



# 影视动画的 艺术性探析

梁蕾 著

 吉林美术出版社 | 全国百佳图书出版单位





# 影视动画的 艺术性探析

梁蕾 著

 吉林美术出版社 | 全国百佳图书出版单位



## 图书在版编目 ( CIP ) 数据

影视动画的艺术性探析 / 梁蕾著. -- 长春: 吉林  
美术出版社, 2018.3

ISBN 978-7-5575-3535-3

I . ①影… II . ①梁… III . ①动画片—影视艺术  
IV . ① J954

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2018)第 048950 号

## 影视动画的艺术性探析

Yingshi Donghua De Yishuxing Tanxi

---

作 者 梁 蕾  
责任编辑 于丽梅  
装帧设计 博图天下  
开 本 710mm × 1000mm 1/16  
字 数 110 千字  
印 张 7.5  
印 数 1—4000 册  
版 次 2019 年 1 月第 1 版  
印 次 2019 年 1 月第 1 次印刷  
出版发行 吉林美术出版社  
地 址 长春市人民大街 4646 号  
网 址 [www.jlmspress.com](http://www.jlmspress.com)  
印 刷 廊坊市海涛印刷有限公司

---

ISBN 978-7-5575-3535-3

定价: 38.00 元



# 前言

影视动画是文化产业的一个重要组成部分，是一种有着生命力的创造语言，是集数字技术、文化内涵以及创意思维于一体的产物，它以其独特的艺术表现，已成为一种世界共通的视觉艺术语言，引领当代文化产业的高速发展。影视动画是运动起来的影像，是夸张变形的艺术，有丰富的表现内容和多样的表现手段。动画作为电影艺术中重要的表现形式，是超越现实的电影的，它创造了虚拟的自由时空，给人以全新的视觉体验，一直以来焕发着独特的艺术魅力。在影视动画中，角色是核心，是一部动画成功与否的关键，并且在设计创作中遵循一定的规律。

本书对现代影视动画的相关艺术性问题做了研究，逐一对影视动画各个方面的艺术特性做了探讨。在内容编排上，本书首先对中国影视动画的概念和特征及影视动画的发展现状、发展趋势等问题做了分析。其次，本书分别对影视动画的色彩艺术、声音艺术、造型艺术、表演艺术以及叙事艺术等做了研究。其中，主要包括这四种影视动画的功能效用、表现形式、设计及应用等具体问题。最后，本书对影视动画主场景的艺术构建问题做了探析，并系统性地提出了构建影视动画主场景的措施。

本书由西安翻译学院艺术学院梁蕾所著，在著作过程中参阅了大量的影视动画方面的相关文献，在此对相关作者一并给予感谢。由于笔者时间与精力有限，书中难免存在不足之处，敬请各位读者与同行批评指正。



# 目 录

<b>第一章 影视动画概述</b> .....	1
第一节 影视动画的概念及特征 .....	1
第二节 影视动画的艺术性概述 .....	4
第三节 现阶段中国影视动画的发展现状 .....	7
第四节 现阶段中国影视动画的发展出路 .....	9
<b>第二章 影视动画的色彩艺术分析</b> .....	13
第一节 影视动画中色彩艺术的功能与应用 .....	13
第二节 影视动画中色彩艺术的审美意蕴 .....	16
第三节 影视动画中色彩艺术的情感表现 .....	19
第四节 色彩艺术在影视动画中的具体应用 .....	21
<b>第三章 影视动画的声音艺术分析</b> .....	25
第一节 影视动画中的声音元素 .....	25
第二节 影视动画声音设计的发展脉络 .....	29
第三节 影视动画中声音设计的艺术表现力 .....	30
第四节 影视动画中声音艺术元素的设计 .....	33
<b>第四章 影视动画的造型艺术分析</b> .....	39
第一节 造型艺术概述 .....	39
第二节 中国传统造型艺术与动画 .....	41
第三节 影视动画造型艺术与意境 .....	48
第四节 造型艺术在影视动画中的应用 .....	54

<b>第五章 影视动画的叙事艺术分析</b> .....	59
第一节 影视动画叙事概述 .....	59
第二节 影视动画的叙事策略 .....	63
第三节 影视动画的叙事形式 .....	66
第四节 影视动画的剧作叙事 .....	68
第五节 影视动画的造型叙事 .....	74
<b>第六章 影视动画的表演艺术分析</b> .....	79
第一节 影视动画表演艺术概述 .....	79
第二节 影视动画表演艺术创作的重要性 .....	82
第三节 影视动画表演艺术的相关创作元素 .....	85
第四节 影视动画表演艺术运用 .....	90
<b>第七章 影视动画主场景的艺术性构建</b> .....	97
第一节 影视动画主场景概述 .....	97
第二节 影视动画主场景的艺术特点 .....	103
第三节 影视动画主场景的设计制作方法 .....	105
第四节 影视动画主场景的艺术性构建措施 .....	107
<b>参考文献</b> .....	113

# 第一章 影视动画概述

## 第一节 影视动画的概念及特征

动画（Animating）在词典中的解释是“赋予生命”的意思，从这个意义上讲它是一种手段，使得本来没有生命的形象活动起来，它是一种综合艺术门类，是工业社会人类寻求精神解脱的产物。它的应用范围广泛，集合了绘画、漫画、电影、数字媒体、摄影、音乐、文学等众多艺术门类于一身。

### 一、动画的概念

一般概念来讲，动画（Animate）应该是创造生命力的手段——使得原本没有生命的形象（绘画、剪纸、雕像、玩偶、物质、符号等）获得生命与性格。作为叙事手段，动画片能够让人感动；作为审美功能，动画能够创造动态美学奇迹；作为制作手段，动画的影像构成元素具有无穷的表现力。它的形象可以是绘画的、漫画的、装饰的、抽象的等，既可以是平面的假定空间形象，也可以是立体的真实空间形象。所有这一切必须建立在特别的制作工艺和逐格拍摄以及逐格处理技术的基础之上。

动画的抽象定义应是：具有多种可能性的、具有技术和艺术双重性质的手段。

普遍意义而言：动画就是动起来的画。

### 二、动画的性质特征

动画具有电影的性质，这是因为它们都是通过机器播放才能呈现的艺术。然而动画和以真实生命体为拍摄对象的电影有着完全不同的创作方式和制作手段，最大的区别还是视觉形象上的迥异，即动画摄影机的拍摄对象是造型艺术作品，无论是平面的绘画，还是立体的偶像，都是艺术家依据艺术规律

设计制作的形象；动画的创作虽然是按照电影的叙事模式讲故事的，但是动画片的创作程序和制作过程却与电影完全的不同。因此，动画具有独特的造型和工艺性质。动画的特性包括以下几方面：

### （一）技术特性

动画的技术特性指的是用逐格制作工艺和逐格拍摄技术创造性地还原自然运动形态的技术手段。具体方法是通过对事物运动过程和形态的分解，画出一系列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等工艺技术处理的过程。

### （二）工艺特性

动画具有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制作环节不能够产生完整作品，只有把所有人的成绩集合起来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。

### （三）审美特性

动画的形态可以说是一切造型艺术的运动形态，从早期的天真动画，（即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（例如《白雪公主》和动画《圣诞夜惊魂》），以及作为艺术探索的短片（例如泥塑动画《星期一闭馆》、绘画性动画《小牛》、抽象动画《线与色的即兴诗》），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、电影特技动画以及节目包装动画等等，都不能忽视作为造型艺术形象的动态审美共性。

### （四）功能特性

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，科学教育片的制作以及农业技术推广片的特技。到了20世纪40年代动画作为创作长篇剧情电影的手段而独树一帜，成为电影的一种新型样式越来越受到重视。随着科学技术新的发展，动画的功能得到广泛的开发，游戏动画、电视动画、网页动画、远程

教育动画、电影特技动画等等，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。

### （五）多元性

动画的多元性是在动画技术成熟之后，作为一种文化形态的表述方式才渐渐显露出多元的特性，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具体了——作为创作基础的文学脚本；作为影像构成主体的美术；作为动画影片中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、音乐情绪；作为叙事整体构架的电影语言等等。

### （六）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，例如像走马灯、活动画片、西洋镜等等。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，因此动画不可避免地也具有了这一特性。

电影史上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——影院剧情动画片的诞生（《白雪公主》）以及后来动画产业的繁荣。

电视的出现给动画一个新的舞台，使得曾经作为电影院中场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。例如，《猫和老鼠》《樱桃小丸子》《名侦探柯南》等。电子科技的发展除了用动画的原理来展示动态信息之外，还利用动画工艺技术原理研发各种各样的动态图形图像软件，因而产生电脑生成的虚拟动画，例如《虫虫特工队》《蚁哥正传》《玩具总动员》。

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。例如，网络动画片和电子动画贺卡。美学思潮的每一阶段都会出现与之相应的动画作品。例如，代表传统美学的经典影院动画片《白雪公主》与代表现代美学的动画实验片《两姐妹》的比较就会发现它们之间的差异；各种艺术的不同流派在动画的领域可以找到类似的影子，例如《种树的人》《两姐妹》；还有实验电影与早期抽象动画的比较；类型电影与影院动画片的比较等等。尤其是广告动画、MTV动画以及节目包装动画都带有强烈的时尚文化特征。

### （七）假定性

动画影像是艺术家创造出来的视觉形象，在面对观众播放之前完全是影视动画家的假设，即创作过程是假定性设想：形象假设、动作假设、表情假设、环境假设、声音假设等等；影像构成是假定性的：演员是创造的形象（偶或画），环境道具是制作的模型和绘画；欣赏与解读是假定性的：观众被动画片似乎逼真的动态视觉和听觉所感染而产生的幻觉以及想象力所认同，明知其不是真的生命却要信以为真的被感动、被说服。

## 第二节 影视动画的艺术性概述

### 一、影视动画艺术性的含义

影视动画的艺术性与其他艺术形式不同，动画的艺术性是多种多样的。它不仅仅拘泥于美术这一单一的艺术形态，还可以具备戏剧、电影等各种形态。艺术动画是动画中以艺术的表现和艺术的探索为主要目的的动画，艺术动画中是以艺术创作的成功作为主要动机。

### 二、影视动画艺术性的特点

#### （一）多样性

在动画中，不管是影院动画、电视动画、实验动画，其整体的艺术风格，

造型审美是非常重要的。动画片中多重元素的加入，不仅能让动画片变得丰富多彩，

也能使观众在视觉感受上带来新的体验。雕塑、油画、京剧、建筑、文学、音乐、电影等，都是动画片中可以吸收的新元素。但是动画片中多样化的介入并不是生搬硬套拼接和复制，而是在经过改造，筛选后，对动画新的诠释，和艺术风格，审美的创新。使其带来更多的艺术价值。真人逐格拍摄动画、实物动画、沙土动画等都是动画多样性的表现。

### （二）阶段性

艺术家们通过探索对运动过程的表现发现了动画——这一能高度自由的表达运动的手段。动画作为一种综合性的艺术形态，这就决定了其他艺术领域的发展对动画的影响。动画总是跟随着当下流行文化和科技发展而发展的。从一开始走马灯，西洋镜到无纸二维动画技术和三维动画技术无一不和当时的流行，科学技术的进步息息相关。文学思潮的每一阶段都会出现与之相应的动画作品。例如广告动画、MTV动画以及节目包装等都带有当代艺术其他领域的特征。

### （三）假定性

动画影像是被艺术家创造出来的视觉符号的集合，动画中，人物的形象，动作以及所处的环境，都是艺术家们利用丰富的想象力，假想出来的。艺术家们通过想象力和对美的表达，再虚拟人物，营造气氛，给观众能切身的感受艺术家们所要给观众带来的视觉感受以及想表达思想和精神。

## 三、艺术动画

从本质上来说，艺术动画片是指那种带有探索性的作品。主要是以艺术表现和艺术探索为主，从观念与技术方面都有新的建树和突破的作品。艺术动画并不考虑商业价值创作成功是艺术动画的创作动机。艺术动画又称实验动画，注重对动画本体和可能性的探索，原创性是强调的重点。动画的本体是指动画材质的物质性、活动影像的本质，充分发挥操控单格画面与连续画

面的时空关系。艺术动画追求动画作为艺术性和可能性，取得了十分辉煌的成就。爱因汉姆在他的《艺术与视知觉》中说道“动画是最有前途的艺术形式。中国早期的动画片也属于艺术动画片，更多地考虑的是动画片的艺术性，商业性并不在考虑范围内。中国乃至亚洲第一部长动画片《铁扇公主》其带来的艺术性和对动画艺术探索得到了国际的认可，将中国博大精深的民族文化和对动画孜孜不倦的探索精神载入了世界电影的史册。

动画作为一种年轻的艺术形式，其中的魅力和更多的可能性正待我们进一步开拓和发掘。

### 四、动画中的艺术价值

动画中以艺术的表现和艺术探索为主要目的的动画称为艺术动画。而艺术的表现和艺术家对动画艺术新的探索便是动画中的艺术价值的体现。

一部好的动画片，给我们带来的艺术价值也是巨大的。现如今人们只要谈到中国动画，就肯定会讨论到《大闹天宫》。因为它是国内外公认的最优秀的动画精品，而且它还一直在充当着一面代表中国动画艺术最高成就的旗帜。该片积极借鉴了京剧艺术为代表的传统艺术的精华，在音乐设计、动作设计、造型设计、场景设计以及念白等方面都渗透着京剧的影子。除了京剧，《大闹天宫》还从我国三代铜器、汉代画像石、六朝造像、敦煌壁画、民间年画、庙堂壁画、民间版画、剪纸及民间皮影、玩具等多方面吸取字样，进行兼收并蓄，融会贯通，再进而突破原有形式，独创出自己的审美风格。正如设计者张光宇先生所说：“不要做吸墨水纸，光吸而不化，学而不用，成无用矣。”《大闹天宫》对中国传统文化的借鉴体现了动画艺术性中多样性的特点。

影片中无论是宏伟的场面，奇特鲜明的形象，还有绚丽的色彩等，都给观众一种强烈的形式美。影片中的形式美主要表现为装饰美。通过设计者的精心设计推陈出新创造了一种既是民族的、又是新颖的艺术风格。

### 第三节 现阶段中国影视动画的发展现状

我国动画产业曾经一度辉煌,出现了《大闹天宫》《小蝌蚪找妈妈》《哪吒闹海》等一批优秀动画片。但是,随着市场开放,国外动画蜂拥而至,国产动画面对国外竞争,显得力不从心。

一方面技术水准、制作水平上与日本、美国相比有较大差距,另一方面国产动画制作行业出现的一些问题也严重影响国产动画的良性发展。国家倡导文化产业发展,借此机会大力发展动画产业势在必行。我国人口多,市场广,有着巨大的消费群体和潜在的市场。同时,我国许多高等院校都开设了动画专业,培养了大批动画制作人才,有了这些有利条件,我们完全有信心发展好中国的动画产业。

#### 一、中国影视动画发展受限于体制政策

体制问题是困扰动画产业的首要因素,管理方与企业没有做到有效脱离,企业受限制太多,市场资源配置也未能起到很好的调节作用,不能实现真正的制作播出分离。一些有实力的动画制作公司无法充分享受政策,不能更好地解放生产力。

其次是政策问题。改革开放后,文化产业百花齐放,动画产业作为新兴行业,急需要相关政策来保障其有利的发展环境,但我国曾长期没有针对动画产业的相关法律政策,没有相关扶持计划。相关部门对国内动画引导支持不够,一定程度上导致了动画发展的滞后。

再次是动画人才问题,没有形成良好的人才管理机制。很长一段时间内,中国动画片是在计划经济模式下运作的,对人才管理存在一些问题,不能调动艺术工作者的积极性。改革开放后,外资动画企业进驻深圳等地,导致大批国内优秀动画制作者离开原单位加盟国外动画公司,使国内企业人才短缺,后备力量不足。

### 二、中国影视动画市场意识、产业意识淡薄

我国动画行业市场意识、产业意识淡薄，在国外许多国家已经将动画产业的发展作为一个新的经济增长点和出口创汇新突破点时，我国动画行业却没有足够的意识，一直将其作为电影艺术的一个分支，市场定位也只是少年儿童，对审美、商业开发关注度不高。

多年来，我国动画产业没有形成有效的市场运作体制，没有完善成熟的市场环境，造成目前这种尴尬局面。即便是在我国动画产业辉煌的年代，从市场意义上来说中国动画电影的营销意识也很淡薄，动画衍生行业发展也不充分，而美国每年除大约上百亿美元的电影票房收入，电影后产品收入几乎是电影产业的三倍，有的电影衍生产品开发收入几乎是电影票房的四到六倍。我国则没有形成相关产业链，电影衍生产品开发相对滞后，只能靠电视台、影院所付的播映费来获得收入。也有一些动画积极利用出版图书、制作影碟等来获得附加收入，但往往知识产权保护不足，盗版事件多发，也影响了收入。

### 三、中国影视动画制作水准不高、动画质量下滑

早期国产动画具有浓郁的民族特色，在精神匮乏的年代，很好地抓住了民族的审美趣味和审美心理，得到大众的青睐。如今，这样能打动人心的作品几乎没有，人们对当前国产动画片的印象几乎是“故事简单、做工粗糙、低龄化”。国产动画在选题、造型、结构、激发审美、提升想象力以及在制作流程、制作工艺等方面与国际先进动画制作行业相比，差距太大，缺乏创新和艺术吸引力，缺少市场竞争力。

### 四、中国影视动画中民族文化的缺失

动画创作需要一种新的表现形式来展现我们的生活态度。我国丰富的历史文化底蕴，给动画制作提供了肥沃的土壤。如今动画设计不能很好地体现中国传统艺术形式、艺术价值观，找不准自己的定位。动画创新要基于民族

传统元素这一根基，而不是一味追求形式上多变，要将传统文化用一种新的形式重新表达出来，并能给大众带来良好的感受。

目前，年轻的动画设计师在制作动画时往往忽视民族文化的重要性，不注意从传统艺术元素中汲取营养，往往追求出新出彩，盲目吸收采用国外动画产品中的艺术形象及其中所体现出的西方价值观。为了迎合大众，盲目追求一时的短期经济效益，东拼西凑，生搬硬套一些艺术形象，使艺术作品既不能传递很好的道德内涵，又与历史文化缺少对接和默契，违背生活常理。殊不知，那些艺术水准高、影响力广的经典动画作品，之所以有如此成就，正是制作者对传统艺术元素的深刻把握与再塑造。

近年来，我国动画产业发展受阻，国外动画产业发达国家纷纷将目光对准中国，抢占中国市场，究其原因就是我国最近没有精湛的艺术作品问世，而此时的美国、日本等却在积极研究中国传统文化，别出心裁地创做出既具有中国艺术元素又有时代感的动画作品。如近几年火热的《龙猫》《花木兰》《功夫熊猫》等等，一推出便受到好评，票房更是水涨船高。

中国青少年热捧外国动画片，一方面是因为在制作水准上我们与国外优秀制作团队还有较大差距，但更重要的是，这些作品形象深得人心，既是大家熟知的，又能使人耳目一新。

## 第四节 现阶段中国影视动画的发展出路

### 一、传承与创新的融合

中国动画已经走过将近 90 个年头，以中国学派为代表的经典动画片，是我国动画创作者在继承传统的基础上创新的结果。中国动画的未来，是要在继承传统的基础上坚持原创之路。

中国动画在创新上存在很大问题：首当其冲的是缺少动画原创人才。中国动画教育还没有建立完整动画教育体系，其目的往往局限于让学生尽快就

业，因此培养的人才质量不高，缺乏创意能力，使中国动画失去了独立思考的精神。加之中国还只是动画制造大国，本身就缺乏原创作品，很多商家为谋利益，粗制滥造，更造成只需要技术不需创意的局面。其次，中国动画的市场化运作模式还不成熟，使得中国动画的投入与产出比例失衡。近年来，国产动画里面市场运作比较成功的要数《蓝猫》系列和《喜羊羊与灰太狼》系列，说明在中国动画的商业化运作是可以成功的。最后我国动画审批门槛高，分级机制落后。造成各种动画堆积过审，难免造成滞后，同时由于分级不明确，在后期宣传上受到限制，造成动画的投放上出现偏差的情况。

《火影忍者》之父布川郁司认为，日本动画能够在国际动画中占有一席之地，是日本动画在海外经历漫长艰苦过程的结果。想要走向世界，首先要获得世界的认同，日本动画通过积累经验，把具有日本特色的动画推向全世界，慢慢得到承认和接纳。从日本动画的经验来看，由于文化差异，在国内畅销的作品在国际上不一定受到欢迎，中国动画也面临着同样的困境。此外，中国动画在国际市场环境还没有培养起来。所以中国动画的关键是先走出去，努力让世界看到和认识中国动画。在实际推广过程中再了解市场需求。对于一部作品来说，立足国内是基础。除此之外，也要考虑是立足国内还是走向海外，因为需要的战略是不一样的。中国动画不能把眼光局限在国内市场，更应着眼于全世界。中国动画的出路，在于将国外的先进经验与我国民族特色相结合。民族化是中国动画的灵魂，发展民族特色的国产动画是大势所趋，中国必须独立创做出具有我国民族特色的动画才在国际上立足，今后动画事业的发展仍然需要中国的传统文化艺术资源。

## 二、民族与时代的融合

中国动画的民族化不是狭义的民族化，不是只有传统题材、传统造型、传统风格、传统色彩、传统配乐才是“民族化”，而是指在动画创作中不但要根植于传统，还要汲取国外动画强国的成功经验，并结合时代精神和时代意识。获得2012东京动画节大奖的中国动画片《卖猪》，就是一部在忠于

传统文化的基础与时代精神相结合的优秀作品。这部动画改编自中国著名作家贾平凹的文章《祭父》，导演陈西峰以艳丽的色彩、浓烈的陕北乡土风格、极富历史年代感的画面成功再现了原著，在音效方面，加入陕北秦腔和当地方言，增添了几分趣味。以原汁原味的中国传统造型艺术展现了中华民族地方特色。阿根廷动画片《雇佣人生》曾获得了全世界 102 个奖，一部动画片能够获得如此之多的奖项，是不多见的。这是一部充满争议的短片，它的闪光之处在于用很夸张的手法表现出当今社会中人与人之间的剥削关系。影片中，主角机械的去上班，其中所有的工具都由只有基本生理反应的人来代替。人与人之间仅存雇佣与被雇佣关系，人的身份也只有雇佣者与被雇佣者两种，身为雇主他惬意的使用着他的雇员。自身不过是从一盏穷人家的立灯晋升为一张富人房前的门垫，短片的结尾一名雇员愤怒地摔碎了灯罩，意味着自我的觉醒，克服生活的程式化，追求心灵的自由。这部动画用简单的动画效果赤裸裸地展现了人性的丑陋与现实的悲凉，人的个体价值在复杂精细的社会下是渺小的，这也是无可奈何又冷酷无情的命运。深刻的主题发观众思考新时代下人的本质和存在的价值。我们既要尊重民族艺术的独特性，又要反映出现代人的内在精神追求。

### 三、技术与艺术的融合

电影技术的发展大大推动了动画艺术的发展。随着计算机软件和硬件的发展，尤其是计算机三维技术的发展，在国内开始了将水墨、工笔等传统绘画技法与三维渲染技术相结合的尝试，如 2010 年上海世博会中国馆内展出了三维动画版的《清明上河图》。采用虚拟现实的方式诠释了中国传世名画。技术的不断革新开阔了中国动画的思路和创作空间，特别是计算机三维技术的应用在动画上细节效果的表现，为动画制作带来全新的视觉体验。

2013 年国产动画实力品牌河马出品的贺岁动画影片《绿林大冒险》便是中国动画中将技术与艺术结合的典范，制做出一个美轮美奂的奇幻场景。影片构建了一个神秘奇幻的未来世界，加入了仿真植物、超酷机甲、魔法等超