

第 1 章 MG 动画的概述

MG 是 Motion Graphics 的缩写，通常译为动态图形设计，如图 1-1 所示。它是融汇了电影、动画、图形设计等多重艺术语言的动态视觉呈现，是当今应用范围非常广泛的艺术表现形式。



图 1-1

如图 1-2 所示，通常 MG 动画表现形式趋于扁平化、重画面的形式感，通过节奏性的动画设计，展示表达的内容信息，提升动画的美感和个性，给观看者留下鲜明的印象。当然，随着技术的不断革新、更多的艺术手法在 MG 动画中得以应用，使其表现力也愈发丰富。

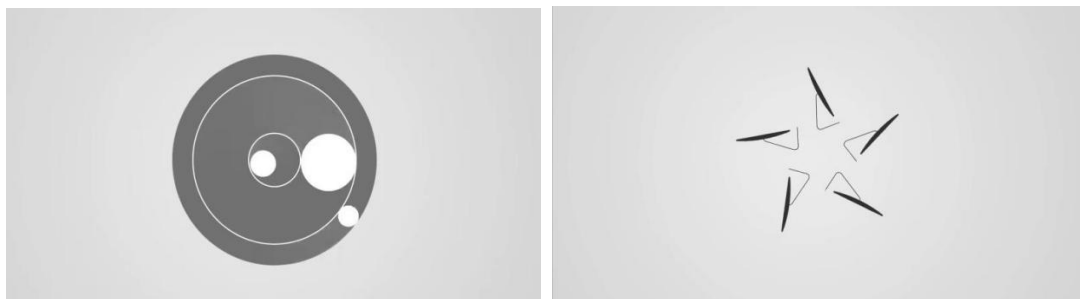


图 1-2

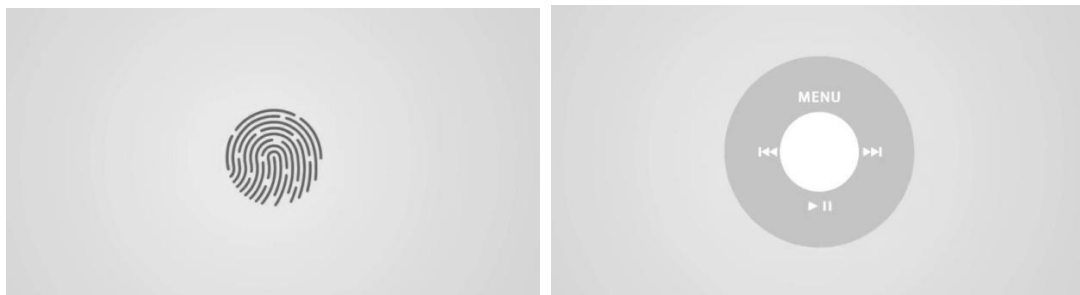


图 1-2 (续)

下面简单介绍一下 MG 动画的历史及常用领域。

1.1 MG 动画历史

MG 动画的历史可以追溯到 20 世纪初欧洲一部分先锋艺术家进行的一系列动画实验，其中以瑞典音乐家、画家维金·艾格林创作的实验性动画影片《对角线交响乐》为代表，如图 1-3 所示。该片被认为是最早的抽象动画电影，此片与当时其他的动态视觉表现形式最大的不同在于，相对于叙事性的表达，先锋艺术家的作品更关注画面与声音的协调性、内容的形式感及运动的节奏感，与当今的 MG 动画表现形式观念一致，所以从某种角度说，先锋派实验动画对 MG 动画的发展有深远影响。

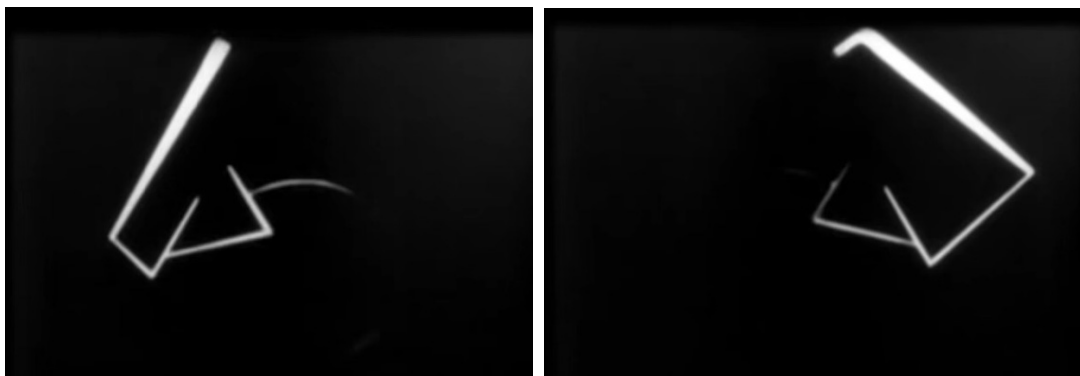


图 1-3

1960 年，美国著名动画师约翰·惠特尼创立了一家名为 Motion Graphics 的公司，首次使用“Motion Graphics”来称呼这一类型的艺术，他使用机械模拟计算机技术制作电影、电视片头及广告，其中最著名的作品之一是在 1958 年和著名设计师索尔·巴斯一起合作为希区柯克电影《迷魂记》制作的片头，如图 1-4 所示。

20 世纪 80 年代，随着彩色电视和有线电视技术的兴起，小型电视频道纷纷使用动态图形作为树立形象的宣传手段，此外电子游戏、录像带以及各种电子媒体的不断发展所产

生的需求也为动态图形设计的进一步发展起到重要作用。



图 1-4

20 世纪 90 年代前，大部分设计师只能在价值高昂的专业工作站上开展工作，但随着计算机技术的进步以及个人计算机相关软件的繁荣发展，制作成本得以下降，使 20 世纪 90 年代后 MG 动画得到蓬勃发展。

如今 MG 动画在我们的生活中已随处可见，成为当今动态视觉艺术的重要表达方式。

1.2 MG 动画的应用

将一些枯燥、专业性强、目的性强的信息转为可视化、动态化、趣味化的艺术呈现，是 MG 动画的核心价值。同时随着科技的发展，互联网及移动端广泛的应用，影像艺术几乎充斥在每个人的视线中，不能忽视的是更容易让人感到轻松的 MG 动画随处可见，在越来越多的领域发挥着重要的作用。

1.2.1 企业宣传

如图 1-5 所示，MG 动画在企业宣传中的应用已经逐渐常态化，MG 动画的艺术形态具有十足的魅力和感染力有助于企业宣传作品，尤其对于已经有一定知名度、影响力的企业而言，在个性化的表现上 MG 动画无疑是非常好的选择。



图 1-5

1.2.2 动态海报

如图 1-6 所示，用动态的形式去制作海报已经成为一种趋势，动效的加持可以更好地突出内容的主题。

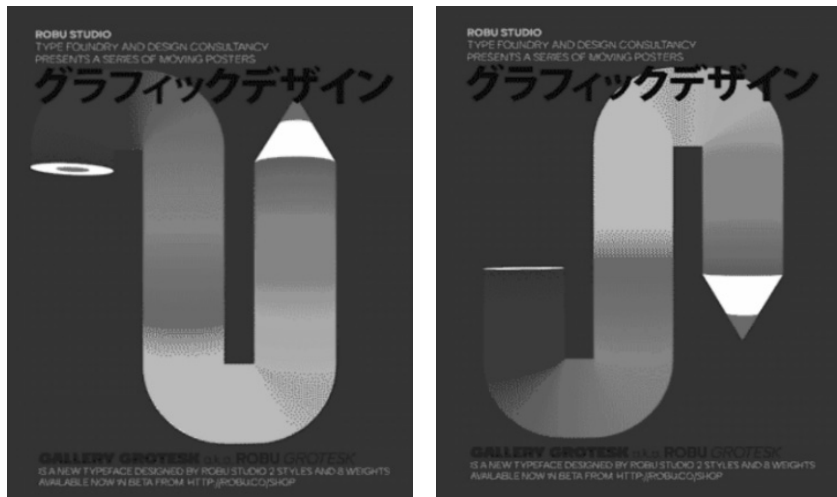


图 1-6

1.2.3 广告

如图 1-7 所示，MG 动画在广告中的应用可以减少观众对“买卖”的抵触感，它能够提供一种轻松的方式让用户了解产品。

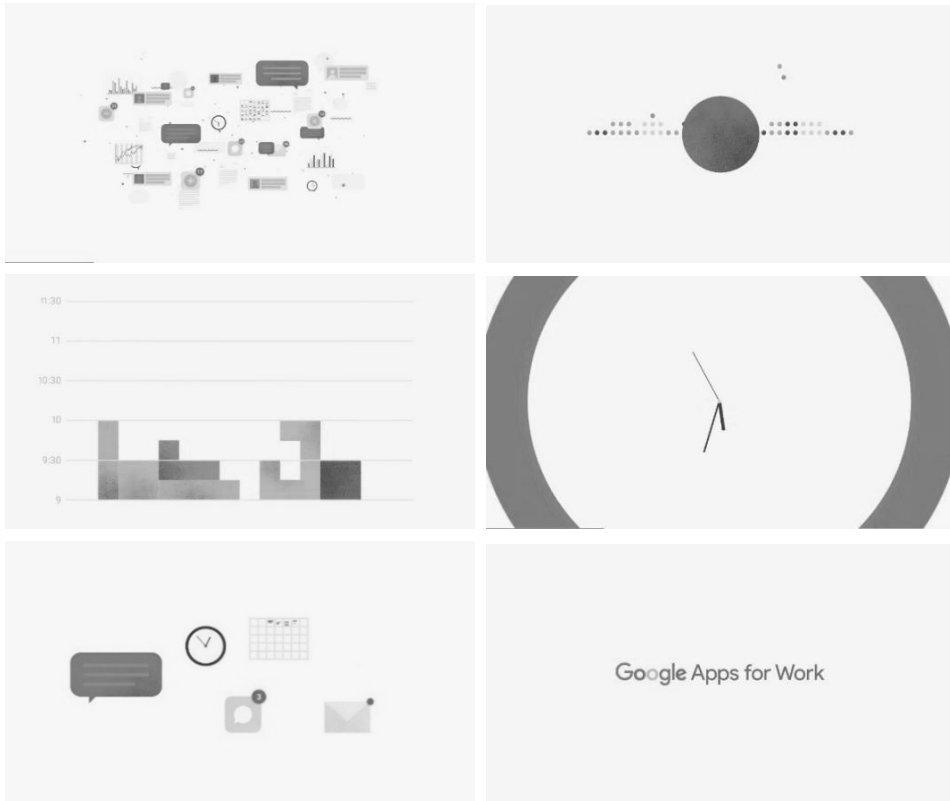


图 1-7

不局限于商业广告，MG 动画在公益广告中也发挥着积极的作用，如图 1-8 所示。

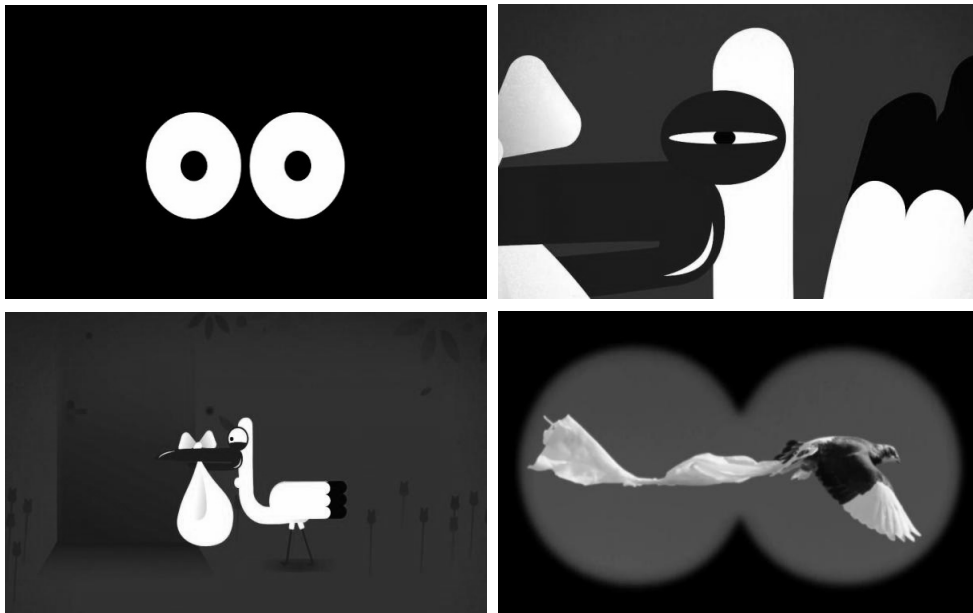


图 1-8

1.2.4 科教宣传

可以说 MG 动画对于科教类型的内容而言有着巨大的优势。如图 1-9 所示，MG 动画的优势在于它可以将“枯燥”的内容转为“生动”的视听享受，将晦涩难懂的内容转换为可视听的易于观众接受与理解的动态影片，极大提升宣传效果。



图 1-9

1.2.5 影视节目包装

如图 1-10 所示，MG 动画在影视栏目、影视作品片头片尾的设计中也十分常见，尤其是对于个性化节目制作而言，MG 动画张弛有度的艺术表现力更好地贴合节目内核，突出主题，迎合受众人群的喜好。



图 1-10