


▲ 高等教育“十二五”全国规划教材
▲ 高等院校动漫专业系列教材

动漫文学专业教程

张旗 主编

人民美术出版社



动漫文学专业教程

张旗 主编

人民美術出版社

图书在版编目(CIP)数据

动漫文学专业教程 / 张旗主编. -- 北京: 人民美术出版社,
2010.8

ISBN 978-7-102-05230-4

I. ①动… II. ①张… III. ①动画-技法(美术)-
教材 IV. ①J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2010) 第 161871 号

高等院校动漫专业教材编辑委员会

顾问委员:

严定宪 曲建方 戴铁郎 马克宣

主任委员: (以姓氏笔画为序)

孙立军 孙明 孙哲 李剑平 吴冠英 晓鸥 曹晓卉

总策划: 孙哲

主 编: 张旗

参 编: 李明 戴星 震早见·小D 张诗墨

动漫文学专业教程

出 版: 人民美术出版社

地 址: 北京北总布胡同 32 号 100735

网 址: www.renmei.com.cn

电 话: 艺术教育编辑部: (010)65122581 (010)65232191

发行部: (010)65252847 (010)65593332 邮购部: (010)65229381

责任编辑: 左筱榛

封面设计: 左小榕

版式设计: 黎琦

责任校对: 黄薇

责任印制: 王建平

制版印刷: 四川新华彩色印务有限公司

经 销: 人民美术出版社

2010 年 8 月 第 1 版 第 1 次印刷

开 本: 787 毫米 × 1092 毫米 1/16 印 张: 7.5

印 数: 0001-3000 册

ISBN 978-7-102-05230-4

定 价: 38.00 元

版权所有 侵权必究

如有印装质量问题, 请与我社联系调换。

总序

肇始于20世纪初的五四新文化运动，在中国教育界积极引入西方先进的思想体系，形成现代的教育理念。这次运动涉及范围之广，不仅撼动了中国文化的基石——语言文字的基础，引起汉语拼音和简化字的变革，而且对于中国传统艺术教育和创作都带来极大的冲击。刘海粟、徐悲鸿、林风眠等一批文化艺术改革的先驱者通过引入西法，并以自身的艺术实践力图变革中国传统艺术，致使中国画坛创作的题材、流派以及艺术教育模式均发生了巨大的变革。

新中国的艺术教育最初完全建立在苏联模式基础上，它的优点在于有了系统的教学体系、完备的教育理念和专门培养艺术创作人才的专业教材，在中国艺术教育史上第一次形成全国统一、规范、规模化的人才培养机制，但它的不足，也在于仍然固守学院式专业教育。

国家改革开放以来，中国的艺术教育再一次面临新的变革，随着文化产业的日趋繁荣，艺术教育不只针对专业创作人员，培养专业画家，更多地是培养具有一定艺术素养的应用型人才。就像传统的耳提面命、师徒徒习、私塾式的教育模式无法适应大规模产业化人才培养的需要一样，多年一贯制的学院式人才培养模式同样制约了创意产业发展的广度与深度，这其中，艺术教育教材的创新不足与规模过小的问题尤显突出，艺术教育教材的同质化、地域化现状远远滞后于艺术与设计教育市场迅速增长的需求，越来越影响艺术教育的健康发展。

人民美术出版社，作为新中国成立后第一个国家级美术专业出版机构，近年来顺应时代的要求，在广泛调研的基础上，聚集了全国各地艺术院校的专家学者，共同组建了艺术教育专家委员会，力图打造一批新型的具有系统性、实用性、前瞻性、示范性的艺术教育教材。内容涵盖传统的造型艺术、艺术设计以及新兴的动漫、游戏、新媒体等学科，而且从理论到实践全面辐射艺术与设计的各个领域与层面。

这批教材的作者均为一线教师，他们中很多人不仅是长期从事艺术教育的专家、教授、院系领导，而且多年坚持艺术与设计实践不辍，他们既是教育家，也是艺术家、设计家，这样深厚的专业基础为本套教材的撰写一变传统教材的纸上谈兵，提供了更加丰富全面的资讯、更加高屋建瓴的教学理念，使艺术与设计实践更加契合的经验——本套教材也因此呈现出不同寻常的活力。

希望本套教材的出版能够适应新时代的需求，推动国内艺术教育的变革，促使学院式教学与科研得以跃进式的发展，并且以此为国家催生、储备新型的人才群体——我们将努力打造符合国家“十二五”教育发展纲要的精品示范性教材，这项工作长期的，也是人民美术出版社的出版宗旨所追求的。

谨以此序感谢所有与人民美术出版社共同努力的艺术教育工作者！

中国美术出版总社 社长
人民美术出版社

第一章 动漫文学的视觉思维想象力

第一节 场景的视觉思维想象 /002

- 一、物理学的时空理念 /002
- 二、动漫作品的时空穿越 /004
- 三、场和景的不同 /009

第二节 关于幽默的视觉思维想象 /015

- 一、什么是幽默 /015
- 二、怎样才能幽默 /015
- 三、让场景幽默起来 /016

第三节 镜头的视觉思维想象 /016

- 一、动画镜头语言 /016
- 二、镜头的表演 /018
- 三、镜头的组接方式 /020

第四节 人物设定和色彩设定的视觉思维想象 /022

- 一、人设（人物设定） /022
- 二、彩设（色彩设定） /022

第二章 动漫文学的推动力——动漫表演

第一节 动漫表演的特色——自编、自导、自演 /028

第二节 动漫表演的源泉——模仿 /029

第三节 动漫表演的核心——动作创意 /031

- 一、动漫表演的特权 /031
- 二、动漫表演的特殊性 /031
- 三、动漫表演的肢体语言 /034
- 四、动漫表演的动作设计 /035

第四节 动漫表演的实践——COSPLAY(选修课) /038

- 一、COSPLAY 的分类 /039
- 二、COSPLAY 的前期筹备 /042
- 三、COSPLAY 中的服装、道具、化妆与表演 /045

第三章 动漫文学的叙事方式——图和用图讲故事

第一节 图像的组成 /052

第二节 插图与动漫 /054

- 一、插图及其难度系数 /054
- 二、插图与漫画、动画 /054

第三节 用图讲故事 /054

- 一、编剧的法则 /054
- 二、文学剧本 /055
- 三、分镜头剧本 /055
- 四、工作台本 /057

第四章 动漫文学的语言

第一节 主题选择 /066

第二节 台词 /070

第三节 情节 /074

第四节 细节 /076

第五章 动漫文学的创作实践

第一节 鼓励、鼓励、再鼓励 /080

- 一、鼓励个性创作 /080
- 二、重视社会实践——自己动手 /080

第二节 从实践中学习 /081

- 一、如何将文学作品变为动漫视觉作品 /082
- 二、工作台本的“精加工”与“再创造” /083

第三节 在实用效果中总结 /084

第六章 动漫文学相关基础知识

第一节 动画发展的概述 /090

- 一、世界动画 /090
- 二、中国动画 /100

第二节 动画的种类 /103

第三节 动画制作流程 /104

- 一、制作技术的进步 /104
- 二、动画制作的流程 /106

第四节 经典作品分析 /112

- 一、主流漫画 /112
- 二、经典作品与经典人物 /113
- 三、动漫史上经典角色举例分析 /113

后记 /116

参考书目 /116

第一章

动漫文学的 视觉思维 想象力

第一节 场景的视觉思维想象

- 一、物理学的时空理念
- 二、动漫作品的时空穿越
- 三、场和景的不同

第二节 关于幽默的视觉思维想象

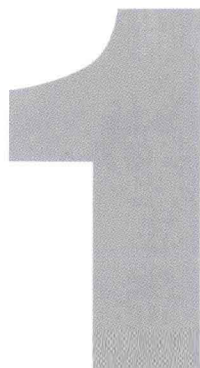
- 一、什么是幽默
- 二、怎样才能幽默
- 三、让场景幽默起来

第三节 镜头的视觉思维想象

- 一、动画镜头语言
- 二、镜头的表演
- 三、镜头的组接方式

第四节 人物设定和色彩设定的 视觉思维想象

- 一、人设（人物设定）
- 二、彩设（色彩设定）



第一章 动漫文学的视觉思维想象力

视觉思维是人类运用自己的眼睛，在地球提供的四维时场中形成影像而进行思想活动的一种方式。

先天的盲人是没有视觉思维想象能力的。我们这里所说的视觉思维想象中的思维是有维度的，想象是有形象的。就像组成文字的元素中，中文有横、竖、点、勾、弯，外文有多位字母拼组一样，组成视觉思维想象的是图像，组成图像的元素有：光线（线条）、色彩、结构、角度、景深。

视觉思维是人类的一种思想行为，这种思想是可以文学、图画、音乐、电影，尤其是动画等艺术手段表达出来的。而动漫文学的视觉思维则更具有独特的魅力。

第一节 场景的视觉思维想象

一、物理学的时空理念

天体物理学家霍金（HAWKING），用开车解释地球的四维空间：前进、后退就是一维，左、右拐弯儿就是二维，上坡、下坡就是三维，行驶的时间就是四维。

这种对时间空间的解释是很通俗易懂的，然而作为科学家，他的想象力却总是比科幻小说的作家还生动形象、“胆大妄为”的。

他用想象力为人类返回历史和到达未来提出了三种办法：

（一）利用时间虫洞。宇宙万物都会出现小孔或裂缝，时间也不例外。比分子、原子还小的空隙被称作量子泡沫，而虫洞就存在于量子泡沫中。捕获一个虫洞，改造利用它就可以返回历史，但他认为最好还是别回去，因为有可能违反因果论。比如杀死自己的祖先。

（二）时间在不同的地方快慢不同，在能把时间拖慢的超大黑洞中就可以感受到未来。当然前提是不被危险的黑洞吞噬掉。

（三）在光速飞船上飞行因为不能违反光速最快的法则，而致使飞船内的时间放慢，以到达未来。（参考阿根廷

《21世纪趋势》周刊网站5月8日文章）

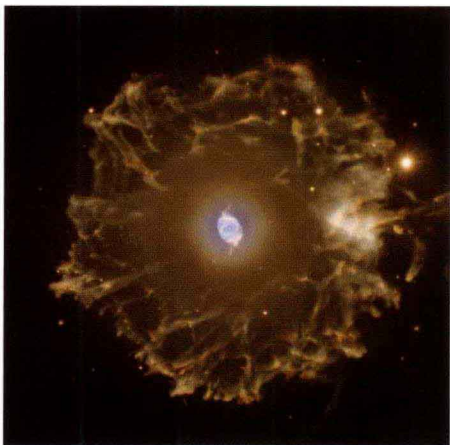


图1.1 由哈勃望远镜拍摄的照片

科学的不断发展，对宇宙的不断探索，不断开拓着我们的新视野。



图1.2 埃舍尔关于空间及视错觉的作品

专题研究：

霍金经典作品《时间简史》和《果壳里的宇宙》导读和赏析

在研究宇宙的过程中，有人提出多维宇宙的概念。什么是多维宇宙呢？要说明这个问题，我们先来看看三维宇宙。所谓三维宇宙，是指空间概念的长、宽、高三维度，任何物体通过长、宽、高三个参数可以决定其大小。对微观宇宙和宏观宇宙都可通过三维参数来描绘它们的大小、距离、形状，这是有形的可见的事物。

到了20世纪，科学巨匠爱因斯坦又提出四维宇宙，这四维包括三维空间和一维时间。用爱因斯坦的四维概念来描述宇宙事物，就更为精确些。比如：同样一个尺度大小的物体，昨天和今天可能特性和位置就不一样。如月球在运动，同一体积的月球昨天和今天在宇宙中的位置与在地球上所见发光面积（确切地说应是反光面积）就不一样。

可见加上一维时间就比只有三维参数的宇宙更能精确描述事物。以此推论，再增加维数，还会更加精细地描述宇宙事物。三维也好，四维（时空四维）也好，这些都只能描述可见事物，对于不可见事物则无法描述。比如物体的场信息无法描述，能发出场波和无线电波的同样大小的物体亦有不同特性，又如电视台发射塔在工作时的特性和不工作时的特性是不一样的。但如果用三维或四维（四维时空）是无法描述的，因为从外形看没有不同。

电视塔工作时，有无线电波辐射，全国各地相应地区都能收到其图像和声音信息，电视塔不工作时就收不到任何图像，所以说可以把无线电波看成是又一维事物。注意，无线电波是不占有三维空间参数的，是附加维。但附加维又都是以三维空间为依托的维。附加维基本上是不可见的。如果把可见的空间三维理解为阳性事物，是粒子世界，那么附加维就是阴性不可见事物，是波场世界。

具有无线电波的事物就可理解是五维宇宙世界，但除此之外，还有区别无线电波的频率不同，特性不同，可以用六维宇宙描述。有电波就有电场，场还分电场和磁场（有人试图寻找统一场等），为区别之，还要增加维次。比如温度亦可以作为新的一个维度考虑。

此外，有人在探索的灵魂世界（实际上是一种能量场），其波场频率等特性更为奇异，只有用更多的维次才能说明和解释。也就是说，完整的大宇宙和微宇宙（包括人体小宇宙）只有用多维时空参数才能较精确描述，包括可见的和隐形的宇宙世界，如天体现象中的星体、黑洞，人类现象中的身躯和精神世界等等。有人提出平行宇宙的概念，也可以理解为三维显形宇宙和多维隐形宇宙并存，可以认为是合乎道理的。

用多维宇宙观方可解释宇宙中的一切事物，包括各类星体特性、现象，也包括各类目前尚处于困惑不解的怪异事物，像百慕大之谜、飞碟之谜、灵魂之谜等。所以有人说：宇宙是四维还是多维的，似乎取决于我们所描述的事物要达到什么样的深度层次，也取决于对宇宙的认识深度和对宇宙的描述详细程度。随着超级强子对撞机可能模拟宇宙诞生，人类可以制造生命，动漫创作的想象力空前活跃，时空穿越剧和3D技术、巨幕制作更是大行其道。

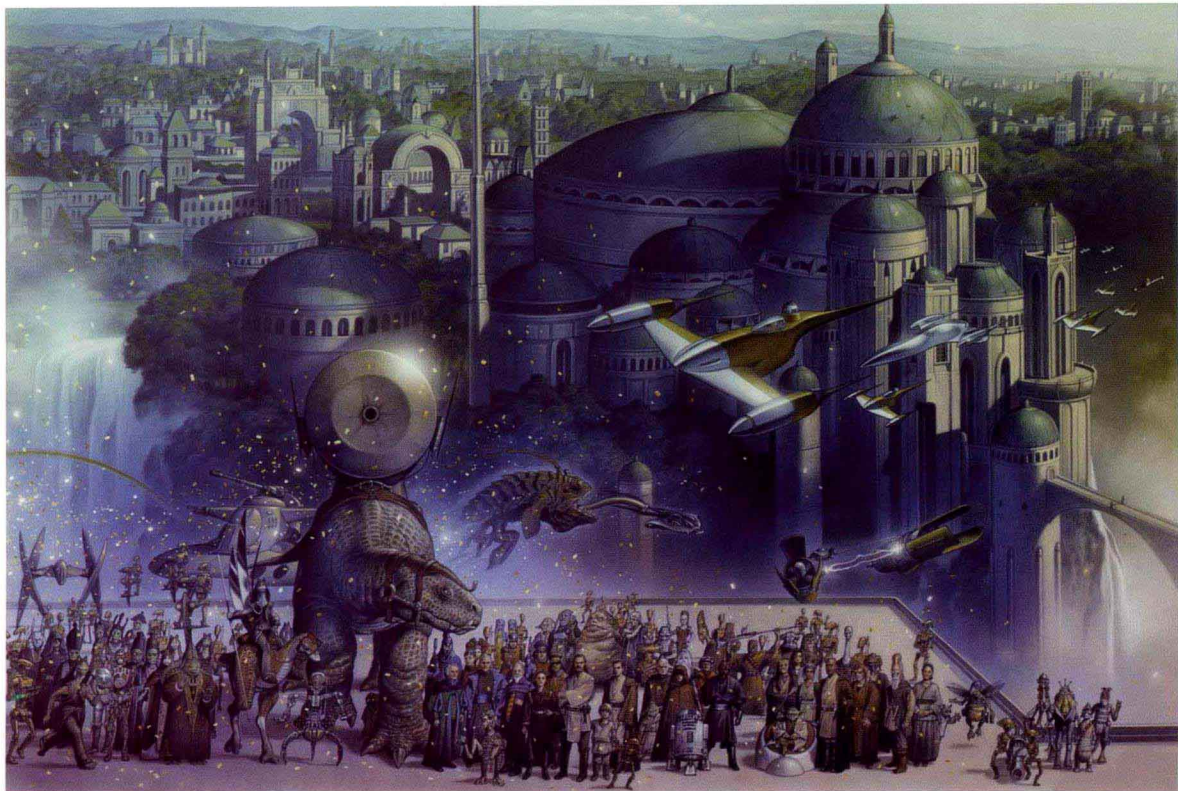


图1.3 《星球大战》插图

大量时空穿越动漫作品的涌现，极大地丰富了动漫作品场景视觉思维想象力方面的内容。在此仅以《星球大战》和《龙马神灯》为例作简要的分析。

二、动漫作品的时空穿越

（一）《星球大战》

《星球大战》自1977年问世以来，便创造了一个现代神话。因其前所未有的太空场面、纷繁复杂的星系斗争，它被称为继摩西开辟红海之后最为壮丽的120分钟。《星球大战》三部曲（1977年至1983年）是电影史上的里程碑、20世纪重要的文化事件之一，其影响波及整个世界。

《星球大战》系列作品的时空穿越是情节发展的主线，可以用随遇而安来形容，我们可以从中列出众多不同的时空，包括：

1. 首先是帝国的首都——繁忙的科洛桑。

科洛桑，位于银河系的中心，是银河系共和国政府部门所在地，随后取代共和国的帝国亦建都于此。经验丰富的老飞行员常常为这颗星球在太空中呈现出的样子而感到吃惊，它不像别的那些环境未被破坏的星球那样在太空中呈现出柔和的蓝色和白色，相反，它就像是在阳光照射下会反射出奇异的银色光芒的金属球体。“科洛桑”这个名字本身，即有“闪耀之城”之意。

在科洛桑欣赏自然风光的日子早已消亡并一去不复返。经数千年的文明演变，整个星球的表面被城市景观及四通八达的城市交通网所覆盖。无边无际的摩天大楼向上直达大气层的底端，而大楼的下端则深深地延展到那黑暗的阴影中。以天空为背景，我们所见的是交叉往来、绵延不绝的悬浮车（repulsorlift）汇成的车流。即使到了深夜，科洛桑仍然因为那闪烁的都市灯光与流动的车辆而显得生机勃勃，这是一座拒绝入睡的繁华都市。森林、山脉、江河湖泊，所有的自然构

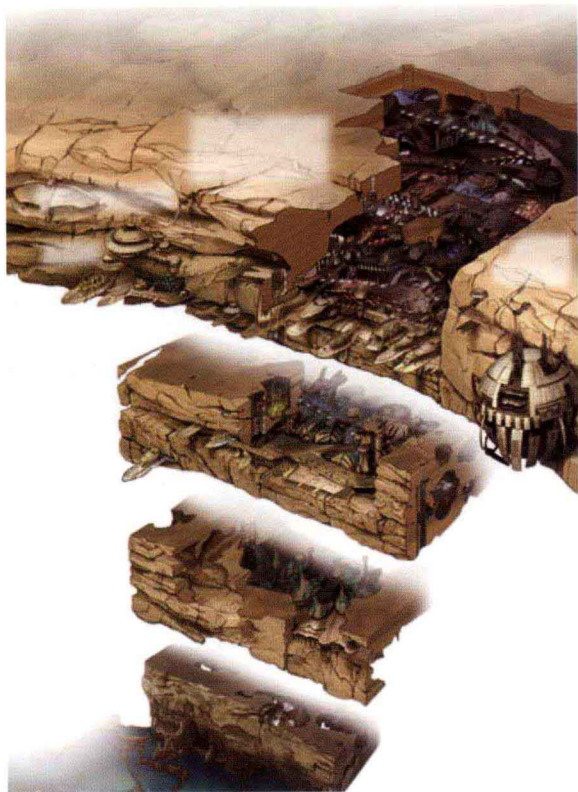


图1.4 《星球大战》插图

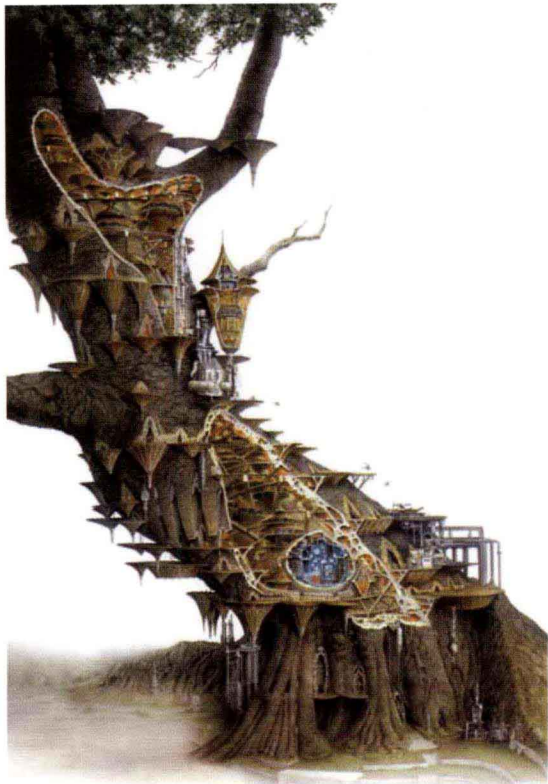


图1.5 《星球大战》插图

成都因城市的占领而消失了。科洛桑的空气是经过氧气调节器过滤并经由净化器净化的，水则被收集起来，贮藏在人造蓄水池中循环使用。自然界中所有的动物、植物只有在博物馆和安装了环境调节设备的室内保护区中才能见到。

2. 重要的生产基地、帝国星域重要成员——科瑞利安。
3. 和平的捍卫者——美丽的奥德兰。

奥德兰 (Alderaan)

气候：温和。

地貌：草原，小型海洋。

4. 贝斯平 (BESPIN)。

气候：温和。

地貌：气态巨星。

5. 美丽的纳布。

纳布 (Naboo)

气候：温和。

地貌：沼泽、山丘、平原和城市。

纳布，一个田园诗般的世界，位于银河系外围边缘地带附近。星球上居住着以和平而闻名的纳布人，以及聪明的两栖类土著生物——刚嘎人。



图1.6 《星球大战》设计图

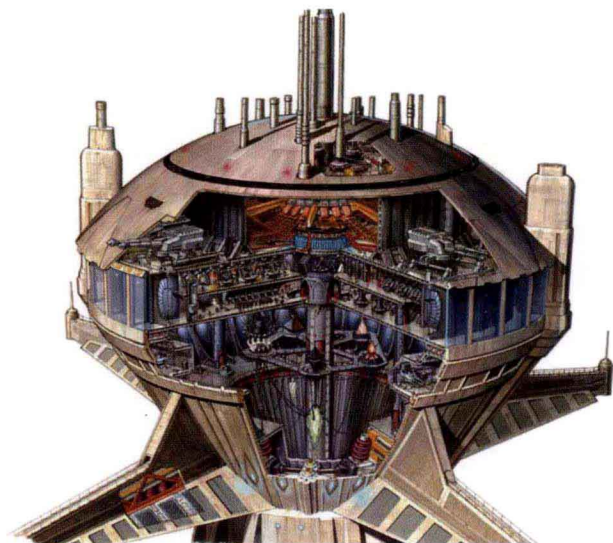


图1.7 《星球大战》设计图

6. 塔图音 (Tatooine)。

气候：酷热干燥。

地形：沙漠，平整。

7. 反抗军第一个比较大的基地所在的星球——雅云4号。

雅云4号卫星是一个环绕着巨大的雅云气体星球的僻远的森林星球，但它却一度成为银河历史上的焦点。它的云雾环绕的如盖的丛林和当地的庙宇为早期的反军基地提供了很好的掩护。当多唐纳将军率领的反军在这个卫星上建立起一个隐蔽的要塞时，当地的Massassi人早已灭绝了。

8. 霍斯。

霍斯是一个僻远的同名星系的第六个行星。它是一个冰雪世界，有着许多的卫星。

9. 恩多 (Endor)。

最令人难忘的战役发生在这个星球的上空，最令人激动的时刻从这里扩散。

气体星球恩多和它的同名的绿色卫星隐藏在外围星系的版图里。如果不是是一场决定性的战役发生在这里的话，它们本会被忙碌的星际旅行者所忽略。恩多是皇帝普尔普庭和达斯·维德的葬身地。正是在那里，反军同盟战胜了银河帝国。

10. 犹达大师最后隐居的地方——达格巴 (Dagobah)。

达格巴是一个遥远的、被浓雾笼罩的沼泽星球。它在任何现代的星图上都找不到。这个星球被多瘤的树木和恶臭的沼泽所包围。巨大的泄湖是可怕的蛇和在黑暗水中游泳的动物的家园。长着皮革翅膀的鸟类在多雾的天空中飞翔。尽管这个星球没有技术的迹象，它却有着多样性的物种。由于这个世界的过分茂密的丛林、生物以及不停息的雨给那里的生活带来了极大的困难，它倒是个隐藏起来的最佳地点。很少有人愿意到这个行星去。

《星球大战》系列电影集中使用了最先进的高科技及数字制作手段，创造了一个前所未有的太空世界。它对宇宙中各种星系、文明、生物的描述，它所创造的各种奇形怪状的外星人与航天器，它

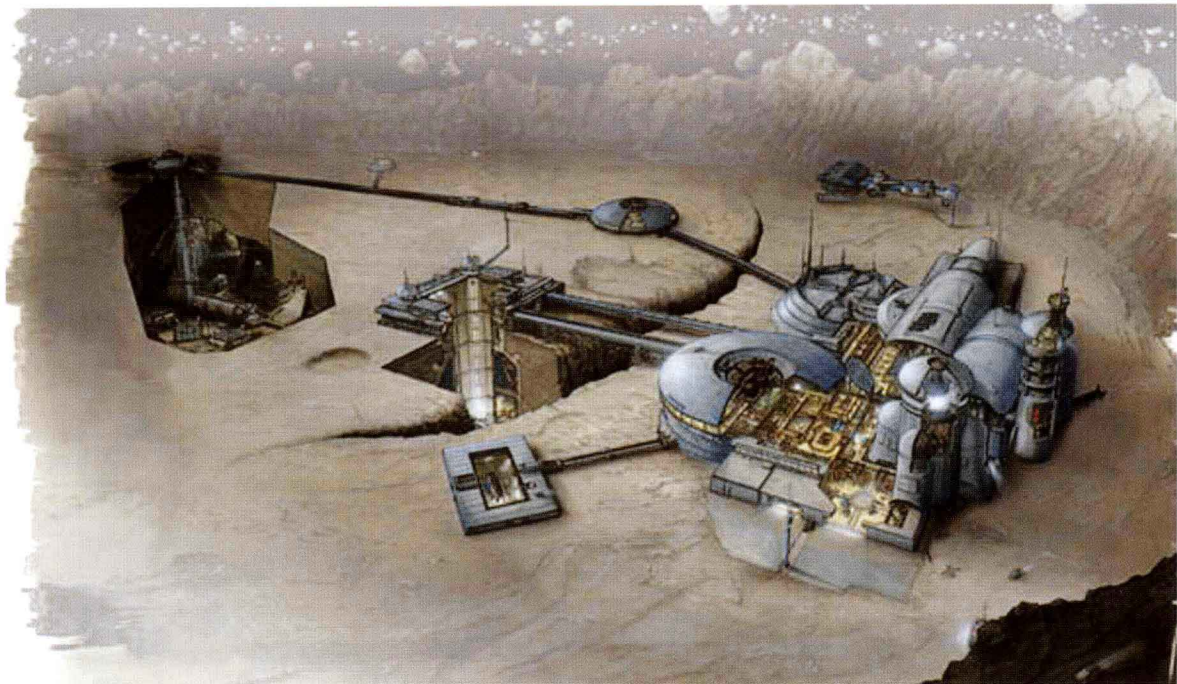


图1.8 《星球大战》设计图

所表现的波澜壮阔的太空场景和星球大战场面，超出常人所思，非一般科学技术所能表现，不能说不是一种梦幻般的视觉奇观。它在全世界所创下的不可思议的票房收入，标志着电影从默片时代进入有声片时代，又从黑白片时代进入彩色片时代后，正以惊人的速度，进入数字化时代。

这里要说的《星球大战》系列的成就是第一次把人们的视野拉到了广阔的太空中去，时空尺度被扩大了，一个崭新的视野展现在人们面前。

（二）《龙马神灯》

《龙马神灯》是一部中国原创的科幻神话系列文学作品，由七部长篇小说组成，有着神话史诗般恢宏的气势和巨大的科幻想象空间。主体是中国神话，场景是科幻虚拟的历史、地球、宇宙。

《龙马神灯》全书在时空穿越中展开，共涉及到了八个不同的时空场，包括：

1. 古代中国战场；
2. 当代北美城镇；
3. 昆仑外星人基地；
4. 山海魔兽世界；
5. 宇宙信息星；
6. 暗物质时空；
7. 暗物质“明区”；
8. 三星堆时空出口。

《龙马神灯》是一部写给地球村时代，给全世界孩子们阅读的关于中国神话的书。

就如作品中所说，“这个世界并不大，人和人并不遥远，了解、理解、谅解，人类的未来就在其中”。

知识链接：

《龙马神灯》系列于2000年开始创作，于2009年基本完成，近十年的时间里增删数次。2002年用《龙马神灯》的书名在国内首次发行后，部分图书（中英文本）由五家出版社用不同的书名在国内外出版过。作为中国原创的大型科幻神话，《龙马神灯》一书启动了“中国神话走向世界”的工程，开始了新世纪中国神话回归时代、定位世界的勇敢尝试。

本书以现代科技知识演绎中国神话，以超级想象的科幻神话世界的惊险离奇的见闻，造型严谨生动、色彩奇特瑰丽的动漫图画，给青少年读者带来非凡智慧的全新体验。侨居加拿大的华裔少年小汉子被误认为偷盗国宝绿宝石，为找回清白，他用一盏龙马神灯回到了3000年前的中国商朝……在神话世界里，小汉子和神仙哪吒、杨戬等结为朋友。

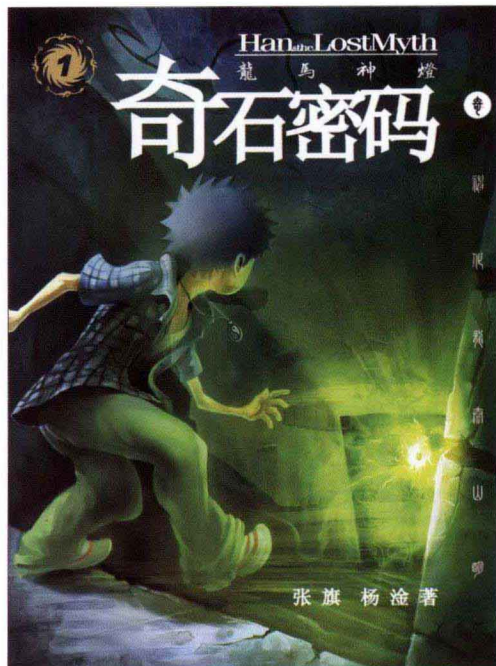


图1.9 《龙马神灯1——奇石密码》

神话，是古代的科幻；科幻，是今天的神话。

《龙马神灯》用对未来的想象，把祖先的智慧，带给了今天的人们，成功完成了古代神话和当代科幻的良性互动。

作品努力站在21世纪人类科学和文明的最前沿，去驰骋想象；它用后现代的创作手法，意识流地整合多维空间的各种复杂文化现象；以性格为核心塑造和创作生动的人物、人物关系和故事情节；以最新科学理论和科技成果解读古中国神话的神秘现象；用当代的价值观念和道德意识把全书架构成一个独立存在的文学空间。其主角是中国神话，场景是科幻虚拟的历史、地球、宇宙。书中



图1.10 《龙马神灯2——神话战场》



图1.11 《龙马神灯3——化境昆仑》

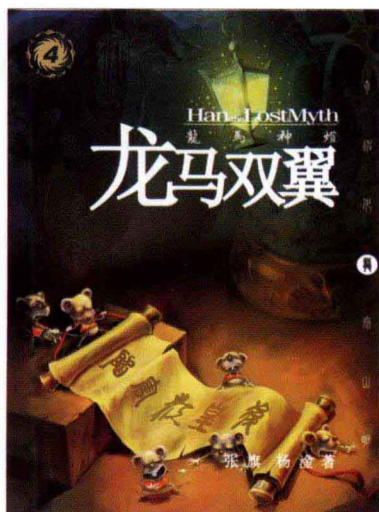


图1.12 《龙马神灯4——龙马双翼》

描述了一个华裔少年带着不同种族的伙伴们进入古中国神话世界的故事。该书定位中国神话走向世界，借助人类共通的科学和情感，把古中国神话传说中大部分内容介绍给不同的国家、不同文化的孩子们，让他们能看懂，感兴趣，并了解中国文化尊重生命、追求和谐美好的本质精神。

《龙马神灯》就像是当代少儿版、小说体的《离骚》。《龙马神灯》和《离骚》都是用想象力通过对古中国神话个性化的描述，表达人对宇宙、对生命、对人生、对理想的上下求索和史诗般跨越时空的言情言志。

三、场和景的不同

场和景是两个不同的概念。场是时间空间的存在，景是时空场中的景物和景象。

景，英文Sence，我们可将其定义为：与主体相关的空间中的各种实体。而影视动画布景设计则是指：动画影片中除人物角色造型以外的一切物的造型设计。或者说，现代动画场景指的是影视动画角色活动与表演的场合环境。这个场合与环境既有单个镜头空间与景物的设计，也包含多个相连镜头所形成的时间要素。由此可见，动画中的场景造型与角色造型设计在所起的作用方面几乎平分秋色，互为补充。除此之外，同一角色在按照剧情变化时，可能需要在不同的场景中转换。因此，我们也可以看到这样一种情况，即影视动画中的场景造型往往比角色造型更加复杂、多元化，而且更加丰富。所谓的“形式追随功能，场景追随影片”的含义也就在于此。

一般情况下，场景有内景、外景和内外结合景之分。而在许多影视动画片中，人们又经常按影片的风格来定位其场景造型，例如：在蓝心动



图1.13 《龙马神灯5——太空王子》



图1.14 《龙马神灯6——山海异兽》

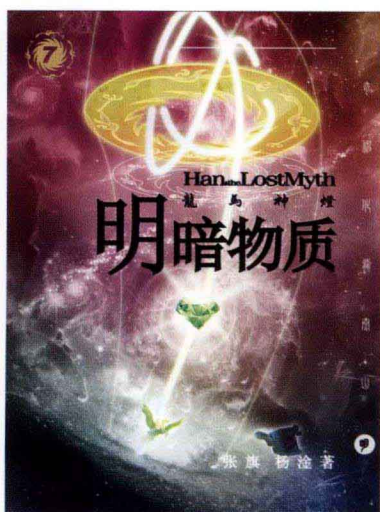


图1.15 《龙马神灯7——明暗物质》

画工作室 (Blue Sky Studios) 的动画影片《冰河世纪》(Ice Age) 当中, 根据影片的具体需要, 讲述的是发生在冰河时期快要结束这段时间的故事。

于是, 场景中的造型: 大气磅礴的冰山、大大小小的冰块, 以及尖尖的冰凌, 无不表现出整体风格与场景造型的完美结合。在动画片的创作中, 动画场景通常是为动画角色的表演提供服务的, 动画场景的设计符合要求, 展现故事发生的历史背景、文化风貌、地理环境和时代特征。

要明确地表达故事发生的时间、地点, 结合整部影片的总风格进行设计, 给动画角色的表演提供合适的场合。另外, 对于场景造型而言, 我们还应该认识到: 在任何一个影视动画中, 它的场景造型始终都是以塑造影片的动画角色为最终目标的。换句话说, 动画的场景造型并不是为“景”而存在的, 反之, 它必须是为“角色”的刻画而存在的。

这里所谈到的, 也是场景造型在影视动画片中的功能之一——丰富角色的动作, 成为角色动作的支点。

那么, 场景造型的其他功能又是什么呢?

在韩笑编写的《影视动画场景设计》一书中归纳出如下几点:

1. 营造情绪氛围;
2. 刻画角色性格、心理;
3. 强化矛盾冲突;
4. 叙事功能;
5. 隐喻功能;

图1.16《十二生肖系列动画之全能冠军》场景截图



6. 场景是动作的支点;

7. 交代时空关系。

场景造型则是为创造生动、真实、性格鲜明的动画角色服务的，它对于角色塑造的好坏起着关键作用。与此同时，场景的空间不但是角色存在的地方，而且还是运动的支点。这种相对于实体形态的虚形，在动画影片中却能够得到人们在视觉上的肯定，营造出深厚的空间感。总而言之，场景造型与空间的设计成功与否，很大程度上将决定该影视动画片的成功与否。

场景空间

当今的动画影片形式多姿多彩，种类繁多复杂。依据各个动画影片采用的技术手段及其制作技术语言，大体上我们将它们划分成二维动画和三维动画两大类。二维动画趋于平面化，大多具有装饰性美感。早期的一些动画片几乎都属于此类。三维动画，也称数码动画，立体感强，观看起来给人比较真实的感受。其中，后者主要采用计算机和多种三维动画软件进行创作。与二维动画相比，三维动画似乎更易于得到观众的青睐，这一点不难在最近上映的一些广受好评的动画影片中发现，如CGI（COMPUTER-GENERATED IMAGING，计算机生成影像）技术制作的三维动画影片《忍者神龟》、三维木偶动画电影《孙悟空大战二郎神》等。

然而，无论是我们说的二维动画影片，还是三维动画影片，就动画本身而言，它不是静止不动的画面，而是一种时间和空间



图1.17 《十二生肖系列动画之全能冠军》
场景设计图

图1.18 《十二生肖系列动画之全能冠军》场景截图



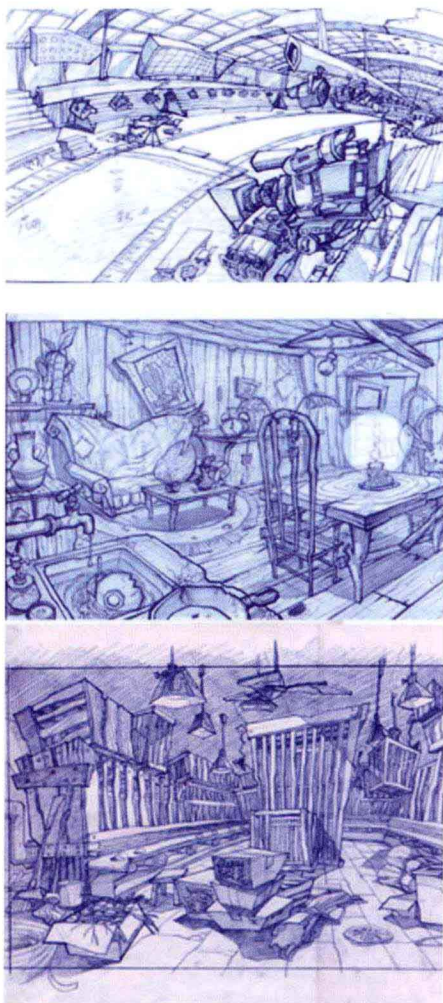


图1.19 《十二生肖系列动画之全能冠军》场景设计图

共存的时空艺术。随着动画影片中剧情的不断展开，动画角色所处的环境，即动画场景造型的空间，也在如影随形地产生变化。运动着的空间和空间中的运动是一种状态，是角色景物、光线、色彩在空间中的流动状态。

对于空间这一概念，在牛顿的相对论中曾出现过，但他所研究的空间观念是一种纯数学的空间观念，在此我们不予讨论。回到动画场景造型中来，我们首先来看看上文中提到过的内景和外景，也就是场景空间的两个类别。根据字面理解，内景是被封闭在形体内部的空间，相反地，外景就是在形体外部的较大、较开阔的空间。

以上是按照场景的景别给它的分类。可是，如果我们需要深入了解影视动画中的场景空间，就必须了解它的根源，即怎样塑造场景空间。一般而言，可分为物理空间和心理空间。前者，表示的是实际存在的空间，在动画影片的塑造中，物理空间比较容易实现；后者，也就是心理空间，它实际并不存在，属于摸不着也看不到的虚拟空间。这类空间重在表达出一种空间感，一种空间的张力。

在任何一個影视动画场景中，只有把握住了场景空间的物理空间和心理空间这两大方面，塑造出适宜的空间感，才能使之发挥出最好的作用。这些作用归纳起来，主要体现在以下几点：

第一，丰富多变的动画场景空间能够塑造生动感，让整个动画影片更生机勃勃，摆脱单调与乏味。

第二，动画从一开始就是建立在幻想和想象之中的一种艺术，因此动画影片极适合表现魔幻、幻想和超现实等我们现实生活中无法表现的题材。若能依据剧情，精心打造其动画的场景空间，就可以营造神秘感，为影片制造一种充满吸引力的氛围，让观众产生强烈的观看欲望。

第三，纷繁复杂的影视动画的场景空间，能够淋漓尽致地刻画各种不同的艺术感觉。比如，阴森而狭小的场景空间会让观众有恐怖感，开阔而平坦的场景空间则使观众产生轻松感，紧张而多变的场景空间会给观众留下危机感等等。

动画艺术作为时间与空间共存的艺术，是影视艺术的一个分支，也为动画场景的设计打上影视艺术的烙印。而动画场景的设计首先要满足角色表演的需要，要处理好角