

高校动画专业 实践创新研究

黄佳 著 The Research on practice innovation of animation specialty in Universities

非外借



中国水利水电出版社
www.waterpub.com.cn

高校动画专业实践创新研究

黄 佳 著



中国水利水电出版社
www.waterpub.com.cn

内 容 提 要

本书着重于培养综合性院校动画专业学生的能力,综合性院校学生能力差异较大,为了让学生能够主动验证自己的观点,构建自己的理论体系,在学生获得实践能力的同时提高创新能力,本书的第一、二、三章从动画的艺术特性、专业能力及创作水平提升三个角度进行分析,讨论实践中问题产生的根源及解决办法;在第四、五、六、七章中,是对我校动画工作室多年来,在横向项目与学科竞赛实践项目中的教学改革与项目管理经验总结,其中一些作品也是动画专业改革尝试的成果;在第八章中谈到进入到“互联网+”时代,动漫的创作模式已悄然发生改变,从公众对作品的审美观念,到动漫企业的创作方式,再到动漫企业的营销理念都已打上“互联网”的烙印;在最后一个章节中,作者对“互联网+”时代高校动画专业实践教学改革提供了一些个人见解,并做出了较详尽的分析。

本书可作为动画等艺术相关学科专业高年级本科生或研究生教材,也可供从事上述领域研究工作的学生、科研人员参考。

图书在版编目(CIP)数据

高校动画专业实践创新研究 / 黄佳著. -- 北京 :

中国水利水电出版社, 2017.8

ISBN 978-7-5170-5756-7

I. ①高… II. ①黄… III. ①动画—教学研究—高等学校 IV. ①J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2017)第 193867 号

责任编辑:陈 洁 封面设计:王 斌

书 名	高校动画专业实践创新研究
作 者	GAOXIAO DONGHUA ZHUANYE SHIJIAN CHAUNGXIN YANJIU 黄 佳 著
出版发行	中国水利水电出版社(北京市海淀区玉渊潭南路1号D座 100038) 网址: www.waterpub.com.cn E-mail: mchannel@263.net(万水) sales@waterpub.com.cn
经 售	电话: (010) 68367658(营销中心)、82562819(万水) 全国各地新华书店和相关出版物销售网点
排 版	北京万水电子信息有限公司
印 刷	三河市天润建兴印务有限公司
规 格	170mm×240mm 16开本 12印张 215千字
版 次	2018年3月第1版 2018年3月第1次印刷
印 数	0001—2000册
定 价	60.00元

凡购买我社图书,如有缺页、倒页、脱页的,本社营销中心负责调换

版权所有·侵权必究

作者简介

黄佳 湖南南县人，硕士研究生。现为长沙学院艺术设计学院讲师，动画工作室主任。2000年起从事影视动画相关工作，作品《嫦娥一号》《神舟七号》先后被广州网易、南京电视台等国内多家电视台、报纸媒体采纳用于新闻报道。近年在《电影文学》《艺术教育》等省级以上刊物发表论文、作品数篇。目前，主要从事动画专业教学、动画工作室原创项目管理与指导工作。

（一）2007年以来主持的商业项目：

2007年，广州网易《嫦娥一号》演示动画创作，独创；
2008年，广州网易《神舟七号》演示动画创作，独创；
2010-2012年，主持湖南经视系列动画《神奇的策神村》创作；
2011-2014年，主持湖南卫视《平民英雄》过场动画设计；
2014年，主持湖南卫视《奇妙的朋友》节目内包装设计；
2015年，主持安徽卫视《你好，菜鸟》过场动画创作；
2015年，主持湖南移动电视系列动画《乐橙健康说》创作；
2015年，主持《娄底117欢乐城宣传片》动画制作；
2016年，主持长沙市高新区国税局《党风廉政建设动画宣传片》创作；

2016年，主持长沙市国税局《营改增系列动画宣传片》创作。

（二）2013年以来所取得的教学成绩：

1. 国家级奖项七项：

2015年，指导学生获全国第七届大广赛一等奖2项；
2014年，指导学生获全国第六届大广赛一等奖1项、二等奖1项、三等奖1项；

2013年，指导学生获全国第五届大广赛二等奖1项；

2016年，指导学生获全国第八届大广赛三等奖1项；

2. 省厅级奖项24项：

2016年，指导学生获湖南省第七届大广赛一等奖3项、二等奖1项、三等奖1项；

2015年,指导学生获湖南省第六届大广赛一等奖1项、二等奖1项、三等奖2项;

2015年,指导学生获湖南省高校优秀设计作品展一等奖1项;

2014年,指导学生获湖南省第五届大广赛一等奖1项、二等奖1项、三等奖3项;

2014年,指导学生获湖南省第四届大学生艺术展演活动三等奖1项;

2014年,指导学生获第十一届湖南省高校优秀设计作品展三等奖1项;

2013年,指导学生获湖南省第四届大广赛二等奖1项;

2013年,指导学生获湖南省原创动漫大赛二等奖1项、三等奖1项;

2013年,指导学生获湖南省首届青年文化艺术节银奖2项、铜奖1项。

(三) 主持课题:

1. “互联网+”视域下基于湖湘文化的动漫创意产品设计研究,2017-2020,湖南省教育厅青年研究项目(编号17B032),主持;

2. 基于学科竞赛的动画专业学生创新能力培养与实践教学改革,2014-2017,湖南省教育厅教学改革项目,主持;

3. 以市场为导向的动画专业《毕业设计》教学模式改革,2014-2017,长沙学院,主持。

前 言

“互联网+”时代的到来，深刻影响并且促成许多传统产业的变革与融合，也包括了动漫行业。由此，动漫的创作方式逐步发生改变。创作过程中，互联网大数据得到创作团队的高度重视，而用户的意见反馈与公众的广泛参与则成为创作方式改变的重要特征。此外，互联网拓展了动漫的传播渠道，使得小制作的作品同样能够得到展示的机会。更重要的是，互联网改变了动漫投资与融资的方式，这给高校的创作团队带来前所未有的机遇，这意味着优秀的动漫作品经网络发表后，便能聚集人气，从而进一步培育成为动漫IP而获得巨大的商业开发空间。但我们也应认识到，“互联网+”动漫只是一种研发思路和发展趋势，而作品获得成功仍要取决于动漫作品本身的创作水平与内容。然而，动漫作品的质量水平与内容创新一直都是高校动漫创作团队面对的难题，许多团队的创作思路、方法和管理都普遍需要规范、改进。

笔者始终坚持创作与市场接轨的理念，从创作内容的公众接受度、创作质量的验收标准到作品的宣传推广都遵循着市场的动态需求，也取得了一定的成果。2010年以来，笔者带领的长沙学院动画工作室完成了商业广告《好乐比童梦工场》，并在金鹰卡通卫视播出；2011年，动画工作室又与湖南经济电视台汪涵老师的团队合作开发了系列动画《神奇的策神村》，在长达两年多的时间里，先后70多名不同年级不同班级的学生参与此项目制作。此后，动画工作室先后又完成了湖南卫视《平民英雄》过场动画制作（共计140期节目）、湖南卫视《奇妙的朋友》栏目内包装设计、安徽卫视《你好菜鸟》栏目内包装及过场动画设计、湖南移动频道《乐橙健康说》等横向项目，强有力的带动了学生团队的创作水平提升。除此之外，动画工作室学生在各类专业竞赛中也取得了优异的成绩。其中，有400多人次获大广赛等级奖140余项，其中获得国家级一等奖9项，二等奖8项，三等奖26项；省级比赛一等奖35项，二等奖47项，

三等奖 63 项。2015 年长沙学院在大学生广告艺术大赛获得全国一等奖 3 项,二等奖 2 项,三等奖 3 项,并以全国总排名第二成绩荣获全国“院校优秀组织奖”;2012 年长沙学院在大广赛南京青奥赛专题赛中获全国动画类一等奖 3 项,三等奖 4 项,并以全国总排名第三的成绩获“最佳院校组织奖”。根据多年积累的动画创作指导与项目管理的实践经验,本人针对当代网络动画创作的能力培养方法、技法创新方法与创作新思路等方面做了相关研究,特通过本书与广大同行、学者交流。

与艺术类专业院校不同,综合性院校的学生能力特点各有千秋,且差异较大。但如果通过正确方式的引导,仍可以让这些学生发挥自己的长处做到学有所长。本书的第一、二、三章分别从动画的艺术特性、专业能力培养及创作水平提升三个角度进行分析,探讨了问题产生的根源及解决办法。实践是检验真理最高标准,高层次的实践创作不但能够让学生主动的验证自己的观点、构建自己的理论体系,更能发挥学生各自的长处、获得实践能力与创新能力的提高。利用横向项目与专业竞赛项目打破纸上谈兵的创作方式,使得创作内容、表现方法、评价标准得以与市场要求、行业标准挂钩,直接提升了创作实践的水平层次,增强了与市场的对话和交流。第四、五、六、七章是我校动画工作室多年来建立在横向项目与专业竞赛项目基础上的研究成果,探讨了关于动漫表现方式创新的相关议题。第八章谈到“互联网+”时代,动漫创作的新契机。从公众对作品的审美观念,到动漫企业的创作方式,再到动漫企业的营销理念都已打上“互联网”的烙印。动漫作品能否成功不再仅取决于作品的内涵和实现技术,而在于其对互联网粉丝的影响大小。在这一背景之下,认识网络动漫的发展趋势,将有利于创作团队的能力提升和动漫创作实践的开展。近年来,“互联网+”时代的动漫 IP 风生水起,在改变动漫就业创业环境的同时,也推动着动漫教育改革。我们看到,基于互联网思维的原创 IP 培育、拓展、开发,既涉及到艺术学领域多个学科、专业、课程间的交叉融合、互通互补,又包含了校企之间的深度互动。第九章主要讲述了笔者对“互联网+”时代高校动画专业创新创业实践平台建设的一些个人见解,并做出了较详尽的分析。动画是艺术和技术的充分结合,同时也融合了电影、美术、音乐、文学等诸多艺术的元素。动画创新型人才除了要具备全面的文化素养与深厚的艺术功底外,还要具有创新性的技能手段。而这种能力的

培养需要日久天长的积累，更需要树立适应时代需求的创作理念。近年来长沙学院动画工作室的所有作品都记录了创作团队挥洒青春，激情创作的宝贵经历。因此，作为一名一线教师，笔者通过对创作和管理经验的梳理与分析，对“互联网+”背景之下的动漫创作进行了浅薄的研究，盼与其他一线专业老师交流分享以求进一步的完善与发展。由于撰写时间较为仓促，笔者水平欠缺，书中难免存在有失严谨、主观偏激之处，望各位读者批评指正！

最后，在此衷心感谢所有在我写作过程中给予我关心与帮助的诸位。

作者

2017年7月

目录

前言

第一章 动画创作的艺术思维与技术手段	1
第一节 技术与艺术的关系	2
第二节 技术的重要性	4
第三节 艺术的决定性	8
第二章 原创能力的培养	14
第一节 鉴赏能力	15
第二节 洞察能力	17
第三节 辨识能力	18
第四节 审美能力	19
第五节 实践能力	21
第三章 创作水平的跃升	28
第一节 动画创作内容与表现形式	29
第二节 动画创意与表达	36
第三节 作品的审美特征与层次	38
第四章 基于商业项目的实践创新模式	44
第一节 打造商业项目，提升实践水平	45
第二节 注重原创设计，开阔创作视野	48
第三节 借助行业标准，提高作品质量	50
第五章 以专业竞赛打造原创团队	97
第一节 以专业竞赛为抓手，致力创新能力培养	98
第二节 以专业竞赛为动力，推进实践模式变革	101
第三节 以专业竞赛为渠道，加强高校企业交流	103

第六章 表现技法的创新	120
第一节 作品《乐享高音质》创作解析	121
第二节 作品《我的小秘密》创作解析	133
第七章 传统艺术形式在动画中的表现	144
第一节 动画中的中国传统元素	145
第二节 传统文化元素在动画中运用的表现	146
第三节 传统文化元素与时代精神的融合	149
第八章 “互联网+”时代网络动画的发展趋势	159
第一节 网络动漫的受众变化	160
第二节 网络动漫的表现形式变化	162
第三节 网络动漫的功能变化	164
第四节 网络动漫的创作方式变化	166
第九章 “互联网+”视角下的实践创新平台建设	168
第一节 当前高校的实践模式现状	169
第二节 高校原创动漫 IP 培育	170
第三节 基于动漫 IP 的实践平台建设	173
参考文献	177

1

Chapter 1

第一章 动画创作的艺术思维与技术手段

第一章 动画创作的艺术思维与技术手段

动画是一门综合艺术，它汲取了文学、绘画、电影、摄影、新媒体设计、音乐等众多的艺术表现形式，以其独特的艺术风格和审美特征成为一种新的艺术门类。现代科技的进步推动着视频传播方式和传播媒体不断升级发展，当代动画早已突破其传统的应用价值，其应用范围变得更加宽泛，在现实生活中涉及的领域也更加多元，从文化艺术到科普宣传、从互联网到移动媒体、从影视广告到互动娱乐。此外，科技进步促进动画创作手法创新，新作品、新形式层出不穷，观众的想象极限一次次被突破。数字技术的大量运用不但压缩了传统二维动画的商业空间，也对流行一时的三维动画形成强烈冲击，它使得许多作品的创意表达和感官体验更具冲击力，其制造的虚拟场景亦真亦假让观众沉浸其中，导致越来越多的观众对于新技术的关心与期待甚至远超动画艺术本身。

同样的问题也反映在动画创作实践中，我们发现数字技术逐渐成了学生的关注焦点，而许多同学对作品的主题表达及艺术效果却不够在意。在新时期，能否正确认识动画艺术与技术的关系，将关系到学生实践能力与创新能力的培养和提高。

第一节 技术与艺术的关系

李政道先生曾说过“科学与艺术是一个硬币的两面”，而当代动画正显露出科技与艺术高度融合的特征，是一门展现创造力和想象力的艺术形式，具有明显的技术、艺术双重属性特征。从动画艺术的百年发展历程来看，从早期的实物模具到数字化虚拟现实技术的全面应用，为动画艺术的全球普及注入了新的活力。从1940年迪斯尼制作的第一部音乐动画电影《幻想曲》到首部三维动画电影《玩具总动员》，再到2016年的《疯狂动物城》，可以看到数字技术对动画创作起到了巨大的推动作用。

新世纪以来的视觉效果电影日臻成熟，基于数字技术的特效电影数量与制作难度不断增加，且变得流行起来。动画技术的发展主要有两部分，

一是如何根据关键画面中的角色动作完成所有的画面，二是如何以较高级的方式设计关键画面，如通过程序语言生成材质或光影效果等，这也正是当前电脑动画技术发展的趋势，正在与人工智能相结合，在实时交互动画的应用中相互援用。也从彼得·杰克逊指导《指环王》三部曲到《霍比特人》，电影展示了从高科技摄像技术到数字特效技术下的风格化环境与生物。其中，小到真实动人而又行为怪诞的虚拟角色的表情动画，大到群组动画系统所打造的千军万马厮杀的震撼场面，以及虚拟角色与真实演员之间细腻的情感互动交流，为这一时期优秀而精湛的数字特效电影添加了浓浓的一笔。此后，电影中的特效技术广泛应用到动画的创作中，使得动画的数量与艺术品质明显提升并获得主流电影艺术认可，促成奥斯卡于2001年设立了最佳动画长片奖。梦工厂的作品《怪物史莱克》赢得了首个最佳动画长片奖，也代表了当时动画视效技术的最前沿，影片为了加强对于火、烟和流体的模拟，以及解决对皮肤、毛发和布料质感表现的技术难题，甚至专门研发了一系列的数字模拟系统，以至于该片的制作总监、梦工厂三巨头之一的杰弗瑞·卡森博格自豪认为“这不是进化，是革命”。迪士尼的技术团队经过两年时间研制出了渲染软件 Hyperion，用光线追踪的方式来计算物体表面的光线反射以提升画面的表现力，借助这一技术创造的艺术效果《超能陆战队》获得2015年奥斯卡最佳长片奖。对此，迪士尼首席技术官 AndyHendrickson 表示“如果没有 Hyperion 软件，这个场景将会非常平庸，也无法表达导演想要的画面”。^①

然而，当人们细数过往的获奖影片就会发现，科技虽然改变了动画的创意思维、技术手段和传播媒介，但这种技术变革的源动力还在于作品的艺术表现需要。为了让观众获得无与伦比的感官刺激与审美体验，动画作品时而将观众带入影片构建的想象空间之中感受震撼，时而又以维妙维肖的表演、动人的故事触动观众的心灵，而越来越成熟的3D播放技术更是将这一距离拉近到眼前，让观者产生眼前之物仿佛触手可及的错觉。而正是作品对更高层次的艺术追求和对于未知领域的表现欲望，反过来又推动技术革新，促使艺术设想得以转化成为现实。例如，詹姆斯·卡梅伦从构思《阿凡达》到电影上映，前后跨越十余年时间，一方面是因为当时的数字技术与真人运动捕捉技术尚未纯熟，无法创造出他想象中的科幻王国；另一方面则是他一直在探索如何在作品中为观众提供颠覆性的审美感受。由于技术水平的限制，他亲自参与日本索尼公司的3D摄像机设备研发

^① 刘亚澜.《超能陆战队》能火，多亏了这项关键技术 [EB/OL]. <http://tech.qq.com/a/20150304/045355.htm>

工作。

动画融合电影、美术、音乐、文学等诸多艺术元素，有其独特的审美特征。其文学特征主要表现在剧本的创作，很多作品选材或是节选名著或是改编神话故事、民间传说以及小说等，而动画对此类故事情节及其涉及的虚幻情境的表现则更显得无拘无束、游刃有余。动画中的美术特征主要体现在影像画面的艺术效果渲染，包括角色设定、场景设定、画面构成设计、光影设计等等，而角色与场景的设定形式也将决定整部动画的风格特征。动画中的音乐元素成为动画整体构思中的一个不可或缺组成部分，在推动情节展开、营造主题氛围以及影响观众心理诸方面发挥着积极作用。各种艺术元素的融会使得优秀的动画艺术作品往往具有极强的感染力，它通过影像画面调动观众的感官体验与情感认识促使他们获取特别的审美感受，获得“率真的童趣化、情感表现的幻觉化、幽默的轻松化、愉悦的拟人化以及简洁的单纯化等几种人类自身在现实生活中无法得到的动画体验与动画幻觉”^①，从而满足观众的审美需求。

当代动画自身艺术形态的特殊性决定着它所呈现的虚幻时空、场景、角色及其夸张变形等等，从创作开始就需要强有力的技术支撑，但如果因此就将技术手段作为追求而忽视艺术效果，那作品最终只会成为技术演示。也许人们会对新技术呈现出的视觉效果产生新奇感觉，但这只能有限的影响到观众的感观体验，当更新技术的推出后，这类没有艺术特色、靠技术吸引眼球的作品终究会石沉大海、无人问津。因为，技术至上无法解决全部的艺术问题，而艺术与技术和谐统一才能成就好的作品。

第二节 技术的重要性

2015年，在教育部指导的第七届全国大学生广告艺术设计大赛的颁奖典礼上，大广赛评委、中国传媒大学博士生导师、国家广告研究院副院长张翔教授就曾指出现许多学生团队仍“对新技术领域还不够擅长”，对待创作“还存在做作业和模拟练习的想法和观念”，导致作品的水平层次不够高。此外，在创作实践中笔者经常会遇到钻进技术的象牙塔而难以自拔的学生。其中有一部分同学自认为技术实力强，于是在创作中为了炫技而创作，完全将创作的目的抛之脑后。还有另一部分同学，则特别自卑，创作还没开始就为难于自己的技术实现能力，以至于总是在寻找相关素材

^① 段运冬. 动画文化的品格探讨 [J]. 装饰, 2004.

寄托于投机取巧，同样也漠视了创作目的。

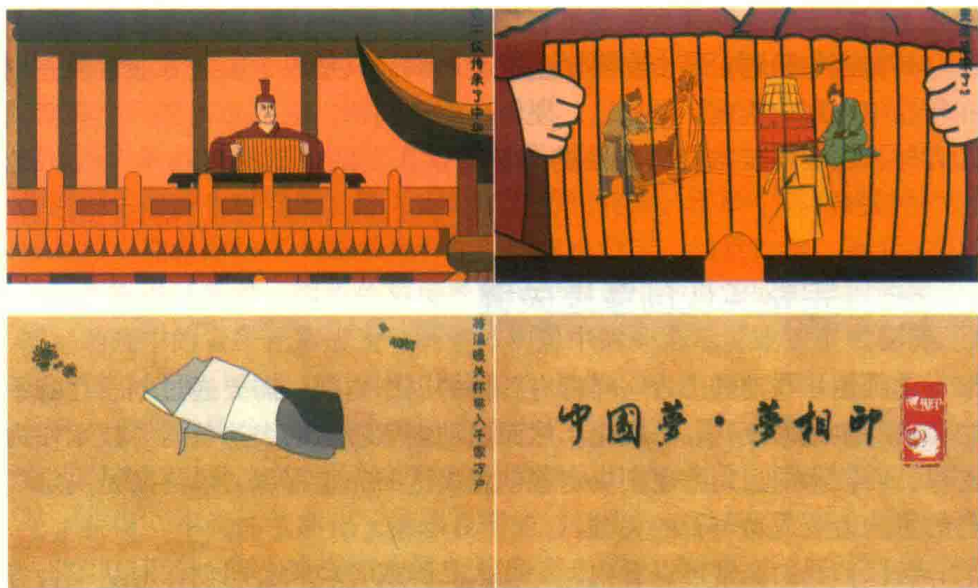
其实这些问题，每个参赛学生都会遇到，只是因学生的专业素质差别在作品中体现的程度不同而已。要解决这个问题，除了必须努力提高实践能力外，还应在技术能力有限的条件下，在实践中平衡“技术”与“艺术”的关系。

一、完整实现创意是关键

动画短片与动画广告一样都有各自的创作主题，需要通过创意性的手法将这一主题形象化、可视化，然而这种创意思维的表达就需要技术作为支撑，而技术的运用程度则决定着创意表达的完整程度，最终又是决定广告的影响力及成功与否的关键。

所以，我们经常可以看到，一些大品牌或者动画公司创作时从不会考虑技术因素，只要为了完整的实现创意、表达主题，便可以不惜人力、物力、财力去解决实际的技术问题，追求技术与艺术的完美统一。例如，2009年9月，央视推出全新形象宣传片——《相信品牌的力量》，该作品以水墨画作为载体，通过泼墨绘画的方式表现中国元素，创意极具想象力。创作团队将传统艺术形式与数字技术融合，创新水墨动画的表现形式，利用墨在水中的晕染、变幻，实现古典元素与现代符号的融合，完美诠释了“从无形到有形，从有界到无疆”的品牌内涵，渲染出中国文化的深厚悠久、博大精深、应势而变。为了创意的完美表达，制作团队巧妙运用实景拍摄、三维动画和流体特效等技术手段，设计出突破常规的视觉影像。最终，作品凭借其创新理念获得纽约广告节金奖、新加坡 Promaxbdaasia 最佳形象宣传片金奖与最佳动画金奖等国际大奖。





《中国梦·梦相印》

而高校的学生团队却不同于专业动画公司，一是高校的技术水平明显落后于专业的制作公司，另外，实践教学也滞后于商业要求，这就造成创作技术上的诸多瓶颈，再加上创作方法与条件相对落后，使得在创作中会经常出现作品与创意相偏离的现象。因此，设计团队在创作过程中需要始终把握创作的主题，在确保整体效果的前提下合理取舍，寻求最适合团队实践水平的表现方案。第七届大广赛作品《中国梦·梦相印》获得全国三等奖，其创作团队由两个专业能力非常普通，甚至连软件的运用都很不熟练的同学组成，但是他们却一直围绕“以华夏人民的梦想凝聚于心，梦与梦的相印，以心构造中国富强发展的蓝图”的主题进行创作思考。从作品的画面来看，虽然许多细节处理还不够完善，人物与场景的造型并不出彩，但作品中精心设计的画面转场与场景过渡把一个简单的创意连贯的表达出来，体现了他们对动画创作的独到理解。

二、技术创新是亮点

多年前，三维动画创作受到当时硬件设备和技术的限制，电脑的内存配置、渲染及计算机的运算速度和时间都成为创意实现的瓶颈。近年来，随着高性能计算机图形运算和云计算技术、超大容量存储等设备的更新，三维软件也在朝着全功能方向发展，尤其材质和光影技术使仿真的技术感方面达到了超写实的效果，已经可以完全满足三维动画的所有创意实现。

数字技术的创新简化了三维动画的制作步骤并提升了效率，很多动画影片开始在技术因素中加强了画面细节的表现，如《疯狂动物城》中尼克衬衫上的花纹和领带的质感等，刻画细致入微符合角色的性格特点。技术的创新作为动画的基础，在优化动画创作生产流程方面起到了积极作用，同时也对动画的情节内容有了更高的要求。



《化龙池》

动画《化龙池》是长沙学院15届毕业设计作品，改编自长沙民间故事《化龙池传说》，作品在编剧上通过整合长沙关于龙的民间传说丰满了故事的背景，人物及场景的设定高度尊重长沙地方文化，加上流畅的动画使得作品取得了较为成熟的动画效果。创作过程中，设计团队认为加强对龙的塑造会提升故事的神秘感和视觉效果，于是设计了大量的碰撞、流体、烟雾、火等特效，得益于这些课堂中未曾讲授的高端技术所创造的视觉亮点，作品脱颖而出获得了第十二届湖南省普通高等学校师生美术与设计艺术作品大赛一等奖。