

21世纪中国动漫游戏优秀图书出版工程《动画创作》系列

《动画创作》系列专家组/审定

动画创作启示录

Revelation on Animation Creation

策划◎北京电影学院中国动画研究院

主编◎孙立军 著◎浦稼祥

Chief Editor by Lijun Sun Written by Jiaxiang Pu



北京联合出版公司

21世纪中国动漫游戏优秀图书出版工程《动画创作》系列

《动画创作》系列专家组/审定

动画创作启示录

Revelation on Animation Creation

策划◎北京电影学院中国动画研究院

主编◎孙立军 著◎浦稼祥

Chief Editor by Lijun Sun Written by Jiaxiang Pu



北京联合出版公司
北 京

内容简介

本书是中国杰出动画艺术家浦稼祥先生 60 年动画创作经验和体会的结晶,也是波澜壮阔的中国动画创作史的缩影,生动细致地介绍了享誉世界的《大闹天宫》中的孙悟空、哪吒、二郎神、马天君、土地公公,《骄傲的将军》中的食客,《乌鸦为什么是黑的》中的黑乌鸦,《小蝌蚪找妈妈》中的小蝌蚪与小鸡,《哪吒闹海》中的哪吒与龙王等足足影响了中国几代人的动画角色性格创作的过程和细节等;动画之“情”“韵”“趣”和组成性格之“源”的三元素,以及典型性格在典型情节下产生典型动作的“三典型”之说;创作原画要注意曲线运动不单是有生命与无生命的运动规律,也可以有表现人物性格和情感的阴性曲线与阳性曲线,因此提出了一种表现人物情感的新概念和怎样掌握每个镜头主要任务的创作方法,以及怎样捕捉动画特有的夸张、幽默、有趣的动作窍门等,是作者重视刻画人物性格的长期一线创作的经验积累和对动画艺术深入研究的心得体会,非常宝贵,值得大家细细“咀嚼”和体味。

本书还首次披露了《大闹天宫》的创作全过程和不同类型角色动画创作过程,以及《小蝌蚪找妈妈》、《哪吒闹海》等创作实情,《乌鸦为什么是黑的》和《骄傲的将军》恩怨事实真相和创作中的种种花絮。

作者直到 2012 年 4 月,时年 81 岁高龄还在青岛北京电影学院现代创意媒体学院授课,与年轻的学生们分享他的动画创作经验和体会。今天我们深怀敬意细读和分享作者一生的动画创作经验和教训就是为了“像调酒师那样调出更有品味的新作品”,不断创新,让中国的动画事业更加灿烂辉煌。

本书内容极为丰富、珍贵,讲解生动形象,既是全国动画院校动画专业“动画创作”、“导演与动画设计”课程的优秀教材,也是助你提高创作修养,成为日后动画创作研究借鉴之瑰宝。

一本好书可以开启新的人生,本书定使您受益终身!

版权声明

本书首次披露的某些内容、图形及画面仅供教学和自学用,其著作权归原作者或相关公司所有,任何单位或个人未经作者和出版社书面许可,不得转抄摘录引用,特此声明。

图书在版编目(CIP)数据

动画创作启示录/浦稼祥著. —北京:北京联合出版公司, 2014.9

(21 世纪全国动漫游戏专业“动画创作”系列)

ISBN 978-7-5502-3330-0

I. ①动… II. ①浦… III. ①动画片—创作 IV. J954

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2014)第 159876 号

总体企划:周京艳

编辑部:(010) 82665118 转 8011、8002

书名:动画创作启示录

发行部:(010) 82665118 转 8006、8007

著者:浦稼祥

(010) 82665789 (传真)

责任编辑:管文 秦仁华

印刷:北京佳信达欣艺术印刷有限公司

编辑:黄梅琪

版次:2014 年 9 月北京第 1 版

图文设计:申彪

印次:2014 年 9 月北京第 1 次印刷

出版:北京联合出版公司

开本:787mm×1092mm 1/16

发行:北京创意智慧教育科技有限公司

印张:20.5 (全彩印刷)

发行地址:北京市海淀区知春路 111 号理想大厦

字数:265 千字

909 室(邮编:100086)

印数:1~3000 册

经销:全国新华书店

定价:58.00 元

本书如有印、装质量问题可与 010-82665789 发行部调换。

出版者的话

缔造梦想、肩负使命

——本书祝福中国动画创作更加生机盎然

“每一个动画人都是梦想的缔造者，同时也是背负责任与使命的艺术工作者。”^①

动画电影是目前最时尚的艺术形式，特别是青少年观众有最广大的市场召唤力，但国产动画电影刚刚起步，创作还处于比较艰苦的阶段，它的发展需要来自各方面力量共同的、无私的支持。

国务院总理温家宝 2009 年 3 月在湖北考察期间强调，我们应该有自己的动漫产业，不能让下一代看着国外的动画成长，要让中国的文化走向世界，要向世界展示中国的软实力，让中国的孩子多看自己的历史和自己国家的动画片。

教育部高等教育司有关领导指出，由于目前很多项目都源自动画产业的发展需要，在动漫教育规模极速扩展的同时，提高教学质量已成为当务之急，特别要注重提高学生的实践能力、创造能力，以及在国际上的竞争能力，这就需要对动漫人才培养模式加以改革，希望动画学院能发挥行业领军作用，建立面向需求的课程，打造权威、系统化、专业化的动漫类教材，形成动漫类专业规范。为此，北京电影学院动画艺术研究所（现称“北京电影学院中国动画研究院”）牵头，与国内相关重要部门和优秀出版单位联合成立了“动漫游戏教材研发中心”，秉承“严谨、科学、系统、服务”的一贯传统，以“3.10”（2009 年 3 月 10 日）参会高校专家代表为核心，落实教育部相关领导“动画学院能发挥行业领军作用”的精神，组织大批动画专家、一线动画创作人员编写“21 世纪中国动漫游戏优秀图书出版工程——《动画创作》系列书”，旨在把国内优秀动画制作团队经历少则 3 年、多则 5 年、6 年的动画创作和制作中的导演阐述、影片策划、剧本创作、角色造型设计、道具设计、场景设计、分镜头台本、设计稿创作、原动画制作、后期合成、电影声音、影片配音和创作访谈与花絮，从创意角度、制作角度、市场营销角度详细地披露整部影片的创作诞生、台前幕后全过程。《小兵张嘎》也好，《欢笑满屋》也好，包括现在已经完成的《快乐奔跑》，都是动画电影，90 分钟，每部片子都跟着专著、图书、教材。这不是完全的产业，是研究型的，就像给一个病人看病，病医好了，还要做总结，能让更多的人可以从中借鉴经验，我认为这才是最宝贵的。”^②

本书是中国杰出的动画艺术家浦稼祥先生 60 年动画创作经验和体会的结晶。生动细致地介绍了享誉世界的《大闹天宫》中的孙悟空、哪吒、二郎神、马天君、土地公公，《骄傲的将军》中的食客，《乌鸦为什么是黑的》中的黑乌鸦，《小蝌蚪找妈妈》中的小蝌蚪与小鸡，《哪吒闹海》中的哪吒与龙王等足足影响了中国几代人的动画角色性格创作的过程和细节等；动画之“情”“韵”“趣”和组成性格之“源”的三元素，以及典型性格在典型情节下产生典型动作的“三

典型”之说；创作原画要注意曲线运动不单是有生命与无生命的运动规律，也可以有表现人物性格和情感的阴性曲线与阳性曲线，因此提出了一种表现人物情感的新概念和怎样掌握每个镜头主要任务的创作方法，以及怎样捕捉动画特有的夸张、幽默、有趣的动作窍门等，是作者重视刻画人物性格的长期一线创作的经验积累和对动画艺术深入研究的心得体会，非常宝贵，值得大家细细“咀嚼”和体味。

本书还首次披露了《大闹天宫》的创作全过程和不同类型角色动画创作过程，以及《小蝌蚪找妈妈》、《哪吒闹海》等创作实情，《乌鸦为什么是黑的》和《骄傲的将军》恩怨事实真相和创作中的种种花絮。

作者直到2012年4月、时年81岁高龄还在青岛北京电影学院现代创意媒体学院授课，与年轻的学生们分享他的动画创作经验和体会。今天我们深怀敬意细读和分享作者一生的动画创作经验和教训就是为了“像调酒师那样调出更有品味的新作品”，不断创新，让中国的动画事业更加灿烂辉煌。

本书也是波澜壮阔的中国动画创作史的缩影，内容极为丰富、珍贵，讲解生动形象。本书既是全国动画院校动画专业“动画创作”、“导演与动画设计”课程的优秀教材，也是助你提高创作修养，成为日后动画创作研究借鉴之瑰宝。

本书从编辑到出版不到4个月，在如此短的时间内得以顺利出版，首先感谢本书的作者浦稼祥先生的无私奉献，让广大读者获得了解、学习和体会《大闹天宫》、《骄傲的将军》、《小蝌蚪找妈妈》等中国一批优秀动画片诞生的全过程和老一辈动画人忘我工作、高度投入、不计名分、精益求精等动画创作的经历、经验和教训的机会；感谢北京电影学院副校长、教授、博士生导师孙立军的无私帮助和全力支持圆了动画老人浦稼祥先生的出书梦，“让更多的年轻人能够读到这本书，能够看到真实的中国动画创作历史”^③；感谢本书的总企划周京艳、美编车生、编辑黄梅琪、排版人员乔秀玉等，由于你们精益求精的责任心和不辞辛劳的高度责任感，本书才如此完美呈现给广大读者！感谢北京联合出版公司（原京华出版社）社长唐学雷和总编刘凯、副总编吕丁的大力支持，更要感谢广大的读者喜欢本书，希望我们之间从此架设起一座神奇的通路，彼此传递心得和收获。

本系列书的出版发行必将对中国动画的普及教育、人才培养和中国原创动画蓬勃发展产生极大的示范和推动作用！

北京联合出版公司（原京华出版社）动漫游戏图书出版中心

21世纪中国动漫游戏优秀图书出版工程

《动画创作》系列编委会

①②③：孙立军的话

丛书总序

新的机会又来了

动画是一种文化，她在结合了本国文化传统和民族精神之后所产生的力量和成就就在世界上产生如此巨大的影响力和意义，是任何国家都不能忽视的！

当前，中国正成为全球数字娱乐及创意产业成长速度最快的地区。党和政府高度重视，丰富的市场资源使得中国成为国外数字娱乐产业巨头竞相争夺的新市场。

但从整体看，中国动漫游戏产业仍然面临着诸如专业人才严重短缺、融资渠道狭窄、原创开发能力薄弱等一系列问题。包括动漫游戏在内的数字娱乐产业的发展是一个文化继承和不断创新的过程，中华民族深厚的文化底蕴为中国发展数字娱乐产业奠定了坚实的基础，并提供了扎实而丰富的题材。

近年来，中国动画产业的发展和动画教育人才的培养一直得到国家文化部、教育部、广电总局、国家新闻出版总署等相关部门领导的高度重视。目前全国开设动画专业的院校近500所，在校学生40余万人，每年毕业生达5万人，计划新开设动画专业的院校和报考动画专业的学生数量仍在不断增长。

中国的动画教育引领中国动画产业的发展。由北京电影学院动画艺术研究所（现称“北京电影学院中国动画研究院”）牵头召开的“2009 高校动漫游戏教材体系研讨会”3月10日在北京电影学院多功能厅隆重举行。包括动画界著名漫画家方成、王庸生和国内著名的12所高校动漫负责人在内的16名专家、北京微软公司代表、6个中央和地方动漫部门负责人和出版单位京华出版社（现为北京联合出版公司）负责人、20名高校优秀动漫教师和作者代表近60人出席会议。人民日报、中国教育报、北京晚报和北京商报文化创意产业周刊也派记者参会。会议由北京电影学院动画艺术研究所副所长曹小卉教授主持。国家广电总局宣传司、文化部动漫艺术处、教育部动漫艺术处、北京市委宣传部动漫领导小组、北京市新闻出版相关负责人到会并祝贺。北京电影学院党委书记籍之伟，北京电影学院动画学院院长、动画艺术研究所所长孙立军，京华出版社社长王金文到会并致辞。

为什么还要召开一次全国性的“高校动漫游戏教材体系研讨会”？盘点中国的动画教育，现在已进入第九个年头了。第一批动画教材也用了七八年了，大批动画教学一线教师积累了更为丰富的创作和教学经验，不少学校的教师和学生对已经出版的教材反馈了大量的意见和修订要求，社会、动画市场和企业对动画人才也提出了新的要求。

教育部高等教育司有关领导指出，由于目前很多项目都源自动画产业的发展需要，在动漫教育规模极速扩展的同时，提高教学质量已成为当务之急，特别要注重提高学生的实践能力、

创造能力，以及在国际上的竞争能力。这就需要对动漫人才培养模式加以改革，希望动画学院能发挥行业领军作用，建立面向需求的课程，打造权威、系统化、专业化的动漫类教材，形成动漫类专业规范。

面对教育部对培养动漫人才的新要求和中國动画教育新局面，如何健全和完善高校动画、漫画、游戏教材体系？中國的动画产业发展靠人才，而动画人才的培养最关键的是教材体系的完善和优秀教材的编写。北京电影学院动画艺术研究所与时俱进，召开本次会议的同时成立了“动漫游戏教材研发中心”，秉承“严谨、科学、系统、服务”的一贯传统，以本次会议参会高校专家代表为核心，组织海内外专家、大批一线优秀教师根据高校的不同需求、读者反馈的意见，努力开发和编写好下面四个系列图书：

一、“十二五”全国高等教育动漫游戏专业核心课程规范教材，是对已经投放市场、被广大动画专业学生喜爱、全国不少院校作为指定教材的“‘十一五’全国高校动漫游戏专业骨干课程权威教材”的全面升级、更新换代，是动画教学“产、学、研一体化”全新教学模式的成功尝试。

二、“21 世纪中国动漫游戏优秀图书出版工程——《大师研究》系列”，是提高动画创作者创作素质与创造能力、指导高校师生动画艺术创作实践的优秀专著。

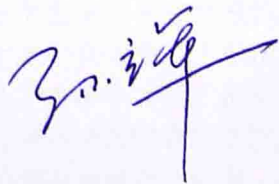
三、“21 世纪中国动漫游戏优秀图书出版工程——《动画创作》系列”，是指导动画创作者艺术创作实践、提高高校教师动画教学能力、培育国际性原创动漫人才的优秀教科书。

四、“21 世纪中国动漫游戏优秀图书出版工程——《外国教材》系列”，适当引进国外优秀动漫游戏专业教材，作为高校相关专业师生学习参考书。

京华出版社（现为北京联合出版公司）成立的“动漫游戏图书出版中心”，将组织国内大批优秀的编辑全方位进行服务。由北京电影学院动画艺术研究所牵头研发的新一轮高校动漫游戏等系列教材，对北京乃至全国的动漫产业和学生将起示范作用，必将成为下一轮中国动画教育的发动机，中国动画教育“产、学、研”一体化教学全新模式和教材，是快速提高教师素质、培养动画产业亟需人才、推动我国动画教育的纵深发展、促进我国动画人才的成熟壮大、开创我国动画产业更为辉煌的局面的助燃剂。

中国的动画教育方兴未艾，动漫游戏优秀图书的开发又是一个日新月异的巨大工程。北京电影学院动画艺术研究所“动漫游戏教材研发中心”是一个国际性的开放平台，衷心希望海内外专家，特别是身在教学一线的广大教师加入到我们的策划与编写队伍中来，共同打造国际一流水平的动漫游戏系列教材和专著，为推动中國的动画产业和中國的动漫教育更大发展贡献自己的智慧和力量。

时值本次会议圆满成功之时，“加大动漫网络等新型消费”已经写进 2009 年国务院总理温家宝的《政府工作报告》，国家对这一产业的重视为中国动漫游戏产业发展再上新台阶注入了新的动力，甚是欣慰，新的机会又来了。



孙立军

北京电影学院副校长、教授、博士生导师
北京电影学院中国动画研究院院长

21世纪中国动漫游戏优秀图书出版工程《动画创作》系列

编 委 会

总策划：北京电影学院中国动画研究院

主 编：孙立军

编委会成员（排名不分先后）

孙立军	曹小卉	李剑平	孙 聪	吴冠英	晓 欧
王 钢	曲建方	徐迎庆	刘 峥	于少非	肖永亮
钱明钧	徐 铮	何 澄	卢 斌	孙 立	马 华
陈静晗	张 丽	王玉琴	张 晨	马 欣	刘 阔
韩 笑	李晓彬	葛 竞	沈永亮	胡国钰	刘 娴
黄 勇	於 水	刘 佳	陈廖宇	魏 微	刘鸿良
王庸声	李广华	张 宇	丁理华	谭东芳	李 益
陈明红	刘 畅	从继成	邹 博	梅法钗	陈 惟
彭 超	浦稼祥	李 洋	余为政	孙 亮	陈 静
叶 櫓	刘克晓	靳 明	王同兴	唐衍武	孙作范
曲士龙	张健翔	伍福军	马建昌	陈德春	顾 杰
赫 聪	张 勇	张 帆	孙海曼	刘 婷	杨清虎
曾艳春	陈 熙	黄红林	李 莹	毛颖颖	赵建峰
李 娜	许 伟	刘 扬	肖 冉	钟菁琳	孙洪琼
刘闻捷	阳石刚	高纲领	李鸿明		

序

Preface

接到书稿一段时间后开始认真阅读，今天写这个“序”不免有些诚惶诚恐。之所以有这种感受，是因为当看到书稿中字里行间情真意切的话语时，仿佛又回到了我的学生年代（20世纪80年代）。当时中国只有上海美术电影制片厂生产动画，那时厂里的动画艺术家们虽然还是壮年，却创造出了中国动画电影的辉煌！

记得当年还是学生时，第一次由老师带队去参观上海美术电影制片厂，看到了荧幕下的那些创作者们，他们每一个人都显得那么平淡。正因为他们的平淡，才使我们记住了万航渡路618号（上海美术电影制片厂厂址路牌号，这个号码是属于中国动画电影的）。其实那时我并不了解浦稼祥老师，能了解的是万氏兄弟、特伟厂长等更加知名的老一辈艺术家。

毕业后我从事动画教学工作，业余时间也参与了大量的动画创作，这让我又有机会和浦稼祥老师他们这一代人相识、共事。记得浦老师作为客座教授来北京电影学院为动画专业学生授课，有一次和他聊天时，浦老师特别动情地对我说：“《乌鸦为什么是黑的》这部动画片有人说我们是模仿苏联的，不是中国的，经过我认真的考证，事实是‘没有这回事’，《乌鸦为什么是黑的》这部动画片是地地道道的中国原创动画片，在当时达到了相当高的水平，而且可以跟世界上最优秀的动画片比肩。”

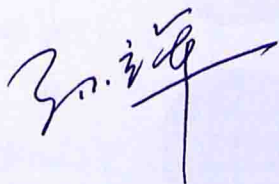
其实对我以及很多更年轻的人来讲，对中国民族动画的了解往往是从一些史料记载上获得的，曾有资料记载：“国际评委说《乌鸦为什么是黑的》有模仿痕迹。”实际上浦老师一直对老师们说没有这回事，并且他80岁高龄还在为这件事“耿耿于怀”，写了大量的文章，希望能够把真实的历史告诉后人。

在他的这种感召下，我也深受感动，毕竟在市场经



济环境下，一本书的诞生要投入出版经费，没有人投资，想出版是非常困难的，更何况在书稿看起来并没有商业价值的情况下（仅仅是一位老人写了一本书）。但是作为一位依然从事于动画一线的老师，我和浦老师可以称得上是“战友”，我认为我有责任去帮他圆这本书的梦，让更多的年轻人能够读到这本书，能够看到真实的中国动画创作历史，于是萌生了帮他来出版这本书的想法，我找到了另一位既有才华又有情怀、一直以来默默地支持动画学院发展的老编辑、老社长秦仁华老师。我把情况跟她说完后，她根本没有考虑书的商业价值，就答应负责筹措出版经费来出版此书。当我得到这个消息时，我想我和所有动画界的同行们一样，都为浦老师高兴，也替浦老师感谢秦老师的慷慨资助。

“众人拾柴火焰高”，一本书的出版价值如果仅仅靠所谓的“畅销”来评价，那么很可能缺少学术和研究价值。这本书跟其他书不一样，是浦老师一生的倾心之作，所以在这本书出版发行的时候，我愿意从北京骑行到上海，为这本书做志愿者，做宣传，希望这本书能够卖一个好价钱。其实价钱卖得好坏并不是最重要的，重要的是让更多的动画人、更多的年轻人能够看到这本书，我想这也是浦老师、秦老师和我最大的心愿。所以这本书的序和别的序不太一样，大家可以想象作者用一生去写一本书，这本书的价值有多重，我想不言而喻，并且这本书又是由三个人从不同的角度去完成的，我和秦老师扮演的更多的是志愿者的角色。在此我要一并感谢，首先感谢浦稼祥老师写出这样一本认真的、对一生所从事行业的总结，他的动画创作经验我想对从事这个行业的学习者来说是难得的宝贵财富，同时也要感谢秦老师率领团队将这本书编辑得这么赏心又悦目。我想这本书不是一本普通的书，希望它能够畅销多年，我也希望中国动画电影能够越来越好、深入人心！



北京电影学院副校长 孙立军

前言

Foreword



十几年前，我第一次接受中央电视台“电影传奇”频道的访问，后来又陆续接受了央视少儿频道及上海等各地电视台的多次采访。主要是电视台在放映动画片之前，会做一个介绍动画片创作过程的节目，作为摄制动画片的当事人，应该热情支持配合。久而久之，所有采访的问题和内容基本雷同，即使把当时创作情况详细介绍，结果制作出来的节目也就那么两三个问题。既然不能全面地向观众介绍，为什么不通过文字形式向需要了解的观众及年轻动画人介绍当时的创作实情呢？再则有好多有心人劝我写点创作经验。“经验”是谈不上，但让年轻动画人了解五十年前我们这辈老人的创作情况还是个好主意，因此萌发写这本书的想法。由于想写的东西较多，多了就杂，就将书名定为杂谈性质的《茶余饭后谈动画》（后改为《动画创作启示录》）吧，这样写起来无拘无束，也更自由一些。

我是1952年毕业于苏州美专（全称为“苏州美术专科学校”，全国第一所创办动画科的学校），分配于上海电影制片厂的美术片组（即美术电影制片厂的前身），1955年开始正式担任动画设计，参加第一部彩色动画片《乌鸦为什么是黑的》的制作，之后还参加制作了《骄傲的将军》、《大闹天宫》、水墨动画片《小蝌蚪找妈妈》及《哪吒闹海》等多部得奖影片，并导演了《小燕子》、《黑公鸡》、《盲女与狐狸》、《松鼠理发师》和《没牙的老虎》等片，直到1989年病退。但人退心不退，仍导演了好几部动画片，直到2002年导演最后一部古典音乐动画片《月儿高》。除拍摄动画片外，还去南北各地培训动画人员，到各动画学院讲课，最后一次授课时间是2012年4月，受邀到青岛北京电影学院现代创意媒体学院讲课，耗时一个月，时年81岁。掐指一算我为

动画事业整整服务了六十年，在创作中积累了一些收获和动画艺术方面的研究，愿把这些收获全部分享给读者，但愿能为广大动画艺术工作者和爱好者们的创作起到一点微薄作用，我就欣慰了。

本书第一部分“我的动画创作小记”，记述了我的人生，详细描述了《大闹天宫》中的孙悟空、哪吒、二郎神、马天君和土地公公的创作过程，以及水墨动画片《小蝌蚪找妈妈》、《哪吒闹海》等片的创作实情，同时也例举了自己曾参加拍摄后又夭折的动画片的失败教训。

2009年发现有人搅乱了中国的动画史，而且互相抄袭，搞得学术界乌云四起。为了澄清事实，我前后花了三年时间，以真实情况写文章驳斥了这些搅局人，这是我一生中为动画事业做得最有意义的工作。

任何艺术都有它的特点，而电影艺术中的动画艺术虽属电影门类，但它有与众不同的特点，便在第二部分作了关于“动画艺术初探”的阐述，把动画片特点归纳为动画的“情”、动画的“韵”、动画的“趣”和“如何刻画人物性格”等个人经验和体会，这三者是动画艺术组成的主要因素，而这方面的课题研究并不多见。在这里仅作抛砖引玉，能引起大家讨论的兴趣就好。

我在创作中有个特点，无论担任动画设计工作或导演影片，特别重视剧中人物的性格刻画，因此书中第三部分是关于“如何刻画好人物性格”的论述，谈及如何刻画典型人物以及如何体现性格的三元素和有关“夸张”动作的新概念、曲线与性格和情感的关系。

本书第四部分“创作原画十大注意事项”，是我年轻时设计原画时的点滴体会，它和今天新制作方法有所不同，我觉得过去的老经验对今天的年轻人也是难得的宝贵财富，希望能激发大家的灵感、启迪智慧，为日后的专业创作添砖铺路。

本书第五部分为九个附录，包括我发表的短文、给松林的信及回应、两篇动画文学剧本等。

市面上出版了很多动画工具书，有关于动画导演的，有动画技法的，还有如何画设计稿的，名目繁多，但还没有介绍动画人自己创作经历的书。本

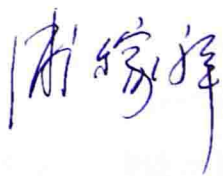
书从创作小记谈起，又进行了动画艺术初探，探讨怎样刻画人物性格等，由于都是分篇汇集成册，因此成了名副其实的杂谈了，好在搞动画艺术的人，本身就得涉猎、研究更多的东西，从“杂”中得益，这是我的愿望。

有些读者看了这本书会大笑地说，写的那些东西都是过时的老经验了。没错，是老经验。但是老经验中能不能引发大家搞出点新经验，或者在新经验中加一点老经验，像调酒师那样调出更有品味的新作品，这才是事物发展、不断创新的动力呢。

书中我细述了在《大闹天宫》中的创作全过程，也谈了《小蝌蚪找妈妈》的创作经过，以及《乌鸦为什么是黑的》和《骄傲的将军》恩恩怨怨的事实真相，还有那些“短命”的动画片是怎样诞生的，以及第一次披露大家不知情的种种花絮。

从书中，读者们也可以了解到我一生经历的时事变化，从而感受到今天同行们创作的轻松和谐氛围。

（本书2013年3月完成初稿，当年5月完稿。）



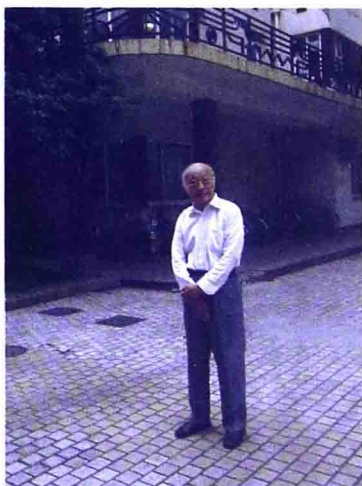
2013年3月于上海

《动画创作启示录》学时建议（总学时：72）

章节	周次	学时	学习重点
第一部分 (第一章至第二十章)	3	12	(1) 《大闹天宫》、《骄傲的将军》、《乌鸦为什么是黑的》创作过程。 (2) 孙悟空、哪吒、二郎神、马天君、土地公公、食客, 黑乌鸦、小蝌蚪与小鸡、没牙的考虎等动画创作过程及特点。
第二部分 (第一章至第三章)	6	24	(1) “有情则灵”——动画的“情”。 (2) “有韵则品”——动画的“韵”。 (3) “有趣则神”——动画的“趣”。
第三部分 (第一章至第七章)	7	28	(1) 动作与思维、生活实践的关系。 (2) 塑造剧中人物的不同性格、典型性格的典型动作, 典型情节下的典型动作, 人物在典型情节、典型性格下产生的典型动作。 (3) 人物性格与节奏的关系、典型性格下的动作夸张、典型动作与剧情发展的关系。 (4) 追求生动有趣的动作、追求完美动作的表达角度。 (5) 由浅入深逐步刻画人物典型性格、人物的双重性格。 (6) 古代题材和现代题材的人物动作设计。 (7) 研究《骄傲的将军》、《大闹天宫》人物性格的创作方法。
第四部分 (第一项至第十项)	2	8	(1) 设计动作。 (2) 应用曲线运动赋予人物生命。 (3) 设计好动作的几点要求。 (4) 设计典型的姿势 (pose) 动作。 (5) 设计分镜头的主要任务。 (6) 节奏处理。 (7) 幽默与夸张。 (8) 高潮动作的设想。 (9) 表情与形体动作。 (10) 动作要圆滑。

说明：本课程的学时安排仅供参考，各校老师可根据本校实际情况进行调整。

作者近照



①重游《骄傲的将军》与《大闹天宫》的诞生地

这里是50年代的会议室，特伟同志在1954年完成《好朋友》后，在会议室里介绍了华君武寄给他的《骄傲的将军》的剧本。

笔者在“将军”和“孙悟空”的诞生地留影（摄影：浦咏，2013年5月20日）

②重游《大闹天宫》工作室

50年前，这里是《大闹天宫》工作室，笔者曾经在这里试验哪吒被孙悟空烧坏脚后，一瘸一拐逃走的动作设计效果。



笔者在《大闹天宫》工作室留影（摄影：浦咏，2013年5月20日）



③笔者（右）与上海美术电影制片厂厂长朱毓平（左）合影（2013年4月）

附赠影像教学资料介绍

本影像教学资料系本书作者浦稼祥先生在北京电影学院“文化部、北京电影学院2009国家原创动漫产业高级研修班”上午和晚上两次授课的视频文件，授课主题为“追求完美的人物动作”和“动画中的‘情’”。讲演精彩，现场反应热烈。

本视频文件格式为*.rmvb，可选用暴风影音、QQ影音、realplayer、豪杰超级解霸等播放器播放。



介绍《骄傲的将军》中将军的动作设计场面



讲解如何追求动画中的“情”的场面

特别说明

需要本视频资料的读者或用户请直接与乐老师（010-82665789或lelaoshi@163.com）联系，我们免费为您提供。

《动画创作》系列编委会

目录

Contents



REVELATION
ON ANIMATION
CREATION



1

第一部分 我的动画 创作小记



出版者的话	iii
丛书总序	v
编委会	vii
序	viii
前言	x
《动画创作启示录》学时建议	xiii
作者近照	xiv
附赠影像教学资料介绍	xv

第一章 小记之由	3
一、家里的小儿子	4
二、名字小家气	6
三、从小爱涂鸦	7
四、苏州美专的小儿科	7
五、上影厂的小片种	13
第二章 我开始画动画	15
一、为第一部动画片《好朋友》画动画	16
二、与李克弱成为知交	16
三、第二部动画片《夸口的青蛙》中既画动画又学原画设计	17
四、第三部动画片《骄傲的将军》中任动画设计	18
第三章 五十年后风云突起	29
一、《乌鸦》与《将军》筹备期与影片完成年份	30
二、关于《乌鸦》与《将军》的某些言论	31
第四章 我与何玉门合作的动画片	37
一、《我知道》中设计兔宝宝与狼的镜头	38
二、《小溪流之歌》中画小溪流这个人物	38
第五章 画了一辈子的反面小人物	40
一、画了食客后画王爷	41
二、第一次筹备《九色鹿》中画忘恩负义的溺人	43
三、画小百姓、大热情的老婆婆	45