

# 第 1 章 动漫构成艺术概述

## 本章学习目标：

认识构成的含义及其所研究的对象和总体目的，了解动漫构成的概念及应用范围，了解构成设计的精髓及前沿动态，为后面学习具体知识做准备。

## 本章学习重点：

通过本章的学习，学生可以初步了解构成及动漫构成的含义；本章重点对学生的思维有正确的引导，为以后的具体学习及实际应用打下基础。

## 1.1 构成的基本知识

### 1.1.1 构成的起源

构成一词的最早提出有两种说法：一种说法是来源于 20 世纪初抽象美术的构成主义（constructivism）、构成派。人们首先从雕塑中提出构成新概念，进而引申到立体主义的拼贴，并转化成三维的抽象构成。构成主义以俄国构成主义的奠基者塔特林和罗德琴柯为先驱（图 1-1），构成派以毕加索为主（图 1-2）。另一种说法是来源于德国包豪斯中的 GESTALTUNG 一词。包豪斯的基础教育深受新艺术运动的影响，学院有很多当时被公认为是艺术大师的重要人物，他们强调现代设计精神，不愿意延续传统美术和美术教育方法——具象性再现，喜欢真实地描绘对象，用非具象形态和抽象性思维分解形体并实现再构成，同时非常注重材料质感的对比，以体现新的造型效果。包豪斯把前所未有的造型试验方法引入教学中，从而在性情各异、才华不同的学生中引起不同的反响，让他们的技术活动适合他们的个性，从而把学生们从传统的美学意识中彻底解放出来，使其建立新观念，



激发灵感并培养创造力。包豪斯的教学目的就是要培养有创造性的人才，这也是当今设计院校所追求的目标。

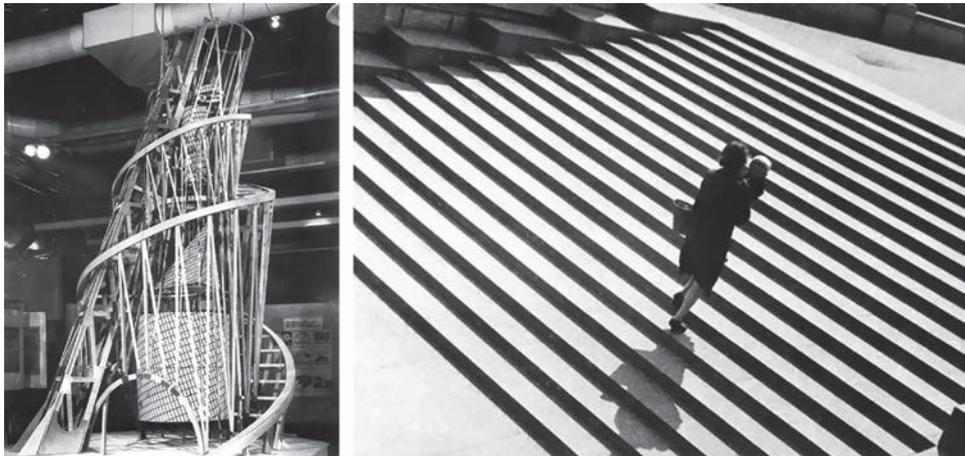


图1-1 俄国塔特林作品《第三国际纪念碑》和罗德琴柯摄影作品《阶梯》



图1-2 毕加索和康定斯基作品

在我国，构成能追溯到原始社会的彩陶文化中的彩色图形以及被公认的可代表中国文化的龙、凤（图 1-3），只不过当时不叫构成。彩陶的特点以结构严谨、色彩对比强烈为主；龙和凤是把多种动物分解开来而又重新组合成的瑞兽形象（龙以蛇身为主体，接受了兽类的四脚、马的头、鬣的尾、鱼的鳞和须、鹿的角、狗的爪；凤是鸿前麟后、蛇颈鱼尾、鸛颡鸳思、龙文虎背、燕颌鸡喙、五色备举。），这种构成设计意识在中国得到了充分的体现。

### 1.1.2 构成的含义与目的

构成理论引入中国已有四十多年的历史了。作为设计的基础课，其经历了一个由陌生到熟悉的过程。目前，构成已成为各艺术院校设计基础课的重要组成部分，各艺术院校以此培养出了很多思维活跃、技术高超的专业设计人才。



图1-3 彩陶和龙、凤

随着社会的进步,构成作为现代视觉传达的基础理论,在现代经济社会和未来社会里必将受到更广泛的欢迎,其含义也会越来越丰富。因此,我们可以把构成理解为一种美的关系的形成,其不仅涉及静止不动的画面组合,还延伸到具有时间性质的运动画面组合。对组合关系的认识、把握、创造以及色彩、空间的美的搭配是构成的关键。事实上,在我们生活的环境中,无论在宏观层面还是微观层面,处处都能体现出物体的美的组合关系、美的秩序关系、美的逻辑关系。把这些关系打散后再组合成有目的性的新的关系,就是构成。所以,我们可以把构成理解为组装,即把构成中的诸要素像机器零件一样按照美的形式法则和目的性的原则进行组合,从而形成一种新的适合审美需要的关系。

构成是一门并列于造型艺术和设计的学科,它以提升美感及发挥个性为目的,侧重于传授设计方法和制作技术。构成设计课程的教学内容不延续传统的设计意识,而是建立在新理论的基础上的。其教学目的是培养学生的分析能力和综合思维能力,使其思维更活跃,视野更开阔,想象力更超前。因此,对形与色的造型语言、造型方法、造型心理效应的研究极为重要。通过教学,让学生能够亲身去体验,在实践过程中去思考,培养学生新的美感鉴赏力与创造力,为未来各专业的发展输送具有计划性、发展性、持续性和创造性的人才。

### 1.1.3 构成的分类

构成应用于设计艺术的各个领域(图1-4)。一般认为,构成分为平面构成(图1-5)、色彩构成(图1-6)和立体构成(图1-7)三种,合称为三大构成,它们所研究的角度不同,但相互联系,互为补充,共同为设计服务。



图1-4 构成的具体应用



图1-5 平面构成 (学生作业)



图1-6 色彩构成



图1-7 立体构成



## 1.2 构成的学习方法

根据构成思维方式的相关论述, 我们应该有相应的学习方法来配合思维方式的实现, 以完成自己的设计。

我们知道, 任何创作都离不开生活, 无论是具象的设计还是抽象的设计, 都与生活密切相关。离开生活, 创作将成为无源之水、无本之木。所以我们要热爱生活, 关心生活中的点点滴滴。我们应拜生活为老师, 从自然景观中找到抽象的点、线、面等要素, 再加入现代思维, 才能创作出具有超前意识的实用设计作品。

多欣赏优秀构成作品, 提高对构成的学习和认识。人没有鉴赏力, 就无法设计出高级的作品。我们对构成的学习首先要从欣赏开始, 俗话说“见多才能识广”。通过对构成作品的鉴赏, 可以加强对构成的感性认识, 还可以将优秀设计作品与相关的理论相结合, 加深自己对构成的理解, 启发创造性思维。

通过对构成各个阶段的学习, 深入了解构成的作用与意义。构成的思维方式分为五个阶段, 每个阶段都有各自的特点和要求。通过多媒体现代化教学, 调动起学生的学习兴趣和积极性, 使学生了解更多构成的信息, 掌握每一阶段的学习要点, 深入了解构成的基础知识及其意义, 为以后的设计打好基础。

通过命题作业的练习, 提高学生的思考能力和创造能力。创造性的作业训练是发展创造能力和思考能力的必要手段。通过命题练习, 每名学生都能体会到不同阶段的要求和设计意图, 从而循序渐进地提高思维能力和创造能力。例如, 以某一音乐为启发, 设计以线为主的构成作品, 可以培养节奏感和韵律感, 提高分析能力。

学习中要充分发挥学生的个性, 个性在创作中是非常重要的。我们不能通过学习将学生都培养成千篇一律的性格。个性是创作的灵魂, 是不同于其他作品的活的东西。如果不能把每名学生的生活经历和各种差异发挥出来, 教学将是失败的。学生在练习中也不能被某些教师的习惯和技巧影响太深, 从而被教师某些想法和构思的束缚。学生应在教师的启发下, 大胆构思, 勇于开拓, 充分发挥出自己的潜力, 使构成的学习能真正培养自己的想象力和创造力, 为以后艺术领域专业课的学习打好基础 (图 1-8 ~ 图 1-10)。



图1-8 自然景观



图1-9 平面构成作业



图1-10 创造性思维设计作品

### 1.3 动漫构成的含义与目的

前面已对构成的定义做了解释，而动漫构成又是新概念，其研究领域有所拓展，在三大构成的基础上，在每种构成中又加入了动漫的内容。动漫构成不仅研究静止的画面，还研究运动的画面，即三大构成在运动画面中的应用。它适用于动画与漫画的创作设计范围，实际上可以理解为构成在动漫创作设计中的应用。

动漫构成中三大构成的具体含义与目的如下。

动漫平面构成是应用平面构成诸要素并结合动漫特征，组合成新的合乎设计者意图的静止与运动的平面构成作品。

在影视作品中，平面构成的应用已是众目共睹的，它作为一种有一定规律性、创造性的训练手段，是设计者和创作者必须要灵活掌握的基础之一。它的目的就是要培养学生和动漫爱好者运用平面构成原则和规律来表达自己的设计意图，并最大限度地发挥学生的想



象力,营造深刻的审美境界,以唤起观众强烈的视觉体验与心理感受。为了达到这样的目的,就必须掌握平面构成的基本法则和规律,能按照美的形式法则去构建画面,并能灵活地应用于影视动画创作中。这种学习应该是循序渐进的,按照每一阶段的学习目标和方法认真完成相应的练习,从而不断提高自身的素质和能力,为将来的创作打好基础(图 1-11 和图 1-12)。



图1-11 动画电影《哪吒之魔童降世》中哪吒的动画造型



图1-12 动画电影《哪吒之魔童降世》

动漫色彩构成即应用色彩构成诸要素,结合动漫特征,组合成新的合乎设计者目的的静止与运动画面的色彩构成设计。动漫色彩构成的目的就是要培养学生和动漫爱好者应用色彩构成原理表达自己或导演的设计意图,发挥最大限度的想象力,创造更广泛、更深刻的审美境界,以唤起观众强烈的视觉与心理感受。为了达到这样的目的,就必须掌握色彩构成理论和法则,按照影视创作规律,进行严格的静止与运动画面色彩构成训练,将理性色彩知识灵活地融于感性的色彩实践之中,力图在由浅入深的学习中增强动漫色彩语言的表达能力,以便在实际应用中有更多的主动权和自由的表达能力。培养这种能力需要不断提升自身素质,循序渐进地积累知识(图 1-13)。

顾名思义,动漫立体构成中的立体是指具有长、宽、高的三维空间。立体物有着三个不同方向的轴,给人们的感觉是一个真实的实体,包括三维的虚拟空间(专指计算机三维造型)。立体物不仅能让人们从各个角度观察其不同的形态,还会因光的照射而产生丰富



的光影效果，甚至还可让人们进入其中感受内部的真实空间（专指场景、建筑等）。动漫立体构成就是立体构成在动漫中的应用，也就是研究关于三维空间设计规律和设计方案的理论课程，还是关于空间立体造型的学科。立体构成的任务是研究如何在三维空间里将立体的造型元素组合出遵循形式美学原则的立体形态，揭示立体造型的基本规律，并在时间推移中对该规律进行合理的应用（图 1-14 和图 1-15）。

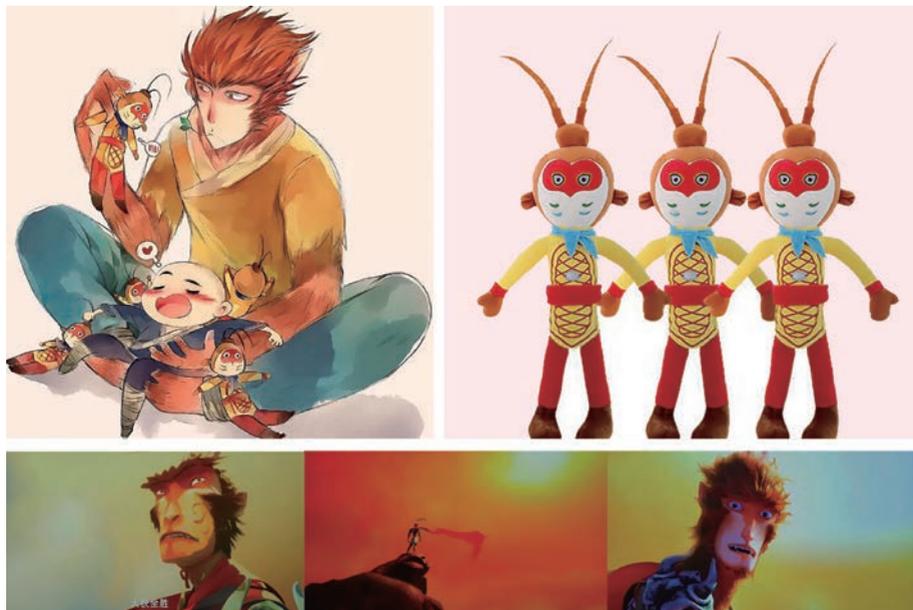


图1-13 动漫造型



图1-14 动画电影《小鸡快跑》中的造型设计



图1-15 动画电影《小鸡快跑》中的场景

### 思考与练习

1. 理解“构成”“动漫平面构成”“动漫色彩构成”“动漫立体构成”的含义及其作用，并仔细观察日常生活中的各种形态，深刻理解它们所具有的特点。
2. 通过临摹一些优秀的构成作品，理解三大构成思维模式的几个阶段，并能适当地加以掌握。
3. 如何根据思维特征理解动漫构成设计的学习方法？如何建立起有效的学习方法？

# 第2章 动漫平面构成

## 本章学习目标：

让学生在掌握设计的基本要素——点、线、面、形态要素、形式美法则及肌理的概念、性质和形式的基础上，能在艺术的各个门类中加以灵活应用，尤其是在影视动画构成中加以应用。

## 本章学习重点：

在重点掌握点、线、面、形态要素、形式美法则及肌理的基本概念和性质的前提下，理解平面构成中点、线、面的形式和错觉以及在影视动画中的构成形式，并了解它们在运动画面中的位置、大小给人们带来的心理影响和视觉力量。

## 2.1 动漫平面构成基本要素——点

### 2.1.1 动漫点的基本概念

在日常生活中，我们经常感受到某些形态在特定的环境下有一种点的感觉。这种感觉是相对而言的，相对于自然界来说，实际大的形态也有一种点的感觉。例如天上的星星（图2-1）、海中的船只、卫星拍摄的地形资料，以及动画片中远处的人物、树木和房舍等。在造型艺术中，相对于线与面来说，点是最小的单位，它是将具体形态缩小到一定程度的表现。



图2-1 天上的繁星



在艺术领域中，艺术家把点作为表现语言的抽象化运用，通过大小、聚集、虚实、方向等形式变化使之性格化，具有一种抽象含义。例如，中国画（国画）中点染方法的应用，力求达到形神兼备的境界。西方印象派画家凡·高等人将作品表现语言之一的笔触在作品中应用得出神入画，中国影视动画《小蝌蚪找妈妈》中小蝌蚪作为点的运动方位、方向的变化，都给人一种耳目一新的感觉，甚至达到了美学的新高度，如图 2-2 和图 2-3 所示。



图2-2 大师西涅克和凡·高的作品



图2-3 动画片《小蝌蚪找妈妈》片段

### 1. 点的基本概念

康定斯基认为：“点是最简洁的形态。”点也是一切形态的基础。从几何意义上讲，点没有大小，只有位置，没有长度和宽度。点是线的开端和终结，是两线的交点，是概念化的表现。从造型意义上讲，点必须有形象存在才是可见的，因此，它具有独立的大小、形状和色彩，是具有空间位置的视觉单位，它没有上下、左右的连续性和方向性，其大小绝不允许超越当作视觉单位的点的限度，超越这个限度就失去了点的性质而成为面了。要具体划分点和面的界限，必须根据它们所处的具体位置的对比关系来确定。如银河系中的太阳，其体积是地球的 130 万倍，但我们每天观察到的太阳只有一个点的感觉，这是因为天体整体框架的比例关系给人们造成的印象；再如大海中的孤舟、天空中的繁星等，都是这种感觉（图 2-4）。



图2-4 天体图片

## 2. 动漫点的基本含义

动漫点与平面构成中点的含义基本上是相同的，但是它们的外延不同，它不仅包含静止画面中点的特性，还包含时间上的内容，即运动中点的特性。我们也可理解动漫点是平面构成中点的形式和内容在运动画面中的应用，并给人们心理上和视觉上造成一定的影响。例如，动画片《九色鹿》中鹿王飞走时的镜头，其点的位置变化给人们心理上造成较强烈的感受（图 2-5）。



图2-5 动画片《九色鹿》片段

### 2.1.2 动漫点的性质与作用

点是构成形态的最小单位，在画面中具有以下几方面的性质与作用。

#### 1. 点的独立性

点容易形成视觉中心，在画面中具有中心地位及避免被其他形态同化的性质，并起到突出、强调的作用（图 2-6）。一般情况下，人们的注意力始终会放在占有“力”的空间位置上。单个点无论在什么位置上都会成为视觉中心，这也是力场的中心。但单独的点本身并没有上下、左右的连续性，只有视觉上的聚集性。因此，点能让人们感觉到内在的力量和扩散的潜能，并作用于周围的空间，使人们心理上产生紧张感和舒适感。尤其在影视方面，当运动的点落在某一位置时，会使观众有一种片刻的安定感和舒适感，起到一定的调节作用，平衡心理状态。例如，电影《霍元甲》中霍元甲与俄国大力士比武的镜头中，比武开始时，观众的心理是紧张、不安的，最后镜头在左边的霍元甲身上停留片刻，人们的



心情由紧张、不安变为兴奋、激动——因为霍元甲打赢了,如图 2-7 所示。再如动画电影《金猴降妖》中白骨精降落亮相,最后也是落在左边的位置上,让人们感觉到有一种透不过气来的压抑感,预示着危险将要发生,如图 2-8 所示。

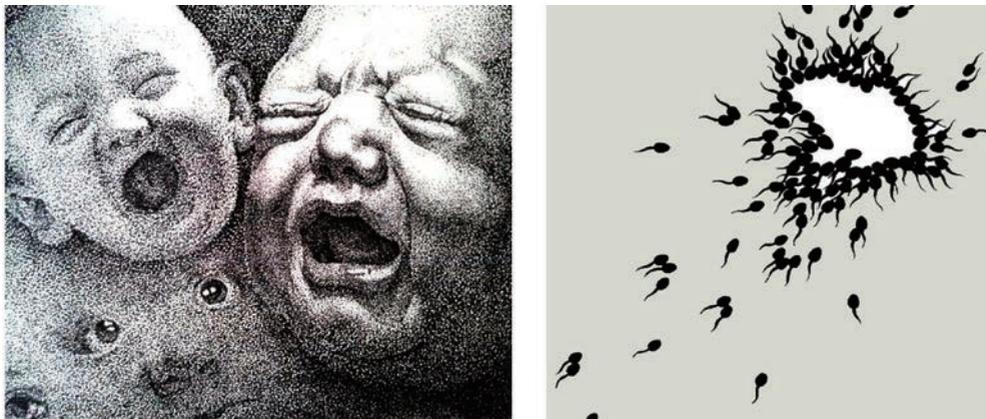


图2-6 点的构成



图2-7 电影《霍元甲》片段



图2-8 动画电影《金猴降妖》片段

## 2. 点的定位性

点的另一个特性是其定位性。由于几何形中的点在视觉上具有收缩性,可以把人们的视觉向点的中心集中,具有一种向心力,能引起观者更大的关注,可以使人们的视线相对稳定,因此具有定位功能。对于画面中不规则的点,由于面积相对较小,边缘在视觉上容易模糊,也有向圆形靠拢的感觉,同样具有圆心点的定位性。

在艺术设计中,运用点的高度抽象、简洁的属性和向心力的特征,可在画面中进行视觉上的定位性设计(图 2-9)。



图2-9 广告设计作品

### 3. 点的张力性

因为点是力的中心，所以点的另一个特性就是张力性。当画面中只有一个点时，除了独立性、定位性特征之外，点还有张力作用。此时，人们的视线就会集中在这一点上，心理上会产生扩张感。影视动画设计中也会用到这一特性，为了强调某一角色，导演会对这一角色作特殊安排，使其在画面中处于重要位置，在视觉中产生力场，使观众一目了然。例如，动画艺术短片《三个和尚》中，小和尚出场时，画面中有一个点出现，给人一种张力，很自然地把观众吸引到故事当中，如图 2-10 所示。当画面中出现两个点时，其张力作用就变为两点的连线了，在视觉上会有有一种无形的线的感觉。从力学角度上讲，是把视觉力一分为二，出现了长度和隐晦的方向性，一种内在的能量在两点之间产生了特殊的张力，直接影响其中的空间。在动画片的设计中，要表现两个角色之间的关系时，经常会把两个角色放在同一画面上，让观众在视觉上产生一种无形的连线，从而交代了两人的关系。如中国动画艺术短片《三个和尚》中，两个和尚的表演让人回味无穷，如图 2-11 所示。当画面中出现大小不同的两点时，人们的视觉习惯是先注意到占优势的一点，然后向劣势的一点滑动和转移。这就会自然地形成一种方向感，引导人们去观看某一形态。如果在画面设计中有意设计或要引导观众去观看相应的对象，就要用到这种方法。如动画艺术短片《三个和尚》中，和尚与小乌龟的关系会使观众产生活泼、轻松之感，如图 2-12 所示。当画面中出现三个点且三个点在三条轴线上平均散开时，点的视线作用就表现为一个三角形的场的关系，距离较近的点的引力比距离较远的点的引力更强。例如，自然现象中的北斗七星会让人们很容易联想到一个勺形，容易被人们识别。再如，动画艺术短片《三个和尚》中三个和尚的对垒局面，就很容易让人联想到三个和尚没水吃的原因，以幽默的方式让人们深思其中的哲理（图 2-13）。



图2-10 动画艺术短片《三个和尚》片段（1）



图2-11 动画艺术短片《三个和尚》片段 (2)

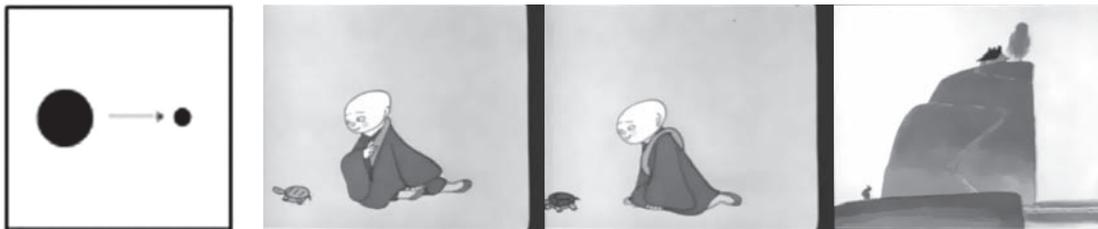


图2-12 动画艺术短片《三个和尚》片段 (3)



图2-13 动画艺术短片《三个和尚》片段 (4)

#### 4. 点的点缀性

由于点的形态既具有灵活性又具有多样性,因此,点可以极大地丰富画面设计的视觉效果。如“万绿丛中一点红”中的这一点红,无论是从面积对比还是色彩对比上都展现了大自然的生机勃勃。从理论上讲,点具有高度的抽象性,如服装上的纽扣、电线杆上的小鸟,无不具有点的点缀性特征。

点缀的构成是充分应用点的视觉特征对画面进行构成的重要方法。如在大面积的形态上,为了打破大面积造成的单调,又不打破大面积的效果,就可以应用点缀的方法来解决。点缀在大面积形态上,再通过层次感及色彩关系加以丰富,会得到良好的视觉效果。如果黑白画面局部使用点或小面积的点缀,会起到一定的调节及补充作用(图2-14)。

#### 5. 点的虚线性和虚面性

点在一条线上等间隔排列会产生线的感觉。无论何种形态的点,在移动和组合中可在视觉上产生强烈的动感,并可产生虚线的感觉。如果点在大小上渐次变化,可产生速度感和空间感,这也是空间感表现的重要手段之一。如果这些虚线再上下、左右间隔排列,则会产生虚面感。大而疏朗的点等间隔排列,看起来较为轻松、舒畅,这是空间效应的结果;小而密的点等间隔排列,有很强的包容性。多数点处于分散且不加以排列时,我们可视为暗示面。与实面相比,暗示面应处于后面的层次中,以丰富画面的内容和增强空间感。



图2-14 点的点缀性

在平面构成中，我们理解了点的特性后，应转入扩展阶段，把这些单纯的点以形象代替，这样既可增强其生动性和可观赏性，又有一种规律性的规则在里面，使人感觉心情愉悦，不至于有种混乱的感觉。有时在构成设计中需要增强一种灰线和灰面时，就可应用点的虚线性和虚面性的特征。在保持原形态线或面的同时，对线或面进行虚化处理，使其若隐若现地赋予画面强烈的视觉表现力（图 2-15）。

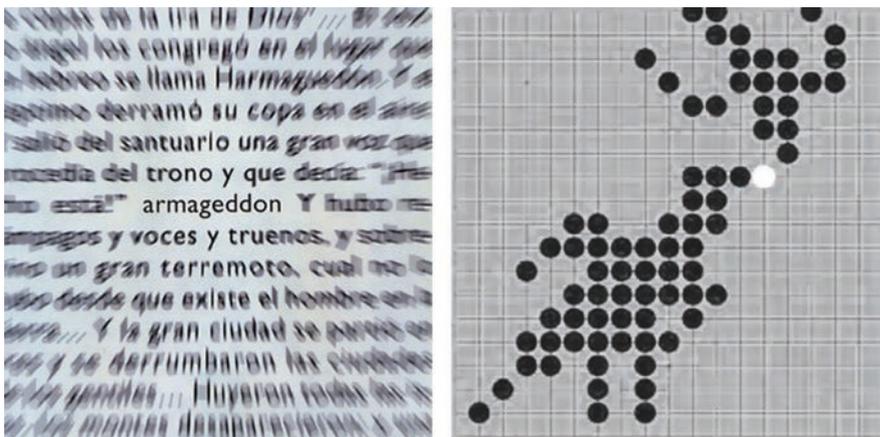


图2-15 点的虚线性和虚面性

在动漫作品中，为了增强空间感或视觉冲击力，往往会用到点的虚线性和虚面性的特征。例如，美国音乐动画片《幻想曲 2000》中有一个小片段就应用了一种形态的排列来体现音乐的旋律并让人产生视觉上的感受（图 2-16）。



图2-16 美国音乐动画片《幻想曲2000》片段



## 6. 点的错觉性

在研究点的错觉性时，先要搞清楚错觉性的含义与作用。在日常生活中，我们会遇到很多错觉的现象。例如，我们乘车时，会感觉到身边的树木和大地在向后移动，而车不动，这种错觉是参照物不同造成的，这种现象已经被物理学解释了。再如，法国国旗蓝、白、红三色的面积比例通常为 30 : 33 : 37，但人们在视觉上感觉到面积是相同的，这是色彩在视觉上造成的错觉，这种现象被色彩学解释了。但是，还有的错觉现象不太好解释。例如，《论语》中《两小儿辩日》一文说：“一儿曰：‘我以日始出时去人近，而日中时远也。’一儿曰：‘我以日初出远，而日中时近也。’”这种错觉是在视觉的综合分析下产生的。因为，当光线进入眼球时，透过视觉的群化法则、图 and 底概念、完整理论等视觉特征，才能使我们判断出影像的时间与空间、安全与危险、平衡与不平衡、美与丑等，从而进行分析、思考与创造。这是产生错觉的主要原因。

但在造型、视觉艺术中，这种错觉能使人产生好奇心，以达到身心愉悦的效果。因此，错觉是指与实际事物不一致的现象。构成基本要素中点的位置会随着其色彩、明度和环境条件等的变化而产生远近、大小等变化错觉。例如，当在方框内点的形象周围加上适当形象时，便会产生一种体的感觉，使点失去自身的特性（图 2-17）。

在适当的空间里，一个点原来具有点的特征，若在其形内加上其他造型因素，其点的特征就受到了破坏，产生了面的感觉（图 2-18）。

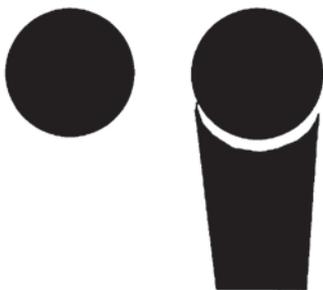


图2-17 点的错觉 (1)



图2-18 点的错觉 (2)

点周围环境对比发生变化也会增强或丧失点的特征（图 2-19）。

当两个同样大小的黑、白点分别放在白纸和黑纸上时，由于明度的不同，人们感觉到黑纸上的白点比白纸上的黑点要大一些（图 2-20）。

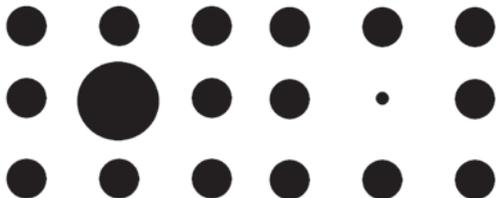


图2-19 点的错觉 (3)



图2-20 点的错觉 (4)

两个大小相同的点，由于周围的点大小不同，人们会产生两个点大小不同的错觉（图 2-21）。



当同样大小的两个点在一个夹角中时,人们会产生这两个点大小不同的错觉(图2-22)。

同样大小的两个点由于空间对比关系的不同,人们也会产生这两个点大小不同的错觉(图2-23)。



图2-21 点的错觉 (5)

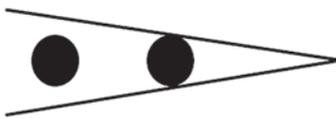


图2-22 点的错觉 (6)

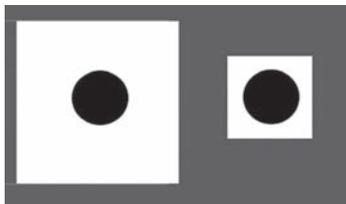


图2-23 点的错觉 (7)

所有这些都是视觉做出的错误判断,使人们产生心理上的错觉,并能引起人们的好奇心。有时应用这些错觉设计会收到意想不到的效果(图2-24)。



图2-24 毕加索及其作品

### 2.1.3 动漫点的性格表现

任何事物都具有情感,即使是无生命的形态,因为人在本质上是有感情的。我们所见到的无论是平常的形态还是特殊的形态,都有其美的一面。构成的基本要素——点也不例外,不同形态的点表达不同的情感。点的不同形态往往能引起人们对自然物的一些联想,进行某种情感的传递,因此,可以说不同的点有不同的情感。这里把动漫点的性格表现分为两种类型,即具象点的性格表现和抽象点的性格表现。

#### 1. 具象点的性格表现

由于造型艺术中点是有形象的,这种形象来自日常生活,而且人类是高级感情动物,所以会不可避免地对某些事物产生联想。具象点的空间位置不失去点的性质时,各种具体事物会引起人们不同的欲望和感受,其性格就隐藏其中,因为这些具象形态能传递某些信息,使人深信不疑。例如,在画面中有许多橘子和香蕉时,人们会联想到水果,有一种想吃的欲望,从而产生美好的感觉,该具象形态的性格就表现得亲切;如果画面中是许多铁丝,人们会联想到工业,有一种冰冷的感觉,该具象形态的性格就表现得冷酷、无情(图2-25)。



图2-25 具象点的性格表现

在影视动画作品中也是如此。具象点的形象能传递一种真实性，让人有一种亲切感。例如，动画艺术短片《诺亚方舟》中众多具象、写实的造型会在人们心理上形成一种虚拟的真实性，让观众在虚构的环境中产生真实感。这也是动画片的本质特征之一（图 2-26）。



图2-26 动画艺术短片《诺亚方舟》片段

## 2. 抽象点的性格表现

抽象是人们抓住事物共性和本质特点所总结出来的。不同抽象形态的点有不同的性格表现。如方形点具有坚实、规整、静止和稳定之感；圆形点具有饱满、运动、充实和不稳定之感；三角形点具有尖锐、女性化特征，其中正三角形点具有稳定之感，倒三角形点具有极不稳定之感；多边形点具有紧张、躁动和活泼之感；不规则点具有自由、随意之感；等等。如果我们有意识地把不同形态的点经过精心组织，使之反映不同心理效应与情态并与构成画面中的各种意象相呼应，那么就可使作品有了情绪表现，使作品更具有生命力。在影视动画片中也有这样的性格表现。比如，在动画片《幻想曲 2000》中用两个倒三角形组成的蝴蝶意象就表现出了这种点的性格特征，让人感觉到既是蝴蝶又非蝴蝶的意象，再与经典音乐的内容、节奏相呼应，就会把人带到一个极富幻想而又美好的境界中（图 2-27 和图 2-28）。

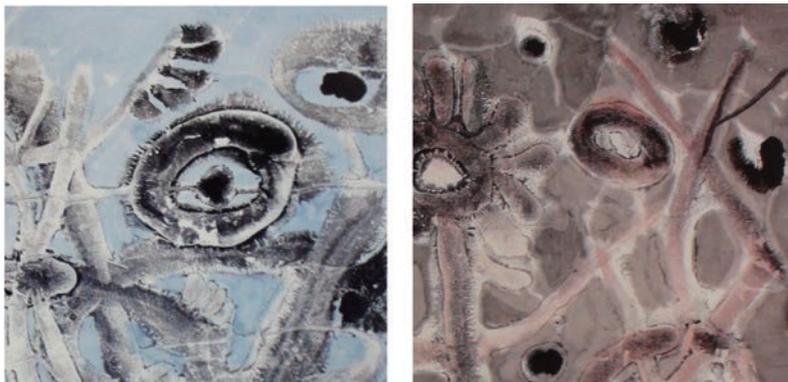


图2-27 抽象点的性格表现

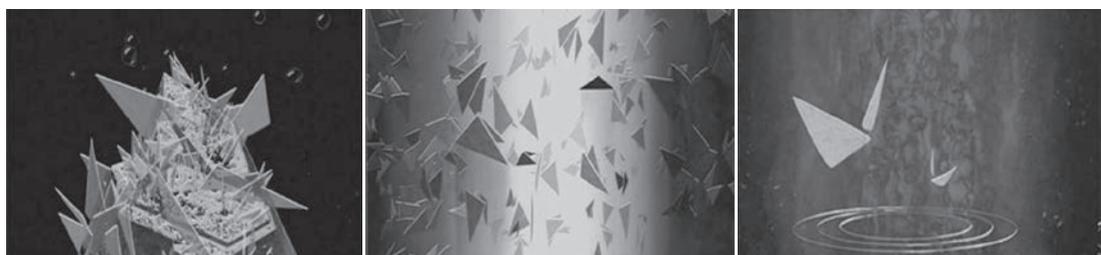


图2-28 动画片《幻想曲2000》片段

#### 2.1.4 动漫点的时间构成

前面讲到的点的含义、性质及性格表现，人们一般理解为是静止画面所有的特性，但在运动画面中同样适用。我们在研究的静止画面和单幅画面中加入了时间的推移，就变为运动画面，即四维空间。在运动中，如何应用点的特性来使画面达到视觉平衡，从而影响观众的心理，使观众产生心理愉悦感，达到美的效果？下面从三个方面加以阐述。

##### 1. 点在不同位置中的作用

点能产生强烈的视觉效果，在不同的位置会使人产生不同的心理与生理感受。例如，点在画面对角线的交点上，上下左右力量均衡，来自各方面的引力和张力相互抵消，会给人一种安定、安全、平稳、集中和庄严的心理感受。在影视动画设计中的应用效果也是如此（图 2-29）。

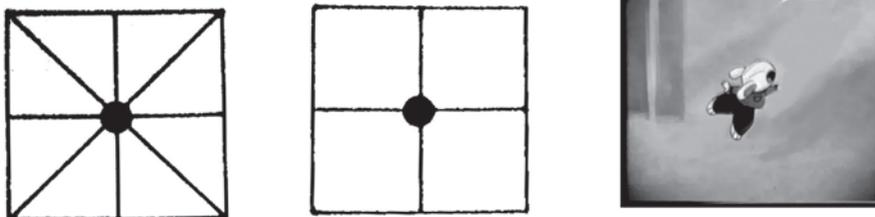


图2-29 点在画面对角线的交点上

如果点在纵向中心轴的下方，来自左、右两边的力是均衡的，来自上、下两边的力却是不同的，此时会有一种稳定、压抑之感（图 2-30）。