

影
视

动
画

创
作
研
究

■ RESEARCH

■ ON THE

■ CREATION OF

■ FILM AND

■ TELEVISION

■ ANIMATION

王睿 王茜濡 著

新 华 出 版 社

动画

影视

创作研究



王睿 王茜濡 著

新 华 出 版 社

图书在版编目 (CIP) 数据

影视动画创作研究 / 王睿, 王茜濡著. —北京: 新华出版社, 2019.1

ISBN 978-7-5166-4498-0

I. ①影… II. ①王…②王… III. ①动画片—创作—研究 IV. ①J954

中国版本图书馆CIP数据核字 (2019) 第028915号

影视动画创作研究

主 编: 王 睿 王茜濡

责任编辑: 张永杰

封面设计: 李尘工作室

出版发行: 新华出版社

地 址: 北京市石景山区京原路 8 号 邮 编: 100040

网 址: <http://www.xinhupub.com>

经 销: 新华书店

购书热线: 010-63077122

中国新闻书店购书热线: 010-63072012

照 排: 李尘工作室

印 刷: 北京九州迅驰传媒文化有限公司

成品尺寸: 145mm × 210mm

印 张: 6.75

字 数: 120千字

版 次: 2019年1月第一版

印 次: 2019年1月第一次印刷

书 号: ISBN 978-7-5166-4498-0

定 价: 35.00元

版权所有, 侵权必究。如有质量问题, 请与出版社联系调换: 010—63077101

-
- (1) 重庆市高等学校“十三五”市级重点学科项目
 - (2) 2015 年国家社科基金西部项目《影视美学与新媒体传播双重视域下的微电影理论研究》，项目编号：（15XZX024）
 - (3) 重庆市研究生教育教学改革研究项目：专业硕士“模块化”课程体系研究及其在艺术硕士中的实践，项目编号：（yjg172003）
 - (4) 重庆邮电大学博士科研启动基金项目《审美视域下的中国动画创作现状与发展方向研究》，项目编号：（K2017-76）
 - (5) 2018 年重庆邮电大学教学体系内涵建设校级教育教学改革项目《生态教育背景下“太极模式”在动画课堂教学中的应用实践研究》，项目编号：（XJG18231）
-

前 言

动画创作是创作者运用动画技术表达情感和实现梦想的艺术完成过程。对影视动画创作理论知识的了解和掌握以及对动画创作技能的学习和应用是实现高质量动画创作的源泉和动力。本书每一个章节的内容都由浅入深地讲述，范围涵盖影视动画理论研究和个案分析。目前，能够全面地描写影视动画创作的书籍较为匮乏，本书不仅为动画创作爱好者提供了更加完备的动画创作蓝本，也为本科动画教育学习以及动画制作提供了新的思路。

《影视动画创作研究》开篇介绍了影视动画的基本概念以及构成动画的四大艺术特征。第一章对影视动画进行了初步介绍。第二章主要讲述了动画的起源与发展简史，并详细梳理了中、美、日等国的动画发展历程，使读者在动画发展历史中追寻和分析不同国家动画起源的特点、区别和联系。第三章介绍了动画制作的基本知识。从宏观视角讲述了动画的相关理论，是动画创作的基础和前提。该章主要包括两部分内容：一是动画制作流程，二是动画制作工具。在动画制作流程中又分别讲述了动画的前期准备、中期制作和后期合成。在动画制作工具中，以举例说明的方式分别讲述了制作动画的相关工具和相关软件，是影视动画创

作的工作指南，也为初步学习动画创作的学者指明了方向。

运动规律是影视动画创作的重点和难点。自然界中的万事万物都存在运动规律，只有掌握了运动规律的相关理论知识以及进行动画运动规律设置的方法和技巧，才能绘制出合理、流畅和生动的角色。第四章分别通过曲线运动、压缩与拉伸、预备动作、重叠动作、夸张与变形、重量感的表现、面部表情的魅力、走跑跳的肢体动作、动物的基本运动规律、自然现象的运动规律等，并用具体说明、图例展示的方式清晰全面地讲述了动画运动规律的具体内容。

动画的剧本设计、分镜头设计、角色设计以及场景设计这四个章节，先从概念入手，接着进行具体的方法讲述，恰似影视动画创作的详细说明书，又是很好的动画创作指导蓝本。

本书最后分析了影视动画作品经典案例，分别将《西游记之大圣归来》《神偷奶爸》《千与千寻》中的人物塑造以及内涵进行了讲解和分析，使读者将理论内容领会于心。

如今，国内对动画创作的研究大多从技术层面展开。本书对影视动画创作理论有系统而深入的理解，并结合动画创作实践经验进行了归纳、分析和总结。当然，本书仍有不足和纰漏之处，真诚希望广大专家、学者以及同行批评指正。

目 录

CONTENTS

▶ 第一章 影视动画基本概念

第一节 什么是影视动画 … 2

第二节 动画的艺术特征 … 3

▶ 第二章 动画的起源与发展简史

第一节 动画的起源
——人类对“动”的追求 … 8

第二节 电影的发展 … 12

第三节 动画的发展简史 … 15

▶ 第三章 动画制作的基本知识

第一节 动画的制作流程 … 44

第二节 动画的制作工具 … 49

▶ 第四章 动画的剧本设计

第一节 动画剧本创作的基本认知 … 54

第二节 动画剧本创作的基本方法 … 60

▶ 第五章 动画的分镜头设计

- 第一节 分镜头脚本的基本概念 … 68
- 第二节 如何设计分镜头 … 76
- 第三节 分镜头脚本的格式以及绘制方式 … 92
- 总 结 … 97

▶ 第六章 动画的角色设计

- 第一节 动画角色塑造影响因素 … 100
- 第二节 动画角色塑造主要特点 … 107
- 第三节 动画角色设计原则 … 108
- 第四节 角色塑造手法 … 110

▶ 第七章 动画场景设计

- 第一节 影视动画场景设计的概念及任务 … 120
- 第二节 场景在动画影片中的功能 … 120
- 第三节 场景的特征 … 124
- 第四节 动画场景设计的构思方法 … 128
- 第五节 动画场景的空间构成 … 131
- 第六节 场景空间在动画影片中的作用 … 137

▶ 第八章 动画运动规律

- 第一节 曲线运动 … 142
- 第二节 压缩与拉伸 … 146
- 第三节 预备动作 … 148
- 第四节 重叠动作 … 149
- 第五节 夸张与变形 … 151
- 第六节 重量感的表现 … 153
- 第七节 面部表情的魅力 … 156
- 第八节 走、跑、跳 … 159
- 第九节 动物的基本运动规律 … 165
- 第十节 自然现象的运动规律 … 175

▶ 第九章 影视动画作品案例分析

- 第一节 《西游记之大圣归来》 … 182
- 第二节 《神偷奶爸》 … 188
- 第三节 《千与千寻》 … 194

▶ 后 记 / 202

影视动画基本概念

第一章

导论：动画就是将那些本体不会动的图画、木偶等等，每次逐渐变化其形态拍摄一格（有时是多格），这样反复地拍摄使之看上去能动的一种影视的总称。本章节主要讲述了影视动画的定义，以及动画的四个艺术特征，希望大家深刻了解影视动画的定义之后对其艺术特征有一个基本的认识。

第一节 什么是影视动画

动画的英文名称为“animation”，动画一词就是由此引出。动画的英文动词“animate”最早源自拉丁文“anima”，意思为赋予生命，也有灵魂的含义。其广义为“采用真人之外的方法造成动作，使用各种技术所制作出的活动影像”，也就是通过一定速度连续播放一系列的画，在人的视觉上产生的连续动态影像。^①它以绘画或其他艺术形式作为造型的主要手法，通过角色和环境的融合，打造出动态的影像效果（见图1-1-1）。^②



图 1-1-1^③

影视动画，也叫做动画电影。《日本大百科全书》对“影视动画”一词的阐述是：动画就是将那些本体不会动的图画、木偶等等，每次逐渐变化其形态拍摄一格（有时是多格），这样反复地拍摄使之看上去能

- ① 陈婷. 浅析动画角色的造型设计 [J]. 文艺生活·文艺理论. 2016, 4.
- ② 裴昊. 浅议动漫角色造型设计 [J]. 城市建设理论研究 (电子版). 2011, 29.
- ③ 百度图片. 西游记之大圣归来 [EB/OL]. <https://image.baidu.com>.

动的一种影视的总称。^①

动画是一门艺术，它可以主动地表现时间和空间的联系，并且具有很强的可创造性和可编辑性。

第二节 动画的艺术特征

（一）造型性

造型性是动画的根本特征之一。动画中所有的形象都是人为塑造的，无论是角色还是背景，无论是平面还是立体，其运用的艺术手段都是造型艺术手段，通过添加夸张的造型及变形，添加寓意及象征的艺术手法，使得动画形象的造型更加突出。动画的视觉结构是以美术造型元素为主的视觉结构，在进行动画造型设计的时候，角色和背景的造型设计都不能脱离美术造型元素的范畴（见图 1-2-1）。

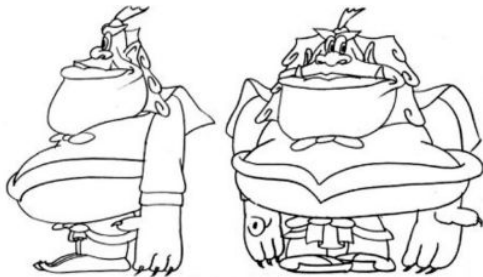


图 1-2-1^②

① 百度网. 动漫 - 问财财经百科 [EB/OL]. <http://search.10jqka.com.cn>.

② 百度图片. 动画造型性 [EB/OL]. <https://image.baidu.com>.

（二）技术性

技术性是动画的重要特征之一。动画中的造型，就其本质而言，其实是静止的艺术造型，但当静止的艺术造型通过动态技术投射在屏幕中动起来时，艺术造型就成为了动画。技术使其产生质变。所以，动画离不开技术的支撑，它是一种运用现代科学技术活动起来的造型艺术（见图 1-2-2）。^①

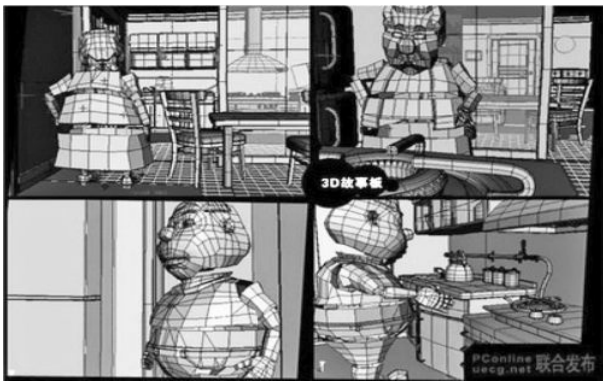


图 1-2-2^②

（三）综合性

动画的创作和制作，不仅涉及文学、艺术学、美术学等文科类学科，也涉及到计算机、摄影等技术类学科，由此可见，动画是一种综合性学科，它有着文理知识的广泛涵盖，也存在独特的技艺形式，它的产生和发展，离不开各种类别的学科，是艺术与技术的结合。

① 刘娟.论三维影视动画艺术的审美特征[J]大舞台.2010,12.

② 百度图片.动画技术性[EB/OL].<https://image.baidu.com>.

(四) 时尚性

在如今的社会生活中不难发现，动画时常出现在各种时尚娱乐场所中。电影、电视两大媒体的产生和发展，也使得动画越来越能够通过时尚性这个特征，获得广大人民尤其是青少年的喜爱（见图 1-2-3）。



图 1-2-3 时尚性海报^①

^① 百度图片. 动画时尚性 [EB/OL]. <https://image.baidu.com>.

动画的起源与发展简史

第二章

导论：动画起源于人类对“动”的追求。本章节主要讲述了动画的起源与发展，并详细举例说明了中、美、日三国动画的发展简史。

第一节 动画的起源——人类对“动”的追求

两万五千年前，石器时代的开始，是动画起源的标志。奔跑的野猪是人类试图追求“动”的最早证据，它在西班牙北部阿尔塔米拉洞穴的壁画中，画中的尾巴和腿重复绘画了几次，看起来像是在奔跑（见图 6-2-1）；距今五千年的中国青海发现的马家窑文物上有一人跳舞的连续绘画，被称为“舞蹈纹盆”（见图 6-2-2）；两千多年前埃及的壁画中画着两个摔跤的人的连续动作，这类似于我们今天的连环漫画（见图 6-2-3）；在出土的古希腊时期的文物里，也发现了烧制着连续动作绘画图案的陶瓶（见图 6-2-4）。



图 6-2-1 奔跑的野猪^①



图 6-2-2 马家窑文化^②



图 6-2-3 法老时代的埃及神庙^③



图 6-2-4 希腊的陶瓶^④

① 百度图片·阿尔塔米拉洞穴壁画 [EB/OL]. <https://image.baidu.com>.

② 百度图片·马家窑文物 [EB/OL]. <https://image.baidu.com>.

③ 百度图片·埃及壁画 [EB/OL]. <https://image.baidu.com>.

④ 百度图片·古希腊陶瓶 [EB/OL]. <https://image.baidu.com>.