

DONGHUA SHEJI YUANLI
YU JICHU JIAOCHENG

动画设计原理 与基础教程

刘 婧 张鹏军 庄 鹏 / 主编

国家一级出版社



中国纺织出版社

全国百佳图书出版单位

动画设计原理与基础教程

刘婧 张鹏军 庄鹏 主编



国家一级出版社  中国纺织出版社 全国百佳图书出版单位

图书在版编目 (CIP) 数据

动画设计原理与基础教程 / 刘婧, 张鹏军, 庄鹏主

编. --北京: 中国纺织出版社, 2018. 11

ISBN 978-7-5180-5616-3

I. ①动… II. ①刘… ②张… ③庄… III. ①动画—
设计—教材 IV. ①J218. 7

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2018) 第 263598 号

策划编辑: 樊雅莉 责任校对: 寇晨晨 责任印刷: 王艳丽

中国纺织出版社出版发行

地址: 北京市朝阳区百子湾东里 A407 号楼 邮政编码: 100124

销售电话: 010—67004422 传真: 010—87155801

<http://www.c-textilep.com>

E-mail: faxing@c-textilep.com

中国纺织出版社天猫旗舰店

官方微博 <http://weibo.com/2119887771>

北京玺诚印务有限公司印刷 各地新华书店经销

2018 年 11 月第 1 版第 1 次印刷

开本: 787×1092 1/16 印张: 21.25

字数: 390 千字 定价: 88.00 元

凡购本书, 如有倒页、脱页、缺页, 由本社图书营销中心调换

前 言

动画是一门独特的综合性艺术，它赋予静止的图片以新的生命。它以剧本为线索、以分镜为指导、以形象为主体、以动画加工为基础。一部完整的动画片从创意到制作完成是一个既复杂又具有创造性的工作，同时也是艺术与现代工艺技术综合活动的过程。当前，动画正以强劲的势头渗透到当代人的生活之中。从文化艺术到娱乐休闲，从科普教育到商业运营，从书籍、屏幕一直衍生到人们日常生活的方方面面，动画不仅丰富了人们的视觉体验，更在很大程度上拓宽了人们的审美视域，影响着人们的价值判断和审美心理。

随着科技的飞速发展，特别是计算机图形及数字技术日新月异的进步，图形图像以其生动、形象和高效的信息传播功能，越来越受到人们的欢迎和喜爱并广泛见于各种媒介。当代文化的视觉化，使人类逐步进入了“读图时代”。“动画”作为一种极具幻想的活动图形技术与艺术，在当今的电视、网络等主流媒体中，不仅越来越为人们所熟悉和喜爱，动漫产业与人民生活更是日趋紧密不可或缺。无论是往日曾伴随着我们度过充满幻想童年的动画片，还是如今融入我们生活每个角落的动画衍生产品，都与我们的生活难解难分。

本书的编写以介绍动画基础理论知识为主，详细讲述了动画的定义、动画的起源、动画的创作、动画的审美以及动画制作中的美术、镜头、音效设计，同时探究了动画的制片管理、动画的文化重构以及动画的创作思维。涵盖的内容广泛，挖掘的意义深刻。

本书由第一主编刘婧（四川文化艺术学院传媒学院）编写第一章和第二章，共计10万字符；第二主编张鹏军（西京学院）编写第三章，共计8万字符；第三主编庄鹏（齐鲁工业大学艺术学院）编写第四章至第五章第一节，共计8万字符。

本书在编写过程中，尽管参考了大量的相关文献资料，但瑕疵在所难免，希望广大读者与动画学习者在使用过程中，不吝赐教。

刘婧 张鹏军 庄鹏

2018年11月

目 录

第一章 动画综述	1
第一节 动画与动画片	2
一、什么是动画	2
二、动画概念的界定	3
三、对动画内涵的认识	4
四、动画的特性	4
第二节 动画的基本分类	12
一、按制作工艺划分	12
二、按传播媒介划分	27
第三节 动画的基本原理	33
一、静止的图画是怎么动起来的	33
二、动画原理的运用	36
三、动画技术的演变	38
第二章 动画的起源与嬗变	42
第一节 动画本源追踪	42
一、动画的产生	42
二、逐格拍摄技术和勃莱克顿	43
三、动画电影的发明者科尔	45
四、动画之父雷诺	46
第二节 动画产业发展	51
一、动画技术的创新使产业化成为可能	52
二、分工的细化让动画产量的提高变为现实	52
三、新设备的发明让动画产业有了市场	53

四、早期动画衍生产品	54
五、影视动画产业的发展	55
六、电视动画产业的发展	57
第三节 中外动画发展概况	58
一、欧洲动画发展概况	58
二、美洲动画发展概况	73
三、亚洲动画发展概况	78
四、澳大利亚动画发展概况	103
第三章 动画制作	105
第一节 动画的制作过程	105
一、运动的基本概念	105
二、人物的运动规律	117
三、动物的运动规律	124
四、自然现象的运动	129
第二节 动画色彩应用	134
一、色彩的概述	134
二、色彩的设计与表现	136
三、色彩的独立性	144
四、动画中的“色彩叙事”	149
五、不同地域的动画色彩表现	161
第三节 构图过程	165
一、动画构图概述	165
二、构图在整个动画流程中的重要地位	168
第四章 动画创作与制作流程	176
第一节 动画创作	176
一、动画的创意与思维	176
二、动画剧情创作和视听语言	183
第二节 动画制作流程	189
一、动画制作的过程	190
二、动画片制作中的后期编辑	193
第五章 动画审美与创作风格	195
第一节 动画审美观	195

一、动画片的审美本质	195
二、动画片的审美特性	222
三、后工业背景下的动画审美驱动	257
第二节 中外动画审美与创作风格	272
一、中外动画题材和意蕴比较	272
二、中外动画表现形式比较	281
三、中外动画表现手法比较	285
四、中国动画对美日动画的借鉴	293
第六章 动画剧作	299
第一节 动画剧作的基本问题	299
一、动画剧本的基本概念	299
二、动画编剧的基本特征	300
三、影视动画故事类型	301
第二节 动画剧本的创作方法	306
一、动画剧本创作的基本问题	306
二、动画剧本的创作结构设计	314
第三节 动画剧本的文学改编	321
一、剧本改编的基本问题	321
二、剧本改编的基本方式	322
三、剧本改编的基本技巧	324
参考文献	326

第一章 动画综述

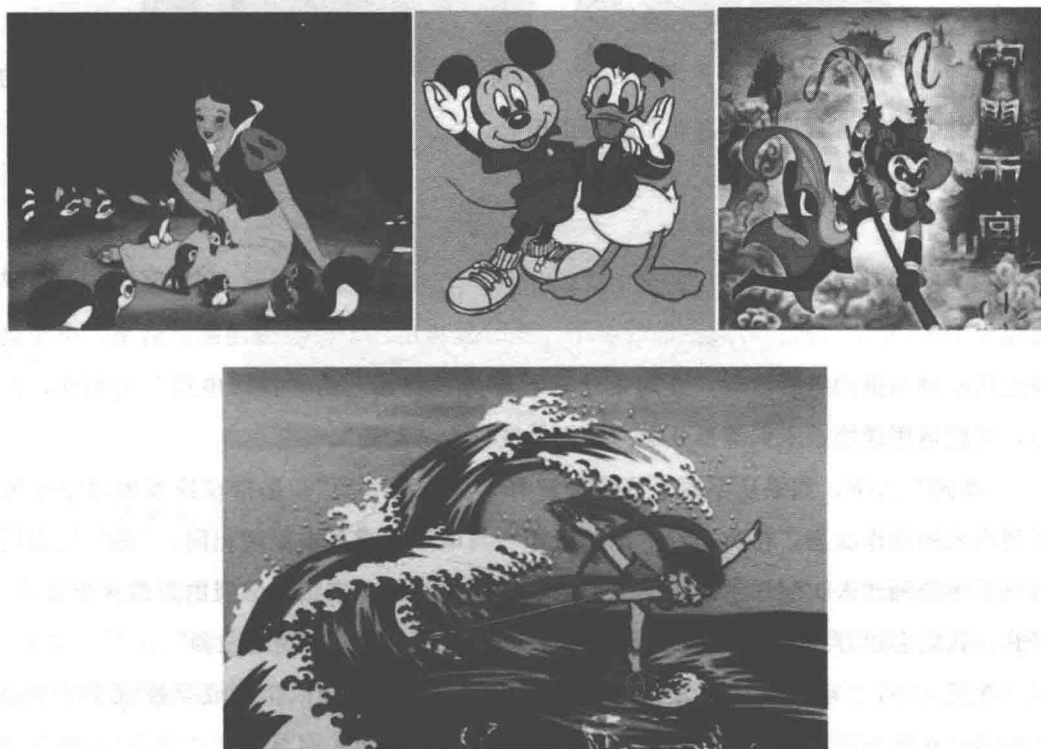


图 1-1 早期经典动画

随着科学技术的飞速发展，特别是计算机图形及数字技术日新月异的进步，图形图像以其生动、形象和高效的信息传播功能，越来越受到人们的欢迎和喜爱并广泛见于多种媒介。当代文化的视觉化，使人类逐步进入了“读图时代”。“动画”作为一种极具幻想的活动图形技术与艺术，不仅由于儿时曾经观看过的《白雪公主》《米老鼠与唐老鸭》，或是《大闹天宫》《哪吒闹海》（图 1-1）等影片而早已为人们所熟悉，而且那些活泼可爱、神通广大和栩栩如生的形象，也给我们留下了极为深刻的印象，只要提起就会自然地浮现于眼前。如今，动画片中的形象，随着各种广告、商品进入了社

会的各个角落，动画的衍生产品，更是融入每个家庭，就在我们的身边。动画与人们的社会生活难解难分，已形成一种行业，并进而成为现今最具前景的热门行业。动画作为特殊的表现手段和艺术形式，在当今的电视、网络等主流媒体中得到了越来越广泛的运用，也已不可或缺。尽管人们对它如此熟悉，倘若问起究竟什么是“动画”？这一看似简单的问题，由于动画诞生以来百余年里的迅速发展，其实不仅大多数人难以说清楚，甚至现今动画业界也仍在讨论之中，这是因为其灵活性、开放性和包容性越来越深广，实在难以给出简单的定义。

第一节 动画与动画片

动画是一种现代科技和艺术相结合、涵盖面极为广泛的综合性学科。对于动画的认识，就名词而言，涉及与其相关的以下概念。

一、什么是动画

为了便于对动画的理解，在这里我们先从“动画”的词义说起。“动画”一词最早出现于1917年第二次世界大战前的日本，当时是指用线条描绘的漫画。后来，由于美国运用绘画拍摄的电影出现，开始了这种被称为“动画”的“特殊电影”的制作。此后，又把运用线绘、木偶等形式制作的影片统称为“动画”。

“动画”二字，如果从字面上分开来解释，其中的“动”，是指在连续的时空中所呈现出来的动作状态，作为一种“活动影像”与电影电视基本原理相同；“画”则表明的是运用绘画或人工制作手法表现的形象，把它与一般“实拍”影视的影像区别开来。因此，我们会很容易地把“动画”的概念，理解为是一种“活动的图画”。

在英文中，“动画”一词为 animation，原意是指赋图画以生命或是被赋予了生命的图画。从这个层面上也可以说，由于让图画“活动”起来而具有了“生命”，就是动画。这种情况，我们通过以下试验即可看到：在一本书下角的同一方位，画上不同的简单图形，然后用拇指快速逐页翻动，这些原本静止的图形就动了起来。当然，这里所看到的“动画”只是一种现象，是对动画概念从表象所得到的浅层次的初步认识。

动画的意义，其实不仅在于使原本静止的绘画能够活动起来，给无生命的图画以生命，而且还包括能够让任何有生命或无生命的物体，甚至看不见的物质，人为地变成有意识的形象并且活动起来。“动画”的真正含义，除了包括由技术和艺术元素所构成的整个系统外，还涉及它给人们带来的精神和物质感受，而这些远远不是它的字面所能涵盖的。随着动画技术的进步，动画的形式越来越多样，实际上早已不单是指活

动的图画，它还包括了几乎所有能够活动起来的剪纸、木偶、陶土以及计算机图像等一切平面或立体的美术造型，甚至实物影像或是虚拟的幻象（图 1-2）。由于人们对动画认识的深化和观念的更新，动画概念也不断地发生着变化。在当今动态图像日益丰富的情况下，有必要对动画究竟是什么做进一步的了解和认识。

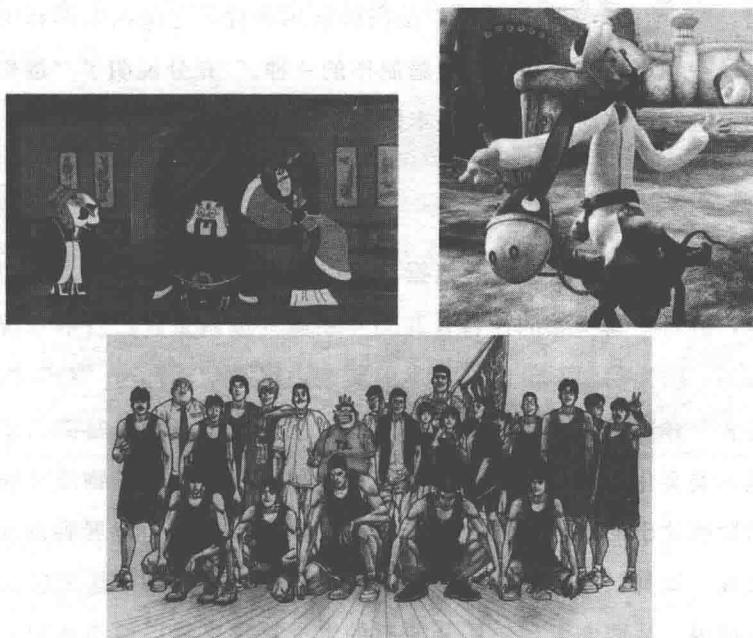


图 1-2 平面动画与立体动画

二、动画概念的界定

我们从前面用拇指翻动书本下角，使原本静止的图形动了起来的例子中可知，动画现象的呈现，是由于许多有变化的图形，通过快速逐页展示的结果。现代传统动画影片的拍摄与放映，正是把人为绘制的、逐幅表现形体运动过程的静止图画，运用逐格拍摄和记录的方法，再以一定的速度频率，连续地在屏幕上呈现而使其活动起来的。

运用逐幅表现运动过程的静止图画或人工制作形体的动作，通过“逐格拍摄”的手法，对其表现的运动进行人为操控的记录方法，是动画影像的基本特征，也是动画影像与以连续拍摄方式如实记录现实运动的其他活动影像的根本区别所在。因此，动画的概念从广义上来说，只要不是用连续实拍的方法得到的活动影像均属于动画的范畴；从技术角度来说，是使用逐格拍摄，进而连续播放的画面；从本质上说，动画是影视门类之一，与“电影”同源，具备一般影视所具有的基本视听特征。

对于动画的界定，百年来的动画历史，一直把是否采用逐格制作和记录运动的方式作为标准，所以即便是拍摄真人和实物，只要是逐格摄制的作品，也属于动画；相

反,运用连续适时实拍的非真人木偶剧,则被排除在动画之外。由此可见,尽管“动画影像”与一般连续“实拍”的影像,都是通过屏幕呈现出动感的基本原理相同,在本质上都属于影视视听艺术的同一门类,但从技术角度来说,逐格拍摄与连续拍摄却是两者的根本区别。正因为如此,在中国动画学会章程的第一章总则中,第一条就特别明确地指出:“‘动画’(animation)是国际通用名称,它包括电影和电视中的动画片、木偶片以及一切逐格拍摄和三维电脑制作的片种。”充分说明了“逐格摄制”是动画制作技术的关键,也是动画定义的根本依据。

三、对动画内涵的认识

以“逐格摄制”作为动画定义的依据,可以使我们从技术层面,对动画的概念进行明确的界定,但对动画概念的诠释,在当今动画内涵越来越广泛的情况下,这种认识是远远不够的。因为动画不仅仅是技术的实现,更是“动”与“画”构建起来的艺术创造,与电影一样经过百余年的探索和发展,已形成了极为丰富的艺术流派。当今的动画不仅是人类文化精神的反映,而且作为一种现代产业又是物质文明的体现。如今的动画已由影视片出品延伸到书刊画册、音像制品等,进而发展到以动画人物、形象为依托的文具、玩具、服装、工艺品摆件等其他衍生的产品,甚至扩大到与此相关的公园、游乐园等,从而大大超越了其原有的含义,越来越广地渗透到人们的生活之中,并过渡到商业化阶段。“动画”定义的界限,也越来越模糊,它的表现形式极为自由,充满着个性与创意。无论在报刊电视大众媒体、文化娱乐日常生活,还是科技教育各个领域,都有它所涉及的对象,都有它的踪影,成为使用率最高、最大众、最普及和最通俗的综合性技术与艺术形式。

动画的内涵极其丰富,并随着科技的进步与社会需求不断地扩展,要对动画的概念予以全面的认识和深入的理解,还需要从它的源头说起,知道它的过去,了解它的现在,进而预知它的未来。

四、动画的特性

(一) 动画的本体特性

世界动画历史学家把“动画”的诞生时间定为1892年,原因是1892年10月28日,“动画”之母爱米尔·雷诺先生首次在Grevin博物馆向观众放映他四年前的实验成果Optical theatre(光学影戏)。在此之前的各种活动幻影只不过是具有动画的性质,但真正符合“动画”这一称谓的合理定义恐怕要追溯到“动画”这一概念的本意与所指。有必要澄清的一个事实是,“动画”这一专业名称包含技术与艺术两个因素,可以

说没有技术的发明就不会有动画艺术这一形式；没有造型艺术的元素，动画与实拍电影也就没有根本性的区分了。雷诺之所以被称为动画之母是因为他同时孕育了这两个基因：他发明了“光学影戏”的装置，同时坚持用绘画手法制作影像。

动画的起源与发展始终与技术的开发与突破结伴而行，每一次技术的革新都给艺术创作以新的发展空间。机械工业时代完善了动画的各种功能，而电子信息时代则拓展了动画表现的领域。

1. 技术特性

动画技术是将造型艺术形象符号进行运动过程和形态的分解，之后再行创造性地还原。即画出一系列的运动过程的不同瞬间动作，然后进行逐张描绘，顺序编码，计算时间以及逐格拍摄的工艺技术处理的过程（图 1-3 显示跑步的过程）。

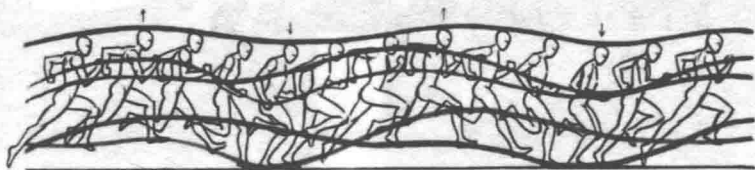


图 1-3 跑步的动画

2. 工艺特性

我们所讨论的有关动画的工艺特性一般是就传统工艺而言，因为作为动画，无论是个人制作还是集体化生产，都是要经过艺术家设计和手工艺操作才能实现最终效果，虽然在工艺技术要求方面有很大的不同。商业动画是由庞大的创作团体完成的，以美国为例，自 20 世纪 50 年代以来，真人实拍电影中大制片厂制度被独立制片制度逐渐取代，但是动画片制作一直以来主要是由庞大的制片厂制度来完成的。这是由动画片制作的工艺特性及要求决定的。这类动画具有更严格的操作方法和技术分工。动画工作不像其他艺术技巧，动画的综合工艺特性使得每一工作环节不能产生完整的作品，只有把所有人的成绩或者个别人的许多画作（手工艺）集合起来，并且通过技术员的手控机械拍摄后才能形成一个完整的作品——动画片。所以说动画具有工艺的性质——是一种制作方法和加工程序。

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而娱乐观众；后来这种方法被用来为推销产品做广告、制作科学教育片以及农业技术推广片的特技；与此同时，动画短片的制作水平也在不知不觉中不断提高，到了 20 世纪 30 年代动画作为叙事手段可以创作长篇剧情电影，可以说独树一帜，并且作为电影的一种新型样式越来越受到重视。动画这一工艺除了生产动画片、科教片、教学片或是作为某些故事片中的一个重要组成部分之外，还常常用以表现其他电影手段难以表达的特定科学原理、现象和艺术追求。近年来随着新技术的发展，动画的功能得到更广泛的开发，

游戏动画(图1-4)、电视动画(图1-5)、网络动画、远程教育动画、电影特技合成动画等,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。在当今电影、电视、网络等各种媒体逐步融合的信息时代,动画成为应用于新媒体的重要艺术手段,面临着重大的发展机遇。



图1-4 游戏《最终幻想》

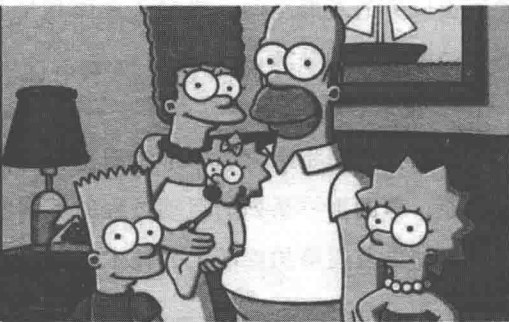


图1-5 美国电视动画《辛普森一家》

传统动画工艺的特征是人工绘制、工作量大,高标准的动画片,1秒钟动作要绘24幅画稿,制作程序繁杂,因而周期长、投入高,劳动力密集。随着科技的发展,这一现象已有某些改变。线条复印机可以把纸张上动画稿的铅笔线转印在赛璐珞片上,再由人工上色,这个手段多年前已普遍应用,省去了人工描线程序。当前应用电脑程序将扫描后的动画稿进行上色处理,已经得到普遍应用,不但节省了工作量,也使成片质量得到了提升。以前电视动画多由电影胶片转为录像,现在则由电脑直接把动画稿输入或摄入并完成上色与背景合成,再输出到录像带上,把原来多个手工艺程序变成一个相对自动化的程序。国外已有应用电脑加动画的实践,即在原画稿完成后,由电脑画出中间动画,至今仍属实验性质,其素质和局限性仍难与人工绘制匹敌。

与传统动画特征不同的三维电脑动画的发展与应用,开拓了动画新的创作空间。国外三维电脑动画在科研、设计、军事模拟演习、影视作品中都有大量成功的应用。三维动画的质感与立体感强,有无限广阔、富有变化的表现空间,在表现某些景物的运动和变化方面确有它独特的魅力和很强的表现力。但也有它的局限性和不适应性,因而扬长避短,发掘和提高三维动画的潜力、表现力,是当前三维电影动画业的课题。三维电脑动画形象及动作生成的手段不同,但它的造型和产生动作所需要的美术、美学基本修养、动作规律的掌握及动画时间的掌握却与常规动画一样,所以提高电脑和软件的开发和精熟的掌握能力及提高动画创作精巧素养的水准,是提高三维动画水准的必备条件。

动画的起源与发展始终与技术的突破和各种文化艺术思潮结伴而行。每一次技术的创新都给动画艺术创作以新的发展空间。机械工业时代完善了动画的各种功能,而

电子信息时代则拓展了动画表现的领域。

3. 审美特性

动画的视觉构成是以造型艺术元素为基础的，而造型艺术的首要功能是审美。从早期的天真动画（能够让简单线条勾画的形象动起来），活动漫画故事，到后来追求三维立体空间的长片剧情动画，作为艺术探索的短片（例如图 1-6 泥塑动画《星期一闭馆》、图 1-7 抽象动画《梦游者》），都具有独特的审美价值。无论是商业娱乐动画还是作为功用目的性的科教动画、广告动画、网页动画、电影特技动画、节目包装动画，以及追求诗意效果的实验性抽象动画等，都不能忽视作为动画视觉元素的造型艺术的审美特性。动画的审美构成因素还包括动作以及动作所形成的意境，包括声音以及声音所传达的情感等。



图 1-6 动画《星期一闭馆》



图 1-7 动画《梦游者》

4. 多元性

这里的多元性主要是指动画创作与广泛的文学艺术创作之间的共性，以及与电影艺术的近亲性。动画甚至向自然科学借助和引用了很多的东西，当然这些并不代表动画只是这些学科的胡乱拼凑，而是由于这些多元文化的介入而产生出了新的表现方式和思想性。动画的多元性在动画技术成熟之后，作为一种文化形态更加显露出多元的特性，尤其是长片剧情动画生产工艺的完善使得这种具有多元文化特点的艺术形态更加突出——作为创作基础的文学脚本；作为呈现主体影像的美术；作为人文背景设计的建筑学依据；作为表现情境的戏剧模式、舞蹈动作、主题音乐；作为叙事整体架构的电影语法等。

多元性在新的表现方式方面：动画新的表现方式推崇多元化，即推崇在自身的根基上多方面地汲取文化，创造出动画新形式，无论在造型、场景设计方面，还是故事的结构方面，都不拘泥于前人。普遍性也是一种多元性的表现，普遍性不是强求一种标准的现代化或文化的单一化，更非欧洲化或西方化，未来的动画表现应该是多文化的，又是跨文化的。未来的中国动画业也应立足本土文化，体现民族精神（图 1-8）。

动画的表现方式是一种包容性很强的东西，新的或者处于边缘的事物，都可以被吸纳过来。



图 1-8 国产动画《大鱼海棠》

多元性在新的表现材料方面：在新的材料工艺上面，可以看到高技术和传统结合的多元性影响力。例如沙动画、木刻动画、可塑性偶动画、实物动画等，一切可用的形式都可以被用来制作动画。可以让一本书去跳舞，让一个手套去旅行，让一些家居用品去做一个家庭聚会，等等。

多元性在新的表现领域方面：当代的动画领域已经涉及了更多的门类，其中包括服装业、电子业、教育、出版等。

5. 时尚性

了解动画的历史就会发现动画和不同时代的流行文化以及科学技术进步之间有着密切的关系，例如，机械试验的时代人们用简单的机械装置发明的魔术幻灯在当时的娱乐场所放映放大的图画。后来随着机械技术的发展，这种娱乐方式的戏法越来越多，例如走马灯、活动画片、西洋镜等。照相机发明之后，一些游乐艺术家将活动画片换成活动照片继续占领着娱乐场所。活动摄影机和同步放映机的发明和完善，可以说一直和动画联系在一起，电影史上提及的先驱几乎都和动画实验家有密切的关系，有时甚至是同一个人在用动画的手段试验和开发电影技术的潜力。电影技术的成熟又给动画带来新的可能性——例如第一部大型影院剧情动画的诞生（《白雪公主》）以及后来动画产业的繁荣。

动画的发展始终与相关艺术领域的发展息息相关。动画电影的作者往往来自于艺术的其他领域。那么为什么这些艺术家会对动画感兴趣呢？因为动画超越电影摄影机的记录功能，向人们提供了一种拥有高度自由表达运动的手段。在人类的艺术史中，

人们一直在探求对运动过程的表现。印象主义之后，当绘画将记录现实的任务留给摄影机，而其自身开始努力去捕捉生命内涵的时候，这个问题也就显得更加急迫了。杜尚和毕加索在他们的油画中试图表达运动和时间的流逝；而以“物力论”作为思想和审美原则的未来派画家，开始将绘画的重点从事物的外形轮廓转移到了对动作的描画。这些艺术思潮的产生，都基于有关运动的“造型”这样一个概念：绘画和照相新的模式都试图表现出动作的视觉效果及其在心理上的暗示和作用。而动画则成为最接近那些设计者和画家要求的手段，因为未来派画家看到了动画的可运动特质——或用他们的术语来说，可以提供“任何运动的物体”（rendering mobile any object）。也正是这些密切关注图形艺术和造型艺术中产生的革新思潮的艺术家们，开启了动画的历史（毕加索本人也把他的一些作品交付给动画家 Giulio Gianini 来完成）。

20 世纪 50 年代，“运动”造型艺术的诞生终于使长期以来的传统造型艺术的发展与动画联系了起来。欧洲作为 20 世纪前 40 年的文化中心，更是进行了大量的实验和辩论，并且聚集了很多有才华的动画人。美国于 20 世纪 30 年代后期也开始了实验艺术片制作。后来产生深远影响的 UPA 艺术动画就是由几位先锋的前卫艺术家开辟的，并给自己的工作室起了一个颇具叛逆和调侃意味的名称 United Productions of American（美国联合制片公司）。在此之后的加拿大电影局（NFB）在电影大师格里尔逊和动画大师麦克拉伦的领导下，汲取当代艺术的元素，制作了大量优秀的动画。与此同时，东欧一些国家和苏联吸取了自身悠久的木偶传统，结合现代的艺术观念进行了很多创新。中国的动画家也研究出了独特的水墨动画的形式。

电视的出现赋予动画一个新的平台，使得曾经作为电影院片间休息时放映的笑料短片转变成有趣的电视节目，并且按照这种经典模式繁衍出各种各样的电视动画系列节目。由于电视的受众是最广泛的，因此电视动画已经成为当今动画最重要的形态。电视动画系列剧、连续剧，以及教育短片，是现代动画产业中规模最大的部分，随着技术的发展，电视动画的成本逐渐降低，无纸二维动画工艺以及三维动画工艺给电视动画制作带来了更高的效率和更好的效果。

信息技术利用动画工艺技术原理研发各种各样的数字动画软件，因而产生电脑生成的虚拟动画，广泛应用于网络 and 多媒体软件等领域。信息工程的发展使得动画成为各种文化交流的有效方式，动画似乎成为现代人建立精神联系的一种话语方式。网络动画已经成为当代人表达自我的重要手段，简单易用的制作手段，诙谐幽默的效果，吸引着大众加入业余动画创作的行列中来。

动画是综合性的艺术形态，这就决定了艺术的其他领域对动画的影响。文学思潮

的每一阶段都会出现与之相应的动画作品，电影的不同流派在动画的领域里可以找到类似的影子；先锋派电影与实验动画往往相伴而行；类型电影也往往造就了影院动画的重要类型。广告动画、MTV动画以及节目包装等都带有当代艺术其他领域的特征。

（二）动画的作品特性

动画作品包括各种各样的动画片，所有动画片的共性就是动画作品不同于其他艺术作品的特性。动画作品的特性包括综合性、叙事性和独创性。综合性指动画作品的视听信息和故事内容背后的渊源；叙事性指动画作品具有描述事情和表达思想的功能；独创性指动画作品独一无二的表现性与创造性。

1. 综合性

如果说电影是综合性艺术，那么动画片更应该享有这一称谓，因为动画片的拍摄对象是通过造型艺术手段制作出来的形象，无论是哪种类型的动画片都具有重新赋予或重新塑造的特性。米老鼠是画出来的形象；《风之谷》（图 1-9）中的逼真人物形象是画出来的形象；《小鸡快跑》（图 1-10）是用多种材料塑造的玩偶动画；《玩具总动员》（图 1-11）是由电脑生成的三维动画，片中玩具讲的是人的语言；住的房子是按照建筑学原理设计的房子造型；每一个动画片里都有美妙的音乐。多数动画片是根据文学作品改编的，有的作品还保留了文学作品的可读性内涵，即对生活细节的刻画与性格塑造；有的动画片是依据传统戏剧的叙事规律描述——冲突、发展、高潮、转折来编织故事；动画片里常有歌舞片段，例如《幻想曲》《狮子王》（图 1-12）《冰河时代》（图 1-13）等影片；被称为第七艺术的“电影”的叙述语言也恰恰是动画片分镜头画面设计（故事板）的思维基础，故事板内容是按照电影语言的叙事规律设计的。所以说，动画作品最大限度集中了众多艺术的种种特性而构成一种非常特别的艺术样式——各种造型艺术风格构成的影像形式、文学的内涵、戏剧的叙事规律、音乐的境界、电影语言的语法等。



图 1-9 动画《风之谷》

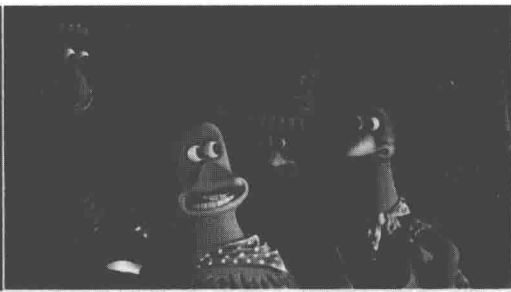


图 1-10 动画《小鸡快跑》