

艺术院校动画基础系列教材

动画创作基础

贾 否 编著

清华大学出版社



 艺术院校动画基础系列教材

动画创作基础

贾 否 编著

清华大学出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

动画创作基础 / 贾否编著. — 北京: 清华大学出版社, 2003
(艺术院校动画基础系列教材)

ISBN 7-302-06313-3

I. 动… II. 贾… III. 动画—技法 (美术)—高等学校—教材 IV. J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2003) 第 007883 号

出 版 者: 清华大学出版社(北京清华大学学研大厦, 邮编 100084)

<http://www.tup.tsinghua.edu.cn>

责任编辑: 甘 莉

封面设计: 吴冠英 凡 一

版式设计: 吴冠英 凡 一

印 刷 者: 北京瑞宝天和彩色印刷有限公司

发 行 者: 新华书店总店北京发行所

开 本: 787 × 1092 1/16 印张: 14.5 字数: 212 千字

版 次: 2003 年 3 月第 1 版 2003 年 3 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 7-302-06313-3/J · 20

印 数: 0001 ~ 5000

定 价: 58.80 元

目 录

前言 /1

基础知识部分 /11

 导言 /12

 第一章 动画创作的概念 /15

 第二章 动画创作的过程 /59

 第三章 动画创作的方法 /83

 第四章 动画创作的意义 /105

 第五章 动画创作手段 /111

基础技法部分 /121

 导言 /122

 第六章 动画造型基础 /125

 第七章 动画设计基础 /131

 第八章 动画时间的分配 /153

 第九章 动画制作基础 /157

创作练习部分 /203

 导言 /204

 第十章 常规动画创作训练 /207

 第十一章 个性动画创作训练 /219

前言

动画创作基础包括基础知识、基础技法以及创作练习三部分内容，这些内容是培养创造型动画人才所必须掌握的动画艺术全程教育基础。动画艺术的这种系统教育在我国的历史不长，因此大大地限制了动画艺术创作和理论的发展。目前国家对动画事业的重视给动画教育及创作研究带来了空前的发展机遇，动画专业基础教育的内容正在进行有目的的扩充，主要是针对高级动画艺术创作人才与理论研究人才的培养而重新设置的全程教育基础。相对于动画艺术全程教育的半程动画教育（在这里指的是培养普通应用型人才所必须经历的动画专业技术训练），近些年在我国逐渐普及与发展，但是由于对动画艺术创作的认识存在局限，仍然不能改变国产动画片的

质量问题。因此动画艺术高等教育正在扩大办学规模，不少大学纷纷开设动画教育专业，希望能改变这一现状。但条件并不成熟，这主要是师资和教材方面存在困难，因而能够接受真正意义上的系统动画专业全程教育的机会似乎依然是少数人的特权。为了缩小这两种类型人才在知识结构及认识方面的差距，使得更多的人能够获得创造性的条件，本人特撰写《动画创作基础》教材，将自己多年积累的教学经验奉献给所有热爱与关心动画艺术创作的读者，希望本书所论述的问题能够启发读者的创造性，帮助读者树立正确的动画艺术创作观念以及把握有效的创作方法。

动画创作的形态是一系列复杂的艺术与工艺技术的综合活动过程的集合，

它的基础无疑也是一系列复杂学习过程的集合。因此读者要想获得动画艺术家的创造性知识技能,必须广泛地学习和积累文化知识与素养,认真领会教学内容的含义,并且将理论知识应用于学习实践的过程中,这样才能整体把握动画艺术创作的规律性。

基础知识与基本技能是所有艺术学科的基石,动画教育也不例外。动画创作的基础知识和基本技能直接影响到学生未来的发展及其作品品位的高低。动画艺术教育的目的是要解决两个重要问题以及它们之间的关系:一方面是针对动画艺术特性的认识问题;另一方面是针对创作技法的把握能力。这两方面的内容构成了动画教育与学习系统的完整性。动画教育在中国的历史并不像其他学科那么长久,所以理论概念相对模糊,基础技法也相对片面。甚至有人在理论上把动画和漫画混为一谈,在技术上把动画简单地理解为“让画动起来”。其实对动画的认识应该从动画艺术的创造形态切入,这样动画的概念就会变得明确并且容易理解,通过了解动画片的创作过程和形态就会明白动画创作是一种以造型艺术为表现手段的电影形式,尤其是经典动画片的创作模式就是以电影化的想

象为基础的工艺技术手段。例如,生产一部动画片是以文学脚本提供的故事情节和人物性格为思考线索、以戏剧冲突规律为结构框架、以电影语言的语法为编码规则、以动画工艺技术手段为表现形式的一系列艺术思维活动和技术操作的过程。了解了这一系列创作实践活动的过程你就会对动画创作的性质有了正确的认识,并且会主动去深入学习与探索广泛的艺术规律,丰富与充实专业基础知识,重视对基本技能的训练。

如果你想在动画创作领域有所建树,你首先必须是一位优秀的画家或者漫画家。我们知道许多著名的动画艺术家同时又是著名的画家或者是漫画家,例如迪斯尼12岁时开始学习正统绘画,并且成为当时著名的漫画天才;宫崎骏有非常深厚的造型基本功,也是优秀的漫画家;手冢治虫是著名的日本漫画家,他将电影蒙太奇语言移植到他的漫画创作理念当中;世界上第一位成功的动画实验家是著名的瑞典画家维京·伊格林;费德里克·贝克是法国画家,他著名的动画作品《种树的人》所体现的绘画美学风格为动画艺术形态注入了新的含义,令观众为之震撼。动画基础理论知识和动画基本技法的学习过程是认识与把握动画艺

术创作形态的基本途径，动画创作的基础理论是建立在综合艺术理论基础之上的新理论，动画基本技法是绘画技法与电影思维的总体把握方法，所以动画创作的技能并非一朝一夕所能掌握。一个动画创作者应该具有优秀的艺术素质，同时要勤奋好学，并且怀有对动画事业的崇高理想，才能克服一切困难，达到动画艺术创作如真如幻的境界。

《动画创作基础》教材是建立在系统化的理论指导和规范化的工艺技术之上的，它是一门综合性的学科，其目的和意义是让更多热爱动画艺术创作的读者、画家以及各类文学艺术家有机会了解动画创作的实质性问题，以便关心和参与动画艺术创作。期望这本书能够对动画创作者有所帮助，并且能够为动画创作者和制作者之间的相互沟通建立共识的语言系统。

《动画创作基础》有三个值得探讨的主要问题：其一是对基础知识问题的探讨，主要解决对动画创作的认识问题，即对动画创作元素以及编码规则的认识；其二是对基础技法问题的探讨，主要解决如何整体把握创作基本技能的问题，即如何掌握一系列有效的思维方法和表现方法；其三是对创作训练方法问题的

探讨，主要解决创作意识培养与资源开发问题。

本书关于动画基础技法的概念，不是孤立地谈论技法，而是强调技法在动画创作中的意义和目的性，整体关系和全面性。这里要告诉你如何掌握基本技法，更加强调一系列分阶段进行工作的性质以及它们之间的关系，一系列具体手段的应用和效果以及它们的目的性即如何一步一步地把思想转变为具体的视听语言。其中包括用画面讲故事的方法、形象设计方法、场景设计方法、镜头画面构成方法、动作设计方法、制作方法、拍摄方法、录音剪辑方法以及这些方法之间的逻辑关系等等。动画创作的基础技法决不是肤浅地谈论一些概念化的手法，而是以一种科学的方式探讨动画表现的艺术目的和技术原理。

动画创作是有难度的工作，尤其是动画导演的工作，我认为比故事片导演的工作难度更大。因为在动画创作的过程中首先需要导演具有美术功底以及动手操作一系列工艺技术的能力，在此基础上还需要导演具有独特的创作意识以及对电影语言形式风格的把握能力。美国著名的动画艺术家兼教育家 Preston Blair 先生在《Cartoon Animation》一书

中是这样描述动画家的职业特性的:

“How to make a series of drawings that create a sensation of movement when viewed in sequence. The art of animators is unique. Animators bring life to their drawings, creating an illusion of spirit and vigor. They caricature the gestures and expressions in the drawings, give them a fantastic array character and personality and make us believe that the drawings actually think and have feelings.”

以上引文的总体含义是动画家的工作是独一无二的,用一系列有序变化的形象创造运动视觉并将生命的信息注入其中,产生具有灵魂的生命和力量,是动画家赋予造型形象以性格和人格的魅力,使我们相信这些形象符号会思考并且有情感。

布莱尔先生接着说:“动画家的才能与工作方法不仅仅是能够画一手漂亮的画。”

“They must be able to dramatic and caricature life while they time and stage their characters' actions and reactions. The value of animator's work is determined by the ability of their characters to sway the emotions of the audience — in other words, the

characters' 'acting' skills. Animators must know how to entertain an audience: how to present gag comedy and how to portray, an interesting or unusual happening of life. To do this, they study the great film comedians and read recognized texts on acting. This knowledge helps them to grip their viewers with suspense or make them smile and laugh with humor in the theater of animation. The animation process, however, involves much more than just good drawing.”

动画创作一定要强调导演的艺术思想,导演一定要想清楚片子应该怎样去做,包括镜头与镜头间的衔接风格、角色表演的风格以及造型风格等。从创作意识上来讲,需要导演整体把握。其实我们看到的一些优秀影片的故事内容可能都差不多,其中更重要的是导演用什么样的形式去表现这样的内容。作为一个优秀的动画导演,在声音、造型等方面都应该多观察与研究一些东西,然后用大家所能接受的语言去表现从生活中提炼出来的故事。无论是日本的还是美国的经典动画片都是来源于对生活的感受,所以他们的东西能够让观众理解。现象的有机组织与罗列不仅是电影蒙太奇的思维方法,也是动画艺术创作的重要手段,

只有全面地掌握这些复杂的技艺,才有可能给动画艺术家的创作提供表达态度的空间。正像《Cartoon Animation》的前言中所讲的:

“Animators must have knowledge of the elements of screen writing: plot-setting, premise character, conflict, crisis, climax, exposition, dialogue, and action. These factors determine the types of personalities, and actions they will need to create. More over, if the animation includes a character moving her mouth in speech or song, animators need a knowledge of phonetics; if it features a character responding to a musical soundtrack, they must have a knowledge of music and rhythm. Animators must also know how an animation camera works and how to time the character actions to fit the speed of the film. The list goes on and on; the animators' job is immeasurable.”

动画创作的艺术质量虽然没有绝对的评价标准,但是作为一种大众文化首先就是要好看。在评价电影故事片时有一个重要的标准就是能够感动人,让观众一看就有一种震撼,不管是惊心动魄的影片还是抒情的影片,能够感动人就是好作品。动画片可能在感动人的程度上较故事片差一点,究其原因是假定性艺术的审美方式不一样。但是动画片具有自己独特的魅力,有时让你觉得非常开心愉悦,例如《猫和老鼠》、《白雪公主》;有时候超凡脱俗、诗情画意,



图 0-1 选自美国动画片《猫和老鼠》



图 0-2 选自美国动画片《白雪公主》



图 0-3 选自美国动画片《幻想曲》



图 0-4 选自日本动画片《小魔女》



图 0-5 选自日本动画片《龙猫》



图 0-6 选自日本动画片《天空之城》



图 0-7 选自日本动画片《红猪》



图 0-8 选自日本动画片《阿基拉》



图 0-9 选自日本动画片《幽灵公主》



图 0-10 选自日本动画片《记忆》

如《幻想曲》；有时充满魔幻理想并且意味深长，例如《小魔女》、《龙猫》；有时紧张刺激，例如《幽灵公主》、《记忆》和《阿基拉》；有时也极其煽情，催人泪下，如《埃及王子》、《萤火虫之墓》；有时候极具现实感，例如《红猪》、《钟楼怪人》、《狮子王》；有时候又极富科幻色彩，如《天空之城》、《机动战警》。由此可以看出：动画创作的领域无限宽广，艺术家的才能可以在这片天地里得到最大程度的发挥。

创作练习部分是我在从事动画创作与教学实践中摸索出的点滴经验的荟萃。面对社会上批评国产动画片的声浪，我认为问题的关键是创作者对动画艺术形式的认识不全面造成的，这种现象不久将会改变。因为目前国内的动画教育者正在努力研究有效的动画教学方法，这种方法应该是有意识培养未来动画人才的艺术创作整体素质。例如我在教学的过程中努力培养学生表现自己熟悉的生活，讲自己的故事，画自己熟悉的形象。作品的内容可以是发生在自己生活中的故事，也可以是自己看到的故事、听到的故事、编造的故事；作品的形象可以是现实中的自己、理想中的自己、自己的亲人、自己的朋友、自己热爱的人或者是自己不喜欢的人等等。目的是让学生们懂得动画创作的素材来源于生活，它和所有其他艺术创作的规律一样：源于生活，而且高于生活。动画创作者应该向文学家、画家、音乐家以及电影艺术家学习，

表现和创作自己熟悉或者感兴趣的生活及情感内容，而不是凭空捏造莫名其妙的东西。只有学会关心人类的情感和身边的生活，才能理解和认识生活的内涵，才能更好地接近动画艺术创作的源泉。

我曾经给不同层次的班级讲授动画技法课程，都取得了很好的效果，无论是本科生还是专科生，这说明不论你的基础如何，经过系统的学习都能够掌握动画创作的规律。我的教学理念是将各种技法融入创作之中，这样同学们可以尽快了解动画学习内容的概貌以及难度和要点。另外从创作切入，还可以使得学习技法变得容易并且不觉枯燥，因为带着目的性去学习不同阶段的课程以及具体的工艺技术，能够使学生产生积极的学习态度，他们在表达自己的生活与情感内容时会产生强烈的创作欲望和积极主动的心理，用学到的技巧讲述自己的故事。通过考察同学们完成作业的情况，我发现创作他们自己的故事能够激发学习技法的兴趣，不仅能够快速掌握技巧，而且能够系统地把握各个工艺技术环节之间的连接关系。做这样的教学实验意味着老师应该付出更多的努力去启发和调动同学们的学习热情，让他们懂得今天的学习意味着什么。长期以来动画领域缺乏正确的理论引导而形成的盲目性，使得不少动画作品空洞、概念、虚假，这种现象若不纠正，难免会影响到动画教育的质量，导致动画专业学



图 0-11 选自美国动画片《埃及王子》



图 0-12 选自美国动画片《美女与野兽》



图 0-13 选自美国动画片《钟楼怪人》



图 0-14 选自美国动画片《狮子王》



图 0-15 选自日本动画片《萤火虫之墓》

生轻视对人生岁月中真实情感体验。只有正确的教育方法才能打开心灵的大门,思想才会展开想像的翅膀。通过阅读同学们的作业可以看出,每个人背后都有一个灿烂的世界。同学们在完成作业的过程中掌握了创作的方法,不断发展和充实故事的含义。例如一位夜大的学生,他原来是某大学的会计,因为喜欢动画就来读第二学历,他创作的《我的故事》是他对自己童年生活的一段回忆:在胡同里放风筝。他当时不认为这个题材很有意义,带着无奈的情绪对我讲:“我实在想不出什么有意义的故事。”我对他说:“你一定会在这个看似平淡的故事中发现更深的含意,只要这一段记忆对你自己来说比较有意思就足够了”。过了一周后他拿来的分镜头设计稿令我惊喜,他无意中增加的视觉元素居然真的使原来平凡的故事有了更深的含义。最初的故事是一个小孩在胡同里放风筝,结局是风筝被电线卡住了。他当时问我这能算是一个故事吗,我的回答是:“动画创作是一个逐渐完善的过程……”,然后让他去画素材写生。当他在一条胡同里描绘场景素材时,看见一只鸽子飞落在房顶上,就顺便把那只鸽子画进了画面里,并且随手在画面右上角增加了一组飞行

的鸟,一个有意义的故事就这样在无意中升华了:“小孩在胡同里放风筝,风筝被卡住了,下雨了,小孩回家了,鸽子飞走了,风筝在风雨中摇摆,美丽的外衣渐渐被撕碎了……”,新情景的增加使得原本平凡的故事获得了一种难以言传的意境。我举这个例子是想说明动画艺术创作的素材一定要来源于生活,自己感动才能感染观众,创作者必须有感而发,寄之以情。我们都有自己的回忆和幻想、喜悦与忧伤,人类既有共享欢乐的天性也有共担忧患的美德,动画创作应该是展现人类美好情操的窗口。所以我认为动画创作的根本问题是对艺术创作规律的认知问题。如果本书能够让广大的动画爱好者、动画创作者、动画教育者、动画专业学生以及准备升学考试者获得启发,同心协力尽快改变我国目前动画创作的落后局面,将是我的最大欣慰。



图 0-16 《喂鸟》(作者: 贾音)



基础知识部分

■ 导言

■ 第一章 动画创作的概念

■ 第二章 动画创作的过程

■ 第三章 动画创作的方法

■ 第四章 动画创作的意义

■ 第五章 动画创作手段

基础知识部分

导 言

动画创作人才在中国的艺术领域内一直处于边缘艺术家的位置，美术家、文学家以及电影理论家都不太关注动画创作的问题。的确，动画创作既不像绘画艺术那么纯粹，又不像电影艺术那样通俗，也不像工艺美术那样实用，然而动画创作其实又包容了这一切。由于动画理论批评滞后所形成的观念性误区，使得动画教育体系迟迟不能完善，因而造成动画艺术创作在中国长期处于比较落后的局面。著名的美国动画评论家CILECT项目主席 Myron Emery 先生在 BBI-CILECT 国际动画教育研讨会期间曾经问我“为什么你们国家的绘画、音乐、电影都能国际化，而动画创作却让人看不明白？”我当时不知该如何回答这个问题，

所以一直想找到这个问题的准确答案。在我国动画创作队伍中有不少人的专业意识可以说不够健全，概念相对含糊，方法存在问题，由于认识的局限性造成作品的局限性。我们太多地强调表面上的民族化问题，却忽略了实质上的民族化问题，实质上的民族化问题就是我们的动画创作没有体现我们的生活内涵与民族情感。我们国家的美术家、音乐家以及优秀的电影艺术家一直在表现和创作属于我们中华民族的生活及情感，他们将自己融入生活之中进行创作，而我们国家在20世纪80年代以后的动画创作几乎是在认识的误区里凭空捏造概念的假象。为了纠正人们在动画创作认识方面的错误，在这一章里我们特别强调动画艺术

创作的概念问题、形态问题、方法问题、资源问题等等，希望在动画创作及理论批评方面提出一些争论的话题，希望能够促进动画教育系统的改善及创作环境的变化。

Preston Blair 先生在论述动画艺术家的职业特征时说：“动画艺术家的职业是集中了所有艺术家的才能进行创作，漫画家的幽默感、插图画家的想像力、画家的表现力、音乐家的灵魂、银幕作家的思想等等。”动画家不一定是所有艺术行业的专家，但是他们必须对各种类型的艺术都有所认识。动画艺术的基础知识是建立在传统文化与传统艺术经验之上的新学说，不了解丰富的文化艺术历史就很难领会动画知识的含义。因此，动画创作的基础知识部分主要是借鉴了广泛的文化艺术理论来阐述动画创作的概念及其规律性。

动画基础理论知识应该尽可能多地包含综合艺术的知识信息，这是动画全程教育的思想基础。在动画艺术教育的过程中，由于教学内容繁杂并且分阶段进行，常常会造成学生视野的局限而使他们产生厌学或者畏惧艰难的情况，针对这一问题我们学校曾经组织动画专家进行过认真讨论，教师们一直在思考和

研究如何解决这一问题。在这个过程中，我们发现学生遇到的真正问题不是畏惧艰难的学习过程，而是一种不知深浅的困惑，即看不到所学内容的根本意义以及概貌。也就是说，学生由于看不到学科内容的整体面貌，所以认识不到今天的努力意味着什么。其实耐心与信心与每个人的认识有着必然的联系，因此，如何认识动画艺术创作是这部分内容要解决的首要问题。