



北京市高等教育精品教材立项项目

艺术院校动画基础系列教材

动画概论

王可 编著

清华大学出版社





北京市高等教育精品教材立项项目



艺术院校动画基础系列教材

动画概论

王可 编著

清华大学出版社·北京

内 容 简 介

本书是北京市高等教育精品教材立项项目。本书以打造国内一流的动画专业教材为宗旨,将传统动画、实验动画和数字动画整合在一起,纳入到动画理论的探索和研究之中,其中涉及动画定义、动画本质、动画特征、动画功能、动画历史、动画分类、动画风格与流派、动画语言、动画原理、动画流程和动画产业等诸多方面,目的在构建完整、立体、科学的动画理论体系,培养学生具有清晰的动画理论水平及思维能力,并将这种思维能力充分地运用到动画实践和艺术创作中,使之成为存乎于心的不二法则。

本书编写结构完整、内容丰富、论述深入、图文并茂,是动画从业人员以及动画专业考生的必备工具书和专业用书,以及高等院校动漫专业的首选教材。

版权所有,侵权必究。侵权举报电话:010-62782989 13701121933

图书在版编目(CIP)数据

动画概论/王可编著. --北京:清华大学出版社,2010.8

(艺术院校动画基础系列教材)

ISBN 978-7-302-23032-8

I. ①动… II. ①王… III. ①动画-技法(美术)-高等学校-教材 IV. ①J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字(2010)第112065号

责任编辑:甘莉

责任校对:王荣静

责任印制:孟凡玉

出版发行:清华大学出版社

地 址:北京清华大学学研大厦A座

<http://www.tup.com.cn>

邮 编:100084

社 总 机:010-62770175

邮 购:010-62786544

投稿与读者服务:010-62776969, c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质 量 反 馈:010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

印 装 者:三河市春园印刷有限公司

经 销:全国新华书店

开 本:190×260 印 张:11.25 字 数:184千字

版 次:2010年8月第1版 印 次:2010年8月第1次印刷

印 数:1~5000

定 价:46.00元

产品编号:028981-01

前言

人类对“运动影像”的痴迷和求索如“夸父追日”般生生不息。从25000年前的史前岩画到埃及墓室壁画，从古希腊的花瓶图案到古代中国的皮影戏，从手翻书到第一个动画装置“魔术幻灯”的诞生，人类一步步触摸着运动影像跳动的脉搏，企图揭开动画神秘的面纱。在这漫长的过程中，人类不断地进行技术革新，发明了一系列动画机械装置，直到1895年卢米埃尔兄弟的“活动电影机”问世，这个集摄影机、放映机和洗印机于一身的超级机器标志着“摄影术”和“放映术”的最终确立，人类创造和呈现运动影像的技术条件已经成熟。同期，动画理论的研究也在同步进行。1824年，彼得·罗杰发表了《移动物体的视觉暂留现象》，文中首次提出了“视觉暂留”的概念，它宣示了人类开始有意识地从理论的角度对动画进行思索。随后，穆布里治的两部著作《运动中的动物》和《运动中的人体》也成为动画理论的经典之作，他确立的动作分析理论沿用至今。

不同的理论、不同的创作理念引导着动画朝着不同的方向发展。早期的欧洲艺术家热衷于动画可能性的探索，他们不强调剧情，试图利用动画实现音乐和图像的相互转化，于是一大批表现主义风格的“音乐可视化”和“图像声音化”的动画艺术短片纷纷问世。受这种理念的支配，欧洲动画走向了一条实验性动画之路。同时期

的美国，沃尔特·迪斯尼强调动画剧情和“真正的表演”，他确立了程式化、娱乐化的动画制作理论，并将动画带入娱乐产业的商业链条之中。从此，美国走向了商业化动画之路。可见，不同的动画理论确立了不同的动画生存状态。

“动画概论”是动画理论的基础课程，本书力求对动画艺术学体系进行系统、全面、立体的梳理，培养学生清晰的动画理论思维，并将这种思维本能地运用到动画实践和艺术创作中，使之成为存乎于心的不二法则。

动画因数字技术的介入，存在形式和艺术形态发生了根本性的变化。而将数字动画依附在传统动画理论中，已经不合时宜。本书最大的亮点是将主流传统动画、非主流的实验动画和数字动画整合在一起，纳入到动画理论的体系建设中，其中涉及动画定义、动画本质、动画特征、动画功能、动画历史、动画分类、动画风格与流派、动画语言、动画原理、动画流程和动画产业等诸多方面，旨在构建完整、科学的动画理论体系。

本书的编写得到诸多良师益友的支持和帮助，在此表示由衷的感谢。书中内容如有疏漏与不足之处，恳请同仁指正。

王可

目 录

第一章 动画本体

第一节 动画本质/3

第二节 动画特征/6

一、审美性/6

二、虚拟性/7

三、运动性/8

四、夸张性/8

五、多元性/10

第三节 动画功能/10

一、审美功能/10

二、教育功能/11

三、娱乐功能/12

四、体验功能/13

思考题/14

第二章 动画历史

第一节 萌芽期——动画意识的觉醒/17

第二节 探索期——动画技术和工具的革新/20

第三节 完善期——实验性动画短片的探索/24

一、1906—1937年美国的动画/25

二、1906—1937年欧洲的动画/27

三、1906—1937年亚洲的动画/29

第四节 成熟期——传统影视动画的繁荣/29

一、1937—1982年美国的动画/30

二、1937—1982年欧洲的动画/32

三、1937—1982年亚洲的动画/34

第五节 分化期——动画形态的分化/38

一、传统动画/38

二、数字动画/41

第六节 深入期——数字时代的动画艺术/43

思考题/46

第三章 动画分类

第一节 分类方法/49

第二节 动画种类/50

一、传统动画/50

二、数字动画/64

思考题/73

第四章 动画风格与流派

第一节 艺术风格/77

一、艺术风格的特性/77

二、动画艺术风格的类型/78

第二节 区域动画风格与流派/83

一、美国动画风格 /83

二、加拿大动画风格/85

三、法国动画风格/86

四、德国动画风格/87

五、南斯拉夫动画风格/87

六、捷克斯洛伐克动画风格/89

七、波兰动画风格——波兰学派/90

八、俄罗斯动画风格/91

九、日本动画风格/92

十、中国动画风格/94

思考题/95

第五章 动画语言

第一节 运动与表演/99

一、运动/99

二、表演/103

第二节 时间与速度/108

一、动画时间/108

二、动画空间/109

三、动画速度/109

第三节 镜头与叙事/110

一、镜头语言/110

二、叙事结构/114

思考题/117

第六章 动画原理

一、压缩与伸展/121

二、预备动作/122

三、夸张/123

四、重点动作和连续动作/124

五、跟随与重叠/125

六、慢进与慢出/126

七、第二动作/127

八、圆弧动作(arcs)/127

九、时间控制与量感(timing and

weight)/128

十、演出(staging)/129

十一、立体造型(solid drawing)/129

十二、吸引力/130

思考题/131

第七章 动画制作流程

第一节 传统动画制作流程/135

一、前期/135

二、中期/141

三、后期/144

第二节 三维动画制作流程/144

一、建模/145

二、动画/145

三、编辑材质/145

四、贴图/145

五、灯光/146

六、渲染合成 /146

第三节 偶动画制作流程/146

一、前期模型制作阶段/146

二、中期拍摄阶段/150

三、后期合成阶段/150

思考题/151

第八章 动画产业

第一节 动画产业现状/155

一、市场潜力巨大/156

二、原创弱国，加工大国/156

三、人才畸形分布/157

四、利好政策纷纷出台/157

第二节 中国动画产业现存问题/158

一、产业链不完善/158

二、市场不规范/159

三、盗版猖獗/159

四、“制播一体”的束缚/159

第三节 中国动画产业发展对策/160

一、建立完善的产业链/160

二、强化动画频道的建设/160

三、关注新技术媒体对动画产业的
支撑/161

四、依托高校，培养高端人才/162

五、支持原创动画产业，打造民族动
漫品牌/162

思考题/163

参考文献/167

后 记/169

第一章 动画本体

- 动画本质
- 动画特征
- 动画功能

第一章 动画本体

动画是什么？动画的本质是什么？动画的特征是什么？动画有哪些功能？这是本章重点阐述的内容。可以说，这些问题均触及动画艺术的本体，属于不可回避的本原性问题。尤其是动画进入数字时代，因计算机的介入，动画艺术的形态发生根本性的变化，过去针对传统动画的定义已无法涵盖动画艺术的全部。本章从宏观的角度，将主流传统动画、非主流实验动画和数字动画等诸多形态一并纳入动画研究的范畴，从动画的界定、本质、特征和功能四个方面逐一剖析，力求清晰地诠释动画艺术的内核，立体地展现动画艺术的全貌。

第一节 动画本质

动画是什么？

问及动画的本体，不同的人有不同

的诠释。法国的萨杜尔认为“动画是以画在平面上的图画或立体的偶以及物品为拍摄对象的电影”，美国的克里斯汀·汤普森认为“动画是作者根据自己的意图让没有生命的东西动起来，从而变得有生命”，日本的宫崎骏认为“动画是娱乐”，加拿大的诺曼·麦克拉伦则认为“动画不是会动的画的艺术，而是创造运动的艺术”。随着对动画艺术的深入探索，发现很难用一句话准确地界定动画的定义。动画仿佛不同的人站在不同的角度和高度所看到的别样风景。

给动画清晰地定义之所以困难，是因为动画艺术外延的模糊性、种类的庞杂性和自身构成的多元性等诸多因素所导致。《现代汉语词典》（商务印书馆2002版）将动画片定义为“美术片的一种，把人和物的表情、动作、变化等分段画成许多画幅，再用摄影机连续拍摄而成”。《电影艺

术词典》(中国电影出版社 1986 年版)对动画片的定义是:“亦称‘卡通片’,美术电影中的一个主要片种。它以各种绘画形式作为人物造型和环境空间造型的主要表现手段,运用逐格拍摄的方法把绘制的人物动作逐一拍摄下来,通过连续放映而形成活动的影像。”目前已经出版的动画教材对动画的定义多数采用了对 animation 的解释,“animation 源自拉丁文字根的 anima,‘赋予生命’、‘使……活动’之意。广义来说,把一些原先不具生命的不活动的对象,经过艺术加工和技术处理,使之成为有生命的会动的影像,即为动画”。以上各种对动画的定义看上去都有道理,但又总觉得不确切、不完整、不深刻。

为什么?因为现有的绝大多数对动画的定义是以传统的平面动画为对象进行定义的,“画”、“逐格拍摄”、“连续播放”是其三大基点,缺一不可,它界定了传统平面动画的存在形式。然而,飞速发展的数字技术引发了一场动画革命,0 和 1 二进制制的数字化处理,促使文字、语言、声音、图形、影像彼此间的界限变得模糊、相互转换,而网络媒体又为数字信息的传输提供了自由游荡的平台。整合了计算机图形技术、数字处理技术、网络传输技术、现代通讯技术、多媒体技术等多种科技手段,动画艺术在交杂的技术语境下衍生出诸多形态,计算机动画等日益成为动画的主体。数字建模取代了传统绘画的造型手段,骨骼绑定解决了角色运动的难题,诸如 Maya、3DMax、Flash、Animo、Premiere、After Effects

等数字软件,将传统动画的“逐格绘制”、“逐格拍摄”等诸多手段从动画制作流程中淘汰。传统动画在新技术的冲击下,其冗长的制作周期、庞大的创作人群、不尽如人意的画面效果等诸多劣势一一凸显,传统动画被数字动画从中心挤向边缘,而针对平面动画的传统定义自然无法涵盖数字时代动画艺术的全部。

那么,动画究竟是什么?

数字时代下,对动画的定义必须摆脱传统动画的思维模式和界定方式,将方兴未艾的数字动画纳入进来,寻找其中的共性,对动画艺术的本体作以界定。

(1) 假定性创造。和电影艺术的真实性“纪录”不同,动画艺术是假定性创造,是无中生有的创造。动画世界中的人物、环境、道具,乃至动作和表情等每一个细节,都是人根据自己的“意象”创造出来的,它不是对自然世界的直接反映,是“真实的再现”。

(2) 虚拟的生命。和电影艺术的真人表演不同,动画的本质就是“赋予生命”,像女娲造人一样,先塑造形体,再吹口气赋予生命。动画的世界里,动画家等同于“造物主”,不仅要塑造生命的形体,还要赋予它们不同的性格,而这些生命是“虚拟的假象”。

(3) 运动的影像。根据人的“视觉残留”,利用不同的技术手段,创造“运动的影像”,并给人以精神的愉悦和情感的释放。

现在,可以给动画下定义了:动画是“假定性”地塑造“虚拟的生命”,并利用

人的视觉残留创造“运动的影像”的艺术。

清晰了动画的定义，现在要追问“动画的本质”是什么。

在谈及事物的本质之前，先讲述一则禅宗故事借以明确现象与本质的关系。六祖慧能在广州的法性寺看见两个僧人因风吹幡动在争辩，一个说是“风动”，一个说是“幡动”，而慧能则说“既不是风动，也不是幡动，而是仁者心动”。六祖慧能撇开事物的假象，道出了相由心生的道理，印证了《金刚经》中“凡所有相，皆是虚妄”的空无观点。同样，当我们看到平静的水面时，微风吹过起“波”，大风吹过生“浪”，而波与浪皆是外在的形式，皆假象，它们内在的本质是“水”。回归到动画艺术中，我们不要被林林总总、繁杂纷乱的动画形式所迷惑，无论是传统的手绘动画还是数字的三维动画，无论是体验式的交互动画还是沉浸式的虚拟动画，它们都隐藏着一个共同的内核，这就是动画的本质。

那么，为什么要研究动画的本质？因为本质即核心。也就是说，要解读事物的真相，就应该揭示它的本质。古希腊哲学认为，任何事物都有其中心，“逻格斯”即本质。中国传统经典著作“四书”之一的《大学》提到“物有本末”，意思是说任何事物都有其本质和现象。20世纪80年代，艺术形式的变迁进入到数字艺术阶段，数字化的计算机技术对动画艺术和文化的影 响是全方位的，动画艺术的形态发生了变化，动画艺术的形态从模拟走向数字，数字动画为信息时代的动画艺术的主要表现形式。由于数字技术的介入，传统

动画的艺术形式和艺术观念正逐步被解构和重组，数字媒体正在潜移默化地改变着人们的生活方式，促使人们的审美观念和体验方式发生嬗变。

然而，动画形态的演变并不能遮蔽动画艺术的本质。无论是传统动画还是数字动画，只不过是“波”与“浪”的关系，乃外在的形态，其内在的“水”的本质不会变，而界定动画定义的三大基点即构建了动画的本质（图1-1）——“假定性创造”、“虚拟的生命”和“运动的影像。”可以这样理解，“假定性创造”是动画的手段，“虚拟的生命”是动画的内容，“运动的影像”是动画的呈现方式。三者缺一不可，互为依存。法国动画之父埃米尔·科尔说：“动画师像上帝一样在创造世界。”从科尔的话中能够这样理解，动画的本质不仅是创造形体，使之运动并赋予生命，

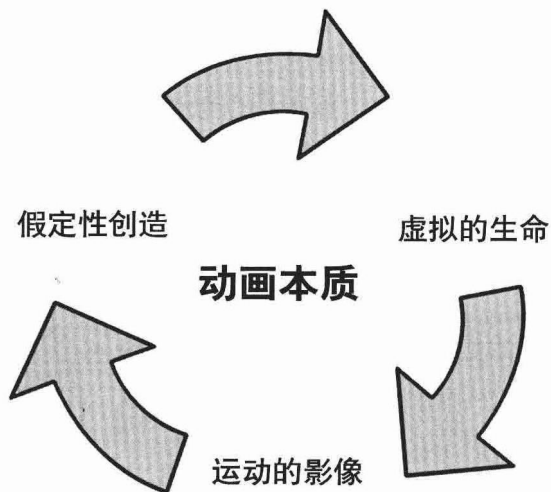


图1-1 假定性创造、虚拟的生命、运动的影像共同构建了动画艺术的本质

更关键的是它实现了虚拟生命与现实生命之间的对话。

第二节 动画特征

动画乃时间艺术、空间艺术、媒介艺术、交互艺术等诸多艺术形式的综合体,这种多重性决定了动画艺术拥有自身独特的美学特征。作为时间艺术,它是在时间的流逝中展现画面,讲述故事;作为空间艺术,它是在一定空间内发生的美学事件,兼备叙事和造型等多重的表现力;作为媒介艺术,不同的媒介决定了不同的动画表现形式,例如水性媒介、油性媒介、混合媒介、实物媒介等;作为交互艺术,动画将互动行为融入到艺术创作中,拓宽了传统动画的线性叙事方式。……动画艺术的多重美学特征体现如下。

一、审美性

审美性是动画艺术不可动摇的本原性特征,美是一切艺术存在的基础。古希腊的柏拉图对“美”是这样解释的:“美就是视觉和听觉所生的快感”,而动画作为一种视听艺术,创造视听之美乃动画魅力

的重要体现。无论是唯美型的动画电影还是暴力型的动画游戏,美是一切动画形式追求的不二法则,画面之美、造型之美、光影之美、音乐之美……离开了审美,人们借以心灵慰藉的方式无从谈起,动画也就失去了存在的意义和价值。

“美”不能狭义地理解为“好看”,看上去“丑”的东西,只要能使人产生精神愉悦和心灵震撼的都是美。《指环王》里的虚拟动画明星“咕噜”,乍看奇丑无比,但它险些拿下奥斯卡最佳男配角奖,这是“丑陋之美”。游戏动画《古墓丽影》里的主角“劳拉”(Lara Croft),被美国《时代》杂志评为年度IT界最具影响力的唯一的虚拟动画明星,这是“性感之美”。《街头霸王》(Gorillaz)里的虚拟乐队,乃“时尚之美”。《金刚》里8米多高的金刚乃“兽性之美”(图1-2)。《阿凡达》中蓝皮肤的纳威人乃“迷幻之美”。可见,美是多维的,它既不是主观的,也不是客观的,美存在于多维的感知之中。

美是形而上的,它存在于人的精神维度之中,由此不难理解为什么中国传统艺术重视气韵、神韵等精神层面的审美价值了。谢赫在《六法》中谈道的第一法就是“气

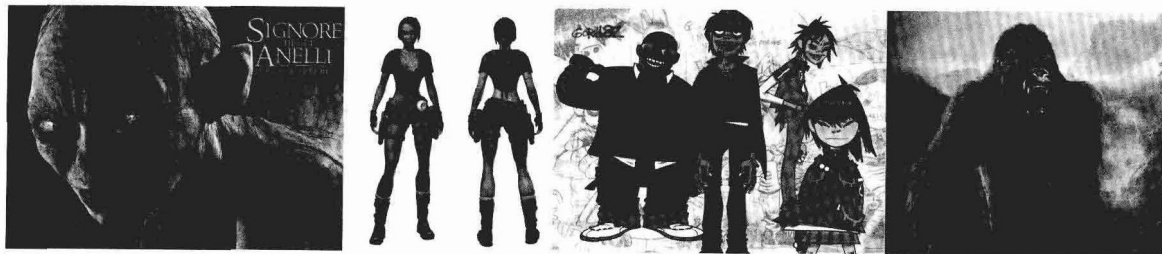


图1-2 风格迥异的虚拟动画明星呈现出多维的审美特征

韵”之美。孔子评《韶》乐时说道:“尽美矣,又尽善也。”现实世界中太多的不完美,无法尽善尽美,人们自然而然地会在虚拟的世界里追寻尽善尽美,这就是动画的世界。动画就成了人们进行审美诉求的“近”善“近”美之径。也就是说,动画可以让人在精神的世界里无限接近完美。

二、虚拟性

“虚拟性”是动画艺术区别电影艺术最显著的特征之一。电影是“逼真地呈现”真实,而动画是“虚拟地再现”真实,二者有着本质的区别。动画故事发生的环境、人物等诸多要素,都是人从无到有创造出来的。在动画的世界里,人扮演着上帝的角色,故事里的角色是人按照自己的意志,把意象中的生命以虚拟的形式真实地再现。同时,人把自身的喜怒哀乐赋予角色身上,使之成为活生生的虚拟生命。

而在数字动画的技术语境中,“虚拟”可理解为“本身不是物理独立,而是通过0和1实现的存在”。也就是说,“虚拟”是计算机里只作为数字记忆存在而非物质实在的一种计算机术语。目前的虚拟现实是一门集成了人与信息的科学,其核心由

计算机生成的一些交互式三维环境组成。这些环境可以是真实的,也可以是通过想象构建的模型,主要是为了通过人工合成的经历来表示和传达信息。有了虚拟现实技术,再复杂抽象的系统概念的形成也可以通过具有确切含义的符号以某种方式来表示。虚拟现实融合了许多“人”的因素,并且放大了它对个人感觉的影响,参与者戴上一种特制的头盔,里面装有能描摹出真实环境视觉印象的微型视频监视器,而且感知运动的电线也要直接连在观者的身上,这样参与者就能够在一个模拟的三维环境中“走进去”并“控制”对象。虚拟现实的实质是打破感知的界限,使实物虚化,虚物实化。

3D 动画电影《阿凡达》(图1-3)的横空出世,让每一个观者真真切切地体会到“虚拟世界改变世界”的力量,在观看的过程中,我们会不断地发问:“我的世界是真实的还是虚拟的?”这便是动画虚拟性的巨大魔力,它让真实空间和虚拟空间相互跳转,让人产生“在画中”、“在现场”的幻觉。可见,动画的“虚拟性”体现在无论对现实世界还是对假想世界,人们都能将自己沉浸在感官模拟之中。当我们的



图1-3 《阿凡达》营造出一个迷幻的动画影像,让受众沉浸在虚拟世界之中,产生“在画中”、“在现场”的幻觉



图 1-4 动作的运动规律是动画“运动性”特征的核心内容。动画师通过对自然动作的捕捉和分析,提炼出独特的夸张的动画运动规律

身份在真实世界和虚拟世界之间来回转换时,不禁会产生种种的迷惑:是我?非我?而两个世界的界限完全融化在了观者的视觉、听觉和心理体验之中。

三、运动性

动画艺术最终的呈现形式为“运动的影像”,“运动性”是动画艺术区别于绘画等静态艺术的本质特征。从字面看,动画就是会“动”的画,英国的约翰·哈拉斯曾说“运动是动画的本质”。

动画的“运动性”大致包括运动的画面和运动的镜头等物理性运动以及动作的运动规律等主观性运动。首先,动画通过画面的运动在延续的时间中展现叙事性功能,进而体现动画角色的性格和命运。其次,运动的画面是通过推、拉、摇、移、跟、升、降等多种镜头的运动来实现的,镜头的变换能够产生多变的景别和角度、空间和层次,进而形成丰富的审美效果。

动作的运动规律是动画“运动性”特征的核心,也是动画艺术研究的重点和难点(图1-4)。动画师从人或动物的走、跑、蹦、跳等动作中提炼出动画的基本运动规律,如压缩与伸展、预备动作、重点动作与连续动作、跟随与重叠、圆弧动作等,进而总结出影响动画运动规律的诸多要素,如时间、速度和节奏等。同时,动画师通过对物体运动轨迹的分析,归纳出惯性运动、弹性运动和曲线运动等基本的运动形式。可见,动画的运动规律不是对自然运动的复制,而是人在自然运动的基础上经过主观提纯,创造出来的运动。

四、夸张性

夸张是动画艺术显著的特征之一。由于动画艺术是“虚拟性地再现真实”,不是对现实的直接反映,因此,夸张自然成了动画艺术创作的主要手法,其目的是为了强化艺术效果,突出故事的叙事结构和

人物的形象特征。动画的夸张性主要表现为情节性夸张、造型性夸张和动作性夸张。

“情节性夸张”主要作用于动画故事的情节设定。人们通过天马行空般的想象力创造出夸张的故事情节，让现实世界中不合理的变得合理，意识所及之处，夸张无处不在——地球人可以穿越时空，外星人可以登陆地球，胖熊猫可以变成功夫大侠，喜羊羊能够战胜灰太狼……总之，情节性夸张令动画的叙事能够产生强烈的戏剧效果，让人在意料之外，但又在情理之中。

“造型性夸张”适用于动画中的人物、

动物、景物等任何形象设定。夸张旨在营造幽默效果，强化视觉感受。夸张是在一般造型规律的基础上，运用强调、扩展变形等手法，使之更加突出、鲜明，更具个性化、典型化的造型特征（图1-5）。对比乃夸张艺术手法中的重要因素，夸张“强壮”的角色要用“柔弱”的形象对比；夸张“聪明”的角色要用“愚笨”的形象来衬托；夸张“乐观”的角色要用“悲伤”的形象配合，等等。总之，在大与小、高与矮、胖与瘦等不同类型的造型设定中，要熟练地运用夸张对比的造型手法，在外形、表情和动态等方面进行艺术处理。



图1-5 在动画的造型设计阶段，夸张性表现手法能够强化人物的形象特征

“动作性夸张”包括动作姿态的夸张、动作幅度的夸张、动作节奏的夸张等。动作设计中的惯性运动、弹性运动、圆弧运动、压缩与伸展等都是针对动作性夸张而确定的运动规律。动作性夸张的目的是为了更好地表达物体的质量、动作的力量以及人物的情绪，以增强影片的感染力。

五、多元性

动画艺术不是单一本原的存在艺术，它是开放的、多元的、模糊的。动画艺术的多元性体现在构成要素、感知方式和传播媒介等诸多方面。首先，动画艺术的组成要素是多元的，它综合了图形、图像、文字、音频、视频等元素。其次，动画艺术的感知方式是多元的，随着数字技术的介入，尤其是交互动画的产生，人们对动画的感知方式不再局限于视觉和听觉了，触觉、嗅觉和味觉都参与其中，这种多感知的交互行为决定了动画艺术的多元性和复杂性。另外，动画依托的传播媒介也是多元的，例如电视、剧场、互联网、移动网络等。

研究动画艺术的多元性，要探究其发生背景中的文化语境。动画艺术与新媒体艺术有着千丝万缕的联系，其源头要追溯到20世纪五六十年代，受杜尚思想影响的后现代艺术——集合艺术、波普艺术、新现实主义、偶发艺术和激浪派等流派。这些艺术流派共同的艺术态度是消解艺术与大众之间的隔阂，消除艺术与生活之间的界限，打破高雅艺术与庸俗艺术的分野。这种去中心、反传统、反规则的文化精

神促使后现代艺术向包容和多元的方向发展。而数字时代的动画艺术作为信息时代后现代艺术的一枝奇葩，媒介组成上的多样性，决定了自身结构上的多元性；而艺术观念上多样性，则决定了其文化上的多元性。

当下，动画艺术发生在信息社会、传媒社会 and 高度商业化的社会环境之中，社会结构的本身就像一个多面体，映射着不同的文化现象。数字动画拓展了传统动画艺术的发展模式，拓宽了动画艺术的表现形式，并衍生出一种新型的数字交互动画的艺术形态。它不断吸纳新的媒介、新的观念和新的艺术样式，这使得动画艺术自身充满着一种流动、不断变化的多元性文化的特质。

第三节 动画功能

动画艺术的功能是指动画作品对人和 社会所产生的影响，可以是积极影响也可以是消极影响。在动画艺术的发展过程中，在人类社会发展的不同时期，动画艺术功能的侧重点各不相同。动画艺术的功能是多元的，而审美功能乃一切功能的基础，各种功能之间也是互相渗透的，单一的独立的教育功能、娱乐功能、体验功能等实际上是不存在的，它们之间互为依存，共同构建了动画多元的交叉的艺术功能。

一、审美功能

动画的审美功能渗透于艺术功能的各个方面，审美功能是动画艺术的本体属性，