



普通高等教育“十一五”国家级规划教材



动漫与媒体艺术

丛书主编 常虹

艺术动画

A r t i s t i c A n i m a t i o n

■ 常虹 ©著



ZHEJIANG UNIVERSITY PRESS
浙江大学出版社



普通高等教育“十一五”国家级规划教材

动漫与媒体艺术

丛书主编 常虹



艺术动画

Artistic Animation

■ 常虹 著



ZHEJIANG UNIVERSITY PRESS

浙江大学出版社

图书在版编目(CIP)数据

艺术动画/常虹著. —杭州: 浙江大学出版社, 2007. 8
ISBN 978-7-308-05433-1

I. 艺… II. 常… 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(2007)第 130166 号

丛书主编 常虹
丛书总策划 徐有智

责任编辑	汪泉
出版发行	浙江大学出版社 (杭州天目山路 148 号 邮政编码 310028) (E-mail: zupress@mail.hz.zj.cn) (网址: http://www.zjupress.com)
排版	杭州大漠照排印刷有限公司
印刷	杭州浙大同济教育彩印有限公司
经销	浙江省新华书店
开本	787mm×1092mm 1/16
印张	7.25
字数	166 千字
版次	2007 年 8 月第 1 版 2007 年 8 月第 1 次印刷
书号	ISBN 978-7-308-05433-1
定价	36.00 元

前 言

发展和繁荣中国的动画产业与动画艺术,离不开相关的教育及对动画人才的培养。这既是国家教育战略的一项重要内容,又是教学科研的系统工程。许多优秀的动画教育者、动画教育艺术家、理论家和动画制作人都在努力思考和积极探索如何建立中国自己的动画教学体系,确立动画人才的培养方向,编写出高质量的动画教材。经过数年来不懈的工作,这一领域已取得了可喜成绩。

就我们目前欣赏到的作品而言,动画已经历了整整一个世纪的历史演变发展,应该说,它不能算是全新的教学项目了。在这一行业的发展进程中,特别是从20世纪80年代以来,由于高新科技的快速推进,动画教育在教育理念和内涵上增加了许多新质,容纳了许多新的教学模式和方法。当今的动画教学已拓展成融造型艺术、网络艺术、影视艺术等多种元素为一体的综合性学科。与此相应,动画专业大学四年制本科毕业的学生,至少要对绘画造型、影视、文学、计算机技术及音效这五大领域都有一定的认识 and 把握,方可以适应今天动画事业的发展速度和对相应人才的需求。

为了应对现时中国动画教学教材建设的迫切需要,中国美术学院传媒动画学院与浙江大学出版社通力合作,充分发挥名校名师的教育引导效应,联手打造这套大型动漫系列教材——《动漫与媒体艺术》。

为保证丛书在内容方面具有前沿性与实用性兼备的特点,特别邀请相关高校的一线骨干教师组成编写队伍。在策划和写作要求上,力求紧扣行业发展的脉络,结合教学中的宝贵实践经验,加强对案例操作与流程步骤的解析,做到开卷有益,学有所用。

该丛书的一大亮点是专业完整性与操作实用性的有机融合,这在艺术类教材编写上是一种新的探索。有关的业内专家与学者经多次商讨研究,设定了较为全面而科学的专业框架——不仅容纳了所有动画专业的主流基础课程,还尽可能多地涵盖与动画相关的各种专业知识和技能。

我希望,这套凝聚着各位编者真诚、经验和创新意识的丛书,能为中国动画影视事业腾飞做一件实事。

在这里,要特别感谢以许江、毛雪非、刘健三位主任领衔的学术指导委员会和来自全国各高校的专家学者们,他们为丛书策划、编写、出版乃至发行均给予了无私的指导和有力的帮助。

常 虹

2006年8月于杭州

自序

我们知道,动画有两个方面的属性:一个是它作为产品和商品的属性,另一个就是它作为艺术品的属性。

无论是商业动画还是艺术动画,都无外乎“动”和“画”两个方面的特点。动,一般是指影片中所塑造的物体的活动和摄像机的运动;画,一般是指动画片的制作风格和手段。从“动”的方面来看,艺术动画与商业动画并没有太多的不同;而“画”却是区分商业动画与艺术动画的主要分界点之一。“画”可以体现艺术动画的一些主要特色,艺术动画里的“画”似乎可以更加自由地借用和移植绘画等造型艺术手段,使动画的表现力更具张力,富于艺术性和趣味性。

为什么会有艺术动画和商业动画之分?它们的相同点和不同点在哪里?如何欣赏艺术动画?艺术动画制作的特点有哪些?它的市场在哪里?本书将根据个人在动画创作中的体会和对艺术动画的一些认识,较为系统地谈谈自己对于这个命题的思考。

所谓艺术动画,从表面上看,好像比较高深,但在实际操作中有时会十分简便和容易。此书的出版目的就是不但要让专业学生们了解并学会制作艺术动画片,就是一般的读者也可以去尝试,或许从中可以获得意想不到的乐趣。

常虹

2007年8月于杭州

目 录

第一章 动画概述 / 1

第二章 动画片的基本类型 / 7

- 一、剧情动画片 / 9
- 二、抒情动画片 / 11
- 三、幽默动画片 / 12
- 四、意念动画片 / 13
- 五、寓意动画片 / 14
- 六、恐怖动画片 / 15
- 七、动作功夫动画片 / 15
- 八、神话科幻动画片 / 16
- 九、音乐动画片 / 16
- 十、低幼动画片 / 17
- 十一、纪实动画片 / 18
- 十二、商业和科教动画片 / 19
- 十三、成人动画片 / 19
- 十四、侦探冒险动画片 / 23
- 十五、Flash动画片 / 24

第三章 动画片制作的基本流程和三大部分 / 25

- 一、二维动画片的制作流程 / 26
- 二、三维动画片的制作流程 / 26
- 三、动画片制作的三大部分 / 27

第四章 艺术动画与商业动画 / 29

- 一、艺术风格的统一与个性 / 30



二、参与动画生产线的“点”与“线” / 32

三、制作方法的单一与多样 / 33

四、“长片”与“短片” / 36

五、投资与投入 / 36

六、儿童与成人 / 38

七、盈利与表现 / 39

八、市场的相同与不同 / 40

九、艺术动画与独立制作 / 40

十、艺术动画与商业动画的转换 / 41

第五章 动画片的基本制作手段 / 43

一、二维动画 / 44

二、三维动画 / 45

三、剪纸动画 / 47

四、水墨动画 / 48

五、玩偶动画 / 49

六、油画动画 / 50

七、沙子动画 / 51

第六章 艺术动画中“动”的特殊语言 / 57

一、形状的变化 / 62

二、摄像机的运动 / 68

第七章 艺术动画的市场推广与电影节 / 73

一、艺术动画的主要市场 / 73

二、国内外一些主要的动画电影节 / 75

三、电影节申请表格的填写 / 77

四、国内外优秀动画电影节海报 / 87

后 记 / 108



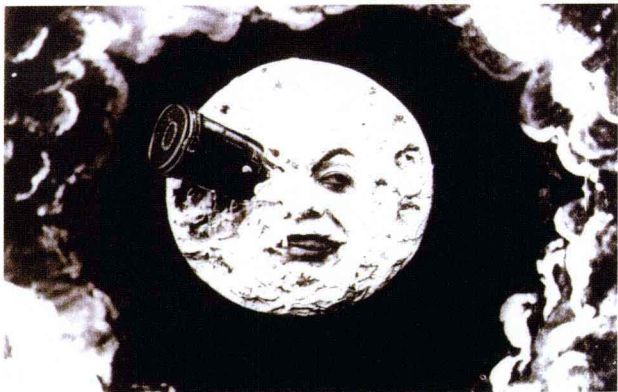
第一章 动画概述

动画片,英文一般为“Film Cartoon”或“Animation”。“动画”是中文对动画片的简称。动画片的基本定义是:以图画和各种不同的图像用艺术手段来表现情节和塑造形象的动态影片。它基本是采用逐格拍摄或逐格制作的方法来完成,然后录制在胶片或磁带等载体上,并可予以播放。它是造型艺术与电影艺术相结合的、具有一种独特魅力的艺术表现形式。

从播放媒介来看,动画片基本可以分为电影动画片、电视动画片和多媒体动画片;从画面效果和制作手段来看,动画片又可分为二维视觉空间的二维动画片和三维视觉空间的三维动画片。随着我们审视角度的变换,动画片还可以有其他方面特征的划分。然而,无论何种动画片,它们在本质上都具有某些共性,这些共性的综合便是区分动画片与其他类型影视片的基本依据。这些共性就体现在“动”(动态)与“画”(静态)的结合与互动上。动画这个词,在英文中多为“Animation”,其原意为活力、动感的意思。在中文将其翻译成“动画”是十分恰当和贴切的。因为“动”就是活动,“画”就是图画,加在一起为图画或绘画组成的电影之意。有人形容动画片是活动的图画,也有人说是图画在活动,由此可见,作为造型艺术的图画在动画中占有很重要的地位。事实上,绘画等造型艺术手段在动画的发明和发展中确实起到了巨大的作用,其艺术特性借助影片这一媒介形成了千姿百态的模样。

目前,许多的学者都把动画的起源追溯到远古时代。在西班牙北部阿尔塔米拉山洞的壁画中,有一头奔跑着的野猪形象。其尾巴和前腿被

旧石器时代的艺术家重复绘制了几次,这就使原本静止的动物形象在视觉上产生了动感。它被认为是人类目前发现的“最原始的动画图像”,距今约有二三十万年的历史。后来,无论是埃及古代艺术、中国的走马灯和皮影戏,还是活动的“西洋镜”等艺术形式,人们从中都可以看到动画的原始雏形。但是,目前我们所看到的真正意义上的动画片,其诞生至今只有一百多年的历史。



《奔向月亮》[英国]乔治·梅里耶(1902)



这在很大程度上要归功于电影的发明与发展,尤其是发明了电影技术中的“逐格拍摄法”。这种“逐格拍摄法”第一次使绘画进入了电影的范畴,这种方法使得绘画这一空间的艺术形式通过逐格绘制和拍摄及连续播放,转换成为时间的艺术形式。

早在1902年,法国人乔治·梅里耶在他的著名实验短片《奔向月球》中就十分巧妙地把简单动画与电影实拍结合在一起,取得了很大的成功。1906年,在电影诞生十年后的美国,斯图尔特·布莱克顿采用逐格拍摄法完成了第一部真正意义上的动画影片《滑稽脸孔的幽默形状》(Humorous Phases of Funny Face)。其后,随着技术的不断进步与创新,动画愈来愈受到人们的重视和喜爱,但基本上还是停留在内容与技术的探索和实验的阶段。

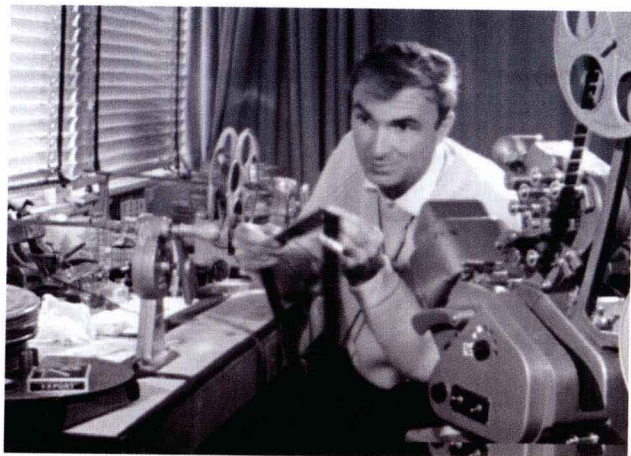
到了1914年,美国人俄尔·豪德在逐格拍摄法的基础上发明了用透明的赛璐珞片绘制动画的方法。这一制作方法具有革命性的创意,它使得动画在技术上全面地完善起来。这种方法至今依然被业内人士采用。

由于动画技术的进步,带动并提升了动画片的制作成本,也缩短了动画片制作的周期和工作时间。具有代表性的是在20世纪20年代,美国人沃特·迪斯尼把动画推向商业领域并取得了很大的成功。1939年,迪斯尼公司完成了世界上第一部74分钟的彩色影院长片《白雪公主》(The Snow White and The Seven Dwarfs)。从此动画片也就被列为电影的一种类型。

20世纪40年代之前,电影的基本模式都是以戏剧式或歌舞片的面貌出现的,无论在剧本创作还是在表演、效果等方面都是以舞台剧为范本。自然,动画片《白雪公主》的创作也无法摆脱这种模式。20世纪40年代初期,出现了新现实主义电影,它是挑



《白雪公主》[美国]迪斯尼公司

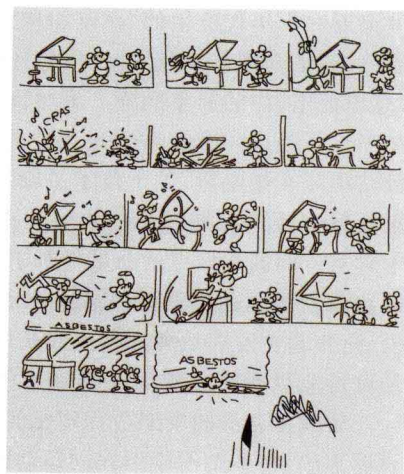


加拿大动画艺术家 Norman McLaren





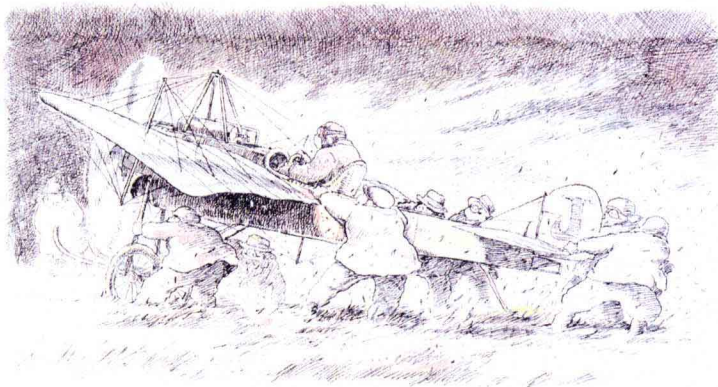
动画艺术设计[美国]迪斯尼公司



早期米老鼠故事设计[美国]迪斯尼公司

战传统的戏剧样式的电影。这些艺术家们的作品运用反叛戏剧式的结构和表现手法,力求通过细节的描写,刻画真实和自然的多层面生活。从20世纪50年代末到20世纪60年代初,意识流电影在当时意识流小说的影响下首先在欧洲萌生,其重点在于刻画人物内心世界和潜意识。在这之前,电影受制于不可以用直接的方法而只能用动作和语言来表达内心世界变化的理论。到了今天,电影无论在理论上还是在技术和风格上都更趋向多元化的发展。

世界电影史可以帮助我们了解动画片的发展。我们可以从对比中看到一种现象,即如果我们说动画片《白雪公主》是深受当时好莱坞戏剧式歌舞片的影响,那么20世纪40年代的《爱丽丝梦游仙境》(Alice in Wonderland),20世纪60年代的《石中剑》(Sword in the Stone),20世纪90年代的《风中奇缘》(Pocahontas)、《木兰》(Mulan)及三维动画片《海底总



《红猪》[日本]吉卜力公司

动员》(Finding Nemo)等动画大片,它们并没有受到电影发展的几个重要历史时期的影响,变化不大,依然采用戏剧式的矛盾发生—发展—高潮—结尾的创作模式。综观最受现代电影和现代艺术影响的动画短片创作,我们会感受到它的另类创作状态。像20



世纪五六十年代产生的、在以加拿大著名动画大师诺曼·麦克拉伦为代表的“纯粹动画艺术”运动中所创作的作品即是如此。但这也不是当时“意识流电影”的简单翻版。虽然,动画被纳入了电影的范畴,但是人们在多年不断探索和实践中也比较充分地了解分析了这样一个事实:比较动画与实拍电影,由于技术手段的不同,动画在纪录自然真实方面的短处就会显现出来,但是,从另外一个方面来看,动画在创造和虚拟艺术真实方面的长处也就凸显出来了。因此翻看动画的发展史,一些成功的动画片都是在构思创作剧本的阶段就把动画自身的特征因素考虑进去,充分地去发挥动画的特点和长处并有选择地和积极地去借鉴,而不是盲目地照搬如电影、戏剧或美术等艺术门类的表现手段。

动画在自身的发展过程中已经产生了许多有别于实拍电影的独特表现手法,在其中不得不提的是动画片中动作的设计和表现。动作的设计和表现是通过形象来传达情感的最直观和有效的方法之一。我们在许许多多优秀动画片中都会不约而同地感受到动画形象的灵动与超脱。无论是米老鼠、唐老鸭,还是孙悟空、哪吒,他们无一不是以现实生活为依据但是又有别于现实的动画明星。在他们的动作中可以看到人类的身影,也可以领略到动物的身姿;他们又可以变化多端,随心所欲,天马行空。



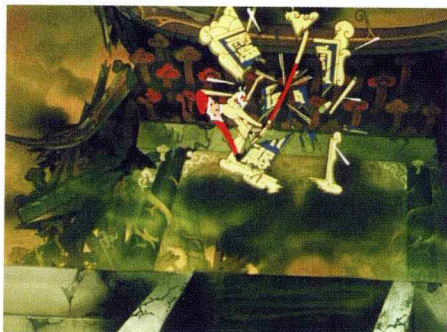
《大闹天宫》万赖鸣



万氏兄弟



《大闹天宫》万赖鸣



《大闹天宫》万赖鸣



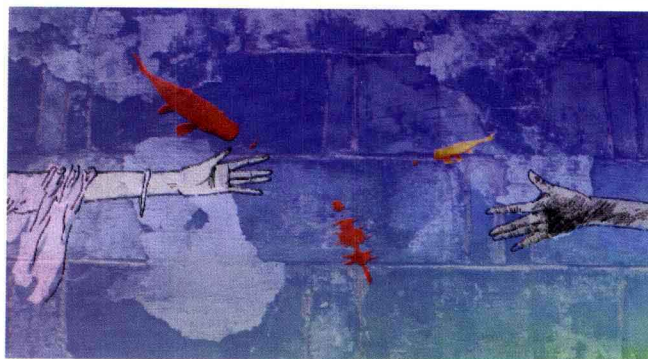
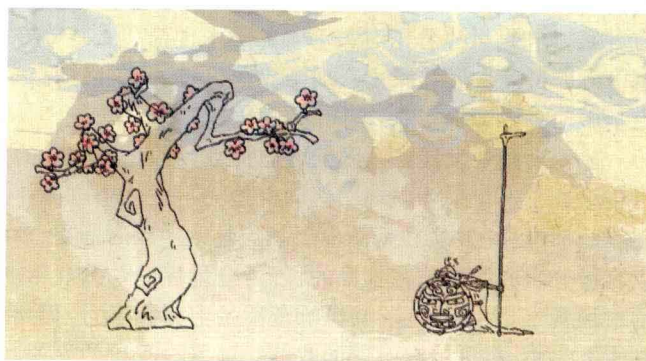
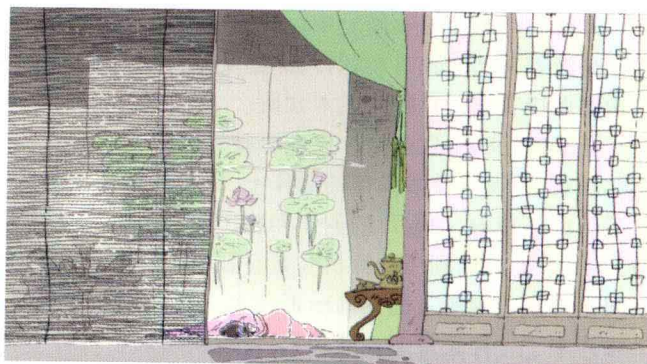
在研究动画片的发展史中,我们也不难发现动画由于自身的特性一直是沿着自己的轨道在运行,即使受到其他艺术的影响和冲击,它仍然始终保持着自己独特的艺术素质。

从20世纪80年代开始,以电脑技术为标志的高新技术大规模地应用在动画、影视以及多媒体的制作上,原有的传统动画艺术行业因此受到了巨大的冲击,动画片的创作和制作出现了第二次重大的变革。一方面,在技术上人们利用计算机和数字技术,发明了完全在数字化的虚拟空间中形成艺术形式的三维动画技术。这种技术的出现与发展不但使动画片多了一种表现形式,同时又使观众增加了一种全新的视觉体验。另一方面,由于动画片所具备的艺术特性和功能及其所产生的巨大影响力(特别是对孩子们的深远影响),促使世界各国,尤其是动画片的生产国,都把它看作是自己整个文化的重要组成部分之一,甚至把动画产品的制作和播放与孩子们对自己文化认同的培养紧密联系在一起。于是,动画片的创作、生产和播放变得十分重要了。

由于动画自身特性的缘故,它不仅仅是工业产品和教育工具,同时也是艺术品。人们愈来愈清楚寓教于乐才是针对儿童教育的最合适的方法。随着时间的推移,动画技术在不断的进步,人们对动画艺术的研究与探索也一直没有停息过。近百年来,历史上出现了许许多多优秀的动画家和艺术团体,他们从不同的角度为世界动画的发展作出了卓越的贡献。同时,世界各国有关动画的学术理论和实践等方面的研究与探索也得以持续发展和深化。动画界曾出现了“萨格勒布学派”、“麦克拉伦学派”和“中国学派”等不同的东西方学术流派。

艺术动画的发展也是跟随着总体动画的发展脚步的。艺术动画的提法于近二十年来才出现,其动机是为了区分于以商业盈利为目的而制作的动画片。其实在动画发展相当长的一段时间里,动画片之间是不太容易分出商业性与艺术性的,因为全世界的动画片年产量不高,放映的市场基本是在电影院,其影响范围是十分有限的。做出的动画片只要基本上完整,都可以有一定的收益。随着电视机的发明和普及入家庭,使得动画片的需求量直线上升。电视动画片的工业化生产也就此形成,商业动画逐渐地占领了市场,升任为动画片的主流。与之相区分的另一形式——艺术动画也就应运而生。艺术动画往往偏重个性化的艺术表现,时常带有一定的实验性和探索性。艺术动画在本质上与商业动画没有大的区别,它们只是代表了动画在百年发展进程中独特魅力的两个方面。艺术动画自然是整体动画的一部分,它与商业动画相辅相成,构成了动画发展的两个支撑点。研究艺术动画的特点和规律,既要继承动画艺术的优秀遗产,同时又要不断推陈出新,将具有时代特征的艺术动画片展现给受众,这是社会的需要,也是文化不断向前发展的需要。





动画短片《春闺梦》(四幅)常虹



第二章 动画片的基本类型

动画的类型是按一些动画影片在题材、结构、风格等方面表现出相类似的特征而论的。这种相类似来自两个方面,一个是内容,一个就是形式。动画经过近百年来的创新、磨练和发展,基本形成了自己独特的艺术语言和风貌,并且也有了自己的成熟类型。这些类型既有别于绘画、塑造等门类,又不等同于电影概念和技术。研究和划分动画的类型,对于一般人士了解、认识动画,对于专业人士创作、制作动画都有着重要的现实意义。它是研究总结了前人的和当今的动画片创作的知识结晶,有其特殊的价值。

动画片分为不同类型的意义还在于在动画理论和实践两个方面的研究中便于人们不断地总结经验,研究规律,发现问题。由于不同类型的动画片往往在它们的相同和相通点以外还有许多各自的规律和特点,研究动画片的类型可以使动画创造者们重新认识和了解不同类型动画片本身所具有的特征,以便在自己的艺术创作中可以明确目标,事半功倍,甚至可以有所创造。划分动画片的基本类型有利于动画创作更加专业化,还有利于动画在商业和艺术两个方面均可纵深求发展。同时,动画片的类型划分也有利于各动画类型本身作横向和纵向的比较,从中总结规律并找出创新点。

提到动画片类型,人们都不免会联想到电影的类型。如西部片、功夫片、恐怖片、科幻片、青春片,等等。但是与电影相比,本文所提出的动画片类型是与电影中的类型有所不同的。目前,国内外在研究和划分动画片类型上并没有一个统一的标准,基本还是见仁见智的格局。但是,业界对动画的总体认识还是比较统一的,出入不大。

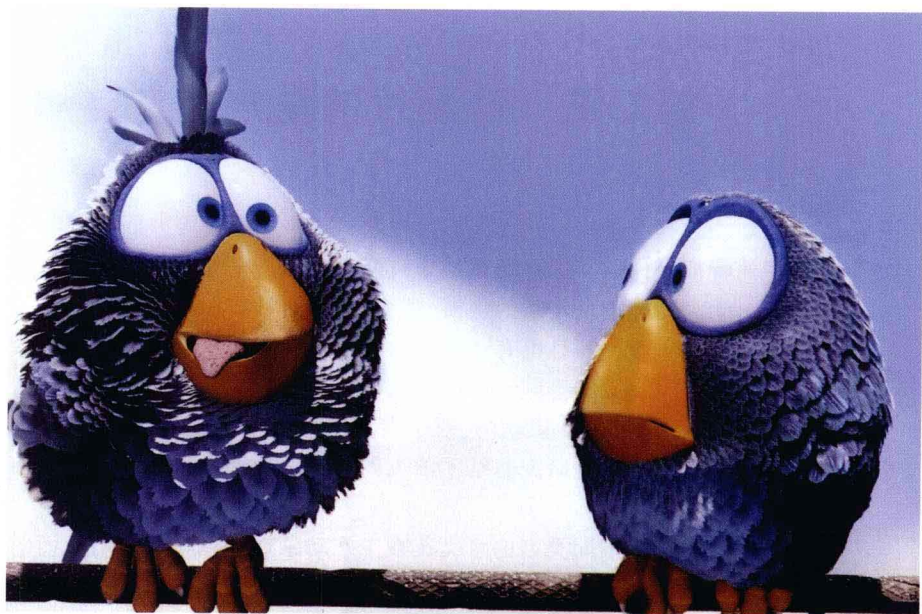


《邻居》[加拿大]Norman McLaren



《咸蝌蚪的宝藏》[澳大利亚]Amandine Fredon

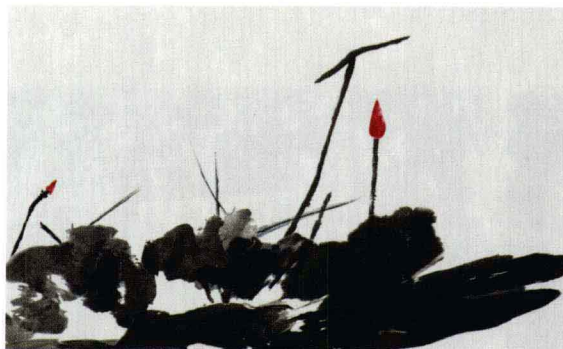




奥斯卡获奖动画短片《鸟》[美国]Ralph Eggleston

本文所做的动画片类型的划分是基于三个方面的思考和研究：第一方面，根据有鲜明动画特征和表现手法来划分的类型，如幽默动画片，Flash动画片，寓意动画片，成人动画片和低幼动画片等；第二方面，根据动画片的功用来划分的类型，如音乐动画片，科教动画片，纪实动画片等；第三方面，是根据动画片所表现的主题来划分的类型，如剧情动画片，抒情动画片，恐怖动画片和动作功夫动画片等。

下面介绍动画片类型和它们的特征。



动画短片《潘天寿》常虹



动画短片《骄傲的将军》特伟

一、剧情动画片

在所有的动画片中,剧情动画片占了绝大多数。它的主要特征是用动画形式向人们讲述一个故事。



《风中奇缘》[美国]迪斯尼公司

动画是一门综合艺术。动画在其形成和发展过程中,不可避免地会受电影、戏剧、文学等艺术形式的影响。就以剧情式动画片为例,许多作品基本上都是按戏剧结构来创作剧本的。剧中故事的发生、发展、高潮

和结尾也都是以戏剧模式的线型结构来构架组合的。这种方法被动画片广泛采用,从最早的《白雪公主》到前些年的《木兰》等影片都有这样的特点。

例如: 20世纪90年代的迪斯尼影院长片《风中奇缘》讲述了北美印第安少女宝高日汉达斯和英国殖民者约翰·史密斯之间的一段爱情故事。剧情的开场分为两条线: 一是



《风中奇缘》[美国]迪斯尼公司

史密斯随船从英国出发到北美挖掘金矿；二是对宝高日汉达斯这个印第安酋长女儿性格的介绍。随着英国人的到来,剧情出现了冲突。一方要占地并挖掘金矿;另一方要赶走殖民者,保卫自己的家园。而被卷入冲突中的两个年轻人却从相识发展为相爱。

全剧的高潮是史密斯在与印第安少女相会时被部落人抓到。在即将处死他的关键时刻,少女挺身而出,保护了史密斯并化解了一场一触即发的血腥战争。影片最后是以受伤的史密斯乘船离去作为结局。

从整部影片来看,这是一个典型的以戏剧冲突来创作的剧本。剧中也不乏传统的迪斯尼式的歌舞成分,另加一些小动物的诙谐演出,以此来活跃影片的气氛。这种类型的动画片一般以影院长片居多。其剧本的基本结构并不复杂,而且基本上都属于根据时间和剧情发展的先后顺序来步步推进的线型结构;随着剧情的发展,都会形成一个高潮,结尾一般也多以喜剧式的大团圆收场。

与戏剧式的结构有所不同的是另一类文学性比较强的剧情动画片。除故事情节外还较注意画面、语言的文学性,并吸收了许多现代电影的处理手段。如日本动画大师宫崎峻的许多动画影片都属于这一类。

剧情动画片虽然受到了电影、戏剧等艺术形式的影响,但还是保持了自己独有的艺术风貌和表现力。如在典型的剧情式影院动画片中,一般现代电影中常用的倒叙、插叙、时空跨越、颠倒和大段对白等处理方式在动画片中都是不多见的。其重要原因之一在于影片观众群大多为儿童和青少年。因此,剧情式动画片的故事结构要求简明,故事情节要求易懂,剧中正、反角色个性要求鲜明,同时动画造型要求生动、感人。



《狗》[美国]迪斯尼公司

电视动画连续剧是剧情动画片中的一种主要类型。它们在故事内容上有一个总的策划和统一的形象设计。为了配合电视台的播放需要,要编辑成12集、24集或者52集,一般(考虑到广告插播等因素)每一集都有一个相对独立的完整剧情结构。完整剧情结构指的是每个单集中都有开场、高潮和结尾;大都是采用相同的动画形象配上不同的故事内容,然后将它们一集集地串联成为整个连续剧。

