



世纪高等院校艺术设计精品规划教材

丛书主编：郑巨欣 丛书主审：李超德 王安霞

红太狼：我为什么不能在这。  
(美羊羊吓得要哭)

灰太狼：老婆，我们是来抓羊的，快下手啊。  
(红太狼开始抓羊)

(喜羊羊突然冲了出来按动地下室按钮)  
喜羊羊：哼，太晚了。  
(地下室机器抓住灰太狼和红太狼，把他们扔出草原)

灰太狼：啊……

【狼堡】

灰太狼：我就说那本书不可靠吧。  
红太狼：啊，我就说今天看见那只猫有问题。

灰太狼：(凑上来)怎么了？  
红太狼：书上说猫狗乃是羊的好朋友，他们会为羊

响警报，一定是它通风报信。  
灰太狼：这么说，今天抓不到羊是因为猫的原因了？

(灰太狼打了个喷嚏，红太狼皱眉)  
灰太狼：你看我干嘛？  
红太狼：(看挂钟)

打喷嚏。

灰太狼：什么意思？  
红太狼：(翻书)

说自私的狼因

喷嚏。

灰太狼

红太狼

晚饭不用吃了。

【青青草原】

(喜羊羊等在灰太狼藏)

懒羊羊：大家藏好，我藏好了。

(众羊藏了起来)

(灰太狼藏在山坡上)

灰太狼：啊，哈哈，  
这几只小羊一会就要进

(灰太狼转过身去偷笑，

灰太狼：(发愁)可我这个样子怎么

(灰太狼回想红太狼对他说的话)

红太狼：你懂什么！你这五短身材，书上说你要装

成狗才显威武。所以你身上必须画上它的图案。

(灰太狼回过神来)

灰太狼：具有狼族贵族血统的我，没想到竟然会有

一天装扮成狗。(假装流泪)管它呢，先抓到羊再说吧。  
(灰太狼冲下山坡，朝懒羊羊扑来)

懒羊羊：你们在哪？

灰太狼：我就在你的前面，快来抓我呀！  
懒羊羊：你在哪啊，你让我来抓吧。  
(灰太狼走到懒羊羊前，突然一张大网把灰太狼抓

起来，吊在树上)  
(喜羊羊等跑了出来)

灰太狼：你们敢暗算我，快放开我。不然不会让你

们有好日子过的。  
(喜羊羊等笑着跑开了)

灰太狼：别跑啊！  
【草原图书馆内】

(喜羊羊等围着村长)

懒羊羊：刚才那个角色我演得很认真的。是不是应

该奖励我？  
村长：哦……

沸羊羊：村长，你刚才没有看见灰太狼的样子真可

怜啊。很惨哦。  
村长：哦……，我们应该感谢美羊羊。是她想到了

胡编一本《神奇捕羊法》，来击垮他们。

村长：哦……，没想到会有这么大的作用。

沸羊羊：(激动)我布有里好的。

# Animation Scriptwriting

# 动画剧本创作

主 编：杨世翠 厉建欣

副主编：杨 磊 冯越峰 苗腾辉 王 楠

灰太狼：是真的，我亲耳听到

(平底锅飞过来，砸中灰太狼)

灰太狼：(倒地)哎呦……都是那本书惹的祸。

(站起来)好！你们写《神奇捕羊法》，我就写个《防狼

一百招》。

【草原学校】

(美羊羊、喜羊羊、沸羊羊拿着一本书在教室里看)

沸羊羊：啊？《防狼一百招》，这真是天赐宝物啊。

美羊羊：对呀，如果照这本书上说的去做，我们就

不用担心灰太狼会来我们村子捣乱了。

丛书主编/郑巨欣

丛书主审/李超德 王安霞

# 动画剧本创作

## 内 容 提 要

本书就动画剧本创作的一些基本问题,如动画剧本的特性、动画剧本创作的基本要求、动画剧本创作的语言、动画剧本创作的方法与改编技巧等,结合动画案例,进行了深入细致的讨论。

本书既适合作为高等院校动画及相关专业教材,也可作为高职高专院校相关专业教材及动画剧本创作爱好者的自学参考用书。

### 图书在版编目(CIP)数据

动画剧本创作 / 杨世翠, 厉建欣主编. —天津: 天津大学出版社, 2010.7

21世纪高等院校艺术设计精品规划教材  
ISBN 978-7-5618-3537-1

I. ①动… II. ①杨… ②厉… III. ①动画片—剧本—创作方法—高等学校—教材 IV. ①I053.5②J954

中国版本图书馆CIP数据核字 (2010) 第110137号

出版发行 天津大学出版社  
出 版 人 杨欢  
地 址 天津市卫津路92号天津大学内 (邮编: 300072)  
电 话 发行部: 022-27403647 邮购部: 022-27402742  
网 址 www.tjup.com  
印 刷 北京恒石彩印有限公司  
经 销 全国各地新华书店  
开 本 210mm×285mm  
印 张 5  
字 数 155千字  
版 次 2010年7月第1版  
印 次 2010年7月第1次  
定 价 30.00元

# 21世纪高等院校艺术设计精品规划教材

## 编审委员会

### 学术顾问

张道一 东南大学教授，博导，江苏省美学学会会长

### 丛书主编

郑巨欣 中国美术学院艺术设计系主任，教授，博导

### 丛书主审

李超德 苏州大学艺术学院院长，教授，博导

王安霞 江南大学设计学院副院长，教授，硕导

### 专家成员 (按姓氏笔画排序)

丁庆博 山东理工大学美术学院艺术系主任，教授

马建 北华大学美术学院副院长，教授

邓咏梅 西安工程大学服装与艺术设计学院副教授

王建国 吉林艺术学院传媒学院院长，教授

王玉峰 东北师范大学人文学院视觉艺术系主任，教授

王默根 河北理工大学艺术系主任，教授

王同兴 哈尔滨学院艺术与艺术学院院长，教授

冯东 西北工业大学艺术研究中心主任，教授

刘昆 石家庄铁道学院建筑与艺术分院艺术设计系主任，副教授

刘刚田 河南科技大学艺术与艺术学院副院长，副教授

朱嘉凡 吉林农业大学发展学院传媒艺术学院教授

陈冰 河北大学工艺美术学院环境艺术设计系副教授

陈明艳 温州大学美术与艺术设计学院副教授

杜旭光 河南师范大学美术学院副院长，副教授

贡小明 河北科技大学艺术系研究生办公室主任，副教授

李倍雷 大连大学艺术学院院长，教授

李新君 山东工艺美术学院视觉传达设计学院副教授

李美霞 天津师范大学艺术设计系视觉传达教研室主任，副教授

李秀洋 邯郸学院艺术与传媒学院教授

肖艳 沈阳理工大学应用技术学院艺术设计系副教授

杨军 吉林师范大学美术学院副院长，副教授

杨兴国 洛阳大学艺术学院艺术系基础教研室主任，副教授

张刚 湖南工业大学包装设计艺术学院副教授

林学伟 哈尔滨理工大学艺术学院院长，教授

苑广华 河北工程大学建筑学院艺术设计系主任，教授

唐建 大连理工大学建筑与艺术学院副院长，教授

唐家路 山东工艺美术学院艺术学系教授

徐雅客 青岛大学美术学院副院长，教授

黄凯 安徽工程科技学院艺术系主任，教授

韩明辉 大连东软信息学院数字艺术系副教授

楼正国 鲁东大学美术学院艺术设计系主任，副教授

设计是人类合目的的活动和观念的产物，与我们的生活和社会的发展密切相关。这种相关性，有赖于教育。教育是人类社会的延续机制，人类依靠教育而成长。其中，书籍可谓人类进步的阶梯。

在国内外的书籍中，设计类的书籍并不少见，但用于学校教学的设计类书籍，相比哲学、医学和法学等方面的书籍以及艺术类的其他经典学科如绘画、音乐等书籍，却显得很不成熟。这种状况与设计本身的历史及其所体现的价值极不相称。因为设计源于人类最初的生活方式，从饮血茹毛到衣被群生，从禀自然而生到工具的发明，设计促成了人猿揖别和文明的出现。但是在漫长的古代社会，设计难以与绘画、音乐等相提并论，尽管它也可以参赞造化，巧夺天工。降至百年前，设计率先在欧洲发展为独立的行业，我们通过对西方的学习也逐步形成了设计的思维形式和内容构建。在过去的近半个世纪里，中国的经济和城市建设，具体到衣、食、住、行、用等，都发生了令人瞩目的变化，我们不仅利用设计极大地满足了社会需求，并且憧憬更加美好的未来。与此同时，我们也不由自主地进入了一个越来越多地被设计的社会。在这样一种发展态势下，尤其是在中国，设计类书籍的不够成熟是完全可以理解的。当设计日渐成为社会的主导力量时，人们的审美、创造和思考便不能驻留在过去，但创新有如破茧化蝶，因此，推进设计教育的发展，需要我们以系统观审视设计类书籍的出版策略，基于传统的比照和时代的发展变化，编写出一套具有可持续价值和指导作用的精品教材显得尤其重要。

面对纷繁复杂且无处不在的设计，在当下应该出版什么样的教材才是合适的，不同的人可能有不同的回答。我们与其随波逐流，倒不如稍作停歇，先对教材的用途作一番本质的思考。编写教材，首先考虑的应该是当代设计教育的指向。今天的设计已经不再是花卉写生变化，设计的主体也已不再是制作瓶瓶罐罐，设计随着近半个世纪以来中国的巨变，已经与城市发展、人们的生活品质和国家形象紧密地联系在一起。今天的设计，是一项兼顾艺术和科学的充满智慧和人文关怀的人类活动。其非凡之处，在于能将恣情的感性瞬间凝聚起来，指向理性目标，从而有效地完成思维物化的过程。设计的功能性已将目标与理念准确地落实为可在日常工作中直接应用、可操作的设计准则和控制要点，落实为对社会人文系统的建构。当我们将这样一个庞大的设计系统纳入教学体系时，为了给学生传授设计方面的知识，通常的做法就是设立相关课程。设计作为一个知识体系，相对于课程来说，其内容是相对稳定的，而课程却灵活得多。在设计的教学过程中，课程与课程名称从本质意义上说其设定并非一成不变，但课程应有相对独立的主题，以有助于知识单元的归属和教学秩序的稳定，使专业的建设情况、基本思路和特色更加明晰。所以当前设计教学需要的书籍或教材，应是具有相对独立主题，并且具有内在联系和核心价值追求的一套系列丛书。

像这样的一套教材，在撰写、编辑和出版发行中，势必会有引导性、整体性、适用性、先进性和稳定性等方面的要求，其难度可想而知。但是我相信，这项工作已有前贤和同人的基础，现经我们共同努力，一定能够更好地将设计理论与实践有机化，更加鲜明地赋予其时代特色并反映当下教学的最新成果，全面、系统并深入浅出地诠释课程内涵和设计原理，以充分体现教材分类分层指导的针对性和有效性。与此同时，我们也真切地期待，这套教材在使用的过程中，能够成为有效提升设计教学水平的重要媒介，从而为进一步推动我国设计教育事业的繁荣和发展作出积极的贡献。

邢巨欣

21世纪,人类社会正从知识经济时代向信息经济时代发展。信息化已经渗透到人类生活的各个角落,文化生活的多元化和经济活动的全球化正在加速发展,跨地域、跨民族、跨国度的文化传播和融合正在全球迅速兴起。影视艺术以其独到的传播形式和影响力,在传播和融合的过程中,拥有最广泛的覆盖面和最广大的观众群体,日益受到世界各国的极大关注。

动漫产业是世界公认的增长最快的创意产业的重要组成部分,是21世纪最具发展潜力的绿色朝阳产业之一。动画艺术已成为世界上第三产业中重要的产业,它对提升国民经济的发展质量,有着不可替代的作用。有关数据表明,美国网络游戏已成为其最大的娱乐产业;日本动画业年产值在国民经济中列第六位,其产品出口额甚至超过了钢铁;而我国的国产动画年产量,仅占日本的1%左右,远不能满足我国广大群众日益增长的精神和文化需求。我国的动画还处在尚未完全成熟的市场状态,从价值观到艺术理念,从数字技术到内容形式,从经营模式到市场运作等,都与国外有较大差距。全球性超民族、跨国界的文化融合力量,对人类社会的思想意识和价值取向不断发挥作用,人类在政治、经济、技术、文化、艺术、生存形式和传播方式等方面的文化碰撞,必将深刻影响动漫的表达与表现模式,并带来一系列的新概念、新问题和新思维,这为我们重新审视动漫产业的产业体系和发展方向,提供了新的、不同的思维角度。

当今世界动漫产业的竞争核心是人才的竞争。虽然我国当前的动漫产业与发达国家相比有着较大的差距,但其发展后劲足。近年来,国家相继出台有关政策、措施,从人才培养到经济保障,再到各大电视台黄金时间禁播国外动画片等相关扶持政策,这些都促进了动画创作的繁荣发展。同时,我们有着五千年文化底蕴和极其丰富的文化资源,这是我们发展动漫产业的先天优势。我国动漫产业的前景不可限量。

本教材注重对艺术规律的阐述和创新意识的培养,重视动画剧本创作的理论性、实践性、艺术性和哲理性,结合大量的实例来讲解了动画剧本创作的基本原理和方法,力求深入浅出、图文并茂,注重引导学习者从原理、思维、写作技法、赏析等各个层面,对动画艺术进行全面了解,提高艺术水平和认知能力。

编者



## 第一章 动画基础知识/1

- 第一节 动画的基本概念/1
- 第二节 动画的基本原理/5
- 第三节 动画的起源与发展/6

## 第二章 动画剧本基础知识/17

- 第一节 动画剧本的基本概念/17
- 第二节 动画与动画剧本的特性/17
- 第三节 动画剧本的类型与特点/21
- 第四节 动画剧本与声画的关系/24

## 第三章 动画剧本创作的基本要求/27

- 第一节 题材的选取/27
- 第二节 主题的把握/29
- 第三节 人物形象的塑造/31
- 第四节 结构设计/34

## 第四章 动画剧本创作的语言/45

- 第一节 动画剧本创作的叙述性语言/45
- 第二节 动画剧本创作的对白、独白与旁白/47

## 第五章 动画剧本创作的方法与改编技巧/56

- 第一节 动画剧本创作的基本方法/56
- 第二节 动画剧本的改编/57

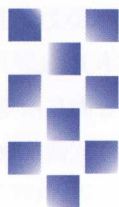
## 第六章 优秀动画剧本赏析/63

- 第一节 电影动画剧本赏析/63
- 第二节 电视动画剧本赏析/68

## 动画专业术语表/72

## 参考文献/74

# 第一章 动画基础知识



## 学习目标

1. 理解动画的基本概念。
2. 掌握动画视觉暂留原理。
3. 了解动画的起源与发展过程。

## 能力目标

1. 提高对动画基础知识的理解能力。
2. 增强对动画起源与发展的探究能力。

## 第一节 动画的基本概念

动画的英文“Animation”一词，源自于拉丁文字根的“anima”，意思为灵魂，动词“animare”是赋予生命，引申为使某物活起来的意思，所以“animation”可以解释为经由创作者的安排，使原本不具生命的东西像获得生命一般地活动起来。广义而言，把一些原先不活动的东西，经过影片的制作与放映，使其变成会活动的影像，即为动画。“动画”的中文叫法，应该说是源自日本。日本称以线条描绘的漫画作品为“动画”。第二次世界大战后，则将通过线绘、木偶等形式制作的影片统称为动画。

定义动画的方法，不在于使用的材质或创作的方式，而要看作品是否符合动画的本质。时至今日，动画媒体已经包含了各种形式，但不论何种形式，它们的共同点有：其影像是以电影胶片、录像带或数字信息的方式逐格记录的；影像的“动作”是被创造出来的幻觉，而不是原本就存在的。如何使动画从静态到动态形成合理演绎，如何让这种演绎更加丰富多彩、更加逼近真实已成为一个世纪以来影视动画人不倦的追求。动画在伴随着一代又一代人成长的同时，其本身也在不断地完善着，并且越来越受人们的关注。

人们对于动画的探讨，一个不可避免的问题是如何来理解“动画”这个基本概念。现在，我们从动画的本体特征与视像特征两方面来分析“动画”。

### 一、动画的本体特征

动画发展到现在，已经不仅仅是一门艺术，更是一个产业，而且是一个高社会适用性、高技术含量、高度社会化、高要求的产业。今天，当动画被广泛地应用于各个领域，并以其自身独特的经济魅力、技术魅力和文化魅力吸引着人们的视线时，动画也就跳出了原有的狭小认知框架——“一种提供给儿童观赏的美术电影”，成为一个充满多元性的立体交叉层面的综合性概念。

#### 1. 动画的物质本体

从物质本体视角来审视动画，动画是建立在科学技术与艺术相结合的基础上。现代的科学技术，使我们能创造出更富活力的运动光影图像。这也就决定了动画与漫画的根本区别：从物理层面来看，前者是能够从银幕上看得到的活动的光影物质，后者只是一支笔和一张纸；从视觉层面来说，前者追求的是动态的视觉效果，能够直接被感知，后者则属于静态视知觉的范畴，还需要人的大脑的处理和消化。但是从创作层面来看，动画和漫画又是无法割裂开来的，二者密切相关。具体来说，漫画是生成动画的艺术基础，也是动画创作素材的丰富资源。许多动画大师都是从漫画创作开始的，如日本著名动画家手冢治虫曾被人们冠以“日本漫画之父”的称号。

从古代中国的走马灯、皮影戏到西方活动视盘以及现代透明赛璐珞胶片的产生，再到现代计算机图形技术的出现，动画艺术在不断更新的动画技术支持下，取得了质



的飞跃。这不仅拓宽了人们的思维想象空间,使人们创作出更为逼真的、完全可以与电影相媲美的作品,同时也使动画艺术的创造走出了原有的“象牙塔”模式。尤其是近年来Flash网络动画的流行,使得更多的人可以直接参与到动画创作之中。可以说,现代的计算机动画技术是动画艺术走向大众化的重要基础。

动画技术的应用与发展,不仅为动画艺术注入了新的活力,而且使人们享受到了前所未有的视觉盛宴,同时也引领着动画在应用领域走向更为广阔的发展空间。如电影《侏罗纪公园》中,通过动画虚拟技术,营造了一个无比真实的恐龙世界,让观众仿佛置身于史前世界。

## 2. 动画的艺术本体

从艺术本体视角来审视动画,动画是绘画艺术与影视艺术有机结合的产物。首先,动画是以绘画的各种手段作为创作的基础,并且借助现代科学技术来表现事物及其运动过程的。它既涉及传统的绘画技巧,也涉及现代的美术风格;既有写实、写意、抽象等表现手法,也有平面和立体的造型方法。可以毫不夸张地说,动画是一部绘画的百科全书。除此之外,动画最具魅力的表现,是它能够不受工具材料的限制,突破和超越传统美术静态的表现局限,表现现实和非现实情境。

在动画艺术的表现手法中,一个重要的不可或缺的基础是影视艺术的表现元素,即影视镜头语言、编剧技巧以及画面的运动规律等。这是动画艺术与纯粹绘画艺术之间的实质性区别。也可以这样说,动画艺术是既融合了美术和影视艺术的诸多共同之处,又具有其本身独特规律和表现特征的综合性艺术。

长期以来,我国一直将动画教育定位于传统的美术学科,从而弱化了动画艺术本身最有价值的电影思维特征,这与动画的本质特征是不相符的,在一定程度上制约了我国动画业的发展。纵观日、韩动画的崛起,其成功的很大一部分原因,得益于将故事电影的蒙太奇语言和各种叙事方式巧妙真实地运用于动画电影之中,不仅最大限度地迎合了广大观众的观赏心理,同时也由此获得了较高的利润回报。

## 3. 动画的文化本体

大陆学者孙占国认为:“大众文化是指一种随社会发展而出现的信息化、商业化、产业化的现代化文化形态。”以文化本体为视角俯瞰动画,动画带有明显的大众文化品质。台湾学者杭之曾提出,大众文化是“一种都市工业社会或大众消费社会的特殊产物,是大众消费社会中通过印刷媒介和电子媒介等大众传播媒介所承载、传播的

文化产品,其明显的特征是,它主要是为大众消费而制作出来的,因而它有着标准化和拟个性化的特色。大众文化是包含在主流文化之内,它是一个社会内与公众舆论、价值观念、社会时尚和生活方式大致趋同、基本适应的与传统文化核心内容有直接传承关系的文化形态”。

文化满足的是人类生存中的精神需求。因此,文化消费是人们消费行为的一种现象,是人类心理需求的外化表现。尽管动画是以幽默、夸张、假想作为表现的主要特征,尽管动画存在着浓重的商业色彩,但就其文化品质而言,它所承载的依旧是创作者希望传达的审美理念、行为规范和道德准绳,其文化精神依旧是创作者内在所尊崇的民族文化基因。可以说,动画创作如同一个宽阔的文化精神展示舞台,为人们展示着各自的文化风采。我国动画人就曾借鉴中国绘画法创作了水墨动画,借鉴剪纸镂空艺术、折纸艺术和皮影戏制作方式,推出了剪纸和折纸动画,借鉴木偶技术生成了别具一格的木偶动画,等等,这些都曾经在世界动画舞台上大放异彩,并形成了独树一帜的“中国动画学派”。

如今,随着信息技术的飞速发展,现代动画的文化传播价值也从单纯的艺术展现、单纯的经济获益,拓展到塑造国家形象、展示民族风采、扩大本民族文化传播影响力这样一层更高也更为宽泛的理念中。例如近年来,日本、韩国等一些新兴崛起的文化输出国,其政府不仅将动画文化输出作为提升本国软实力的文化攻略来实施,其主要官员还亲自担当“总导演”、“总设计师”,甚至前台“演员”。例如日本前首相麻生太郎的动画外交理念以及当年的韩国总统金大中亲自出任本国形象大使拍摄宣传广告等,都折射出当前包括动画在内的娱乐文化,在传播国家形象、提升民族声誉等方面所拥有的重要分量。

## 4. 动画的经济本体

人们在创造动画艺术的同时,也创造了动画的商业神话,因此,如果以经济视角丈量动画,动画又可视作为一种商业元素,一种商业的经营行为。以迪斯尼动画公司为例,该公司除了多年来连创美国乃至世界电影票房纪录之外,更以其成功的商业运作模式跻身于全美企业500强(2002年排名第67位),成为仅次于美国在线——时代华纳公司的全球第二大媒体巨头,这也正是动画从其诞生之日起就以其巨大的经济利益,吸引各路商家纷纷驻足的根本缘由。

随着网络和数字技术的不断发展,现代动画产业已经成为以动画卡通、网络游戏、手机游戏、多媒体产品为代表的新兴产业,被视为21世纪最有希望的朝阳产业之

一。目前动漫创意产业已成为英国的第一大产业；美国网络游戏的产值已经连续多年超过电影帝国——好莱坞的电影业，跃升为全美乃至全球最大的娱乐业，其一年的动漫产品和衍生产品的产值就高达50多亿美元；近年来，日本动画业的年产值在国民经济中已经位列第六，动漫产品出口额已经超过钢铁；即便是后起之秀的韩国，动漫产品的产量也占据了全球总量的近30%，产值已仅次于美、日两国，成为韩国国民经济的六大支柱产业之一。

现代动画创意产业的发展，已经呈现出多种资源的全面整合、共同开发的态势。目前，日本已经采取了将动画片、电子游戏和漫画作为一个经济整体——AGC (Anime, Game, Comic) 齐头并进、共同发展的策略。而美国迪斯尼公司，除了继续营造和开发传统的衍生产品和主题公园外，还将动画明星的经济效益发挥得淋漓尽致。

2005年10月底，“米奇天地”首家家居形象店在广州正佳广场开业，为原来就不平静的我国家居市场投下了一颗重磅炸弹。那些以迪斯尼卡通人物造型为蓝本的家设计，充分唤起了人们的童真，人们被制造者的大胆创意所深深吸引。同时，“米奇天地”还选择了与之相关的房地产业进行异业联盟，开发出不同系列的富有真实空间感的体验式样板房：米奇梦幻空间、白雪公主童话空间等，不仅促成了卖楼成交，也实现了与开发商的双赢结局。

这种极富创意的资源整合所带动的经济层面的开发，令我们对现代动画的经济增值能量刮目相看：现代动画的经济理念已不只是单纯的诸如毛绒玩具等衍生产品的开发和销售，已经发展成为可以超越时空限制、打破传统行业界限，进行新的全方位的资源整合创意。创业经济的先驱、德国的经济思想家熊彼得早在1912年就明确指出：现代经济发展的根本动力不是资本和劳动力，而是创新。这也就解释了，为何1928年诞生的米老鼠，时至今日都已超过80岁高龄了还能具有如此旺盛的生命力，还能为今天的迪斯尼赢得盆满钵满。

## 5. 动画的学科本体

从学科的视角来定义动画的本体，动画是一门集文、理、技、艺、商和影视于一体的，既涉及物理学、化学、生物学、计算机等自然科学，又关系到文艺学、语言学、哲学、心理学、经济学、传播学等人文社会科学的综合性学科。动画学科的这种知识交叉性质，为现代动画人才的培养提出了新的思维、理念和要求。

一是现代动画人才应当注重人文素质的培养。动画作为一种表达人类思想的艺术载体，其表现范围之宽、表现力

度之深，是同等影视创作所不能及的，因此，人文素质的综合培养，应当作为动画教育的第一要素。换言之，真正优秀的动画创作者，首先应该在人文素质上是第一流的。

二是与传统动画学科“绘画技能唯上”的培养标准相比，现代动画人才应当具备三种基本技能素质：①扎实的美术设计功底；②娴熟的视听语言运用技能；③精湛的计算机操作水平。并能将这三种能力融为一体，能将文学剧本中抽象的文字符号转变为银幕上具体的、生动的、运动的视觉图景。

三是将传统的“象牙塔”式的动画学科人才的培养模式，转化为现代动画教育需要的面向市场需求，着重教育学生如何将所学的知识转化为产品，如何使产品在市场竞争中生存、发展并获得最佳经济效益，如何传播动画的文化价值，等等。总而言之，处于飞速发展的时代，人类的思维方式和文化传播方式都在产生巨大的转变，教育将会在接受新型指导原则的背景下，增添新的规则和新的途径，全然不同于传统的人才培养标准和培养模式。因此，探索新的人才培养途径和培养模式以适应社会发展的需求，已经成为教育者不可推卸的责任和使命，成为动画学科本体研究中最具分量的议题。

## 二、动画的视像特征

动画表层的直观性元素与深层的表意特征，构成了动画视像的基本表征形态，它既有美术视觉传达的艺术特征，也有电影叙事的时空结构形式；既有符号性的直观表述，也有寓意性的内涵展现。

概念性表征方法是人们认知客观事物最为直接的方法。不同的艺术表现形式都具有自身独特的对事物进行表征的基本元素和方法。具体到动画，其视像表征的突出特点可以概括为：外延性表征和内涵性表意，这也是视像符号传达的重要意义。

### 1. 动画视像的外延性表征

所谓外延性表征，是指某一客观事物经过处理后，形成特定的形象符号，这种符号与事物之间存在着一种合二为一的关系。动画的外延性表征，主要表现于美术语言层面的线条、平面、立体、色彩、光线等基本元素的艺术整合以及电影语言层面的叙事性时空编排。

#### (1) 线、面、体等元素的艺术性整合

线条、平面、立体以及色、光等美术元素是构成动画视像最基本、最直接的视觉单元。

① 线条。在动画创作中，线条是最基本也最原始的表现手段。18世纪德国哲学家温克尔曼说：“线条是决定

一切物体形式的中心。”如果说直线留给人们刚硬、迅捷和冲力的感受，那么曲线则往往令人产生优美、柔和、多变和动态的感觉。以曲线构成的图形往往充满美感，令人感到舒展。1914年，美国动画创作先行者温瑟·麦凯就应用线条特殊的表现方式，创作了《恐龙葛蒂》来展现怪兽的“真实”动作。尽管作品谈不上故事情节，只是运用线条的运动变化，来使静态物体具有生命感，但人们依然对此津津乐道，产生了巨大的轰动效应。

② 平面。平面是指运用线条构成的平面图形。在艺术创作中，不同线条的交织组合可以构成丰富多彩的图案形状，如矩形、方形、梯形、三角形等图形均是直线的组合效果；而圆形、椭圆形以及各种不规则的曲线图形，则是曲线的不同组合产物。同时直线与曲线相互交织组合，又可以产生千姿百态的图像效果。可以说，“平面”是图像创作中最为基本的表现元素和视觉单元。

③ 立体。人对立体感知的生理特征，也为艺术创作中表现立体形态提供了依据，即再现事物的空间三维性。在影视作品创作中，三维性的表现是由摄像机拍摄实际物象产生的，而动画的三维空间表现，则完全是艺术家通过绘画的构图方式，在平面上创造出的一种立体知觉。或者说，是艺术家为观赏者提供了一种从平面中感悟立体的假想空间。这其中，“透视法”便是实现这种效果的最基本的表现手法。

西洋画的透视法多运用“焦点透视”，即以一个特定的视点去表现景物，近大远小呈放射状。而传统的中国绘画讲究散点透视法。所谓散点透视法，就是强调在表现景物时，将焦点透视表现的近大远小的景物，用多视点处理成平列的同等大小的景物。散点透视法可以打破特定视点的时空限制，充分表现空间跨度比较大的景物的方方面面，这既是传统中国绘画技法的突出特点，也是中国传统美术理论中对空间观念的具体展现。北宋画家郭熙在《林泉高致》中对中国传统山水画的构图生成方法进行了归纳，提出了“三远”说，即“山有三远，自山下而仰山巅，谓之高远；自山前而窥山后，谓之深远；自近山而望远山，谓之平远”。以有限的画面，来表达无限空间意向的非单纯的物理空间观，或许是对我国传统绘画“散点透视”观最贴切的诠释。

随着科学技术的发展，动画的立体表现形态也更为丰富和逼真，如《冰河世纪》（图1-1）、《海底总动员》（图1-2）、《变形金刚》（图1-3）等一批优秀三维动画作品的涌现，让我们看到了一个流光溢彩的动画世界，也在惊叹之余分享了动画立体形态所带来的无穷的艺术魅力。



图1-1 《冰河世纪》

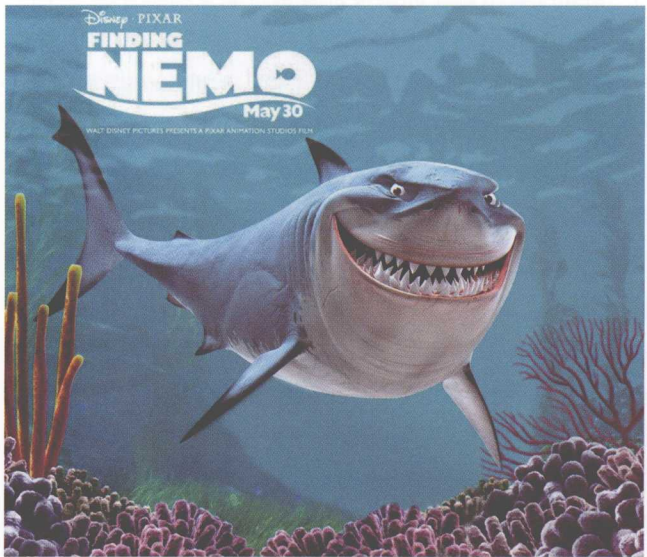


图1-2 《海底总动员》



图1-3 《变形金刚》

## (2) 时间与空间的叙事性展现

一部动画故事的叙事编排，也就是故事发展时间流程的空间展现。法国电影理论家马塞尔·马尔丹曾这样评论：“电影首先是一种时间的艺术。”“只有时间才是电影故事的根本的起决定作用的构件，空间始终只是一种次要的、附属的……在分析一部影片的结构时，首先应看到它是如何去处理时间的。”对于观者而言，视像作品中的时间变化感觉是从空间变化中获得的，通过时间的延续，人们看到了变化了的空间，而空间随时间顺序的排列，又使人们感受到时间的流动性，它的过去时、现在时、将来时以及各种非现实的时态，如梦幻时、科幻时等，也就是说，时间是空间化了的时间，空间是时间的载体与外形。

### 2. 动画视像的内涵性表意

法国著名符号学家罗兰·巴特曾做过这样的诠释：相互主观是强调了编码者（传播者）与译码者（受众）的文化身份在符号意义生成过程中的作用。不论编码者还是译码者，首先属于一个文化群体，共同的文化背景为他们提供了主观的意识——他们在各自的文化身份中。动画的内涵性表意是以视像符号外延的意义为基础的，并将另一层意义附加其上，即符号所表达的意义超出其外表层面，更多地具有象征性质。动画创作者与观赏者对内涵表意的理解，通常呈现相互主观性。因此，他们对符号意义的感知在本质上并不是因人而异，符号的意义只有在文化平等、同一的成员之间才能产生，这就是所谓的相互主观。可见，相互主观有助于人们理解视像符号的内涵，对于图像的认知起着重要的作用。然而，倘若在视像符号的高度抽象过程中，符号的意义与所表示的事物之间很少或者根本没有相似之处，其表现的内涵就会超出一般受众的普通经验，上述符号功能和意义就显得非常有限，这是相互主观可能产生一种割裂性思维，阻碍译码者（受众）对视像符号的解读。

以一则介绍光明家具的广告为例，画面首先推出了一棵树，一把椅子，然后是一个婴儿在椅子的四条腿之间爬来爬去，最后屏幕上出现“光明家具”的字幕。因为广告过程中没有旁白，在观看时，人们只能依赖于画面的抽象性信息，与自己头脑中原有的记忆表象进行比较，来推测该广告的意思。遗憾的是，假如不看最后的字幕，几乎没有人能够从图像中识别出这是一则家具广告。首先，人们很难从屏幕展现的情景，即一把放在草坪上的椅子这个标志符号和图像符号，对等联想到是在宣传家具；其次婴儿爬来爬去的情景，反倒容易成为一种误导性标志符号，让人们联想到这是一则宣传婴儿产品的广告。由此可见，

任何符号的表现都应当置于某些密切相关的背景之中，才能使人理解。

同理，动画是运用高度抽象思维生成的艺术，对于视像的内涵表意，往往具有更多的隐喻性，尤其是在艺术动画的创作和表达中，这个特征更为鲜明。例如，创作者常常通过动画人物外形塑造上的夸张变形以及个性特征的突出展现，使观者能够迅速认知人物的身份和性格。

## 第二节 动画的基本原理

广义的动画是指静态的图画经过技术加工处理，形成会运动的影像。事实上，不论电影、电视还是动画，其运动知觉的产生，主要来自人类固有的生理特性和相应的心理反应。

### 一、运动知觉的形成与创造

1824年皮特·马克·罗杰特（Peter Mark Roget）发现了重要的“视觉暂留”的原理。它讲的是人类的眼睛对看到的一切事物的影像会有暂留的现象。动画是通过连续播放一系列画面，使眼睛感觉到连续的变化，其基本原理与电影、电视一样，都是视觉原理。医学已证明，人类具有“视觉暂留”的特性，就是说人的眼睛看到一幅画或一个物体后，在1/24秒内不会消失。利用这一原理，在一幅画还没有消失前播放出下一幅画，就会给人造成一种流畅的视觉变化效果（图1-4）。因此，电影采用了每秒24幅画面的速度拍摄播放，电视采用了每秒25幅（PAL制）（中央电视台的动画就是PAL制）或30幅（NSTC制）画面的速度拍摄播放。如果以每秒低于24幅画面的速度拍摄播放，就会出现停顿现象。

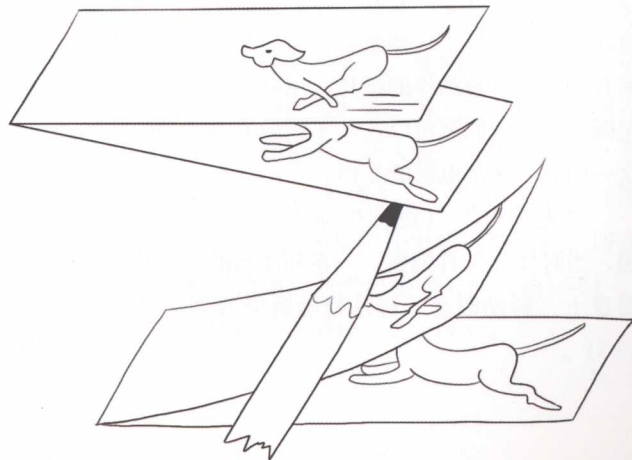


图1-4 视觉暂留原理

运动的感觉实际上是由受众的生理机能与心理补偿完成的,其中人的视觉惰性与暂留特性起到了重要作用。视觉惰性是指当物体运动速度足够快时,人眼无法辨别它们的分解动作,只能看到连续运动的整体状态。于是,原来是静态的物体,经过图像快速的转换,在人们的脑海中就留下了图像连续活动的整体感觉。这种现象与人们观看电风扇旋转时的感觉是一致的。当电风扇以较为缓慢的速度旋转时,人们可以清晰地分辨出它的叶片,当电风扇加大旋转速度时,人们看到的便是连续运动的“圆圈”。同样,当我们感觉到电视屏幕上一个物体由远而近向我们移动时,也只是这个物体的空间和出现时间产生了改变,最终由我们的大脑来完成屏幕上时空变化的合成,从而形成了连续运动的感觉。

## 二、动画的动态感与创造

根据视觉暂留特性,人类从数百年前,便开始了让静止画面“运动”起来的尝试。16世纪,西方首先出现了手翻书。这种书的每一页都画有细微变化差异的图画,当快速翻动书页时,人们便会看到一幅连续活动的图像。以同样的原理,人们后来又发明了使静止图像转动更快的机械装置——活动视盘,再配合投影技术的应用,真正实现了“让静物动起来”的梦想。

1826年,约翰·艾尔顿·帕里斯博士,根据法拉第原理制造了“幻影转盘”,一个穿在线上的圆盘,一面画上鸟,一面画上鸟笼,转动起来,好像鸟在笼中的感觉。

1832年,著名物理学家约瑟夫·普拉多与奥地利教授西蒙·里特玛·斯普弗尔几乎同时发明了活动影像机——“诡盘”和“圆筒动画镜”。到了1834年,威廉姆·乔治·霍尔纳又发明了“活动连环转盘”,又叫“走马盘”或“旋盘”。它对“幻影转盘”、“诡盘”和“圆筒动画镜”进行了一些改革:在一只圆筒状的内环里贴上画有一系列分解动作的纸片,用机械带动一个旋盘,旋转起圆筒时,人们就可以连续不断地看到活动的人和动作。这一切成了动画电影的先声。

“走马灯”(或称生命之轮):1867年出现在美国,当时作为玩具销售。一系列图画의长纸片插在有缝的圆盘上,转动圆盘,透过缝隙就能看到运动的形象(图1-5)。



图1-5 走马灯

## 第三节 动画的起源与发展

与任何艺术一样,动画的产生与发展都具有那个时代的痕迹,与那个时代人们的精神需求与审美理念相关。

### 一、动画的起源

两万五千年前的石器时代洞穴上的野牛奔跑分析图,是人类试图捕捉动作的最早证据。在一张图上把不同

时发生的动作画在一起,这种“同时进行”的概念间接显示了人类“动”的欲望。达·芬奇的黄金比例人体图上画的四只胳膊,表示双手上下摆动的动作;中国绘画史上,艺术家有把静态绘画赋予生命的传统,如“六法论”中主张的气韵生动,聊斋“画中仙”中人物走出卷轴等(虽然得靠想象力弥补动态)。这些和动画的概念都有相通之处,但真正发展出使图上的画像动起来的工夫,还是在遥远的欧洲。

1826年,约瑟夫·高原利用留影盘原理,发明了转盘活动影像镜,这是在边沿有一道裂缝的转盘画上带循环图的卡。看的人将图画对着镜子,转动转盘,透过裂缝观看,就会把一系列旋转中的图画看成一个运动图像。

1828年,法国人保罗·罗盖特首先发现了视觉暂留。

1831年,法国人Joseph Antoine Plateau把画好的图片按照顺序放在一部机器的圆费纳奇镜盘上,圆盘可以在机器的带动下转动。这部机器还有一个观察窗,用来观看活动图片的效果。在机器的带动下,圆盘低速旋转。圆盘上的图片也随着圆盘旋转。从观察窗看过去,图片似乎动了起来,形成动的画面,这就是原始动画的雏形。

1906年,美国人J.Steward制作出一部接近现代动画概念的影片,片名叫《滑稽面孔的幽默形象》(*Humorous Phase of a Funny Face*)。他经过反复地琢磨和推敲,不断修改画稿,终于完成这部接近动画的短片。

1908年,法国人Emile Cohl首创用负片制作动画影片,所谓负片,是影像与实际色彩恰好相反的胶片,如同今天的普通胶卷底片。采用负片制作动画,从概念上解决了影片载体的问题,为今后动画片的发展奠定了基础。

1909年,美国人Winsor Mccay用一万张图片表现一段动画故事,这是迄今为止世界上公认的第一部像样的动画短片。从此以后,动画片的创作和制作水平日趋成熟,人们已经开始有意识地制作表现各种内容的动画片。

1915年,美国人Eerl Hurd创造了新的动画制作工艺,他先在塑料胶片上画动画片,然后再把画在塑料胶片上的一幅幅图片拍摄成动画电影。多少年来,这种动画制作工艺一直被沿用着。

1928年,世人皆知的华特·迪斯尼(Walt Disney)创作出了第一部有声动画《威利汽船》;1937年,又创作出第一部彩色动画长片《白雪公主和七个小矮人》。他逐渐

把动画影片推向了巅峰,在完善了动画体系和制作工艺的同时,还把动画片的制作与商业价值联系起来,被人们誉为商业动画之父。直到如今,他创办的迪斯尼公司还在为全世界的人们创造出丰富多彩的动画片,可以说是20世纪最伟大的动画公司。

到19世纪40年代,英国阿尔伯特王子为了征求英国国会大厦的壁画图案,举行了一次设计比赛,被发表的作品中不乏风格幽默荒诞之作。于是,从那时起,“卡通”一词拥有了今天的含义:一种幽默并具有某种寓意的绘画形式。“卡通电影”早期是指,用绘画语言讲述故事的电影形式。当时的卡通片往往带有明显的漫画色彩,风格简洁,轻松诙谐,寓意性较强。

今天,动画经过100多年的发展,已不再是简单、幼稚的“小儿科”艺术,也不仅仅是电影加美术的二级艺术,而是与电影、美术甚至文学、戏剧、诗歌、音乐等成熟的艺术一样,是一种语言,一种独立的艺术语言,一种适于全人类的、可以挥洒自如地表现生活、表达观点、倾诉情感的语言。

## 二、世界动画的发展历程

### 1. 美国动画

美国动画是现代动画的鼻祖,一直引领着世界动画片的潮流和发展方向。从1907年第一部动画片的诞生到现在,美国动画的发展可以分为五个阶段。

#### (1) 开创阶段(1907—1936年)

1907年,第一部动画片《一张滑稽面孔的幽默姿态》,由美国人布莱克顿拍摄完成,美国动画片史正式开始。这一时期的动画影片只有短短的5分钟左右,用于正式电影前的加演,制作比较简单粗糙。这个时期的动画先驱还有温莎·麦克凯、派特·苏立文、弗莱舍兄弟等。麦克凯是美国商业动画电影的奠基人,他的代表作品有《恐龙》、《露斯坦尼亚号的沉没》等。苏立文创作了美国动画片史上第一个有个性魅力的动画人物“菲力斯猫”。弗莱舍兄弟的作品有《蓓蒂·波普》、《大力水手》(图1-6)等。华特·迪斯尼在20世纪20年代后期崛起,1928年推出了第一部有声动画片《汽船威利号》(图1-7),1932年推出了第一部彩色动画片《花与树》。



图1-6 《大力水手》



图1-7 《汽船威利号》

### (2) 初步发展时期 (1937-1949年)

1937年, 迪斯尼公司推出了《白雪公主和七个小矮

人》(图1-8), 片长达74分钟, 这在美国动画片史上是一个史无前例的创举, 继而推出《木偶奇遇记》、《幻想曲》、《小鹿斑比》等动画长片。第二次世界大战爆发后, 迪斯尼公司停止了动画长片的拍摄, 直到20世纪40年代末期才恢复过来。查克·琼斯创作的动画短片如《兔八哥》、《戴飞鸭》等在战争期间也非常受欢迎。



图1-8 《白雪公主和七个小矮人》

### (3) 第一次繁荣时期 (1950-1966年)

这一时期, 迪斯尼公司几乎每年都推出一部经典动画片, 如《仙履奇缘》(图1-9)、《爱丽丝梦游仙境》、《小姐与流氓》、《睡美人》(图1-10)等。其他的动画制作公司在迪斯尼公司的排挤之下纷纷关门停业, 迪斯尼公司成为动画电影业的霸主。



图1-9 《仙履奇缘》



图1-10 《睡美人》

#### (4) 蛰伏时期 (1967—1988年)

1966年12月15日,伟大的华·迪斯尼因肺癌去世,迪斯尼公司陷入了困境,美国动画业也进入蛰伏时期。此时,电视动画逐渐发展起来,汉纳和芭芭拉是电视动画的代表人物,他们创作了电视系列片《猫和老鼠》(图1-11)、《辛普森一家》(图1-12)等。20世纪70年代,只有数部动画片,质量也平平。20世纪80年代初,老一代的动画家都到了退休的年纪,迪斯尼公司努力培养新人,处于新旧结合时期,拍出了颇有争议的动画电影,如《黑神锅传奇》等。20世纪80年代后期,迪斯尼公司开始尝试利用电脑制作动画,1986年的《妙妙探》第一次用电脑技术制作了伦敦钟楼的场面。

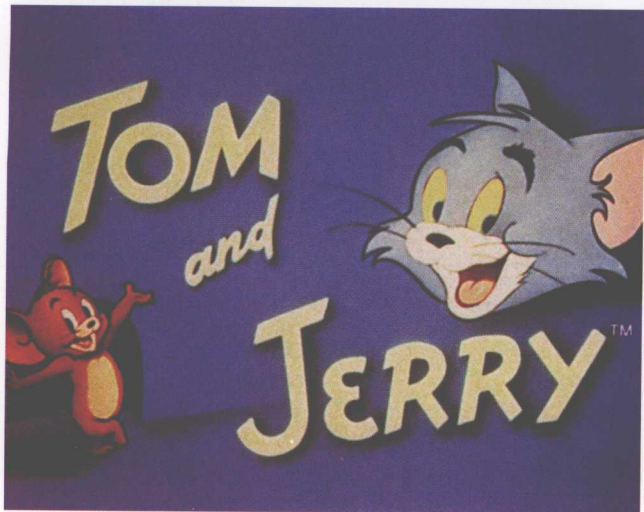


图1-11 《猫和老鼠》



图1-12 《辛普森一家》

#### (5) 第二次繁荣时期 (1989年至今)

1989年,迪斯尼公司推出了《小美人鱼》(图1-13),获得了极大成功,标志着美国动画片又一次进入繁荣时期。这一时期的代表作品很多,如创造了票房奇迹的《狮子王》,第一部全电脑制作的动画片《玩具总动员》(图1-14),以及可以乱真的《恐龙》等。20世纪90年代末期,各个大制片公司纷纷涉足动画界,使这一时期的美国动画异彩纷呈。



图1-13 《小美人鱼》



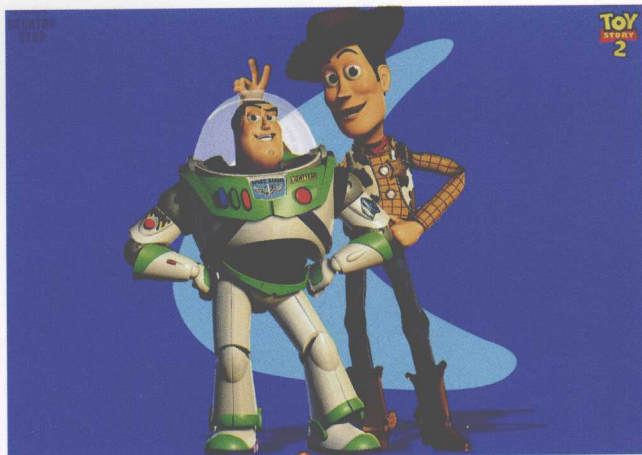


图1-14 《玩具总动员》

美国动画片经过长期的发展，形成了鲜明的特点。它以剧情片为主，情节曲折，生动有趣，人物性格鲜明，音乐优美动听，引人入胜，特别注重细节的刻画，做到了雅俗共赏，适合绝大多数观众的审美口味。多以大团圆结局，悲剧性的影片很少，努力迎合广大观众的口味。人物造型设计规范，与生活中的原形差别不大，形象优美；动物形象大都作大幅度的夸张：大头、大眼、大手、大脚，成为被世界各国广泛借鉴的卡通模式。到了20世纪末，大量运用数字技术与电影技术结合，使画面更趋逼真，具有完美的画面效果。美国动画善于塑造典型，推出动画明星，从1914年的恐龙葛蒂到2002年的小马王斯皮尔特和怪物史莱克，美国为世界动画艺术宝库推出了难以计数的，具有各种造型和鲜明性格的，为全球人熟知和喜爱的动画明星。

美国动画片在世界动画史上占有重要的地位，它一直引领着世界动画片的潮流和发展方向。

## 2. 日本动画

日本是世界动画的另一极，它有着区别于美国动画的创作模式。日本从模仿、学习西方动画开始，逐渐形成了自己的风格。日本动画从1917年开始到现在，已有90多年的历史，其发展历程可分为六个阶段。

### (1) 战前草创期 (1917—1945年)

这段时期的前期主要是以世界名著为题材，而后期则由于日本军国主义猖獗，动画题材不离宣传、夸耀日本军国主义的路线。如1942年的《海之神兵》即为此类。但是这也造就了其战斗、爆炸画技的进步，这也是今天日本动画最引以为傲的技术。

### (2) 战后探索期 (1945—1974年)

日本战败后，有些人鉴于战争的教训，开始将反战题材用在动画上。这种题材影响深远，直到现在还颇为流

行。这个时期的动画题材从很有意义的到很低级的，应有尽有。像1968年的《太阳王子》（图1-15）就是一个成功的例子，它成为后来高水准动画的基础。当然也有失败的例子，如1970年的《无敌铁金刚》（图1-16），不但暴力，而且剧情很差，这给日本动画带来了不良影响。

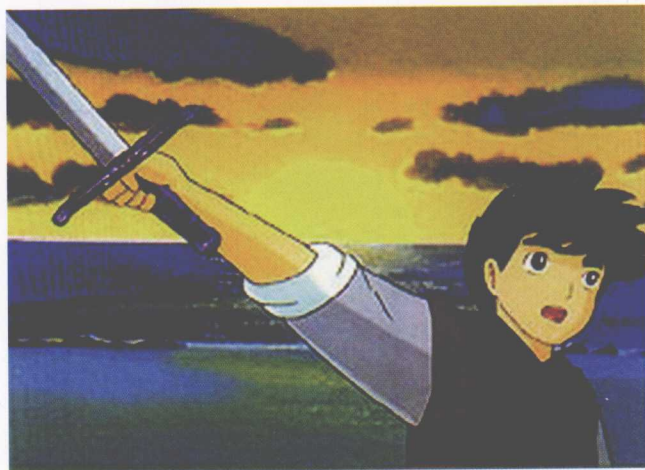


图1-15 《太阳王子》



图1-16 《无敌铁金刚》

### (3) 题材确定期 (1974—1982年)

题材确定期是日本第一次动画热爆发的时期。自1974年的《宇宙战舰大和号》（图1-17）上演至1982年为止。这个时期日本动画界经过探索期，确定了动画和卡通的分野。卡通不在我们的讨论范围内，所以这里不予置评。