



北京市高等教育精品教材立项项目

21世纪艺术与
设计规划教材

动画艺术短片创作

Short Animation Production

刘佳 编著



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



电子工业出版社
PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY



北京市高等教育精品教材立项项目

21世纪艺术与
设计规划教材

Short Animation Production

动画艺术短片创作

刘佳
编著



電子工業出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

内 容 简 介

本书为“北京市高等教育精品教材立项项目”。

本书是对动画艺术短片创作的全面总结,从艺术、技术多角度分析、讲解如何进行动画艺术短片的创作。书中列举了大量风格迥异、各具特色的动画艺术短片,为创作者提供了较多的学习蓝本。本书从动画艺术短片的特点分析入手,介绍了动画艺术短片的风格、形式、创作特点,启发读者的思维,同时结合制作实践,较为系统地分析了动画艺术短片各种风格形式的制作技巧。

本书适合于动画、数字媒体、多媒体等专业从事动画创作方面的教师、学生和广大动画爱好者阅读。

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

动画艺术短片创作 / 刘佳编著. —北京: 电子工业出版社, 2009.8

21世纪艺术与设计规划教材

ISBN 978-7-121-09095-0

I. 动… II. 刘… III. 动画片—制作—高等学校—教材 IV. J954

中国版本图书馆CIP数据核字(2009)第101454号

策 划: 章海涛

责任编辑: 章海涛 史 平

印 刷: 北京天宇星印刷厂

装 订: 三河市皇庄路通装订厂

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: 787×1092 1/16 印张: 11 字数: 260千字

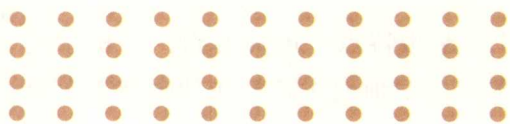
印 次: 2009年8月第1次印刷

印 数: 4000册 定价: 35.00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

Preface

伴随电影艺术发展起来的动画艺术至今已有近百年的历史，新的时代以及新的技术带给动画这门新兴艺术更多的发展和活力。与其他艺术形式相比，动画是年轻的，因为它仅有百年历史；与其他艺术形式相比，动画是更依赖于技术的，因为每一次技术变革都带来动画艺术的飞跃发展；与其他艺术形式相比，动画是独特的，因为它有自己的审美趣味和艺术特点。随着越来越多的人对动画创作进行创新和探索，动画的内涵变得越来越丰富，动画的定义变得越来越宽泛。固然，常规的商业动画片依旧占据了动画的主流表现形式，但富有创意和探索精神的动画艺术短片同样是动画不可缺少的表现形式。动画艺术短片的存在丰富了动画的内涵，促进了动画艺术形式的发展，多样化了动画的功能，见证了动画艺术百年的发展，是动画的精髓所在。

近年来，我国大力发展动漫产业，国产动画的原创性一直是动画面临的一个问题，其中创作型人才更是国产动画发展的一个重要因素。这也是全国各个高校普遍开设动画及与动画相关专业的初衷——培养原创性的动画创作人才。年轻创作者的创作与能力表现往往体现在动画艺术短片上，这也是高校检验动画专业学生的一个标准，即毕业动画短片创作。动画艺术短片创作是对动画创作者创作、创新能力的检验与锻炼，是对创作者驾驭一部动画片的导演能力的提升与洞察。我们有理由相信繁荣的动画艺术短片创作局面会促进动画艺术繁荣发展。

现在的动画教育多重视对学生动画制作能力的培养。动画制作流程各个方面的制作技术、技巧的书籍非常多，但是从动画艺术短片创作角度讲解动画的书籍相对较少。本书是笔者多年教学经验的总结，是对动画艺术短片创作不可缺少的指导性资料。通过对本书的学习，初识动画的人会对动画艺术短片有一个全面而系统的认识；而进入创作阶段的人会了解该如何构思、创意和创作一部动画艺术短片。任何一个人在进行动画艺术短片创作之前，都要对动画艺术短片有一定的认识和艺术积累，不可能盲目地凭空进行创作。本书恰恰为创作者展开了动画艺术思想的天空，让创作者了解前人的思想与经验，从而更好地进行创作。本书同样是动画爱好者窥视动画艺术的平台，书中大量对动画艺术短片的分析是读者了解动画艺术王国的窗口。另外，本书也是一本具有资料意义的书籍，书中全面总结了动画艺术短片的特点、类型、意义，提供了大量风格迥异并具有特色的动画艺术短片。

本书为“北京市高等教育精品教材立项项目”。

本书的主要特色如下。

① 艺术性。本书阐释了动画艺术短片的艺术特点、审美要求；分析了动画艺术短片的风格和形式趣味。通过学习本书，动画创作者会在动画审美上有所提高，同时促进动画制作技巧的提升。

② 启发性。本书分析了动画艺术短片的创作特点和创作规则，是一本完善的创作指导。书中有大量对动画艺术短片风格形式的创作与制作技巧的分析，因而从根本上解决了创作问题。笔者在此基础上提出的问题与思考，可启发创作者在此基础上做出探索与创新。

③ 实践性。本书在总结归纳的基础上注重对创作者的指导与实践。书中结合动画艺术短片的风格形式和创作流程设有不同的练习与创意设计，让读者通过动手实践了解动画艺术短片创作。

本书分为7章。第1章是对动画艺术短片的概论，从宏观和纵观的角度讲解什么是动画艺术短片及其特点、应用和存在的意义等；第2章和第3章是对动画艺术短片创意方面的分析总结，包括创意、剧本、题材、风格以及形式等，主要分析动画艺术短片的题材类型和风格形式，系统的分析拓展了创作者对短片的认知；第4章和第5章指导创作者如何进行动画艺术短片美术风格设计和分镜头设计，从而形成完整的动画艺术短片前期创作体系；第6章主要从技巧分析的角度对动画艺术短片进行分析，并指出各种风格的创意该如何实现，解决了创作者在制作方面的顾虑，激发创作者的创作灵感；第7章是对经典动画艺术短片的解读和分析，引导创作者对动画艺术进一步认识，增加创作者进行创作时的考虑层次和创作意图。

本书适合于动画、数字媒体、多媒体等专业从事动画创作方面的学生、教师和广大动画爱好者阅读。对于学生，本书深入分析了动画艺术短片，结合研究提出各种创意训练与练习，是进行动画艺术短片前期创作不可缺少的学习工具；对于教师，本书内容详尽、资料齐全，可直接作为教学的教材；对于动画爱好者，本书是对动画艺术短片审美的一次心灵之旅，它会让你更多地了解动画，更会让你跃跃欲试地投入到动画创作中来，实践书中的内容。

本书可为读者打开一扇动画艺术短片的大门，无论创作者、制作者还是爱好者都会有所收获。

由于编者水平有限，本书在编写过程中难免有疏漏之处，恳请各位动画教育专家、同行及广大读者给予批评指正。

刘佳

2009年夏于北师大

目 录

Contents



第1章 动画艺术短片概论 1

1.1 动画艺术短片简介 2

1.1.1 什么是短片 2

1.1.2 什么是动画艺术短片 2

1.1.3 动画艺术短片的实践意义 4

1.2 动画艺术短片的制作流程及传播途径 5

1.2.1 动画艺术短片的制作流程 5

1.2.2 动画艺术短片的传播途径 7

1.3 各国动画艺术短片的发展概述 8

1.3.1 历史悠久的欧洲动画短片发展概述——英国和法国动画短片 9

1.3.2 世界动画短片发展史中的重要篇章——加拿大动画短片 11

1.3.3 20世纪60~80年代社会主义国家的动画短片创作繁荣期
——俄罗斯（前苏联）和南斯拉夫（萨格勒布）动画短片 13

1.3.4 两大动画商业强国在动画短片方面的探索
——美国和日本动画短片 15

1.3.5 以上海美影厂为主的中国动画艺术短片的创作与探索 17

第2章 动画艺术短片的剧本创作 19

2.1 动画艺术短片的创意特点及构思来源 20

2.1.1 动画艺术短片的创意特点 20

2.1.2 动画艺术短片的构思来源 21

2.2 动画艺术短片的题材与分类 21

2.2.1 感人温情类的动画艺术短片 22

2.2.2 讽刺与幽默类的动画艺术短片 23

2.2.3 哲理思考类的动画艺术短片 24

2.2.4 实验探索类的动画艺术短片 25

2.3 动画艺术短片的剧本创作 26

2.3.1 动画艺术短片的剧本 27

2.3.2 动画艺术短片的导演阐述 28



第3章 动画艺术短片制作技术及表现形式创作..... 31

3.1 动画艺术短片的制作技术..... 32

3.2 动画艺术短片的表现形式..... 32

3.2.1 绘画类表现形式..... 33

3.2.2 摆拍类表现形式..... 35

3.2.3 三维类表现形式..... 37

第4章 动画艺术短片的风格设计..... 39

4.1 动画艺术短片的美术风格设计..... 40

4.1.1 整体美术风格设计..... 40

4.1.2 造型设计..... 42

4.1.3 场景设计..... 48

4.2 动画艺术短片的其他风格设计..... 50

4.2.1 动画艺术短片的动作风格设计..... 50

4.2.2 动画艺术短片的镜头风格设计..... 51

4.2.3 动画艺术短片的声音乐风格设计..... 52

第5章 动画艺术短片的分镜头脚本绘制..... 53

5.1 动画艺术短片的分镜头脚本..... 54

5.1.1 什么是动画艺术短片的分镜头脚本..... 54

5.1.2 动画艺术短片分镜头脚本的意义..... 55

5.1.3 动画分镜头脚本绘制人员应具有素质..... 56

5.2 分镜头划分的基本视听知识..... 57

5.2.1 视觉元素..... 57

5.2.2 听觉元素..... 58

5.2.3 镜头..... 58

5.2.4 镜头组接..... 61

5.3 分镜头绘制的基本绘画技能..... 62

5.3.1 构图..... 62

5.3.2 人物..... 63

5.3.3 透视..... 64

5.4 动画艺术短片的分镜头绘制基本要求..... 65

5.5 经典动画艺术短片镜头分析..... 68

5.5.1 动画艺术短片《平衡》镜头分析..... 68



5.5.2 动画艺术短片《The Building》镜头分析	74
5.5.3 动画艺术短片《父与女》镜头分析	80



第6章 动画艺术短片制作技巧分析

6.1 《猫回家》动作制作技巧分析	86
6.2 《她和她的猫》画面制作技巧分析	96
6.3 《Pib And Pog》泥偶动画制作技巧分析	107
6.4 《戒烟的25种方法》手绘动画绘制方法分析	114
6.5 《沙之舞》沙土动画制作技巧分析	122
6.6 《IDEA》绘画实拍结合制作技巧分析	127
6.7 《火红的青春》后期合成技巧分析	132



第7章 经典动画艺术短片赏析

7.1 大师的经典探索——《邻居》	142
7.2 为儿童创作的成人动画短片——《弃婴》	144
7.3 一曲流动的动画诗篇——《老人与海》	147
7.4 黑色幽默的三维动画短片——《堕落的艺术》	149
7.5 无限自由的泥偶动画——《爱我，不爱我》	151
7.6 动画中的哲理故事——《三个和尚》	153
7.7 一曲清新的动画小品——《山顶农庄》	156
7.8 一个荒诞的故事——《头山》	158



附 录

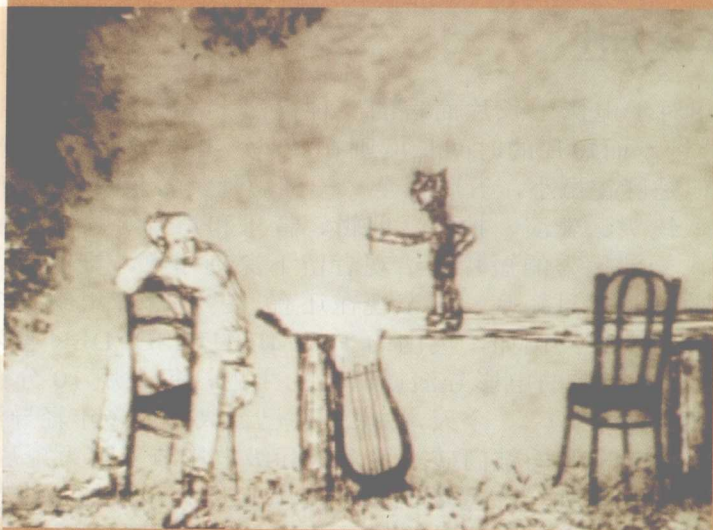
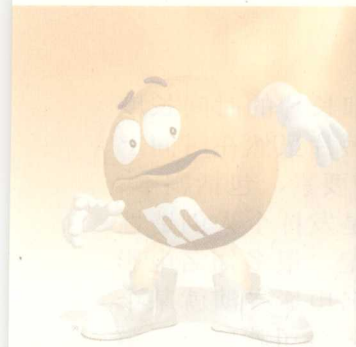
附录A 世界各大动画短片电影节	162
附录B 历届奥斯卡获奖动画短片	162
附录C 百部经典动画艺术短片目录	164



参考文献



第1章 动画艺术短片概论





1.1 动画艺术短片简介

1.1.1 什么是短片

短片是相对于电影中长片而言的一种提法。一般来讲，一部长片的时间长度为 90~150 分钟，而短片的时间长度则在 30 秒~45 分钟之间。短片虽然在时间上比长片短，但是麻雀虽小，五脏俱全。一部短片具备长片的所有要素，包括剧本、演员、场景、镜头、表演、拍摄、剪辑、音乐和声音等。短片是发挥个人创造性才华的载体，一部优秀的短片会给观者留下深刻印象，难以忘记。很多知名电影导演在成名前都拍摄过短片，甚至现在还有一些制片商组织知名电影导演就某个主题一同拍摄短片集。例如，英国的 TENMINUTESOLDER 有限公司就曾出资邀请 15 位当今世界著名的电影导演以时光为主题，每人用 10 分钟时间拍摄短片串成合集（如图 1.1 所示）¹。今天，拍摄短片已经成为很多年轻导演进入电影圈并获得第一笔资金拍摄电影的敲门砖。很多国际级电影节上都为短片单独设立了奖项，鼓励短片的创作。例如，在戛纳国际电影节上设有最佳短片金棕榈奖；在奥斯卡金像奖中设有最佳真人短片、最佳动画短片、最佳纪录短片三个短片奖项。可见，短片是影视创作中一种常见形式，它极具表现力，更具有创作性，为创作者提供了一个展现自我的平台。

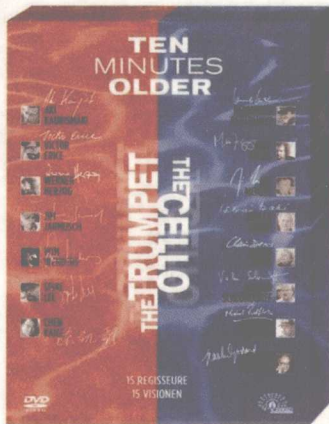


图1.1 短片《十分钟年华老去》的DVD

从短片的基本形式上来看，短片可分为四种类型，即真人短片、动画短片、记录短片和实验短片。

1.1.2 什么是动画艺术短片

动画短片是短片的一种表现形式，是指“除真实动作或方法以外，使用各种技

¹ 此短片合集的DVD名字叫做《十分钟年华老去》（THE MINUTES OLDER），邀请了包括中国导演陈凯歌在内的15位国际知名导演共同制作完成。

术创作活动影像,亦即以人工方式创造动态影像”²的短片。也就是说,30秒~45分钟内以人工方式创造的动态影像就是动画短片。动画短片与动画长片的制作方式是相同的。由于在时间上的独特性,动画短片在创作中更具有创新性和形式感。

一般来讲,我们将动画短片分为动画商业短片和动画艺术短片两种形式。动画商业短片主要是指那些通过商业运作,以娱乐大众为主要目的动画短片。这类短片更注重“俗”文化的传播,注重所制作动画短片受众的欣赏水平。例如,动画MV短片(如图1.2所示)和动画广告短片(如图1.3所示)等都是带有典型特色的动画商业短片。而动画艺术短片则采用了不同于动画商业短片的制作模式,是以追求创新和创作者个人表达为主的动画短片,这类短片更为小众化,突出的特点是“雅”,受众范围相对较小。当然,商业与艺术并没有一条不可逾越的鸿沟,有时一部动画商业短片同样具备艺术特质,而一部动画艺术短片也会受到大众的喜爱,走进商业路线。所以对于动画艺术短片的界定并不是绝对的,一般来讲主要依靠大家约定俗成的一些共识。那些以个人表达为主,追求创新并具有强烈特色,时长在30秒~45分钟的动画短片称为动画艺术短片。



图1.2 《ON YOUR MARK》动画MV短片画面



图1.3 M&M豆动画广告短片画面

一部优秀的动画艺术短片会给观者带来长时间的感动和震撼,在动画艺术短片近百年的发展史中,涌现了大量优秀的动画艺术短片。例如,俄罗斯动画导演佩特洛夫(Aleksandr Petrov)的动画作品《老人与海》(如图1.4所示)、加拿大动画导演弗雷德里克·巴赫(Frederic Back)的动画作品《大水河》(如图1.5所示)、阿德曼动画工作室的动画作品《物质享受》(如图1.6所示)、俄罗斯动画导演尤里·诺尔斯金(Yuri Norstein)的动画作品《故事中的故事》(如图1.7所示)和加拿大动画导演乔治·当宁(George Dunning)的动画MV作品《黄色潜水艇》(如图1.8所示)等。由于动画不同于实拍的独特艺术特性,因而这些动画艺术短片的艺术特点除了表现在对内容的独特构思外,还表现在对画面表现形式的追求和对动画制作技术的探索与创新上。



图1.4 动画艺术短片《老人与海》画面

² 本定义是世界各动画节在选片时所使用的区分动画和其他类型视频的标准来界定动画的范畴,是国际动画组织(ASIFA)在1980年南斯拉夫的萨格勒布会议中,对动画(Animation)一词所下的定义。



图1.5 动画艺术短片《大水河》画面



图1.6 动画艺术短片《物质享受》画面

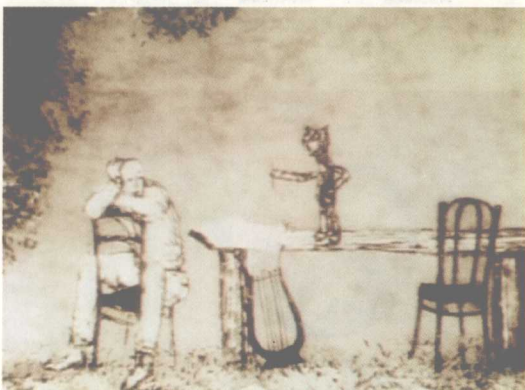


图1.7 动画艺术短片《故事中的故事》画面



图1.8 动画艺术短片《黄色潜水艇》画面

1.1.3 动画艺术短片的实践意义

动画艺术短片以其特有的艺术形式得到广泛应用，并具有一定的创新探索意义，成为主流动画和商业动画不可或缺的重要补充。

① 动画艺术短片是创作者获取动画创作经验、了解动画制作流程的必经之路。动画创作者在学习动画的阶段都不可避免地要进行动画艺术短片的创作，因为它是对创作者动画基本知识、动画实际操作技能的检验。同时，动画艺术短片也是对动画创作者合作精神的考察。

② 动画艺术短片是动画创作者展现自我的平台。动画艺术短片既是一门独特且具有魅力，综合了电影、美术、造型艺术等多种形态的艺术创作，也是对创作者思想表达、艺术审美和创作能力的展示。通过动画艺术短片，观者可以感受到创作者所要传达的主题、艺术风格和情感。例如，著名的动画艺术短片《种树的人》，创作者在这个动画短片中通过铅笔素描的艺术形式表现了一个种树老人的故事。画面风格独特，故事蕴含深意，温暖而感人。我们可以从中感受到作者弗雷德里克·巴赫借助动画艺术短片的形式所要传达的对环境保护的思想，及其对动画画面艺术优美风格的追求。

③ 动画艺术短片是创作者获得更多资金支持、制作动画影院长片的敲门砖。一部动画影院长片耗资巨大、用人庞多，一名没有经验的年轻导演是很难获得机会导

演电影的。动画艺术短片由于制作时间相对较短,具有创造性,能够很好地展示个人能力,因而成为年轻动画导演获得机会拍摄动画电影的必需品。例如,阿德曼工作室制作的“掌门狗系列短片”获得多项国际大奖,其中包括5项奥斯卡最佳动画短片奖。其后得到投资拍摄了泥偶影院动画片《小鸡快跑》(如图1.9所示)、《掌门狗系列之人兔的诅咒》(如图1.10所示)等。



图1.9 动画电影《小鸡快跑》画面



图1.10 动画电影《掌门狗系列之人兔的诅咒》画面

④ 动画艺术短片是创作者探索和创新的基础,为商业动画片的制作提供了重要的创意养分和灵感来源,是动画作品发展的力量源泉。迪斯尼在1937年制作了世界上第一部动画影院长片《白雪公主》之前,就曾经先制作了一部动画短片《花与树》(如图1.11所示)进行尝试性探索。而前面提到的阿德曼工作室更是在制作动画影院长片前,已经把泥偶动画片这种形式在动画艺术短片中进行了多次探索,并获得较好的艺术效果,为其制作影院长片奠定了基础。另外,很多动画MV和动画广告都从动画艺术短片中汲取创意。



图1.11 动画短片《花与树》画面

⑤ 动画艺术短片是创作者自我表达的工具。动画艺术短片由于其时间短、制作灵活等特点,已成为动画创作者表达自己对社会和世界的看法,以及抒发情感的重要工具。

1.2 动画艺术短片的制作流程及传播途径

随着数字技术的应用,很多动画片打破了传统的“逐格拍摄、连续放映”的制作动画的方法,动画制作的技术手段及传播途径发生了巨大变化。其中,动画艺术短片在制作方法、制作手段、表现形式和传播途径等方面也都发生了相应的变化。

1.2.1 动画艺术短片的制作流程

制作流程是前人总结出的比较规范化的动画片的制作步骤,它可以最大化地提



图 1.12 动画艺术短片制作流程

高制作效率，节省动画制作中的人力、物力和财力，科学有效地完成一部动画片的制作。相对于商业动画片严谨的制作流程，动画艺术短片的制作流程更为个人化，可以有创作者个人的习惯添加在其中。但是，其基本的制作顺序与商业动画片是相同的。动画艺术短片的制作流程主要包括三部分，即前期制作、中期制作和后期制作。

早期动画艺术短片的制作主要依靠动画摄影机逐格拍摄来完成。逐格拍摄的内容包括两种类型：一种是用动画摄影机拍摄绘制的二维动画画面，另一种是用摄影机的逐格拍摄法拍摄实物摆拍动画。随着计算机技术的应用，动画艺术短片有了更多的制作方法，可以通过计算机制作动画影像。因此，制作流程也有所变化。但是这些变化都是细部的，动画艺术短片制作流程的大框架并没有改变，依然主要包括前期、中期和后期三部分（如图 1.12 所示）。

1. 动画艺术短片的前期制作

通过图 1.12 可以看到，动画艺术短片的前期制作主要包括如下内容。

① **构思（剧本）**：构思开始时可能就是一个点子、灵感，也许是一个形象、一个故事或一种形式，抓住闪光的这个火花，把它具体化，创作出文学剧本。平时可以准备一个小本，把自己的好想法记录下来，在需要的时候把这些火花放大。

② **美术设计**：包括美术风格设计、角色造型设计和场景设计（道具设计）等。美术风格设计是指一部动画片最终呈现的画面风格样式设定，是对一部动画艺术短片风格样式的总体把握和规划。角色造型设计是指对一部动画艺术短片中角色样式的设定。造型相当于演员，演员的形象及表演对于一部影片是成功的关键，在动画片中角色造型的好坏同样举足轻重。场景设计（道具设计）是指一部动画片中所表现出的环境的造型设计。不仅需要设计者具有很强的美术功底，而且最重要的是，所有设计从生活中来，应该在平时注意观察。可以准备一个速写本，随时将生活的场面记录下来。

③ **分镜头（声音）**：就是把要讲的故事通过镜头画面语言按照镜头顺序表现出来，这种画面是不同于连环画的，是电影镜头语言。在分镜头绘制后，按照国际的习惯做法，通常在这个时候录制声音。

2. 动画艺术短片的中期制作

由于制作手段多样化，动画艺术短片的中期制作主要可以概括为三种制作流程，分别是二维动画艺术短片中期制作流程、三维动画艺术短片中期制作流程和摆拍动画艺术短片中期制作流程。

(1) 二维动画艺术短片中期制作流程

① **设计稿（时间）**：依据分镜头，比分镜头更完善，准确地将分镜头规定的镜头状况画出。设计稿规范了人物与背景的关系、角色活动范围，以及镜头推拉摇移的具体位置。在个人计算机动画制作中，很多制作者通常把分镜头画得细一些，舍弃了设计稿这一步。

② **背景绘制和原动画绘制**：有了分镜头和设计稿之后，就要同时根据设计稿绘制背景和原动画。现在背景和原动画的绘制可在纸面上完成，也可在计算机中通过二维绘画软件制作。

③ **扫描和上色**：把画好的原动画和背景扫描到计算机相关的制作软件中，然后通过动画软件为动画稿上色，注意在上色前要做好色彩设定。

(2) 三维动画艺术短片中期制作流程

① **建模**：在三维软件中制作场景、道具及角色的三维模型。

② **材质**：为建好的模型贴上材质贴图，使模型更加生动，符合美术设计的构思。

③ **摄影机设置**：依据分镜头在三维场景中摆放摄影机的位置。

④ **动画**：在三维场景中依据分镜头的要求调整该镜头内出现的动作，制作动画。

⑤ **灯光**：依据分镜头和美术风格为三维场景添加灯光效果。

⑥ **特效**：依据分镜头和美术风格为每一个镜头添加特效。

⑦ **渲染**：使用渲染程序将每一个三维场景文件渲染生成为序列帧画面。

根据个人使用习惯的不同，三维动画艺术短片的中期制作顺序会有轻微的前后变化。例如，先调整动作再设置摄影机镜头或者先调整好动作再贴材质等，这些变化并不影响整体顺序与制作。

(3) 摆拍动画艺术短片中期制作流程

① **制作偶**：参照前期美术风格的设计，制作摆拍动画中的偶模型。

② **布景**：参照前期美术风格的设计，制作摆拍动画中的场景。

③ **记录动作**：使用电影底片、录像机及数码相机记录在场景中动起来的模型。

3. 动画艺术短片的后期制作

通过图 1.12 可以看到，动画艺术短片的后期制作主要包括以下内容。

合成：将中期制作好的动画素材，在计算机动画软件中按照镜头内关系合成到一起。

剪辑：把合成好的镜头排列到一起，按照分镜头的要求进行画面和声音的剪辑。

输出：把在计算机中制作好的动画作品输出到 BETA 带、DV 带或者光盘上。

本文介绍的制作流程主要是计算机技术应用后的制作流程。由于时代局限和技术的革新，传统动画制作的部分环节已经逐渐消失了。例如，“描线”工序在计算机上色时代基本上就不存在了。

1.2.2 动画艺术短片的传播途径

由于制作手段的限制，早期的动画艺术短片一般都是使用动画摄影机来记录每一帧动画画面。完成后成片的载体一般是胶片，后期会出一些录像带。20 世纪 90



年代以前,在国内,由于渠道少,这些动画艺术短片多次翻录的录像带就成为珍贵的学习资料,很多录像带由于转录次数太多已经不甚清晰。现在,数字技术应用带来了制作技术的变革,动画艺术短片成片的载体呈现出多种形式,包括胶片、BETA带、DV带、DVD光盘和数字硬盘等。这些不同的载体极大地拓展了动画艺术短片的传播途径。就目前而言,动画艺术短片的主要传播途径包括:①在电影中播放,这一传播方式在商业片当道的今天相对较少;②在电视上播放,这是目前动画艺术短片大众化的传播方式之一;③制作并发行DVD光盘,对于动画艺术短片的学习者和爱好者,DVD光盘是重要的作品来源;④在互联网上传播,这是一种新型的传播方式,现在很多动画艺术短片的作者都把作品放到互联网上与大家分享;⑤参加电影节,这是动画艺术短片获得肯定的最重要的地方,每一年世界上都有成千上万的动画艺术短片被送到各个电影节参赛;⑥参加相关的艺术展映活动,前几年动画艺术短片主要参加一些电影、短片的展映活动,近年来动画艺术短片以其特有的艺术形式开始参加一些新媒体和数字媒体相关的展映活动。

综上所述,随着数字技术的应用,动画艺术短片的传播途径得到拓展,为动画艺术短片创作者发布自己的作品创造了更多的平台,为动画学习者的学习和交流创造了更为便利的环境。

1.3 各国动画艺术短片的发展概述

在1895年电影诞生之前,很多资料中记载了科学和艺术家们制作的一些探索图形图像运动的实验,这应该算是动画艺术短片最早期的探索雏形,如下文所述。

1825年发明的“幻盘”由一张两面有画的硬纸片组成,当旋转起来时,两面的画就合在了一起。很多人在小时候都做过这个实验,叫做“笼子和鸟”(如图1.13所示)。当转动绳子时,硬纸片两面的画面鸟笼子和鸟就合在一起,形成鸟在笼子中的影像。

1834年,英国人霍尔纳发明了“走马盘”。“走马盘”是在纸卷上画一系列连续的素描画面,然后旋转纸卷,通过细缝看到活动的影像(如图1.14所示)。



图1.13 “笼子和鸟”的“幻盘”

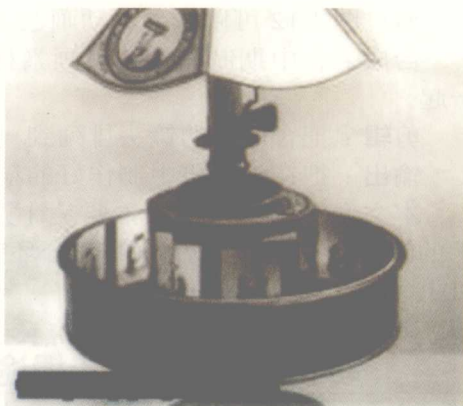


图1.14 “走马盘”

1906年,美国人斯图亚特·勃拉克顿在黑板上创作的《滑稽脸的幽默相》(The Humorous Phases of Funny Faces),这套粉笔脱口秀被公认为世上第一部动画影片。由此算起,动画艺术短片的发展史已经超过了百年。一百年来,艺术家们对这种艺术形式的探索与实践从来没有中断过,诞生了无数优秀的动画艺术短片。各个国家在动画艺术短片的发展过程中都凸现出自己的特点。下面依据时间和发展特点等脉络,分别介绍各个国家在动画艺术短片方面的发展情况。

1.3.1 历史悠久的欧洲动画短片发展概述——英国和法国动画短片

欧洲的动画艺术短片发展历史极其悠久,受欧洲电影和现代艺术的影响,欧洲动画艺术短片的发展呈现出百花争艳的局面;受到第二次世界大战等战争因素的影响,欧洲动画艺术短片的发展也曾经有过停滞;而今,欧洲依然是动画艺术短片的孕育之乡,每年都有大量优秀的动画艺术短片诞生。另外,包括昂西动画节、斯图加特动画节、布拉德福动画节等一大批在欧洲举行的国际性动画节,每年都吸引了大批动画精英和爱好者。

1. 英国动画短片发展概述

有记载的最早的英国动画短片是1899年亚瑟·墨尔本为士兵募捐而创作的《火柴呼吁》。而英国动画的起步发展大概在第一次世界大战前后,尤其是在20世纪30~40年代,其代表人物安森·戴尔在此期间创作了大量的动画作品。而比较成功的是一系列以山姆为主角的动画短片。

第二次世界大战后,由于英国电视业的发展,英国动画开始有了一个大的发展期,出现了如鲍勃·歌德福瑞、理查德·泰勒、基斯·伦乃、维拉·琳尼卡、约翰·哈拉斯、乔治·当宁等著名的动画家。约翰·哈拉斯(如图1.15所示)与乔伊·巴切勒夫妇在1940年成立动画公司,拍摄了第一部动画片《火车烦恼》。其后共拍摄过数千部动画短片,并以1954年制作的动画长片《动物农庄》获得巨大成功。约翰·哈拉斯可以说是英国动画元老级的人物,并且在动画历史和理论方面也颇有建树。中国电影出版社曾在1991年翻译出版他与哈罗德·威特克合著的《动画时间的掌握》(Timing for Animation)一书。鲍勃·歌德福瑞这位独立的动画家创作了大量幽默而尖锐的动画片,在国际上享有盛名,如《观小鸟》(1954年)、《阿尔夫、比尔和福瑞德》(1964年)及与约翰·哈拉斯合作的《梦见洋娃娃》(1979年,这部片子获得奥斯卡的提名)。乔治·当宁这位加拿大来的杰出的动画家在英国期间创作了《飞人》、《达蒙割草机》等优秀动画短片,并于1968年以波谱动画风格创作了披头士的同名歌曲《黄色潜水艇》。



图1.15 约翰·哈拉斯