个动画|漫画|游戏|影视人不可不知道的原则

全面收录最关键且最容易被忽略的创作原则，
开启“动漫游”创意思维必读的原创力宝典！

〔加〕艾伦·贝森 | 著
〔加〕布莱斯·哈雷特 | 绘制
赵嫣 | 译

中青雄狮
中国青年出版

动漫游原创力

100

个动画|漫画|游戏|影视人不可不知道的原则

〔加〕艾伦·贝森|著
〔加〕布莱斯·哈雷特|绘制
赵嫣|译

中青雄狮
中国青年出版社

ANIMATION UNLEASHED: 100 PRINCIPLES EVERY ANIMATOR, COMIC BOOK WRITER, FILMMAKER, VIDEO ARTIST AND GAME DEVELOPER SHOULD KNOW By ELLEN BESEN, ILLUSTRATED BY BRYCE HALLETT
Copyright © 2008 TEXT BY ELLEN BESEN, ILLUSTRATION BY BRYCE HALLETT This edition arranged with MICHAEL WIESE PRODUCTIONS through BIG APPLE AGENCY, INC., LABUAN, MALAYSIA. Simplified Chinese edition copyright: 2012 CHINA YOUTH PRESS

律师声明

北京市邦信阳律师事务所谢青律师代表中国青年出版社郑重声明：本书由 MICHAEL WIESE PRODUCTIONS 授权中国青年出版社独家出版发行。未经版权所有人和中国青年出版社书面许可，任何组织机构、个人不得以任何形式擅自复制、改编或传播本书全部或部分内容。凡有侵权行为，必须承担法律责任。中国青年出版社将配合版权执法机关大力打击盗印、盗版等任何形式的侵权行为。敬请广大读者协助举报，对经查实的侵权案件给予举报人重奖。

侵权举报电话

全国“扫黄打非”工作小组办公室
010-65233456 65212870
http://www.shdf.gov.cn

中国青年出版社
010-59521012
E-mail: cyplaw@cypmedia.com
MSN: cyp_law@hotmail.com

版权登记号: 01-2012-6510

图书在版编目（CIP）数据

100 个动画、漫画、游戏、影视人不可不知道的原则
/（加）贝森著；（加）哈雷特绘；赵嫣译 .
— 北京：中国青年出版社，2012.11
（动漫游原创力）
ISBN 978-7-5153-1232-3
Ⅰ.①1… Ⅱ.①贝… ②哈… ③赵… Ⅲ.①动画 — 绘画技法 Ⅳ.①J218.7
中国版本图书馆 CIP 数据核字（2012）第 267838 号

100个动画、漫画、游戏、影视人不可不知道的原则
（加）艾伦 · 贝森 编著 （加）布莱斯 · 哈雷特 绘 赵嫣 译

出版发行：中国青年出版社
地　　址：北京市东四十二条 21 号
邮政编码：100708
电　　话：（010）59521188 / 59521189
传　　真：（010）59521111
企　　划：北京中青雄狮数码传媒科技有限公司
策划编辑：王　颖
责任编辑：郭　光　白　峥
书籍设计：六面体书籍设计　王世文　孙素锦

印　　刷：中国农业出版社印刷厂
开　　本：889 × 1194　1/16
印　　张：15.25
版　　次：2013 年 4 月北京第 1 版
印　　次：2013 年 4 月第 1 次印刷
书　　号：ISBN 978-7-5153-1232-3
定　　价：59.80 元

本书如有印装质量等问题，请与本社联系
电话：（010）59521188 / 59521189
读者来信：reader@cypmedia.com
如有其他问题请访问我们的网站：
http://www.lion-media.com.cn

“北大方正公司电子有限公司”授权本书使用如下方正字体。
封面用字包括：方正兰亭黑系列

ACKNOWLEDGMENTS

鸣谢

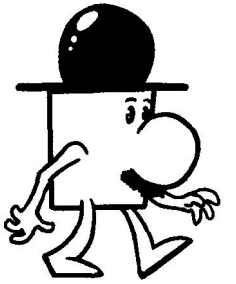
我不想发表长篇大论，只想简单而真诚地说两句。

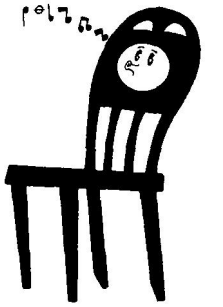
感谢所有提供帮助、支持我的人，你们激励我前进，给予我帮助，感谢大卫·斯柏克（David Spek）、凯特·亨德森（Kate Henderson）、迈克尔·威斯（Michael Wiese）、肯·李（Ken Lee）、马克·格拉斯曼（Marc Glassman）、我的家人、我的朋友和我的学生。

同时感谢为本书提供灵感的人，感谢卡伊·平达尔（Kaj Pindal）、扎克·施瓦茨（Zach Schwartz）和德里克·朗伯（Derek Lamb）（他们二人在精神上与我们同在）。

特别感谢上面提及的所有人，另外还有沙伦·卡茨（Sharon Katz）、奥布里·明茨（Aubry Mintz）、布赖斯·哈雷特（Bryce Hallett）、塔马·利普西（Tamar Lipsey）和史蒂夫·巴尔（Steve Barr）。

我将此书献给我的母亲埃莉诺·贝森（Eleanor Besen，1924-2007）——真希望你能亲眼看到这本书出版。





INTRODUCTION

简介

将媒介的内在属性融入到故事讲述中才能形成最有效的沟通。动画也不例外。

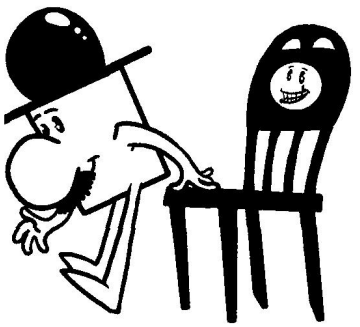
最近 20 年中的某时刻，我发现了一些有趣的事情。第一，在观察很多人制作动画的过程中，我发现对于判断制作过程是否连贯，或者最终影片是否成功来说，某些特定的基本原理显然比其他元素更加重要。

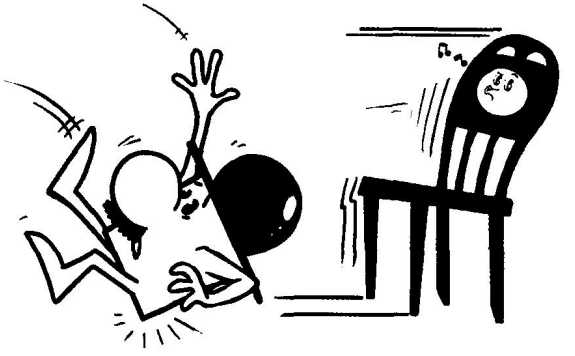
第二，在分析动画影片的过程中，有意思的东西开始跃然于屏幕之上。这是我们从来没有被教授过的东西——有创造力的沟通不仅通过表演，还通过摄像机位、特效和背景表现出来，形成了独一无二的动画叙事效果。

第三，我意识到，前两件事情都有同样的来源，事实上，两者都揭示出动画如何运作的实质。想要制作出不仅仅能动，还能传达思想的动画，掌握这个实质是关键。

本书直接吸取了这些经验，并且运用书中提到的指导原则，举行了多次研讨会，对大师级动画作品进行最细致的梳理回顾，并在诸多项目成型期间与动画师们展开一对一的工作。

无论你是初学者还是经验丰富的专家，本书提供的原则都可以帮你加深对动画媒介的理解，并使你对如何用动画进行沟通形成新的认识。





此为试读，需要完整PDF请访问：www.ertongbook.com

PART I

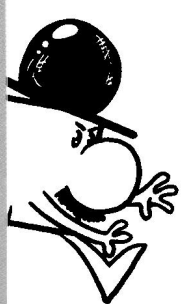
第 1 部分 基本原则

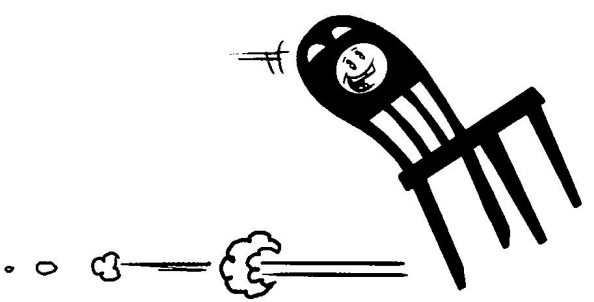
简 介

我们无法使用不了解的东西。

本节我们将学习动画制作的根本原则，这些原则是在动画与生俱来的本质属性基础上得出的。因为你无法避免这些属性，所以最好接受它们。

事实上，我们发现接受它们有百利而无一害。只有了解了这些原则，了解了为什么它们与动画紧密联系，了解了它们如何开启动画沟通的潜能，才能最终将它们运用于你自己的动画制作中。





第1章：类比

作为基础的类比

类比是故事逻辑的起点。

在很多优秀的动画片中你都会发现类比。事实上，两种东西之间的本质相似（比如喧闹的生活可以与坐过山车联系起来）是整个动画项目得以搭建的基本元素。当然，其他媒介也可以使用这种关联，但在动画中它具有特殊的作用。为什么？因为动画具有让类比栩栩如生的能力。

这种能力催生了一种新沟通的形式。比如，一般故事讲述一个沮丧的男人时，会说他像一个提线木偶；而在动画中，角色可以是一个真正的木偶。从这点出发，我们就能在一个便利、内在的指导原则下做决定，发展出一个原创动画项目。

在创作动画项目的过程中需要做无数决定，因此我们需要一个用以做决定的依据。如果我们正在讲述一个关于沮丧男人的故事，他会如何表达他的沮丧呢？谁会是反派人物：一个讨厌的老师、一个高高在上的搭档，还是一个残忍的独裁者？这个时候，任何选择都是有可能的，但这些想法都很笼统，无法给出一个特别的理由，指出为什么做出这个决定或是那个决定。

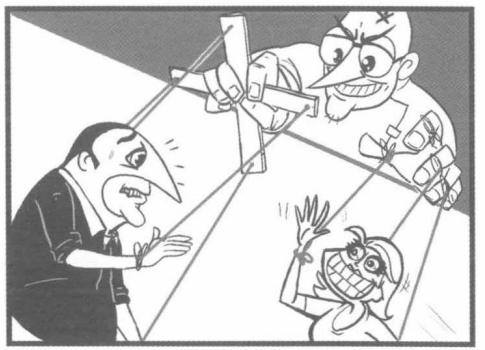
当把一个实在的类比作为我们的依据时，一切都会改变。如果我们做了一个关于沮丧的提线木偶的影片，那么逻辑上的反派人物可能是这个木偶的操控者，为了显示木偶的反抗，他可以弄乱自己的绳子。或许他的对手也是一个提线木偶，随着时间的推移，他认识到，他和对手都被同一个操控者所操纵，于是他们一起割断绳子逃跑。

对项目中每一部分所做的决定都可以在根本逻辑的指导下完成，这让制作过程变得更容易，而且能保证成品具有连贯性和内在逻辑。

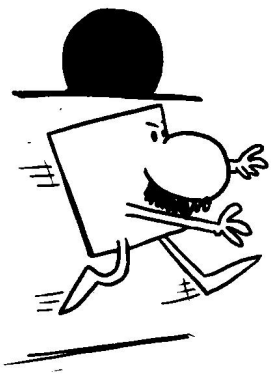
示例：《椅子的传说》（*Chairy Tale*）——这个短片讲述了一把自我觉醒的椅子因为觉得不受重视而感到沮丧。为了体现自己的不满与反抗，它拒绝别人坐在上面——这是一个很好的例子，既展示了动画如何生动地诠释类比，又展示了类比如何支持基本决策的制定。

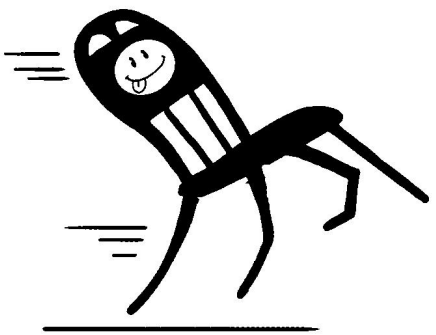
镜头推远

在动画中，角色可能实际上是个提线木偶……



……而反派人物可能是木偶操控者。





类比方程式

类比基本原理由两部分组成：一个主题和一个实现主题的媒介。

类比具有成为普通媒介尤其是动画媒介沟通基础的功能。但类比并不是“她的眼睛就像清澈的水塘”这样的等式，它必须展现主题和使之变得具体可感的媒介之间特定的关联。理论上，对于动画来说，这种“具体可感”不仅包括视觉形象，还包括运动。比如，坚持（主题）可以表达为蝴蝶像蚂蚁那样，进行不可思议的远距离迁徙（手段）。

注意，到现在为止，我们不仅从抽象谈到具象，还从笼统谈到具体。这种结合十分重要：主题的笼统特性可以吸引广泛的观众，而媒介的具体特性能够保持素材的新鲜。

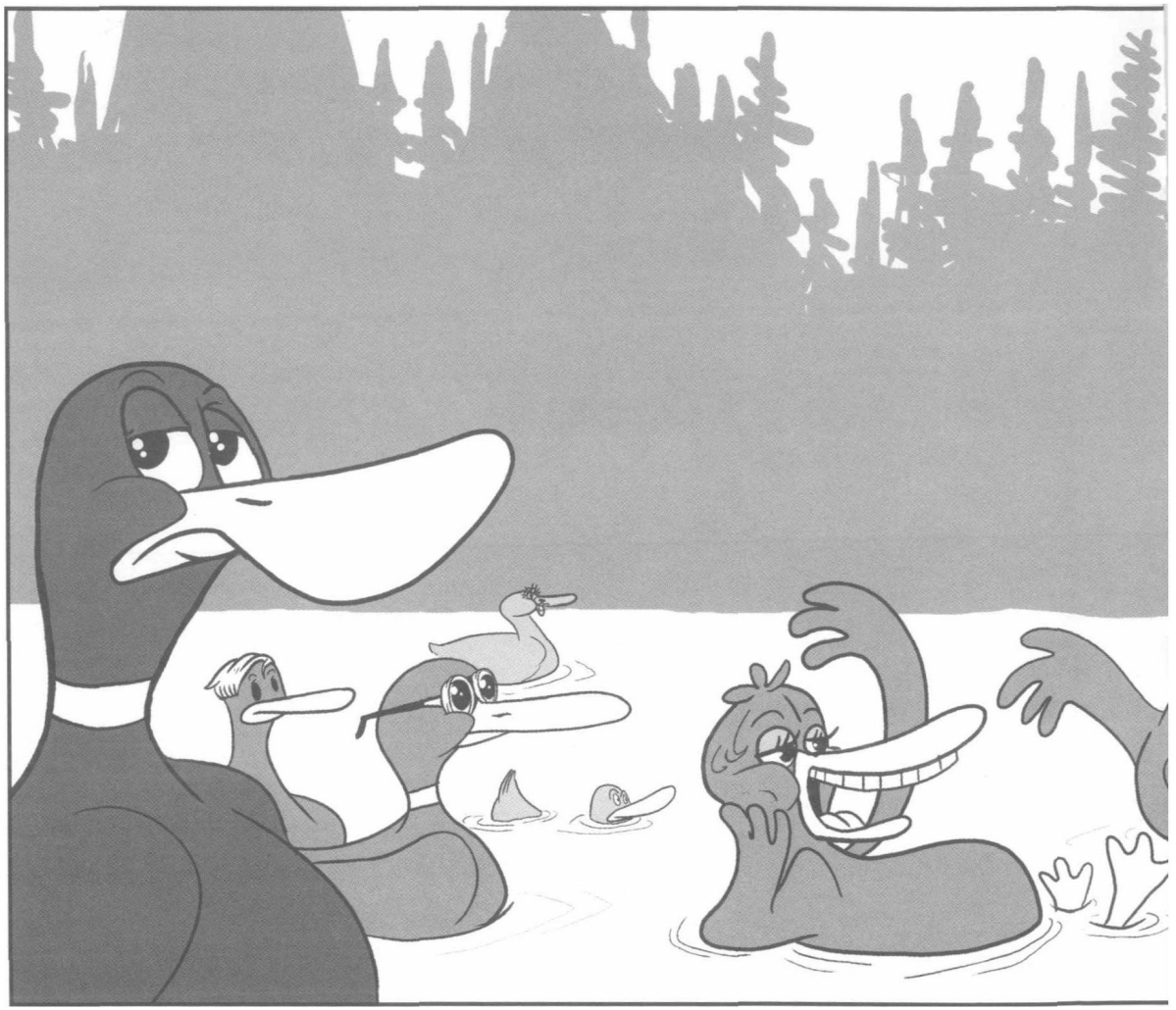
有些类比直接从真实世界中获得，但我们也可以创造类比。比如，你可以在一个老套的角色身上增加一些不同寻常的特征，创造出一只像《虫虫特工队》（*Bug's Life*）中不遵循传统的蚂蚁，或者创造出一只不喜欢游泳的鸭子。

细节对含义有很大影响。一只因讨厌自己穿泳装的样子而不喜欢游泳的鸭子，不同于……

不管是发现类比还是创造类比，都要小心对待你的选择。最好的类比不是展现显而易见的关系，而是展现主题和媒介之间出人意料的联系，或用出人意料的方式展现二者之间的联系。比如，当你讲述一个关于自我牺牲的故事时，你也许想不到选择铅笔作为故事中的英雄角色，直到你意识到，铅笔的确是为了画画耗尽了自己。

还要注意类比的两部分确实匹配。正确的匹配关系可以从始至终指导你的项目，而错误的匹配关系会让你误入歧途。差异常存在于细节中。一只因为害怕水而不喜欢游泳的鸭子，不同于一只因为讨厌自己穿泳装的样子而不喜欢游泳的鸭子。一个关于一群玩具住在幼儿园里，和很多孩子一起玩的故事，不同于一群玩具住在一个孩子家中的故事。只有第二个故事中才有内部的等级制度。这个等级制度的最高点是主人最爱的玩具，地位高却很脆弱。这就是《玩具总动员》（*Toy Story*）的创作基础。

同时参考： *作为基础的类比；动画和以动画为基础的沟通；创建形象鲜明的角色*



……一只因为害怕水而不喜欢游泳的鸭子。

此为试读，需要完整PDF请访问：www.ertongbook.com

S. MINOW

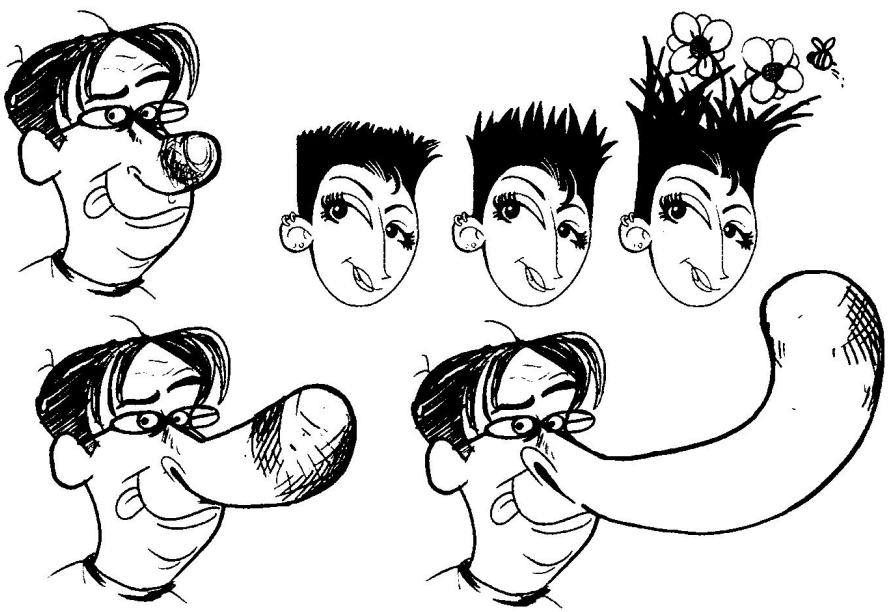
第2章：夸张

简化和夸大

为了制造夸张效果，你需要去除多余的东西，放大重要的东西。换句话说，你需要简化和夸大。

像所有图像媒介一样，动画具有夸张的特性。但夸张究竟是如何形成的呢？

让我们以某人脸部的夸张为例进行说明。你画了间距很宽的小眼睛、简单的直线鼻子和嘴巴、一个大大的下巴和茂密卷曲的头发。最后看上去就像所画之人。在这个过程中你做了什么呢？

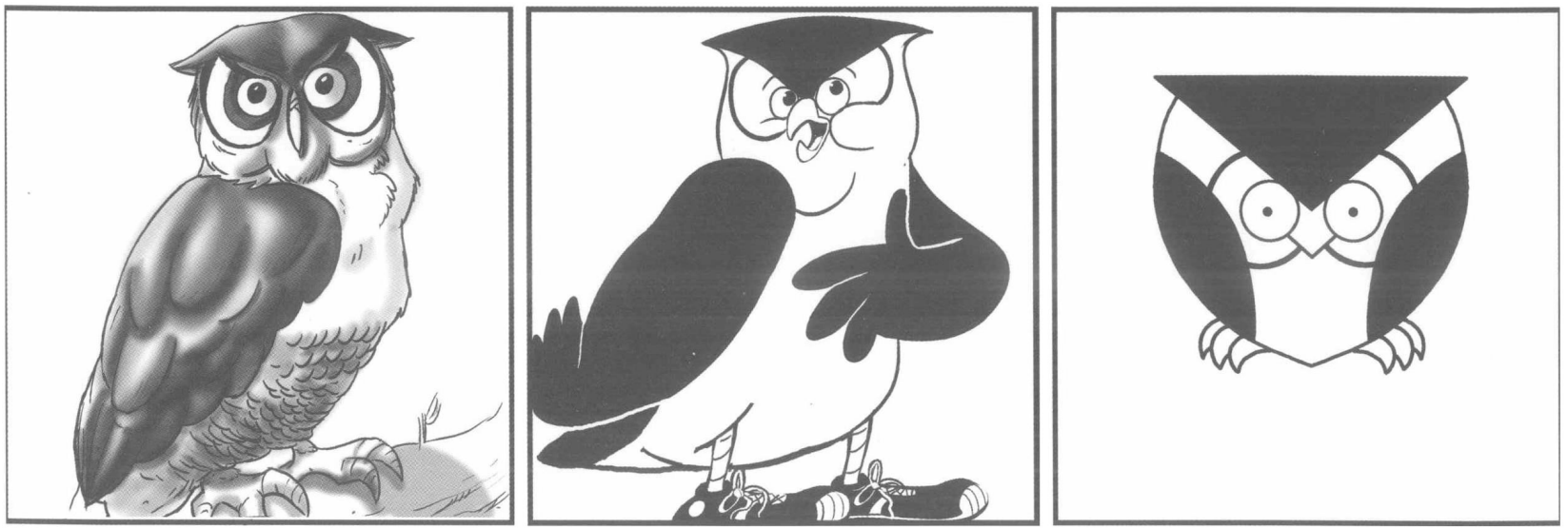


夸张可以是微小的，也可以是极度的。

你首先不假思索地确定了某人脸上的关键特征，然后淡化了其他不重要的特征。在这个例子中，不重要的特征是鼻子和嘴巴（简化），它们让重要的关键特征更加突出（夸张）。换句话说，你遵从了制造夸张效果的基本方程式：简化和夸大。

为什么某些特征可以定义一张脸呢？因为它们在某种程度上早已被夸大了：下巴已经比常人大，眼睛已经很小，并且比常人的间距宽。观察到这些特征后，你沿用了它们与生俱来的夸张效果并加以延伸，因此小眼睛变得微小，大下巴变得巨大，粗眉毛变得浓密等等。

为什么其他特征不是那么重要？最可能的原因是因为它们处于平均水平：不大不小、不坑坑洼洼，没有超出大家的预期。淡化这些让人印象不深刻的特征可以增强夸张的效果。你可以用较少的细节渲染它们其中的一部分或者全部删去。



夸张的基本原则：去除不重要的特征，夸大剩下的特征。

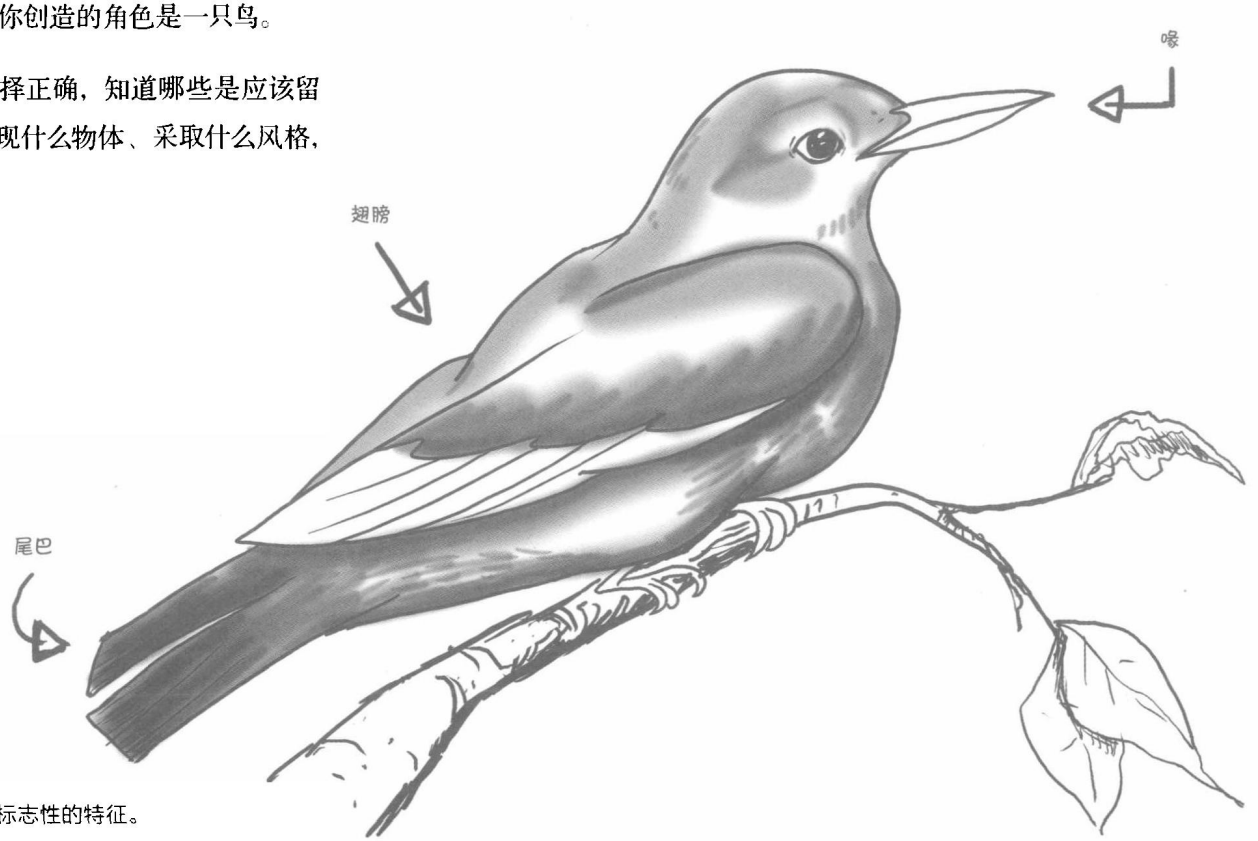
为了最终结果清晰明了，剩下的关键元素也可以简化和夸大。事实上，只要你正确地判断了关键特征，就可以将它们简化到极致——小眼睛简化成两个点；卷发简化成波浪线——对象依然是清晰、可辨识的。另一方面，对夸张进行更为细微的处理可以创作出更写实的效果——比起技术上更能还原准确的肖像，略微夸张处理后的效果更像对象本身。

相同的简化和夸张原则可以运用于任何需要夸张的地方，尽管有时候判断哪些是关键特征可能需要更长时间。

比如，我们怎么知道一只鸟是鸟？翅膀、喙和尾巴是其最具标志性的元素。只要这些元素包含在你的角色中，你就可以随意地夸张某些特定种类鸟类的关键特征，或使用更加富有想象力的方式处理。你很快会发现，经过显著的尺寸、形体和风格变化之后，只要关键特征处理到位，依然可以轻松地辨认出你创造的角色是一只鸟。

所以，对所有类型的夸张来说，只要选择正确，知道哪些是应该留下的、哪些是可以删除的，那么不管表现什么物体、采取什么风格，这个基本方法都会让结果清晰可辨。

示例： 在《花生漫画》（*Peanuts*）和《辛普森一家》（*The Simpsons*）中，虽然采用截然不同的方式对角色进行高度夸张，我们依然可以看出他们是人类。相比之下，Disney 公司对《白雪公主》（*Snow White*）中的坏皇后只进行了轻微夸张，却塑造出了一个让人印象深刻、更显真实的形象。



翅膀、喙和尾巴是鸟（但并不是全部鸟类）最具标志性的特征。

即使经过极度夸张，一只鸟始终是一只鸟……只要保留它的关键特征。

动画中的夸张

夸张可以运用于动画影片中的所有元素。

作为图像媒介，动画和夸张的关系是自然的，也是十分重要的。这种关系不仅作用于角色设计等最明显的领域，也作用于制作的每个方面。

对经典动画，比如对 Warner Brother 公司老短片进行研究后发现，这些影片严格地以夸张为基础。角色设计是流线型的，没有尖锐的凹凸，只体现关键曲线，表演明确到位，运动中每个元素传达出的信息毫不含糊。

通常，为了取得更好的屏幕效果，动画运动，即使是非常写实的三维动画运动，都需要进行一定程度的夸张。动画的图像特性扭曲了运动的透视效果，表现为放大了一些元素，削弱了另一些元素。不经过夸张的运动看上去会显得僵硬，没有经过简化的运动看上去会显得过于忙碌。正确使用夸张可以修正这些趋势，成为让表演更加真实的潜在因素。

背景、机位和声音也具备夸张的可能性。比如，可以推挤背景的形状，让山峰变得更尖，或将山峰简化成一系列带白色山顶的三角形。

甚至观念也可以夸张，可以将兔八哥反击对手的渴望逐渐提升为战争宣言。又或者，可以把玩我们对时间的感知。在小狗出生的影片序列中，《101 斑点狗》（*101 Dalmatians*）通过对时间的夸张，增加了戏剧化的张力，让我们在漫长的等待中感觉时间好像停滞了似的。而《为何是我？》（*Why me*）从另一个方向对时间进行夸张，将重危病人临终前的时间压缩到短短五分钟。

在所有应用中，夸张的程度可以从微妙到极致。一只毛茸茸的动画狗可以变得更加毛茸茸，或者变成仅仅露出眼睛的毛绒球。你可以在角色行走中增加小小的弹跳动作，以显示它的兴奋；或者你可以让它从天花板上跳下来，等等。只是要注意匹配项目整体，以及元素和元素之间的夸张程度。比如，在一个写实动画中，写实角色的运动过于夸张不仅使角色看上去很滑稽，还降低了整个作品的真实性。

同时参考： *简化和夸大；让你创造的宇宙变真实*

此为试读，需要完整PDF请访问：www.ertongbook.com