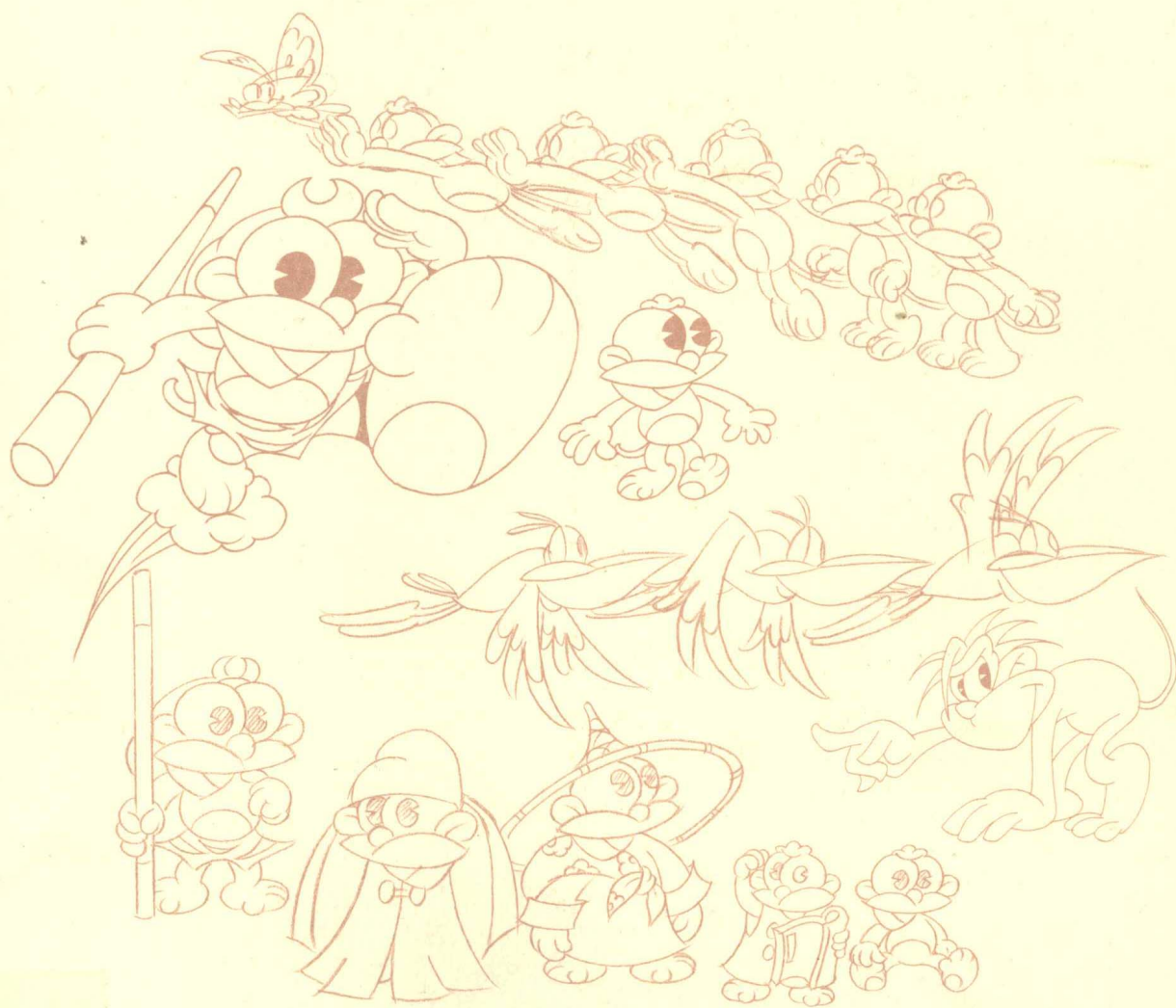


动画创制基础系列教材

动画前期创意

王川 武寒青·编著



动画创制基础系列教材

动画前期创意

王川 武寒青 · 编著
高等教育出版社



图书在版编目 (CIP) 数据

动画前期创意 / 王川, 武寒青主编. —北京: 高等教育出版社, 2003.8 (动画创制基础系列教材)

ISBN 7-04-011807-6

I. 动... II. ①王... ②武... III. 动画片—创作—高等学校—教材 IV. J954

中国版本图书馆 CIP 数据 核字 (2003) 第 048885 号

策划编辑 王雨平 责任编辑 李葛平 封面设计 吴冠英
版式设计 陆瑞红 责任校对 刘 莉 责任印制 宋克学

出版发行 高等教育出版社
社 址 北京市西城区德外大街 4 号
邮政编码 100011
总 机 010-82028899

购书热线 010-64054588
免费咨询 800-810-0598
网 址 <http://www.hep.edu.cn>
<http://www.hep.com.cn>

经 销 新华书店北京发行所
印 刷 北京二二〇七工厂

开 本 787×1092 1/16
印 张 30.25
字 数 740 000

版 次 2003 年 8 月第 1 版
印 次 2003 年 8 月第 1 次印刷
定 价 65.00 元

本书如有缺页、倒页、脱页等质量问题, 请到所购图书销售部门联系调换。

版权所有 侵权必究

内 容 简 介

本书是动画创制基础系列教材之一，专门探讨对动画创作至关重要的前期创意问题。

本书内容包括：动画概述、策划、编剧和导演等，对于动画基础理论、策划思路、剧本写作、分镜创作等动画前期创作的主要业务问题和基本技法都做了较为详尽的介绍，是国内第一部较为全面、系统地讲述动画语言、技法与相关理论的教材。

本书可作为动画专业学生和动画爱好者了解、学习动画的入门教材。

序

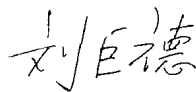
动画艺术独特、神奇，常引起我们特别是孩子们对它本能的喜爱和狂迷。这说明动画艺术注定是一门永恒的艺术，自然会蓬勃发展于高等教育。

这门艺术横跨艺术与科学两大学科，集人类最辉煌的两种不同的创造性思维于一体，其独特和神奇必将显示出无限的活力和魅力。

今天，动画艺术家吴冠英教授主编了动画艺术丛书，汇集、梳理了国内外动画艺术最优秀的艺术作品和理论成果，我相信这对我国动画艺术教学将会提供一份系统而有效的教材。

动画艺术不仅充满了人类童贞的无限想象，而且饱含了人类追求真善美的博大情怀，同时也隐寓了人类高情感与高智慧的惊世之道。

为此，动画艺术具有超越一切的独立的生命精神和审美特征。我衷心地祝愿我国的动画艺术在新世纪焕发出更加灿烂的中华民族文化的伟大精神，也祝贺动画丛书在中国问世。



2001年6月14日

第一篇 概 述

第一章 动画片的概念	3
●第一节 “动画”和“动画片”	3
●第二节 “美术片”和“动画片”	8
第二章 动画片的工作流程	11
●第一节 策划阶段	11
●第二节 创制作阶段	13
●第三节 传播阶段	30
第三章 前期创意	35
●第一节 前期	35
●第二节 创意	36
第四章 动画片的特点	38
●第一节 动画片作为用于传播的视听信息	38
●第二节 动画片作为艺术品	49
●第三节 动画片作为工业产品	55
第五章 创意的思想方法	59
●第一节 实践	59
●第二节 矛盾	60
●第三节 原理和推论	61
●第四节 动机—表达—完成	61
课后思考	63



第二篇 策 划

第一章 策划的任务和必要知识	67
●第一节 任务	67
●第二节 短片——开端和生长	68
●第三节 艺术短片	77
●第四节 长片和系列片——商业片	87
●第五节 动画分类和主流形态	93
●第六节 “可爱片”和“写实片”	96
●第七节 动画片的三个时代	99
●第八节 动画片的禁区	109
第二章 策划思路	110
●第一节 做什么	110
●第二节 给谁看	111
●第三节 谁来做	111
●第四节 怎么做	111
●第五节 会怎样	111
●第六节 为什么	112
第三章 策划案	113
课后思考	119

第三篇 编 剧

第一章 动画特有的思维方式	125
●第一节 “实拍”影视的思维方式	125



●第二节 动画特有的思维方式	134
●第三节 动画思维对编剧创作的基本要求	140
第二章 编剧创作思路	143
●第一节 形式要求	143
●第二节 视点和态度	143
●第三节 题材	147
●第四节 理念和主题	154
●第五节 文学的视角	155
●第六节 无时空逻辑的幻觉	156
●第七节 现实主义和浪漫主义	157
●第八节 原创、改编	157
第三章 编故事	161
●第一节 人物、情节、理念	161
●第二节 开场、进展、结局	174
●第三节 高潮、冲突、环境	181
●第四节 外貌、行为、心理	187
●第五节 跳跃、衔接、线索	205
●第六节 结构、节奏、力度	216
●第七节 游戏、搞笑、煽情	224
●第八节 气质、放纵、内敛	232
第四章 提纲	234
第五章 剧本	242
第六章 剧本编辑	254
第七章 技术化和职业化	255



课后思考	256
------	-----

第四篇 导 演

第一章 导演阐述	259
●第一节 思想理念	259
●第二节 环境背景	261
●第三节 人物分析	261
●第四节 剧情结构	269
●第五节 画面处理	270
●第六节 视听配合	278
●第七节 导演阐述的格式	280
第二章 脚本	281
●第一节 脚本的功用	281
●第二节 脚本的构成	282
●第三节 脚本的格式	290
第三章 分镜	297
●第一节 镜头作为一种“语言”	298
●第二节 镜头：开机—关机	302
●第三节 机位：视线、视点和视野	303
●第四节 构图	338
●第五节 跳跃和衔接	378
●第六节 场	393
●第七节 难度规避、炫技、借用	411
●第八节 戏	415
●第九节 分镜头格式	425
●第十节 放大设计稿的确定	439



第四章 前期检验和中、后期指导	441
●第一节 分镜预剪	441
●第二节 原动画指导	461
●第三节 背景指导	462
●第四节 特效指导	464
●第五节 知识结构与合作精神	466
课后思考	468
参考片目	469
编后话	471

第一篇

概 述



动画是什么？这是一个属于那种每个人都能够回答、答案又不大可能完全一样的问题。试举几种答案：

大多数人：我没法用一句话来回答，但只要我看到我就会知道那是动画。

一部分人：那是一项人类的发明，可以用来做成节目让人观看。

一部分人：主要是给孩子们看。

一部分动画家：那可是艺术。

大部分动画家：那是我每天要干的活儿。

一些编剧：那是一种思维方式。

大部分导演：我的职业语言。

大部分制片人：实际上它只是一种商品。

小部分制片人：就像茶杯一样，只不过是很难做的茶杯。

一些策划人：确切地说，它是一种与观众进行的智力游戏。

动画发烧友：我的生命因为它而有意义。

一些动画发烧友的家长和老师：浪费生命的破玩意儿！

.....

这些都是不可能作为动画的定义而写进辞典的答案，但实际上却比辞典中的定义更能勾画出动画在人们心目中的真实印象。对一个动画从业人员而言，这样的答案远比定义更能让他明白他实际上在参与着一件什么样的事情，他该怎么做，他该准备些什么，等等。

不论你在动画业内将具体做哪一项工作，你都要知道上述那些与动画相关的人对动画的看法与你的事业有着密切的关系，或者说，正是因为他们的参与，动画才得以作为一个行业而存在着。对这些看法的理解和认同——尽管有些看法似乎彼此矛盾——才意味着你已经职业性地进入了动画业。



第一章 动画片的概念

第一节 “动画”和“动画片”

“动画”的概念比“动画片”要宽泛得多，简单地说，只要不是用实拍的方法得到的活动影像，都算是动画。这是广义的动画概念。

利用人的视觉残像原理摄制而成的影视画面可分为两大类，一类是“实拍”的，就是用感光材料（电影胶片）和磁记录材料（录像带）通过对自然时空中的真实景物和人物动作的记录，形成连续活动的影像；另一类就是动画，影像的载体（记录材料）与“实拍”相同，但画面的内容不是自然时空中真实存在的（如画出来的人物和景物），或者是把“实拍”的某些内容经过特别处理，使它超出了自然时空中的正常状态（如把真实的人物与虚拟景物合成在一起而产生的特殊效果）。总之，“动画”具有“人工的”、“制作的”这样的特点。

可以这样理解“动画”一词，“动”指它作为一种“活动影像”，与影视原理相同，能够表现在连续时空中的动作和状态；“画”指出了它的绘画性或人工制作的意思，把它与一般“实拍”的影视图像区别开来。



实拍的电影
《荆轲刺秦王》（中国）



实拍的电视片
《昆虫世界》（法国）



动画片
《秘密战记》（中国）

图1-1

另一种通行的说法这样定义“动画”：逐格摄制、连续播放的画面。这是从技术和工艺的角度对“动画”做出的概括。

逐格摄制的制作方法，是相对于同样是摄制但却是连续摄制而言的，后者显然是指一般的实拍影视制品。



连续播放的发表形式，一是相对于同样是播放但却不连续而言的，例如幻灯片的播放；二是相对于同样是连续发表但却不是播放的情形，例如快速翻动可得到动感画面的小书和连环画报等。

受逐格摄制、连续播放两项限定的画面作为形态样式，指明它是一种视觉形象，是让人用眼睛看的。



(a) 幻灯片



(b) 漫画①

图1-2

这种定义方法近些年受到来自三维图像技术的质疑，因为三维动画从原理上讲既不需要拍摄，也不必逐格制作，而是通过建立数字模型而连续生成的。

① 《北京卡通》刊载姚非拉漫画《梦里人》选页。



所以,从与“实拍”相对的“人工制作”这一本质特征把握“动画”的概念可能更准确一些。

符合广义概念的动画种类既包括一般意义上的动画片,也包括木偶片、剪纸片、折纸片、电脑三维图像片以及用铁丝、沙子、盐、布片、泥、陶瓷、工业垃圾、水等非常用绘画材料所制作的片子,还包括那些以真人实拍的画面为素材通过符合动画定义的方式进行处理而成的影视片。



三维图像:《最终幻想》(美国)

图1-3

题外话:找机会多做脑力操

看似枯燥的概念辨析既是必不可少的,又是另有用途的。在明白了必须要了解的概念的同时,你还可以把它理解为一种锻炼思维的脑力操,就像广播体操能够锻炼你的肢体一样。

常有理工科学生嘲笑文科学生缺乏逻辑思维的训练,艺术门类的学生就能对自己的逻辑思维能力充满自信吗?

事实上,艺术工作者的思维训练远不如技能训练更得到重视。可能是思维达到了什么水平远不如素描画到了什么水平容易见到效果,“看不见摸不着的东西”好像不那么重要;也可能是编一套锻炼头脑的脑力操要比编一本教透视的课本难得多,或称“操作性差”。但是,你的一手画技将来要画些什么难道不是要由你的头脑来告诉你吗?

思维训练可以随时进行,从点滴做起。动画的广义概念和相关定义的每一个用词都是相对于别的意思而言的,关联中有针对,在相似中排它,微妙而又无情,使动画的概念得到准确的限定。只要多想一下,就会看出里面的逻辑关系。也许有一天,同样的逻辑会出现在你的某个动画人物性格设定或分镜头台本里,你的某个动机通过关联和对比自然地落实到具体的设计中,准确简练得像定义一样让人无话可说。

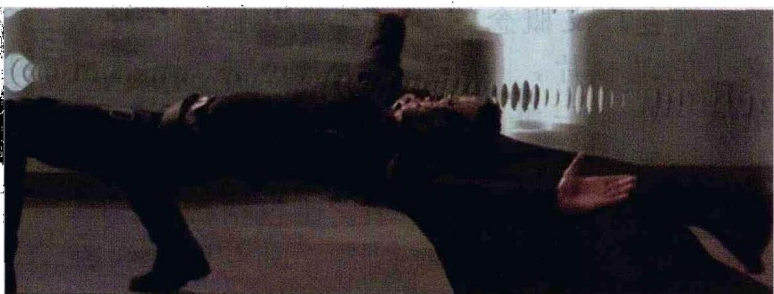
良好的思维训练能让你从容地面对工作,而无须漫无边际地跟着感觉走,让制片人着急。退一步讲,一个在思维上训练有素的人即使有一天不干动画了,可能还会有很多别的事情可做。



电影中使用的特技镜头,有些是在真人实拍的画面逐格处理过,有些则是使用电子技术加工合成的。严格地说,这些都属于动画处理。



小宝宝们舞蹈才能的过于早熟有赖于动画技术的帮助。
《出水芙蓉》宝宝版(美国)



如此超凡脱俗的神勇也是实拍难以实现的。
《教父》(美国)

图1-4

动画的广义概念可能会使你注意到,动画不只局限于绘画类动画,而是有着更为广阔的应用和发展空间。动画工作者可以充分发挥自己的想象力,使用更为灵活多样的材质和手段进行动画创作,而不必受常用绘画材料的限制。你可以通过计算机里的三维模型来表达你的创意,还可以作为电影特技方面的动画师给那些大片造一造气氛。总之,学动画不一定就是趴在桌子上一张一张地画,你有很多事情可以做,当然,在做之前你得先明白“动画”是怎么回事。



木偶片《神笔马良》
(中国)



钢丝片《钢丝圈恶作剧》
(俄罗斯)



剪纸片《渔童》
(中国)

图1-5

不过,我们接触到的动画制品毕竟没有多少是用铁丝和沙子加工制作而成的,在电影院和电视里看到的动画大多还是用绘画的方式制作出来的,通常说的“动画片”也主要是指这类动画^①。

^① “动画”与“动画片”可以近似对应为英文里的“Animation”和“Animated cartoon (或简称为cartoon)”。“Animation”泛指广义的动画,“cartoon”则包含有图画、漫画的意思。



《哪吒闹海》(中国)



《狮子王》(美国)



《千与千寻》(日本)

我们看到的大多数动画片都是这样的，它们是“画”出来的。

图1-6

“动画片”比“动画”多出的这个“片”字，给动画的广义概念增加了一些限定：1. 特指用常用绘画材料和技法制作；2. 独立成篇的影视节目，而不是加在实拍节目中的一个特技部分；3. 具备一般影视节目所具有的视听表现。

从这个意义上讲，动画片的概念可概括为：

动画片即动画形式的影视（视听）艺术种类。

这样的概括比“逐格制作连续播放的画面”等从技术和工艺角度对动画的定义更便于我们把握“动画片”的本质含义。但为探讨上的方便，在讨论一般影视艺术的特点之前（有关动画形式与其他影视形式的关系，将在后面有关章节做详细比较），我们不妨仍从技术和工艺的角度对动画的概念进行深入的认识，为进一步探讨打下一个良好的基础。

别误会：动画片 ≠ 夸张变形 + 幽默滑稽

很多人一听到“动画片”这个名词，马上就会联想到“夸张变形”、“幽默滑稽”这些特点，这是可以理解的。但如果认为所有的“动画片”都是“夸张变形”和“幽默滑稽”，那就是片面的了。

“动画片”的基本概念中并没有“夸张变形”和“幽默滑稽”这样的规定或要求，尽管我们看到的多数动画片具有“夸张变形”和“幽默滑稽”的特点，但那只是众多动画作品中的一部分，而不是动画片的全部。

动画片的最本质特点是动画形式的影视艺术，从这个本质特点可以派生出很多（理论上无限多）的具体样式，它可以是“夸张变形”和“幽默滑稽”的，也可以不是。动画业的具体实践也证明了动画片不一定要玩“噱头”或“搞笑”，动