



新世纪动画专业教程



动画创作与创意

● 彭 玲 著

复旦大学出版社

J218.7/67

2007



新世纪动画专业教程



动画创作与创意

● 彭 玲 著

复旦大学出版社

图书在版编目(CIP)数据

动画创作与创意/彭玲著. —上海:复旦大学出版社, 2007. 12
ISBN 978-7-309-05860-4

I. 动… II. 彭… III. 动画-技法(美术) IV. J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字(2007)第194876号

动画创作与创意

彭玲著

出版发行 复旦大学出版社 上海市国权路579号 邮编 200433
86-21-65642857(门市零售)
86-21-65100562(团体订购) 86-21-65109143(外埠邮购)
fupnet@fudanpress.com <http://www.fudanpress.com>

责任编辑 李婷

总编辑 高若海

出品人 贺圣遂

印刷 上海第二教育学院印刷厂

开本 787×1092 1/16

印张 12.75

字数 278千

版次 2007年12月第一版第一次印刷

印数 1—4 100

书号 ISBN 978-7-309-05860-4/J·106

定价 22.00元

如有印装质量问题, 请向复旦大学出版社发行部调换。

版权所有 侵权必究

A large, faint watermark of the Fudan University seal is centered on the page. The seal is circular with the university's name in Chinese and English around the perimeter, and the year 1905 at the bottom. In the center is a stylized character.

“博学而笃志，切问而近思。”

(《论语》)

博晓古今，可立一家之说；
学贯中西，或成经国之才。

作者简介

彭玲，上海交通大学媒体与设计学院教授、动画专业主任，上海市文化发展基金会项目评审专家、2007年国家社会科学基金项目结项评审专家。长期在高校从事传播学导论、影视心理学、动画导论等课程的教学工作，目前主要研究方向为：传播心理学研究、视觉文化创意与传播研究、动画创意产业发展研究。

主要著作包括：《影视心理学》、《动画导论》、《动画创意产业》；发表论文代表作有：《关于中国动画文化发展的思考》、《文化心理学研究对中国动画文化发展的深刻影响》、《现代动画受众观赏行为研究》、《现代视野下的动画本体认知》、《影视传播中的游离因素》等；2004—2005年主持完成上海市哲学社会科学规划课题《中外动画原创性比较研究》。

内 容 提 要

本书分为三大部分共十个章节。第一部分《动画创作的基本理论》重点探讨了动画的基本概念、特征、分类，动画的发展与嬗变，动画审美理论以及中外动画创作风格上的异同；第二部分《动画创作的基本内容》详细分析了动画剧本的创作技巧、动画美术语言的创作形态、动画电影语言的创作元素以及动画声音的创作效果；第三部分《动画创作的现代视野》主要介绍了现代动画创作的数字技术、动画应用的拓展领域以及动画创意的商业开发等当前备受关注的议题。

本书可作为相关高等院校动画专业或相关专业的教学参考书，也可供从事动画创作和相关研究的人员以及其他专业人员参考。

以下著作由上海交通大学
媒体与设计学院总策划

主编 彭 玲

《动画创作与创意》
《影视动画视听语言》
《动画大师》
《影视动画鉴赏》
《动画造型设计》
《动画场景设计》
《二维动画制作》

序

对于动画的教育和研究,我是一个外行,但作为一个动画爱好者,自忖对动画的喜爱程度可能在平均水平之上。且不说童年时代观看《大闹天宫》等经典动画片后的终生难忘,也不说作为家长陪伴儿子观看《猫和老鼠》、《狮子王》、《七龙珠》等舶来品时的其乐融融,即便时至今日,虽然公务繁忙,但只要有诸如《赛车总动员》、《加菲猫》、《变形金刚》等佳作播映,我仍尽可能抽出时间来一睹为快。

不过,一个众所周知、且令国人不能不感到苦涩的现象是,这个领域和市场多年来被海外、特别是美欧日韩等国家的产品“垄断”得太久了,甚至连孙悟空、花木兰等中国传统文化的资源也被这些海外产品所运用而大获其利,可本土的优秀动画产品却几乎销声匿迹了。对此,如果单以“文化帝国主义”的义愤和口号责之,似乎并不全面(文化产品的输入输出毕竟是自愿交流的过程),也于事无补。

但不管怎样,近几年来,从中央到地方,从城市到农村,从家庭到学校,从成人到儿童,在全国范围内有一种呼声日趋强烈,有一个共识正逐渐形成,即这种局面不能再持续下去了!因为,在当今这个全球化、信息化的时代,无论从经济(文化娱乐产业作为拉动国民经济的火车头)、政治(文化精品构成提升国家形象的软实力),抑或文化(弘扬中华文化)、教育(培养新一代接班人)角度看,振兴包括动画产业在内的文化产业,都已然是一个迫切需要探讨、解决的现实而重大的课题。

有数据显示,当前全球动画产业总值大约为2500亿美元,约合人民币2万亿元,而中国仅为人民币180亿元,不到1%;我国一年播出动画节目的需求量大约为26万分钟(等于4300多个小时),而现有动画机构的生产能力仅为2万分钟(300多个小时),缺口达24万分钟(约4000个小时);我国动画专业队伍需求量大约为15万人,而当下不到1万人。

所有这些无不表明,中国要跻身于世界的文化大国、动画大国之列,既是一个光荣而艰巨的目标,也是一个庞大而系统的工程,必须集中全民的智慧,付出艰辛的努力,依靠社会各个方面的扶持和配合,包括加大投入、放宽政策、健全法制、学习先进等等,还有一个不可或缺的关键就是:培养人才——特别是兼通艺术、技术,并富有原创性、复合型的高端人才。

正是在此背景下,上海交通大学媒体与设计学院充分发挥百年名校、工科强大、文理交融、艺术和技术结合等独特优势,从2004年起,在彭玲教授的带领下,有效整合本院影视系、传播系、设计系的力量,组建了动画教学与科研团队,以高度的社会责任感、历史使命感,适

应社会和市场的需要,开设了一系列动画专业的核心课程,取得良好的教学效果。同时,完成了上海市哲学社会科学规划项目《中外动画原创性比较研究》等一系列成果,包括专著 1 本、期刊论文 25 篇、研究生和本科生论文 27 篇。不仅如此,通过教师带领学生“边学边干”的方式,还创作了一批出色的动画作品。在这个过程中,一批经过课堂和实践检验、受到学生肯定的教材也就逐步成形、呼之欲出了。

我欣喜地得知,在复旦大学出版社、上海交通大学出版社的共同支持下,这套共计 14 本、基本涵盖了动画专业核心课程的教材,即将陆续付梓。在此,谨向各位作者、编辑和发行人员,特别是彭玲教授,表示衷心的祝贺和感谢!

优质的教材是人才培养的重要一环,一旦它与优质的师资、生源形成良性互动,则整个学科建设必能跃上一个新的台阶。尽管这套教材的品质和水准,包括科学性、前沿性、实用性、可读性等,还将进一步接受广大读者的考核和评判,但“千里之行,始于足下”,只要作者团队本着虚心的态度,再接再厉,精益求精,就一定能不断走向成熟和完善。

但愿全社会都行动起来,群策群力,众志成城,关注本土动画,提升中华文化,则中国动画产业、文化产业繁花似锦的美好前景,就指日可待了!

张国良

(上海交通大学媒体与设计学院院长)

2007 年 8 月 14 日

前言

尽管动画这一充满神奇色彩的艺术表现形式可以追溯到远古,尽管动画片诞生至今已过百年,然而从现代学科视野来审视动画,它依然属于一门新兴的综合性研究学科。其新兴性在于,动画的表现理念和内容编排始终同步于时代最时尚的元素,而技术发展也始终跟踪着时代高新科技的步伐;其综合性则体现在,动画是一门集文、理、技、艺、商和影视语言于一体的,既涉及物理学、化学、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、传播学等人文科学的综合性交叉学科。

以上述动画的两大特点为研究脉络,本书分为三大部分共十个章节。第一部分《动画创作的基本理论》,重点探讨了动画的基本概念、特征、分类,动画的发展与嬗变,动画审美理论以及中外动画创作风格上的异同;第二部分《动画创作的基本内容》,详细地探讨了动画剧本的创作技巧、动画美术语言的创作形态、动画电影语言的创作元素和动画声音的创作效果;第三部分《动画创作的现代视野》,主要介绍了现代动画创作的数字技术、动画应用的拓展领域以及动画创意的商业开发。

本书可作为相关高等院校动画专业或相关专业的教学参考书,也可供从事动画创作和相关研究的人员以及其他专业人员参考。

本书的问世,得到了上海交通大学媒体与设计学院各级领导的关心,特别是院长张国良教授的大力支持,也得到了不少老师以及我的研究生和助教的热忱帮助,对此表示由衷地感谢,同时还要真诚地感谢复旦大学出版社新闻编辑室章永宏主任和各位同志的鼎力相助与辛勤劳动。

本书在理论阐述方面汲取了不少学术前辈、同仁的精辟之见,在此也深表敬意与感谢。同时对于本书的粗疏和错误之处,敬请专家、读者赐教。

彭 玲

2007年10月8日于上海交通大学

Contents 目录

序	1
前言	1

第一部分 动画创作的基本理论

第一章 动画的基本认知	3
第一节 动画的基本概念	3
第二节 动画知觉产生的基本原理	11
第三节 动画的基本分类	13
第四节 动画的起源与发展	19
第二章 动画创作的基本问题	26
第一节 动画创作的基本特征	26
第二节 动画创作的基本流程	37
第三节 动画创作的基本要求	40
第三章 动画审美与动画创意	47
第一节 动画审美的理性认知	47
第二节 动画创意的基本概念	52
第三节 中外动画创意与创作风格扫描	56

第二部分 动画创作的基本内容

第四章 动画剧本的创作技巧	75
第一节 动画剧本创作的基本认知	75
第二节 动画剧本创作的基本方法	81
第三节 动画剧本的改编	92

第四节 经典动画剧作赏析	96
第五章 动画美术语言的创作形态	101
第一节 动画造型的艺术形态	101
第二节 动画角色的运动形态	106
第三节 动画场景的表现形态	108
第六章 动画电影语言的创作元素	113
第一节 电影语言的基本元素	113
第二节 电影语言的艺术表现	126
第三节 动画分镜头台本的绘制方法	128
第七章 动画声音的创作效果	131
第一节 动画声音的基本认知	131
第二节 动画声音的基本功能	135
第三节 中外动画音效的创意风格	138

第三部分 动画创作的现代视野

第八章 动画创作的数字技术	143
第一节 计算机动画	143
第二节 矢量动画	150
第三节 网络动画	151
第九章 动画创作的拓展领域	153
第一节 动画广告	153
第二节 手机动画	157
第三节 动画游戏	161
第十章 动画创意的商业开发	168
第一节 动画文化创意产业的基本内涵	168
第二节 动画衍生产品的创意开发	169
第三节 我国动画衍生产品开发中的主要问题	186
参考文献	188

第一部分

动画创作的 基本理论



第一章

动画的基本认知

内容提要

探讨动画的基本问题是认知动画学科的“敲门砖”,因此本章对动画的基本概念、基本特征、基本分类、基本原理进行了较为详尽的探讨。对学习者深入认识动画的本质、内涵、分类特征以及动画形成的基本原理都会有很大帮助,也为进一步的学习奠定坚实的基础。同时本章还将简略介绍动画的起源与发展脉络,帮助学习者了解动画演进的基本概况。

第一节 动画的基本概念

在英汉大辞典中,动画(Animation)一词译为“赋予……以生命”,意指赋予本无生命的静态图画以动态的生命活力。以这样的定义诠释动画,动画从被冠名之日起便向人们展示其独特的创作与观赏特质:一是美术层面的图像创作,二是运用某种特殊的技术,使原本静止的图画呈现运动状态。于是,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、更加美轮美奂……就成为一个世纪以来影视动画人孜孜不倦的探讨与追求,成为这门古老艺术永不言败,永远绽放青春活力,并从始至终都那么深深吸引人类视觉的强大推动力。不论种族,不论国别,不分性别,也没有年龄差异的障碍,动画在伴随着一代代人成长的同时,也在不断地形成和完善着自我的发展体系,使之成为艺术研究中越来越受到人们关注的领域。

对于动画的探讨,一个不可避免的问题是如何理解“动画”这个基本概念。今天,当动画被广泛地应用于各个领域,并以自身独特的经济魅力、技术魅力和文化、艺术魅力吸引着人们的视线时,动画也就跳出了原有的狭小框架,而成为一个充满多元性的综合概念。

一、动画的本体形态

本体是依据本性而存在的对象和事件。今天,当世界动画越过百年,新中国动画历经半个世纪(1957年上海美术电影制片厂成立),动画以其独特的文化、艺术、经济和技术魅力越来越多地吸引人们的视线,并被广泛地应用于各个领域之时,以现代视野来重新审视动画,其本体特征便跳出了原有传统的狭小的认知范畴,“一种提供儿童观赏的美术电影”,而成为

一个充满多元性的立体交叉层面的综合概念。

（一）动画的物质本体——由技术创造出的虚拟现实光影

动画的物质性存在是建立在现代科学技术与艺术相结合的基础上,创造出来的一种可视的运动光影图像。这也就决定了动画与漫画的根本区别:从物理层面说,前者是能够从银幕(屏幕)上看得到的活动光影物质,后者只是一支笔和一张纸;从视知觉层面说,前者刻意追求动态视知觉效果,后者则属于静态视知觉范畴;然而在创作层面,动画与漫画又是无法完全割裂开来的一对,它们呈现着亲密的联姻关系。具体说,漫画是生成动画的美学和美术基础,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,人们熟知的手冢治虫曾被人们冠以“日本漫画之父”的称号。

正是因为动画的物质本体形态核心是由各种技术创造出的“运动的光影图像”,因此动画堪称为“人类时尚技术的产物”。从中国的走马灯、皮影戏到西方活动视盘的发明;从透明赛璐珞胶片的产生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,获得了质的飞跃。它不仅拓宽了人们的思维想象空间,创作出更为逼真的、完全可以与电影相媲美的作品,也使动画艺术的创造走出原有的“象牙塔”模式。尤其是近年来 Flash 网络动画的流行,使得更多的人群可以直接参与到动画的创作之中。可以说,动画技术是使动画艺术走向大众化的重要基础。

高新技术的加盟,特别是动画虚拟现实技术的应用与发展,不仅为动画艺术的创新注入新鲜活力,使人们享受到前所未有的视觉“大餐”,也引领动画的应用领域走向更为广阔的空间。2005年10月,中央电视台推出了《故宫》系列长片。由于故宫上空是绝对的禁飞区,无法航拍全景镜头,而故宫部分宫殿尚未对外开放,也无法入内拍摄。为此,该片采用了动画虚拟技术来展现一个完整的故宫场景,弥补了这些缺憾。

事实上,动画虚拟现实技术早在“二战”期间就被运用于国防训练之中,当时美国就曾利用动画游戏的博弈性体验训练培养了数千名飞行员。可以说,现代动画技术已成为各行业、各领域最为普遍运用的也最受欢迎的技术工具之一。

（二）动画的艺术本体——美术与影视联姻的“宁馨儿”

以艺术本体视角审视动画,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基础,并借助于科学技术来表现事物、人物的运动规律和发展过程。它既包裹了传统的绘画技巧,也涵盖了现代的美术风格;既有写实、写意、抽象的表现手法,也有平面和立体的造型设计,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,突破和超越美术传统的静态表现局限,以其任意的想象和发挥来虚拟现实和非现实情境,为人们创造出一种别具一格的活动的视觉艺术享受。

在动画艺术的表现中,另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等。这也是动画艺术与纯粹绘画艺术之间的实质性区别。可以这样说,动画艺术是融合了美术和影视艺术的诸多共同之处,又具有其独特规

律和表现特征的综合性艺术。

长久以来,我国一直将动画教育定位于美术学科,弱化了动画艺术最有价值的电影思维特征,这与动画的本质特征是相悖的。纵观日本动画的崛起,其成功很大一部分得益于将故事电影的蒙太奇语言和各种叙事方式得心应手又真实再现般地运用在动画电影之中,不仅迎合了受众的观赏心理,也获得了高的利润回报。

(三) 动画的文化本体——传播民族品质的载体

以文化本体视角俯瞰动画,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、传递的文化产品,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”^①。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、产业化的现代文化形态”^②。

文化原本是一种精神产品,而非具体的物质。文化解决和满足的是人类生存中的精神建构和需求。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,它所承载的依旧是动画人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人内在所追崇的民族文化基因。可以说,动画创作如同一个宽阔的文化精神展示舞台,为人们揭示着各自的文化风采与精髓。我国动画人就曾借鉴中国美术手法创作了水墨动画,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大放异彩,并形成了独树一帜的“中国动画学派”。

现今,随着信息传播技术的飞速发展,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,拓展到了塑造国家形象、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强国,政府不仅将动画文化输出作为提升本国声誉资本的文化攻略来实施,其主要官员还亲自担当“总导演”、“总设计师”,甚至前台“演员”。从安倍晋三出书宣传“美的国度的建构”,到麻生太郎的动画外交理念,以及当年韩国总统金大中亲自出任本国形象大使拍摄宣传广告等举措,都折射出当前包括动画在内的娱乐文化在传播国家形象方面所占据的重要分量,也为现代动画的文化本体诠释注入了新的内涵。

(四) 动画的经济本体——创造财富神话的商业元素

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,倘若以经济视角丈量动画,动画又可视为一种商业元素,一种商业经营行为。以迪斯尼为例,该公司除了多年来连创美国乃至世界电影票房佳绩之外,更以其成功的商业运作跻身于全球企业 500 强,排名第

① 杭之:《一苇集》,三联书店,1991年,第140页。

② 孙占国:《论当前的大众文化形态》,载《人民日报》,1995年6月20日。