

The art of animation creation

森文 等/编著

云南省普通高等学校“十二五”规划教材

云南艺术学院精品课程教材

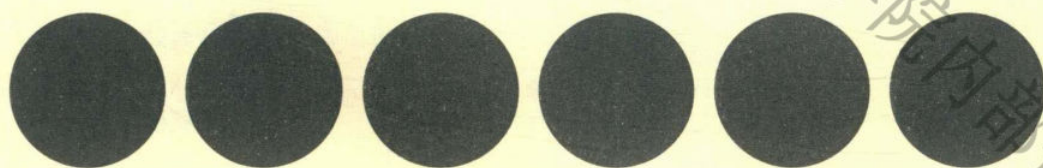
动画创作理论·动画创作实践



The art of
animation creation

云南省普通高等学校“十二五”规划教材
云南艺术学院精品课程教材
动画创作理论·动画创作实践

动画艺术创作



森文 等/编著

图书在版编目 (CIP) 数据

动画艺术创作 / 森文等编著 . — 昆明 : 云南大学出版社 , 2012

ISBN 978-7-5482-0982-9

I . ① 动… II . ① 森… III . ① 动画片—制作—教材
IV . ① J954

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2012) 第 101168 号



森文等/编著

责任编辑: 李 红
装帧设计: 俞 洋 森 文
出版发行: 云南大学出版社
印 装: 昆明美林彩印包装有限公司
开 本: 787mm×1092mm 1/16
印 张: 17.75
字 数: 410 千
版 次: 2012 年 8 月第 1 版
印 次: 2012 年 8 月第 1 次印刷
书 号: ISBN 978-7-5482-0982-9
定 价: 68.00 元

地 址: 云南省昆明市翠湖北路 2 号云南大学英华园内
邮 编: 650091
电 话: (0871) 5031070 5033244
E-mail: market@ynup.com

动画的时代(代序)

动画在今天已成为被谈论和被争论得最多的话题之一。一是由于动画艺术本身的永恒魅力让人无法抗拒,已日益成为一种受众结构跨度极大、受众面极广,同时影响力也极强的大众艺术形式;二是动画在其发展历程中,形态、内涵都在不断地变化,外延不断地扩展、延伸到越来越多的艺术、技术领域,也渗透到日常生活的方方面面。动画艺术像一块强力的磁铁,吸收与其相关的各领域、各时期的科技、艺术成果融入其中;动画艺术又像空气一样,无孔不入地渗透到生活的各个角落,演变成越来越多样的形态,这使得动画成为现代艺术中一种极为重要的内容,同时也是一个影响力极大的文化现象。

动画一词,现在已经被赋予了非常复杂和综合的含义,成为一个庞大的系统概念,其背后包含科技、艺术创作、教育、产业等一系列内容,甚至是国家文化软实力的体现。在艺术领域,动画作为一种影视艺术形式,从万氏兄弟到当下的众多动画艺术家,倾心竭力地与世界进行着艺术的“竞赛”;在产业领域,动画作为一种核心动力因素,带动产业基地、衍生产品飞速地产生和发展;在文化领域,动画作为一种文化软实力的代表,也作为一种重要的文化传播媒介,上升到关乎国家文化安全的高度;在教育领域,动画作为一门专业,短短数十年,已经成为速度和数量上都发展最快的一类。在我国,作为一种艺术形式受到如此大的重视,作为一门专业在教育体系中如此空前地发展,除了动画,可能也难以数出一二,动画成为我们这个时代一个重要主题,也是一项重要任务。

一、艺术与文化

在中国,动画从诞生起,就带着艺术的血统,动画家、导演们用灵动的画笔表达自己的艺术理想,成就了“中国动画学派”的辉煌,动画与艺术一刻也没有分开。我们用“创作”来描述动画行为,就是对其艺术身份的认同。

到今天,动画的应用领域更加广阔,已从早期的动画电影演化成难以尽数的多种动画形式,从电影屏幕、电视机到各种形式的显示屏,甚至服装、日用品、平面印刷品,动画的语言几乎无处不在;从数十分钟的动画片到数秒钟的动态图片(如网络常用的动画表情图片、动画图标等),动画以各种形态充满着我们的生活。随着图形图像制作技术的普及化,“读图”方式的日常化,动画已经不仅仅是一种艺术类型,而更是一种艺术化的日

常语言，不仅是导演创作灵感输出的画笔，也是人人可用的视觉形态的话语。一方面，动画可以是高雅的精神文化生产，精英艺术家以高雅艺术的笔调表达艺术理想、创造艺术风格；另一方面，动画又以大众化、通俗化的语言走入生活，以艺术的形态丰富人们的精神世界，以娱乐的方式表现生命意义和人文关怀。

在读图时代的文化语境下，动画传播的强大文化势力使动画以各种方式无孔不入地渗透到生活的方方面面，成为大众文化的组成部分。尤其在我国的动画市场，动画的主要受众是青少年，动画承载着更多的对新一代的文化教育责任，在大量外国动画产品“入侵”的情况下，文化也面临着被“入侵”和“同化”的可能。这就给我们提出了一个更大的文化研究课题，动画创作者也肩负着更大的文化责任。从上海美术电影制片厂的老一代领导者特伟提出“中国动画要走民族化道路”的一刻起，就把动画的艺术使命和文化使命联系在了一起，我们今天则不仅要讨论民族化，更要面对全球化提出的新课题，这多多少少使得“民族化道路”走得有些不够坚定，甚至还有不少否定的呼声。对于动画来说，民族化既是一个空间的概念，也是一个时间的概念。从空间维度来说，地域、民族的特征是动画在差异性上的体现，本土文化资源也是动画取材的来源，中国有着深厚的文化根基，有着鲜明的文化特色。动画作为文化的一分子，延续、传承民族文化遗产永远是其主要任务，动画创作的民族化仍然是我们的“道路”。从时间维度来说，民族化是时代性的，对于动画来说更是如此。一方面，动画创作要符合时代的要求，外来动画的“入侵”不可能用封闭的“长城”来抵御，一成不变的民族特色也不可能是有效的“武器”，“兼容”与“差异”给动画创作带来更多的课题；另一方面，形成动画的民族化势力也需要时间的积累，作为创作者，不能一直沉迷在“探索”，也不应该满足于“实验”，而更应该身体力行地付诸生产，这固然有不少阻力和“借口”，但至少我们从“争论”和“反思”当中抽出一些注意力用于实践，一定是没有坏处的。

二、产业与教育

动画的繁荣在我国主要体现在两方面：动画产业基地的大量出现和动画教育的快速发展。这些繁荣现象当然是由“产业”一词带来的，美国、日本、韩国的动漫产业数据是一种诱惑，我国动漫产业的缺口和可能的空间也可以通过许多专业的分析来加以计算。

首先，在动画市场，全国的各类“基地”数不胜数，而且还在不断增加，国内的电视台也有鼓励动画生产和接受国产动画作品播放的政策，全国两千多家电视台有超过目前动画产量两倍的动画需求，这为动画的创作提出了非常紧迫的任务要求，也给中国动画提供了极大的机会。另外，动画在产业体系当中是创作的前端和核心，动画片的赢利能力远远不如后续的衍生产品，比如日本的《龙猫》就是一个例子，在动画片的票房上失利，却在衍生产品上获得翻身；我国也不乏这样的成功：《蓝猫》系列、《喜羊羊》系列都是通过后续的产品开发应用获得市场回报。因此，动画的创作已经不仅仅是影片本身，而是一个系统化的、庞大的产业链的重要组成。

作为智力型产业，动画人才当然是主要的支撑，动画专业在高等学校由此而突飞猛进

地发展。从艺术类院校到综合类大学,包括工科院校,都纷纷成立动画专业,有许多院校在招生数量上还极为庞大。这种发展过快的势头当然也带来了一些负面影响,比如人才质量、就业率不高,但有一点可以肯定:社会对动画创作人才仍然具有持续不断的需求。需要注意的是,与动画专业办学的飞速发展极不相称的是教学人才和经验的不足,包括在这里大谈特谈“创作”的笔者,也必须坦率地承认,所供职的云南艺术学院设计学院从1999年开办动画专业,主要的师资就是一群年轻人,有凭着梦想和热情投身动画的,有遭遇机遇与“压力”转行的。这也是我国动画教育不可避免的现状,我国的动画专业教育起步晚,而需求缺口大,不管是主动还是被动,愿意一生从事动画的所有人何尝没有一种献身的准备,面对这一问题,相信有更多更“年轻”的国内院校会表现出同样的无奈。但我们仍有可以自信的理由:十多年来,我们大量的毕业生或自主创业,或继续深造,或进入知名的动画企业,他们的成就早已远远突破了学校“年轻”的局限,也证明我们的“路”是正确的。

三、回到自己

产业化作为动画的目的已经非常明确,但其中没有解决的问题也仍然明显,比如产业政策与支持、运营模式等等。讨论这些问题可能马上会引发更多话题和更大的兴趣,但作为教育者,这些又是我们无力解决的,至少本书不可能承载这样重的任务,回到创作和教学本身,是我们能为动画所做的最有用的工作。

本书是云南艺术学院精品课程“动画创作”的内容,也是云南省“十二五”教材建设规划的任务之一。与动画创作有关的理论和实践教材类著作在国内早有出现,其中也有不少已经非常优秀,之所以还要做这样的“重复”,主要有两点考虑:一是教学的特殊性,每个院校都有自身教学方法和教育目的的特殊性。比如以影视传播为主的高校强调动画影视人才的培养,综合类高校重视动画专业在整体学科完整度上的补充,工科类高校可以发挥现代科技的优势,而艺术类高校更注重把动画作为一种艺术语言应用的广泛性,不同的人才培养定位决定了教学方式的差异,同样是动画创作教材,仍然需要针对实际的教学体系加以定制。二是教材既是教学工作经验的总结,也是教学者作为研究者表达自己的思想成果的机会。本书学习和参考了前人的工作成果,也提出了许多新的发现和经验,包括对一些前人没有涉及的命题的探讨,也包括对一些经典话题的重新思考。比如第一章及第二章对动画的艺术界定问题,第三章当中对动画体裁的讨论,第四章对动画的鉴赏研究等,都有原创性的观点提出。书中有部分内容来源于笔者发表的论文,借出版之机面世,以求与方家探讨。

由于本书有一个不太多的获得出版和重视的机会,我们的写作热情也变得有些“雄心勃勃”:本书涵盖了理论和实践两方面的内容,分为上编——动画创作理论,下编——动画创作实践,这使得书的内容含量较大,一些较为专门性和独立的内容不得不减弱,比如动画艺术史、动画制作技术和动画运动规律等,需要专门的著作和教材配合学习。本书的有效使用与教学过程有较大联系,在此介绍一下笔者的教学思路,对本书的使用或许有一定帮助。

云南艺术学院设计学院动画专业为四年制本科专业，四年的课程以模块来进行划分，包括造型基础、创作初步、理论基础、专业基础、专业创作、毕业综合实践六大模块，所谓“模块”是对传统的课程模式的一种整合，把紧密相关的单独课程的知识点组合成教学模块，在把握多个知识点的同时或依次进行解决知识群的教学和技术群的训练。而本书既作为教材对应于专门的模块，又是整个4年学习的主线指导，对其中涉及的专门技术（二维技法、三维技法、运动规律等）进行了提示和介绍，有利于配合相关的专门教材进行学习。教学过程以课时为单位，但在模块化教学模式中，课时整合为阶段和模块的概念，目的是把课堂授课和学生的自主学习相结合和穿插，因此本书没有像有的教材所采用的直接对应周或课时的方式，而是以要点讲授和自主阅读结合的灵活方式，对每一章的学习内容和重点、难点进行了提示，以便于教师参考和学生自我指导。

本书共分十一章，由从事动画专业的教师集体编写，森文作为精品课程的项目负责人，也作为本书主编，制定完成本书的大纲和结构，进行编写任务的分配、指导和全书的修改。参与人员从事不同课程的教学和研究，各有所长，也各有特点，为尊重本书所有劳动者的付出，特列出各章节的分工情况：

第一章，“动画是什么——现代动画艺术的内涵与外延”，森文。

第二章，“动画艺术的历程”，钟敬；第四节“中国动画的发展”，森文。

第三章，“动画艺术的类型”，森文。

第四章，“动画的审美与鉴赏”，森文；其中肖柯参与部分工作，梁芳完成《千年女优》、《僵尸新娘》的案例分析。

第五章，“动画创作概述”，第一、二节，森文；第三、四、五、六节，钟敬。

第六章，“动画前期创意”，第一节“策划”，刘清珍、俞洋；第二节“编剧”，朵文娟；第三节“导演”，森文。

第七章，“动画角色设计”，森文、何子金；其中梁芳完成《汽车总动员》的案例分析。

第八章，“场景设计”，夏飞；其中梁芳完成《恶童》的案例分析。

第九章，“动画视听语言”，森文。

第十章，“动画后期制作”，夏飞、曾玥。

第十一章，“动画创作的教学与学习”，森文。

本书从策划开始，经过4年对教学、研究所得的整理和总结，最后集中团队共同完成，有不少经验和知识来自学生的实验性创作和生产实战案例，在此难以一一列数，部分学生动画作品已收录入本书所附视频光盘中，以供读者参考和欣赏。

森文

2012年2月17日凌晨于昆明

上编

动画创作理论

001-114

Contents

第一章 003	动画是什么——现代动画艺术的内涵与外延	第一节 动画与动画片 003	一、动画 二、动画片
第二章 011	动画艺术的历程	第二节 动画的特征 006	一、动画作为商品 二、动画作为艺术 三、动画的艺术特征
		第一节 动画的起源与发展 011	一、“动”的最早兴趣——原始的动画实验 二、动画的雏形 三、动画片的出现
		第二节 美国动画的发展 014	一、美国动画发展的五个阶段 二、美国动画主力的代表
		第三节 日本动画的发展 023	一、日本动画发展的四个阶段 二、日本动画的代表团队
		第四节 中国动画的发展 030	一、“中国动画学派”的历程 二、中国动画艺术的特点
		第五节 其他国家动画的发展 045	一、法国动画 二、德国动画 三、英国动画 四、苏联及俄罗斯动画 五、加拿大动画 六、南斯拉夫动画 七、捷克动画 八、韩国动画
第三章 052	动画艺术的类型	第一节 动画类型研究的意义 052	一、有利于总结创作经验和理论成果 二、是对动画片阅读和评价的指导 三、有利于动画的艺术创新
		第二节 制作方式的分类 054	一、二维动画 二、电脑三维动画 三、定格动画
		第三节 艺术体裁角度的分类 059	一、小说体动画片 二、戏剧体动画片 三、散文体动画片 四、寓言体动画片 五、音乐动画片 六、广告动画片 七、科教动画片

第四章 动画的审美与鉴赏
087

第四节 传播形式角度的分类
065

一、影院动画片

二、电视动画片

第一节 动画鉴赏的本质
087

一、动画鉴赏是一个由作者、观众、作品构成的系统

二、动画鉴赏是被动性与主动性的统一

三、动画鉴赏是一项创造性的活动

四、动画鉴赏是一个不断延续的动态过程

第二节 动画鉴赏的方法与条件
091

一、动画的视听语言

二、影视的蒙太奇语言

三、作品的风格特色

四、找到作品的亮点和热点

五、批评的视角

第三节 动画鉴赏的意义与作用
095

一、动画鉴赏是动画作品社会功能实现的必要条件

二、动画鉴赏有利于提高观众的审美能力和艺术修养

三、动画鉴赏有利于动画审美经验的传播和升华

四、动画鉴赏对动画艺术创作有指导意义和催化作用

第四节 动画审美与鉴赏研究个案
099

一、“中国学派”的范例——《大闹天宫》

二、动画影片解读个案——《三个和尚》

三、追逐千年的奇幻爱情——《千年女优》

四、后现代的哥特童话——《僵尸新娘》

下编

动画创作实践

115-263

Contents

第五章 动画创作概述
117

第一节 动画创作的概念
117

一、动画创作的特点

二、作者与作品

第二节 动画创作的内容与流程
119

一、前期策划

二、中期制作

三、后期加工合成

第六章 动画前期创意
127

第七章 动画角色设计
153

第三节	个案之一——宫崎骏吉卜力工作室的生产模式	121	一、以导演为核心的创作模式 二、对高品质动画的执著追求 三、吉卜力的推广策略 四、产业模式
第四节	个案之二——加拿大NFB的生产模式	123	一、管理体系 二、创作环境与国家投资 三、动画风格
第五节	个案之三——上海美术电影制片厂的生产模式	124	一、“事业单位”式的制片方式 二、“学院派”的创作模式 三、生产流程
第六节	个案之四——迪斯尼公司的生产模式	126	一、生产方式随技术革新而转变 二、品牌策略
第一节	策 划	127	一、什么是动画前期策划 二、策划的思路与方法 三、写策划案
第二节	编 剧	135	一、什么是动画剧本 二、编剧的创作思路 三、动画编剧的结构要素 四、编剧的动画思维
第三节	导 演	146	一、导演阐述 二、脚本与分镜头
第一节	动画角色的作用与分类	153	一、角色的作用 二、角色的分类
第二节	角色设计的内容与格式	158	一、形体结构比例图 二、三视图与转面图 三、头部造型结构分解图 四、各种角度的手、足主要动态参考图以及细部结构标示图 五、面部表情设计图 六、角色服饰设定图 七、角色比例关系图 八、角色常用道具图
第三节	角色设计的艺术要素	160	一、人的比例 二、类型化 三、“物”角色设计 四、幻想的虚拟生物角色 五、道具设计
第四节	角色造型的制作	169	一、角色形体的快速设计方法 二、二维动画造型 三、三维动画造型 四、定格动画造型
第五节	造型设计的基础训练	177	一、素描训练 二、动态速写训练 三、夸张与变形设计训练

第八章 场景设计
184

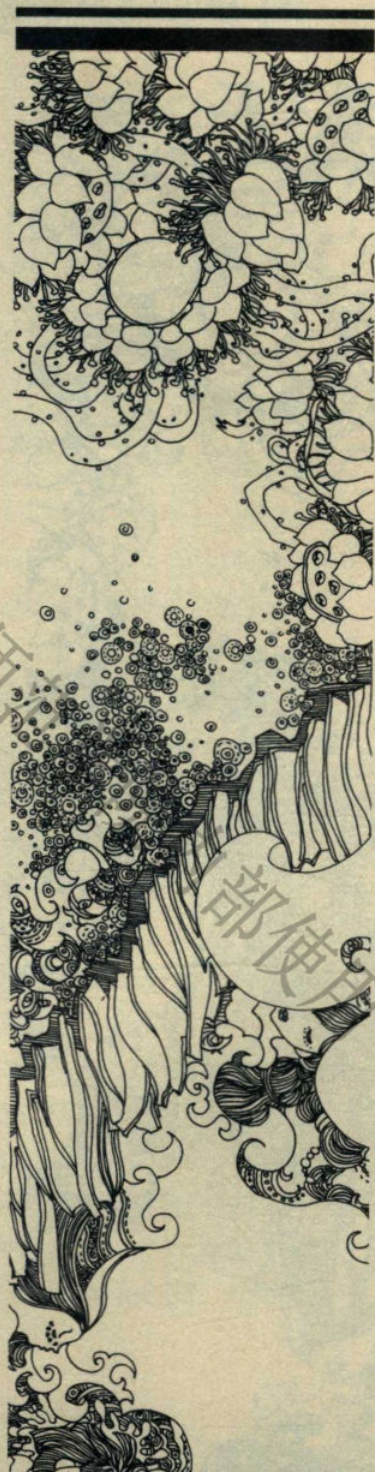
第六节	动画造型设计范 例：《汽车总动 员》——机器世 界的钢铁生命	179	一、影片故事介绍 二、影片背景介绍 三、角色 四、影片 3D 动画技术分析
第一节	动画场景的类型	185	一、根据制作方法划分 二、根据动画内容划分 三、根据空间划分
第二节	动画场景设计的作用	188	一、交代故事的时间和空间关系 二、刻画角色的心理、性格及职业特征 三、调动故事的情绪气氛 四、推动故事剧情的发展 五、提供有力的动作支撑 六、隐喻功能 七、增加动画的商业价值
第三节	场景设计要注意的 问题	190	一、准确的造型与艺术夸张相结合 二、从剧本出发，从现实细节出发 三、强化空间关系 四、注意时间关系和空间关系的结合 五、注意细节的把握 六、重视线条的作用
第四节	场景设计的方法与 格式	193	一、准 备 二、收集、整理素材 三、统 筹 四、定 稿 五、制 作
第五节	场景的制作	201	一、二维动画场景制作 二、三维动画场景制作 三、偶动画场景制作
第六节	场景的设计创意	205	一、符合剧情整体需要的创意 二、营造场景的基调 三、主流与个性兼顾 四、场景与动作完美配合 五、想象力
第七节	动画场景设计案例： 《恶童》——魔幻 场景的现实展现	211	一、简单而特色的角色设计 二、涂鸦式画面风格 三、丰富精美的场景绘制
第一节	动画镜头	215	一、构 图 二、景 别 三、角 度 四、视 点 五、运 动
第二节	蒙太奇语言	228	一、蒙太奇的概念 二、蒙太奇的功能 三、蒙太奇的分类

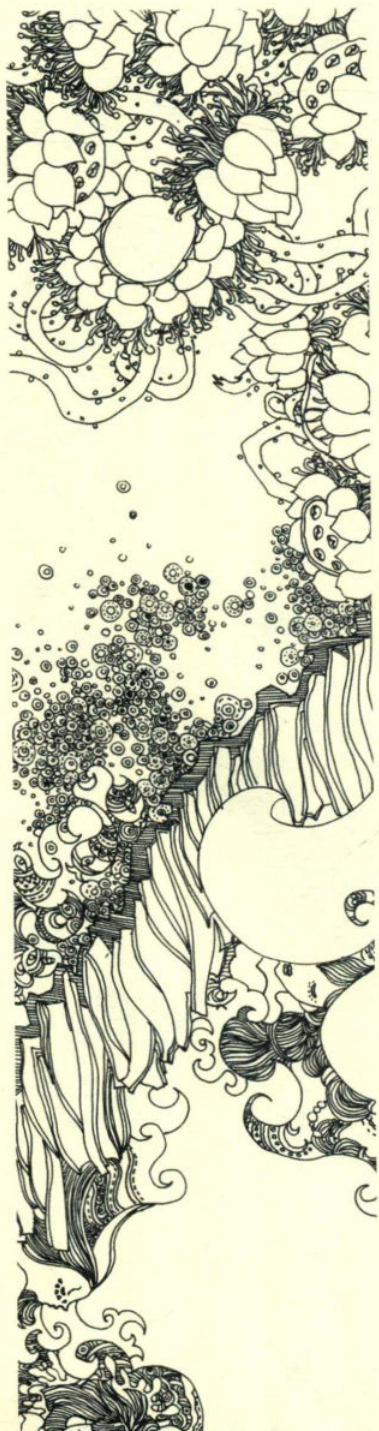
第九章 动画视听语言
215

		第三节 长镜头语言	237	<ul style="list-style-type: none"> 一、长镜头的概念 二、长镜头与蒙太奇 三、长镜头的分类 四、动画长镜头的运用案例
		第四节 听觉语言	242	<ul style="list-style-type: none"> 一、声音的分类 二、听觉语言的作用 三、声画蒙太奇 四、画面追随声音——动画的先期录音手法
第十章	动画后期制作	第一节 动画后期制作概述	249	<ul style="list-style-type: none"> 一、后期制作的概念 二、后期制作的内容 三、后期制作的作用
249		第二节 后期制作的流程与技术	252	<ul style="list-style-type: none"> 一、后期制作的流程 二、后期制作的技术
第十一章	动画创作的教与学	第一节 动画创作教学的构成与层次	257	<ul style="list-style-type: none"> 一、动画基础技法 二、动画的句法 三、动画的文法 四、创意和策划
257		第二节 动画创作的学习方法	259	<ul style="list-style-type: none"> 一、从动画的要求出发培养过硬的造型能力 二、掌握动作表演的方法与规律 三、训练用画面讲故事的方法 四、训练创造性思维能力 五、培养广泛的兴趣,吸收多方面的文化营养
附录	动画短片《降吉虎》制作实录			<ul style="list-style-type: none"> 一、构思:瓦猫与“降吉虎” 二、分工 三、角色、场景设计 四、动画短片制作(二维部分、三维部分) 五、衍生产品设计
263				
参考文献				
269				
后记				
271				

上编

动画创作理论





第一章

动画是什么——现代动画艺术的内涵与外延

本章学习目的和要求：了解动画的概念，理解动画、动画片在技术和艺术上的界定；对动画的起源、发展的历史有总体的认识；对世界动画的概貌和主要的动画流派有初步的了解。

本章学习重点：1. 动画艺术的概念和界定。
2. 动画艺术简史。

本章学习难点：对动画、动画片在技术和艺术上的广阔外延的理解。

第一节 动画与动画片

关于“动画是什么”的问题，其实已经不能算是一个问题，因为数十年前，动画先驱们把动画作为一个攻关难题的时代已经成为过去，比如1914年动画史上著名的《恐龙葛蒂》，温瑟·麦凯在把一大堆画稿最终变成银幕上活起来的恐龙，震惊了在座的众多观众，而今天我们早已经对动画所产生的各种视觉奇观司空见惯，动画已经大量出现在我们的视野中，动画的制作技术也已经去掉了神秘面纱而极大地普及化，几乎人人都可以对“什么是动画”作出一定的解释和说明，并且多多少少也都能切中要点。

这里，我们之所以还要来讨论动画的概念，其实并不是纠缠于动画的标准定义。“动画是什么”与“什么是动画”的两种提问方式，其区别就在于两点：一是我们关注的是动画的艺术本体意义，即动画的艺术内涵；二是动画的可能性是什么，即动画的外延，动画除了影视动画片，还在很多领域发挥极大的作用，如广告、科技、展示等等，甚至在网络平台当中作为一种日常语言形式（如QQ等平台的动画图片、动画表情）。另外，还有一个原因是，作为教育当中的动画专业，“动画是什么”关系到我们应该教什么和应该学什么的问题，这就使动画的概念涉及更大的范畴。因此，我们认为，动画的教育不仅是动画专业领域中一个专门人才培养的范畴，也应该成为一个普及性教育的范畴。这里我们辨析几个概念。

一、动画

动画是一个非常宽泛的概念，英文中与其对应的词汇是 animation，字面的解释是“1. 给……精神的行为；2. 使用逐格拍摄的方法，使木偶等没有生命的事物产生看起来像有生命一样运动起来的电影”。这里中文与英文统一的认识有两点：一是“逐格拍摄”，二是“运动”，因此有人说“动画就是会动的画”。

“逐格拍摄”说明了动画的产生原理，把动画看做一种技术和方式，逐格拍摄的画面能够产生运动，依赖于“视觉暂留”原理，这是电影产生的科学基础，“格”也是电影胶片的单位，对此，任何一本电影史书和动画概论书籍都经常提及，这里已经不必再作赘述。“像有生命一样运动起来”是动画的呈现结果，说明了动画的功能和目的，“会动的画”当中的“动”，并不是运动本身，而是连续播放的画面由于视觉暂留所产生的运动的认知。在不同的应用当中，“动”演变为多种多样的存在，比如人物的动作、表情、物体变化的过程、视点在空间中的移动、时间的延续等，因此，“动”也带有叙事的含义。

从动画的生成来说，逐格拍摄主要是由于动画需要逐张地完成，大部分传统的动画是在纸上逐张绘制完成，定格动画是连续地摆放角色动作和位置，再逐张地拍摄产生连续的动作，最后通过剪辑录制成为电影胶片、录像带等视频流，在播放中实现其“动”的功能。而现代数码动画技术已经不一定要“逐格拍摄”，比如 3Dsmax、Flash 等，可以产生连续的动作和镜头运动。因此 animation 定义中的“逐格拍摄”可以理解为区别于摄影机实拍的动画特有的制作方式。

总结以上讨论，我们可以把成为动画的要素作一个界定：

(1) 画面生成方式是不同于实拍的人工制作过程，可以通过绘画（包括数字绘画）、雕塑、剪纸、三维建模等手段来生成动态的画面。

(2) “逐格拍摄”是动画特有的方式，也是使动画呈现区别于“实拍”效果的手段，但不是唯一的界定标准。比如即使以真人、实物为对象，通过逐格拍摄的方式产生超越现实或实拍无法达到的效果，也属于动画技术的范畴。

(3) 动画的功能是生成与实拍所不同的动态影像，既可以使“没有生命的事物”产生“像有生命一样”的运动，也可以产生无法通过实拍呈现的运动景象，比如古迹的复原模拟，电影中人物无法做到的武打动作，自然界中不可见的物理、化学变化等等。

从以上要点来认识和理解动画，可以涵盖动画技术所应用的所有的范畴，动画是一种影像生成的技术和方式，其核心是区别于“实景拍摄”的“制作”，制作的手段和材料可以不受任何限制，同时动画技术也是“实拍”的重要补充。

二、动画片

简单来说，动画片就是以动画手段拍摄的电影。需要说明的是，对“动画片”进行定义有时比对“动画”进行定义要难，无论如何定义动画片，都将面临许多难以辩驳的责

难，比如我们看一些“权威”对“动画片”的定义：

《电影艺术词典》：“电影四大片种之一，是动画片、剪纸片、木偶片、折纸片等类影片的总称。”^①

《中国电影大辞典》：“用图画表现电影艺术形象的一种美术影片。曾沿称‘卡通片’，摄制时采用逐格摄影的方法，将人工绘制的许多张有连贯性动作的画面，依次拍摄下来。连续放映时，在银幕上产生活动的影像。”^②

《现代汉语词典》：“（动画片）美术片的一种，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而成。”对“美术片”的解释是：“利用各种美术创作手段拍摄的影片，如动画片、木偶片、剪纸片等。”^③

《动画艺术辞典》：“亦称‘卡通片’。电影四大片种之一，是动画片、剪纸片、木偶片、折纸片等类影片的总称”。同时对“卡通片”的解释为：“卡通，英文 cartoon 的音译，即动画片。”^④

还有专门讨论动画理论的著作对动画片所作的定义：“动画片就是用‘动画’这种技术和手段创作出来的电影，是电影的一种特殊类型。”^⑤ 以上对动画片的定义按照出版年代排列，所述基本统一为动画片是动画手段所拍摄影片的统称，与“卡通片”、“美术片”基本相通。这些定义在一些场合和著作中或多或少地面对了一些质疑，比如“影片”、“电影”的界定问题，动画手段在影片中的地位问题，比如动画和实拍结合越来越紧密，多大程度上可以区分实拍电影和动画片，等等。其实定义只是一种描述方式和概括，尤其在艺术领域，没有必要也没有可能像科学领域的定义与分类那样精确，“电影”、“电视”、“网络视频”都是影像存在和显示的媒介与途径，动画片需要以某一种媒介来播放。因此，我们应该这样理解，动画片中的“片”强调的是动画作为一个完整的视听形式的作品存在，“片”既是艺术形态也是艺术单位，区别于片段化、局部化的动画段落，比如《杀死比尔》中有一段动画段落（见图 1-1），但并没有使这部电影变成动画片，另外，动画片作为统称，电影、电视、网络视频中独立而完整的动画影片，可以是长片、短片、连续剧，都属于动画片的范畴。



图 1-1 《杀死比尔》动画片段

最后还需要说明的是，虽然这里把动画和动画片两个概念加以区分，但在本专业领域的习惯当中，常常把动画作为一种更为方便和简洁的指称概念，用以表述动画技术和动画影片，比如本书提“动画创作”而非“动画片创作”，就是一种约定俗成的习惯，应该无须再作辨析。

① 许南明主编：《电影艺术词典》，中国电影出版社 1986 年版，第 576 页。

② 张骏祥、程季华主编：《中国电影大辞典》，上海辞书出版社 1995 年版，第 216 页。

③ 中国社会科学院语言研究所词典编辑室编：《现代汉语词典》，商务印书馆 1996 年版，第 302 页、第 864 页。

④ 孙立军主编：《动画艺术辞典》，中国国际广播出版社 2003 年版，第 327 页。

⑤ 丁海祥、姚桂萍主编：《动画概论》，清华大学出版社 2005 年版，第 12 页。