

基 于 新 媒 体 的 动 画 发 展 与 艺 术 创 作 趋 势 研 究  
Research on animation development and artistic creation trend based on new media

# 基于新媒体的动画发展 与艺术创作趋势研究

孙 辉 著

吉林出版集团股份有限公司  
全国百佳图书出版单位

# 基于新媒体的动画 发展与艺术创作趋势研究

孙辉 著



吉林出版集团股份有限公司  
全国百佳图书出版单位

## 图书在版编目 (CIP) 数据

基于新媒体的动画发展与艺术创作趋势研究 / 孙辉  
著. — 长春 : 吉林出版集团股份有限公司, 2018.5  
ISBN 978-7-5581-5021-0

I. ①基… II. ①孙… III. ①动画—设计—研究  
IV. ①J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2018) 第 106068 号

## 基于新媒体的动画发展与艺术创作趋势研究

JIYU XINMEITI DE DONGHUA FAZHAN YU YISHU CHUANGZUO QUSHI YANJIU

作 者 : 孙 辉

责任编辑 : 邢 扬 陈增玥

封面设计 : 仲尼教育

出 版 : 吉林出版集团股份有限公司

发 行 : 吉林出版集团社科图书有限公司

电 话 : 0431-86012745

印 刷 : 长春市昌信电脑图文制作有限公司

开 本 : 787mm×1092mm 1/16

字 数 : 210 千字

印 张 : 12

版 次 : 2018 年 5 月第 1 版

印 次 : 2018 年 5 月第 1 次印刷

书 号 : ISBN 978-7-5581-5021-0

定 价 : 38.00 元

如发现印装质量问题, 影响阅读, 请与印刷厂联系调换。

# 前言



新媒体动画相对于传统动画而言，是一个全新的艺术领域。新媒体艺术的核心是数字化技术与艺术创作技巧的巧妙结合。因此，以新媒体的动画发展与艺术创作趋势为研究对象，是在“互联网+”背景下对艺术发展进行实践性尝试和理论性探索。

此次研究，笔者将全书分七章阐述并编撰完稿。笔者核心论点主要涉及研究国内外动画产业发展历程与现状；新媒体动画的涵义与发展历程；新媒体动画的五大特性；新媒体动画产业化发展的现状与问题；对产业发展背景下的新媒体动画创作趋势及我国未来动画产业创新发展做出了客观思考。

从事动画教学研究多年，对这门学科研究，我思考可谓已久。深知本选题的理论价值与实践价值，当然也深知创造性地富有成效地完成这一课题的辛苦与困难。几易其稿，终于成就拙文。尽管缺陷和遗憾难免，心中仍稍感释然，更充满谢意。鉴于水平限制，在此仅为抛砖引玉，希望能对广大从业人员有所启发。

最后，本人也要衷心感谢支持和帮助我的领导，当然也要感谢我的家人长久以来给予我工作上的理解与尊重！

滨州学院艺术学院 / 孙辉

丁酉年·九月

# 目 录

|                           |     |
|---------------------------|-----|
| 第一章 国外动画产业发展历程与现状.....    | 001 |
| 第二章 国内动画产业发展历程与现状.....    | 054 |
| 第三章 新媒体动画的含义与发展历程.....    | 081 |
| 第四章 新媒体动画的五大特性.....       | 118 |
| 第五章 新媒体动画产业化发展的现状与问题..... | 138 |
| 第六章 基于产业发展的新媒体动画创作趋势..... | 146 |
| 第七章 对我国未来动画产业发展的几点思考..... | 168 |
| 参考文献.....                 | 185 |

# 第一章 国外动画产业发展历程与现状

## 第一节 动画产业的产生及早期发展

### 一、动画的起源

在电影摄影机发明之前，动画的雏形已经非常具体，但是在 1895 年电影正式诞生了将近十年后，动画影片才得以问世。1906 年，出生于英国的布雷克顿发明了逐格拍摄法，他在黑板上做出了《滑稽脸的幽默相》（图 1-1），这个用粉笔绘制的、录像与定格绘画拍摄相结合的短片被公认为世界上第一部动画影片。动画前半段采用逐格修改绘制手法拍摄，后半段使用了类似“剪纸”的手法，将图形的身躯和手臂分开处理，摆拍单独身体结构以节省逐格重画的功夫。同年，法国人埃米尔·科尔运用摄影机上的停格技术拍摄了第一部动画系列影片《幻影集》（图 1-2）。此影片表现的是一系列不断变化形状的手绘造型影像，生动有趣。科尔是第一个利用遮幕摄影结合动画和真人动作的先驱者，因而被奉为“当代动画片之父”。

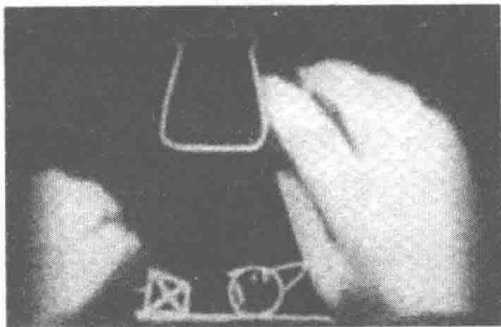


图 1-1 滑稽脸的幽默相

另一位早期伟大的动画家是温瑟·麦凯，他是很早就注意到动画的艺术潜能的人。1914 年，麦凯推出动画电影史上著名的代表作《恐龙葛蒂》（图 1-3）。

他把故事、角色和真人表演安排成互动式的情节：一开始，恐龙葛蒂听从麦凯指示，从洞穴中爬出向观众鞠躬，表演时顽皮地吃掉身边的树，麦凯像个驯兽师，鞭子一挥，葛蒂就按照命令表演；结束时，银幕上还出现用线条画

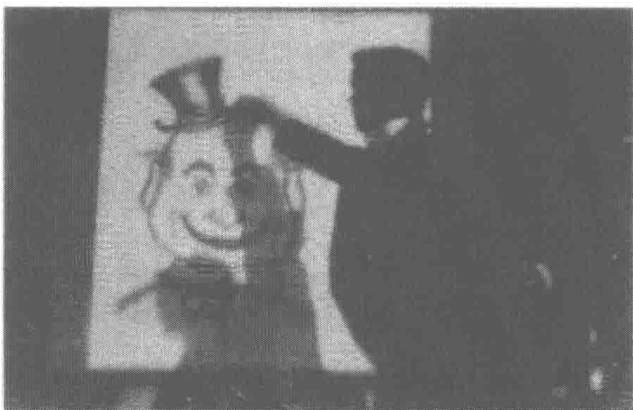


图 1-2 幻影集

的麦凯骑在葛蒂背上慢慢走远的画面。这部动画史上的启蒙电影，用了超过 5000 张手绘动画，每一张的背景都叠画，却整体感流畅，时间换算精确，显示了麦凯不凡的时间掌控力。接着，他做了可称为电影史上第一部以动画表现的纪录片《路斯坦尼亚号之沉没》。他将当时悲剧性的新闻事件在舞台上逐格呈现，特别是将船沉入海中、几千人坠入海里、消失在波涛中的画面，以动画表现，让观众十分震撼。为了重现当时的情景，他画了将近 25000 张素描，这在当时个人化制片规模的情况下可以说是创举。同时，他

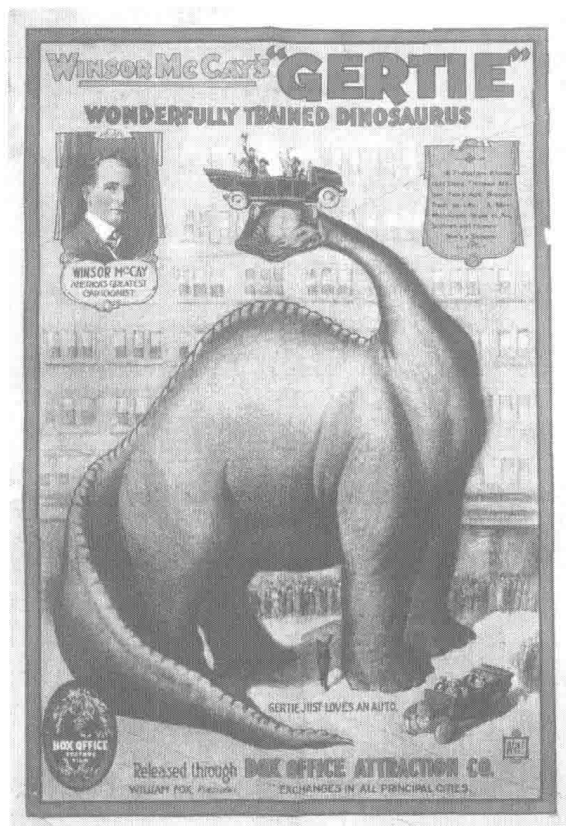


图 1-3 恐龙葛蒂

也是第一个发展“全动画”观念的人。大约也是此时，美国动画与欧洲动画的发展开始分道扬镳。在美国，由于布雷克顿和麦凯的成功，动画片厂也如同卡通动画角色般地逐渐兴起。1913 年，第一家动画公司在纽约设立，拉乌·巴瑞为他的动画片《钉子》发展了第一套固定绘画的系统。早期有许多动画片是从流行连环漫画搬上银幕的，比如《马特和杰夫》（图 1-4）、《疯狂的猫》（图 1-5）。原本就是观众喜爱的人物，现在动了起来，魅力自然倍增。1915 年，易

尔·赫德发现了赛璐珞胶片，将之取代了以往的动画纸，使画家不必将每一格的背景都重画，只需把人物单独画在赛璐珞上而把衬底背景垫在下面相叠拍摄即可，从而建立了动画片的基本拍摄方法。这一年，在巴瑞公司工作的麦克斯·佛莱雪发明了“转描机”，可将真人电影中的动作一五一十地转描在赛璐珞片



图 1-4 马特和杰夫



图 1-5 疯狂的猫

或纸上。他在1916～1929年创作的《墨水瓶人》（图1-6）和《小丑可可》（图1-7），也是利用转描机和动画技巧大显身手的成果。1919年，菲力猫在派特·苏利文公司诞生，它在梅斯的孕育下于《猫的闹剧》（图1-8）中首次登台。菲力猫受欢迎的程度足以和后来的迪士尼公司的卡通人物相媲美，特别是在知识分子观众群中也广为流传。菲力猫的电影包含了很多表现动画特性的视觉趣味，梅斯麦沿袭了麦凯创造葛蒂的诀窍，赋予菲力猫独特的个性



图 1-6 墨水瓶人

以及一种无法复制的移动方式，并设计了很多款表情和姿势，使得菲力猫在众多动画角色中脱颖而出，成为美国连续十年内最受欢迎的卡



图 1-7 小丑可可



图 1-8 猫的闹剧

通明星。第一个成为商业片品牌的卡通人物也正是这只可爱的卡通猫。菲力猫玩具、菲力猫唱片、菲力猫贴纸、菲力猫徽章（图 1-9）各种由品琳琅满目，一个以儿童为对象的新市场、一套有创意的电影销售模式也因此被建立起来。这段时间内，卡通动画界可以说是人才济济，出现了许多响亮的名字，如麦克斯·佛莱雪、戴夫·佛莱雪、保罗·泰利和华特·兰兹等人。而 20 世纪 20 年代到 30 年代创造出来的动画人物，除米老鼠和唐老鸭外，还有大力水手卜派（图



菲力猫玩具



菲力猫唱片



菲力猫贴纸



菲力猫徽章

图 1-9 菲力猫品类

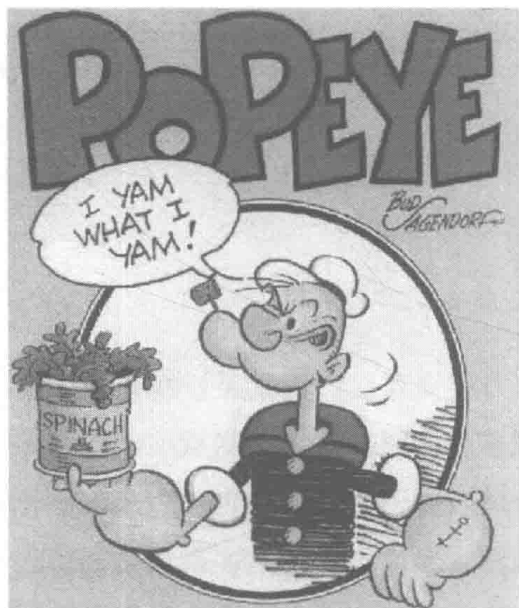


图 1-10 水手卜派

1-10)、啄木鸟伍弟（图 1-11）、汤姆（图 1-12）和杰利以及《格列佛游记》（图 1-13）中的巨人等。即使放在今天，它们也都仍是脍炙人口的佳作。第二次世

界大战期间，美国的卡通动画不但成为最受大众欢迎的娱乐形式，更成为年轻艺术家钟爱的职业。

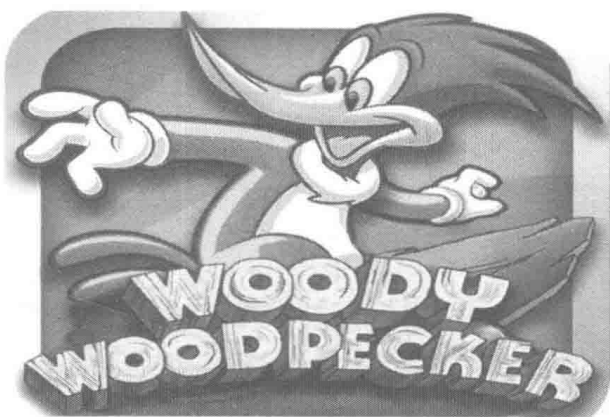


图1-11 啄木鸟伍弟

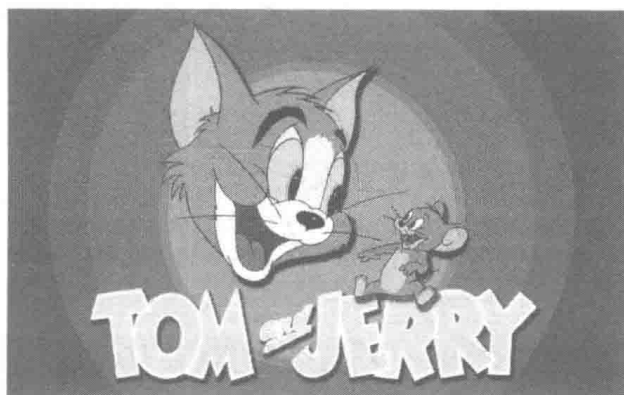


图1-12 汤姆和杰利



图 1-13 格列佛游记

这段时间，欧洲动画的境况却和美国大相径庭。除了偶尔零星的艺术或商业活动外，很少能像美国那样发展为动画工业的模式。而且从美国输入到欧洲的卡通动画片，使费用较为昂贵的本地动画片相形失色。斯堪的纳维亚半岛的动画家维克多·柏格达于1915年曾拍过一部9分钟的动画片Troudrycken，是关于酒精作用的故事，当时这部影片的评价和票房都不错，但它所引发的热潮在瑞典也只是维持了几年而已，到1920年人们对动画的热情逐渐冷却下来。

与此同时，俄国逐渐出现了一些动画电影工作者及表现优异的作品，包括亚历山大·巴斯克金、亚历山大·伊凡诺夫、布拉姆帕格姊妹和伊凡诺夫·瓦。

布拉姆帕格姊妹在1925年完成了动画片《中国烽火》后，就保持每年一部的创作节奏，持续了多年。俄国的动画家很快就发现他们国家丰富的文化遗产，包括寓言、神话和传统戏剧，都是非常宝贵的动画片创作素材。

## 二、第二次世界大战之后动画片的发展

20世纪20年代以后的欧洲，各种美学观念思潮风起云涌，受重视程度远远大于技术的开发。抽象艺术运动如旋风一样席卷着这片土地。写实主义电影和印象主义电影分道扬镳，蒙太奇理论的发展，重叠、溶接等技术的运用，以及对于非平衡式构图的趋向，都对视觉艺术造成了很大的影响，动画电影制作也未能例外。这个运动也受到包豪斯设计学院理念的影响。它旨在改变和统一艺术的规则，包括设计、建筑、戏剧和电影。非具象、抽象和前卫的动画也在此运动下应运而生。芬兰的画家舍维吉、瑞典的维京·伊格林以及德国的奥斯卡·费辛杰、汉斯·瑞希特、华特·鲁特曼等，都是运用动画追求艺术形式的画家。如瑞希特的动画片中重复出现的几何建筑图形，在不同节奏下角度及大小远近发生着变化，观看者犹如观赏建筑物，沉浸在其发展的动作逻辑、美感和连续的韵律之中。

同步声音的发明对欧洲与美国动画片发展的影响有着显著的区别。在欧洲，声音是用来作为实验的原始素材，影片中的音乐、动作的影像和音效之间的关系被探索到极致，如奥斯卡·费辛杰以勃拉姆斯《匈牙利舞曲》（图1-14）为

主旋律表现的抽象动态图案和音乐中的特定元素所产生的同步对位效果。而在美国,声音主要用来改进角色的特征和个性,如米老鼠温和的声音(图1-15)、唐老鸭(图1-16)粗鲁怪异的声音等。



图 1-14 勃拉姆斯《匈牙利舞曲》(节选)



图 1-15 米老鼠



图 1-16 唐老鸭

### 三、迪士尼公司的横空出世

当欧洲的动画列车正向前卫方向高速行驶时，一个完全不同的动画王国在美国崛起了：从早期动画片在性格塑造和技巧实验的开花结果，到进入所谓的“美国卡通的黄金时代”。20 世纪 30 年代最显著的特色是，从文化和知识的伪装下解放出来，不故弄玄虚，一切的目标都为追求快乐，发展个人在视觉表现上的禀赋才能。无疑，这段时间最著名的动画片厂是华特·迪士尼的片厂（图 1-17、图 1-18）。迪士尼片厂崛起成为国际知名的卡通动画中心，同时也意味着它即将成为未来许多年轻有潜能的艺术家的摇篮。从 20 世纪 20 年代末以来，迪士尼片厂就开始致力于发展大众化的卡通动画。由于天时地利人和，动画艺术家有充足的时间、足够的空间做绘画训练、题材讨论、大众娱乐电影分析，大量的付出使其成效和影响举世公认，现代动画片所涉及的基本动画理念与技术，大多是当时在那里发明出来的。



图1-17 华特·迪士尼



图1-18 华特·迪士尼片厂

迪士尼公司的产品最引人入胜的地方在于它精密周详的前期准备，特别是故事的企划。迪士尼的短片大约为7~10分钟，情节紧张，而且画面细腻，远远超过其竞争对手的产品。迪士尼1928年推出的以米老鼠为主角的卡通动画片《蒸汽船威利》（图1-19）是世界第一部音画同步的有声卡通；1929年推出的《骷髅舞》（图1-20）表现几个骷髅随圣桑的音乐跳舞；1932年推

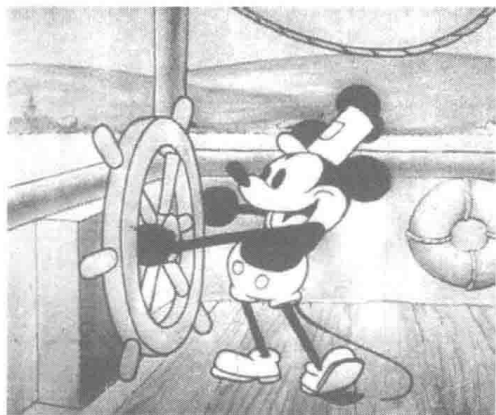


图1-19 蒸汽船威利



图 1-20 骷髅舞

出的第一部综艺彩色卡通《花与树》（图1-21）是第一部获得奥斯卡动画短片奖的电影；1937年的《老磨坊》（图1-22）则是首度用多层式摄影台营造视觉深度的影片。同一年制作的《白雪公主》（图1-23）是第一部彩色卡通长篇剧情片，它的卖座也令迪士尼的经营方针由短片转为制作长片。随后，1940年的《木偶奇遇记》（图1-24）与《幻想曲》（图1-25）则被视为迪士尼最优秀的长片产品。当时，迪士尼影片的标准成为其他片厂衡量卡通影片出品的标准，



图1-21 花与树



图1-22 老磨坊



图1-23 白雪公主

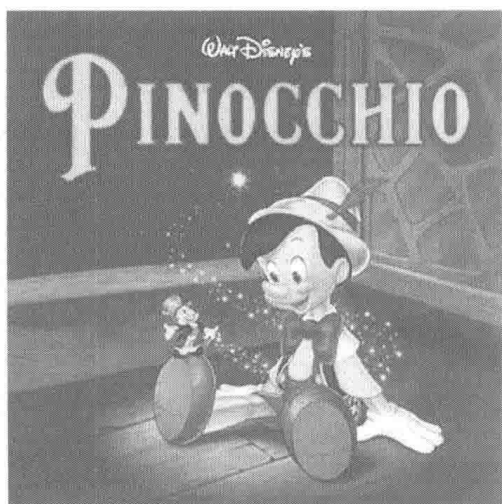


图1-24 木偶奇遇记

但是，其他片厂生产的动画片人物很少像迪士尼公司出品的米老鼠、米妮、布鲁托、高菲和唐老鸭那样扬名国际。迪士尼随后出品的影院动画片有：1942年的《小鹿斑比》（图1-26），1946年的《音乐与我》《南方之歌》（图1-27），1950年的《仙履奇缘》（图1-28），1951年的《艾丽丝梦游仙境》（图1-29），1953年的《小飞侠》（图1-30），1959年的《睡美人》（图1-31），1961年的《101忠狗》（图1-32），1963年的《石中剑》《欢乐满人间》（图1-33），1967年的《森林王子》（图1-34），1973年的《罗宾汉》（图1-35），1977年的《救难小英雄》（图1-36）。长篇卡通动画片《空军的胜利》（图1-37）成功地宣扬了美国的道德意识。20世纪90年代以后，迪士尼进入了一个新的繁荣时代，

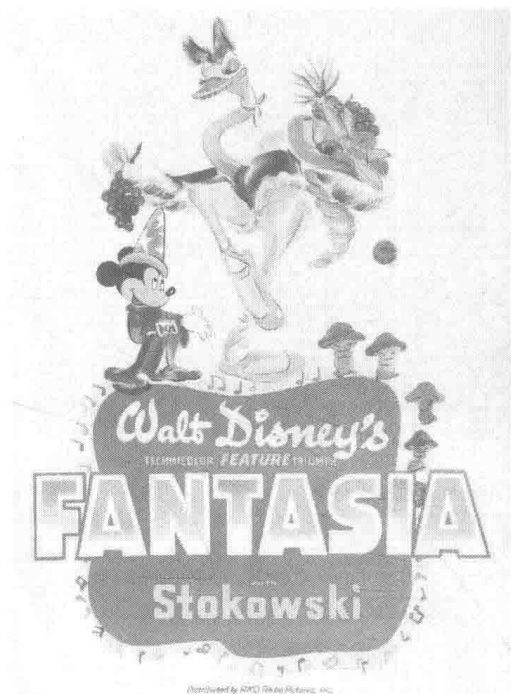


图1-25 幻想曲

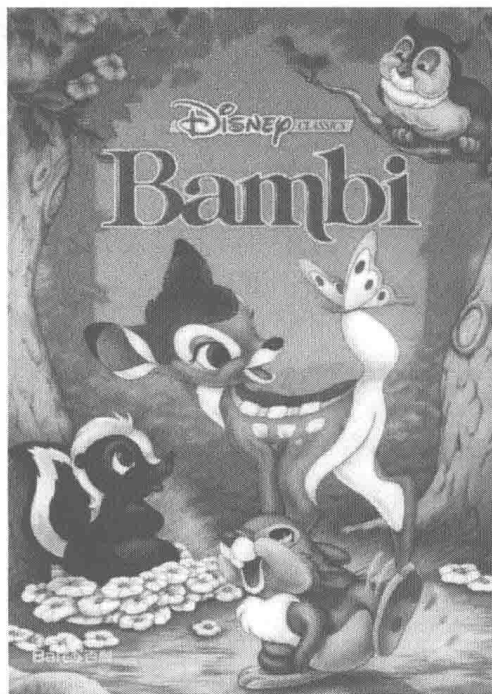
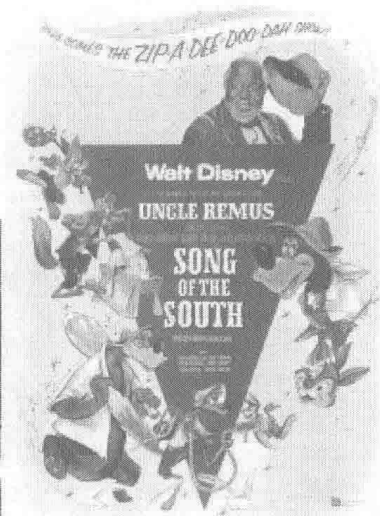


图1-26 小鹿斑比



图 1-27 《音乐与我》



《南方之歌》

不断推出新的产品，如《圣诞夜惊魂》《风中奇缘》《钟楼怪人》《美女与野兽》《狮子王》《阿拉丁》《大力神》《花木兰》《玩具总动员》《小鸡快跑》《马达加斯加》《泰山》《失落帝国》《四眼天鸡》《汽车总动员》《飞屋环游记》《寻梦环游记》《疯狂动物城》（图 1-38、图 1-39）等。

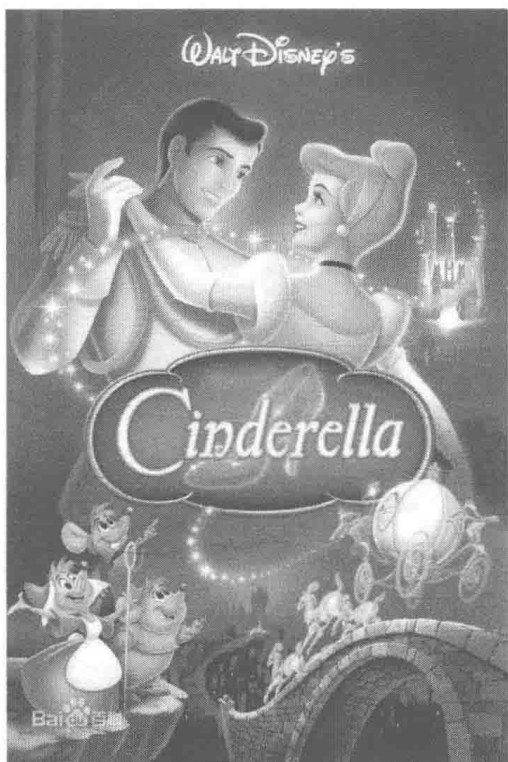


图 1-28 仙履奇缘

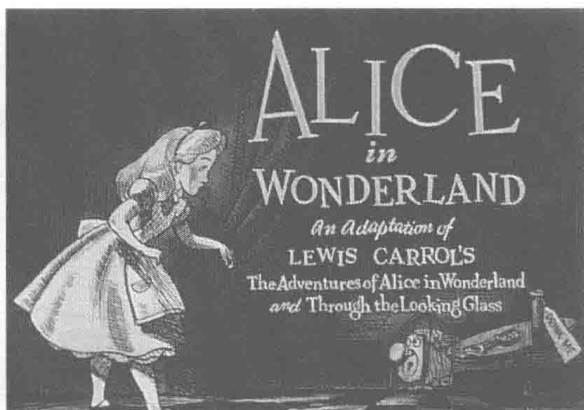


图 1-29 艾丽丝梦游仙境

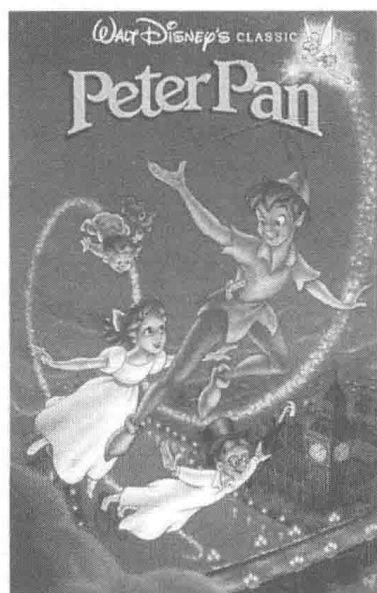


图 1-30 小飞侠



图 1-31 睡美人