

Animation Design

21世纪艺术设计专业规划教材

现代设计基础

主编 陈窈窕 何琛 张春丽

# 动画设计

北京工艺美术出版社

Animation Design

21世纪艺术设计专业规划教材

总策划 丁易名

现代设计基础

# 动画设计

主 编：陈窈窕 何 琛 张春丽  
副主编：高元华 王焕波 周 亮 袁干平  
编 委：刘 刚 从迎九 高中立 林华艳 李心霞 沈效洁  
孙 佶 杨 力 吴振国 陈政雄 庞志有 章 明

北京工艺美术出版社

图书在版编目(CIP)数据

动画设计 / 陈窈窈主编. —北京: 北京工艺美术出版社, 2009. 6

21世纪艺术设计专业规划教材

ISBN 978-7-80526-801-9

I. 动… II. 陈… 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(2009)第131168号

## 动画设计

---

主 编: 陈窈窈 何琛 张春丽

责任编辑: 姚亚萍

总 策 划: 丁易名

版式设计: 北京纬图文化传媒有限公司

---

出版发行: 北京工艺美术出版社

地 址: 北京市东城区和平里七区16号楼

邮 编: 100013

电 话: (010) 84255105 (总编室)

(010) 64283627 (编辑部)

(010) 64283671 (发行部)

传 真: (010) 84255105 / 64280045

网 址: [www.gmcbs.cn](http://www.gmcbs.cn)

经 销: 全国新华书店

印 刷: 北京海纳百川印刷有限公司

开 本: 889×1194 1/16

印 张: 7

版 次: 2009年6月第1版

印 次: 2009年6月第1次印刷

印 数: 1—5000

书 号: ISBN 978-7-80526-801-9/J·702

定 价: 39.60 元

# 序

动画艺术是伴随着近代影视业的发展而产生的一种独特的艺术形式，而伴随着现代互联网技术和CG技术的发展，动画游戏产业必将成为文化产业大国的国民经济支柱。欧美发达国家、日韩动画的成功现实也为中国动画游戏产业展示着巨大的前景。中国动画产业蓄势待发，这就为提供动画生产源动力的中国动画教育提出了要求和挑战。

此书共有十个章节，主要内容包括动画设计概述、动画剧本的写作、视觉语言、动画造型基础、动画造型设计、运动规律、动画技法、人物的运动规律、动物的运动规律、自然现象的运动规律。

本书内容新颖、讲解详细、图文并茂、通俗易懂，并具有很强的实用性和操作性，非常适合作为各大高校以及职业教育的专业教材。本书与一般动画设计理论书籍不同的是其可操作性。为了让读者快速掌握动画设计的基本流程，尽可能多的提供了一些实例，在理论的指导下可以通过实例自学和实践。

为了让读者在学习中共事半功倍，本书还特定按章节内容补充了“动画小资料”，提供动画背景知识和参考书目等。

每个章节的习题则有助于读者更有针对性的强化和自学。

本书还有相配套的素材光盘，更有助于读者快速掌握动画设计。

另外，我们还得到了许多经验丰富的高校老师对我们的无私帮助，并对此书提出了宝贵的建议，他们将多年教学的宝贵经验毫无保留地奉献给读者，在此我们一并谢过。

尽管我们努力做到最好，但终因水平有限，时间仓促，不足之处在所难免，敬请广大读者批评指正。

编者

2009年5月

# 目录 CONTENTS

|    |     |           |
|----|-----|-----------|
| 1  | 第一章 | 动画设计概述    |
| 19 | 第二章 | 动画剧本的写作   |
| 36 | 第三章 | 视听语言      |
| 48 | 第四章 | 动画造型基础    |
| 59 | 第五章 | 动画造型设计    |
| 71 | 第六章 | 动画基础知识    |
| 79 | 第七章 | 曲线的运动规律   |
| 85 | 第八章 | 人物运动规律    |
| 89 | 第九章 | 动物的运动规律   |
| 98 | 第十章 | 自然现象的运动规律 |

# 第一章 动画设计概述



## 第一章 动画设计概述

什么是动画？如何进行动画设计？相信抱着极大热忱想进入动画行业的青年学子们，对于这个问题是急于知道答案和方法的。本章就从动画这个定义的产生开始，结合对世界动画发展史的回顾，分析各个不同时期最具代表性的动画作品，从作品中循序渐进地引导读者对动画的认识。

学习要点：

通过本章的学习，读者要熟练掌握以下内容：

- 动画的定义
- 动画的发明原理
- 动画艺术的特点
- 动画的分类
- 世界上不同国家的动画特点
- 动画的风格与流派

## 第一节

### 动画艺术的发展及其渊源

#### 一、动画的定义

动画是什么？笔者调查了许多社会人士对动画的看法，大部分成人认为动画片就是孩子们爱看的卡通片，如近年热播的国产动画片《喜羊羊和灰太狼》；有人认为动画是三维大片，如《功夫熊猫》；这些对动画的认识只能说是局部的。但有一点是肯定的，现代人总是能从生活的各个方面与动画接触。

动画的相关词汇有：animation, cartoon, animated cartoon, cameracature。其中animation较为广义地使用。

Animation源自于拉丁文字根的anima，意思为灵魂，动词animare是赋予生命，引申为使某物活起来的意思，所以animation可以解释为经由创作者的安排，使原本不具生命的东西像获得生命一般的活动。

广义而言，把一些原先不活动的东西，经过影片的制作与放映，变成会活动的影像，即为动画。

定义动画的方法不在于使用的材质或创作的方式，而是作品是否符合动画的本质。时至今日，动画媒体已经包含了各种形式，但不论何种形式，它们都有一些共同点：其影像是以电影胶片、录像带或数字信息的方式逐格记录的，另外，影像的“动作”是被创造出来的幻觉，而不是原本就存在的。动画创作的方式与传播媒介，本文将在下一节详细解释。

#### 二、动画的发明原理

动画艺术，顾名思义，就是动态的艺术画面。那么动态画面之间的联系依靠的是什么？其基本原理与电影、电视是一样的，都是视觉原理。

医学已证明,人眼具有“视觉暂留”的特性,就是说人的眼睛看到一幅画或一个物体后,在1/24秒内不会消失。利用这一原理,在一幅画还没有消失前播放出下一幅画,就会给人造成一种流畅的视觉变化效果。因此,电影采用了每秒24幅画面的速度拍摄播放,电视采用了每秒25幅(PAL制)(中央电视台的动画就是PAL制)或30幅(NSTC制)画面的速度拍摄播放。如果以每秒低于24幅画面的速度拍摄播放,就会出现停顿现象。

视觉的暂留相关发明:

留影盘首先被法国人保罗·罗盖特在1828年发明,它是一个被绳子或在两面间穿过的圆盘。盘的一面画了一只鸟,另外一面画了一个空笼子。当圆盘被旋转时,鸟在笼子里出现了。这证明了当眼睛看到一系列图像时,它一次保留一个图像。

手翻书(Flip Book)是由一系列绘在纸上的渐变的画装订成的一种书,当快速翻动书页时,产生一种动作的变化或形状的变化。手翻书一般都是为儿童制作的,这种形式偶尔也出现在一些普通书籍或者杂志的页脚,如图1-1所示。

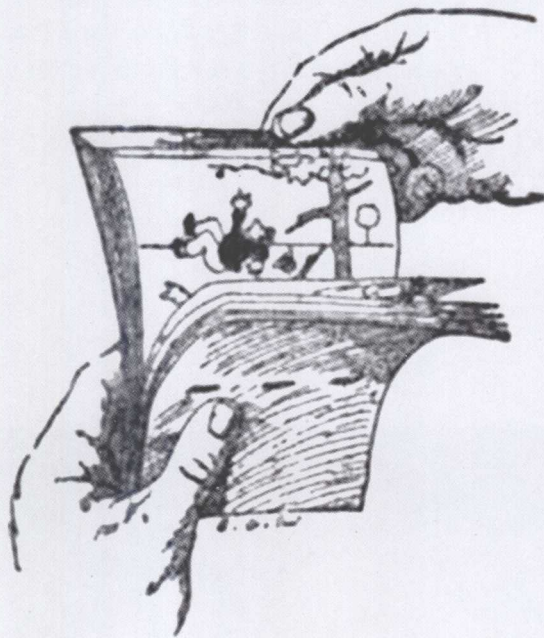


图1-1 手翻书

手翻书第一次正式出现在1868年,它是John Barnes Linnet的版权,并且命名为kineograph(运动的画面)。1894年Herman Casler发明了一种机械化式手翻书并且命名为Mutoscope。

还有两项发明推进了动画的产生。一个是约瑟夫高原在1826年发明的转盘活动影像镜,这是在边沿有一道裂缝的画上图片的循环的卡。看的人拿着这种卡向一面镜子走近,在卡旋转的同时通过裂缝向里观看,观众就把在卡的圆周附近的一系列图画看成了一个运动图像。同样的技术用于皮埃尔·代斯威格内斯于1860年发明的zeotrope,他在一个空筒的内壁上贴上图画。通过转子带动它旋转,观众通过桶顶的槽观看,在内壁上的人物魔术般地动起来。这种技艺一直被卖艺人沿用至今。

由托马斯·A·爱迪生和其他摄影机和投影机的开发者提供了做动画的第一套现实的实用工具。甚至直到今天,动画仍然以这种最简单工具来制作。斯图亚特·布拉克顿在1906年发行了一部短片,他让滑稽演员在一块黑板前做出滑稽、可笑的表情,然后拍摄了他们,然后连续的显示它们。这种“动作停止”效果依靠使图画动起来而震惊了观众。

经过不断的摸索,人类找到了“动画”制作的三要素:一是使画面动起来的机器,二是可以将画面投射到墙壁或屏幕的设备,三是上述的人眼“视觉暂留”的生理特征。

## 【实例教学】

视觉暂留的手工制作

1. 实操项目:“闪光的星”的制作所需工具。

①一张对折的纸,一面画星星,一面画光芒。

②在画纸中间固定小棒。

③转动小棒星星就发光了。

2. 纠错,教师出示正反面不相对应的错误做法,学生讨论分析。(归纳:正反面内容应相互呼应,大小相配,位置对应)

3. 举一反三,学生根据这个视觉暂留原理,改变图案,制作出其他视觉器具。

### 三、动画艺术的特点

动画是艺术同时也是技术，它是一种方法，其中包含了漫画家、插图画家、画家、剧作家、音乐家、摄影师、电影导演等艺术家的综合技能，这种综合技能构成一种新型的艺术——动画艺术。动画艺术和其他艺术形式的关系是紧密联系又自成风格的。在表现形式方面，动画传承了传统艺术中的营养，出现了偶类动画、剪纸动画、皮影动画等；在现代实拍技术和电脑技术的普及下，又发展了各种类型的电脑动画。

#### 1. 动画的技术特性

动画具有严格的操作方法和技术分工，动画不像其他艺术技巧，动画的综合工艺特性使得每一个工作环节不能独立产生完整的作品，只有把所有人的成绩合起来才能形成一个完整的作品。动画的技术特性指的是用逐个制作工艺和逐个拍摄技术创造性的还原自然形态的技术手段。

#### 2. 动画的审美特性

无论是商业动画还是作为功用目的性的科教动画、广告动画、网页动画、电影特技动画以及节目包装动画等，都不能忽视作为造型艺术形象的动态审美共性。不管制作技术怎么变化，审美特性是每部动画影片要着重关注的问题。构图与色彩，作为视觉艺术的最主要表现元素，在动画艺术中同样是衡量一部动画影片画面质量的重要因素。

#### 3. 动画的功能特性

早期动画作为技术手段使得简单的线条和图形能够在银幕上活动而娱乐观众，后来这种方法被用来推销产品做广告，科学教育片的制作以及农业技术推广片的特技。到了20世纪40年代，动画作为创作长篇剧情电影的手段而独树一帜，成为电影的一种新型样式，越来越受到重视。随着新科学技术的发展，动画的功能得到广泛的开发。游戏动画、电视动画、网页动画、远程教育动画、电影特技动画等等，显示了动画工艺技术在意识形态领域和文化教育领域越来越重要的作用。

#### 4. 动画的多元性

动画的多元形式在动画技术成熟之后，作为一种文化形态的完善使得这种具有多元态的表达方式才渐渐显露出多元的特性。尤其是长篇剧情动画，

生产工业化特点的艺术形态更加具体——作为创作基础的文学脚本；作为影像构成主体的美术；作为动画影片中人文背景设计的建筑学依据；作为表现情境的戏剧模式；舞蹈动作、音乐情绪；作为叙事整体构架的电影语言等等。

#### 5. 动画的假定性

动画艺术之美丽在于它虚构成分多，而生活则以现实为主，在生活的现实与虚构的美丽想象之间实现时空的飞跃，这是动画艺术带给人类的最好馈赠。

在已有的动画作品中，各种各样天马行空的想象画面不胜枚举，这说明了人类在用科学实证指导现代生活之后，也需要用童真的或完全超乎现实的幻想填补现实中不可能实现的梦想。

动画是由多种艺术和科学技术综合而形成的艺术形式，是一种动态的视觉艺术影像。在面对观众之前完全是动画艺术家的假设，即创作过程是假定性设想：形象假设、动作假设、表情假设、环境假设、声音假设等。所以动画在创作上经常使用虚构、夸张、假设、幻想等表现手法去表现现实生活中人们的理想、愿望和生活，并不去追求现实的逼真性。它是一种与真人演出的电影相区别的艺术手段，它可以使无生命的静态符号变成有生命的动态形象。所以说动画的本质特征就是假定性，如图1-2所示。

假定性的表现方式：

- (1) 象征性的手法
- (2) 拟人化的原则
- (3) 抽象概念的视觉化
- (4) 夸张与幽默



图1-2 选自日本动画片 宫崎骏导演《悬崖上的金鱼公主》

## 四、动画的起源

### 1. 原始意向的动画

动画作为一门单独学科是何时起源的？如果从原始意向的动画萌芽开始，动画的发明远在电影之前。从人类文明开始以来，人类就已经使用各种图像形式来记录物体动作和时间的过程。

法国考古学家普度欧马（Prudhommeau）在1962年的研究报告中指出，两万五千年前的石器时代洞穴上就画有一系列的野牛奔跑分析图，是人类试图用笔（或石块）捕捉凝结动作的最早证据。埃及古书记载：“古代埃及的画家们将神的各种不同瞬间的活动姿势画在庙宇的大厅里，当国王坐着御车从庙宇前疾驰而过时，相隔不远的柱子起了栅栏的作用，于是国王看到神在向他举手致意。”这些连续动作分解图在一张图画上把不同时间发生的动作画在一起，这种“同时进行”的概念间接显示了人类“动”的欲望。

在文艺复兴巨匠达·芬奇的一些素描手稿中，他向人们展示出人物或动物的肢体怎么在各种各样的位置运动，如图1-3所示。

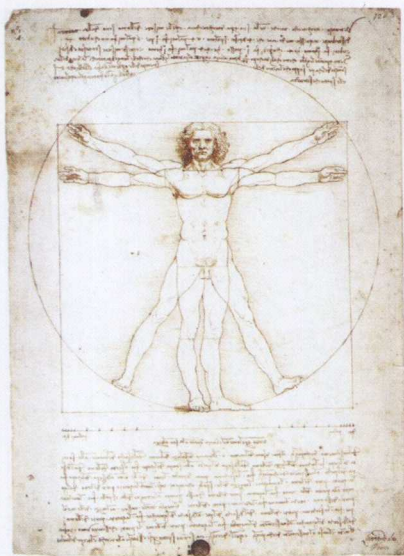


图1-3 达·芬奇 黄金比例人体几何图

列奥纳多·达·芬奇有名的黄金比例人体几何图上所绘的四只胳膊，就表示双手上下摆动的动作。

其实中国也有类似的东西——走马灯就是一个活生生的例子，如图1-4所示。

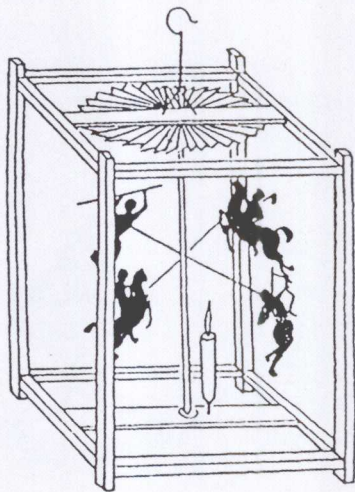


图1-4 中国民间走马灯

从此我们得知，有史以来，人类一直试着以他们的艺术捕获运动的一种感觉。从画在西班牙北部Altamira洞的8腿雄野猪到长久保存的pharaohs的遗体，极力捕获运动都是许多人类文明艺术努力探索的一个普遍主题。

### 2. 现代动画片的起源

早在1831年，法国人Joseph Antoine Plateau把画好的图片按照顺序放在一部机器的圆盘上，圆盘可以在机器的带动下转动。这部机器还有一个观察窗，用来观看活动图片效果。在机器的带动下，圆盘低速旋转，圆盘上的图片也随着圆盘旋转。从观察窗看过去，图片似乎动了起来，形成动的画面，这就是原始动画的雏形。

1906年，美国人J Steward制作出一部接近现代动画概念影片，片名叫“滑稽面孔的幽默形象”（Houmoious Phase of a Funny Face）。他经过反复地琢磨和推敲，不断修改画稿，终于完成这部接近动画的短片。

1908年法国人Emile Cohl首创用负片制作动画影片，所谓负片，是影像与实际色彩恰好相反的胶片，如同今天的普通胶卷底片。采用负片制作动画，从概念上解决了影片载体的问题，为今后动画片的发展奠定了基础。

被人们公认为近代第一部动画影片的是《滑稽面孔的幽默姿态 / Humorous Phases of Funny Faces》，该片记录于1906年4月6日放映，制作公司是美国的The Vitagraph Co.公司，导演是J. Stuart Blackton，片长共约3分钟。在爱迪生的影响下，由J. Stuart Blackton和Albert E. Smith组建的The Vitagraph Co.公司于1897年正式成立，该公司从成立到1925年制作了大量的影片，其中就包括著名的《滑稽面孔的幽默姿态 / Humorous Phases of Funny Faces》。该公司于1925年被华纳兄弟公司收购，如图1-5所示。

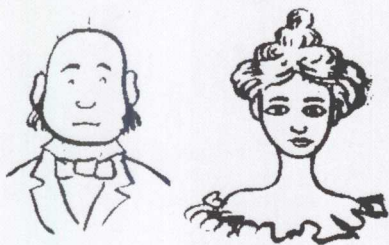


图1-5 滑稽面孔的幽默姿态

1909年，美国人Winsor McCay用一万张图片表现一段动画故事，这是迄今为止世界上公认的第一部像样的动画短片。从此以后，动画片的创作和制作水平日趋成熟，人们已经开始有意识的制作表现各种内容的动画片。

1915年，美国人Eerl Hurd创造了新的动画制作工艺，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。多少年来，这种动画制作工艺一直被沿用着。

从1928年开始，世人皆知的Walt Disney逐渐把动画影片推向了巅峰。他在完善了动画体系和制作工艺的同时，把动画片的制作与商业价值联系了起来，被人们誉为商业动画之父。直到如今，他创办的迪斯尼公司还在为全世界的人们创造出丰富多彩的动画片。“迪斯尼”——20世纪最伟大的动画公司。

## 第二节 动画的分类

动画的分类没有一定之规。从制作技术和手段看，动画可分为以手工绘制为主的传统动画和以计算机为主的电脑动画。按动作的表现形式来区分，动画大致分为接近自然动作的“完善动画”（动画电视）和采用简化、夸张的“局限动画”（幻灯片动画）。如果从空间的视觉效果上看，又可分为平面动画（如《猫和老鼠》）和三维动画（如《最终幻想》）。从播放效果上看，还可以分为顺序动画（连续动作）和交互式动画（反复动作）。从每秒放的幅数来讲，还有全动画（每秒24幅）（迪斯尼动画）和半动画（少于24幅）（三流动画）之分。

### 一、现代动画技术形式分类

#### 1. 平面动画

在电脑还没有普及的时代，把图画绘制在纸面上是动画最原始的形式。迪斯尼的早期作品代表了传统赛璐珞胶片动画的最高制作水平，如图1-6所示。

近年来，随着电脑技术的进步，使用电脑制作手绘动画成本便宜并且方便，描线上色都越来越

快速高效。平面动画最能展现创作者的不同风格,现在计算机也能方便地模拟各种手绘风格:彩色铅笔、油画、水彩风格等,如图1-7、图1-8所示。

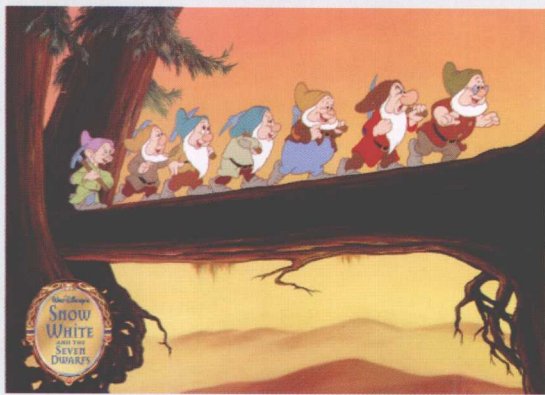


图1-6 选自美国迪斯尼动画片《白雪公主》



图1-7 选自美国实验动画短片, 麦克笔手绘风格



图1-8 选自法国动画片《青蛙的语言》, 彩色铅笔

## 2. 剪纸动画

剪纸片是运用剪纸造型表现故事情节的美术影

片。用纸剪成或刻成人物形体和背景道具,描绘色彩,装配关节。摄制时,按剧情需要,将人物和景物的活动分解为若干个循序渐进的不同姿态,平放在玻璃上,由人操纵,依次扳动关节,采用逐格摄影的方法拍摄下来,通过连续放映而形成活动的影像。

中国动画片的第一部剪纸片诞生于1956年,万古蟾导演了由著名编剧包蕾撰写的剧本《猪八戒吃西瓜》,艺术家汲取了中国皮影艺术和民间窗花、剪纸等艺术特色,创造出第一批美术片的剪纸人物。他们用木条钉出剪纸片摄影架,自制照明灯。《猪八戒吃西瓜》终于在1958年诞生了。

接着有《渔童》、《济公斗蟋蟀》和《人参娃娃》,使这一片种得以巩固和发展。1963年摄制的《金色的海螺》,在艺术和技巧上达到了新的高度。

剪纸片还有《红军桥》、《丁丁战国王》、《猴子捞月》、《南郭先生》、《鹬蚌相争》、《老鼠嫁女》、《火童》、《草人》、《葫芦兄弟》、《智斗乌鸦》、《人参王国》、《猴子钓鱼》、《小熊猫学木匠》,如图1-9所示。



图1-9 选自中国剪纸动画片《葫芦兄弟》

## 3. 沙动画与玻璃动画

沙动画与玻璃动画,都是通过逐格改变画面而产生动画效果的动画方式。沙动画包括各种小颗粒材质,如彩色珠子、种子、米、豆子等,使用在拷贝箱透光的方法,以胶片拍摄,透光部分呈白色,有沙部分是黑色。

玻璃动画，顾名思义是在玻璃上绘画，通常使用油彩，利用加湿的方法保持油彩在玻璃上的湿润，然后逐帧改变玻璃上的画面，如图1-10、图1-11所示。



图1-10



图1-11 玻璃动画：《老人与海》1999-07-03 / Gordon Pinsent / Kevin Delaney.

2000年奥斯卡获奖作品

#### 4. 偶动画

偶动画是一种“定格动画”，通过逐格地拍摄对象，使之连续放映，从而产生的角色与场景的变化。

我们通常指的定格动画一般包括以下材质：

黏土偶、木偶、金属偶、毛线、混合材料等，甚至有时候是真人的不同定格姿势，如图1-12、图1-13所示。

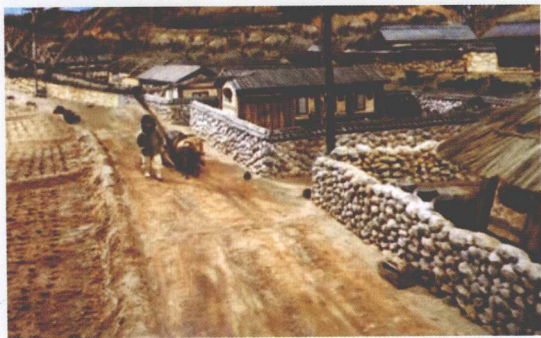


图1-12 选自韩国泥偶动画《哆基朴的天空》



图1-13 选自韩国泥偶动画《哆基朴的天空》

#### 5. 电脑动画

随着电脑技术的发展，电脑动画技术逐渐成熟，并得到迅速发展，如图1-14、图1-15所示。



图1-14 选自美国三维动画《冰河世纪》



图1-15 选自美国三维动画《僵尸新娘》

目前常用的二维动画软件有Flash、Animo、Softimage/Toonz、Us Animation等。

三维动画软件技术日新月异，制作流程也与传统动画不同。在三维建模、贴图、动作、特效、渲染、合成等流程都有相应的功能强大的软件。

## 二、按动画传播途径分类

### 1. 影院动画

影院是动画大片的主要传播途径。现代影院动画一般是在90分钟到120分钟左右,如图1-16所示。严谨的结构、完整的故事、精致的画面、细腻的角色动作、优美的音效,影院动画给人强烈的视觉冲击力和感官享受。影院动画的票房是决定其商业成功与否的指标。



图1-16 选自法国动画片《呆呆精灵》

### 2. 电视动画

电视传播在于它的便利性。为了在电视上播放而制作的动画片一般称为“电视动画系列剧”。以每集5分钟、10分钟、20分钟的规格播放,如图1-17所示。

电视动画的商业成功指标主要看该节目的收视率。



图1-17 选自英国BBC电视动画《查理与劳拉》

### 3. 网络动画

网络动画的代表是Flash动画。因为其专业程度低,易上手,文件尺寸小,具有互动性、便于网络传输等优点,Flash动画迅速成为新兴网络动画的代表,如图1-18至图1-20所示。

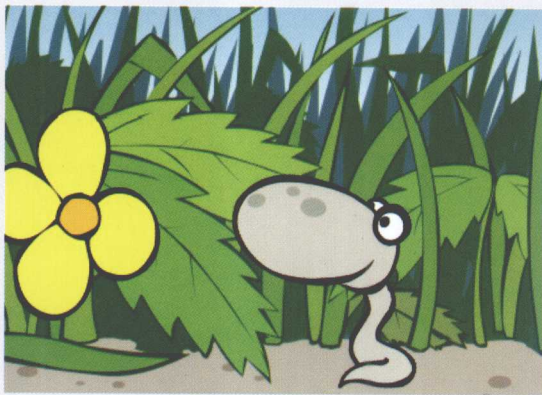


图1-18 选自闪客帝国老蒋作品《红先生》

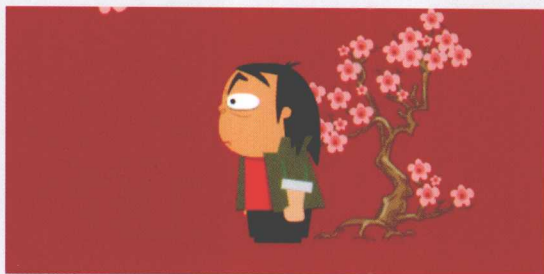


图1-19 选自闪客帝国老蒋作品 MTV 《红先生》



图1-20 选自闪客帝国 国外flash作品

#### 4. 新兴媒体动画

随着科技的进步，动画的载体更加丰富。从手机、PDA、MP3、游戏机到触式家电、互动通讯设备，都以动画技术来制作其操作界面和定制虚拟动态，如图1-21、图1-22所示。

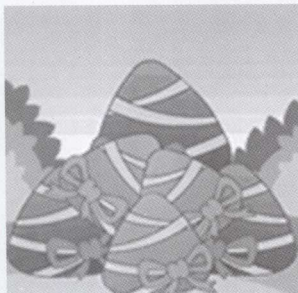


图1-21 手机动画



图1-22 手机动画

### 第三节 动画的风格

#### 一、中国动画

中国动画有着与日、美、欧不同的、独具民族特色的风格，一直备受动画界、艺术家们的关注。现代中国动画师的责任在于梳理民族化风格的元素，对中国动画进行新的审视，以利于中国动画艺术的复兴。

动画艺术融合了绘画艺术和漫画艺术的风格，融合了前卫精神与通俗文化特性，因而具有大众化性质。同时我们看到，愈有民族性，就愈有群众性；愈有民族性，就愈有国际性。就艺术的审美价值而言，凡具有鲜明民族风格的艺术作品都为本民族群众所喜闻乐见，同时也能给异国民众以美的享受，动画片也不例外。事实上，中国在各种国际电影节上获奖或深受国内外观众欢迎的动画片，几乎都有着鲜明的中国民族风格。

##### 1. 民族化风格的形成与发展

中国动画片从1926年万氏兄弟创作的第一部动画片《大闹画室》起，就显示出了浓郁的民族特色。具有民族风格的动画艺术片的产生是由时代背景和社会环境所决定的，在中国动画史上，动画影片以民族风格为创作形式的第一个高峰是新中国刚刚成立之时。20世纪的50年代，上海美术电影厂厂长特别提出了“探民族风格之路”的口号，从此开始了中国动画的民族风格建设。中国动画艺术家从中国传统文化艺术中汲取营养，为己所用，力求表现出中国独有的风格，并取得了骄人的成绩。

从第一个动画片创作高峰起，经过30余年的发展，中国动画片已经形成独特而鲜明的民族审美特征：内容上，大多取材于中国古代神话、传说、寓言故事；创作手法上，吸取了我国民间艺术的多种表现手法：木偶戏、皮影戏、中国水墨画、剪纸、折纸艺术；结构上，大多采用中国文学惯用的线性

结构,线索单一清晰、情节简单;人物造型上,塑造被肯定、歌颂的正面形象,重视教育性;电影语言方面,长镜头多,画面平稳、节奏舒缓,很少以画面表现人物的意识及心理活动,色彩明丽。由此形成了中国动画片简洁、明快,有浓郁抒情色彩和含蓄意境美的独特风格。

动画与电影一样,经过100多年的发展,目前在世界各地形成了以迪斯尼为代表的美国动画学派;以宫崎骏、大友克洋为代表的日本动画学派;以法国、南斯拉夫为代表的欧洲幽默动画学派;以德国为代表的抽象动画学派等。其中,我国动画从传统绘画、雕刻、民间工艺和地方戏曲等方面汲取丰富的营养,逐渐形成了自己的艺术风格,被称为“中国动画学派”,比如中国独有的水墨动画、剪纸片等。经典的动画短片《三个和尚》,虽然无论从故事情节、画面风格、音乐效果、人物造型等各方面都具有典型的中国特色,却丝毫不影响外国人欣赏作品,甚至能理解片中以小见大的深刻含义,真正做到了民族化、国际化、人性化的高度统一。

## 2. 民族化风格元素分析

在西方,“风格”(style)一词源于希腊文,含义为“雕刻刀”,后来引申为组成文字的特定方法或用文字表达思想的特定方式。在中国,风格的概念最早见于汉魏,即用来评价人的体貌、德性和行为特点的“体”。曹丕在《典论·论文》中曾说过:“文以气为主,气之清浊有体,不可力强而攻。”后来,南北朝的刘勰在《文心雕龙》中将风格引用到文艺理论和批评中。概而言之,风格是指艺术作品在内容和形式的有机统一中所表现出来的特殊个性。

不同的艺术语言特点,既是形成风格的本质因素,又是风格的外在表现。动画片中就有不同的视觉风格,有写实性的视觉风格,例如《埃及王子》;也有非写实性的视觉风格,如《樱桃小丸子》。而中国的动画艺术片以独树一帜的题材、主题、材质基础和动画设计以及表现风格在世界动画史上添上了浓彩一笔。不同题材来源形成的不同风格,题材的选择与主题的表达往往传达出一个民族的审美取向、价值观和风格特色。

### (1) 神话故事与民间传说

中国是世界上公认的文化底蕴深厚、历史悠久的文明古国。几千年的历史进程中,流传下来浩如烟海的瑰丽神话故事和优秀的民间传说对于动画

片的创作,无疑是一个取之不尽、用之不竭的宝库。我国第一部动画长片《铁扇公主》就取材自古典小说《西游记》,这部充满想象力的小说可能是迄今为止中国动画片取材改编最多的一部,有《大闹天宫》、《孙悟空三打白骨精》、《人参果》、《金猴降妖》等长篇演绎,有《猪八戒吃西瓜》式的幽默小品,还有《丁丁战猴王》、《小八戒》这样的故事新编。此外,《哪吒闹海》取自《封神演义》,《一幅壮锦》、《人参娃娃》、《阿凡提》、《孔雀公主》等则来源于民间传说。

### (2) 成语、寓言故事

寓言故事因其丰富的哲理、形象的比喻、内容的教育意义而受到动画工作者的喜爱。《愚人买鞋》、《鹬蚌相争》、《螳螂捕蝉》、《三个和尚》、《南郭先生》、《杞人忧天》及后来制作的《传统美德故事》、《古书新说》等,既是充满哲理的寓言又是大家口口相传、耳熟能详的成语故事,并且负载着民族传统的艺术趣味及审美取向,包含着中华民族特有的价值观和哲学观。

### (3) 现实题材

现实题材作品最容易让人产生认同感,因此也最容易让人接受。国产动画片中这类作品同样注重对少年儿童的教育意义。如《没头脑和不高兴》,告诉大家马虎和随便闹情绪往往容易铸成大错;《邋遢大王奇遇记》讲一个不讲卫生的孩子如何经历了一连串童话历险后变得整洁起来;《皮皮的故事》以对孩子们进行卫生、健康教育为主。这样的题材在某种意义上说也是具有中国特色的。

中国动画在题材选择上的倾向性使得影片的内容呈现出独特的民族风格。

## 3. 多样艺术形式的借鉴形成多种风格元素

中国民间美术中的皮影、木偶、年画、剪纸、折纸等艺术形式具有概括、夸张、简洁、色彩单纯、强烈等特点,这些特点都非常适合动画的造型及运动方式。特别是中国绘画中的水墨风格更是别有韵致。每一种艺术形式的借鉴在动画片的创作中都形成不同的风格。

### (1) 剪纸片——民族风格的独有

我国的剪纸动画片在表现形式上主要是对民间剪纸和皮影艺术的借鉴。剪纸艺术造型独特,其明快强烈的特性是其他造型艺术所不具有的。

### (2) 折纸片——民族风格的再续

折纸片是虞哲光1960年创造的美术片新品种。是利用儿童折纸的方法塑造电影的人物,具有稚拙的艺术特点。先后问世的有《聪明的鸭子》、《一棵大白菜》、《小鸭呷呷》等多部折纸片,深受小观众的欢迎,也再次凸显了中国风格特色。

### (3) 水墨动画片——民族风格的创举

水墨画体现了中国传统的美学思想和民族风格,在世界上独树一帜。水墨动画片也因此带有中国本土几千年的传统文化审美风格。

曾引起国际动画界瞩目的水墨动画片,是中国美术电影艺圃中极富民族风格的一朵奇葩,它把中国传统的水墨画技法和风格运用于动画电影,创造了一种独特的动画形式。由于要表现水和墨的渲染效果,使活动的人物没有边缘线,这就突破了动画片通常使用的“单线平涂”的制作方法,在技术上也是一个创举。水墨动画所创造的银幕形象,成为最具有中国风格的动画精品。1961年,第一部水墨动画片《小蝌蚪找妈妈》诞生,为世界动画影坛增添了最能代表华夏风范的新片种;1963年,水墨动画片《牧笛》开始运用水墨表现人物、家畜和山水,扩大了水墨动画片的表现领域,展现出鲜明的中国风格。

在国外放映时,观众们对这种动画艺术感到十分惊讶。法国《世界报》在评论中说:“中国水墨画,景色柔和,笔调细致,以及表示忧虑、犹豫和快乐的动作,使这部电影产生了魅力和诗意。”水墨动画片把典雅的中国水墨画与动画电影相结合,形成了最有中国特色的艺术风格。

### (4) 其他样式——民族风格的丰富

《骄傲的将军》、《小鲤鱼跳龙门》、《大闹天宫》、《哪吒闹海》等吸取了民间年画的造型与色彩;《雕龙记》、《孔雀公主》、《崂山道士》、《西瓜炮》、《真假李逵》等运用了民间玩具中的泥、木、竹等造型与材料;《鱼盘》和《争执》则将民间陶瓷的绘画技法和材料特性运用到动画片中。艺术家们还做了许多有益的尝试,例如借鉴杨柳青年画创作的《人参娃娃》、《哪吒闹海》吸收民间艺术造型样式,具有中国年画装饰风格。此外像借鉴装饰图案风格创作的《等明天》;借鉴漫画样式创作的《丝腰带》等,亦都取得了不同方面的成功。

通过从民族文化中探寻中国动画的艺术风格,使得中国动画在世界动画的发展中既保持独立又有所创新。中国动画是有着巨大潜力的,其发展的关键就是要突破思维定式,使社会效益和经济效益形成良性互动,这样才能在全球化的语境中有所发挥而不致退场。

## 二、美国、加拿大动画

### 1. 美国动画

美国动画发展的特点:

美国动画片经过长期的发展,形成了鲜明的特点。美国动画片在世界动画史上占有重要的地位,它一直引领着世界动画片的潮流和发展方向。

美国动画片的特点包括:

(1) 善于塑造典型,推出动画明星,在米老鼠之后,迪斯尼塑造了大量的动画明星,而且这些动画明星因为性格独特,永远年轻,受到一代代人的宠爱。

(2) 频繁丰富涌出动画周边产品,这是非常成功的商业模式。

(3) 大团圆结局,很少有悲剧,迎合观众心理需求,让观众总是在笑声中结束动画片的视觉盛宴。

(4) 注重细节刻画,雅俗共赏,迎合观众审美口味。美国动画片如迪斯尼的二维动画,动作刻画之细腻,已经成为动画设计的典范。

(5) 形象夸张,成为被广泛借鉴的卡通模式。美国动画片在造型上总是给人惊喜,如怪物史莱克、摩登原始人。

(6) 数字技术与电影技术结合,使画面达到完美的效果。

(7) 以剧情片为主,情节曲折,生动有趣,人物性格鲜明,音乐优美动听。

美国作为近代动画的先行者,于上世纪初就开始了动画片的商业运作,推出了一系列家喻户晓的卡通形象、感人故事,并成功地将很多童话作品在银幕上完美再现。1928年11月18日,世界上第一部有声动画片在美国诞生,该片的制作公司是迪斯尼公司,这部片子就是《汽船威利号/Steamboat Willie》。在这部片子中,迪斯尼成功地塑造了一个