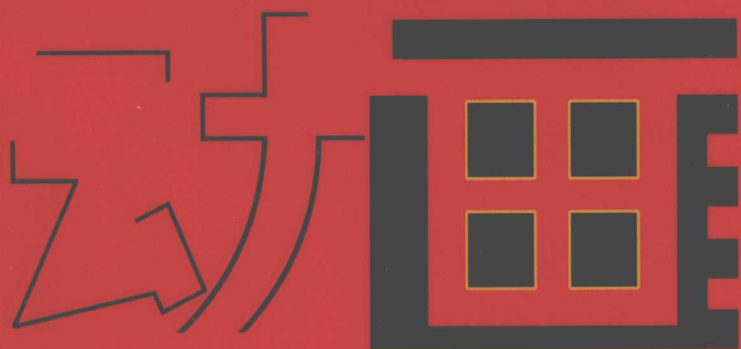


新世纪全国高等教育
影视**动**漫艺术丛书



影视动画创意

周宗凯 夏登江 编著



国家级动画产业基地视美动画教学研究基地专用教材
重庆动漫产业人才培养基地专用教材

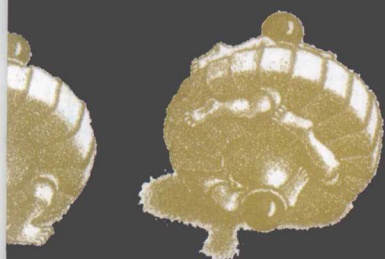
西南师范大学出版社

新世纪全国高等教育
影视动漫艺术丛书

动画

影视动画创意

周宗凯 夏登江 编著



西南师范大学出版社

图书在版编目(CIP)数据

影视动画创意/周宗凯编著. — 重庆: 西南师范大学出版社, 2010.2

(新世纪全国高等教育影视动漫艺术丛书)

ISBN 978-7-5621-4859-3

I. 影… II. 周… III. 动画片—制作—高等学校—教材
IV. J954

中国版本图书馆CIP数据核字(2010)第024808号

丛书策划: 周安平 王正端

新世纪全国高等教育影视动漫艺术丛书

主 编: 周宗凯

影视动画创意 周宗凯 夏登江 编著

责任编辑: 戴永曦 王玉菊

整体设计: 周宗凯 王正端

出版发行: 西南师范大学出版社

地址: 重庆市北碚区天生路1号

邮编: 400715

<http://www.xscbs.com.cn>

E-mail: xscbs@swu.edu.cn

电话: (023)68860895

传真: (023)68208984

经 销: 新华书店

排版制作: 点划设计工作室

制 版: 重庆海阔特数码分色彩印有限公司

印 刷: 重庆长虹印务有限公司

开 本: 889mm × 1194mm 1/16

印 张: 7

字 数: 224千字

版 次: 2010年3月 第1版

印 次: 2010年3月 第1次印刷

ISBN 978-7-5621-4859-3

定 价: 39.00元

本书部分作品客观上无法联系作者, 我社已将该部分作品的稿酬经由重庆市版权保护中心转付, 请未收到稿酬的作者与其联系。

重庆市版权保护中心地址: 重庆江北区杨河一村78号10楼(400020)

电话(传真): (023)67708230

出版、发行高校艺术设计专业教材敬请垂询艺术分社、选题策划中心

本书如有印装质量问题, 请与我社读者服务部联系更换。

读者服务部电话: (023)68252507

市场营销部电话: (023)68868624 68253705

艺术分社电话: (023)68254353

选题策划中心电话: (023)68254107

序



动画是一门集艺术与技术于一体的学科。动画是当代文化的集合点——它包括了文学、电影、美术、音乐、传播等多个学科门类的内容。动画是当代文化一种特殊而典型的语言形式——我们生活中的大部分时尚形式似乎都与动画相关。动画又是一个产业——已成为世界创意产业中非常重要的组成部分。总之，动画不仅仅是一种艺术形式，更是一个庞大而复杂的系统性学科。所以，动画教育和人才培养是一个极具难度的课题。它不仅包含了庞杂的学术内容，又是一个复杂的系统工程，其中包含了复杂的工作流程，使教师在讲学过程中，既要面对美术方面的问题，又要面对影视的问题，还要面对软件使用等技术问题……从另一方面看，学生的作业练习也很难实施，动画作业不像广告、油画，可以由一个人在一两天或一周内做一方案。一个创作性动画作业可能会历时一个月甚至更长时间，因为它复杂的制作程序必须花很多时间去完成其每一个步骤，然后我们的课时又是有限的。此外，动画创作还涉及团队合作，从编剧到动画，到技术制作，可能跨越几个专业或几个部门，没有团队的协作很难完成一部动画片。所以还涉及团队合作精神和工程规划设计流程管理等。怎么去实施这些内容的教学呢？这是个难题，是一个许多人正在努力研究的问题，要想编撰一套完整的、完美的，甚至真正对当今动画事业发展和动画教育有贡献价值的教材，实在是一件不容易的事情。但不论怎样，这个责任是每一个业内人士和相关高校的教师责无旁贷的。我们有必要，也必须不懈努力地去完成它。

四川美术学院于1996年创建了动画专业，历时十余年，也经历不少曲折，如何培养出具有实作能力，能够服务于产业的人才，如何通过高校实力和科研人才推动我国动画产业的发展，一直是我们不断探究的问题。但动画学科和产业在中国都是刚刚起步，现成的试验平台和相关经验也很少，使我们面临的难度也比许多学科大得多。

动画教育应有什么样的模式和学科建设方式呢？我们在重庆广电集团的支持下启动了产、学、研相结合的教学模式，组建了视美动画教学实训基地，以课目项目化的方式实施教学改革，使同学能够在具体的电视动画的制作过程中去学习，我们每年可以生产三千七百多分钟的电视动画片，也使学生的作品能每天在电视台播出，通过收视率评价引入了社会评估，使教学对接行业标准，适应社会需求，一方面通过引入的项目和实战平台促进教学，另一方面以高校的学科、人才资源支持产业发展。

特别值得一提的是，这套丛书的编写是集合了多个高校的专家作者共同研讨、论证而完成的，并在重庆市科委的支持下建构了重庆高校动漫联盟，促成了高校之间的沟通、交流，共同高举产、学、研大旗推进教育改革。在编撰这套丛书的过程中，我最大的感受是参与这套丛书的各个高校都有自己的教学特色和独特的优势，来自不同高校的专家作者提出了许多独特见解。如果这套教材有幸能获得广大读者的认可，即应归功于这次合作。中国动画事业的发展，需要相关高校联合起来，实现信息互通、资源共享、整合力量，才能提升我们的教学实力，为中国动画事业的发展培养优秀的人才。在此感谢参与该套丛书的各高校领导和学科带头人的支持与指导。

在这儿，应特别感谢重庆市科学技术委员会。重庆市科委为我们搭建了一个让大家聚在一起的 platform——重庆动画产业人才培训基地，这套丛书即是在这一平台中产生的，该基地也使这套教材有了检验的场所。

当然更应该感谢西南师范大学出版社将这套教材推介给全国广大的读者和同行。在整个编撰过程，他们的许多建议和努力促进了该教材的完善，尤其是西南师范大学出版社社长周安平教授、责任编辑王正端先生，不仅直接给予了该教材的具体指导，并为这套教材的出版做了大量繁琐的事务工作，在此深表感谢。

丛书主编

周宗凯 教 授 四川美术学院影视动画学院副院长

特邀专家顾问 (排名不分先后)

罗 力 四川美术学院副院长 / 四川美术学院影视动画学院院长 / 教授
郝大鹏 四川美术学院副院长 / 四川美术学院设计艺术学院院长 / 教授
周 旭 重庆市科学技术委员会主任
潘复生 重庆市科学技术委员会常务副主任
董小玉 西南大学新闻传媒学院院长 / 教授
王东亚 重庆市科学技术委员会高新技术发展及产业化处处长
陈 锋 重庆市科学技术委员会社会发展处副处长
周西庭 重庆重视传媒有限责任公司总经理

学术指导委员会成员 (排名不分先后)

周晓波 教 授 四川美术学院影视动画学院常务院长
陈昌柱 教 授 四川音乐学院成都美术学院动画系系主任
夏光富 教 授 重庆邮电大学传媒艺术学院常务副院长
罗江玫 副 教 授 重庆工商大学设计艺术学院基础教研室主任
罗 瑶 副 教 授 江西理工大学应用科学学院艺术设计教研室
游 踪 工 程 师 重庆大学数字艺术研发中心副主任
彭一虹 教 授 重庆长江师范学院美术学院院长

编委会成员 (排名不分先后)

刘 兴 总 经 理 重庆视美动画艺术有限责任公司
许世虎 教 授 重庆大学艺术学院院长
陈 航 教 授 西南大学美术学院院长
曾 强 副 教 授 重庆交通大学人文学院艺术设计系系主任
邓 旭 教 授 重庆师范大学美术学院院长
胡 虹 副 教 授 重庆工商大学设计艺术学院院长
柳小成 副 教 授 重庆长江师范学院美术学院副院长
崔 毅 教 授 重庆三峡学院美术学院院长
陈 克 教 授 河南师范大学美术学院院长
王天祥 副 教 授 重庆文理学院陈子庄美术学院院长
苏大椿 副 教 授 重庆正大软件职业技术学院数字艺术系主任
陈 丹 高级工程师 重庆工商职业学院传媒艺术系系主任

参编单位 (排名不分先后)

四川美术学院影视动画学院
重庆视美动画艺术有限责任公司
西南大学新闻传媒学院
西南大学美术学院
重庆大学艺术学院
重庆邮电大学传媒艺术学院
重庆交通大学人文学院艺术设计系
重庆师范大学美术学院
重庆工商大学设计艺术学院
重庆教育学院
重庆长江师范学院美术学院
重庆文理学院陈子庄美术学院
重庆三峡学院美术学院
河南师范大学美术学院
重庆工商职业学院
重庆正大软件职业技术学院

重 庆 市 科 技 计 划 项 目 资 助 教 材

发达国家的创意产业都是国家经济的主要支撑。英国前首相撒切尔夫人曾经说过：“没有创意产业，就没有大英帝国的未来。”目前，创意产业发展已成为我国国家发展战略的重要组成部分。可见，这是一个召唤创意的时代，这是一个创意产业的时代。

而动画产业又是创意产业中非常重要的内容。目前，全国有许多动画公司如雨后春笋般破土而出，各大高校也因良好的生源纷纷设立了动画专业，但是，我们还是常常听到一个让所有为动画呕心沥血并心力交瘁的动画人很不爽的评价：“中国动画好看的不多。”原因在哪里？市场营销经验不足、投资实力不够、动画技术还有欠缺都可以算是其中的问题，但是，最主要的问题还是缺乏创意。

动画必须要有创意。

动画之所以在这几年成为当代文化中非常重要的并广泛被大众，尤其是青少年所喜爱的艺术形式，其主要的原因是动画可以实现现实生活中实现不了的一切梦想，可以表现其他艺术形式表现不了的一切灵感，可以天马行空、自由奔放地呈现创作者所有的创意。观众的一颦一笑，均是对创作者绝好创意与想象的喝彩。

可能很多人会以为：动画的创意是编剧的事儿。其实不然，动画的创作从编剧到后期，每一个环节都包括了创意，有创意的编剧，有创意的动画表现方式才是完美的动画。也有人以为：动画的创意仅仅是为故事增加一点搞笑内容。诚然，不论是《唐老鸭》或《冰河世纪》，其故事情节皆是用创意制造了幽默，让人捧腹大笑，但宫崎骏的动画中那些神奇的意境和丰富的想象又给观众创造了另一种感染，这也是创意的力量。

如何进行动画的创意，这不是一个简单的问题，它很难用一种具体的所谓方程式进行概括。但创意思维方式是有规律可循的，我们有必要去深入研究它，同时，也必须去研究它。因为，我们的动画如果没有创意，就是毫无生机与希望的动画。我们培养动画人才的方式，如果不重视创造意识的培养，中国动画绝无希望。所以，笔者斗胆将多年运用于教学的讲义集结出版，希望能够抛砖引玉，引发对动画创意方式的探讨。在笔者所在学校，创意课也成为必修课，我们都希望通过不懈的努力能够完善这一科目，为中国培养出具备创意能力的动画人才。

所以，动画创作离不开创意。

如何进行动画创意可能不是本书能够完整表述的，因为动画学科是一个庞大的学科体系，动画创意涉及的创意环节又很繁琐。它包括了编剧如何创意，角色如何创意，动画表现怎样创意等等。所以，本书只能重点从创意思维方式和创造意识上进行探究。希望它能对当前动画人才创意能力的培养有一定的参考作用。此外，很高兴此书是和我以前一位很有才华的学生现重庆邮电大学的教师夏登江先生共同编撰。他上大学时就很喜欢创意课程，其间的作业即获得“靳埭强设计基金奖”的最高奖，此后我们一直经常共同探讨创意教学方式的问题，并一直期望共同进行动画创意教学的教材建设。承蒙西南师范大学出版社的信任，成全了我们的愿望；感谢周安平社长，给予我们鼓励与支持。作为我个人也特别感谢我的合作搭档夏登江先生，他承担了出版此书的一切事务性工作。

前言





第一章 影视动画创意概述 1

- 1.1 创意的概念 1
- 1.2 影视动画与创意的关系及意义 2

第二章 创新理论与创意 5

- 2.1 创新理论与创意 5
- 2.2 创新的思维特征 6
 - 2.2.1 发散性 6
 - 2.2.2 新异性 6
 - 2.2.3 极端性 7
- 2.3 创新的思维基础 8
 - 2.3.1 联想 8
 - 2.3.2 疑问 13
 - 2.3.3 理想 14
- 2.4 创新的思维方式 16
 - 2.4.1 纵深 17
 - 2.4.2 宏观 17
 - 2.4.3 逆向 18
 - 2.4.4 变异 19
 - 2.4.5 解构 19
 - 2.4.6 组合 19
- 2.5 创新的原则 20
 - 2.5.1 新颖性 20
 - 2.5.2 有效性 21
- 2.6 创意与分析、抉择 22

第三章 创意与策略 25

- 3.1 创意与策略的关系 26
 - 3.1.1 创意与策略的共性 26
 - 3.1.2 创意与策略的差异性 30
- 3.2 策略的研究要素 31
 - 3.2.1 自身特点 31
 - 3.2.2 受众 32
 - 3.2.3 时代背景 34

- 3.2.4 竞争对手 36
- 3.2.5 时机 38
- 3.2.6 媒体 39
- 3.2.7 主题 42

第四章 影视动画与创意 45

- 4.1 影视动画的特质与创意 46
 - 4.1.1 视听特质 46
 - 4.1.2 综合特质 46
 - 4.1.3 时空特质 47
- 4.2 影视动画从业者的素质要求 48

第五章 视觉创意的方法研究 51

- 5.1 视觉创意的理论基础 52
 - 5.1.1 同构 52
 - 5.1.2 变异 53
- 5.2 视觉创意元素的探寻 56
 - 5.2.1 解构与创作元素的发现 58
 - 5.2.2 内涵同构与创作元素的发现 60
 - 5.2.3 “形”的发现与创造 62
- 5.3 图的创意 64
 - 5.3.1 制造极端 64
 - 5.3.2 制造冲突 65
- 5.4 形的创意 67
 - 5.4.1 形的综合 67
 - 5.4.2 形的变异 87
- 后记 102
- 主要参考文献 102



第一章 影视动画创意概述

1.1 创意的概念

所谓创意,即是创造新意,寻求新颖、独特的某种意念、主意或构想。创意中的“创”字,作“创造”“独创”“开创”解释。但不论怎么理解,创造性是其核心。这种创造性活动的行为结果也必须是“独创的、新颖的”。影视动画创意就是寻求影视动画创作的独创性意念、构想。

但影视动画创意并不是一个单纯地寻求新奇视觉形式的过程,它是始终围绕某种思想或态度来展开的创造性活动。所以,影视动画创意的完整释义应该是:以展现某种思想或态度为根本原则,以创造性思维为先导,寻求独特、新颖的叙事方式和表

现形式;以独特而清晰的阐释方式展现作品主旨,以独具匠心而新异的角色形象和镜头画面引人关注、发生兴趣、产生感染,从而使观众领会创作意图并给观众留下深刻印象。同时,还应以独特的表现方式以及其中所展现的对事物的全新理解给人以思想和智慧的启迪,以超然意境和独特审美给人以美的熏陶和引导。

创意之“意”,包含了主意、意念及意趣、意境等多层词意。绝妙的策略性主意和独特的传达方式以及新颖的视觉形式的完美结合和统一,并在传播中共同发生效应才是创意的完整意义。

第一章

影视动画创意概述

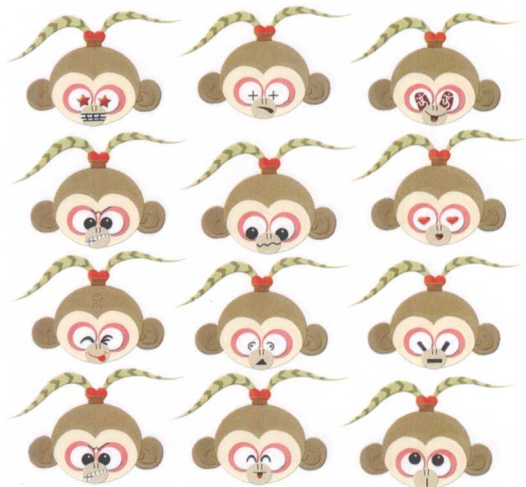
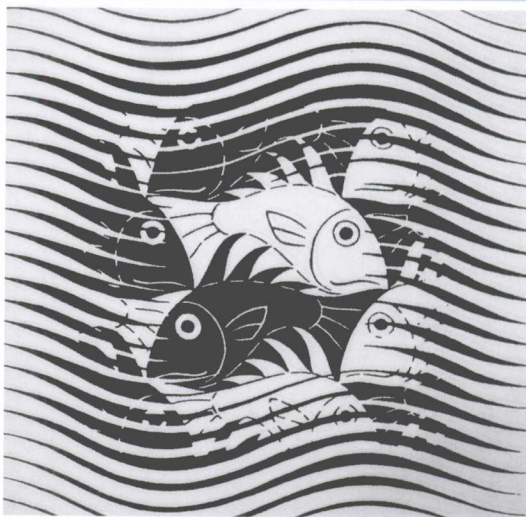


1.2 影视动画与创意的关系及意义

创意，是影视动画创作的核心。作品没有创意或沦于平庸，或与别人的类似、雷同，从而被影视动画作品的海洋所吞噬，就不会产生相应的经济效应和社会效应。

创意，将使影视动画作品充满勃勃生机，将使作品具有让人惊叹而难以忘怀的力量。影视动画，必须以创意为先导而进行，因为影视动画始终是意在笔先；影视动画，必须以创意为动力而获得发展，因为创造性思维必然使我们能开拓出前进的道路。

进入新世纪以来，创意产业发展已成为中国发展战略的一部分，而动画产业是创意产业中非常重要的组成部分。在各种条件的促动下，我国影视动画行业得到快速发展，大量的影视动画作品涌现于各种媒体，作品的同质化问题严重，竞争的态势日趋激烈。创作者应在创作过程中随时保持强烈的创新欲望，将新思路、新技术、新方法、新形式等运用到作品中就可以有力保证作品的差异性，从而不断探索、不断超越，推动影视动画的深入发展，并在激烈的竞争中占据一席之地。

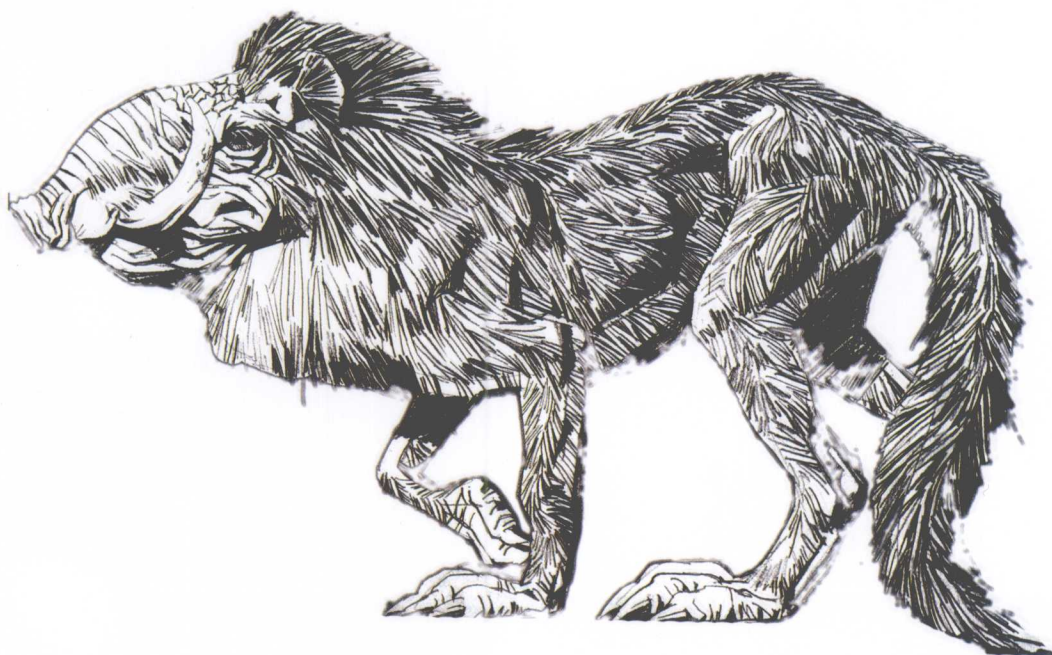




动画

第一章 影视动画创意概述

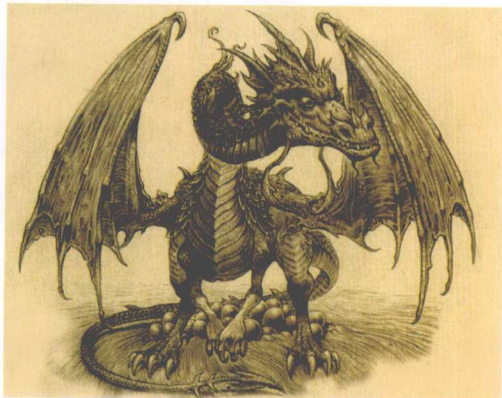
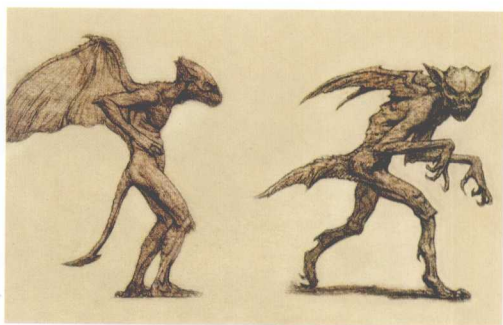
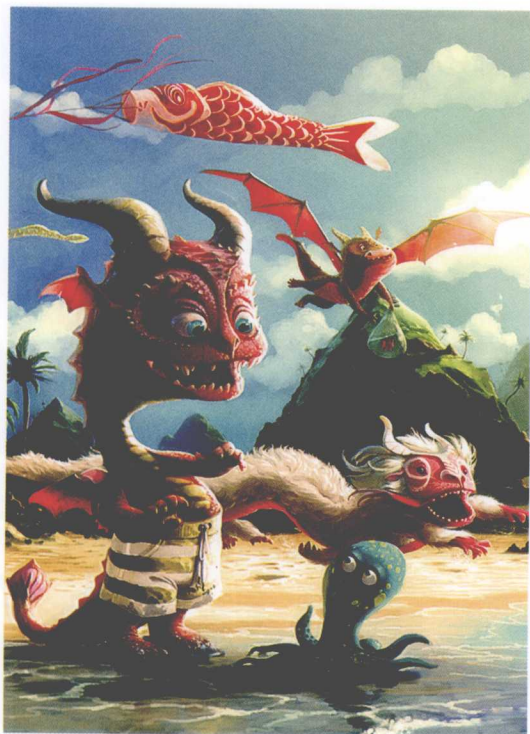




第二章 创新理论与创意

2.1 创新理论与创意

创意是一种创造性活动，自然与创造学的方法论具有一定的相似性。所以，这里也专门用一定篇幅就创新理论的常识进行一些介绍，每一个创意的过程无不是一个用同样方法进行思维演绎的过程。创新，就是创造性地提出问题和创造性地解决问题。创新是个体根据一定的目的和任务，运用一切已知的条件，产生出新颖、有价值的成果（精神成果、社会成果、物质成果）的认知和行为。可见，创新必须是“新颖”和“有价值”的。那么，怎样进行创新呢？创新的方法论一直是人类不断探索的问题。近年来，有许多创新理论不断地横空出世，这些理论毕竟是无数的业界人士、专家在不断地总结和研究中归纳出来的，虽然他们不能成为一种可套用的格式，但其思维方式是值得借鉴的，在此，我们就创新思维进行一些探究。



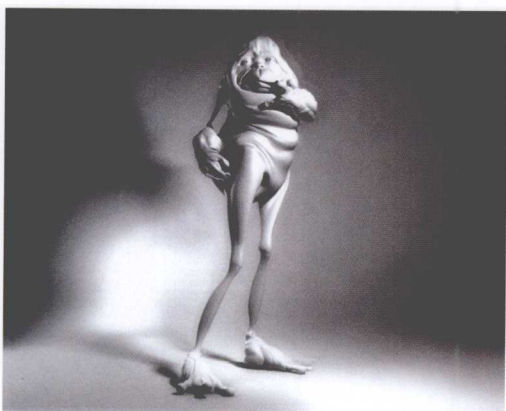
2.2 创新的思维特征

2.2.1 发散性

创新思维是发散的、开放的、开阔的、爆破性的，犹如核能反应时的裂变，不断产生许多不同的结果。

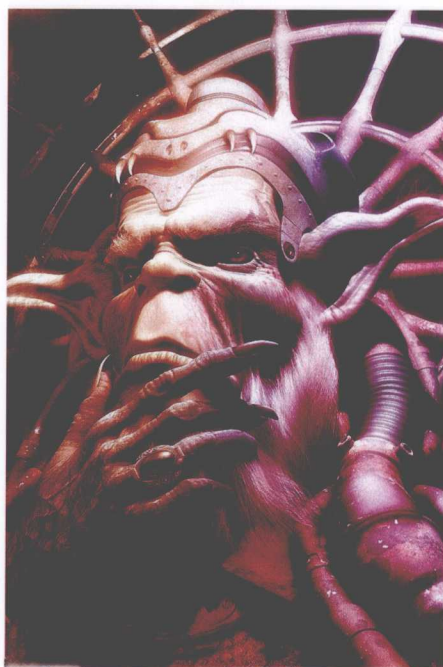
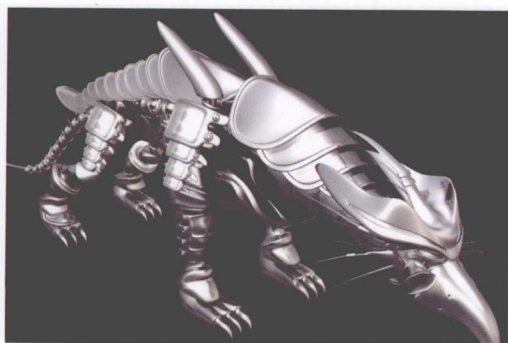
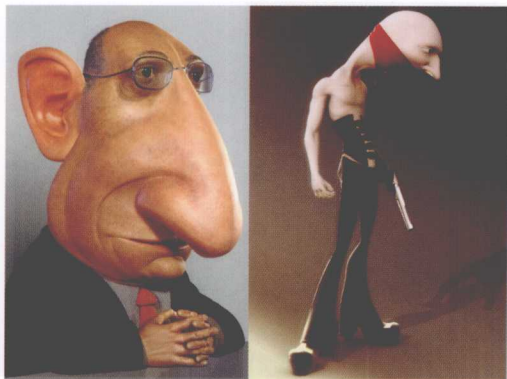
2.2.2 新异性

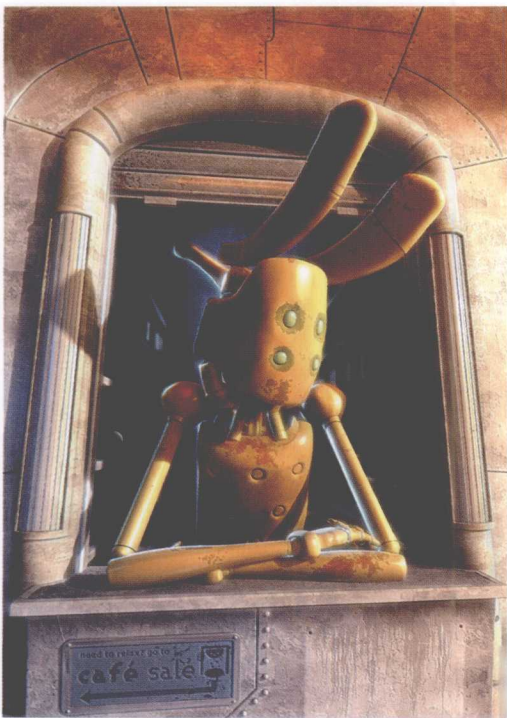
创新思维必然要求新颖、奇特，寻求不同于已有思路的崭新思路。



2.2.3 极端性

没有最好，只有更好。“新”之所以为新，是因为它开创了一个度，一个在当前阶段最极致、最顶峰的里程碑。比现有的更极致，即在现有的基础和方向上推进、升华，进入一个全新的境界，也就是与众不同的“新”。



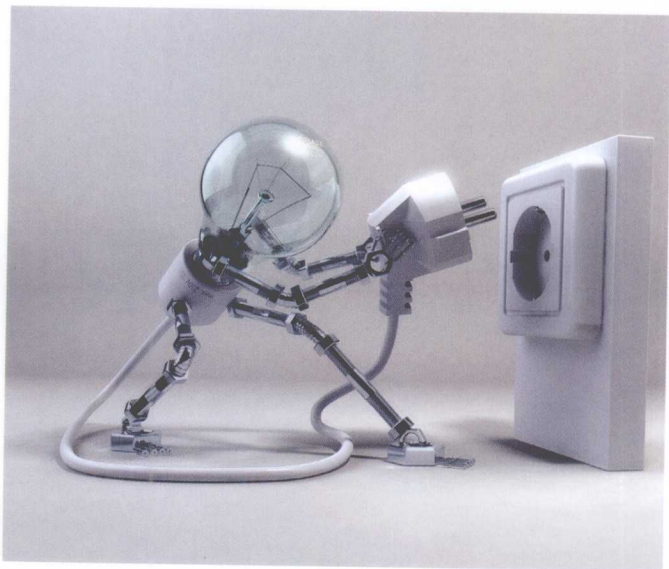


2.3 创新的思维基础

2.3.1 联想

创意，源于我们认识事物时全新的发现。只有找到了全新的视点，对事物有了全新的理解方式，发现人们习以为常的事物中的全新含义，我们才会有新颖的表现角度，才能创造出独特的表现方式。也只有发现了相距遥远的事物之间的联系，才会启示我们找到全新的借喻和表征方式，或为之予以组合来获得创造性的结果。总之，全新的视点、认识和理解才会引发与众不同、突破恒常定式的表现方式，才会使我们具有化平淡为神奇的创造力。

但是，要有所“发现”首先需要我们从点的思维转向发散性思维，展开思想“眼睛”之视角，由点及面、由表及里、由此及彼地审视事物。要想有所创新，我们必须在多个视角中，发现全新的视点；在多向的思维中，独辟蹊径；在由表及里的审视和剖析过程中，发现事物的全新含义并赋之以全新的表现方式；在由此及彼的比较中，发现事物之间很难发现的联系，对它们进行全新的组合。这就需要以联想为先导打开思路，再通过分析，选择最具新异的角度表现方式、方法。



所以，联想和分析是创意的思维基础，丰富的联想与科学的分析孕育着伟大的创意。

联想，是创造力的源泉。人类即是在联想之中不断获得新的发现，从而不断发明创造。创意，亦是以此为始端，去拓展我们的思想，去升华我们对事物的理解，最后获得创造的启示。著名广告专家韦希物说：“创意是一种新的组合，创造新的组合这种才能可在观察事物的关联性中得到提高。”这实际上就说明了联想思维对于创意的重要性。

联想，可将诸多相距遥远的事物和概念，甚至是毫无关联的要素相互连接起来，使之在偶遇、交合、撞击中产生诗意的燃烧。联想本身在某种意义上说就是一种组合创造，是思想的组合，是诗意的创造。

因为联想思维的关联性能使我们在思考剧情的表述方式时获得启发，从而寄情于物或借物喻事、喻理，使思想情感的传达变得更有意味、更具创造性；或使现实在我们心中转化为个人对事物的理解以及某种意志、意愿、理想的合成体，从而得以提升精神价值和注入思想内涵。“飞流直下三千尺，疑是银河落九天”，即是联想使得庐山瀑布的雄壮气势被诗人转化为超越现实而又独具意境的传世诗句。