

新媒体艺术丛书

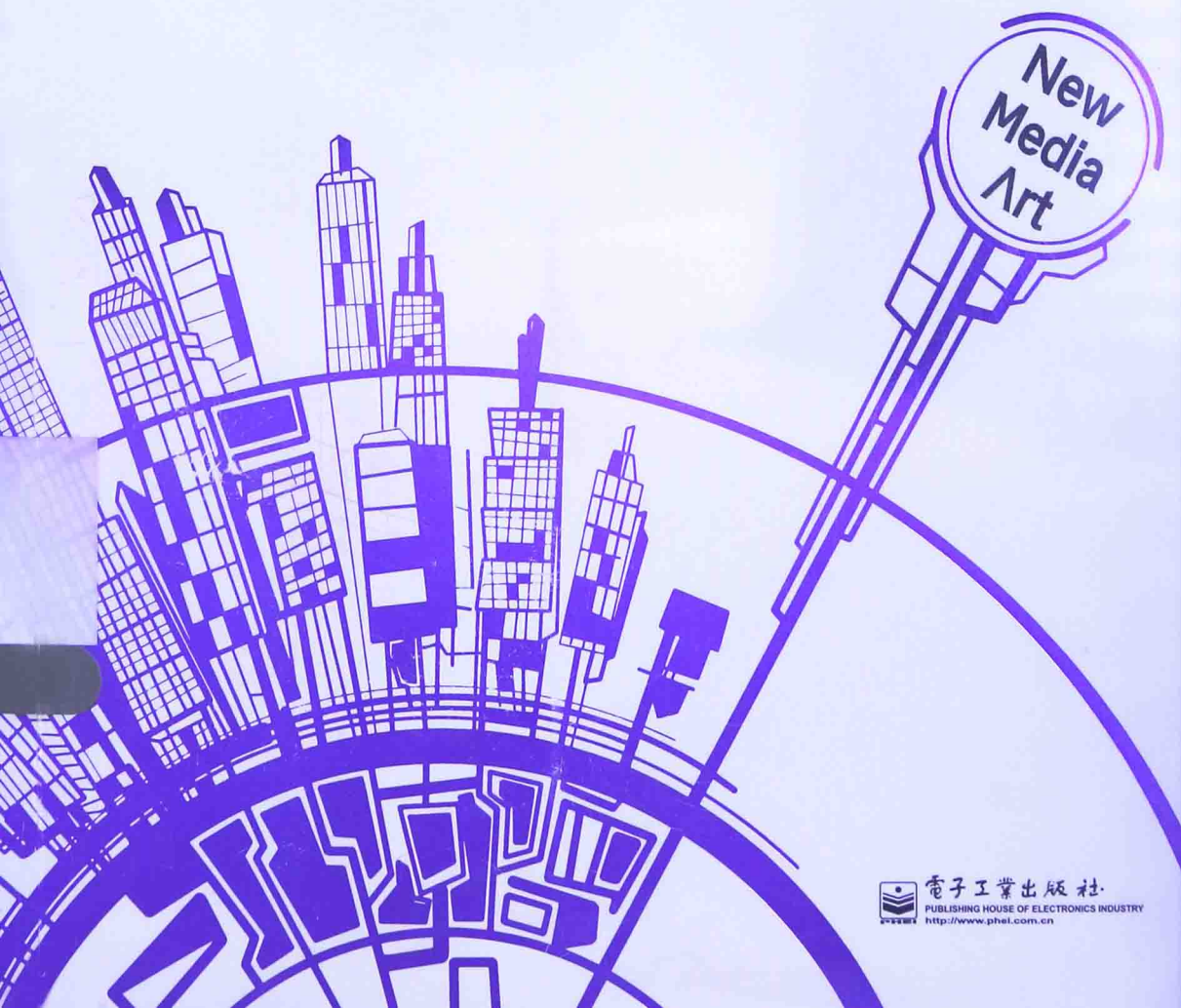
动画艺术 形态语义

动画短片的创意表现

MORPHOLOGIC SEMANTICS OF ANIMATION ART

——the Creative Display of Animation Short Film

张燕翔 著



电子工业出版社

PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY

<http://www.phei.com.cn>

新媒体艺术丛书

动画艺术

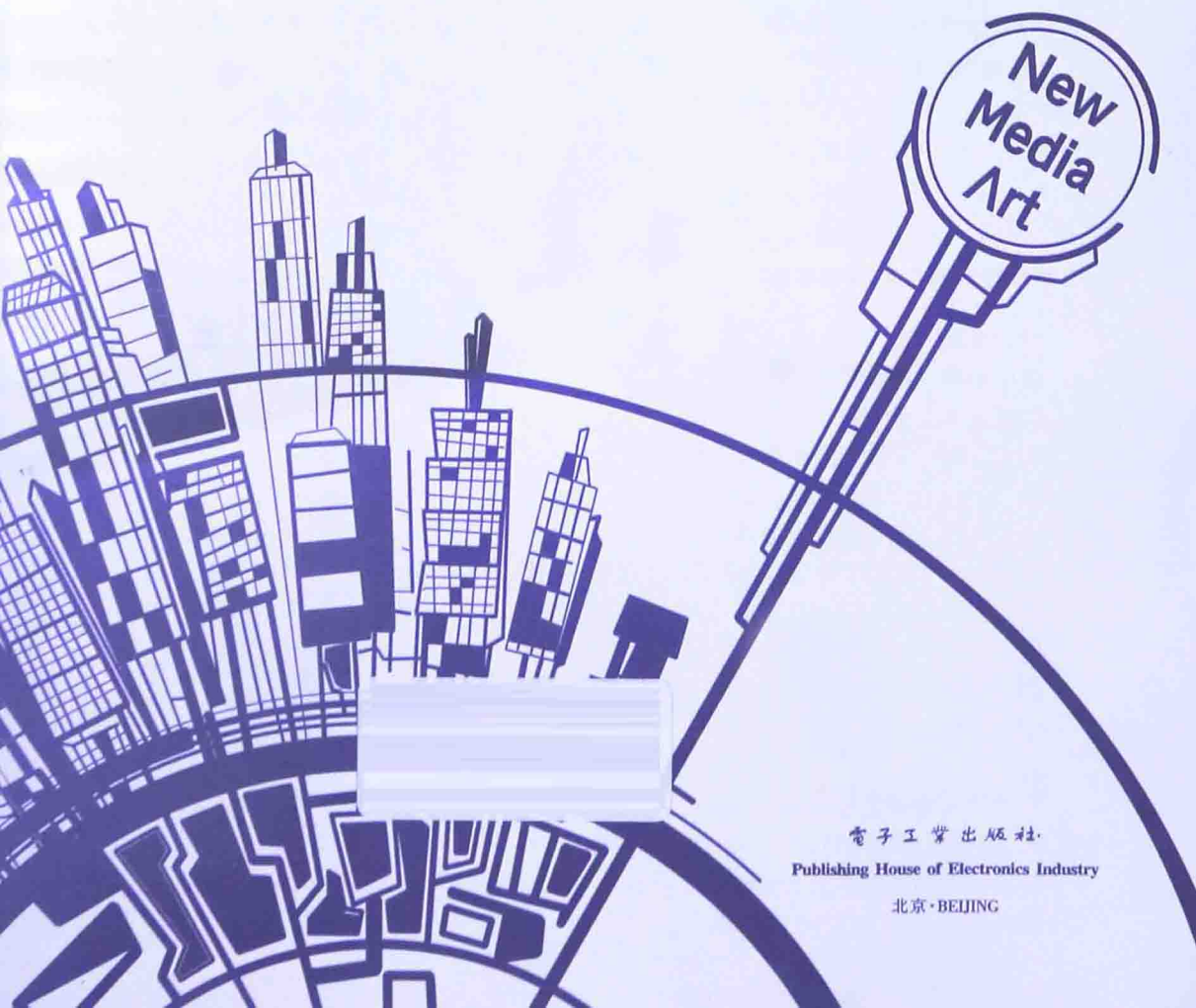
形态语义

动画短片的创意表现

MORPHOLOGIC SEMANTICS OF ANIMATION ART

——the Creative Display of Animation Short Film

张燕翔 著



电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

内容简介

本书对动画艺术形态的语义体系进行了深入而系统化的梳理，在作者多年积累的数千部各类典型的动画片基础上，对动画艺术语言表达的各种构成要素在动画艺术中的表现形态，进行了深入的分析、梳理和总结，从而得出 200 多类典型的动画艺术语言形态，然后进行归纳和概括，得出几个大类的艺术形态，作为本书的框架结构，并从语义学的视角对这些动画艺术语言的构成要素进行深入的剖析。

本书适合动画理论及视觉传播理论的研究者、动画及广告行业的创作与创意人员、动画相关专业教师及学生阅读、使用。

未经许可，不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。

版权所有，侵权必究。

图书在版编目（CIP）数据

动画艺术形态语义：动画短片的创意表现 / 张燕翔著. — 北京：电子工业出版社，2015.1
（新媒体艺术丛书）

ISBN 978-7-121-24636-4

I. ①动… II. ①张… III. ①计算机动画—研究 IV. ①J931

中国版本图书馆CIP数据核字(2014)第246858号

策划编辑：薄宇

责任编辑：董亚峰

文字编辑：马鑫

印刷：中国电影出版社印刷厂

装订：三河市鹏成印业有限公司

出版发行：电子工业出版社

北京市海淀区万寿路 173 信箱 邮编：100036

开本：720×1000 1/16 印张：25.25 字数：404 千字

版次：2015 年 1 月第 1 版

印次：2015 年 1 月第 1 次印刷

定价：88.00 元

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题，请向购买书店调换。若书店售缺，请与本社发行部联系，联系及邮购电话：（010）88254888。

质量投诉请发邮件至 zlts@phei.com.cn，盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn。

服务热线：（010）88258888。

前言

动画技术的诞生，将艺术创意带入全新的维度——在这里，时间是自由的，空间是自由的，空间里的一切也都是自由的。动画世界里的一切，从造型的视觉形态到世界运行的规则，一切均可被创作者自由地定义。

正是由于动画为创作者提供了如此巨大而宽阔的创作空间，所以这个新型媒体手段在叙述及传播中所能实现及创造的形态也空前地丰富多彩，并且随着技术手段的发展，以及人们对动画表现形态创造性探索的深入，动画作为一种传播媒体所呈现出来的语言特征正在多元而繁荣地发展。

本书通过作者十多年来教授“动画鉴赏”课程的积累，结合从近万部动画中精选出来的约1000个作品案例，尝试从分析一种传播媒体语言的视角，对动画中各种构成元素的可能形态进行系统的梳理和挖掘，力求全面而深入地刻画出动画作为一种传播媒体的语言特征，以及由此产生的创意表现的形态空间，以期带给读者关于动画创意和动画语言体系的框架或轮廓。

作者水平有限，不足之处还请读者朋友不吝赐教，并且欢迎来信交流：petrel@ustc.edu.cn。

律动的画格

Rhythmical Cells

目录

律动的画格

01

1.1 定格动画.....	2
1.2 材料魅力.....	7
1.3 创意背景.....	11
1.4 多元化的动画偶形.....	13
1.5 特别过程的制造.....	18
1.6 现实物品的应用.....	22
1.7 真人扮演.....	26

对传统艺术语言的拓展

02

2.1 多元化的动态绘画.....	32
2.2 动态画面的绘画风格呈现.....	35
2.3 剪影效果与抽象绘画.....	45
2.4 文字形象的动画表现.....	49
2.5 光绘.....	52
2.6 动画对传统文化的拓展.....	55
2.7 动画对表演艺术的拓展.....	59

多元化的形态与造型

03

3.1 形态构造.....	64
3.2 重组与融合.....	75
3.3 几何造型.....	77
3.4 形态演变.....	80
3.5 视觉形态.....	86
3.6 概念化形态.....	98
3.7 形态的仿现.....	103
3.8 现实的升华.....	115
3.9 视觉超现实.....	120
3.10 算法与分形动画.....	123

4.1 动画对现实空间的拓展.....	130
4.2 超现实与概念化空间.....	147
4.3 超长镜头空间的构建.....	162
4.4 维度的混合——2.5D 动画.....	165
4.5 动画的时间表现.....	169

时间与空间

04

现实的延展

05

5.1 实拍视频画面的艺术表现.....	182
5.2 纸在虚拟世界中的延续.....	185
5.3 联动式系统.....	192
5.4 模仿现实物品和事件.....	196
5.5 模拟充气物体.....	202
5.6 对玩具的模拟.....	205
5.7 魔方的延伸.....	207
5.8 书的延伸.....	209
5.9 物形的排列组合与构形.....	212
5.10 以现实事物形象虚构事件和过程.....	217
5.11 增殖.....	221

虚构：从过程到规则

06

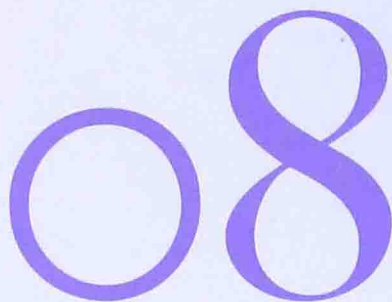
6.1 存在环境的虚构.....	224
6.2 情景的虚构.....	226
6.3 动感效果的虚构.....	228
6.4 虚构仿真的过程.....	231
6.5 虚构事件、过程和经历.....	235
6.6 虚拟装置.....	241
6.7 重构虚拟世界的游戏规则.....	247
6.8 转换.....	253

意图与理念的表达

07

7.1 反衬理念与主题.....	258
7.2 概念的图解.....	262
7.3 概念化事件.....	267
7.4 功能介绍与演示.....	272
7.5 类比.....	278
7.6 联想.....	279
7.7 隆重推出.....	281
7.8 梦呓与幻觉.....	284
7.9 意象的展现.....	285
7.10 Logo 的动画表现.....	294

修辞手法的应用



8.1 比喻.....	300
8.2 排比与罗列.....	308
8.3 夸张.....	313
8.4 反常与颠倒.....	318
8.5 对比.....	319
8.6 象形.....	323
8.7 隐喻、暗示与象征.....	325
8.8 文字游戏.....	329
8.9 循环.....	331
8.10 置换.....	334
8.11 拟人.....	338
8.12 拟物.....	348

剧情设计与幽默表现



9.1 源于现实而高于现实.....	358
9.2 意味深长的表达.....	366
9.3 曲折剧情的设计.....	372
9.4 转折：制造心理反差.....	380
9.5 动画的幽默表现.....	387

01

动画是什么？从产生的过程来看，动画其实就是不同画格的连续更换。画格的变化和更换虽然说起来简单，但在实现的材料和技术层面，有着无穷无尽的可能性和形态空间。本章着眼于画格更换的基本动画形式——定格动画的各种技术形态和艺术空间的探索，从定格动画的产生发展、其对材料的应用、动画元素存在背景的创意、动画角色的多元形态，到特别过程和现实物品的应用，以及真人在定格动画中的融入等典型形态进行解析，力求系统地勾画出定格动画这种最基本的动画形式的艺术形态空间。

1.1 定格动画

1.2 材料魅力

1.3 创意背景

1.4 多元化的动画偶形

1.5 特别过程的制造

1.6 现实物品的应用

1.7 真人扮演

Creative Expression

1.1 定格动画

随着早期电影放映机的出现，人们已经可以记录并放映简单的动画和电影。1907年，在美国维太格拉夫公司的纽约制片厂，一位技师发明了用摄影机一格一格地拍摄场景的“逐格拍摄法”，这种方法记录下来的动画就是定格动画。这种动画可以产生奇妙的效果，很快在一些早期影片中大出风头，例如1907年，在斯图亚特·勃拉克顿的作品《闹鬼的旅馆》中，一把小刀仿佛被一只看不见的手操纵着，自动地切香肠。在同年的《奇妙的自来水笔》中，则有一支自来水笔在自动书写。

定格动画（Stop Motion Animation）正如它的名称所述，通过逐格地拍摄对象再进行连续的放映，从而使原本无生命的事物仿佛活了一般。

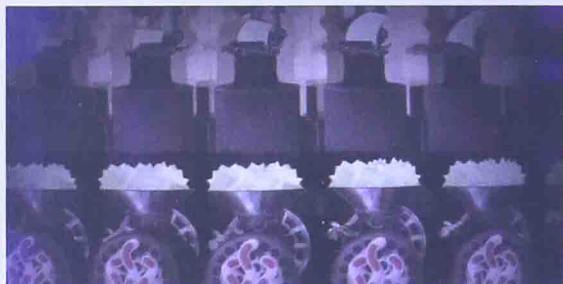
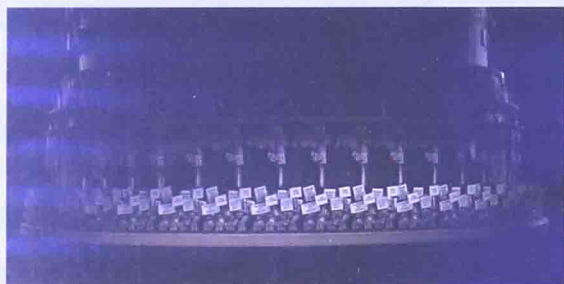
通常，定格动画一般都是由黏土偶、木偶或混合材料的角色来演出的，这类动画的创作往往首先需要一个鲜明的角色形象，如人或者动物，或者任意的一件东西，甚至是一个臆想出来的角色。但是对于定格动画的角色来说，选择制作它所需要的适当工具和材料，对于制作和拍摄的顺利进行至关重要。

我们熟悉的黏土、橡胶、硅胶、软陶，以及石膏、树脂黏土、金属骨架、铝线、丙烯、模型漆都可以成为制作角色的主要材料，而现在几乎一切事物和材料都可能成为定格动画的主角。

1.1.1 基于早期动画装置的创作

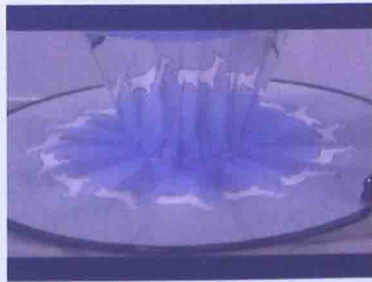
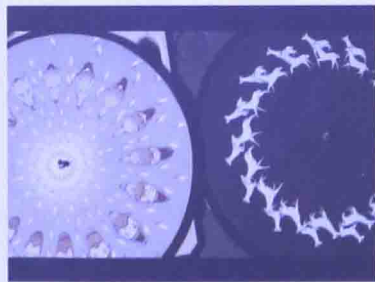
早期的动画装置往往是将动画的多格画面绘制在连续旋转的圆盘或可以快速翻动的册页中，通过圆盘（早期又称为“诡盘”）的旋转实现画面的更替。

Jim Le Fevre (<http://www.jimlefevre.com/>) 的作品《Holy Flying Circus Titles》就是基于并拓展了早期动画装置 Phonographantasmoscope 的模式进行创作的，作者在一个圆柱装置上安排了多层次的连续运动画格，并用摄像机拍摄下圆柱旋转后不同层次产生的运动画面，每层的画面展示了不同的戏剧内容，而纵横方向不同层次画面内容的衔接则产生了叙事的效果，以有趣的方式呈现了一个简洁的故事。



《Holy Flying Circus Titles》

David Wilson (<http://www.the-mill.com/>) 的作品《WE GOT TIME》借用了早期动画装置 Praxinoscopes 的模式, 采用多个动画装置对画面效果进行组合呈现, 并且在位于不同装置的动画内容之间形成衔接和互动。



《WE GOT TIME》



《HIT PRINT》

1.1.2 现代输出设备输出连续画面构成的动画

TOM WRIGGLESWORTH 和 MATT ROBINSON 为惠普创作的作品《HIT PRINT》，采用打印机连续不断地输出画面，当加快播放对这个输出过程的影像记录时，就构成了一个连续的动画效果。

1.1.3 流淌的照片系列

在 Olivier Gondry 的作品《Driculeur》中，创作者设计了一种可以快速自动输送照片进行画面更新的设备，使已经准备好的系列照片可以从里面“流淌”出来，不同照片上的人物表情随着照片的流淌而发生连续的变化，形成有趣的动画。



《Driculeur》

1.1.4 翻书动画与现实的融合

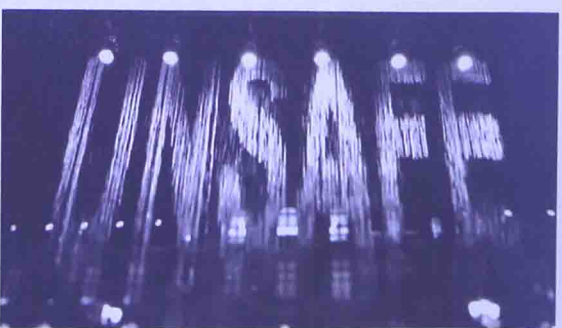
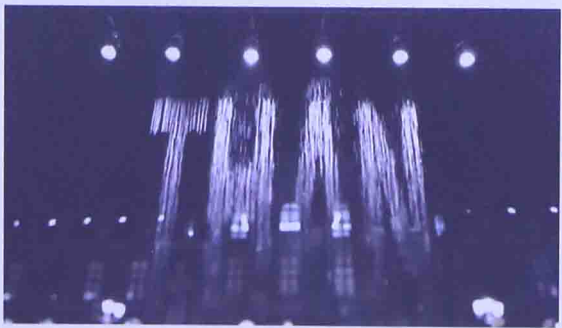
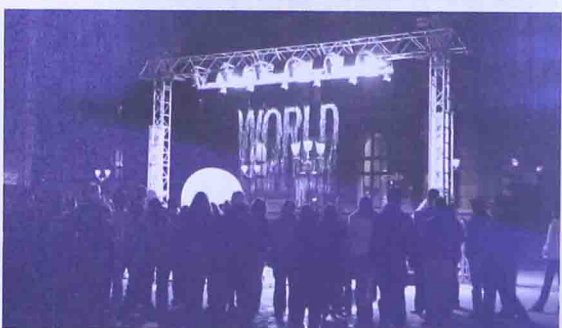
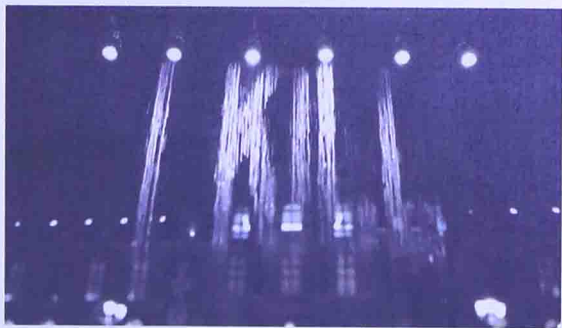
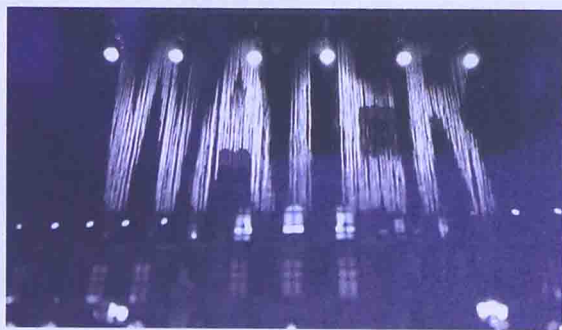
在 POOL WORLDWIDE (www.poolworldwide.com) 公司的 ANDRE MAAT 和 HENK LOORBACH 为意大利 FOX 公司创作的广告作品《FOX CULT IDENTIS》中，作者巧妙地将现实世界的影像画面作为翻书动画的背景，从而将动画与现实巧妙地融为一体。



《FOX CULT IDENTIS》

1.1.5 水滴下落形成的画面

在 BDDP & FILS (www.otraprod.com) 公司的 LES J AND J 为 SOLIDARITES INTERNAT-IONAL 创作的作品《SOLIDARITES》中,使用定量泵配合计算机控制的水滴,按照设定的方式下落,通过下落的水滴构成各种画面,将人们最熟悉的水滴以新奇的方式呈现数字化的效果。



Creative Expression

1.2 材料魅力

在定格动画的创作中，材料应用始终是影响影片效果的最大因素，从简单材料的直接摆拍到综合材料的精细雕刻、数字操控拍摄，材料就是影片主体。

历经近百年的发展，定格动画的材料应用形态在随时代与科技的进步而革新的同时，定格动画的创作内涵也随之转变。

1.2.1 熟悉材料的陌生化

GEOFF MCFETRIDGE、OK GO、NADEEM MAZEN，以及 ALI MOHAMMAD 等人创作的作品《LAST LEAF》(www.championd-ontstop.com)，采用人们熟悉的面包作为动画材料，将图形通过烘焙印制在面包片上，通过大量面包片上画面的连续运动构成了这个动画作品，新颖而有趣。这个作品的创作使用了一种称为“面包打印机”的设备，它可以将图案烘焙到面包上。



《LAST LEAF》

1.2.2 刻纸动画

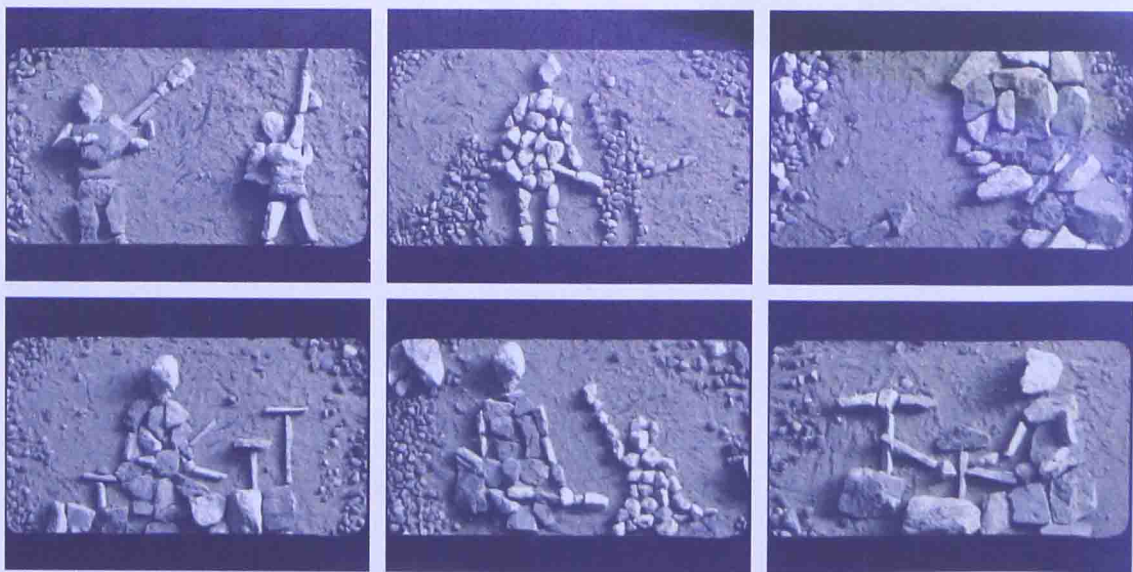
在 JAVAN IVEY 的作品《MY PAPER MIND》中，作者使用刻刀对一摞纸张进行镂刻，并且通过对它们的排列组合实现画面的动态效果。



《MY PAPER MIND》

1.2.3 石头的构形动画

在 DREW LIGHTFOOT 的作品《WORKING FULL-TIME》中，一系列人物演奏音乐的动画造型，完全由大小不一的一堆在现实生活中毫无艺术感的石头构成，但最终效果生动有趣、惟妙惟肖。



《WORKING FULL-TIME》