

影视新视角丛书

高等教育“十二五”规划教材

丛书主编 孙宜君 陈龙

影视动画概论

主编 唐艺 李亚军



国防工业出版社
National Defense Industry Press

YINGSHI DONGCHUA GAILUN



广播影视新视角丛书



普通高等教育“十二五”规划教材

丛书主编

孙宜君 陈龙

影视动画概论

主 编 唐 艺 李亚军

副主编 张 轶 程 狄 李 岩

国防工业出版社

· 北京 ·

内 容 简 介

本书共分为五章,第一章为影视动画基础知识,主要介绍与影视动画直接相关的概念,包括特性、分类、产生与发展。第二章从视听语言的角度出发,详细介绍动画作品在镜头中需要注意的问题以及表现手法。第三章阐述影视动画叙事与表意的方式与方法,从创作的角度介绍它的艺术气质和技术特点。第四章及第五章通过对动画片制作流程的介绍贯穿并强化了整本书的知识要领。

“影视动画”是动画专业的必修课程,适合动画专业、影视专业、多媒体专业方向的学生以及对动漫、动画制作感兴趣的爱好者们学习,本书讲解时理论联系实际,大量的图片能提高读者的兴趣度及接受能力,操作性强,目的在于让读者学习完本书后能独立制作一段完整的视频短片或动画艺术片,不仅益于学生自学,也非常适合教师课堂使用。

图书在版编目(CIP)数据

影视动画概论/唐艺,李亚军主编. —北京:国防工业出版社,
2012.8

(广播影视新视角丛书)

ISBN 978-7-118-08305-7

I. ①影... II. ①唐... ②李... III. ①动画片—制作
IV. ①J954

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2012)第 192384 号

※

国防工业出版社 出版发行

(北京市海淀区紫竹院南路 23 号 邮政编码 100048)

北京嘉恒彩色印刷有限责任公司

新华书店经售

*

开本 710×960 1/16 印张 12½ 字数 269 千字

2012 年 8 月第 1 版第 1 次印刷 印数 1—4000 册 定价 32.00 元

(本书如有印装错误,我社负责调换)

国防书店:(010)88540777

发行邮购:(010)88540776

发行传真:(010)88540755

发行业务:(010)88540717

“广播影视新视角丛书”编委会

学术顾问:胡正荣 中国传媒大学副校长、教授、博导,
原中国传播学会会长
胡智锋 中国传媒大学《现代传播》主编、教授、博导,
中国高校影视学会会长

丛书主编:孙宜君 陈 龙

编委会成员:(按姓氏音序排列)

毕一鸣 (南京师范大学新闻传播学院教授)
陈 霖 (苏州大学凤凰传媒学院教授)
陈 龙 (苏州大学凤凰传媒学院教授)
陈尚荣 (南京理工大学设计艺术与传媒学院博士、副教授)
戴剑平 (广州大学新闻传播学院教授)
邓 杰 (扬州大学新闻与传播学院教授)
胡正强 (南京理工大学设计艺术与传媒学院教授)
金梦玉 (中国传媒大学南广学院教授)
李 立 (中国传媒大学《现代传播》编辑部编审)
李亚军 (南京理工大学设计艺术与传媒学院教授)
陆 地 (北京大学新闻与传播学院教授)
尚恒志 (河南工业大学新闻传播学院教授)
沈国芳 (南京师范大学影视系教授)
沈晓静 (河海大学新闻传播系教授)
沈义贞 (南京艺术学院影视学院教授)
孙宜君 (南京理工大学设计艺术与传媒学院教授)
王宜文 (北京师范大学艺术与传媒学院教授)
吴 兵 (南京政治学院新闻传播系教授)
杨新敏 (苏州大学凤凰传媒学院教授)
于松明 (南京晓庄学院新闻传播学院教授)
詹成大 (浙江传媒学院科研处教授)
张兵娟 (郑州大学新闻传播学院教授)
张国涛 (中国传媒大学博士、副编审)
张晓锋 (南京师范大学新闻传播学院教授)
张智华 (北京师范大学艺术与传媒学院教授)
周安华 (南京大学戏剧影视艺术系教授)

“广播影视新视角丛书”总序

胡正荣

20 世纪末以来,数字技术、互联网技术及现代通信技术的飞速发展,给广播影视等传媒带来巨大的影响,传媒和科技都呈几何级数发展速度变化与增长。年龄稍长的人,可能都经历了电视的视图从黑白到彩色,广电技术从模拟信号到数字信号,节目从单调到越来越丰富的过程。如今广播影视传播的数字化、网络化、互动化已经成为现实。就通信而言,20 年前,传呼机还是新潮的通信工具,现如今手机已经非常普及并已经进入 3G 时代。手机向着微型计算机的方向快速延展,其功能之强大已现端倪。当然,近 10 年来互联网对人们社会生活的影响就更大、更为深远,其中网络电视、网络音视频等视听新媒体也起到了重要作用。广播影视需要技术作为支撑,技术的进步必将给广播影视的存在形态与发展模式带来新的嬗变因素。可以预见,在媒介融合趋势的主导下,广播影视事业必将获得更快的进步,其中既有机遇,也有挑战。

对广播影视事业另一个至关重要的影响来自体制改革与媒介管理层面。自 20 世纪 90 年代中期以来,国家出台了一系列广播影视事业的管理办法,有力推动了广电体制改革,鼓励人们探索、实践新的媒介经营与管理模式。外资的进入、民营影视机构的准入、电影院线制的实施、电视节目“制播分离”制度的浮现,都有效繁荣了广播影视市场,并促使中国的广播影视事业迈上国际化的道路。于是我们有了国产大片,有了许多叫好又叫座的电视节目。更为重要、也更为内在的是广播影视机构的专业人士在经营与管理方面逐渐获得了自我意识。2011 年 10 月举行的中共十七届六中全会对文化产业予以了高度重视,全会提出了“推动文化产业成为国民经济支柱性产业”的战略发展目标。广播影视事业作为国家文化产业的重要组成部分,必定会在这一大背景下受到积极的引导与激励,从而获得健康的、长足的发展。

所有这些,都使得广播影视在技术、产业、文化等方面不断出现新现象、新问题、新态势、新思潮、新理念。从广播影视学术研究与教学的角度来看,则出现了许多新案例与新的研究对象。传统的广播影视研究的内容、方法与范式面临挑战。在此形势下,广播影视学者理应把握住时代脉搏,将广播影视传播实践中所发生的巨大变化——从技术到产业、从理论到实践、从现象到文化——注入教学内容之中,从而让广播影视教学能够“与时俱进”。在这前提下,孙宜君、陈龙教授任总主编的“广播影视新视角丛书”的意义很自然地就凸显了出来。这套丛书很明确地将自己定位在“新视角”上。所谓“新视角”,不仅意味着丛书会瞄准广播影视业界出

现的新现象、新问题、新态势、新思潮,突出新案例、新材料,也意味着丛书会吸收学术界的新观点、新思维。其总体脉络则是广播影视在技术进步与体制改革背景下的发展趋势。这一点充分体现出丛书编委在编写这套教材时的新理念。

在“新视角”的主导下,这套即将陆续推出约30多本的丛书全方位地建构了广播影视本科教学的教材体系。广播电视新闻、广播电视编导、影视艺术、广告学等方面的内容悉数涵盖,涉及新闻传播学、艺术学两个学科。在编写思路则以满足广播影视的本科教学为目标,充分体现教学特点,兼顾学理性与实用性。在体系上也较为完备,从技术(比如《影视数字制作技术》、《电视新闻摄影教程》、《电视摄像技术与艺术》等)到美学(比如《影视艺术概论》、《影视美学》等)、从理论(比如《影视传播导论》、《影视文化概论》、《广告传播概论》)到实务(比如《广播电视实务》、《广播电视经营与管理》等),涉及的课程较为全面,构架也较为严谨。所设课程尽管较多,却都不出广播影视之大范畴,这在一定程度上确保了这套丛书在选题上的集中性、在特色上的鲜明性。

求“新”并不意味着一味地赶时髦,唯新潮之马首是瞻。一味地求“新”而无视传统,必将使所谓的“新”成为无源之水,最终失去生命力,徒留空洞的外壳。唯有推陈,方能出新;唯有继往,方能开来,这是“发展”之辩证法。对广播影视的学术研究与教学来说,求“新”并非是将传统理论弃之如敝屣。实际上,新现象、新问题并没有颠覆原来的理论观点,而是对之进行了充实和发展,或者是将原来的理论观点拓展到一个更大的范畴,从而使之具有当代适用性。总之,本丛书的编写理念遵循了唯物辩证法的发展规律,求新而不忘本、追求新视角却注意保持与传统的内在贯通,将“新”建立在深入理解传统的基础上。惟其如此,丛书所彰显出来的新观念和新思维,方能做到言之有据、顺理成章。

“广播影视新视角丛书”编委成员都是来自教学一线的学者。他们具有丰富教学经验;同时又在广播影视学的不同学术分支里潜心治学,可谓术业有专攻。前者保证了这套教材的针对性和实用性,后者则保证了学理性。基础理论与前沿观念结合、理论阐释与实践案例结合、学与用结合,正是这套丛书的定位。

教材为教学之本。作为这套丛书的学术顾问与主编,我们非常期待这套教材、专著能够积极、有效地推动中国广播影视教学与研究的发展。谨以之为序。

前 言

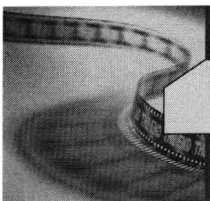
世界瞬息万变,艺术相通的道理始终未变。伴随着社会的进步,人们对艺术在时代中扮演的角色感悟越发深刻,绘画、戏剧、电影、音乐、文学……艺术以不同的形式融入到我们的生活中,给我们的感官带来了无与伦比的享受。科技飞速发展的今天,新媒体视域下“泛动画”的出现,更是大大拓展了艺术的表现领域,新媒体技术的发展为影视动画提供了平台,和生产力之于生产关系一样,动画的新技术为动画创作提供了坚实的基础和强有力的保证,“一个时代有一个时代的艺术”,一种媒体也对应一种特定的动画艺术形态,如漫画之于报刊、Flash 之于网络、动画片之于影视等。我们从影视动画的基本概念出发,通过对影视与其相应动画艺术形式之间的关系分析,学会相互影像、相互融合的基本方法与规律,在此基础上,通过对新媒体的特点与视听语言的理解,由浅至深,帮助读者掌握影视动画的叙事手法和流程。

《影视动画概论》一书从影视动画基本概念引入,重点突出影视动画中的关键点——视听语言,再以影视动画的叙事方式作为切入点展开内容,将理论与方法融入到动画片制作的实践流程中,通过美国一部经典动画片的赏析过程,让读者全方位地了解影视动画短片的设计要领。

在此,感谢南京理工大学李亚军教授的大力支持,感谢山东大学李岩老师及铁路职业技术学院程狄老师为本书付出的心血。我们用心写书,也愿读者读有所获。

2012 年于上海

第一章 影视动画基础知识	/1
第一节 影视动画的基本概念	/1
第二节 影视动画的特性	/7
第三节 影视动画的分类	/14
第四节 影视动画的产生与发展	/46
第二章 影视动画视听语言	/64
第一节 画面	/64
第二节 镜头与镜头的运动	/67
第三节 声音	/104
第四节 蒙太奇——镜头组接	/111
第五节 构图	/122
第三章 影视动画的叙事与表意	/149
第一节 动画叙事概论	/149
第二节 影视动画的叙事方式	/165
第三节 影视动画的叙事结构	/167
第四节 动画中的叙事审美	/171
第四章 影视动画的制作流程	/174
第一节 前期筹划	/174
第二节 中期制作	/180
第三节 后期合成	/182
第五章 美国影视动画作品赏析	/187
参考文献	/192



第一章 影视动画基础知识

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

学习要点

动画是一门集视觉与听觉于一身的艺术形式。它从远古开始萌芽,一直到现在发展出丰富的视听方式,经历了一个漫长的过程。动画起源于人类用绘画记录和表达动作的欲望,伴随着人类动作和技术的发展,这种愿望成为了一种可能,并逐渐发展成一种全新的艺术形式。影视动画,成为动画艺术的一种最主要的存在形式。

本章从影视动画概念、影视动画的特性、影视动画的分类、影视动画的产生与发展的角度阐述影视动画的本质,了解动画视听语言的概念和发展过程;理解动画本质的两个层面;了解动画影像的特性和形式分类。

学习目标:通过本章的学习,了解动画的发展史,思考动画的本质,理解动画的基本概念与特点,进而思考动画的未来走向。

学习重点:了解动画最基本的起源和概念,扎实掌握基础知识,为进一步深入学习和研究做好准备。

第一节 影视动画的基本概念

1. 什么是动画

动画是一种综合艺术门类,是工业社会的人类寻求精神解脱的产物,是一种集合了绘画、漫画、电影、数字媒体、摄影、音乐、文学等众多艺术门类于一身的艺术表现形式。动画是

一门幻想艺术,更容易直观表现和抒发人们的感情,可以把现实不可能看到的转为现实,扩展人类的想象力和创造力。

广义而言,把一些原先不活动的东西,经过制作过程与放映过程,变成会活动的影像,即为动画。简而言之,顾名思义,动画就是运动的画。

狭义上说,动画是指由许多帧静止的画面,以一定的速度(如每秒 16 张)连续播放时,肉眼因视觉残象产生错觉,而误以为画面活动的作品。为了得到活动的画面,每个画面之间都会有细微的改变。而画面的制作方式,最常见的是手绘在纸张或赛璐珞片上(图 1-1 单线平涂手绘赛璐珞动画)



图 1-1 单线平涂手绘赛璐珞动画《白雪公主》

其他的方式包含黏土、模型、木偶、沙画等,如图 1-2~图 1-4 所示。



图 1-2 黏土动画
《伟大的刚尼多》



图 1-3 木偶动画
《阿凡提的故事》



图 1-4 沙画动画《沙堡》

由于计算机科技的进步,现在利用计算机动画软件的手段,直接在计算机上制作出来的动画,或者是在动画制作过程中使用计算机进行加工的方式,逐渐变成动画制作的主流,并且已经大量运用在商业动画的制作中。这类动画属于虚拟动画或者虚拟偶动画的范畴。通常动画是由大量密集的劳动产生,就算在计算机动画科技得到长足进步和发展的现在也是如此。

在英文中,与“动画”相关的称谓有“animation”、“cartoon”、“animated cartoon”、“camera capture”等。“Animation”一词源自于拉丁文字根的 anima,意为每一个生命内在的至关重要

的力量,与“灵魂”一词的同源;“Animation”的动词形式“animate”则是“赋予生命”的意义。因此其引申词“animat”因此被用来表示“使……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地活动。实际上,把 Animated Film 或 animation 翻译成“动画”,只能说代表了原意的一小部分。animation 包括所有用逐格方式拍摄和制作出来的电影影片。

对于“cartoon(卡通)”这个词的词源,有两种不同说法:其一是说它来自法语中的“carton”;其二是说它源自意大利语中的“cartone”。这一词来源于 17 世纪的欧洲荷兰的幽默讽刺画,早期动画的称呼并不是很统一,有些国家称为动画片,有些国家称为卡通片(cartoon)。卡通是一种由报纸上多格的政治漫画转化成的绘画形式,主要是对幽默讽刺画的称呼,是以时事或生活实景等为主题,并用简单而夸张的手法来加以表现的特殊绘画作品。实际上卡通与动画不属于同一种艺术形式,卡通属于平面的绘画艺术形式,而动画则是时空的电影艺术形式。而这个词运用到动画艺术中,通常指幽默、短小的动画作品(一般不超过 10 分钟)。由于其历史沿革的原因,一般不指涉严肃的题材。

“animation”这个词应用很广,在电影、视频、计算机游戏或者电子文档处理甚至会动的玩具中都会涉及。它通常包括了一系列的图形或者照片,通过一种电子装置、机械装置或者手动地来翻转一系列的图象(例如,一打纸可以作成“手翻书”或称“翻转动画书”),如图 1-5 所示。

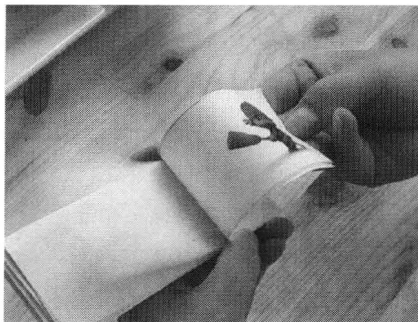


图 1-5 翻转动画书

2. 动画的定义

在我国,很长一段时间内,动画都曾经被赋予了另外一个称号,即“美术片”(图 1-6);现在,按照国际通行的称谓,通称为动画。“动画”一词的中文叫法应该源自于日本。第二次世界大战前后,日本将一种线条描绘的漫画作品称为“动画”。“美术片”一词在《电影艺术辞典》中的解释是:美术片,世界上统称为 Animation,电影的四大片种之一,是动画片、剪纸片、木偶片和折纸片的总称。这种解释随着动画技术的不断发展和动画形式的不断创新显然已不够全面和准确。





图 1-6 美术片

动画大师诺曼·麦克拉伦曾经说过：“怎么动比什么动更为重要……这一格画面与下一格画面之间产生的效果，比每一格画面中产生的效果重要”。实际上，从这个层面上，我们可以理解为：动画就是通过记录一系列的静止的图像产生的，这些图像可以是手绘的图形、物体或者是在不同位置上的人，通过连续播放静止的图片而把它们放在一起以制造一种连续运动的错觉来产生。这也就揭示了动画创作中的两个最核心的要素，即运动和画面，包括了画面的运动。从广义上来看，动画和影视其实是同样的媒体类型。

在计算机动画没有出现以前，所有动画的共性和本质特征是“逐格拍摄”，而随着数字时代的来临，计算机日益成为影像生成的主要技术手段。计算机动画没有逐格拍摄的过程，而是在设定关键帧的起点和终点以及必要的参数后，计算机就会自动计算其过程进行“加动画”，再经过渲染完成动画。计算机动画的基本原理和其他动画形式不同，因此在发明之初，许多人认为计算机动画不该被归类为动画，而应算作一门独立的技术。不过，现在用计算机制作动画十分普及，计算机已成为新世纪最强势的制作工具，此时再去探究计算机动画究竟算不算动画已经没有太大的意义。因此看来，给动画一个准确、全面的定义是一件非常不容易的事，因为动画在其发展过程始终是不不断发展变化的。

定义动画的方法不在于使用的材质或创作方式，而是作品是否符合动画的本质。就时至今日的动画发展而言，可以这样理解动画：动画片是以绘画或其他造型艺术形式作为人物造型和环境空间造型的主要表现手段，运用夸张、神似、变形的手法，借助于幻想、想象和象征，反映人们的生活、理想和愿望，是一种高度假定性的艺术。

技术上说，动画片是电影的一种特殊类型，它同电影一样属于视听艺术范畴，一般采用逐格拍摄的方法，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。动画通过把人、物的表情、动作、变化等分段画成许多画幅，再用摄影机连续拍摄成一系列画面，给视觉造成连续变化的图画。把其系列地分解为若干环节的动作依次拍摄下来，连续放映时便在银幕上产生活动的影像。所以说，影像皆虚妄，动画影像的“动作”是被创造出来的幻觉，而不是原本就存在。而这种幻觉就源自于人类的“视觉暂留现象”（Visual staying phenomenon，





duration of vision)。

3. 动画产生的视觉和心理基础:视觉暂留现象

1824年,英国人彼得·罗杰出版的一本谈眼球构造的书《移动物体的视觉暂留现象》中提到这样的观点:“形象刺激在最初显露后,能在视网膜上停留若干时间。当多个刺激相当迅速地连续显现时,在视网膜上的刺激信号会重叠起来,形象就成为连续进行的了。”也就是说,人的视觉系统对形象有短暂的记忆能力,在同一形象不同动作连续出现的时候,只要形象的动作有足够的速度。观者再看下一张画面时,会重叠前一张的印象,因此产生形象在运动的幻觉。

视觉实际上是靠眼睛的晶状体成像,感光细胞感光,并且将光信号转换为神经电流,传回大脑引起人体视觉。感光细胞的感光是靠一些感光色素,感光色素的形成是需要一定时间的,这就形成了视觉暂停的机理。

视觉暂留现象首先被中国人发现,走马灯便是据历史记载中最早的视觉暂留运用。宋时已有走马灯,当时称“马骑灯”,如图1-7和图1-8所示。

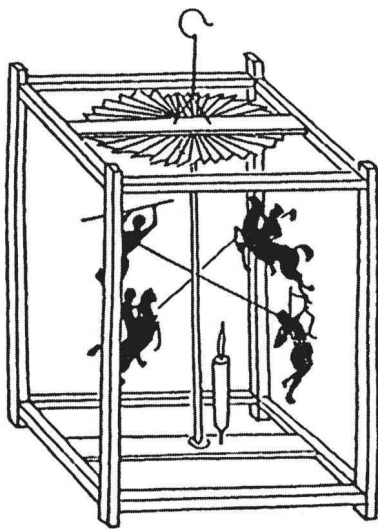


图1-7 走马灯原理图

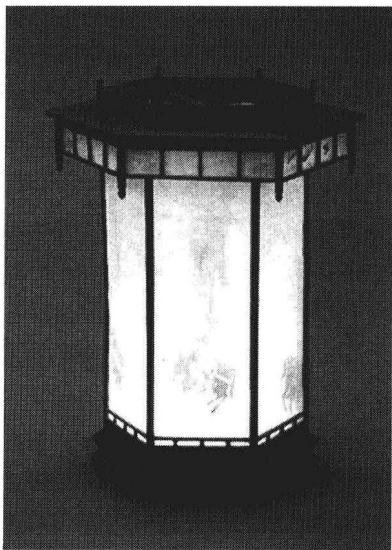


图1-8 走马灯实物图

在西方,法国人保罗·罗盖在1828年发明了留影盘(又名魔术画片、幻盘)。就是一个两面画着不同图画的硬纸盘,当硬纸盘快速连续翻转时,眼睛还保留着刚过去瞬间的画面,紧接着又有一幅画出现,因此人们看到的不是单独的场景,而是组合在一起的正反两面图像互融的影像。如小鸟进笼的表示过程如下:提供一幅小鸟图片,再提供一幅笼子的图片,当两幅图片快速更换时,就可以看到小鸟进了笼子的效果,即看到了一个本不存在的画面,如图1-9所示。

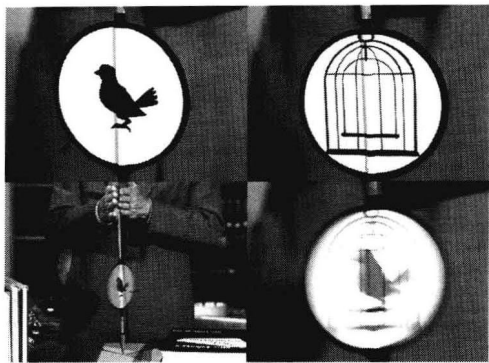


图 1-9 “魔术画片”小鸟进笼(幻盘)

“魔术画片”清楚地证实了视觉持续性这一原则。1828 年,约瑟夫·普拉托又发现:形象在视网膜的停留时间根据原始物像的强度、颜色、光度强弱和历史长短而变化。在物体表面照明亮度适中的情况下,形象在视网膜上的平均停留时间为 $(1/3)s$,确切地说是 $0.34s$,这就是动画产生的理论基础,也是电影发明的理论基础。

19 世纪初,在欧洲和美国还出现了更为复杂的幻透镜(旋转画盘,图 1-10)、西洋镜(回转画筒,图 1-11)等工具。通过这些设备和装置,人们可以看到真正活动的绘画形象。

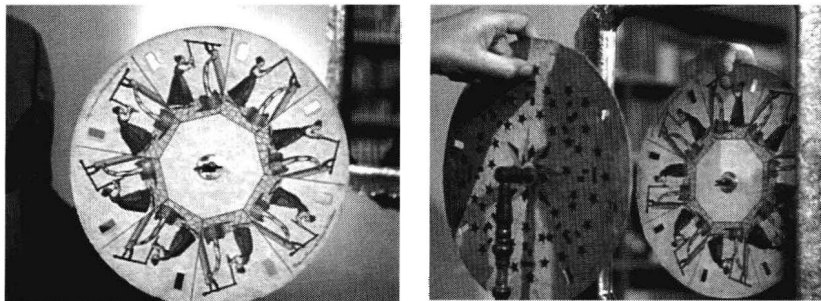


图 1-10 幻透镜(旋转画盘)

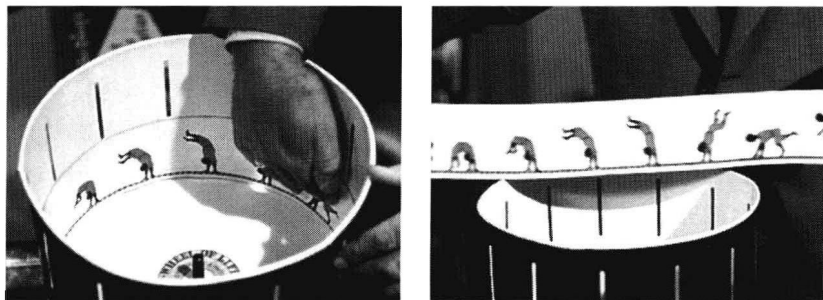


图 1-11 西洋镜(回转画筒)

医学实验已证明,人类广泛具有“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,一般在 $0.1\text{s} \sim 0.4\text{s}$ 内不会消失。即如果将画面以低于每秒10幅画面的速度播放,就会出现停顿现象。物体在快速运动时,当人眼所看到的影像消失后,人眼仍能继续保留其影像 $0.1\text{s} \sim 0.4\text{s}$ 左右,这种现象被称为视觉暂留现象,如图1-12所示。

视觉暂留现象是人眼具有的一种性质。人眼观看物体时,成像于视网膜上,并由视神经输入人脑,使人感觉到物体的像。但当物体移去时,视神经对物体的印象不会立即消失,而要延续 $0.1\text{s} \sim 0.4\text{s}$ 的时间,人眼的这种性质被称为眼睛的视觉暂留。

视觉暂留指的是脑部对快速掠过的个别画面有残留,出现好像看到了连续的动作的情况,一般发生在每秒播放频率25次~30次的情况下。这也是影视动画艺术的基础。利用视觉暂留的原理,在一幅画面还没有消失前,播放出下一幅画面,就会给人造成一种流畅的视觉变化的幻觉效果。人眼在观察景物时,光信号传入大脑神经,需经过一段短暂的时间,光的作用结束后,视觉形象并不立即消失,这种残留的视觉称“后像(afterimage)”,视觉的这一现象则被称为“视觉暂留”,是光对视网膜所产生的视觉在光停止作用后,仍保留一段时间的现象,其具体应用是电影的拍摄和放映。这是由视神经的反应速度造成的。其时值是 $(1/24)\text{s}$ 。因此,电影工业采用了每秒24幅画面的速度拍摄播放,而电视则采用了每秒25幅(PAL制,中国电视就用此制式)或30幅(NTSC制)画面的速度拍摄播放。视觉暂留原理是动画、电影等视觉媒体形成和传播的根据。

和电影、电视一样,动画的发明也是依据视觉暂留原理而来。人类发明了使画面动起来的机器,再配合将画面投射到墙壁或屏幕的设备,当然还有人类的视觉暂留的生理特性,这三项要素配合在一起就是动画的完整装置。



注视图形中央的四个黑点15s左右
然后对着白色的墙壁或开花板眨眼
你会看到……

图1-12 视觉暂留现象

第二节 影视动画的特性

广义上说,人类所有的原创活动都可以被称为设计。设计有多重属性,而更本属性在于其功能性、艺术性、技术性和经济性等特征。动画设计可以看做设计的一种门类,同时它又属于电影的范畴,因此除了具有设计的基本属性之外,还有它作为电影的一些属性,这些属

性构成了动画的基本内容。

1. 影视动画的功能性

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,从而娱乐观众,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,且越来越受到重视。随着新科学技术的发展,动画的功能得到广泛的开发,如游戏动画、电视动画、网页动画、远程教育动画、电影特技动画等,显示了动画工艺技术在意识形态领域和文化教育领域发挥着越来越重要的作用。

2. 影视动画的娱乐性

动画片作为电影的产物,从诞生之时起就以娱乐为主要目的,从早期探索期的恐龙葛蒂到第一个黄金时期的迪斯尼的汽船威利,一直到现在的皮克斯动画,娱乐性一直贯穿其中。早期的动画片就已经很清楚地表明:娱乐性适合于所有的动画片。动画创作者在创作动画片的过程中会毫无疑问地伴有一种娱乐成分,观众在欣赏影片时也从精神上获得享受从而达到娱乐的目的。尽管各种表演的形式、各种材质的表现以及各种技术的应用在不断更新、发展(从最初的粉笔动画到线描、偶动画乃至最新的三维技术),动画的幽默、搞笑、滑稽、轻松等特性始终主导着受众。听众在欣赏、接受动画的过程中从视觉、听觉、精神上获得感官享受,达到娱乐目的。

早期的动画片中娱乐基本成为动画功能特征的主导,然而随着动画的不断发展,其他的功能特征也开始显现,但娱乐始终是动画片的最大功能之一。

3. 影视动画的商业性

动画的娱乐性在很大程度上来自于商业的动力。娱乐似乎与商业是不可分开的一对双胞胎,娱乐的出现就是要服务于商业。因此动画分成了两大类:一类以市场为主(他人娱乐);另一类以个人想法为主(自我娱乐)。这就形成了动画片的两种类别:主流动画与非主流动画。主流动画从诞生的那天起就与商业密不可分,从迪斯尼动画片的成功模式到后来动画产业大国日本动画的兴起,无不体现出这一深刻的烙印。这一类动画片是以市场为主要目的,以商业运转为中心,以观众的喜好为主导。以市场为主的主流动画主要是为商业服务的,与商业密不可分,以娱乐他人为主。

4. 影视动画的教育性

动画具有很强的视觉、听觉的交流性,是一种很直观的表现形式,容易为广大受众所接受,这就为它打下了广泛的传播性、通俗性等特点。这些决定了它能够负担起教育、引导大众的大任。

动画片作为直观的艺术,具有十分通俗的特点,不同文化、不同国籍的人都能看懂。动画片是大众化的艺术,因此具有很强的传播性,这一点决定了它肩负着教育引导的责任。“寓教于乐”一直是动画片发展的主要方针,动画片的传播途径广、面积大,具有很强的影响





力,因而具有很强的教育性,这是因为动画片十分吸引儿童和青少年观众群体,所以它的这种教育性就体现得非常突出。对于成人来说,动画的宣教作用也是有过之而无不及的。

5. 影视动画的艺术性

动画的形态可以说是一切造型艺术的运动形态,从早期的天真动画、活动漫画故事,到后来的追求三维立体空间的长篇剧情动画,以及作为艺术探索的短片,无论是商业动画还是有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。

动画的艺术具有综合美学的特征,各种艺术形式的美学理论有其共同性和普遍性,但动画片不同于其他艺术形式,并不只有单一的和固有的美学特征,动画片的美学特征是多样的、多变的。即除了拥有美术本身的美学特征、电影的美学特征外,还有戏剧、音乐、舞蹈等其他艺术形式的美学特征,因而是一种综合的艺术特征。

6. 影视动画的多元性

动画的视觉要素是以造型要素为基础构成的,它首先是一种造型的审美,从最初的简单线条到后来的追求真实的三维立体效果,造型的审美特征是首位的。此外,它还有声音要素与动作要素,声音及动作的审美特征也是必不可少的。声音能够传达情感、营造气氛;动作的过程带来时间的连续,从而形成丰富的故事情节,产生强烈的意境。

动画片融合了空间艺术和时间艺术,它吸收了文学、绘画、雕塑、建筑、音乐、戏剧等多种艺术元素。它们之间互相吸收、互相融合,这种吸收和融合不是简单的拼凑和混合,而是经过改造后,形成了动画片自身新的特性。它能让观众同时领略文学、绘画、音乐、戏剧等诸元素各自带来的审美感受,同时还能感受到这些元素综合后带来的特殊的动画片的综合审美感受,让观者获得更大的享受,体会更多的艺术价值。

7. 影视动画的假定性

动画影像是艺术家创造出来的视觉形象,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,如形象假设、动作假设、表情假设、环境假设、声音假设等;想象构成是假定性的,如演员是创造的形象,环境道具是制作的模型和绘画;欣赏与读解是假定性的,即观众被动画逼真的视觉和听觉所感染而产生的幻觉以及想象力所认同,明知其不是真的却要信以为真地被感动、被说服。

动画影像是被艺术家创造出来的视觉符号的集合,体现的是艺术家丰富的想象力。这些假定主要体现在动画造型、动作设定、环境营造、思想表现等几个方面。艺术家模拟真实的表现形式,制造出逼真的现实生活情景或高于现实生活的想象作品。这些不同于现实生活的假定性,正是吸引观众的魅力所在。

1) 技术上的假定

动画电影中的空间是非现实的,是靠画出来或制作出来的空间的假定;动画电影中的时间观念与实拍电影不同,其中每一个镜头、每一个动作都与现实中的时间不同,这是时间的