



扫一扫查看本书电子资源



普通高等学校“十四五”规划数字媒体艺术与动画专业案例式系列教材

影视动画联合创作

“乡村振兴”专题

ANIMATION CREATION TEAM PROJECT

涂先智 著



华中科技大学出版社
<http://press.hust.edu.cn>



本书系2021广东省教育科学规划课题（高等教育专项）研究成果之一（课题编号：2021GXJK369）；2022广东省高校教学质量与教学改革工程建设项目（粤教高函2023）4号：影视动画创作课程教研室的阶段性成果；粤港澳大湾区高校在线开放课程联盟教育教学研究和改革项目研究成果之一（项目编号：WGKMH003）；本书撰写获得2022年华南农业大学研究生教育创新计划项目“影视动画联合创作”立项资助。



普通高等学校“十四五”规划数字媒体艺术与动画专业案例式系列教材

影视动画联合创作

“乡村振兴”专题

ANIMATION CREATION TEAM PROJECT

涂先智 著



华中科技大学出版社

<http://press.hust.edu.cn>

中国·武汉

内容简介

本书依托影视动画创作理论和生产制作流程，立足中国当今社会现实，是一次以“乡村振兴”为主题的影视动画联合创作课程教学实践，旨在通过对实践案例的研究为中国本土动画叙事理论的构建和中国动画原创能力的提升贡献创作教学经验和叙事实践资源。本书对创作教学案例的书写没有停留在对动画创作流程和制作技术的描述上，而是将创作方法的探寻置于以乡村振兴为背景的特定的文化视域和具体问题中，是一次中国乡土特质动画叙事范畴的厘定和叙事内容的开掘，具体包括农业文化遗产题材动画短片创作、农产品题材动画短片创作、农业科普动画短片创作、乡村文化题材动画短片创作以及乡村生态题材动画短片创作的实践。

图书在版编目（CIP）数据

影视动画联合创作 / 涂先智著. —武汉：华中科技大学出版社，2023.5

ISBN 978-7-5680-9071-1

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

中国国家版本馆CIP数据核字(2023)第090149号

影视动画联合创作

涂先智 著

Yingshi Donghua Lianhe Chuangzuo

策划编辑：金 紫

责任编辑：周怡露

封面设计：原色设计

责任监印：朱 玢

出版发行：华中科技大学出版社（中国·武汉）

电话：（027）81321913

武汉市东湖新技术开发区华工科技园

邮编：430223

录 排：华中科技大学惠友文印中心

印 刷：湖北新华印务有限公司

开 本：880mm×1194mm 1/16

印 张：11.75

字 数：257千字

版 次：2023年5月第1版第1次印刷

定 价：68.00元



本书若有印装质量问题，请向出版社营销中心调换
全国免费服务热线：400-6679-118 竭诚为您服务
版权所有 侵权必究

作者简介

涂先智：1977年生，湖南益阳人。现为华南农业大学艺术学院动画系主任，国家级一流动画专业主任，国家级一流课程“影视动画联合作业”负责人，副教授，硕士生导师。任广东省本科高校动画与数字媒体专业教育指导委员会委员，中国高校影视学会影视国际传播专业委员会理事、数字艺术与动画专业委员会理事，广州市农村科技特派员，华南农业大学乡村振兴研究院影视动漫艺术乡建团队负责人。主要从事影视动画创作理论与实践研究、动画专业教育教学研究，著有《新媒体在动漫产业中的应用研究》《动画专业教育与教学实践》《动画短片制作》《影视动画场景设计》等，辅导学生获得国际奖项二十余项，国家级、省部级奖项五十余项。



专注成就专业 品质铸造品牌

华中科技大学出版社是教育部直属的全国重点大学出版社，同时拥有图书、音像、电子出版物、网络出版物四大出版权，在高校出版社中率先实现转企改制。华中科技大学出版社建筑分社在城市、建筑、设计等领域的出版规模和市场影响力位居全国前列。

华中科技大学出版社建筑分社拥有一支精通专业、敢于拼搏、勇于创新的编辑团队，秉持“超越传统出版，影响未来文化”的经营理念，努力为我国的社会发展与城镇化建设提供专业化的知识服务与解决方案。分社以诚信、严谨、进取的工作作风吸引了众多著名专家和高端作者，出版了一大批深受读者喜爱、广获专家好评的学术著作和高校教材。分社建筑设计、艺术设计类市场图书在业界拥有较高知名度，部分图书远销海外。

十年树木，百年树人。“十四五”期间，华中科技大学出版社建筑分社将继续携手优秀作者，共同构筑智慧平台，一如既往地为用户提供专业化、国际化的优质产品与服务，为祖国的各项建设事业贡献力量。

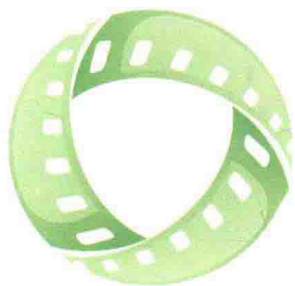
投稿热线：027-81339688转571

联系邮箱：jinz@hustp.com

总社网址：<http://press.hust.edu.cn>

样书索取：请加QQ群253344958联系管理员

盗版举报：12390或027-68892461



前言

Preface

——以“乡村振兴”为主题的影视动画创作实践

近二十年来，影视动画产业从制作技术到传播渠道、从应用领域到消费模式都发生了很大的变化，数字化的制作流程被行业广泛采用，人工智能、VR、AR、MR、全息影像、智能交互等新兴技术快速渗透至动画行业形成新的发展趋势，移动媒体使人们能随时随地用手机观看新媒体动画，中国传统文化以影视动画为载体进行跨地域、跨文化的传播。随之，影视动画创作的研究范畴进一步拓宽：除了传统的电影动画、电视动画创作，还包括对新媒体动画、交互动画、网络动画、游戏动画、手机动画、动态叙事漫画等“泛动画”的研究。除了对影视动画创作理论的研究，还有通过影视动画内容驱动其他产业创新发展的应用研究。

1. 影视动画创作课程设计构想

与影视动画创作相关联的产业涉及动漫产业、数字文化创意产业、数字娱乐产业等。影视动画内容生产极其依赖团队作业，其生产流程通常包括项目策划、前期设计、中期制作、后期制作、宣传推广等环节。虽然业界有编剧、导演、制作、发行各个流程一手抓的独立动画创作人，但从动画产业健康可持续发展的角度来说，我们更需要通过开发优质的、成熟的创作项目汇集优秀人才，形成一定生产规模，培育成熟的创作团队，让作品产生更好的社会效益，创作出具有国际影响力的优质作品。

我们所处的时代拥有良好的通信网络、计算机联网工作系统、协同动画制

作软件和线上作品展示平台，为我们提供了建立小型创作团队或工作室的条件。我们所熟知的吉卜力工作室、皮克斯动画工作室、尼克罗迪恩动画工作室、阿德曼动画工作室、徕卡工作室等也都是从小型创作团队发展壮大形成规模。优质的创作项目将拥有共同创作理念的动画创制人才汇集在一起，他们有些擅长剧本写作，有些擅长美术设计，有些擅长制作技术，有些擅长配音配乐，有些擅长影视剪辑……我们往往会在影片最后的演职人员表中看到他们的名字，了解到他们承担的职责和为影片所做的贡献。高等院校的动画教育通过专业课程向学生传授这些在字幕中所出现的各项职能所需的知识和技能，但如何教授学生建立有价值的创作项目，联合志同道合的人一起组建创作团队，共同实现这个作品仍然是动画教育的瓶颈，也是产业发展的瓶颈。

因此，我们有必要发展这样一门课程，它通过项目的创作实践专门探讨如何组建创作团队，如何设立影视动画创作项目，如何团队协作实施项目，如何通过影视动画内容创作服务社会，最终完成一件兼具艺术价值和社会价值的影视动画作品。这是近年来我教学工作的重点，也是我们开设“影视动画联合创作”课程的初衷。这门课程面向动画专业本科高年级学生和动画研究方向的研究生开设，课程以项目为导向、以学生为主体开展创作实践，是毕业设计、毕业实习前进行的影视动画生产流程的实战预演，是一门全面认知动画行业、认知自我和认知社会的课程。“联合”具有多重含义：一是指学生与学生之间的联合，同学们通过建立团队联合多人力量、发挥多人专长进行创作；二是指教师与学生的联合，教师适当参与团队的创作，当学生团队遇到棘手的问题和困难时及时提供帮助，不断激励同学们克服困难，实现创作目标；三是指教师团队联合辅导，通过校企合作进行校内专职教师与企业兼职教师的联合辅导，不同研究领域教师之间联合辅导以及不同学科教师的联合辅导。

2. “乡村振兴”创作主题的设立构想

课程于2018年启动“乡村振兴”主题创作实践，经过努力于2020年获得国家级一流课程和广东省一流课程的认定，这也给了我更多信心向大家展示近年来课程教学团队开展的以“乡村振兴”为主题的影视动画创作教学实践成果，我将会在本书的案例部分予以呈现。

创作主题的设想源自我对中国动画的本土发展路径的思考。我所任教的单位是华南农业大学艺术学院动画系，在一所农业综合院校开展乡村振兴题材的影视动画创作教学算是一种近水楼台式的操作，也是履行农业院校动画专业对乡村建设的社会责任。在“内容为王”的时代如何立足国家战略需求、立足本土文化发展、立足地域经济发展进行影视动画创作教学？影视动画的创作内容，首先指向的便是创作的选题。走进乡村，走进田野，立足自身所处的时代和社会现实发掘优质题材，讲好中国故事，传播中国精神是我的教学设计构想。艺术介入乡村建设是近年艺术界的研究热点，艺术家、设计师们从各自不同的角度参与乡村建设，影视动画作为被大众广泛认知的艺术形式又能为乡村建

设带来怎样的思路呢？日本的动漫赋能乡村的实践获得了世界范围的影响，业界熟知的案例如日本熊本县的动漫形象熊本熊（Kumamon）成功实现了地域文化的国际传播，以文化创意提振了地方经济；由荒川弘绘制漫画，后改编成电视动画的《银之匙》让人们看到一个发生在乡村的沾满汗水、眼泪与泥土的青春故事；由石川雅之绘制漫画、后被改编为动画的《农大菌物语》以农业大学农事学习为故事背景进行了一次农业微生物科学普及；电视动画《寒蝉鸣泣之时》改编自同名游戏，动画中的场景取自日本白川乡的真实场景，随着作品的热播、大量游客到白川乡打卡旅游体验作品的现场，激活了乡村的文化旅游。这些案例给我们的课程设计带来启发，我们的教学终究是要落实在影视动画创作项目以及原创人才的培养上，那么一定会涉及创作选题和故事创作的问题，过往同学们绞尽脑汁试着原创一件有意义的作品，却缺乏了解和接触社会的机会，缺乏对生活的深刻感悟，容易出现题材空泛、内涵浅表、精神贫乏、审美偏狭等问题。自2018年开始，我与我的教学团队一起开展了影视动画专业实践与乡村振兴社会实践融合教学模式的探索，以期帮助同学们立足本土文化和社会现实发掘优质创作题材，创作出具有本土文化特征和内涵的影视动画作品。

3. 本书编写构想

课程的实施并不容易，大部分同学在进入这门课程时缺乏社会经验和创作经验，教师要带领这些羽翼未丰的学生进入乡村实践现场进行考察、访谈、调研，进入企业了解制作环节的技术和流程管理，在多方联合协作下完成他们的第一件完整的影视动画作品。在实践教学过程中经常会遇到各种各样的问题，可能是专业问题、选题问题、技术问题、硬件问题、跨学科协作问题、工作室运作问题、团队沟通协调问题等，学生团队也经常会发生一些变故阻碍项目进展，这极度考验团队的毅力、耐力，没有强烈的创作热情难以完成好这门课程。老师们也不得不变成多面手准备随时为学生提供指导和帮助，这对任课的老师来说也是一次考验。当我希望能借助本书为学生寻求一些前人可资借鉴的创作经验时却发现书店里难以找到适合指导学生小团队创作的书，于是我有了想要自己编写教材的想法。我希望这本书通过分析影视动画创作案例分享团队创作经验，展示项目的创作过程，构思的过程，也毫无保留地分享创作过程中常遇到的困难和问题以及提供一些解决问题的方法，为同学们的创作提供经验借鉴。

目前我们的探索还处于初步阶段，跨学科的创作和教学是我们面临的巨大挑战，学校的农业专家、学者们给我们提供了很多帮助和支持，学校的实践教学基地也成为我们创作时常去考察调研的地方。总之，这是一场充满创意的探索，在此我也希望能抛砖引玉，吸引更多院校、教师和同学们参与进来，共同探索中国本土动画的发展之路。

涂先智

2023年6月于华南农业大学



目录

Contents

第一章 影视动画创作基础 /1

- 第一节 影视动画的概念与历史 /1
- 第二节 影视动画的生产技术 /11
- 第三节 影视动画的分类 /20

第二章 影视动画联合创作流程 /29

- 第一节 项目策划 /29
- 第二节 前期设计 /46
- 第三节 中期制作 /50
- 第四节 后期合成 /57
- 第五节 展演推广 /59

第三章 农业文化遗产题材动画短片创作： 以《茶小吉》为例 /63

- 第一节 作品简介 /63
- 第二节 创作背景 /64
- 第三节 项目考察 /65
- 第四节 前期设计 /71

第五节 中期制作 /79

- 第六节 后期合成 /81
- 第七节 创作总结 /84

第四章 农产品题材动画短片创作：以《小 米粒的梦想》为例 /85

- 第一节 作品简介 /85
- 第二节 创作背景 /86
- 第三节 项目考察 /87
- 第四节 前期设计 /93
- 第五节 中期制作 /99
- 第六节 后期合成 /101
- 第七节 创作总结 /102

第五章 农业科普动画短片创作：以《荔 枝霜疫霉侵染荔枝动画》为例 /103

- 第一节 作品简介 /103

第二节	创作背景 /104
第三节	项目考察 /105
第四节	前期设计 /111
第五节	中期制作 /115
第六节	后期合成 /119
第七节	创作总结 /120

第六章 乡村文化题材动画短片创作：以《寻根之岭南人生》为例 /123

第一节	作品简介 /123
第二节	创作背景 /124
第三节	项目考察 /125
第四节	前期设计 /130
第五节	中期制作 /134
第六节	后期制作 /137
第七节	创作总结 /139

第七章 乡村生态动画短片创作：以《乌》为例 /141

第一节	作品简介 /141
-----	-----------

第二节	创作背景 /143
第三节	项目考察 /143
第四节	前期设计 /150
第五节	中期制作 /157
第六节	后期合成 /159
第七节	创作总结 /160

第八章 以“乡村振兴”为主题的影视动画联合创作赏析 /163

第一节	农业文化遗产题材动画短片 /163
第二节	农业科普动画短片 /166
第三节	农产品题材动画短片 /169
第四节	乡村文化题材动画短片创作 /171
第五节	乡村生态题材动画短片创作 /174

参考文献 /178

第一章

影视动画创作基础

第一节 影视动画的概念与历史

近年来，动画越来越多地占据影院荧幕、电视屏幕、手机屏幕等大小屏幕，大有超越真人实拍形式的影片成为影视艺术的主流之势。动画曾经处于影视艺术的边缘，常作为电影理论的特例进行研究，而今在数字技术的加持下有了新的创作范式、新的应用领域和新的研究维度，实践创作与理论研究均呈现繁荣景象。这种热度也体现在艺术教育领域，除了动画专业将动画创作作为核心必修课程，其他艺术专业如电影艺术、视觉传达艺术、数字媒体艺术、新媒体艺术、计算机图像等纷纷开设动画创作及相关课程，动画似乎正逐渐成为艺术学科的基础性内容。

较之于有着悠久历史的绘画、雕塑、建筑等造型艺术而言，动画是一门年轻的艺术，一门创造运动的艺术。由于动画制作技术的出现，各种传统造型艺术有了运动的形态。以下我们通过追溯历史，随着技术的发展了解动画发展的脉络。

动画是比电影更为古老的艺术。从三万五千年前西班牙阿尔达米拉洞窟壁画中奔跑的野猪，到古埃及壁画勇士摔跤动作分解图（图 1-1），再到古希腊人在罐子上面绘制的一系列连贯动作以及中国民间的走马灯，我们发现人类一直希望看到这些图像能动起来。

动画的发明与影片的放映和制作技术紧密相关。19 世纪一系列放映设备的革新为动画的发明提供了技术基础，如诡盘、走马盘、魔术幻灯（图 1-2）、活动照片、轮转摄影机、活动视镜等。参与了这一系列伟大创造的人有发明家、画家、艺术家、商人，这反映出动画自始便是一种依赖集体智慧的艺术创作行为，与社会、政治、工业和其他艺术门类有着不可分割的关系。

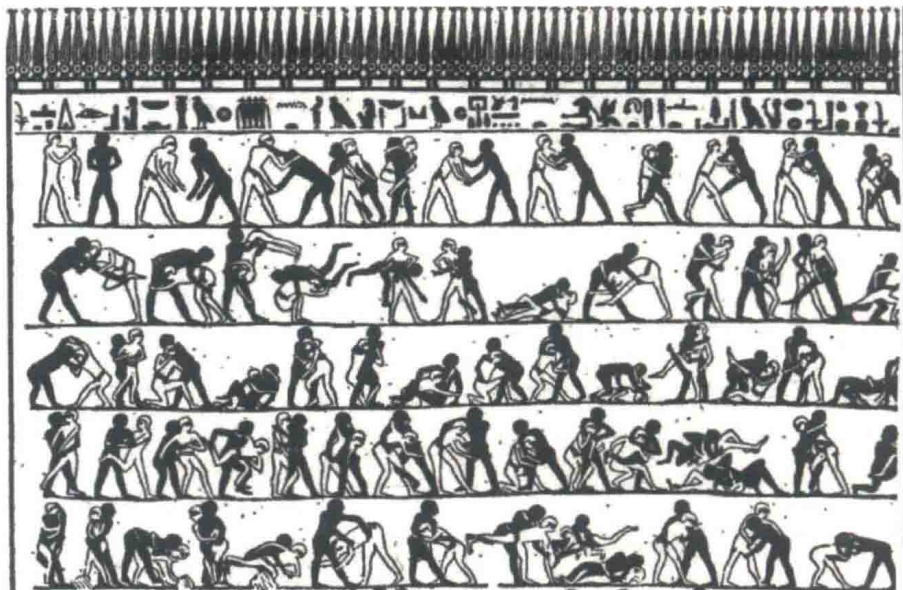


图 1-1 古埃及壁画勇士摔跤动作分解图



图 1-2 福尔汗自由俱乐部和研究院为 1450 位贫困儿童放映魔术幻灯 1889 年

魔术幻灯是放映机的早期形式，放映魔术幻灯在当时是一种大众娱乐活动，内容通常是一些笑话、旅行片段、精神启蒙、科普展示等。

动画需要人为地进行艺术创造，动态图像制作技术的发展与摄影和摄像技术有关。相机的出现为动画创作者研究运动规律提供了技术条件，原本肉眼难以辨别的事物的运动被摄影师用摄像机拍摄下来，分解为一帧帧的画面可以慢慢研究，于是人们开始了解人类、动物、鸟类以及非生命物体如火焰、水、风等各种事物的运动规律，包括形态变化以及决定这种变化的时间规律。“动态摄影之父”埃德沃德·迈布里奇使用多个相机拍摄运动的物体并捕获了很多运动的图像。他拍摄的《奔跑中的马》让人们看到了马在快速奔跑时的瞬间姿态（图 1-3）。动态摄像技术的出现让人们发现了运动的“真实”形象，揭示了视觉的自然性，更重要的是这让人们发现视觉和知觉可以被拆解和重构，

这为动画运动规律的深入研究提供了技术基础。

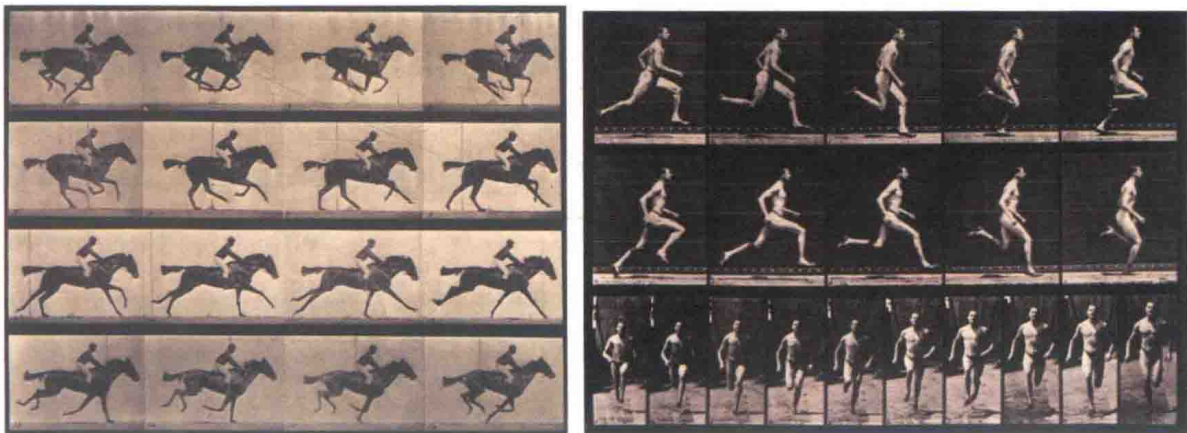


图 1-3 埃德沃德·迈布里奇用摄像机捕捉到的人和马的奔跑动态 1878 年

如果说动画仅仅只是追求对动态的如实捕捉并加以再现，那么当一种可以如实记录动态图像的技术出现时，动画师们大可放弃烦琐的手工绘画而用摄像技术取而代之，但事实上并非如此。相机的出现推动当时的艺术家们开始研究“画相机不能做到的事”，先后掀起了印象派、立体主义、未来主义、表现主义、超现实主义等一系列艺术思潮。动画并没有停留在对静止的画面的研究，而是转向了对动态艺术的探索。在这个由静到动的过程中，绘画的美学特性改变了，动画与绘画产生了分野，画面中的运动、与此相关的造型以及时间成为更具决定性的因素。自此，动画成为一种全新的艺术，一种既有别于绘画，也有别于如实记录现实的影像艺术的艺术形式。马莱的摄影枪见图 1-4。马莱用摄影枪拍摄的鹈鹕飞翔的动态见图 1-5。

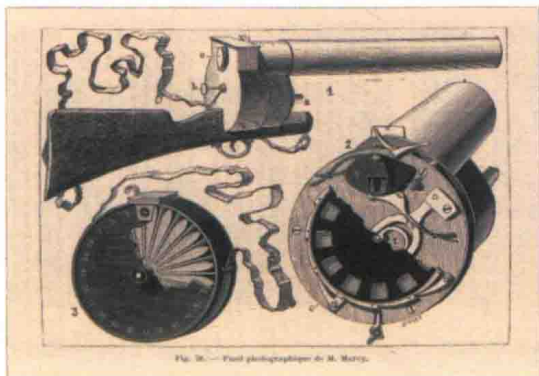


图 1-4 马莱的摄影枪 1882 年



图 1-5 马莱用摄影枪拍摄的鹈鹕飞翔的动态 1882 年

人们对动态图像的捕捉和创造的热情推动着动态艺术向前发展。动画并不是摄影和摄像艺术的附属产物，而是主动地运用摄影和摄像技术获得独立发展的艺术形式。动画对摄影技术的运用体现在摹片技术。摹片是一种通过逐帧描摹连续拍摄的照片以追求更逼真的动态效果的动画制作技术。动画先驱法国人埃米尔·雷诺在他的无声彩色动画短片《更衣室旁》中使用了摹片制作技术，他通过描摹马莱^[1]所拍摄的鹈鹕照片表现出生

[1] 马莱：法国人，发明了“摄影枪”，一种可以连续摄影的机器。

动的海鸥飞翔动态而引人惊叹。乔治·萨杜尔认为这部动画已经具备了现代动画的基本特点，如“一定的放映时间、巧妙的剧情、典型的人物、噱头、特技摄影、紧凑生动的故事情节、同步配乐、美丽的布景和动人的色彩等”。据此，萨杜尔认为埃米尔·雷诺是动画影片的首创人。埃米尔·雷诺的贡献除了发明摹片绘制技术，还贡献了多项动画制作技术，如在动画绘制时使用透明纸张绘制、动画纸打孔固定技术、动画人物和背景的分层技术、循环动作以及为影片配音配乐等，这些制作技术对后来的动画工业带来重要影响，有些沿用至今。埃米尔·雷诺的作品见图 1-6 和图 1-7。

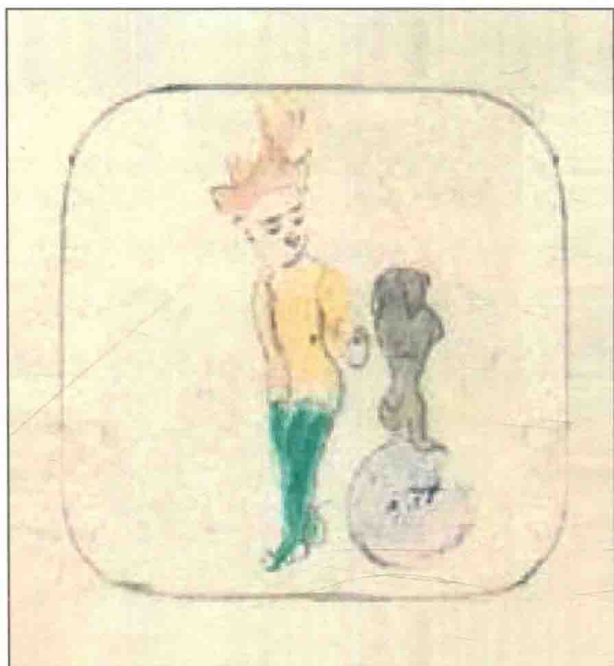


图 1-6 《丑角和他的狗》 导演：埃米尔·雷诺 1892

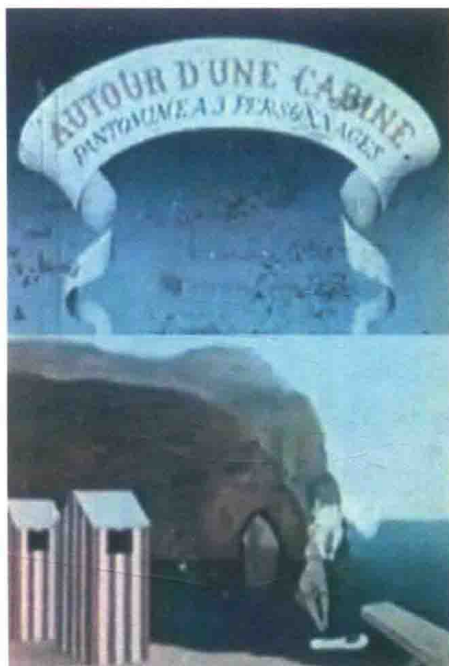


图 1-7 《更衣室旁》 导演：埃米尔·雷诺 1895

动画对摄影技术的运用还有逐格拍摄法（即定格拍摄或停格拍摄），这是一种对连续运动的画面或对象逐一拍摄记录的方法。美国人詹姆斯·斯图亚特·布莱克顿发明了这种方法并运用于动画创作中，他的动画影片《滑稽脸的幽默相》被认为是第一部记录在胶片上的动画（图 1-8）。影片的第一部分表现的是布莱克顿用粉笔在黑板上作画的过程，第二部分是剪纸动画。当时绘制动画帧时不得不重新绘制整个画面，因此动画影

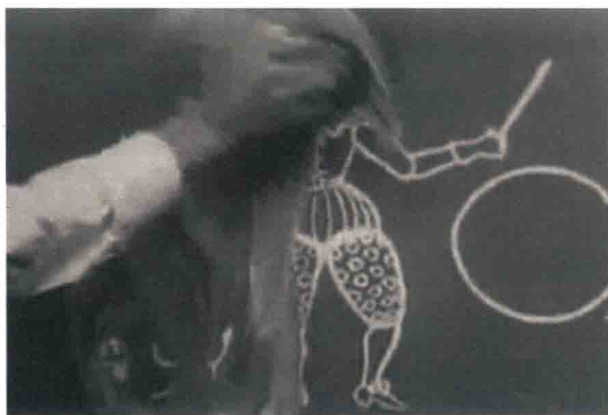


图 1-8 《滑稽脸的幽默相》 导演：詹姆斯·斯图亚特·布莱克顿 1906

片的生产非常考验作者的技艺和耐力。逐格拍摄法还用于拍摄黏土动画，威廉·哈巴特于19世纪90年代发明了一种黏土材料，它能在更长时间内不变硬，非常适合塑型，这为黏土动画的产生提供了技术基础。1908年埃德温·波特的《雕塑家的威尔士干酪梦》和华莱士·麦卡钦的《雕塑家的梦魇》（图1-9）均采用了真人实拍与动画结合的技术进行创作，其中的黏土动画部分表现了一个雕塑家梦中的情景，目前这种逐格拍摄法仍然运用于各种手工制作的动画创作中。



图1-9 《雕塑家的梦魇》 导演：华莱士·麦卡钦 1908

卡通片（cartoon）的产生要归因于漫画与逐格拍摄法的结合。擅长漫画创作的埃米尔·科尔发现了逐格拍摄法的秘密，他将这种技术与漫画结合，将动画推向了新的高度。科尔不像雷诺那样通过对照片进行摹片获得生动动态，而是利用自己的漫画特长直接用笔画出动态，在丰富的想象力下产生了奇妙的变形动画，如一根线条会像虫一样蠕动，又像毛线一样纠缠在一起。他创作的《幻影集》（图1-10和图1-11）被认为是世界上第一部卡通片，影片继承了其漫画的幽默风格，作品中的路灯和房屋被赋予了特有的智能、动作、感情和情绪。科尔一生共完成了250多部动画短片，他的主要贡献是用视觉语言来开发动画，如图像之间的“变形”与转场效果。“卡通”一词的产生与科尔将漫画形式导入动画创作有关。卡通来自意大利语“cartone”，本意是纸张。1843年《潘趣》（Punch）杂志的漫画供稿人约翰·里奇（John Leech）和编辑马克·吕蒙将这种幽默讽刺画正式命名为“卡通”，这本杂志后来成为漫画从传统向连环画过渡的重要桥梁。卡通片继承了漫画的诸多特点，比如夸张、幽默、讽刺的艺术风格，以线条勾勒造型为

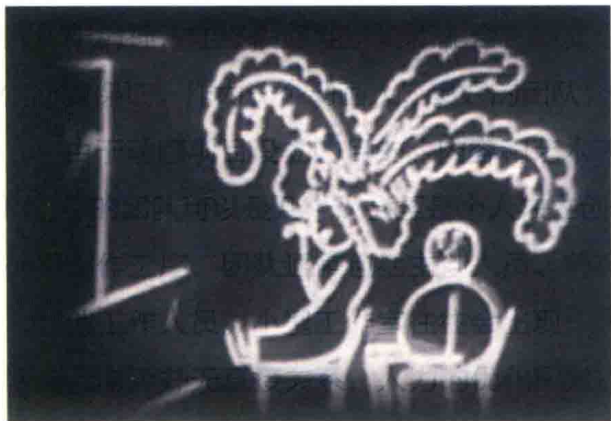


图1-10 《幻影集》 导演：埃米尔·科尔 1908

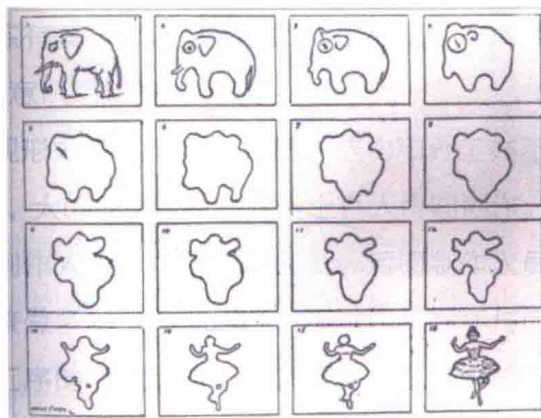


图1-11 《幻影集》中的变形动态

主的表现形式等。可以这样说，卡通片是一种漫画形式的动画，是动画影片的一种类型。严格来说，卡通不等同于动画，以黏土、木偶等材料通过定格实拍的动画并不能称为卡通。

随着运动规律逐渐被掌握，卡通片逐渐发展成为一种能创造角色生命的独特艺术，一切物体，包括非生命物体，都可能通过动画师的手创造出灵动的生命奇迹，动画影片也因此获得了与实拍电影不同的美学语言。温莎·麦凯是在动画影片中表现角色性格的第一人，他开创了一种重视角色塑造和故事结构的动画表现语言。在《恐龙葛蒂》（图 1-12）中，他创造了一只只有血有肉有情感的恐龙，这也象征着动画角色性格开始形成。他的另一件作品——1918 年创作的第一部纪录片形式的动画影片《露斯坦尼亚号的沉没》在动画史上具有重要意义，影片记录了 1915 年德国击沉露斯坦尼亚号豪华游轮的历史事件，这件作品体现了动画的人文属性，自此，动画影片成为可以作为有力地表达观念的艺术语言（图 1-13）。

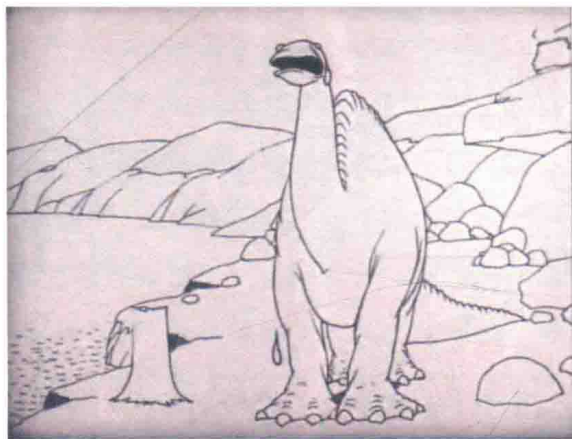


图 1-12 《恐龙葛蒂》 导演：温莎·麦凯 1914

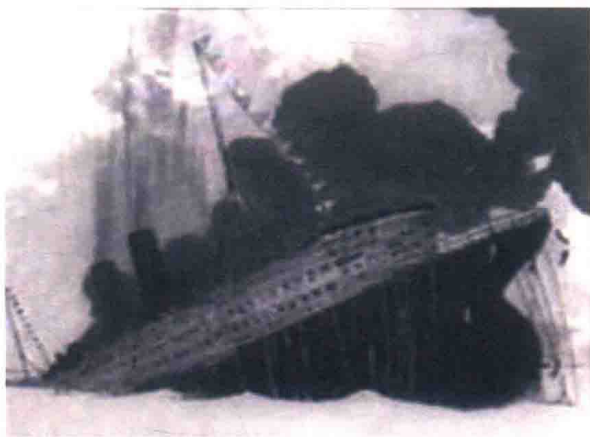


图 1-13 《露斯坦尼亚号的沉没》 导演：温莎·麦凯 1918

1919 年，沃尔特·迪士尼与乌布·伊沃克斯成立了伊沃克斯·迪士尼商业美术公司，成功地创造了米老鼠等一系列卡通形象，幽默风趣的画面和灵活的动态将卡通片发扬光大，卡通片成为一种广受喜爱的艺术。但迪士尼很快发现继续创作这种杂耍的、滑稽的作品是没有未来的。也许是受《露斯坦尼亚号的沉没》的影响，迪士尼决定在《白雪公主和七个小矮人》影片中开始尝试现实主义风格，他丢弃了画面的杂耍性造型元素，采用更写实的绘画风格。《白雪公主和七个小矮人》对于迪士尼来说是一次冒险的创作，这是一部从依赖视觉动态吸引观众走向依赖叙事内容赢得观众的动画，迪士尼说：“我们不能利用视觉上的把戏从观众那里挤出泪水来。”他认为采用漫画手法难以实现影片的现实主义追求，摒弃漫画风格采用写实画面更能触动观众。动画的画面需要就叙事内容进行视觉开发创造，以寻求符合剧情的画面风格，这并非追求再现客观现实，而是书写符合剧情的现实情感（图 1-14 ~ 图 1-18）。

与此同时，电影在谢尔盖·爱森斯坦、格里菲斯、弗谢奥罗德·普多夫金、列夫·

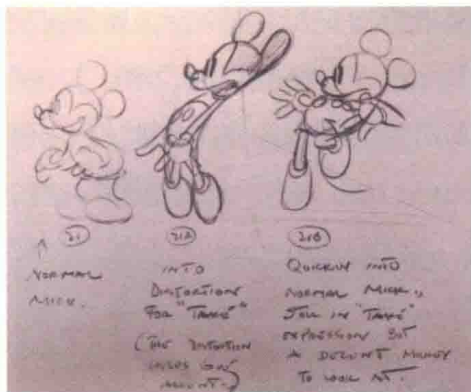


图 1-14 米老鼠动态原画

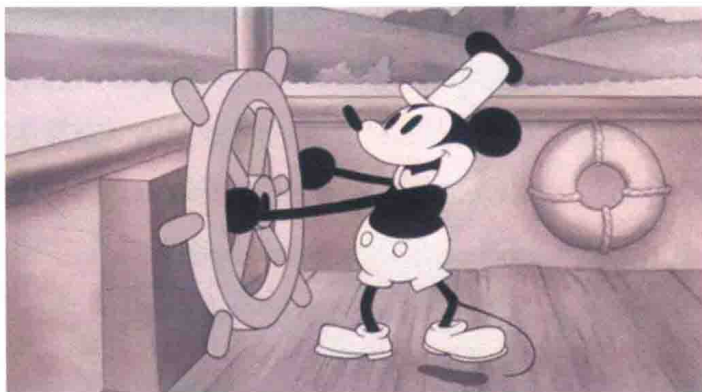


图 1-15 《威利号汽船》原画 导演: 沃尔特·迪士尼与 乌布·伊沃克斯 1928

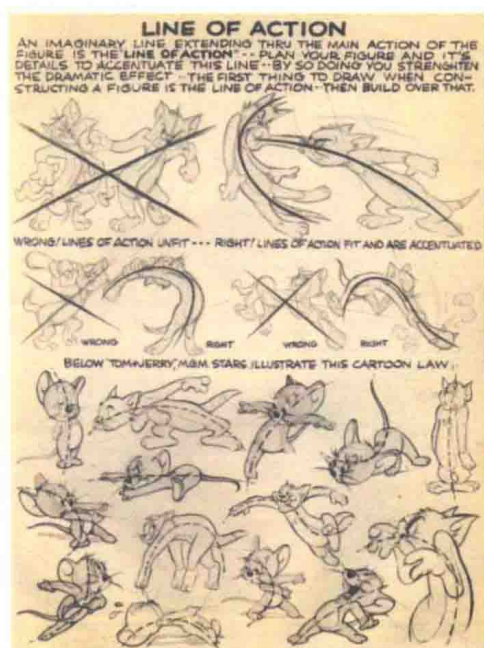


图 1-16 《猫和老鼠》的角色运动

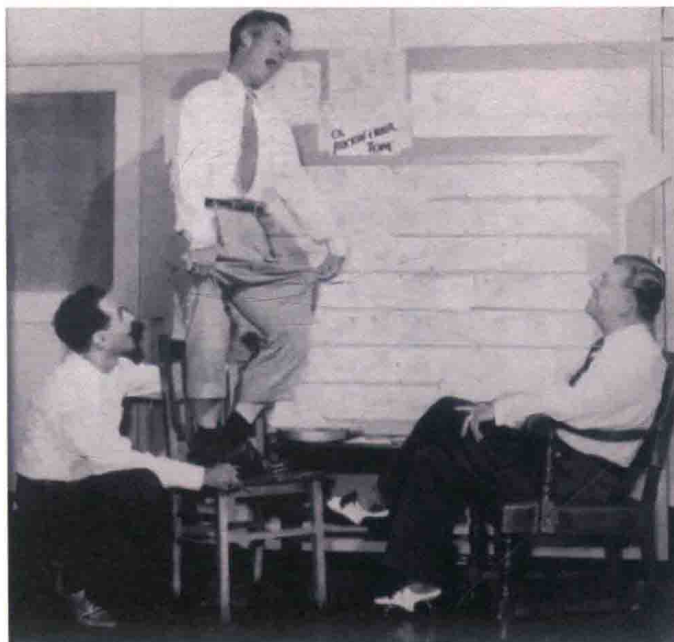


图 1-17 《猫和老鼠》导演威廉·汉纳在模仿角色的动作



图 1-18 《白雪公主和七个小矮人》动态原画与影片截图 导演: 大卫·汉德 1937



库里肖夫等人的努力下迅速发展, 动画借鉴和吸收了电影的研究成果, 发展出独特的艺术语言, 产生很多优秀的动画电影, 成为电影艺术中的“特例”, 它如此独特以至于用