

数字媒体艺术设计丛书

美国三维动画电影 艺术造型创作研究

叶风 著

HOLLYWOOD

CIP 中国电影出版社



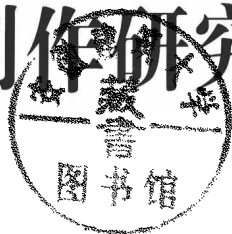
数字媒体艺术设计丛书

美国三维动画电影 艺术造型创作研究

叶风 著

CIP 中国电影出版社

2015 · 北京



图书在版编目 (CIP) 数据

美国三维动画电影艺术造型创作研究 / 叶风著. --

北京: 中国电影出版社, 2015.6

ISBN 978-7-106-04205-9

I. ①美… II. ①叶… III. ①动画片-电影评论-美

国 IV. ①J905-712

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2015) 第 148387 号

责任编辑: 林娜

封面设计: 春香

版式设计: 果果

责任校对: 孙健

责任印制: 张玉民

美国三维动画电影艺术造型创作研究

叶风 著

出版发行 中国电影出版社 (北京北三环东路 22 号) 邮编 100029

电话: 64296664 (总编室) 64216278 (发行部)

Email: cfpygb@126.com

经 销 新华书店

印 刷 北京易丰印捷科技股份有限公司

版 次 2015 年 10 月第 1 版 2015 年 10 月北京第 1 次印刷

规 格 开本 / 850×1168 毫米 1 / 16

印张 / 10.25 字数 / 176 千字

书 号 ISBN 978-7-106-04205-9 / J·1712

定 价 26.00 元

序一

动画从产生的那一刻起，就与技术有着不可分割的关系。几年来，随着制作技术的不断演进，动画艺术风格与影像呈现的样式不断颠覆着观众的视觉感官，同时也极大地丰富了动画艺术家的创作表现力。三维动画的技术革命，既让动画创作者惊喜，又让动画受众感受到新的视听奇观。一直引领世界动画潮流的美国，也以其领先的三维动画技术推动三维动画迅速成为动画电影的主流形式，而三维动画的创作、制作方法与模式，则与传统二维动画完全不同，深入探究其中的规律就成为叶风这一论著“美国三维动画电影艺术造型创作研究”的基点。

叶风利用在美国访学的一年时间和皮克斯、梦工厂、迪士尼、蓝天工作室等著名动画公司的主要动画导演和设计师进行面对面的专题访谈，获得宝贵的第一手资料，使他能通过大众文化、艺术语言特质、创意方法和制作流程等多角度，全面分析和总结美国三维动画电影艺术造型创作这一核心问题。此研究成果无疑给国内正在蓬勃发展的三维动画从创作到产业的发展提供了十分有价值的借鉴。

动画一直是伴随技术的进步而不断创新变化的一门最具有综合性的艺术。因而，一部成功的动画艺术作品，其因素是多样而复杂的，它考验的是从最初创意至制作的每一个环节的整体水平，但无论采用何种手段，动画作为艺术，其本质还是审美。相信将来还会有更加先进的多样的技术介入动画创作，观众也因此获得更为丰富多样的审美享受。

清华大学美术学院 吴冠英

序二

身为动画人的我也画了半辈子的动画了，虽然也积累了很多经验，但是每次接到一个新的项目或案子，总觉得都是陌生的，没见过的挑战，诚惶诚恐。更别说写序了。

虽然说我也写写剧本，故事大纲之类的文本作为动画电影的初步工作，但你看，我写过的字铁定比我画的画少。帮叶风这本书写序，还是我这辈子头一遭，压力之大难以形容，更何况还正是在我与一部动画长片搏斗的同时。

我认识叶风是“六度分离理论”的另一个验证。那是2012年秋天的事了，一个阳光灿烂的日子，我的一位在南加大教书的大学好友 Sheila Sofian 告诉我说，有这么一个中国博士生，想要研究好莱坞的动画艺术，问我是不是愿意跟他见个面，Sheila 要做东。她认为叶风应该直接来找我谈谈，因为我是地道的好莱坞动画工业的行内人。我也曾是搞角色造型的设计师，对于一个博士生的样子或造型，当然有我的预设想象。可是第一眼见到叶风，他的造型与我的想象完全断层。他既没有磕书虫的大脑勺子，也没有不见天日的白皙皮肤，更没有厚厚的老水瓶眼镜，完全不符合我们设计师对博士角色设计的想象。不过，饭一吃，话一聊，他的谈吐与知识就说明了一切。所以你看，其实戏剧里的角色设计只是一些符号，甚或刻板印象的各种组合而已。设计时，有些刻板元素很难避免，但是，要让设计有新意，就往往还得跳脱这些预设的符号与成见。

我自然是叶风在好莱坞第一个访谈的角色设计师。我一直提到好莱坞创作环境的优厚，以及他们分工合作的细密，对于国内的动画人而言，简直是无法理解。后来，我决定带他去参观迪士尼长片厂及梦工厂，让他直接访谈其他实战的动画人，听听他们有什么看法可以分享的，而不是一般媒体上常见的宣传或演示。这些人包括近年《驯龙高手》的导演，《雷霆战狗》《超能陆战队》的场景美术设计，当然还有其他的角色设计师，他们提供了不同专业角度对动画造型艺术的看法。这些第一手的讯息，叶风把它们都整理在这本书里，是国内比较少见的。

好莱坞动画的造型艺术理念，虽然并不代表全部，不过大多数的内容我个人认为还是非常大众，非常具有常识性的。比如说，强调角色造型彼此之间剪影轮廓的对比性，这样角色在戏里就个别清晰可辨，不会混淆。当然，如果是像《白雪公主》里

的“七矮人”，因为这群人物是生命共同体，则相反地强调他们的类比性。角色设计绝对不仅是耍酷耍炫而已，像现在很多坊间游戏动画人物，似乎只有帅哥、猛男、美女、萌妹一些表象，而没能服务故事里的各种较深刻的个性要求。

在好莱坞动画长片里的角色更追求他或她们的独特性。虽然不见得每次都很成功，但是好莱坞大片厂都希望一个故事中的人物有他独一无二的“脸相”特点，而不是拿着一个既有的成功模本来重复。当然，也不是个个都能达到这个要求，往往你也会看到一些带有所谓“迪士尼”风格元素的人物设计，是好还是不好，就见仁见智了。

本书整理的这些设计理念也算是好莱坞设计师们的共识吧。当然，它们绝对不是牢不可破的规则。不过，我个人认为，任何一个设计师要打破之前，最好还是先明白他要打破的是什么。

好莱坞动画“追求卓越”的精神，我认为是叶风在骨子里想要传达的。我们都希望能像传教士一样，把这些有助于创作的福音散布出去。我相信这本书里的内容，不管是对老手还是菜鸟，应该都会有些启发作用，或参考价值的。

最后我得强调，从事动画工作需要一把无比热情的火，要保持这把火的永续燃烧不容易。国内创作环境的提升，是我们每个人努力的目标，希望我们所有动画人都能坚持下来，继续战斗下去！因为我一定会“伴你同行”。

张振益

A stylized, handwritten signature in black ink, appearing to read 'Zhenyi' followed by a Chinese character '益'.

第一章 绪论 /1

- 1.1 选题背景及意义 /1
- 1.2 国内外研究动态 /3
- 1.3 研究内容和方案 /5
- 1.4 难点和创新点 /6

第二章 美国三维动画电影艺术造型及创作发展概述 /9

- 2.1 三维动画电影艺术造型概念分析 /9
- 2.2 美国三维动画电影艺术创作的发展和现状 /13
- 2.3 本章小结 /23

第三章 为每一个人创作

——艺术造型创作的大众文化定位 /25

- 3.1 承载美国主流文化价值观的艺术造型 /25
- 3.2 以全球化传播为导向的艺术造型创作 /28
- 3.3 用于销售的文化产品 /35
- 3.4 本章小结 /40

第四章 虚拟真实

——艺术造型语言特征分析 /43

- 4.1 虚拟真实的艺术造型 /43
- 4.2 从绘画到虚拟影像
——二维与三维动画艺术造型语言的比较分析 /52
- 4.3 本章小结 /62

第五章 源自现实、面向大众的奇观体验

——艺术造型创作的审美诉求分析 /65

- 5.1 美国三维动画电影艺术造型审美共同特征分析 /65
- 5.2 对力量和速度的反思
——科幻类机器艺术造型的创作 /67
- 5.3 有趣的怪异
——童话类艺术造型的创作 /75
- 5.4 从动画的视角看世界
——现实风格的艺术造型创作 /90
- 5.5 本章小结 /100

第六章 生产艺术的机器

——创作实践流程考察 /103

- 6.1 三维动画电影艺术造型创作流程设置的理念 /103
- 6.2 创作流程总体设置 /105
- 6.3 艺术造型的三维影像效果创作 /110
- 6.4 艺术造型创作的前期设计 /115
- 6.5 本章小结 //125

第七章 艺术造型创作实践观念和方法考察 /127

- 7.1 创意的管理 /127
- 7.2 三维动画电影艺术造型创新方法 /131
- 7.3 技术创新 /142
- 7.4 本章小结 /146

第八章 结论以及对国内三维动画电影创作的借鉴意义 /149

- 8.1 结论 /149
- 8.2 国内三维动画电影艺术创作现状思考 /150
- 8.3 对国内动画创作的借鉴意义 /151

参考文献 / 155

附录：部分接受专题采访的美国动画艺术家列表 / 157

1.1 选题背景及意义

中国人关注美国电影创作的历史由来已久。胡适先生在 1923 年 12 月 16 日的日记中记下了他与王国维先生一次关于美国电影的对话，王国维先生说“西洋人太倡欲望，过了一定限期，必致毁灭，美国一家公司制一影片，费钱六百万元，用地千余亩”，这一办法不能持久。胡适回应：“制一影片而费如许资本功夫，正如我们考据一个字而费几许精力，寻无数版本，同是一种做事比求完备尽善的精神，正未可厚非也。”（余英时，2012）。20 世纪初的两位国内文化界学者谈到美国电影创作的两个方面，一是极力满足观众的观影欲望，而观众的欲望期待不断扩大，另一是对待影片制作的态度，花费无数追求尽善尽美。时至今日，美国三维动画电影艺术的创作还是秉持这延续近百年的观念和方法，但是现代电影艺术的具体创作手段和艺术形态与传统电影已大有不同，随着学科专业的发展和国内动画行业发展的需求，相关的学术研究也应更深入，更系统。

美国三维动画电影艺术，是一个涵盖了经济、艺术、科技、政治、文化价值观的大众文化消费品，为全世界观众所接受和喜爱，是当前最具代表性的大众文化形式之一。20 世纪末以来，三维动画技术成为现代动画艺术重要的制作手段，三维动画电影也成为影院动画片的主要形式。

自 1995 年世界上第一部三维动画电影《玩具总动员 1》诞生起，至今美国三维动画电影艺术创作已有近 20 年的时间，以皮克斯、梦工厂、迪士尼、蓝天工作室为代表的美国动画电影工作室完成的三维动画电影共有 60 余部，大部分作品在世界范围公映，并占据票房榜的前列，如皮克斯推出的 16 部

影片平均票房超过 6 亿美元，美国也因这几个动画工作室的成功而成为世界上唯一在三维动画电影产业中获得成功的国家。

美国三维动画电影艺术走向全世界，体现为其创作的造型被全世界人接受、理解、喜爱。如梦工厂出品的系列三维动画电影《功夫熊猫》，中国文化元素在美国动画艺术创作团队的引用和再创作下，成为家喻户晓的动画艺术造型。中国动画，近些年来虽然已大有发展，但是在整体创作能力上与美国相比仍有非常大的差距。以 2011 年暑期档为例，几部国产动画电影《魁拔》《藏獒多吉》《赛尔号之寻找凤凰神兽》和《摩尔庄园冰世纪》，这些影片创作类型迥异，而市场命运相似，业内叫好、票房遇冷。据统计，这些影片票房总数远不及美国动画大片《功夫熊猫 2》，后者的国内票房 59675 万元，全球总票房超过 6 亿美元。在当前中国动画艺术创作以模仿日本、美国动画造型风格为主要创作思路的时候，《功夫熊猫》的出现，促使中国动画艺术创作者们对国内动画艺术创作的文化定位、艺术语言、艺术审美和创作方法的全方位反思。

中国动画艺术的创作经历了计划经济时代的实验性的探索实践，取得了一定的成就，而在步入数字化的现代动画创作模式时期，遭遇创作体制的改变和文化发展方向不确定的因素，整个中国动画艺术创作都处于停滞的状态，在动画艺术造型文化思考和艺术审美方面甚至出现空白，在创作上模仿日本动画造型风格成为主流。现在已经进入三维动画电影的时代，国内对三维动画电影艺术创作的认知多停留在国外引进的简易的软件技术和日式二维动画电视连续剧创作模式的层面。

笔者从事三维动画艺术创作有 10 多年的时间，多次参与三维动画影片创作项目。每一次都会遇到观念、方法等创作上的问题，如艺术造型的审美风格、艺术造型的文化价值等等。在本书的撰写中，笔者试图明晰而全面地回答自己在创作和考察美国动画电影艺术创作时所遇到的问题。美国的三维动画电影艺术创作在世界范围内获得成功，对其艺术创作的研究可以回答很多我们之前认识模糊或我们以前没有注意到的问题。如为何三维动画替代了二维动画，并成为最受观众欢迎的动画电影形式？美国动画电影艺术造型的审美特征是什么？创作过程是怎么样？在语言风格上有哪些独特性？等等。

在笔者前往美国访学的一年里，对美国的三维动画电影艺术创作进行了实地考察、调研和专题采访。对象包括观众、理论家、专业教授，更多的还有在美国四大动画工作室的艺术家，进行专题访问，深入的学术方面的交流让我从更全面的角度了解美国

动画电影艺术创作。由于笔者的文笔和精力，也许不能把笔者全部调查研究所得都融合在本书当中，但是经过导师的指导和笔者的用心梳理，整理成文，尽可能全面、详细地介绍经过实地调研考察和分析，总结得出美国三维动画电影艺术造型创作的理念和方法等相关内容，本书中所提出的观点也内含了笔者对动画艺术创作的认识和期待。

本次研究对美国三维动画电影艺术造型创作相关要素进行了深入的调研，系统的分析和总结，这些研究成果对国内正快速发展而又尚未成熟的三维动画电影艺术创作具有指导意义，同时也可作为国内发展中的动画艺术教学建设提供有益参考。

1.2 国内外研究动态

近十多年来，国内动画艺术相关的著述随着动画产业的发展也逐渐丰富起来，主要是分为制作技术和动画历史两类。此外，现代社会人人都看电影，人人都可参与评论，大众媒介上的个人心得式的观影评论也非常活跃。

当前国内出版的关于三维动画制作类书籍，主要是按照电脑软件操作的流程为标准来介绍动画创作过程，在本质上是软件操作手册，与电影级别的三维动画艺术创作流程是完全不同的。还有一类关于动画艺术创作的书籍论文，主要是参照日本动画电视剧的创作模式和制作流程作为标准来进行论述，与美国三维动画电影艺术的创作也不能归为一类。更有甚者，讨论动画创作必先谈到市场运营的模式，把市场营销的准则作为艺术创作的准则，也是不符合事实上的美国三维动画电影艺术创作实情的。

已有的对美国动画电影艺术创作的研究著述多为传统迪士尼二维动画影片的介绍和赏析。二维动画与三维动画创作在许多地方有相同之处，但完全把美国三维动画电影与传统的二维动画电影混合在一起进行无差别的解释，是对三维动画电影艺术的造型艺术语言和审美特征的认知理解不够深入，或是对三维动画电影艺术创作的独特性还不够重视的原因。

由于三维动画电影艺术是 20 世纪末才从美国兴起，出现的时间很短，对于唯一在三维动画电影艺术创作上取得成功的美国，也还是新兴的事物，系统完善的艺术理论思考也不多见。地域和语言的差异，在美国以外的艺术家、理论家对美国三维动画电影艺术创作的认识，更多建立在研究者自身对影片的观摩和以往认知经验上的推理，以及通过一些大众传媒的娱乐性新闻获取相关信息。此外，三维动画电影创作的技术复杂，大多数人对三维动画技术只是耳闻而未能亲自操作等原因，国内对于美国三维

动画电影艺术创作的认识,未能进行翔实、深入地考察研究,形成确实的、全面的体系性理论。

1.2.1 国内研究现状

国内对美国动画艺术的研究更多的集中在动画历史的梳理,动画影片的介绍和赏析,以及动画技术技巧,针对完整的动画电影项目艺术造型创作的论著很少。涉及三维动画的著述多以技术制作类为主,如《MAYA 制作风暴》《3DMAX 制作完全手册》这样的三维动画软件制作教材,还有结合前期创作流程的三维动画创作类书籍,如唐红平编著的由中国美术学院出版社 2008 年出版的《三维角色动画艺术》着重介绍三维角色动画的制作流程。

近年来关于美国动画艺术创作理论的著述也逐渐完善丰富。首先有数量不多的博士生导师完成,他们有一定动画创作经历也从动画的语言本质和动画的艺术形态发展角度进行了理论思考,如在 2011 年完成,由中国传媒大学贾否撰写的博士论文《动画语言质素与结构研究》,注重动画语言本体的研究,试图确立属于动画艺术的语言体系,讲述动画角色的动态表演和故事逻辑的独特性,探讨动画语言的本体。另外 2011 年北京电影学院汤俊博士完成的论文《论影院动画剧作观念的衍变》,从历史发展的角度研究影院动画故事讲述的角度,艺术追求,甚至受众欣赏习惯和受众群的变化等,部分涉及三维动画的故事讲述方式和艺术风格。2008 年光明日报出版社出版的四川大学李涛博士编写的《美日百年动画形象研究》一书,从历史发展的角度和美学观点结合,介绍了美国和日本上百个动画角色,对动画角色进行角色个性和影片主题表达上的分类,并试图用符号学的方式来进行分析背后的文化意蕴和市场价值。由京华出版社 2010 年出版的,孙立军教授和马华编著的《美国迪士尼动画研究》详细介绍迪士尼动画艺术发展历史,对迪士尼多年来代表性的影片进行介绍和分析,对迪士尼的动画艺术有一个总体的论述。这些书籍从不同角度、层次上分析了动画艺术语言,创作历史和发展的现状,对本书的撰写有一定的参考价值。

1.2.2 国外研究现状

由于美国动画产业非常发达,研究动画的文章著述就相对较多,主要分为三类。

第一类是针对某部动画影片的内容介绍。皮克斯、梦工厂、迪士尼等世界一流动

画工作室在每一部新片推出的时候，也会出版一本该影片的制作过程的资料集合，尽可能翔实地罗列该影片的制作内容，包括制作过程的设计图、没有被采用的设计方案和一些成品剧照，如 Charles Solomon 编著的、由 Chronicle Books 在 2010 年出版的“*The Art of Toy Story 3*”，是针对《玩具总动员 3》这部动画电影制作方面的资料介绍，尤其是以视觉效果和造型设计为主的资料整理和介绍。这一类书可作为研究影片创作的重要研究资料。

第二类是针对某一个公司的发展传记历史的介绍，如 Amid Amidi 编著的“*The Art of Pixar: 25th Anniv*”，由 Chronicle Books 在 2011 年 11 月出版，主要介绍皮克斯动画工作室 25 年来的发展历程和皮克斯所创作的影片的彩色故事板等一些内容。

第三类是动画历史的介绍，如：Giannalberto Bendazzi 编著的“*Cartoons: One Hundred Years of Cinema Animation*”，由 Indiana University 在 1995 年 1 月出版，以影片分析的方式介绍美国动画的百年历史。还如 Don Peri 编著的“*Working with Disney: Interviews with Animators, Producers, and Artists*”，由 Univ Pr Of Mississippi 在 2011 年 3 月出版，详尽介绍在迪士尼工作的各种情况，以访谈的方式介绍迪士尼的文化精神、商业管理和创作思路等。

这些论著为我们了解美国动画电影的创作提供了丰富的信息资料。许多从文化产业或社会学、传播学的角度研究美国动画艺术的著述，多从动画运营的角度，以 20 世纪的传统迪士尼二维动画电影为研究对象来进行论述的。但从一个非美国的角度，从文化观念、艺术审美诉求和实施过程等多方面地研究美国三维动画电影艺术造型创作的书籍文章相对较少。

1.3 研究内容和方案

本书以美国三维动画电影艺术造型创作研究为题，从艺术家创作实践的角度出发，以动画艺术造型的创作为着眼点，多角度、系统地展开考察和分析，了解美国三维动画电影艺术造型创作实践相关的文化思想观念，造型创作的原型和审美效果分析，艺术语言特质，创新方法和创作过程等，并以艺术造型创作的研究为点，延展到对美国动画电影艺术创作的思考和研究，着重探寻他们的艺术创作中对国内动画电影艺术创作实践有实际指导意义的内容。区别于从历史学、商业运营和文化传播学角度的纯理论研究。

美国三维动画电影艺术造型创作首先是美国大众文化产品的艺术创作，是依据美

国社会的文化价值观念和管理制度，在美国境内创作完成，并以美国人作为主要观众。而美国三维动画电影艺术造型作为一种大众化、数字化的艺术形态是在全球化的视野下，以西方文化传统为根基，更是建立在美国近百年来形成的电影文化艺术经验积累、产业运作模式和观众审美习惯的基础上进行创作的。

动画电影最终的艺术效果决定于艺术家的创作观念和实践能力，但是三维动画技术作为一种新型的当前最主流的动画电影制作技术，在艺术创作过程中本质上改变了动画电影创作的形态，包括创作人员素质、造型语言本体、制作管理、流程设置、审美效果在内的整个创作要素形态。本书通过对这些与艺术造型创作相关的要素进行考察和研究，最终理解美国三维动画电影艺术造型创作的内在规律。

笔者根据自身的创作实践经验和调研，对国内动画电影艺术创作的现状和不足进行分析，在深入理解美国三维动画电影艺术造型创作的基础上，对国内动画艺术创作提出一些建设性意见。

1.4 难点和创新点

1.4.1 难点

以美国三维动画电影艺术造型创作作为研究对象，是充满挑战的。一方面因为美国三维动画电影刚刚诞生 20 年，国内外行业都还在探索中发展，动画学界也未建构起成熟定型的理论研究框架体系，另一方面由于研究对象是外国文化领域的，国外创作人员完成的艺术作品，在资料获取和语言沟通以及文化理解上会有各种困难，此外，三维动画电影艺术是美国新兴的艺术，其中涉及的许多专业术语，用以往大家习惯使用的与之对应的中文翻译词汇无法准确阐释这些新出现的内容含义，这对于笔者理解他们艺术创作的真实情况和本书叙述和用词表达都有一定的影响。此外美国三维动画电影又是大家都耳熟能详的大众文化产品，任何人都有自己对这些作品的评价和认知，相关的网站论坛上面对这些影片有着大量的文字评述。面对多方面的客观困难因素，笔者将通过继续学习和深入行业的考察、研究，完成这个理论体系完善又有独到创新研究成果的著作。

1.4.2 创新点

在研究过程中,对美国动画电影艺术创作机构展开大量实地调研,对美国一线主流动画艺术家进行专题性的访谈,丰富而确实的调研成果保证了本书研究成果的创新性,本书在调研基础上结合艺术理论分析,对美国三维动画电影艺术造型创作的文化定位、审美诉求、方法和机制进行深入系统论述,并提出创新的观点。

本书从文化角度论述了美国三维动画电影艺术造型以普适性审美和展现奇观化的地域文化吸引全球观众的创作理念,提出积极正面的文化含义是动画艺术造型实现商业和娱乐价值的基础的论点。提出并论证了美国三维动画电影艺术造型创作是根据社会现实和三维动画技术特性,确立了源自现实而面向大众,塑造奇观体验的艺术造型创作审美诉求的论点。此外,根据调研结果,本次研究一方面整理呈现对改进国内动画艺术创作有重要借鉴意义的美国三维动画艺术造型创作实践的理念和流程方法,这在国内动画研究领域尚属首次,另一方面指出国内动画艺术创作实践中有待改进的地方。本次研究还系统分析了美国三维动画艺术造型创意实践机制,并从动画艺术发展历史和动画技术特性等角度,总结美国三维动画电影艺术造型创作实现创新的思路,为国内动画艺术创作实现创新提供借鉴。

本书系统、深入地总结和分析美国三维动画电影艺术造型的创作理念和方法,并为国内动画艺术创作的发展,跳出模仿美日动漫艺术风格的创作模式,探索独特的动画艺术发展方向,提供理论支持和方法借鉴。

梳理美国三维动画电影艺术造型的概念及其创作的概况是本次论述的基础。本章节通过阐述艺术造型创作的具体范畴和艺术造型在影片中与叙事的创作关系，多角度地来理解三维动画电影艺术造型的概念。再通过美国三维动画电影艺术创作的兴起和发展、三维动画艺术造型创作的发展历程，以及对主流三维动画工作室的电影艺术风格分析，最终对美国三维动画电影的艺术造型及其创作有一个总体的认知。

2.1 三维动画电影艺术造型概念分析

在我们所熟悉的艺术造型中，有存在和发展了数千年的绘画、雕塑、建筑等，通过纸张、石材、木材等介质，以特定形式体现丰富的精神内涵。三维动画电影艺术造型是20世纪末在美国首先出现的，是以三维动画技术为制作手段的展映在银幕上的艺术造型，是数字化虚拟的承载整个动画影片叙事意义的动画艺术符号。从三维动画电影产业的角度看，三维动画电影艺术造型也是经工业化制作流程制作出来，最终面向市场的文化产品。

艺术造型是动画影片的重要组成部分。一部影片是一个作品整体，影片的故事和艺术造型是相辅相成的。在影片叙事过程中表现了艺术造型，艺术造型也承载了叙事功能。可以理解动画电影艺术是通过艺术造型讲述故事的动态影像，不是放在仓库中的胶片或数据硬盘，动画艺术造型在动画电影故事时空中存在，并通过电影故事的展开被观众理解，最终留在观众的内心。

兼任皮克斯和迪士尼这两家世界上最成功的动画工作室创意指导的约翰·拉塞特¹说：“我认为创作出一部优秀的动画影片，关键在于创作好三个

¹ 约翰·拉塞特(John Lasseter)，是皮克斯动画公司创始人之一，世界上第