《电子世界争霸战》第一次将电脑三维技术使用在电影场景中。这也是迪士尼一贯的理念，迪士尼从创办以来就一直将动画与科技紧密结合，如有声技术、三色染印法、彩色技术、多层摄影机、立体声技术等。但之后迪士尼只是在少量的动画电影场景中使用电脑技术，主要

还是以赛璐珞片为主。直到 1995 年，皮克斯公司与迪士尼公司合作推出第一部三维动画长片《玩具总动员》(图 1-2-25)，动画行业才进入一个新的阶段。



图 1-2-23 《小美人鱼》/罗恩·克莱蒙兹、约翰·马斯克/美国/1989 年



图 1-2-24 《狮子王》/罗杰·艾勒斯、罗伯·明可夫/美国/1994 年



图 1-2-25 《玩具总动员》/汤姆·汉克斯、蒂姆·艾伦/美国/1995 年

20 世纪 90 年代末期，各大电影制片公司纷纷涉足动画界，迪士尼公司不再是一家独大，各公司之间的相互竞争，使美国动画异彩纷呈。1994 年建立的梦工厂工作室 (DreamWorks SKG) 随后完成了《埃及王子》(图 1-2-26)、《怪物史莱克》(图 1-2-27)、《小马王》(图 1-2-28)、《小鸡快跑》(图 1-2-29) 等动画影片。它们创造的票房打破了迪士尼独霸一方的局面，其中《怪物史莱克》颠覆了传统的剧情与角色设计，深受观众喜爱，还获得了第 74 届奥斯卡最佳动画片奖。



图 1-2-26 《埃及王子》/布伦达·查普曼/美国/1998 年



图 1-2-27 《怪物史莱克》/ 克里斯·米勒 / 美国 / 2001 年



图 1-2-28 《小马王》/ 凯利·阿斯博瑞、罗纳·库克 / 美国 / 2002 年



图 1-2-29 《小鸡快跑》/ 尼克·帕克、彼得·洛伊德 / 美国 / 2000 年

1986年，史蒂夫·乔布斯成立皮克斯动画工作室（Pixar Animation Studios），简称皮克斯。皮克斯一直致力于制作优秀电脑动画，制作的作品多次获得奥斯卡最佳动画短片奖、最佳动画长片奖以及其他技术类奖项。1987年，第一部动画短片《顽皮跳跳灯》（图 1-2-30）获得奥斯卡最佳动画短片提名，并且获得旧金山国际电影节电脑影像类影片第一评审团奖——金门奖。片中的主角——一盏跳跃的台灯成了皮克斯的象征。皮克斯的动画色彩鲜艳，人物形象设计独特、性格丰满，从剧情中还能透露出皮克斯公司良好的文化氛围。



图 1-2-30 《顽皮跳跳灯》/约翰·拉塞特/美国/1987年



图 1-2-31 《海底总动员》/安德鲁·斯坦顿、李·昂克里奇/美国、澳大利亚/2003年



图 1-2-32 《超人总动员》/布拉德·伯德/美国/2004年

皮克斯的作品在动画界刮起了“用动画片讲述高品质故事”的“十级大风”，但是一部好的动画不光要看制作，还要看回报，没有票房等于没有回报。皮克斯当时的技术在动画界遥遥领先，他们有强大的技术团队，但没有宣传和发行团队。当时处于美国动画霸主地位的迪士尼有实力强大的宣发团队，并且有多条顺畅的销售渠道，而电脑技术却是迪士尼欠缺的。于是，这两家公司开始合作。皮克斯负责制作，迪士尼负责发行。这种集中优势互补的合作方式效果显著。他们一起合作了《海底总动员》（图 1-2-31）、《超人总动员》（图 1-2-32）、《赛车总动员》（图 1-2-33）、《怪物公司》（图 1-2-34）等动画影片。其中，《海底总动员》获得了第 76 届奥斯卡最佳动画片奖，它和其他五部动画电影一起横扫美国本土和全球票房，受到多个奖项的肯定，并为迪士尼和皮克斯带来了巨大的财富。



图 1-2-33 《赛车总动员》/约翰·拉塞特、乔·兰福特/美国/2006年



图 1-2-34 《怪物公司》/彼特·道格特、大卫·斯沃曼、李·昂克里奇/美国/2001年

迪士尼与皮克斯合作结束后，针对电脑动画处于动画产业的主导地位这一现实，于2005年宣布关闭传统的手绘赛璐珞动画技术工作室，开始全面使用电脑三维动画技术制作动画，并于2006年收

购了皮克斯动画工作室。收购后的迪士尼公司如虎添翼，迅速提高了自己的电脑技术能力，推出了一部又一部叫好又叫座的影片，如《料理鼠王》(图 1-2-35)、《长发公主》(图 1-2-36)、《冰雪奇缘》(图 1-2-37)、《闪电狗》(图 1-2-38)、《无敌破坏王》(图 1-2-39)、《疯狂动物城》(图 1-2-40)、《超能陆战队》(图 1-2-41)和《海洋奇缘》(图 1-2-42)等。这些影片凭借引人入胜的故事情节和高超的制作技术成为票房“收割机”，其中多部影片获得奥斯卡最佳动画片奖和提名奖。皮克斯也不甘示弱，《机器人总动员》(图 1-2-43)、《飞屋环游记》(图 1-2-44)、《勇敢传说》(图 1-2-45)、《头脑特工队》(图 1-2-46)、《寻梦环游记》(图 1-2-47)等也都获得了奥斯卡最佳动画片奖和提名奖。



图 1-2-35 《料理鼠王》/布拉德·伯德、简·皮克瓦/美国/2007年



图 1-2-36 《长发公主》/内森·格里诺、拜恩·霍华德/美国/2010年

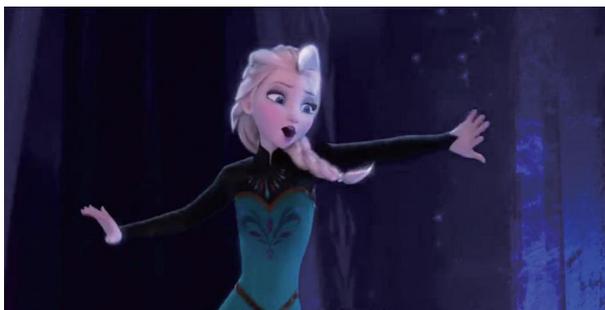


图 1-2-37 《冰雪奇缘》/克里斯·巴克、珍妮弗·李/美国/2013年



图 1-2-38 《闪电狗》/克里斯·威廉姆斯、拜恩·霍华德/美国/2008年



图 1-2-39 《无敌破坏王》/里奇·摩尔/美国/2012年



图 1-2-40 《疯狂动物城》/ 拜伦·霍华德、瑞奇·摩尔、杰拉德·布什 / 美国 / 2016 年



图 1-2-41 《超能陆战队》/ 唐·霍、克里斯·威廉姆斯 / 美国 / 2014 年



图 1-2-42 《海洋奇缘》/ 罗恩·克莱蒙兹、约翰·马斯克 / 美国 / 2016 年

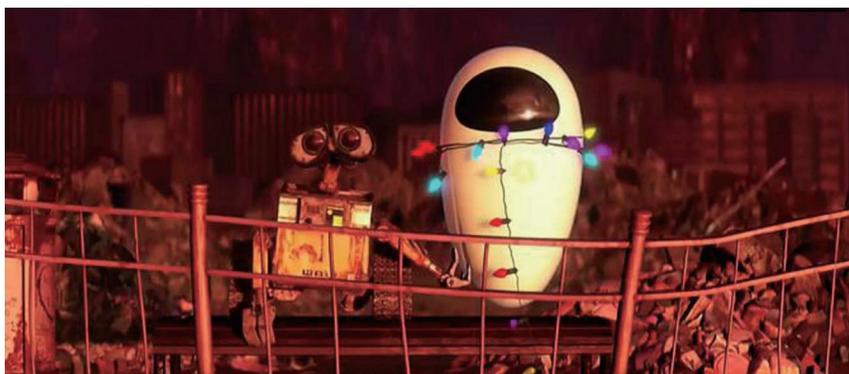


图 1-2-43 《机器人总动员》/ 爱德华·阿斯纳、乔丹·长井、克里斯托弗·普卢默 / 美国 / 2009 年



图 1-2-44 《飞屋环游记》/彼得·道格特 / 美国 / 2009 年

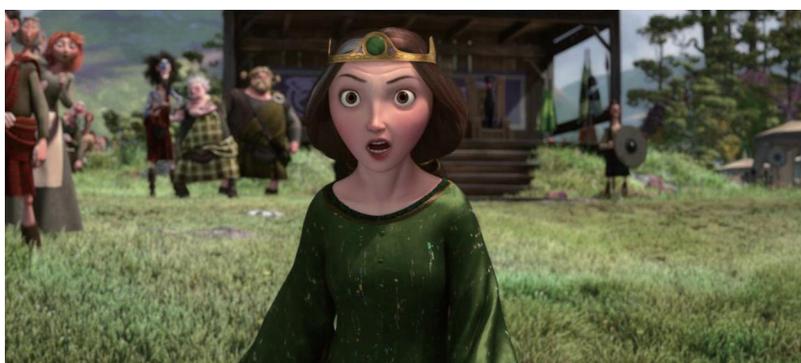


图 1-2-45 《勇敢传说》/马克·安德鲁斯、布兰达·查普曼 / 美国 / 2012 年



图 1-2-46 《头脑特工队》/彼得·道格特 / 美国 / 2015 年



图 1-2-47 《寻梦环游记》/李·昂克里奇 / 美国 / 2017 年

美国除了以上三家动画公司以外，还有时代华纳公司（Time Warner Entertainment Co.）、索尼电影娱乐公司（Sony Picture Entertainment）、福克斯娱乐集团公司（Fox Entertainment Group）、派拉蒙电影公司（Paramount Pictures）、卢卡斯电影公司（Lucas film）、环球电影公司（Universal Studio）、米高梅公司（MGM/UA）、蓝天工作室（Blue sky studios）等公司。这些活跃在 20 世纪 90 年代美国

动画界的公司，为推动动画技术的转型贡献了自己的力量，向观众呈现了大量优秀的动画影片，如《公牛历险记》（图 1-2-48）、《冰河世纪》系列（图 1-2-49）、《了不起的狐狸爸爸》（图 1-2-50）、《我在伊朗长大》（图 1-2-51）、《冲浪企鹅》《怪兽屋》《天才小子吉米》（图 1-2-52）等影片，它们大多获得奥斯卡最佳动画片奖和提名奖。



图 1-2-48 《公牛历险记》/ 卡洛斯·沙尔丹哈 / 美国 / 2017 年



图 1-2-49 《冰河世纪》/ 克里斯·韦奇、卡洛斯·沙尔丹哈 / 美国 / 2002 年



图 1-2-50 《了不起的狐狸爸爸》/ 韦斯·安德森 / 美国 / 2009 年



图 1-2-51 《我在伊朗长大》/文森特·帕兰德、玛嘉·莎塔碧 / 美国 / 2007 年



图 1-2-52 《天才小子吉米》/约翰 A·戴维斯 / 美国 / 2001 年

以上不难看出，世界著名电影奖项奥斯卡金像奖是全世界最具影响力的电影奖项，自 2002 年开始设立“最佳动画影片”奖项以来，美国动画影片就占据了大部分最佳长片、短片以及提名奖项。无论在技术上还是艺术上，美国动画在全世界的地位都可见一斑。如今，美国依然是全球动画电影界的风向标，电脑动画技术已经成为全球动画行业的标准。

2. 日本动画的发展

(1) 起源

受西方幻灯技术的影响，日本享和年间（1801—1804 年）龟屋都乐上演的“江户幻灯”大受欢迎，其使用煤油灯幻灯机将画在玻璃底板上的

图画从日本纸做的银幕内存放映出来供人观看。到了明治中期，“幻灯动画片”迎来鼎盛时期，这被视为日本动画的起源。

(2) 萌芽期

从 1917 年开始，受西方动画片的影响，日本动画开始萌芽。被称为“日本动画之父”的下川凹夫、幸内纯一和北山清太郎相继制作了《芋川掠三玄关番之卷》《塙凹内名刀之卷》(图 1-2-53) 及《猿蟹合战》。之后，日本文化省开始实施电影及动画片的推荐制度，大力支持教育性影片。

之后日本经历了关东大地震和“二战”，日本动画出现了二次停滞期。1945 年 4 月日本战败后，公映了一部 74 分钟的长篇作品《桃太郎海之神兵》(图 1-2-54)。该片由日本海军出资，宣扬军国主义思想，迎合对外侵略的需要，是一部以海军伞兵部队活动为题材的黑白片。由于当时东京刚好经历了严重的空袭，因此几乎没有观众。



图 1-2-53 《塙凹内名刀之卷》/下川凹夫、幸内纯一、北山清太郎 / 日本 / 1917 年



图 1-2-54 《桃太郎海之神兵》/濑尾光世 / 日本 / 1945 年

(3) 探索期

经历战败后，日本动画持续发展。当时以反战为主要题材的动画影片非常受欢迎，被日本动画界誉为“怪人”的动画大师大藤信郎于1927年拍摄了黑白版的《鲸鱼》，并于1952年使用彩色玻璃纸摄制完成了剪影动画——彩色版的《鲸鱼》。该部动画用十来分钟的时间，使用隐喻的方法为人们讲述了欲望、贪婪、杀戮和仇恨这些人性悲哀的弱点。该片成为首部获得国际大奖的日本动画片。大藤信郎还用日本独有的千代纸剪出角色和场景，再把它们排列在不同种类的玻璃上进行拍摄，类似于中国传统的皮影戏展示模式，开创了独一无二的“千代纸动画”。使用此法，他创作了《马具田城的盗贼》《孙悟空物语》《珍说古田御殿》《竹取物语》等作品。大藤信郎对日本动画的影响很深，以他名字命名的“大藤奖”是日本一流的动画片奖项。

20世纪六七十年代，手冢治虫是日本动画的代表人物之一。1943年，受到中国动画“鼻祖”万氏兄弟《铁扇公主》的影响，手冢治虫萌生出做动画的想法，并将动画片的受众定位在成人观众，以此加大日本动画的受众面。在进行动画创作的过程中，他首创了一种借鉴影视镜头语言来表达故事内容的叙事漫画。在资金、人力不足的情况下，他创造出“有限动画”的方法。他研究得出，每秒可以只用8帧的画面制作动画，并且从动作的连续性上来看，能把一组连续动作的画面反复使用，称之为“保存备用法”。他还主张以情节取胜，他的作品内容通常反映复杂的人物关系、故事情节以及影片主题。

手冢治虫创作了一系列精美的动画片，把日本动画片的水平提升到前所未有的高度。1961年，电视动画《铁臂阿童木》(图1-2-55)问世，轰动一时，成为无数人心中最美的童年回忆。该片减少作画帧数的省力化模式以及连续每周完成一集近30分钟的作品的制作体制，不仅在日本国内，即使在海外也是不可想象的。该片引发了爆炸式的轰动，之后，同类电视动画片开始大量涌现。因此，也有

人认为日本动画的源流开始于《铁臂阿童木》。手冢治虫的著名作品还有《森林大帝》(图1-2-56)、《怪医黑杰克》(图1-2-57)和《火之鸟》等。

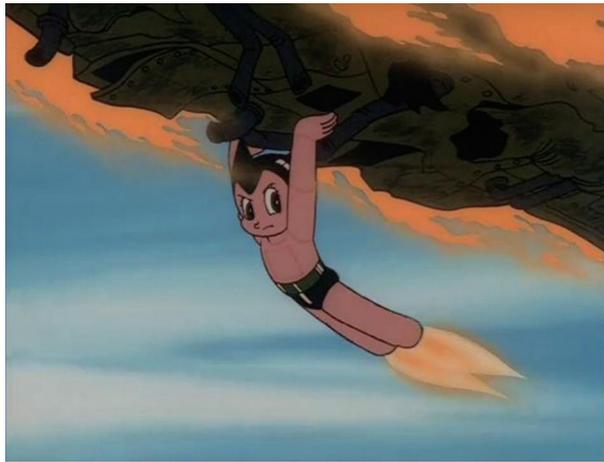


图 1-2-55 《铁臂阿童木》/手冢治虫/日本/1961年



图 1-2-56 《森林大帝》/手冢治虫/日本/1966年



图 1-2-57 《怪医黑杰克》/手冢治虫/日本/1973年

日本动画家们还创作出了独一无二的动画表现方法——“口动作动画”，即角色说话时，面部只有口型发生变化。同时，在原创剧本创作周期长、质量很难保证的情况下，日本动画家们将动画和漫画合在一起，这样一来，既省去了剧本创作的时间，又保证了剧本的水准；还可以利用现成的角色造型和场景，缩短动画制作周期。因此日本的动漫市场得到了良性的发展。

20世纪70年代开始，日本电视动画蓬勃发展。70年代初，主要以科幻机械题材的动画片（后称SF类动画）居多，如著名的《机动战士高达》（图1-2-58）、《超时空要塞》《机器猫》等系列动画影片。此时的日本电视动画重视画面的光影、声效、剪辑等手段，追求速度与激情的视觉效果，以掩饰画面的粗糙，同时也收获了一众中小学生的支持。这一时期他们的观众定位仅限于未成年人。日本动画十分重视产业化发展，每当新的动画片推出时，都有成套的玩具、文具、日常用品等衍生品一并推出，并且加大媒体的宣传力度，制造舆论，推动衍生品的发展。在日本，动画和漫画组成了一个

巨大的商业链，动画作品本身只占据其中非常小的一部分。

在SF类动画盛行期间，也有不少动画作品开始尝试转型，如《鲁邦三世》系列成功地向少年化转型，并获得成功。它真正使日本观众把动画与漫画结合，开创了动漫时代，并将观众范围从学生扩展至成人，八九十年代成功在海外播出，拥有惊人的粉丝量。此外还有《灌篮高手》《网球王子》《名侦探柯南》等知名电视动画都是由漫画改编成动画的成功案例。

1985年，宫崎骏与高畑勋共同创立吉卜力工作室，开启了属于他们的时代。吉卜力工作室将影片定位在电影市场，创作出的作品不仅具有商业价值，还有很高的艺术价值。宫崎骏的作品包括《风之谷》《天空之城》《龙猫》《魔女宅急便》《红猪》《哈尔的移动城堡》《幽灵公主》《千与千寻》《悬崖上的金鱼公主》等。其中，于2001年摄制的《千与千寻》获得第52届柏林国际电影节金熊大奖和第75届奥斯卡最佳动画长片奖。宫崎骏在日本已成为动画的代名词，其成就与地位无人能及。

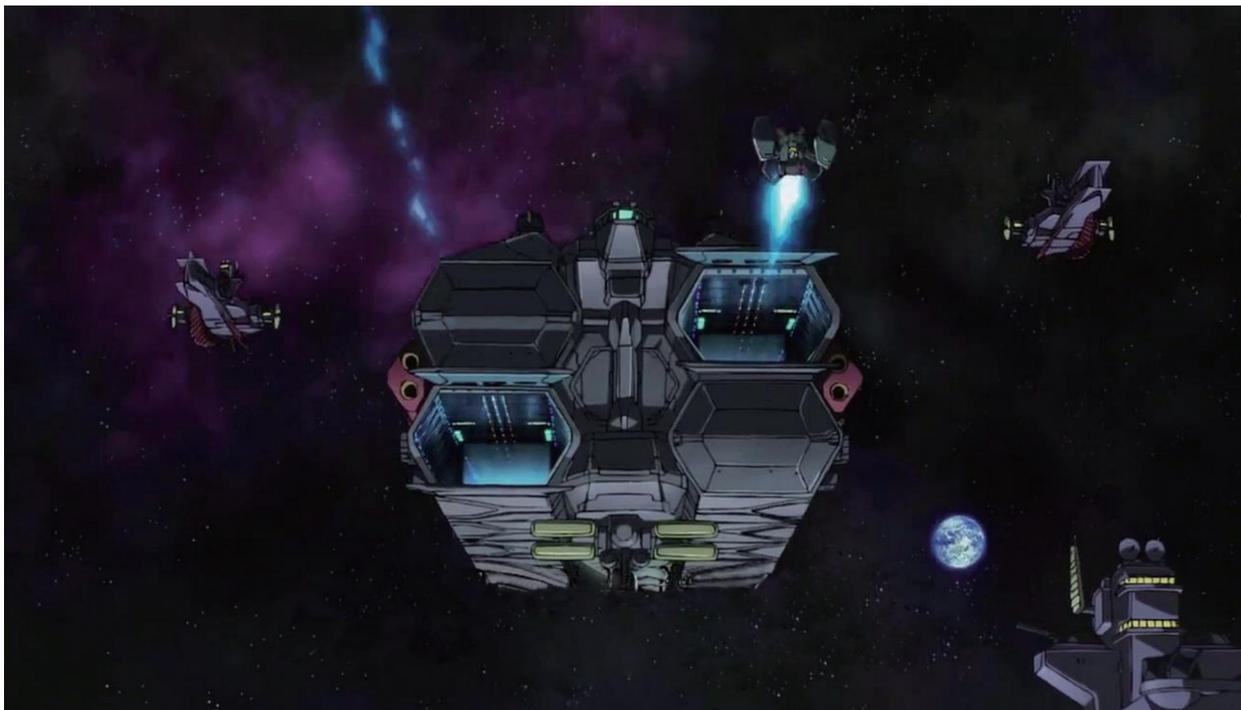


图 1-2-58 《机动战士高达》/ 富野由悠季 / 日本 / 1974 年

20世纪90年代以后，日本动画进入高产期，作品类型开始细化。同时，随着电脑科技的流行，CG技术广泛应用于动画制作中，大大缩短了制作周期，提高了产量。这一时期涌现出多部风格类型不一的动画作品，有浅香守生的《魔卡少女樱》《人型电脑天使心》《银河天使》等，属于美少女动画；大地丙太郎的《邪流丸》《水果篮子》等，属于搞笑动画；另外还有押井守导演的《攻壳机动队》、今敏的《千年女优》、大友克洋的《蒸汽男孩》、新海诚的《你的名字》、庵野秀明的《新世纪福音战士》等。这些作品具有显著的个人风格或采用扑朔迷离的叙事手法，努力探索全新的动画表达方式，得到观众的认可。

日本电视动画和影院动画各具特色。日本电视动画极具商业化特点，而影院动画则追求个性，往往突出艺术家的个人风格，但二者在日本动画界得以同步发展，展现了日本动画多元化的发展现状。同时，动画影片的艺术价值和商业价值的完美融合，是日本动画成功的关键。

3. 法国动画的发展

法国有浓厚、自由的艺术氛围。动画艺术家们一直坚持走不同于美、日动画的商业之路，选择研究和创新，探索纯粹的艺术创作之路，追求创作不同风格的作品，长久以来保持了独特的清新风格。他们的创作主题大胆，在内容和表现手法上都充满了想象力。同时，法国政府对动画产业给予强大的支持，给法国动画产业的发展提供“温床”。在政府和艺术家们的共同努力下，虽然法国动画片以短片居多，但法国动画依然处在世界动画艺术的领先地位。目前，法国是仅次于美国、日本的世界第三大动画节目生产国。

法国动画的起源很早，1902年法国电影大师乔治·梅里爱在自己的科幻电影《月球之旅》中就使用了大量的动画技术，这在法国的动画电影史上具有重要的意义。1908年，法国人埃米尔·科尔

发现了逐格拍摄法的秘密，并将该方法引入法国。他在这一基础上进行创新，首创了遮幕摄影技术，可以将动画和真人表演结合在一起。他利用这个技术制作了动画影片《幻影集》（图1-2-59），从概念上解决了影片载体的问题，为后来动画片的发展奠定了基础。《幻影集》使用简单的线条不停变换造型，将人变为酒瓶、酒瓶变为花朵、大象变为房子等，给观众呈现出变换无穷的造型。



图 1-2-59 《幻影集》/埃米尔·科尔/法国/1908年

科尔创作了《活跃的微生物》《西班牙的月光》（真人表演与动画结合）、《小人国的小丑先生》（木偶片）、《在途中》（剪纸动画）等250余部动画短片。他不停地探索各种动画表现形式，推动法国动画在艺术和技术上不断突破。因此，埃米尔·科尔不仅是法国动画电影的创始人，还被称为“法国动画之父”。

1932年，俄裔法国籍动画大师亚历山大·阿雷克塞耶夫（Alexandre Alexeieff）和克莱尔·帕克（Claire Paeker）发明了针幕动画，并用此方法拍摄了《荒山之夜》（图1-2-60）。针幕动画是在金属板上钻出几百个针孔，把钢针插入孔中，利用针眼的深浅变化形成不同层次的阴影，呈现出线条与造型的方法，逐格拍摄成动人心魄的影片。这种技术后来常被法国人称为“国宝”。



图 1-2-60 《荒山之夜》/亚历山大·阿雷克塞耶夫/法国/1933年

1940年，保罗·格里莫（Paul Grimault）在经过近十年对动画片拍摄的不断尝试后，索性抛开迪士尼动画的产业模式，以一种全新的创作手法拍摄了几部稍带文艺气息的短片：《卖笔记本的商人》《稻草人》《偷避雷针的人》《大熊号的乘客》《小战士》。其中，根据雅克·普列维所写的剧本拍摄的动画短片《小战士》描绘了一个战争激烈的场面，并表达了对其深深的谴责。短片以角色动作灵活、画面动人而优雅给观众留下了深刻的印象。

1952年，根据安徒生童话改编，由雅克·普列维编剧、格里莫制作了《牧羊女和扫烟囱的人》，后因为资金问题在五年后停工，最终在其他导演的



图 1-2-61 《国王与小鸟》/保罗·格里莫/法国/1979年

帮助下制作完成，改名为《国王与小鸟》（图 1-2-61），并于 1979 年公映。至此，已离创作之初过去二十余年。但这部剧上映后便成为现代动画电影的经典，它感动了无数看过它的青少年，其中包括当今世界最有名的动画大师宫崎骏。同年，《国王与小鸟》获得路易·德吕克奖（Prix Louis-Delluc）最佳影片奖。

1973年，法国 AAA 工作室成立。AAA，即 Animation, Art graphique, Audiovisuel（动画、设计和电影）。他们的作品充满新意，呈现出多元的创作风格，故事大胆且具有意义，屡获国际大奖。主要作品有《傻豆》《重复的方块》《驼子传奇》等。

法国动画影片中的长片并不多，但凡是长片必属精品。除了《国王与小鸟》外，1984年，由杰·弗兰西斯·拉奎尼（Jean-Francois Laguionie）导演的 62 分钟长片《沙漠之书》（图 1-2-62）使用了赛璐珞与剪纸动画结合的手法，品质精良，秉承法国动画一贯的特点。

1998年，动画长片《叽哩咕与女巫》（图 1-2-63）公映创造了惊人的票房，这部作品还成为了一种社会流行现象。该片荣获 1999 年法国安锡国际动画节最佳影片和最佳动画长片奖，在其他国家也数次得奖。与迪士尼动画风格大相径庭，该片独特的剧情以及充满装饰意味的精美画面使“叽哩咕”成为法国家喻户晓的明星。



图 1-2-62 《沙漠之书》/杰·弗兰西斯·拉奎尼/法国/1984年



图 1-2-63 《叽哩咕与女巫》/ 米歇尔·欧斯洛 / 法国 / 1988 年

2000 年，由詹尼克·哈斯塔波导演的动画影片《想做熊的孩子》(图 1-2-64)灵感源自古老的爱斯基摩传说。影片将音乐与艺术做了最纯粹的结合，使用简单流畅的水墨线条勾勒出明快的画面，向观众展示出北极壮丽的景色，表现出极地的原始生命力，烘托出大自然的神秘力量。影片上映后受到各界一致好评，是近年来不可多得的拥有唯美画面的影片之一。



图 1-2-64 《想做熊的孩子》/ 詹尼克·哈斯塔波 / 法国 / 2000 年

2003 年，编剧、导演希尔文·舒梅特 (Sylvain Chomet) 推出的《疯狂约会美丽都》(图 1-2-65) 在法国上映。该片使用钢笔水彩勾勒出一个梦幻般的鲜明世界，该片的对白很少，主要凭借人物的表情和肢体语言讲述故事。该片入围多个国际奖项的提名。



图 1-2-65 《疯狂约会美丽都》/ 希尔文·舒梅特 / 法国 / 2003 年

在法国主要的动画创作力量中，1981 年成立的疯影动画工作室 (FolimageValence Productions, Folimage) 堪称“法国动画的引擎机”。创立者吉黑 (Jacques-Remy Girerd) 秉承了艺术和商业并重的原则，团结世界各国的优秀动画师，创作出一部部格调鲜明且具有艺术价值的动画作品。他们作品的全部工作在法国国内完成，全年龄段的观众都可以观看。如《幸福马戏团》《和尚与飞鱼》(图 1-2-66)、《生命之乐》《我亲爱的星球》《戴铃铛的小孩》《青蛙的预言》《大雨大雨一直下》《米亚和米高》《贵妃醉酒》《猫在巴黎》等 40 余部影片，获得 30 多个国际奖项。在电视动画方面，疯影公司也贡献了自己的力量，他们制作了《山顶动物医院》(图 1-2-67) 等 3 部电视影集。

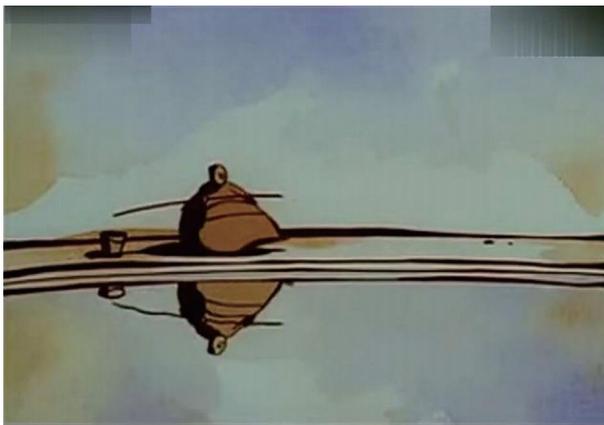


图 1-2-66 《和尚与飞鱼》/ 迈克尔·度德威特 / 法国 / 1994 年



图 1-2-67 《山顶动物医院》/ 疯影动画工作室 / 法国 / 2001 年

21 世纪开始，电脑科技开始被广泛运用在法国动画片中。2006 年，克里斯蒂安·沃克曼导演的《复活》，使用动态捕捉、3D 动画成像以及黑白高对比渲染，利用大量的电脑技术处理画面，使作品更生动。

法国在计算机图形学上一直处于世界领先地位，同时有政府机构一如既往地支持动画产业的发展。近年来，推出了很多优秀的电脑动画作品，如《巴黎怪兽》《机械心》(图 1-2-68)、《艾微儿与失落的世界》等。在电脑动画技术方面，还承担了很多美国动画作品，如《小黄人》有一部分就是在法国动画公司制作完成的。



图 1-2-68 《机械心》/ 施特凡·柏拉、马赛厄斯·马尔修 / 法国 / 2014 年

4. 中国动画的发展

1925 年，万氏兄弟(万古蟾、万籁鸣、万超尘、万涤寰)摄制了中国第一部商业广告动画片《舒振东华文打字机》。1926 年，受迪士尼动画的

影响，万氏兄弟开始创作中国动画，其创作的《大闹画室》是中国动画开始萌芽的标志。当时，赛璐珞片的技术还没有传入中国，他们采取了将画绘制在白纸上再逐格拍摄的方法。战乱时期，他们依旧坚持创作，1935 年制作完成了中国第一部有声动画片《骆驼献舞》；1941 年，中国第一部动画长片《铁扇公主》诞生。时值“珍珠港事件”，《白雪公主与七个小矮人》没有在日本上映，中国的《铁扇公主》得以输入日本。日本著名动画大师手冢治虫后来回忆，正是观看《铁扇公主》并受到该片的影响，他才决定投身动画事业。万氏兄弟对动画事业的探索精神令人钦佩，他们把中国的人物形象做成动画，推出国门。他们在作品中融入中国特有的民族风情，是中国动画史上第一批开拓者。

抗日战争结束后，中国的动画艺术家们创作了许多优秀动画电影，迎来中国电影的第一次辉煌期。他们不断探索将中国传统绘画与动画相结合，将剪纸、水墨、木偶等艺术表现融入动画中，为观众呈现出许多不同形式的动画作品。如 1947 年东北电影制片厂摄制了中国第一部木偶片《皇帝梦》；1948 年又摄制了动画片《瓮中捉鳖》，引起极大的反响；1953 年，拍摄出中国第一部彩色木偶片《小小英雄》；1954 年，《小梅的梦》将真人拍摄和木偶动画结合，这在中国尚属首次；1955 年，第一部彩色动画片《乌鸦为什么是黑的》问世；1956 年，木偶片《神笔》在国际上荣获儿童娱乐片一等奖，是中国美术片第一次在国际上获奖。中国剪纸动画诞生于 1958 年，代表作《猪八戒吃西瓜》，木偶动画有《阿凡提的故事》。

水墨动画于 1960 年诞生，极具中国特色，代表作有《小蝌蚪找妈妈》(图 1-2-69)、《牧笛》(图 1-2-70) 等。水墨动画片是中国动画的一大创举，它将传统的中国水墨画虚实相间的意境和轻灵优雅的画面引入动画制作中，使动画片的艺术格调有了重大突破。当然，水墨动画片的制作工艺也非常复杂，一部短片所耗费的时间和人力是惊人的。1961 年摄制的《小蝌蚪找妈妈》由特伟、钱家骏、唐澄导演，将水墨画分层绘制在赛璐珞胶片上进行拍摄。

片中的小动物造型取材于画家齐白石创作的鱼虾等形象，国画名家李可染、程十发曾参与艺术指导。当时这种不计成本的艺术追求，使中国水墨动画轰动全世界。中国艺术家们对艺术的追求和耐心赢得全世界同行称赞。



图 1-2-69 《小蝌蚪找妈妈》/特伟、钱家骏、唐澄/中国/1961年



图 1-2-70 《牧笛》/特伟、钱家骏/中国/1963年

此外，这一时期还摄制出《大闹天宫》(图 1-2-71)、《小鲤鱼跳龙门》《渔童》(图 1-2-72)、《孔雀公主》等动画影片。值得一提的是，《大闹天宫》由万氏兄弟参与制作完成，历经重重困难后终于面世。影片不仅具有美国迪士尼作品的美感，又不失中国传统艺术的风格。一经播出，便受到观众喜爱，还在国际电影节上屡屡夺奖，在全世界几十个国家上映。中国美术电影在当时已经进入世界先进的行列。但此后，中国进入“文革”时期，中国动画也随之进入低谷期，几乎停滞。



图 1-2-71 《大闹天宫》/万籁鸣、唐澄/中国/1960年



图 1-2-72 《渔童》/万古蟾/中国/1959年

1979年后的十年，中国动画开始崛起，业界称这一时期为“白银时代”。国内多家动画制片厂纷纷成立，动画制作的数量增加很快。在1978年到1989年的十年间，这些制片厂共制作了219部动画片。这段时期的动画作品比“文革”前更成熟，形式和题材也不断创新。1979年推出的《哪吒闹海》是中国第一部宽银幕长篇动画，此外还有《三个和尚》(图 1-2-73)、《雪孩子》(图 1-2-74)、《天书奇谭》《孔雀的火焰》《没头脑和不高兴》(图 1-2-75)、《鹬蚌相争》(图 1-2-76)等。这一时期，上海美术电影制片厂依然是中国动画生产的主力军。



图 1-2-73 《三个和尚》/徐景达、马克宣/中国/1981年



图 1-2-76 《鹤蚌相争》/胡进庆/中国/1984年



图 1-2-74 《雪孩子》/林文肖/中国/1980年

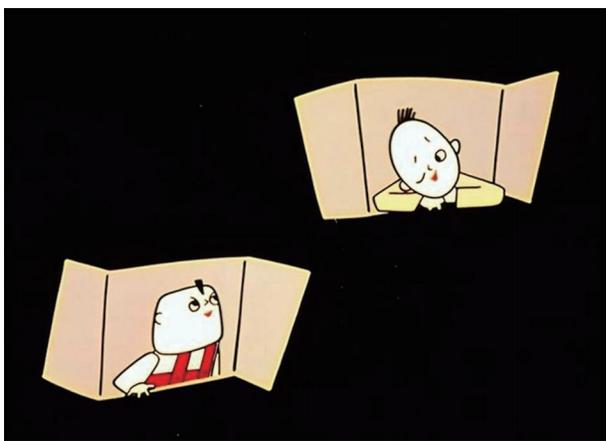


图 1-2-75 《没头脑和不高兴》/张松林/中国/1962年



图 1-2-77 《山水情》/特伟、阎善春、马克宣/中国/1988年

“文革”时期的动画片在题材上受到限制，多以写实主义和教育目的为主。“文革”结束后很长一段时期里，动画创作者们的思维依然僵化，导致中国后来的动画片走向出现偏差，中国的动画片定位不清。

1988年由上海美术电影制片厂拍摄，特伟、阎善春、马克宣导演的水墨动画片《山水情》(图1-2-77)制作过程较为独特，采用画家一边画画、动画家一边拍摄的方式完成。精工细作的程度达到巅峰，至今无人超越，被称为“中国水墨动画的绝唱”。艺术价值与商业价值脱离，是这个时期中国动画与美、日动画最根本的差距。意识到这一点后，中国动画开始走上商业化道路。

值得一提的是，系列电视动画在这一时期也开始发展，如《邋遢大王奇遇记》（1978年）、《黑猫警长》（1984年）、《葫芦兄弟》（1986年）、《舒克和贝塔》（1989年），无论情节、色彩，它们都有着明显的中国风格。但是，由于中国动画从体制上发生了根本性变化，这一时期的国产动画受到国外商业动画的刺激，开始探索商业化道路。在追求利益的同时，高品质的动画在这个年代开始消失。

20世纪90年代，国际动画影片流入中国，国产动画市场受到冲击，原创动画发展缓慢。一方面，由于中国劳动力低廉，美国与日本的动画均在中国加工，人才大批量流失导致很多动画企业的原创动力不足。另一方面，人才培养缺失，中国动画创作出现人才脱节的局面。尽管如此，1999年上海美术电影制片厂摄制的《宝莲灯》取材于中国民间故事，从画面、角色造型、音乐都精心设计，同时使用高科技的电脑技术，使中国观众耳目一新。这也是该时期中国动画走向商业运作的代表。

此后，政府一改以往全资投入的运作模式，出台了一系列支持措施，将动画推向商业化道路。首先，鼓励创办民营动画企业，并加大扶持力度。民营动画企业在大好形势下如雨后春笋般涌现。其次，政府在动画人才储备方面大下苦功，从2000年开始，全国高校纷纷开设动画专业，到目前为止，有超过三分之一的本科院校开设了动画专业，为动画产业提供人才保障。在此背景下，国产动画作品呈现井喷式增长，先后制作了《喜羊羊与灰太狼》《熊出没》《巴拉啦小魔仙》《虹猫蓝兔》《秦时明月》等多部电视动画系列片。在影院动画方面，中国在一定程度上学习了日本商业模式，很多影院动画都是由电视动画改编而成。这种方法能保证影院动画的票房，因此在国内火速推广。2009年，《喜羊羊与灰太狼之牛气冲天》上映后获得一亿票房，使国产动画电影数量激增，国产影院动画达到空前的热闹景象。

2015年上映的《西游记之大圣归来》、2016年上映的《大鱼海棠》等影片给国产动画电影注入了一针强心剂。这些影片在视觉风格上颇具新意，细

节刻画精致，充满了中国的神秘感与浪漫色彩，展现出独属于东方的古典气质，深受观众好评，更获得了多项国内外奖项，是近年来中国动画的一大突破。

5. 加拿大动画的发展

很多人认为加拿大动画是从加拿大国家电影局（National Film Board of Canada，简称NFB）动画部建立开始发展的，但加拿大的动画艺术家们在此之前，已经进行了很长时间的动画艺术探索。布赖恩特·弗赖伊尔在1927年拍了12部动画系列片《微笑》，但最终只有两部是成品。1933年，他成立了一个小公司，出品了《水手护卫队》《朦胧》《再见宝贝邦廷》以及《巨人杀手杰克》。这些影片都是采用剪辑技术制作并采用了原始配乐，在技术和艺术方面至今受到业内人士的称誉。但因为经济条件限制，弗赖伊尔最终停止了自己的动画事业。尽管如此，他对加拿大动画做出的贡献是独一无二的，被后人称为“加拿大动画片的先驱者”。

1942年，加拿大国家电影局成立动画电影部，并邀请年仅27岁的诺曼·麦克拉伦（Norman McLaren）主持。麦克拉伦邀请了各国的动画家们加入NFB，为他们提供创作的良性土壤。他始终坚持局长葛里逊在NFB创立之初定下的发展策略，鼓励、尊重原创，给艺术家创作的绝对自由，加强并维持小团队紧密协作，从后来加拿大的动画作品就能清晰看出NFB一直在坚守这一发展策略。这为NFB动画电影部营造了自由创作的良好氛围，使来自不同国家、不同民族、不同肤色的艺术家们集聚在这里。人人都得到了自主创作、平等发展的机会，艺术家们积极创作，NFB动画部硕果累累。

1952年，科林·洛导演了动画片《加拿大运输业的浪漫史》，后来这部影片成为国家电影局的动画片“经典”。1954年，在洛的支持下，西德尼·戈德史密斯创作了一部关于加拿大地理演示方面的动画片《地球财富》，科学与动画相结合成为戈德史密斯后来创作的常用方法。而这两部动画片也标志着加拿大手工绘制的艺人时代一去不复返。

1956年，NFB 搬迁到魁北克省的蒙特利尔，“新鲜血液”不断地加入 NFB。新来的艺术家们充满活力，他们在各个方面都有不同的探索，如绘图风格、制作方式、技术手段、主题等。皮埃尔·埃贝尔对新技术特别感兴趣，在计算机还没有普遍使用的 1965 年，他率先使用计算机拍摄了《光之舞》。而另一位艺术家贝尔纳·隆普莱也将计算机技术与动画艺术结合在一起制作了《0558 号试验》。除了计算机，艺术家们在制作材料上也别出心裁，作品形式种类繁多。雷恩·拉金使用炭煤和彩色水彩颜料来描绘，拍摄了动画片《散步》和《排箫》。科·赫德曼拍摄了木偶动画《奇怪的家伙》《马特里奥斯卡》，使用儿童建筑积木拍摄的《陶陶》，使用海豹皮做雕像的《猫头鹰和拉文》，以及 1978 年拍摄的使用沙子堆成的奇形怪状生物的《沙城堡》，该片获得第 50 届奥斯卡最佳动画短片奖。

到了 20 世纪七八十年代，加拿大国家电影局已经成了世界动画大师们人人向往的创作天堂。彼时的 NFB 动画部精英会集、群星璀璨，NFB 的动画片在金钱至上的商业经济体系中保持了难得的艺术品位。NFB 动画部中无法划分、定义艺术风格的群体成为世界动画发展史上不可或缺的重要流派之一。卡洛琳·丽芙（Caroline Leaf）就是其中一位，她的成就引人注目。她先后创作了《与鹅结婚的猫头鹰》《街》《萨姆沙先生变形记》《访问》《两姐妹》，获得了多个国际大奖。印度裔动画家伊休·帕泰先后拍摄了《串珠游戏》《绝对优势》《来世》《天堂》等 12 部动画短片，多次在重要的国际电影节上获得大奖。温哥华人理查德·康迪拍摄了《哦，一定》《开始了》《贪吃的家伙》《萨拉》等影片。约翰·维尔顿拍摄禁毒题材的动画短片《别给我，谢谢》《圆木运输工的华尔兹》《斯平诺里奥》等。

不得不说，在政府和艺术家们的共同努力下，NFB 动画电影走向了世界顶尖的舞台。到目前为止，NFB 已经生产了 700 多部动画片，获得了 620 多个国际奖项，包括 25 个奥斯卡金像奖提名和 4 个奥斯卡奖项。

加拿大动画史上还有一位杰出人物——弗烈德

瑞克·贝克（Frederic Back）。他在加拿大广播公司（Canada Broadcasting Corporation，简称 CBC）的动画工作室开始了辉煌的动画生涯。20 世纪 70 年代，他导演的动画影片有《魔咒》《圣火》《小鸟的创造》《幻想》《摇椅》《大河》《徒劳无益》《种树的人》等，获得多项国际奖项，包括奥斯卡最佳动画短片奖提名 4 项和奥斯卡最佳动画短片奖 2 项。

加拿大是世界上最早探索电脑动画制作的国家之一，早在 1974 年就制作了第一部纯电脑动画片《饥饿》，并获得奥斯卡最佳动画短片提名。在三维动画制作方面，加拿大也走在世界前列。1996 年由理查德·康戴（Richard Condie）导演的三维动画片《拉萨利》获得 1997 年奥斯卡最佳动画片提名，同时还获得了多项国际电影节动画大奖。2004 年，克里斯·兰德雷斯制作了《拯救大师雷恩》，被评为 2005 年奥斯卡最佳动画片。

加拿大动画艺术家们在追求梦想的道路上，不断推陈出新，为寻找新的艺术语言和媒介不懈努力。近几年来，加拿大动画仍在创造新的辉煌，如《小丑冥界》（1999 年）、《吹毛求疵》（2003 年）、《流动》（2003 年）、《丹麦诗人》（2006 年）、《坐火车的女人》（2007 年）、《睡美人》（2007 年）、《盲眼女孩》（2016 年）、《冰雪大作战》（2016 年）等影片，为观众贡献了很多精彩生动的动画影片。

6. 韩国动画的发展

韩国动画起步较晚，1950 年制作的首部电影广告《乐金牙膏》，标志着其动画的开始。之后几年，韩国动画作品以广告居多，处于萌芽期。

1967 年，姜太雄导演了韩国国内的首部木偶动画《兴夫和孬夫》；1968 年，朴英日导演《黄金铁人》《孙悟空》等影片，韩国动画进入成长期。

由于自身创作能力有限，再加上国外动画片的引进，之后 30 年，韩国迅速成长为世界三大动画片加工厂之一。其中也有原创本土作品，但因为国外动画片的影响太大而反响平平，韩国本土动画经历了长时间的低谷。直到 20 世纪 90 年代，政府大力支持和扶持文化产业，出台了一系列支持措施，如创办动画节、降低产业税、成立各种扶助国家动

画产业的管理指导机构等。凭借长时间外包工作吸收到的先进动画技术，以及乘着政府政策资助的“东风”，韩国动画近年来取得了很不错的成绩。

1999年，金在仁创造的卡通形象“流氓兔”（Mashimaro），在网络上风靡流行（图1-2-78），在亚洲地区掀起不小的风潮。流氓兔是韩国第一个打

进国际市场的肖像，此时人们才发现韩国动画的原创力不容小觑。韩国网络电视动画从此发展迅猛，比较著名的有《中国娃娃》（图1-2-79）、《倒霉熊》（图1-2-80）、《爆笑虫子》（图1-2-81）等。这些网络电视动画的成功带来的经济效益，使韩国的动画产业变成知识经济中不可或缺的一部分。



图 1-2-78 卡通形象“流氓兔”/金在仁/韩国/1999年

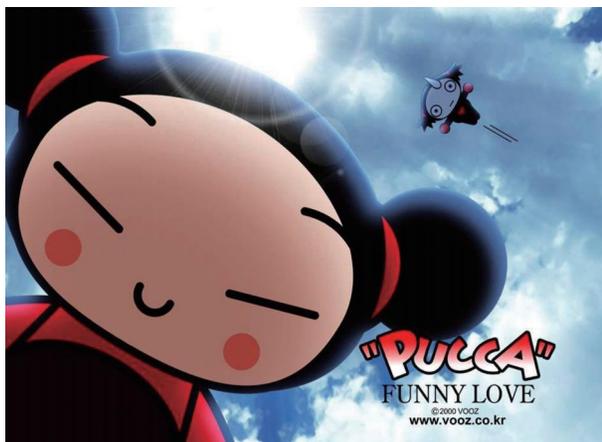


图 1-2-79 《中国娃娃》/VOOZ公司/韩国/2000年



图 1-2-80 《倒霉熊》/RG动画工作室/韩国/2005年



图 1-2-81 《爆笑虫子》/韩国TUBAn公司/韩国/2011年

自2000年以来，正处于上升期的韩国动画在影院动画方面取得了不俗的国际成绩，赢得了口碑。有着“韩国宫崎骏”美称的动画导演李成康，为韩国动画影片贡献了不可估量的力量。他先后创作了动画影片《票上灰》(*Ashes in the Thicket*) (1998年)、《美丽密语》(2002年)、《千年狐》(2007年)(图1-2-82)；此外，还有华人导演成百烨于2003年拍摄的《五岁庵》，延相昊导演的《猪猡之王》(图1-2-83)、《伪善者》(2013年)、《首尔站》(2016

年)和黑色喜剧《念力》(2018年)，闵京兆2015年导演的动画电影《追逐时间》等。可见，韩国影院动画数量不断增长，成果喜人。韩国动画电影在吸收了美、日优秀动画影片技术的同时，在作品的剧情、风格上很大程度地保留了自己的特色。虽然韩国动画依然处在成长期，但在政府良好的政策环境以及韩国动画艺术家的积极努力下，韩国动画产业的势头锐不可当，值得期待。



图 1-2-82 《千年狐》/李成康/韩国/2007年



图 1-2-83 《猪猡之王》/延相昊/韩国/2011年

三、动画的发展趋势

1.文化方面

随着互联网的兴起和发展，地球变成了一个“村”，各“村”的文化交流变得频繁。各国动画产业积极发展的同时，传统文化、民族特色越来越受到重视。互联网的兴起使资讯传播越来越快捷，东西方古老的文明也因此被揭开神秘面纱，不再是一个国家动画片独享的资源，更不是一个国家动画片独有的标志。如2017年由美国皮克斯公司制作，在全球热播的《寻梦环游记》，讲的是墨西哥古老的民俗文化；前几年由美国动画家制作的《花木兰》《功夫熊猫》，将中国民间故事、“国宝”熊猫、皮影等中国元素都搬上了银幕。由此可以看出，“民族的就是世界的”这一口号正在变为现实。

民族文化共享带来的最大好处是能为全世界的艺术家们提供越来越多的创作灵感。不同国度的艺术家，加上先进的数字技术，诠释不同民族的传统文 化，一定能创造出更多更好的作品，为观众呈现出更多视觉的盛宴。

2.技术方面

21世纪，数字时代已经到来，动画呈现形式种类繁多。3D技术，VR、AR技术的普遍应用，

使动画制作的程序越来越简单便捷，艺术家们不再受技术限制。

(1) 三维制作流程的一体化

虽然数字时代三维技术已经成熟，但三维动画片的制作过程复杂，成本、人工、周期依然居高不下。未来技术发展的趋势必然能够将建模、动作、贴图、渲染等复杂的制作技术实现一体化制作，如将设计稿扫描入电脑自动建成模型，再进行动作捕捉，使用真实材质模拟贴图、真实场景模拟灯光等方式完成工作，创作人员只要按需微调即可。这样一来便可以大大缩短制作流程和制作周期，节省制作成本。

(2) 输出方式多元化

除了网络、电视、影院、手机等现在流行的输出观影设备外，任意场所、眼镜等将成为未来主流的输出观影设备，VR、AR将会普及。动画将不再只是荧幕上观看的视像，未来发展的趋势是动画影片走进千家万户，而影片中的角色也可以走出荧幕和观众互动。

不管采用何种技术，未来动画的质量好坏依然是其精神内涵。因为好作品始终不变的标准是，能否将民族的人文精神、道德品质、文化传统集中融入其中，不显、不露，让观众细细品味。