

21世纪经典动漫系列教材

21st CENTURY
CLASSIC ANIMATION
TUTORIAL SERIES

■ 丛书主编 赵前

动画概论

孙为 许波 编著



中国人民大学出版社



21 世纪经典动漫系列教材

丛书主编 赵 前

动画概论

孙 为 许 波 编著

中国人民大学出版社

· 北京 ·

图书在版编目 (CIP) 数据

动画概论 / 孙为, 许波编著. —北京: 中国人民大学出版社, 2013.9
21世纪经典动漫系列教材
ISBN 978-7-300-18060-1

I. ① 动… II. ① 孙… ② 许… III. ① 动画-概论-高等学校-教材 IV. ① J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字 (2013) 第214781号

21世纪经典动漫系列教材

丛书主编 赵前

动画概论

孙为 许波 编著

Donghua Gailun

出版发行 中国人民大学出版社

社 址 北京中关村大街31号

电 话 010-62511242 (总编室)

010-82501766 (邮购部)

010-62515195 (发行公司)

网 址 <http://www.crup.com.cn>

<http://www.ttrnet.com> (人大教研网)

经 销 新华书店

印 刷 北京易丰印捷科技股份有限公司

规 格 185mm × 260mm 16开本

印 张 23.75

字 数 544 000

邮政编码 100080

010-62511398 (质管部)

010-62514148 (门市部)

010-62515275 (盗版举报)

版 次 2014年1月第1版

印 次 2014年1月第1次印刷

定 价 69.80 元

版权所有 侵权必究 印装差错 负责调换

编委会主任

吴长江 中国人民大学艺术学院名誉院长

委 员

周凤英 中国动画学会副主席

傅铁峥 中国电视艺术家协办会卡通艺术委员会秘书长

郑晓华 中国人民大学艺术学院党委书记、副院长、教授

徐唯辛 中国人民大学艺术学院常务副院长、教授

赵 方 中国人民大学艺术学院副院长、教授

王英健 中国人民大学艺术学院副院长

曹小卉 北京电影学院动画艺术研究部副主任、一级导演

秦明亮 北京科学教育电影制片厂动画部副主任、一级导演

魏惠筠 北京城市学院艺术学部动画教研室主任、教授

李 宏 中国人民大学出版社副编审

总 序

动画是集文学、电影、摄影、音乐、绘画为一体的一门综合艺术，也是目前发展非常迅速、令人瞩目的艺术教育学科。事实上，它自诞生之日起，便得到观众巨大的关爱。现在，动画片和相关产品的开发制作已经成为文化产业的重要方面，并且对社会生活产生着直接的、重要的影响。中国动画在 20 世纪中叶相当长的一段时间里，曾经有过值得自豪的历史，创造过具有鲜明民族特色且构思巧妙、趣味高雅、形象动人的优秀作品，被国际评论界誉为“中国学派”。近年来，动画的发展更受到全社会的重视，目前，国内建立起动画艺术专业的高校达 170 多所，学生数以万计，如何使教学计划内容保证基本理论和基本技能的掌握，如何汲取外国动画教学之长，同时发扬我国优秀的动画传统，摸索出有中国特色的人才培养方法，已是摆在众多美术院校面前的重大课题。

中国人民大学艺术学院自 2000 年开设动画专业以来，一直对于学科基础建设，特别是教材的编写给予特别关注。经过充分的酝酿和策划，确定了由《动画片场景设计与镜头运用》、《动画艺术概论》、《动画造型与设计艺术》、《原动画设计》、《逐格动画技法》等组成的系列教材，作者均为具有丰富创作、教学经验的专家、教授。他们经过全面的回顾与总结，提出了具有我国特点的教学模式。通过对这些教学内容的学习，学生可以从艺术理念、创作方法、新技术的运用，直至动画片的具体制作与完成，对动画有全面、完整、清晰的了解，从而掌握动画专业学科必需的基础知识。

基于动画专业学科实用性强的特点和对创作的特别要求，这套图文并茂的教材还提供了大量中外著名影片、导演的范例。它不仅介绍了动画经典影片的制作过程，而且重点讲解了传统与现代动画片在各个创作、制作环节上的变化、发展以及需要注意的问题。因此，它也是我们为所有动画专业的爱好者和从业者提供的极好的参考材料。

让我们为中国动画繁花似锦时代的到来而共同努力。

全国政协委员

中国人民大学艺术学院教授
博士生导师

徐庆平

前言

《动画概论》是动画专业院校必设的基础课程,涉及的领域涵盖绘画、设计、影视、戏剧、音乐等艺术门类,涉及的内容不仅包括动画艺术创作的理论和实践,还关系到社会文化和市场的需要。全书共分八个章节,具体内容包括动画的本质、动画的起源与发展、动画发展史、动画的创意与构思、动画的制作流程、动画的视听元素设计、动画的媒介与表现及动漫产业。

动画是一门集视觉与听觉于一体的综合性艺术,它是集绘画、电影、电视、摄影、音乐等诸多艺术门类于一体的艺术形式。动画的起源与发展伴随着技术的发明与媒介的变革,并形成了不同的风格流派与艺术特色。

动画创意是在影视语言的基础上,以创造性的元素、形式、手法来表现主题内涵,使作品具有生命力。动画创意需要突破常规,颠覆逻辑,它演绎的是一个创造性的思维过程,展现的是一种表现能力。

传统动画已经形成一套精密又严格的传统手绘动画工艺流程。如今,随着数字技术与网络技术的突飞猛进,计算机开始介入动画领域,使动画的工艺也发生了变化。现在要完成一部动画片的制作,生产过程就显得更加复杂,是一种艺术与高科技相结合的产物,因此需要有一套合理、科学的新的工艺流程来适应新的需要,以保证动画制作能顺利进行。

动画视听语言作为动画艺术的基础语言,来源于电影的表现语言。动画视听语言具有一定的语法规则和表达方式,本书的动画视听语言包含了场景设计、运动设计、角色设计、细节设计、摄像机运动、声音设计及色彩设计等诸多方面,这些视觉元素与听觉元素按照一定的规律有机地组接在一起,通过人们的视听感知进行表现,形成了动画艺术独特的表现形式。

媒介不仅是动画作品的载体,而且影响着动画作品的创作与表现。长期以来,动画艺术家的媒介实验是动画艺术得以不断创新和发展的契机。本书以媒介的发展为线索,以丰富的实例讲述了动画的不同类型与创作手法。其中包括以绘画媒介为基础的赛璐珞动画、铅笔动画、水墨动画、水彩动画及油彩动画等,以定格媒介为基础的沙绘动画、针板动画、黏土动画、剪纸动画、折纸动画、积木动画、木偶动画、真人动画等,以及以数字媒介为基础的计算机动画等。

近年来,随着科技的飞速发展,新媒体技术在人们生活的各个领域已经呈现出迅猛发展之势,从掌上互动媒体到车载移动媒体,从互联网媒体到户外宣传媒体等一系列有别于传统媒体的新的媒体形式如雨后春笋般涌入人们的生活,带来了新的生活方式和交流平台,也改变了动画创作与传播的方式,动画有了更为广泛的表现空间和更为多样的应用领域。

数字化潮流席卷了几乎所有的设计艺术门类,数字技术的可复制、可改动、可复原等特质为动画创作带来了更大的发展空间。新媒体作为数字化平台,它所拥有的交互、即时、海量共享、工具兼容等特性,拓展了动画的传播渠道,催生了动画新的形式,也带来了全球动漫产业的蓬勃发展。

动漫产业是对西方国家近百年发展起来的漫画、动画、游戏等产业整体概括性描述。从某种意义上说,动漫产业是指以“创意”为核心,以动画、漫画为表现形式,包含动漫图书、报刊、电影、电视、音像制品、基于数字化信息传播技术手段的动漫新品种及动漫产品的开发、生产、出版、播出、演出和销售,以及与动漫形象有关的服装、玩具、电子游戏等衍生产品的生产和经营的产业。因为有着广阔的发展前景,动漫产业被称为“新兴的朝阳产业”。中国动漫产业起步较晚,但发展迅猛。继首个国家动画游戏产业振兴基地落户上海之后,一批国家动漫产业基地、动画教育教学研究基地纷纷成立,传播媒介方面也相继推出了北京动画频道、上海炫动卡通卫视、湖南金鹰卡通卫视等一系列动画上星频道。随着计算机技术、网络技术及软件应用的发展和普及,动漫业已经走过了传统的全手工作业时期,并成为信息技术产业发展之后的又一新的经济增长点。

动漫产业的发展带来了动漫品牌建设的需求,它包括动漫音像制品、动漫作品的播出、动漫出版物和动漫形象的衍生产品等领域。动漫品牌建设的渠道和方式涉及动漫作品的策划、制作、发行、播映、授权和产品开发与销售环节等。市场需求决定着动漫产品的设计开发、播出和市场营销,最终将推动整个动漫产业链的发展。

动漫产业是一项集知识密集型、劳动密集型以及技术密集型特征于一体的复合型产业。动漫产业的繁荣需要大批精干的动画原创型人才,按照目前的市场需求和产业发展趋势,人才培养已成为动漫产业发展的关键所在。伴随着全国各地文化产业的兴起,各类动漫产业园区的开发与建设,大量人才涌入了动画领域。高素质的动画创作专门人才的培养不仅需要掌握一定的技术手段,更需要系统的理论知识与专业训练才能完成。

本书作为动画专业必修的基础理论课程,从易教与易学的实际目标出发,用丰富的范例对动画艺术进行了生动、直观的讲解,秉持深入浅出的理念,以清晰的架构全方位解析动画艺术,带领动画专业的初学者更好地认识动画、了解动画,从美学观念、技术形式、思想内涵等方面认识动画的本质,从媒介与技术的发展等方面了解与掌握数字时代动画创作的特征与方法,并将理论知识运用到艺术创作中。我们希望本书能给读者一把打开动画艺术之门的钥匙,为以后的专业课程的学习打下坚实的基础。

孙 为
2014年1月

关联课程教材推荐

书号	书名	作者	定价
978-7-300-07600-3	动画艺术概论	金辅堂	58.00 元
978-7-300-11013-4	原动画设计（第二版）	赵前 李钰	48.00 元
978-7-300-13526-7	逐格动画技法（第二版）	陈迈	58.00 元
978-7-300-13528-1	动画造型与设计艺术（第二版）	秦明亮	42.00 元
978-7-300-11078-3	动画片场景设计与镜头运用（第二版）	赵前 何嵘	64.00 元
978-7-300-16491-5	动画电影导演	李昭栋	39.80 元

配套教学资源支持

尊敬的老师：

衷心感谢您选择使用人大版教材！相关的配套教学资源，请到人文分社网站（www.crup.com.cn/rw）下载，或是随时与我们联系，我们将向您免费提供。

欢迎您随时反馈教材使用过程中的疑问、修订建议并提供您个人制作的课件。您的课件一经入选，我们将有偿使用。让我们与教材共成长！

联系人信息：

地址：北京海淀区中关村大街31号211室 龚洪训 收 邮编：100080

电子邮件：gonghx@crup.com.cn 电话：010-62515637 QQ：6130616

如有相关教材的选题计划，也欢迎您与我们联系，我们将竭诚为您服务！

选题联系人：翟江虹 电子邮件：zhaijh@crup.com.cn 电话：010-62515636

俯仰天地 心系人文

人文分社网址：www.crup.com.cn/rw

专业教师QQ群：259226416（人大新闻）

欢迎您登录分社网站浏览，了解图书信息，共享教学资源
期待您加入专业老师QQ群，开展学术讨论，交流教学心得

目 录

第1章 动画的本质 / 1

1.1 动画的概念 / 2

1.2 动画的艺术特征 / 2

1.3 动画在各领域的应用 / 9

[案例研究 1—1] 《徽州民居歙县纪惟康虚拟仿真项目》 / 13

[案例研究 1—2] 《微软眼里的未来世界》 / 15

[案例研究 1—3] 《天线宝宝》 / 26

第2章 动画的起源与发展 / 29

2.1 动画的起源 / 30

[案例研究 2—1] 动画艺术家、发明家埃米尔·雷诺 / 38

[案例研究 2—2] 《一张滑稽面孔的幽默姿态》 / 39

2.2 动画的发展 / 41

[案例研究 2—3] 动画大师温瑟·麦凯 / 42

[案例研究 2—4] 《白雪公主》 / 43

[案例研究 2—5] 动画大师沃特·迪士尼 / 46

第3章 动画发展史 / 52

3.1 中国动画发展史 / 53

[案例研究 3—1] 动画片《铁扇公主》 / 53

3.2 美国动画发展史 / 66

3.3 日本动画发展史 / 71

[案例研究 3—2] 日本动漫之父手冢治虫 / 73

[案例研究 3—3] 动画艺术大师宫崎骏 / 79

3.4 其他国家动画发展概况 / 83

第4章 动画的创意与构思 / 93

4.1 动画的创意方法与流程 / 94

[案例研究 4—1] 《我叫 MT》 / 111

[案例研究 4—2] 游戏《愤怒的小鸟》 / 113

4.2 动画的题材与类型 / 114

[案例研究 4—3] 《和巴什尔跳华尔兹》 / 116

[案例研究 4—4] 王水泊 / 117

4.3 动画的画面与风格 / 121

[案例研究 4—5] 《凯尔经的秘密》 / 123

4.4 动画的叙事结构 / 126

第5章 动画的制作流程 / 132

5.1 动画的工艺流程 / 133

5.2 前期制作 / 133

[案例研究 5—1] 动画影片《我的天娜》项目运行方案（节选） / 138

[案例研究 5—2] 动画片《大闹天宫》文学剧本（节选） / 148

5.3 中期制作 / 160

5.4 后期制作 / 168

5.5 营销与推广 / 171

[案例研究 5—3] 3D 动画剧《真人传奇》营销方案 / 178

[案例研究 5—4] 《喜羊羊与灰太狼》系列动画的整合营销模式 / 183

第6章 动画的视听元素设计 / 187

6.1 场景设计 / 188

6.2 角色设计 / 195

6.3 运动设计 / 203

[案例研究 6—1] 演员安迪·瑟金斯 / 206

6.4 画面设计 / 215

6.5 声音设计 / 226

6.6 色彩设计 / 232

[案例研究 6—2] 《僵尸新娘》 / 233

[案例研究 6—3] 《玛丽与马克斯》 / 235

[案例研究 6—4] 独立动画师亚当·艾略特 / 236

第7章 动画的媒介与表现 / 243

7.1 绘画媒介与平面动画 / 244

[案例研究 7—1] 《猫和老鼠》 / 244

[案例研究 7—2]	画家、动画导演弗烈德瑞克·贝克 / 246
[案例研究 7—3]	《植树的牧羊人》 / 247
[案例研究 7—4]	《公园里的男人》 / 249
[案例研究 7—5]	《牧笛》 / 250
[案例研究 7—6]	动画艺术家特伟 / 251
	动画艺术家钱家骏 / 252
[案例研究 7—7]	《夏之颂》 / 253
[案例研究 7—8]	《青涩之恋》 / 253
[案例研究 7—9]	《老人与海》 / 254
[案例研究 7—10]	动画艺术家亚历山大·佩特洛夫 / 256
7.2	定格动画 / 257
[案例研究 7—11]	沙画大师弗兰克·卡科 / 261
[案例研究 7—12]	《荒山之夜》 / 263
[案例研究 7—13]	动画家、电影制作人尼克·帕克 / 264
[案例研究 7—14]	剪纸动画艺术家洛特·雷妮格 / 269
[案例研究 7—15]	动画大师尤里·诺斯坦因 / 272
[案例研究 7—16]	《复印店》 / 274
[案例研究 7—17]	画家、雕刻家、木偶动画大师吉力·唐卡 / 276
[案例研究 7—18]	日本木偶动画大师川本喜八郎 / 279
7.3	数字媒介与计算机动画 / 281
[案例研究 7—19]	《闪电狗》 / 285
[案例研究 7—20]	《冰河世纪 4: 大陆漂移》 / 286
[案例研究 7—21]	蓝天工作室 / 287
[案例研究 7—22]	《丁丁历险记: 独角兽的秘密》 / 288
[案例研究 7—23]	导演、制片人和编剧乔治·卢卡斯 / 298
[案例研究 7—24]	西周洛邑祭祀遗址三维数字化保护 / 300
[案例研究 7—25]	北京 08 数字博物馆 / 301
7.4	综合媒介与实验动画 / 302
[案例研究 7—26]	实验动画大师 诺曼·麦克拉伦 / 307
[案例研究 7—27]	电影《迷墙》 / 310
[案例研究 7—28]	山水合璧——《黄公望与〈富春山居图〉》 新媒体艺术展 / 313
[案例研究 7—29]	CG 艺术家河口洋一郎 / 315

第8章 动漫产业 / 317

8.1 世界动漫产业概况 / 318

[案例研究 8—1] 奥飞动漫 / 325

[案例研究 8—2] 日本吉卜力动画工作室 / 333

[案例研究 8—3] 迪士尼——动画电影王国的“狮子王” / 339

[案例研究 8—4] 梦工厂——好莱坞动画电影的生力军 / 341

[案例研究 8—5] 克里斯·米勒——梦工厂动画电影导演 / 343

[案例研究 8—6] 皮克斯——引领动画技术的新飞跃 / 344

[案例研究 8—7] 安德鲁·斯坦顿——皮克斯动画电影的灵魂人物 / 348

8.2 中国动漫人才需求与培养 / 353

8.3 动漫品牌建设 / 356

[案例研究 8—8] “蓝猫”品牌 / 357

8.4 世界各大动画艺术节 / 358

后 记 / 366

第1章 动画的本质

本章学习重点

了解和掌握动画的概念、本质和艺术特征是学习动画的起点，动画是一种集绘画、电影、电视、摄影、音乐等众多艺术形式于一体的综合性艺术形式。

了解动画在建筑、产品展示、影视、游戏、教育等领域的应用以及动画与其他设计艺术的关系，进而了解动画的交叉性、跨学科性与综合性。



对于动画的本质和定义,不同时代、不同国家的学者有不同的理解和解释,它们在一定程度上反映了这些学者在特定的时间与空间内所持的观点和对该学科的认识水平。随着动画艺术的发展以及科学技术的进步,动画创作的新思维、动画制作的新工艺以及新兴的动画形式层出不穷,动画的外延逐渐扩大。然而动画的本质并没有改变,这就是逐张制作、逐格拍摄、逐格放映,给无生命之物赋予生命。

1.1 动画的概念

动画是一种综合性艺术形式,是工业社会人类寻求精神解脱的产物,它是集绘画、电影、电视、数字媒体技术、摄影、音乐、文学等众多艺术门类于一体的艺术表现形式。“动画”一词是由英文单词“animation”翻译而来。“animation”一词源自于拉丁文字根“anima”,意为“灵魂”;动词“animate”是“赋予生命的”,引申为“使某物活起来”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般地活动。

在三维动画出现以前,对动画技术比较规范的定义是:采用逐帧拍摄对象并连续播放而形成运动的影像的技术。不论拍摄对象是什么,只要它的拍摄方式采用的是逐格方式,观看时连续播放形成了活动影像,它就是动画。广义而言,把一些原先不活动的东西,经过影片的制作与放映,变成活动的影像,即为动画。“动画”的中文说法应该是源自日本。第二次世界大战前后,日本称以线条描绘的漫画作品为“动画”。动画是指把人、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,以造成连续变化的视觉印象。绘画作为动画创作、制作和生产的最基本的特征,每一个形象、每一个动作、每一个情节、每一个动画镜头无不是一笔笔、一幅幅画出来的,绘画是形成动画的重要手段。“动画是画出来的电影”——这是对动画艺术最形象的描述,指出了动画作为一门综合艺术在内容和形式、主体和载体上的最重要的特征,它必然包含着电影艺术所具有的一切要素,通过绘画的技巧体现内容,保证电影的完成。绘画水准的高低会直接影响一部动画作品的成败;同时绘画对确定影片的风格定位起着主导作用。

动画的萌芽早于电影,这是因为人类很早以来就想把他们在自然界和生活中看到的活动保留在图画里,然后通过原始动画原理进行展示。然而动画又与电影艺术具有千丝万缕的联系,在视听语言方面它具有电影的属性,同时又具有独特的自我属性。动画的基本原理与电影、电视一样,都是视觉原理。传统动画的成像制作要依赖于人眼的“视觉暂留”原理,即人的眼睛看到一帧画面或一个物体后,画或物的印象会在人的视网膜上停留 1/24 秒的时间。这种“视觉暂留”的生理现象被心理学称为“后像”。利用这一原理,在影像还没消失之前就播放下一帧画面,并一直连续不断地播放下去,静止的画面就会运动起来。

1.2 动画的艺术特征

作为一种艺术与技术相结合的视听艺术形式,动画创作融合了造型、声音、摄影等方面的

艺术创造与计算机图形技术等方面的技术工作。创作方法和播出载体的特殊性决定了它与其他艺术形态截然不同的艺术特征。

1.2.1 综合性

作为一种时间维度上的视听艺术，动画吸收了音乐、美术、戏剧、雕塑、建筑、摄影、影视等诸多艺术的表现元素，通过相互吸收和相互融合，创造出不同于其他艺术形式、符合自身特点的独特艺术风格。

动画吸取了多种艺术形式而形成综合性的审美特性。就其实质来说，乃是时间艺术和空间艺术的有机融合。正因为如此，作为时间艺术与空间艺术相结合的新型艺术，它克服了传统的纯时间艺术难以充分表现空间和传统的纯空间艺术难以表现时间的局限与不足，既可以充分表现时间又可以充分表现空间，因而具有巨大的表现潜力和艺术可能性。而作为一种视听相结合的艺术形式，它克服了其他纯视觉艺术难以满足人们对听觉形象的审美需求和纯听觉艺术难以满足人们对视觉形象的审美需求的局限，而且融合了创造性的非现实表演，成为一门独特的艺术形式。

1.2.2 虚拟性

动画是一门幻想的艺术，与再现性的摄影相比，动画可以运用夸张、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。它可以把现实中不可能看到的幻象转为现实，可以创造出真实生活中不可能出现的角色，再造一种迥异于现实的艺术生活，也更容易直观地表达和抒发人们的感情。动画的虚拟性体现在作品中所呈现的一切都可以是完全的虚拟设计，虚拟的剧情、虚拟的角色、虚拟的时空、虚拟的声音和虚拟的运动等。

一、虚拟的剧情

动画题材的选择更多的时候是在神话、童话或者传说的基础上建立起来的，具有幻想的色彩（如图1—2.1）。一些反映生活原貌的故事题材也包含着更多的想象、夸张的成分，或是更多理想的、浪漫的表现，或是超凡脱俗、豪气冲天的精神，或是引人入胜、梦幻神奇的视觉奇观。

二、虚拟的角色

在动画创作中，动画角色从来就不曾在人们的生活中存在过，它仅仅是艺术家创造的产物。不管是纸面的单线平涂动画（二维动画）、立体的材料动画还是电脑图形技术的三维动画等，都是由艺术家塑造出来的。不管是模仿现实中的人或动物，还是纯粹由艺术家创作出来的幻想中的角色，动画角色都具有虚拟的身份和形象、性格特征，还常常是某种精神内涵的寄托和载体。例如，三维动画《功夫熊猫》中的熊猫造型设计，它来源于熊猫的原型，但夸大了熊猫的自然比例，直立着行走，具有各种人性化特征，也



图1—2.1 美国动画片《长发公主》海报

像人类一样智勇双全（如图 1—2.2）。



图 1—2.2 美国动画片《功夫熊猫》中的熊猫大侠

三、虚拟的时空

动画时空的创作意识是来自纪实电影的经验，它的特点是虚拟性，也是浓缩性。动画艺术不仅能够真实地再现现实时空，而且能够创造出艺术家想象中的视觉奇观。在动画作品中，小到《虫虫危机》中的放大的微观世界，大到《阿凡达》中的虚拟的外星世界，虚拟的时空可以千变万化，无所不能。如美国动画电影《僵尸新娘》展现了生活在真实世界的维克特误入地狱与死去的艾米丽发生种种匪夷所思的故事，这样的时空变化仅仅出现在动画的世界里（如图 1—2.3）。

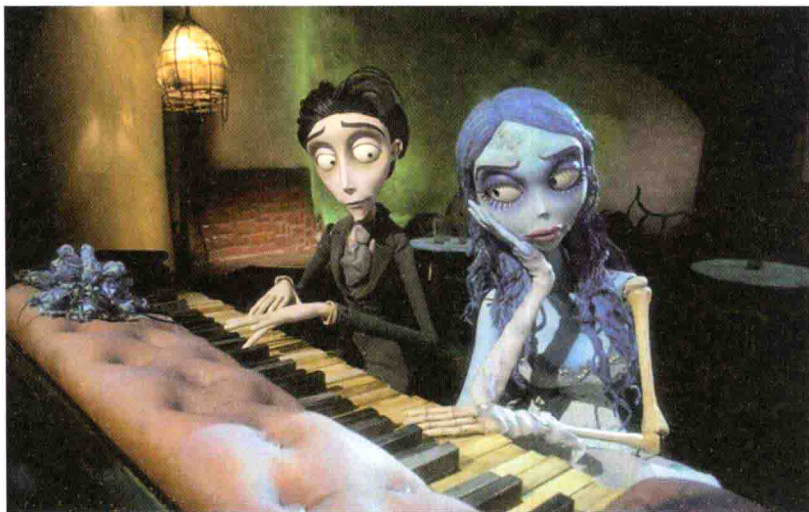


图 1—2.3 美国动画片《僵尸新娘》剧照

四、虚拟的声音

动画作品中的声音可以为虚拟的卡通角色注入生命力和活力，使观众认同它的存在。动画片中的声音分为音乐、音效与对白三种类型，这三种声音的互相配合赋予了动画片无限的活力。

在动画片的世界中，无论是客观世界存在的人或动物、植物，还是主观创造出来的物体，都具有语言的功能。语言是塑造人物形象、刻画人物心理、表现人物心理状态和情绪的重要手段。如在动画片《小马王》中音乐直接代替了角色的独白。斯普理特在再次被抓送往修筑铁路的旅途中的音乐表现了斯普理特此时的心情，这是非常主观的借喻（如图 1—2.4）。



图 1—2.4 美国动画片《小马王》海报

而语言的音调、节奏、音色具有丰富的表现力，即使如捷克动画片《鼹鼠的故事》中小鼹鼠的“yī yā o a”的语气词也增添了无限的意趣。

动画片中的音乐和音效也是影片必不可少的组成部分，一如走路、打斗等动作的声音，风、雷、雨、电等自然界的音响，汽车、电话等生活中的音响，都可以通过后期配音进行模拟。声音与画面的配合可以增强真实感，声画对立或夸张变形还可以产生意想不到的喜剧效果。

五、虚拟的运动

动画作品中的运动包括角色、场景的运动和摄像机的运动，动画中的运动总是存在于虚拟的环境中由特定的角色实施的非真实运动。对于角色而言，艺术家可以通过夸张的手法来展现角色的个性特征，如美国迪士尼公司的动画角色常常具有夸张的表情和滑稽的动作（如图 1—2.5）。

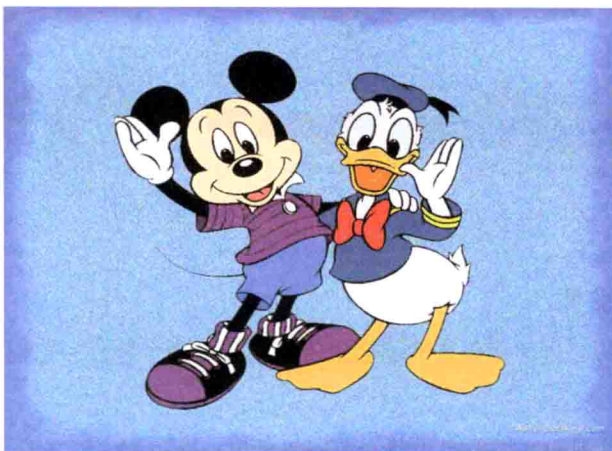


图 1—2.5 《米老鼠和唐老鸭》剧照