



视觉语言视阈下 动画角色设计研究

吕湘毅 ◎ 著



世界图书出版公司

视觉语言视阈下动画角色设计研究

吕湘毅 ◎ 著

 世界图书出版公司
西安 北京 上海 广州

图书在版编目 (CIP) 数据

视觉语言视阈下动画角色设计研究 / 吕湘毅著. —
西安: 世界图书出版西安有限公司, 2017.10 (2018.12 重印)
(学术文库)
ISBN 978-7-5192-3837-7

I. ①视… II. ①吕… III. ①动画—造型设计—研究
IV. ①J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2017) 第 250326 号

书 名	视觉语言视阈下动画角色设计研究
	Shijue Yuyan Shiyuxia Donghua Juese Sheji Yanjiu
著 者	吕湘毅
责任编辑	雷 丹
装帧设计	河北腾博广告有限公司
出版发行	世界图书出版西安有限公司
地 址	西安市北大街 85 号
邮 编	710003
电 话	029 — 87214941 87233647 (市场营销部) 029 — 87234767 (总编室)
网 址	http://www.wpcxa.com
邮 箱	xast@wpcxa.com
经 销	全国各地新华书店
印 刷	北京虎彩文化传播有限公司
开 本	787mm×1092mm 1/16
印 张	12.5
字 数	200 千
版 次	2017 年 10 月第 1 版 2018 年 12 月第 2 次印刷
国际书号	ISBN 978-7-5192-3837-7
定 价	45.00 元

版权所有 翻印必究

(如有印装错误, 请与出版社联系)

前 言

随着读图时代的来临，人类社会由文字时代转向图像时代，图像大量充斥着报纸、杂志、书籍、电视以及互联网等传播媒介，在现实生活中占据着越来越重要的位置，社会文化正由以语言为中心的理性主义形态转向以视觉为中心的视觉主义形态。视觉文化的研究价值日益凸现。动画片是动态视觉艺术的样式之一，是视觉文化的一个重要组成部分。它凭借非凡的想象、夸张的表现手法深受儿童、甚至成人的欢迎。

动画片是潜在的有效的教育资源，其生动的视觉语言背后隐含着丰富的教育内容，有利于对青少年进行民族文化的熏陶和民族感情的培育。同时动画片突出的画面性特征能逾越国家、语言的障碍，将民族的优秀文化向全世界传播出去。因此本书针对在视觉语言视阈下的动画角色创新进行研究，对动画角色造型的语言符号及动画片的视觉元素和文化功能等问题进行了剖析，希望能在传统文化视觉符号研究的基础上借鉴其他国家动画角色的设计元素，将动画片的创作提升到另一高度。

本书共六章约 20 万字，在撰写的过程中，吸收了部分专家、学者的一些研究成果和著述内容，在此表示衷心的感谢，由于笔者水平有限，难免会有缺点和错误，恳请广大读者批评指正！

武汉轻工大学

吕湘毅

2017 年 4 月

目 录

第一章 动画角色设计与视觉语言	1
第一节 动画角色造型与视觉语言概念	1
第二节 动画角色设计的共时性语言探索	10
第三节 动画角色设计的历时性视觉语言探索	28
第二章 动画角色造型的语言符号	38
第一节 动画角色造型的语言符号与构成	38
第二节 动画造型语言的符号价值	56
第三节 符号学语言关在动画造型中的运用	64
第三章 动画片的视觉元素与文化功能辨析	71
第一节 动画片与视觉文化	71
第二节 动画片的视觉元素与表现功能	84
第三节 动画片的文化功能辨析	96
第四章 传统视觉元素在动画角色设计中的应用研究	108
第一节 动画角色的视觉形象	108
第二节 动画角色视觉设计分析	115
第三节 传统视觉元素在动画设计中的应用	120
第四节 视觉元素在动画角色设计中的案例分析	128

第五章 传统文化视觉符号在动画角色设计中的应用研究	132
第一节 中国传统文化与视觉符号	132
第二节 动画角色设计及影响因素	143
第三节 中国传统文化视觉符号与动画角色设计	151
第四节 当代动画中运用中国传统文化视觉符号的发展趋势	158
第六章 我国动画角色设计中的元素创新研究	164
第一节 动画角色设计的作用、意义及重要性	164
第二节 美、日、韩三国动画角色造型的风格	169
第三节 我国动画角色造型的特点	175
第四节 我国动画角色造型设计中存在的问题	181
第五节 美、日、韩三国动画角色设计元素的借鉴	186
参考文献	194

第一章 动画角色设计与视觉语言

动画角色设计的视觉语言研究，是力图挖掘动画艺术的视觉表现潜力，探索运用视觉语言进行动画角色设计的方法，进而拓宽创作思路，提高动画艺术表现力。以符号学中语言的共时性与历时性的互动模式作为理论的构架，将动画角色设计中的视觉语言分为静态与动态两部分，同时依据共时性和历时性符号时态的差异性，探讨动画角色图像的表现形式，并综合视觉及符号语义上的深层次结构关系，建立解读与设计动画角色的完整模式。

第一节 动画角色造型与视觉语言概念

视觉语言元素本身具有任意性，以一定形式的链条组合后产生新的组合含义即象征意义。视觉语言元素直接影响动画角色的最终效果，并且能够以隐喻或转喻的方式解释图像。

一、动画的定义

“动画”在定义上一直难以取得共识，但在当代已将其归类为电影的一种类型。从字面上解释，“动画”的英文为“animation”，是源自于拉丁文的字根“anima”而来，在拉丁语意为“灵魂”的意思。若作为动词“animate”则有“赋予生命（to give life to）”的意义。“animat”因此被用来表示“使…活起来”的意思。虽然“animat”这个词在 17

世纪时已进入英语词汇中,而且此时也开始在欧美出现了走马灯、皮影戏、幻灯机等用机械创造出来的活动影像,但一直到20世纪,它才被用来形容用线条描绘拍摄成的电影。“动画”这个词其实应该是袭自日本人在二次大战结束以前的称谓。日本人当时称呼以线条描绘(line drawing)的漫画式的作品为“动画”。战后,日本人则使用片假名外来语拼音统称包含偶动画、线绘动画等技巧所制作出来的影片。这些假名外来语拼音是由“animation”转化而来的。把animation翻译成“动画”,只能代表原意的一小部分,它其实是更广义的指代,指把一些原先不具生命的东西,经过影片的制作与放映之后,成为有生命的东西。较权威的解释是根据国际动画组织ASIFA在1980年南斯拉夫的Zagreb会议中对动画一词所下的定义:“动画艺术是指除真实动作或方法外,使用各种技术创作活动影像,亦即是以人工的方式创造动态影像。”

二、动画的源起与发展

(一) 世界动画历史概述

所有的传统艺术都是自然形成的,直到现在也没人能断言动画起源于何时。然而通过历史遗迹考察我们可以了解到人们自古以来就有借助绘画来表现运动的欲望,想着让图画动起来,这比拍电影、电视的历史要久远得多。且看下面这个简史:35000多年以前,人类便已经在岩壁上画动画了,有时画上4对腿表示动物的运动。在公元前1600年,埃及法老拉美西斯二世(pharaoh Ramese II)为伊希斯(Isis)女神建造了一个有110根柱子的神庙。每根柱子上都天才般地画着女神连续变换的动作图。骑士或战车的驾驭者从这儿经过时,伊希斯女神好像就动起来了。其他如埃及墓画、希腊古瓶上的连续动作之分解图画,也是同类型的例子。在一张图上把不同时间发生的动作画在一起,这种“同时进行”性的概念间接显示了人类“动着”的欲望。

动画在发展的初期,与电影制作原理相似,但两者之间在创作上无法画上等号。从早期的法国动画艺术家埃米尔·科尔(Emile Cohl)及温莎·麦凯(Winsor McCay)对动画形式的探索,一直到迪士尼

(Disney) 片厂的企业经营模式和做法, 以及二次世界大战后各国动画的实验动画及独立动画制片的兴起, 其中还包括所谓的主流与非主流动画, 到现今还不断地在发展中。并且随着电脑动画的发展, 动画在观念上和科技上的实验把动画带入近代科技生产领域, 也进而发展成为一种独特的艺术。

关于动画历史的发展, 记载中有几种说明方式, 最常见的是以事件或年份做分界, 比如以 1913 年开始用赛璐珞片制作或 1937 年迪士尼推出世界第一部动画长片《白雪公主》作为一个关键的说明。但通观动画整个发展史可以发现二次世界大战对动画而言有重要的影响, 二次大战突显了市场开放的现象、摧毁了动画卡通的商业管道和制作管道, 但是世界市场的分裂却有另外一番意义, 即不同的国家地区开始有机会发展自己的动画形式, 而在战争结束后, 动画逐步成为世界性的表现媒介。于是分析的方法以第二次世界大战作为一个主要的分界点, 概述动画发展的历史。

1.19 世纪末——第二次世界大战

1877 年由法国人埃米尔·雷诺 (Emile Reynaud) 发明了一种视觉装置, 将数百张手绘的图画, 置于回转圆筒内, 再用反射镜和灯光投射出来, 同时还配合音乐。转动圆筒产生一系列短的强烈的动作的效果, 此发明引领了绘画的巨大发展。以不经过电影摄影机的技法而言, 埃米尔·雷诺可以说是动画的始祖。而后到了 1895 年, 卢米埃尔兄弟 (Lumiere brothers) 首先公开放映电影, 电影开始了新的纪元, 动画也随着电影技术的进步而有所发展。1906 年纽约漫画家詹姆斯·斯图亚特·布莱克顿 (James Stuart Blackton) 与发明家托马斯·爱迪生 (Thomas Edison) 对公众发行了“滑稽脸的幽默相” (Humorous Phases of Funny Faces)。这是严格意义上的历史上第一部动画片。

1913 年, 动画制作技术有了革命的突破, 美国影片制作家华德 (Earl Hurd) 首先利用赛璐珞片制作动画, 打破了白纸绘制动画素材的限制, 此后动画事业便蓬勃地发展了起来。1914 年美国人温莎·麦凯 (Winsor McCay) 推出了《恐龙葛蒂》 (Genie the Dinosaur), 他亲自在

投影的动画前现场表演，拿着苹果请恐龙吃。这是首部“人物性格”动画（personality animation），预告了一个美式卡通时代的来临。与此同时，美国和欧洲动画的发展开始分道扬镳。欧洲动画家的境况和美国大相径庭，除了偶尔零星的活动外，很少能像美国发展成动画工业的模式。与美国输入的卡通动画片相比，欧洲本地动画发展失色不少。20世纪30年代，这段时期最瞩目的莫过于迪士尼片厂的建立，而它日后也成为国际知名的卡通动画中心。

2. 第二次世界大战期间

在二次大战期间，美国的卡通不但成为年轻艺术家钟爱的行业，更是最受大众欢迎的娱乐形式。后来战争创造了大量的国家宣传和崇尚武力的市场需求，特别是美国、加拿大和英国、苏联、日本等，许多国家纷纷成立动画制作中心，这个情形一直维持到20世纪50年代。而美国的卡通动画获得世界声誉后，欧洲的动画家无法也不愿去复制他们的风格。直到战后，西欧许多国家后来也发展出另一种新样式的动画设计风格。

3. 第二次世界大战之后

20世纪50年代美国的好莱坞式卡通短片走向低势，一方面是制作成本日渐提高，另一方面是与电视的产生有直接的关系，也因此电视卡通成为新的制片形态。而此时美国和欧洲的独立制作、广告动画家、小型的片厂却逐渐兴起，并发展出特殊的美学风格，如前南斯拉夫和加拿大国家电影局。而日本动画在二次大战后，正式如火如荼地展开，发展出以漫画风格为主的卡通动画，从个人独立制作的路线发展，一直到动画工业的建立，日本动画不仅在日本国内市场受欢迎，在全世界也造成了一股旋风。综观60年代至80年代动画电影有三大发展：一是“品牌”的兴起。比如美国出现迪斯、派拉蒙、华纳兄弟、米高梅等动画巨鳄。日本突起以宫崎骏、大友克洋、押井守、士郎正宗等动画大师为首的创作集团。中国呈现水墨动画、剪纸动画、拉毛动画等经典工艺品牌。加拿大组成国家电影局组织国内动画创作；二是国际化合作的形成。越来越多的跨国联合动画公司的出现，使动画家在各国流动，制作成本高的国家（如美国）向制作成本较低的国外公司外包生产；三是动画精致化。

除了电视卡通节目外，动画与电影合成制作大型的动画长片，并开始结合电脑技术，使作品更趋精致。从 90 年代开始在 CG 技术的帮助下，更多的动画视觉表现成为可能，世界各国出现了很多优秀作品。

（二）中国动画的发展与现状

从 19 世纪至今，中国动画也经历了从 20 年代的出生，40 年代的成长，60 年代成熟和 90 年代停滞的过程。中国动画发展的鼻祖首推必是“万氏兄弟”的万籁鸣与万古蟾，他们在 1941 年为中国拍出第一部彩色故事长片《铁扇公主》，对早期的中国动画极有贡献。随着大战结束，1947 年中共易权之后，一直到 80 年代改革开放之前，上海美术电影制片厂一直是中国大陆的动画生产中心。中国的艺术动画在开发与发展时期，以独树一帜的“中国学派”崭露峥嵘，其中著名的代表作有特伟的水墨动画《牧笛》，其他如剪纸动画、木偶动画等亦有不少创作，而 1962 年的《大闹天宫》也成为中国至今最长的动画长片，该片以独特的风格在国际影坛多次获奖。曾经一段时期动画发展的脚步慢了一些，那时的动画多有教育宣传的目的，并不重视动画创作的研发。

国内重新对动画产业开始重视，应该说是从近几年才开始的。有个很能代表中国动画行业状况的例子：上海电视台从 2000 年开始投资上海美术电影制片厂制作的动画片，连续 3 年投入 9000 万元，却没有得到任何市场回报。作为投资者，面对坏账，不得不以主人翁的立场站在中国动画舞台上，由此才开始了对动画产业发展的考虑。经过市场调查，发现观众对于动画有巨大的需求量，但问题在于没有作为销售终端的平台，所以从 2003 年 7 月份开始向广电总局申请开设卡通频道。当时政府也在考虑国产动画对于未成年人的重要影响。因此一拍即合，半年内就开始考虑批频道了。2004 年 12 月 26 日，号称中国首家“全年龄、全卡通”的上海炫动卡通正式开通，至此，中国三个卡通卫星频道以惊人的速度相继开通，成为中国动画播映的主力平台。

此外，2004 年底前已经有 18 个少儿频道开播，31 家省级电视以及 258 家地市级电视台开办少儿栏目，整个动画播映平台已经成立。政府大力促成卡通频道的诞生显然是要通过增加播出平台和播出量刺激国

产动画片的生产。然而,政府的意志不可能一下子改变动画制片业长期积弱的现实。卡通频道开播之后,首先摆在桌面上的就是片源问题。目前北京卡通频道比刚开播的时候增加了8个小时的播出量,但节目内容并没有增加,《神探威威猫》《中华上下五千年》等几个片子重播率高达1:6。湖南金鹰卡通频道和上海卡通频道也同样面临高重播率的问题。为了解决片源问题,各个卡通频道可谓使尽全身解数。几批动画项目在北京卡通台、金鹰卡通频道、上海卡通频道同时上马。据广电总局统计,2004年度全国电视动画片题材规划共收到全国52家动画制作单位报送的申请立项剧目共163部、11981集,长度为155520分钟。2004年的动画人似乎看到了动画的春天。

然而,对于中国动画来说可能需要更多的耐心。首先,短期之内,片源问题恐怕很难解决,动画是一种慢热的片种,迪士尼花了几十年来培育动画市场,日本从20世纪70年代手冢治虫开始制作电视动画片到90年代真正发达,也用了30多年,而我们的动画才刚刚重新起步。另外,对制片业来说,这三个卡通频道顶多是多了几个平台,频道的收购价格仍然没有上去,顶多比原来多几块钱。制作公司仍然不可能从播放平台收回应有的成本,而播映平台与制作业之间利益共存是整个行业发展的关键。据了解,目前中央台少儿频道的收购价格在全国范围内是最高的,能够达到500~1000元/分钟。上海卡通频道的价格基本处于150元/分钟的状态,而北京与金鹰两个卡通频道价格则相对较低,其他省级市级台甚至只有10元、20元。相比于动画片投入的成本之高,制片方要从播放平台收相应成本几乎成了不可能的任务。

阿凡提国际动画公司的总经理曲建方表示,根据他多年的发行经验,目前在中国投资动画片,1万元/分钟的成本在电视台只能收回20%,音像产品与其他周边产品占80%是不可能的,如果没有其他的盈利方式,制片方的风险极大。如果不是因为进入了国际市场,他的公司也根本不可能生存,但目前能够打入国际市场的本土动画制作公司又属凤毛麟角。怎样发展、如何盈利成为摆在中国动画人面前最棘手的问题。如果以浮躁的心态发展动画有可能导致中国动画发展的再次停步。当下我们应该做的是沉下心来,把基础工作做扎实,用理性的眼光正视

动画的发展，将市场定位、剧本、人设、分镜等动画前期工作做好，以务实的精神状态迎接动画春天的到来。

三、动画原理

动画之所以会动完全是人类眼睛“视觉暂留（视觉残留）”所产生的幻觉。利用视觉残留原理和视觉色彩平衡原理，人的眼睛受到光线刺激后，会在一段时间内保持影像记忆，由于黑白强烈对比效果会让人的眼睛为了获得自己的平衡，而产生出补色作为调剂。而补色恰好形成记忆影像。

一个画像会在眼睛里停留约 $1/16$ 秒，在之后换上另一张相似的画像，这时人眼就会觉得图中的东西好像移动了一样。简单来说，动画就是通过快速播放若干静止画面帧显示而成的。电影使用的帧率是每秒 24 帧。中国电视播放采用 PAL 制，PAL 每秒是 50 场，由于现在的电视都采取隔行模式，所以 PAL 每秒可以得到 25 个完整的视频帧，也就是说动画剧集每秒要输出 25 帧。美国、日本等国家电视采用的是 NTSC 制。NTSC 每秒是 60 场，隔行扫描后得到 30 个完整的视频帧，也就是说每秒 30 帧。当然，我们可以设定每张画面所停滞的时间，而造成不同的动画显示速度。

二维动画的制作过程是在导演设定镜头后由原画师画出关键的动作和表情（即原画），再交给动画师添加原画与原画之间的过渡画面（即动画或叫中间画），经过上色后与背景合起来，然后进行摄影剪辑工作，最后与混合录音合成转磁输出。三维动画的制作过程与二维最大的区别是二维中的原画相当于角色建模后的关键帧设定，中间画部分会根据电脑中的设置自动生成。相比较来说，三维技术使得动画表现空间概念具有了更大的可行性。然而实际在动画过程中用到的原理不仅仅只用视觉暂留就能解释明白了。动画虽然是由静帧组成的，但其结果却不等于静帧间的简单相加。动画大师诺曼·麦克拉伦（Norman McLaren）道出了动画的真谛：动画不是“会动的画”的艺术，而是“画出来的运动”的艺术。

麦克拉伦所强调的是“运动”（motion），而运动的来源则是每一格

画面与它之前及它之后的画面彼此之间些微的差异,以及经由放映机以1秒24格的速度投射在银幕上,或录放影机以1秒30格的扫描方式在电视监视器上呈现影像时,这些些微差异被人类因“视觉暂留”的视觉生理缺陷而弥补起来,就产生了连续动作的“幻觉”。所以麦克拉伦才会说:“每一格画面与下一格画面之间所产生出来的效果,比每一格画面本身的效果更为重要。”所以,画面本身的内容即视觉元素、画面与画面间运动产生的动态,以及这视觉传达过程中观者产生的心理变化都是动画创作中要思考的内容。

另外,动画片其实是电影的一种类别,那么电影原理在动画制作中也就有所体现。但动画片与常规电影的不同点是拍摄对象本身不是生命体,而是用造型艺术手段制作的假定性形象,使得原来没有生命的形象(绘画、剪纸、雕像、玩偶、物质、符号等)获得生命与性格。换言之,无论是二度空间的或是三度空间的动画,它们的影像都是用电影胶片或录像带以逐格(帧)记录的方式制作出来的,而且这些影像的动作幻觉是创造出来的,不是原本就存在而被摄像机录下来的。所以实拍作品的电影语言在动画中的运用时缺少了许多自由度,在一开始制作前就要设定好摄像机的运动、角度以及镜头长度和剪辑方式等。由此,要最终实现“幻觉”,动画运用的原理还应该涉及视觉传达原理、动画运动原理和影视编导原理。

四、动画角色设计概述

(一) 动画角色的定义

学者蔡淡指出:在戏剧中,人物(character)指一位有思想、有个性、执行戏剧动作的人。角色(role)则通指人物所扮演的对象,如男人、女人、母亲、媳妇、坏人、好人、邮差、邻居、警察等。小说、戏剧、电影、电视剧多描写不同人物,但这些人物的都只属于有限角色。有些角色(母亲、英雄)描述特殊人物(孟母、花木兰),具备别树一帜的个性,有些则再现普通人物,具备刻板类型与通性,展示一般人经验中的样子。Character以及role其实都是角色的意思,前者指的是剧中的

完整身份，而后者指的是演员去扮演的对象。在一部动画之中，角色才是真正的灵魂与核心。动画角色在字义的解释为 Animation character 或是 Cartoon character，两种名称在意义上几乎等同。一般戏剧中的角色大都具有生命性，但动画的角色类型多样，更为广泛，动画除了写实的人物形象，还包括动物，或是无生命形体的转换，甚至是源自于神话下各种形体的排列组合，但这些类型只要是置身于戏剧结构之下，就都符合一个实质角色的定义。

（二）动画角色设计的含义

关于动画角色图像传达出的含义，主要建立在视觉表现基础上。动画学者保罗·维尔斯（Paul Wells）认为动画在主体上的表现，一方面受制于叙事形式，另一方面也受到拟人化动物的影响，使动画在视觉表现上可以出现夸张、形状任意改变、超乎常理的行为等现象。动画角色设计的含义：观众是可以通过对角色造型元素的形状、色彩、体积、比例、风格、材质等视觉元素的设计运用综合分析，分析出造型所要传达出的信息，并结合环境、时间等因素实现对造型所传达含义的理解。

五、视觉语言的含义与构成要素

（一）视觉语言的含义

人们认识外在事物的过程，绝大部分都是透过视觉体验。完形（Gestalt）心理学家阿道夫·阿恩海姆（Rudolf Arnheim）认为视觉是一种精确的感觉形态，较其他感觉形态有着生物学上的优先性。乔治·凯布斯（Gyorgy Kepes）在著作《视觉语言》（Language of vision）中也曾提出，透过视觉造型的体验，视觉具备和语言相同的传达机能。并且因为人类视觉感受具有共通性，所以由视觉形成的心像（image）所产生的认识作用，比语言的传达更具普遍性。换言之，感知，尤其是视知觉，具有思维的一切本领。这种本领不是指人们在观看外物时高级的理性作用参与到了低级的感觉之中，而是说视知觉本身并非低级，它已经具备了思维功能，具备了认知能力和理解能力。

阿恩海姆曾提出过“视觉思维”（visual thinking）的观念，他认为

视觉包含观看和思考,视觉思维即是视知觉(visual perception),也就是能将所见的事物确实加以知觉,并能将事物的特性以象征的方式加以知觉。当我们视网膜受到刺激时,思维会以图样(pattern)的概念来进行,也就是一个图样会以一个特殊单位的含义来进行,而后投射在大脑的视觉图像会与我们对事物的意识之间,产生一种缜密的心理过程,并发挥媒介作用,将视觉图像变换为我们所熟悉的知觉。由此,视觉本身就是一种思维方式,用视觉语言组织信息是人类与生俱来的本领之一。视觉思维完全排除符号,没有语音的参与,能够直接从一种颜色、形状和方位关系得出另外的关系。

(二) 视觉语言的构成要素

狭义上“颜色、形状和方位关系”等就构成视觉语言本身。广义上视觉语言是对视觉艺术表现元素的一种形象概括。它使用视觉语言符号所代表的丰富内涵创造出具有视觉冲击力的艺术作品,吸引观赏者,传达信息,产生视觉美感共鸣。绘画、雕塑、摄影、工艺美术等等都属于视觉艺术范畴。在这些艺术中,视觉所见到的点、线、面、体、色彩、材质就如同是构成语言的字、词、句一样,是视觉语言的构成要素。对称、均衡、比例、律动、统一等形式美法则就如同视觉语言的语法。

第二节 动画角色设计的共时性语言探索

索绪尔提出的“共时态语言学”,把语言看成是一种符号结构系统,认为每一种语言都有一种独特的关系结构。共时性就是时间的同时代性,从纵向上根据属性对语言分类。共时态概念把符号与事物区分开来,使语言仅仅是没有积极因素的差异性存在。

一、共时性理论概述

结构语言学兴起于21世纪30年代的欧洲,其基本理论来源是索绪尔的《普通语言学教程》。1916年,瑞士语言学家索绪尔的学生根据他们的听课笔记加以整理,并以索绪尔的名义出版了《普通语言学教程》

一书，这本书集中体现了索绪尔的理论思想。与当时语言学界正统地位的“历时态语言学”不同，索绪尔提出了“共时态语言学”，把语言看成是一种符号结构系统，认为每一种语言都有一种独特的关系结构。共时性就是时间的同时代性，从纵向上根据属性对语言分类。共时态概念把符号与事物区分开来，使语言仅仅是没有积极因素的差异性存在。这时的语言指的是相对静态的。共时态语言学研究同一个集体意识，感觉到的各项同时存在并构成系统的要素间的逻辑关系和心理关系。一般共时态语言学的目的是要确立任何特异共时系统的基本原则，任何语言状态的构成因素。

另外，索绪尔提出共时态语言学还有一种情况，这就是语言符号的任意性。语言符号是约定俗成的，与它的意义不具有内在联系，因而它的意义也是不稳定的。所以，按照这个原理，表义符号在它的发音性质中并没有任何一定能唤起被它表义的价值或内容的地方。由此，符号自身没有任何价值，其价值完全依赖于它在符号系统里的位置。然而固然语言符号有时也伴有象征性，语言的多种多样本身，正好就证明了语言符号有约定俗成的性质。由此，共时性分析的是元素自身具有的约定俗成的意义，忽略横向影响因素的作用。所谓共时研究，指的是研究在某一特定状态中的语言系统，不考虑时间因素。共时性的动画角色视觉语言探讨，包含角色的静态视觉元素组成，分解为形、色彩、构图、风格以及材质五大组成部分。

二、动画角色设计的共时性视觉语言解析

最早的动画是“画”出来的，并且这种方式还沿用至今：将一个动作分解成许多的静止关键帧，用绘画的方式记录下来，然后快速播放。即使是定格动画和当红的CG动画，其制作也是通过调整关键帧完成的。从制作工艺上来说，也是通过设计师以逐帧拍摄的方式“画”及用鼠标在关键帧上调整“画”出来的。另外，“画”也有艺术加工的含义，动画原本就不同于实拍电影，更多的艺术化处理和想象是动画生存的基础。“画”是广义的，是从制作手段和制作要求上来说的。动画是画出