

动画造型的风格特征与表现

ORIGINAL ANIMATION
PLASTIC ARTS



潘俊◎著



中国出版集团



世界图书出版公司



潘俊，中南民族大学美术学院动画系主任，副教授。专业：影视动画，研究方向：原创动画造型。

1994.09-1998.07 湖北工业大学艺术与设计学院，本科，获学士学位。

1998.09-1999.03 江通动画公司技术总监助理。

1999.03-1999.09 北京电影学院动画技术培训。

1999.09-2002.05 武汉理工大学艺术与设计学院动画专业，硕士研究生，获硕士学位。

2002.05-2007.07 武汉理工大学艺术与设计学院任教。

2007.07-至今 中南民族大学美术学院任教。

先后在核心期刊和省级期刊上发表论文十余篇，其中核心期刊两篇。参与湖北省人文社会科学项目研究，正在主持一向武汉市科技局科技攻关计划。

动画造型的风格特征与表现

潘 俊◎ 著



中国出版集团
世界图书出版公司
广州·上海·西安·北京

图书在版编目 (C I P) 数据

动画造型的风格特征与表现/潘俊著. --广州: 世界图书出版广东有限公司, 2013.11

ISBN 978-7-5100-4949-1

I.①动... II.①潘... III.①动画—造型设计 IV.①J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第211245号

动画造型的风格特征与表现

策划编辑 王颖萱

责任编辑 汪再祥

出版发行 世界图书出版广东有限公司

地 址 广州市新港西路大江冲25号

编辑邮箱 wangyingchaodengni@163.com

印 刷 虎彩印艺股份有限公司

规 格 889mm × 1194mm 1/16

印 张 5

字 数 100千字

版 次 2013年11月第1版 2014年3月第2次印刷

ISBN 978-7-5100-4949-1/J·0138

定 价 82.00元

版权所有, 翻版必究

前言

动画造型已经成为一部动画片的关键，它决定了一部动画片的成败。纵观国内外成功的动画片，都给观众留下了很深的印象，甚至成为几代人的人生记忆。从《大闹天宫》、《哪吒闹海》到80年代的《聪明的一休》再到《龙猫》，无一不是造型成功的典范。从我们身边的连环画、漫画、公仔再到手机游戏等，都每时每刻受动画造型的商业影响。

文化的鲜明个性已经在动画造型上发挥到极致。芬兰已经没有了“爱立信”，但是拥有了《愤怒的小鸟》，站稳了美国华尔街纳斯达克的一席之地。一个成功的动画造型就像一颗耀眼的明星，可以量身订做剧本、游戏、公仔。可以编故事的续集、前传。所以动画造型的艺术性、视觉性、原创性成为我们研究的重点。首先，动画造型不同于绘画作品，它是一个动态的视觉艺术。它是从角色的造型到镜头的造型等各个方面的全方位表现。其次，动画是夸张的艺术。相对其它影视作品，为什么人们更喜欢看动画版？因为它的可夸张表达的手段多种多样。最后，原创性对于动画造型而言是它的生命，我们必须探索怎样从素材中学会提炼，从观赏的角度去塑造每一个角色。

笔者希望读者阅读这本书的时候，就像动画片《木偶奇遇记》中的父亲，正在仔细去创造一个内心中的匹诺曹，赋予它外表、赋予它灵魂。拿起手中的工具，让我们开始吧。

目录

第1章 动画造型的风格化视觉语言特征

1.1 创作具有独特民族风格的动画造型.....	01
1.2 动画造型风格的形式感.....	02
1.3 多样化、时尚化、民族化的着装设计.....	03
1.4 符合造型气质和风格的道具设计.....	04
1.5 个性化动画造型的肢体语言.....	04
1.6 节奏感的镜头表现技巧.....	05

第2章 媒体传播与动画造型风格

2.1 传统媒体的动画造型.....	06
2.2 网络新媒体的动画造型.....	07
2.2.1 制作技术上的普及性.....	07
2.2.2 传播媒介上的互动性.....	07
2.2.3 视觉形象的符号化.....	08
2.2.4 主题内容的多样性.....	08

第3章 动画造型的设计定位

3.1 剧本剧情分析及角色造型的结构关系分析.....	10
3.2 在动画产业链中的动画造型.....	10

第4章 动画造型的整体艺术风格样式

4.1 统一的艺术风格造型.....	12
4.2 动画角色造型的形式感.....	12
4.3 角色造型设计的风格类型.....	14
4.3.1 写实类造型设计.....	14
4.3.2 拟人类造型设计.....	14
4.3.3 写意类造型设计.....	15

第5章 动画造型的设计表现

5.1 造型原型的素材收集..... 16

5.2 造型头部设计..... 16

5.2.1 头部整体设计..... 16

5.2.2 五官的夸张设计..... 16

5.3 身体比例设计..... 18

5.3.1 角色身体比例与性格身份的关系..... 18

5.3.2 角色形体比例的夸张..... 19

5.4 手脚设计..... 20

5.4.1 手和脚的结构及其形体关系..... 20

5.4.2 手和脚的动态设计..... 21

5.4.3 典型动作中的手和脚的夸张..... 21

5.5 动植物角色的造型设计..... 22

5.5.1 蹄类动物设计..... 22

5.5.2 爪类动物设计..... 23

5.5.3 禽类动物设计..... 24

5.5.4 昆虫类和两栖类设计..... 24

5.5.5 灵长类动物..... 25

5.5.6 其他类动物设计..... 26

5.5.7 幻想类生物设计..... 26

5.5.8 植物的造型夸张设计..... 27

第6章 造型着装设计

6.1 角色服饰的样式设计..... 29

6.1.1 历史传统类服饰..... 29

6.1.2 现代时尚服饰..... 30

6.2 角色服饰的材料运用..... 32

第7章 具有民族特色的动画造型风格

7.1 民族动画造型的原创性..... 33

7.2 民族动画造型服饰的地域性特点..... 34

7.2.1蒙古族服饰.....	34
7.2.2朝鲜族.....	34
7.2.3回族.....	34
7.2.4藏族.....	35
7.2.5维吾尔族.....	35
7.2.6苗族.....	35
7.2.7彝族.....	36
7.2.8满族.....	36
7.2.9傣族.....	36
7.3 民族动画造型的装饰性特点.....	37
7.4 民族动画造型制作方式的多样性.....	39

第8章 角色的色彩设计

8.1 角色的年龄因素.....	41
8.2 角色的性格因素.....	41

第9章 角色的随身道具设计

9.1 实用型道具.....	43
9.2 装饰类道具.....	45
9.3 道具的材料质感.....	45

第10章 角色造型的性格塑造

10.1 角色的面部表情.....	46
10.2 角色的性格动作.....	47

第11章 动画片中的角色造型之间的关系

11.1 角色造型的人物结构关系.....	49
11.2 角色造型之间的搭配.....	50
11.3 角色造型与场景造型的关系.....	52

第12章 动画造型的影视语言

12.1 动画造型的影视语言中的蒙太奇表现.....	53
12.2 镜头是动画造型的基本视觉元素.....	56
12.2.1 动画片的创作与制作环节.....	56
12.2.2 动画片的制作构成环节.....	57
12.2.3 镜头在动画片中的突出作用.....	57
12.3 动画片中镜头的表现形式.....	58
12.3.1 镜头的景别.....	58
12.3.2 镜头的运动.....	61
12.4 动画片中镜头与镜头之间的关系.....	63
12.4.1 不同景别镜头的组合.....	63
12.4.2 不同长度镜头的组合.....	65
12.4.3 不同角度镜头的组合.....	65
12.4.4 不同运动方式镜头的组合.....	66
12.4.5 各种不同的镜头加以组合和对比.....	67
12.4.6 注重镜头之间切换，表达有序的视觉效果.....	67
12.5 动画造型的镜头节奏表现.....	69
12.5.1 节奏中的镜头顺序和长度.....	69
12.5.2 通过镜头的重复获得节奏.....	69
12.5.3 通过不同长度镜头的排列获得节奏.....	69
12.5.4 通过线条的连续画面运动获得节奏.....	70
12.5.5 创造特殊的银幕时间与间.....	70

后记.....	71
---------	----

第1章 动画造型的风格化视觉语言特征

1.1 创作具有独特民族风格的动画造型

动画片在中国曾有过一段长足的发展阶段，特别是我国著名装饰画家张光宇、张光斗兄弟结合中国传统绘画所创作的《大闹天宫》^①和以《牧笛》^②为代表的水墨动画片，无论在当时的剧本创作、人物造型、制作工艺上都有很大的突破。从“赛璐璐片”的运用到水墨动画片的制作，使我国在动画领域取得了卓越的成就。这些动画前辈们在动画艺术的创作过程中，始终贯穿着对技术革新的不断追求，从技术与艺术上寻找到了很好的结合点。

中国的动画业，在走过了十分辉煌的发展期后，接着就是徘徊不前，甚至出现倒退。究其原因，第一在于创作思路上没有着眼于人们不断提高的欣赏水平，第二在制作工艺上没有新的突破和创新。正是由于以上方面有许多欠缺，致使中国动画业原地踏步。同时，它所面对的消费群体渐渐趋向低幼儿，内容形式更趋向简单化。

动画产业的巨大商业潜力对中国动画片的视觉效果提出了更新的要求。我们看到国外的动画片作为一个产业，它的发展与市场需求是密不可分的。任何行业都需要资金的发展。换句话说，都是一种投入与产出的商业平衡。动画行业是一种娱乐性行业，更是一种高投入、高产出的行业。当动画公司的导演拿到动画剧本时，首先会对动画剧本的市场前景进行评估。然后，说服投资商进行前期投入。那么，动画剧本和动画造型就会在一定程度上决定了该动画片的市场前景。如果，动画片的市场消费定位不准、不能迎合消费群体的观赏心理，做出来的动画片也就没有市场。一旦动画片投资收益失败，投资商将对动画产业的金融投入望而却步。动画片作为一种商品，没有大量的资金就停滞不前，更谈不上发展，甚至无法生存。

动画片的内容和形式对动画产业的影响也不仅仅单纯从收视率、片酬直观去看待。还要从整体的前期、后期的产品开发上来看它的商业影响。在国外和港台地区，动画产业不仅重视前期投入的动画片的收视率，还重视动画形象开发出来的后续产品如：玩具、连环画、精美卡片、文具、礼品……等等。而动画形象则需要树立其独特的风格，在消费者中建立具有个性化的品牌形象。把动画形象扩展到高附加值的商品上，赚取巨额利润。从而完成动画产业的商业循环。所以，动画形象的个性化对动画市场起着至关重要的作用。

由于我国经济发展的现状，信息更加发达。青少年在这种环境下成长起来，面临着就业、人际关系等各方面的压力。从精神层面来讲，具有独生子女的特点：在心理上，更富于幻想、忧郁、孤独、具有强烈的反叛心理。在行为上：他们关注身边的同龄人、注重自我表达的方式。形成了自身独特的个性。这些体现在视觉领域，表现为：具有冲击力、幻想性的感官效果，并带有个性的视觉符号。回头来看我国生产的动画片，在这些方面做得还不够，从市场回报和收视率上就可以看出来。而另一方面，在国内



①动画片《大闹天宫》上海美术电影制片厂 1965年

②动画片《牧笛》上海美术电影制片厂 1963年



动画市场上充斥着大量欧美、日本的动画片。美日动画片虽能满足市场的要求，但是对青少年正进行着一种潜移默化的影响。现在青少年有的可能连某些汉字都不认识，却热衷于日本、韩国的文字和歌曲。

外片宣扬的是外国的文化和价值观。但就眼下而言，从动画片到许多文化娱乐行业，都充斥这种影响。中国动画片从市场份额中减少的同时，也失去了这块中国优秀传统文化的阵地。这在某种意义上，不能不说是一种外来文化的殖民。中国优秀传统精神对青少年的影响作用显得尤为重要和紧迫。从这一层面来说，我们更要从发展精神文明的高度，去加强对动画片的关注。落实到具体的方面，就是对中国动画片从题材到表现方式的突破。

在整个过程中，动画形象、动画片起着举足轻重的作用。一部成功的动画片，必须针对消费群体，具有以下特征：可爱的形象、时尚个性化的着装道具、吸引人的故事情节和新颖的分镜头画面。或者说是，富有个性化的叙述表现方式。这样才能使动画片在市场运作中盈利，并可以开发其动画形象后续产品市场。而现状是，许多国内动画公司不是裹足不前，就是去做外片加工。从根本上，还是在于动画形象单调，没有感染力。动画表现方式多以叙事性的方式为主，视觉冲击力差。导致动画片效果平淡，无法吸引住大多数青少年，这一主要的消费群体。

1.2 动画造型风格的形式感

首先，在整部动画片中，造型风格要协调统一。动画角色形象要符合剧本的要求，符合故事情节中规定的情景和角色的个性特征。这是角色形象的一个最本质的要求。在影视片中，大多通过角色形象去刻画人物性格、反映现实生活并体现剧本的精神内涵。

其次，造型的形式感至关重要。在设计动画造型时要求形式感要强烈，具有时代感。在设计时要考虑到观众的可接受程度。采用什么方式去表现，在于造型设计师两方面的积累。一方面是艺术的积累，这也是一个动画造型师素质的体现。有人说过，艺术是浓缩和提炼过的生活。这就要求设计人员了解中外各种艺术表现形式和流派。在准确了解剧本内涵和导演意图的情况下，采用何种形式去表现角色。在中国动画蓬勃发展的时期，运用和借鉴了大量艺术的表现方式。例如，张光宇先生借鉴了民间装饰绘画和民间木刻的特点，塑造了《大闹天宫》的孙悟空的造型。

而在欧洲动画片中，运用了各种绘画方式。例如，在《青蛙的预言》^①中，采用类似于色粉绘画的效果去表现各种动物角色，体现了这部动画片既充满儿童的天真烂漫又蕴含哲理的故事情节。另一方面是对生活观察的积累。动画片相对于其他影视形式，更显得年轻化、有时代感，对观众也更有亲和力。动画片是时尚生活的一部分，在美国和日本的动画片中，角色的外观形象和肢体语言都具有时代感。无论是古装片、时尚片还是科幻片，画面对青少年观众都具有强烈的亲和力。让许多青少年喜爱，以至于被奉为偶像。

^①动画片《青蛙的预言》法国疯影动画公司 2003



日本动画走的是与美国不同的发展道路。在由漫画走向动画的过程中，设计者对于角色人物形象和故事情节给予了更多的关注。针对动画片的消费群体进行了很好的定位。在日本，不同的时间段播放不同年龄段的动画片。儿童、少女、少年、成人动画等都有很强的针对性。这样，动画造型更能适合不同的观众的欣赏习惯和欣赏水平。在引导着动画时尚潮流的同时，也引导着动画延伸产品的消费潮流。

1.3 多样化、时尚化、民族化的着装设计

从功能上来说，动画片中人物的穿着服饰，是人物造型设计的重要手段，也是全片总体艺术设计和空间造型的重要构成因素。服装的款式、色彩、饰品必须与空间环境的色调统一，符合剧本要求，才能达到其在动画片整体艺术效果中的意义和价值。

现在在一部优秀的动画片中，动画角色的服饰是很重要的一个部分。我们不能忽视动画形象服饰的影响力。角色服饰能直接体现人物身份、年龄、职业习惯、情趣等特点。例如在《圣斗士星矢》^①中，服装的重要性提高到无以复加的程度。因为现在动画片的消费群集中在80年代后出生的青少年。他们希望在视野范围里寻找到自我的体现、自己的表达语言。

在动画的服饰设计中，重点在于服饰的样式和材料的综合运用。

在样式上，运用服装的复杂和简单的搭配、华丽与朴实的对比、精致与粗犷的对比、高雅与粗俗的对比，能够强化动画片中人物角色的戏剧化关系，也能够塑造人物的个性、情趣和职业特点。例如，在《千与千寻》^②中，主人公千寻的现代服装和油屋中角色的古代服装产生对比，体现神奇虚幻的故事情节。博和千寻的服饰颜色样式比较朴实，与其对比的是二掌柜和其他角色服饰的华丽。这体现了千寻纯朴的个性。更重要的是，这需要设计者充分的想象力。把一些虚幻的造型和角色的服装结合起来，产生出富于感染力而又独特的服饰造型。在各种游戏、动画中，如《最终幻想》^③等，我们都可以看到这些成功的例子。

在材料上，运用皮革、丝绸、羽毛、粗布、金属等不同质感的材料，去塑造不同性格和职业的角色。特别由于三维电脑动画软件材质表现力的发展，更是把二维中不能表现的效果展现得淋漓尽致。例如，在《魔兽世界》^④游戏动画中，人类角色是用粗布、木头、皮革和金属。魔兽角色采用的是皮毛、骨头和石头。精灵角色则采用的是羽毛和丝绸。多种不同材料的巧妙运用，服饰质感也表现十分到位，使其成为游戏造型设计的经典。

当下，动画服饰已经成为了时尚的一种方式、一种潮流。无数动画迷非常喜欢具有个性化、标新立异的服饰，并把它作为这个时代自己个性的符号。

①动画片《圣斗士星矢》 日本东映制作公司 1986年

②动画片《千与千寻》 吉卜力工作室 2001年

③动画片《最终幻想》 哥伦比亚影业公司 2001年

④游戏《魔兽世界》角色设定 暴雪娱乐股份有限公司 2007年



1.4 符合造型气质和风格的道具设计

在动画片中，我们经常看到角色在表演的时候，佩带着各种各样的道具。它既体现了角色本身的身
份地位、情趣爱好，又是角色思想精神的一种写照。

随身道具的体量和种类非常繁杂。大到各种魔杖、手杖到武器装备：刀、枪、剑、弩等。小到首
饰：耳环、胸针、项链、戒指等。在设计时，一定要根据剧本的要求，不能随心所欲，一定要把握好多
和少的这个度。把实用的和非实用的结合起来，把大体量的和小佩件配合起来，把不同用途、各种材料
的道具配合起来，有目的的、有取舍的运用。

随身道具的审美风格也是非常重要的。它既要体现剧本地域特点和生活气息，又要达到很好的审美
效果。随身道具体量有时很小，却很精致。它是动画片中细部特写的一个重要方面。从动漫迷举办的各
种角色扮演“COSPLAY”中，可以看出服饰道具对观众的影响力。在动画造型设计中，我们更要注重
角色的服饰道具在动画片整体艺术效果中的艺术价值及其自身的商业价值。

1.5 个性化动画造型的肢体语言

从某种意义上，动画是一种夸张的艺术。动画中的人物的每一个感情与动作，必须以相对的夸张来
传达才会给人感觉更有表现力。相对于真实拍摄的电影，以动画来表现夸张的效果，是轻而易举的一件
事。但夸张的意义并不完全是动作幅度大，而是经过深思熟虑后挑选的精彩动作，由此传递出角色动作
的精髓。这种对角色人物动作表演的关注，实际上就需要我们对周围人的行为、性格和语言仔细的观察。
即便是一个很简单的形象，哪怕只是一条线。它也有自己特有的行事风格和运动方式。

在美国动画的发展历程上，对于动画角色的个性化的肢体语言做出了许多探索。美国动画吸取了许
多好莱坞、百老汇诙谐有趣的表演形式，形成了自己独特的动画叙述风格和表现风格。例如：动画片
《阿拉丁》中的魔毯就有自己的性格特点。我们经常看到许多动画短片里，只有一两个简单形体，都能
表现丰富的情感，这都来源于我们平日的观察。

动画片中的主角、配角、正面人物、反面人物应该都有自己行为的特点和语言特征。这样才能拉大
各个角色之间的形象上的差距。这样既有助于使形象生动丰富，又能对故事情节发展起到推动作用。同
样的事件放在不同性格、不同行为、不同语言的角色身上产生截然不同的视觉效果。这也是动画片的魅
力所在。

在动画片剧本创作时，如果对当代青少年精神状态、生活、语言表达习惯都很陌生。导致对白，文
字不是十分的干瘪，就是低幼儿般的矫揉做作。这样的结果使得大量获奖的儿童读物、国产动画系列剧
无人问津。相反，一些电影（特别是周星驰的电影）中的文字对白成为人们口头流传的经典段落。

很多动画片过于注重教育意义或者说太表面化，对于观众来说没有亲近感。片中内容和对白让人感

①动画片《阿拉丁》美国迪斯尼公司 1992年



觉喋喋不休，当然别人会敬而远之。现代人有现代人的行为方式、语言特点。那种与时代脱节、教条化的表现语言，只会拉远动画片与观众的距离。

1.6 节奏感的镜头表现技巧

在国外和港台地区，动画业正在迅速发展，推出了不少优秀的动画片。片中在镜头处理上，更突出动画形象的个性特征。在日本，动画片导演们通过电影技巧的运用，经常把许多动作进行分割处理，将每个细微动作进行分解和必要的夸张。往往采用停顿、变焦镜头、静止等特写镜头，使动画形象气质和性格得到充分体现。同时，我们应该看到动画作为商品，存在的经营成本和商业利润问题。这种技巧的运用还可以节省连续动作的画稿，从而大大降低了生产成本。这也是值得许多国内动画制作公司借鉴的。

动画画面表现技巧上，国内动画片由于创作思路上的局限，镜头运用大都采用“叙事性长镜头”或是传统的中、近、远景，以交代事件本身为主。这样就使得动画片看起来十分平淡，故事感染力不强。而青少年的思维活跃喜欢接触新事物，寻求感官刺激。而这种跳跃式的视觉表现模式很适合青少年的观赏口味。

富有个性化的分镜头台本是以人物或观众的视觉或思想为基础的，以不同长度、角度、景别和运动方式的镜头进行重新组合。两种不同景别的镜头排列在一起，适当的调整两者不同的时间长度能够使观众产生心理冲击。视点的不同，产生不同的视觉效果。观众的注意力由分散到集中，通过排列，能够起到一种忽紧忽松的视觉效果，从而产生起伏跌宕的节奏，创造出跳跃式的视觉效果。

从技术层面来看，由于动画片是不同于电影拍摄方式的一种制作过程，从而使它在背景绘制到人物上色、合成过程中，在处理叙述与表现时采用了与电影实景拍摄不同的方式。这里涉及到背景和前景的景深不同，叙述式写实型长镜头运用的限制，以及运动中透视的不同变化规律，绘画式与实拍式取景的差异……等等这一切因素都曾制约了动画片的表现形式。但随着二维动画片中三维立体背景的运用，非编系统技术的进步，以及矢量图形编辑能力的加强等打破了制作技术上的桎梏。这样就使镜头画面的表现更具有灵活性、随意性。也更能够使导演创作出独具特色的视觉效果。

综上所述，中国的国产动画片要想重温过去的辉煌，其中一个重要的方面就是就要对消费群体的消费心理进行认真的分析，结合现代日益发展的数码视频技术，力争在动画片的内容和形式上进行突破。只有制作出具有个性化视觉特征的动画，才能树立动画导演自己的风格，才会出现大师级的动画导演。



第2章 媒体传播与动画造型风格

我们谈到动画片，就会想起以前在电影院看到上海美术电影制片厂出品的《大闹天宫》、《牧笛》、《九色鹿》、《哪吒闹海》等优秀的国产动画片，以及电视里曾经热播的《聪明的一休》^①、《圣斗士星矢》等国外动画片。在我们的记忆中，动画主要是通过电影和电视的方式进行传播。我们称之为影院动画和电视动画。

众所周知的“迪斯尼”公司就是影院动画的创立者。从第一部长片动画《白雪公主》^②开始，他们便开创了高投入、工厂化制作的影院动画模式。其实，在我国也曾出现过一大批制作精良的国产影院动画片，例如：50年代的《大闹天宫》、80年代的《哪吒闹海》等等。在计划经济体制下，许多影院动画片都是依靠国家政策来进行制作的，既由国家出资来支持动画片制作。例如：60年代的水墨动画片《小蝌蚪找妈妈》^③等一系列创新片种，国家就曾投入了好几百万的制作经费。在主创人员方面，也集中了大量的优秀动画人才。如《大闹天宫》、《哪吒闹海》等动画片就集中了当时中央美术学院、中央工艺美术学院等知名院校的一大批著名教授和画家。有雄厚的资金和优秀的创作团队作保证，这些影院动画片在国内和国际上都获得了很大成功。

进入电视时代以后，特别是以日本动画片为代表的电视动画片风靡了整个中国。在制作技术上，这种动画片把原画和动画分开，从剧本上，强调故事情节的曲折。充分降低了成本。就这样，随着电视机的普及，使得动画走出了电影院，走到了每个人的家里，大大扩充了动画片的消费人群。80到90年代，很多国外电视动画片纷纷登上国内各大电视台，带动了中国动画市场的繁荣。再加之技术的更新、成本的控制、衍生产品的拓展等举措，都使得电视动画片获得了商业上的巨大成功。

2.1 传统媒体的动画造型

我们很熟悉的传统动画媒体上，有着明显的共同点：其一，从播放媒体上看，他们都依赖传统文化传播部分。从电影到电视，随着媒体传播方式的不断扩展，同时也扩大了动画的媒体传播作用。例如：日本就把动画作为本国软实力的象征，作为一种国策，来传播本国价值。其二，从制作技术上看，专业人士分工逐渐细化。从动画、原画、设计稿到专业绘景、合成软件的开发，形成了一套完整的生产系统。在动画界，我们经常把动画片的成功归功于团队合作，一种团队精神的表现。优秀的动画片只有通过每个专业环节的完善，才能达到理想的效果。这样就造就了动画片创作者、制作者、传播者和观众之间泾渭分明，分工明确。

①动画片《聪明的一休》 日本东映动画公司 1975年

②动画片《白雪公主》 美国迪斯尼公司 1936年

③动画片《小蝌蚪找妈妈》 上海美术电影制片厂 1950年

④动画系列片《小破孩》拾荒动画 2002年



2.2 网络新媒体的动画造型

网络动画是这几年随着电脑、手机等网络技术的发展,而日益兴起的视觉动画作品形式。从2000年老蒋制作的网络动画片《新长征上的摇滚》到人们熟悉的《小破孩》^①等一系列作品,随着网络的不断普及和人们对于网络依赖程度的日益加深,网络动画已经成为人们日常生活中的一部分,是当代网络文化的重要代表之一。

作为一种流行的媒体形式,网络动画显然不同于传统的影院动画和电视动画,但却和曾经在欧美流行的“波普艺术”有着极其相似之处,它们对于流行时尚文化都有相当深远且长久的影响力。

“波普艺术”起源于20世纪五十年代的英国,五十年代中期在美国发展到鼎盛时期。波普为“Popular”的缩写,意为流行艺术、通俗艺术。其创作特征是,直接借用产生于商业社会的文化符号,从中升华出艺术的主题。在制作上形式,借鉴了很多流行的文化样式进行拼接和组合;在表达内容上,对艺术观念进行了一次重新的诠释,多角度地表现其艺术观念;在创作主体人员上,也不再局限于传统的学院派艺术家;在制作材料上,不仅使用架上绘画,还有装置、工业产品、广告海报等等流行文化的符号;在制作技法上,突破传统艺术家的技能局限,采用了大量拼接、可复制等现代手段。这些都使得波普艺术具备了和时代相符的时尚特性,而且涉及到生活的各个方面,具有普及性和生活化,从而深受人们的关注。

当代的网络动画在新的技术条件下,特别是对目前以网络为主要信息获取手段的年轻人来说,影响更为深远,也逐渐显现出网络媒体动画的传播特征:

2.2.1 制作技术上的普及性

以前的动漫艺术,主要是局限在漫画、影视动画等领域。是专业分工明确的行业。在中国的动画公司里,除了负责原创的总导演,其他制作人员无法单独完成动画片的构思创作,形成金字塔式艺术工程的格局。而现在,很多人摆脱了繁琐的制作流程,以突出个人表现,越来越多的动画软件从专业制作平台(如IRIX、SUN系统)中,渐渐移植到个人电脑上。动画的功能越来越适合个人独立制作。例如,以前动画软件分成8-10个模块,便于不同的部门制作和管理。而现在,一部分动画软件以适合个人制作为目的进行整合,操作变得越来越简化。由于制作软件逐渐的平民化趋势,更多的人开始在网络自己创作个性化的作品。

2.2.2 传播媒介上的互动性

网络平台的延伸,使得更多的业余、或者说非专业人士之间互动起来。由于发布的技术,有高度的流行性、流通性。使得网络动画已经摆脱了依赖传统播放平台的瓶颈,减少了动画从制作到播放的冗长环节。传统影视传播的门槛和壁垒被冲破,使得网络动画的创作者、制作者、传播者和受众的界线趋于模糊。制作者和观众处于同一个交流平台,使得网络动画具有更加便捷的互动性。作者通过网络发布作

^① 动画系列片《小破孩》拾荒动画 2002年



品,而观众通过留言、发帖等方式可以迅速地对动画作品作出自己的意见反馈。这样使得作者能立即获得一种作品的认同感,对于未来网络动画制作是极大的鼓励和鞭策。

2.2.3 视觉形象的符号化

开放式的媒体形式,造成了网络动画不同于前面我们所说的影视动画的视觉效果。首先,由于网络传输的带宽要求动画造型尽可能简化。其次,动作的运动方式要尽可能符合程序控制。这样有助于缩小文件大小,便于在网上传播,从而满足更多人的观看需求。

这就使得网络动画的角色具有简洁、吸引人、造型突出等特点。在这个信息爆炸的时代,动画角色的符号传播功能不仅仅在于观看的访问量,更多体现在动画的商业领域。例如人们熟悉的“兔斯基”、“流氓兔”、“洋葱头”、“小破孩”等动漫造型,很多都是从网络动画和QQ表情上开始传播,生动展示角色的性格特点,从而得到很多人的认可和喜爱。久而久之,这些动漫形象才慢慢形成自己的品牌效益。

动画形象需要树立其独特的风格,在消费者心目中建立具有个性化的品牌形象,再把动画形象扩展到高附加值的商品上,赚取巨额利润,从而完成动画产业的商业循环。所以,动画形象的符号化和网络媒体的传播对动画产业链的形成起着至关重要的作用。

2.2.4 主题内容的多样性

网络动画从表现形式上,摒弃了一些动画大片追求完美技术的表现倾向。有的动画作品形式简单,没有经过美术专业训练,但是表达的主题却是自己的真实感受。比如网络动画《大学自习室》,画面简单,甚至可以说有些粗糙,但是用的都是大家熟悉的生活符号,有亲身的体验,再以说唱的形式,表达创作者对大学生生活的真实感受,引起了很多同样生活经历人的共鸣。

很多人因为喜爱动漫,自己就在业余时间创作自己的作品。在各大动漫论坛里常常看到很多爱好者在交流学习心得。不同文化背景的制作人、不同的欣赏角度、不同的生活体验,使得更多的人投入和参与进来。从以前的动画消费者,转变到创作者,再成为消费者,这样就营造出一种全方位、多视角、形式多样的发展格局。当然,也造成了一定的负面影响。一些低俗作品的泛滥,导致文化品位的庸俗化和人文精神的失落。也正是源于网络的开放性和高度流通性,一些网络动画作者为了吸引别人的关注,增加自己作品的曝光率,网络上出现了一些表现谩骂、血腥、暴力和色情内容的作品。

当年,“波普艺术”的出现不但摒弃了艺术一向遵循的高雅与低俗之分,还使艺术创作的走向发生了质的变化。网络动画同当年的“波普艺术”一样,对传统形成巨大的冲击。由于其越来越便捷的流通方式,和大众的可参与性,使得传统艺术中的文化精髓特征也逐步消减,使得传播的领域具有鲜明的娱乐消遣、大众消费的文化特征。

网络属于不同于以往的新的媒体传播形式,新的媒体传播必然催生出新的表现内容。当代的网络技