

1st CIACC

原创盛宴



首届中国国际动漫节原创动漫大赛优秀作品集

The First China International Original Animation and Cartoon Festival

2005·中国·杭州

2005·Hangzhou·China

主 编 廖祥忠

副主编 何清超 丁 莉

中国  广播电视出版社
CHINA RADIO & TELEVISION PUBLISHING HOUSE

1st CIACC

原创盛宴

The First China International Original Animation and Cartoon Festival

首届中国国际动漫节原创动漫大赛优秀作品集



主 编 廖祥忠

副主编 何清超 丁 莉

中国  广播电视出版社
CHINA RADIO & TELEVISION PUBLISHING HOUSE

图书在版编目(CIP)数据

原创盛宴: 2005中国国际动漫节原创动漫大赛优秀作品集 / 廖祥忠主编. —北京: 中国广播电视出版社, 2005. 12

ISBN 7-5043-4809-0

I. 原... II. 廖... III. 动画—作品集—世界—现代 IV. J238.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2005) 第 139950 号

原创盛宴——2005 中国国际动漫节原创动漫大赛优秀作品集

主 编	廖祥忠
责任编辑	王本玉
封面设计	李颜妮
责任校对	崔蕴鹏 陈宇航
监 印	赵 宁
出版发行	中国广播电视出版社
电 话	86093580 86093583
社 址	北京市西城区真武庙二条 9 号 (邮政编码 100045)
经 销	全国各地新华书店
印 刷	北京国安印刷厂
开 本	787 毫米 × 1092 毫米 1/16
印 张	15
版 次	2005 年 12 月第 1 版 2005 年 12 月第 1 次印刷
书 号	ISBN 7-5043-4809-0/J · 390
定 价	158.00 元

(版权所有 翻印必究 · 印装有误 负责调换)

编委会

主任：高福安 叶明

副主任：张鸿建 吕学武 王玉明

陈春雷 王建 钟大年

张耀良

主编：廖祥忠

副主编：何清超 丁莉

编辑：崔蕴鹏 孙力 陈宇航

中国传媒大学
杭州文广集团

序

小时候我们爱看小人书。有了电影、电视，小人书变成了动漫，于是，我们开始看动漫。不用说，动漫有声、会动，当然比小人书更好玩，孩子们趋之若鹜不说，大人也爱看。于是，怎样发展动漫的问题就摆在了我们面前。

其实，中国的动漫业现在还处于起步阶段，比起其它发达国家的动漫业，我们还很幼稚。无论是生产的数量和电视播出的数量，还是原创品牌和形象，我们还称不起“业”，只是雏形。知道“唐老鸭”、“米老鼠”、“变形金刚”、“机器猫”的远远多于我们中国自己的卡通形象。尽管孩子们千呼万唤，尽管政府主管部门大力推进，但这个被动局面也只是刚刚有点儿变化。

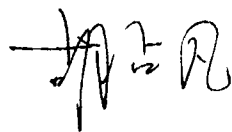
这正是压力所在，也是动力所在。国家广电总局近两年倾注了很大的精力抓动漫业的发展，不光出台了一套政策，也有行动。今年6月，在杭州举办了“首届中国国际动漫节”。这个节的红火场面甚至超出了广电总局和承办地杭州的预想，开幕当天就有200多个来看动漫节的孩子走失。这给中国的广电管理部门、各电视台、动漫制作经营机构乃至许多地方政府传递了一个很强烈的信号，也给他们带来了很大的鼓舞和信心，使我们对动漫的发展充满了美好的憧憬，寄以不低的期待。

事实上，我们对动漫的认识和研究还仅仅是开始，无论是理论还是实践都不成熟。要发展她，有许多当务之急，其中之一就是先把已有的成果汇集起来，仔细地研究琢磨。

中国传媒大学动画学院和杭州文广集团恰恰做了这样一件必要的事情，就是眼前的这两本作品集和论文集。有了这套书，大家就都有机会看看动漫节上有哪些叫人眼睛一亮的好作品、原创作品，还有那些学者、专家、管理部门、制作者、经营者对中国动漫发表的看法和说法，以及他们对发展的良策与智慧。

明年我们又要办第二届中国国际动漫节，或许我们现在就可以期待第二套这样的书了。

国家广播电影电视总局副局长



原创动漫大赛决赛评委



金国平

产业的繁荣首先是原创的繁荣。愿中国优秀的原创动漫作品不断涌现。

金国平
2005.11.18

中国动画学会会长，上海美术电影制片厂厂长，上海亿利美动画有限公司董事长，国际动画协会 (ASIFA) 会员，1996 年~1999 年任该协会理事。1958 年出生，1976 年起从事美术电影工作。曾参与 1988 年第一届上海国际动画电影节的策划和组织工作。主要作品有《自古英雄出少年》、《宝莲灯》、《我为歌狂》、《封神榜传奇》、《环游地球 80 天》、《天才发明家》、《梁山伯与祝英台》。曾应邀担任 2000 年加拿大渥太华国际动画电影节国际评委，首届中国国际动漫节原创动漫大赛评委会主席。



Nelson Shin



韩国 AKOM 动画公司总裁，韩国弘益大学教授，广岛动画节评委会主席。早年曾在美国的动画公司工作学习，而后回韩国创业，将动画加工带到韩国，开创韩国动画的历史。近年联合朝鲜儿童电影制片厂，首次实现南北朝鲜文化合作，成功合作完成了动画片《沈青皇后》，受到国际社会好评。



Bordo Dovinkovic



克罗地亚动画大师，ASIFA 创始人之一，前任 ASIFA 秘书长，著名漫画家，凭借一部经典动画短片《学走路》，成为动画界的典范，后创办萨格勒布动画节，并主持世界各地众多动画节的评审工作。1999 年获得世界动画终身成就奖。



Ulrich Weinberg

My congratulations for the fabulous animation and cartoon work I have seen at your amazing CIACC event in Hong Kong! All the best and sincere thanks to the organizers!
Ulrich Weinberg

德国波茨坦影视大学副校长，数字媒体研究所所长，动画系主任，Siggraph 资深评委，早年就职于德国电视台从事计算机图形设计工作。1986 年始致力于 3D 领域，并就职于“Mental Images”和“ART+COM”等知名公司。工作期间，曾完成 ARD、BMW、Daimler Benz、Siemens、Schering、Telekom、ZDF 等科技开发工作和艺术设计项目。

1993 年，创建 TERRATOOLS 公司，致力于交互 3D 项目。1994 年进入波茨坦影视大学 (HFF) 工作。1998 年，完成的 TERRATOOLS 游戏“URBAN ASSAULT”，是微软公司发行的全球范围内的首个德国游戏作品。

原创动漫大赛决赛评委



常光系

展开原创的翅膀
让中国的动画腾飞

常光系 2005.10.19

吉林艺术学院动画学院副院长，原上海美术电影制片厂厂长，中国著名动画片导演。曾担任过15部动画片的主要动画设计和3部动画片的人物造型设计。在《哪吒闹海》、《鹿铃》、《金猴降妖》等影片里，他的动画设计尤为突出。近年来，开始从事动画片的导演工作。1983年与阿达联合导演了《蝴蝶泉》，获文化部“优秀影片奖”。1985年与林文肖联合执导了动画片《夹子救鹿》，获广播电影电视部“优秀影片奖”。目前，他正独立执导动画系列长片《奇异的蒙古马》。



黄心渊

中国图形图像学会数码艺术专业委员会执委，3DS MAX 专家，教授、博士生导师。现任北京林业大学信息学院副院长。出版过大量三维教学的书籍，其中有：《Animator Studio 技术与应用》、《计算机动画原理与应用》、《3DS MAX 学习捷径（基本操作与建模）》、《虚拟现实技术与应用》、《图形图像原理与三维动画实践》、《多媒体制作实例与技巧》、《3DS MAX4 标准教程》等。

优秀作品
珠玉纷呈
原创可观
造诣渐佳
画海无涯
努力不断
精益求精
通向成功

黄玉郎
2005.10.19

香港玉皇朝集团总裁兼创作总监，香港漫画宗师。四十年来，先后创作了数十种脍炙人口的作品，其中《龙虎门》于70年代初期带动香港漫画市场起飞，风行三十多年，缔造了香港长篇连载漫画的历史纪录。黄玉郎的武打漫画系列《醉拳》、《如来神掌》、《天子传奇》、《天龙八部》、《神兵玄奇》等，在港台和海外华人地区广为流传。他不但在漫画创作上成就空前，且对推动香港漫画事业迈向专业化、企业化贡献极大。他引入日本漫画的造型设计、编绘手法，结合了中国传统的连环图形式，开启了一片全新天地，后来的中、青辈漫画工作者无一不受影响。



曲建方

原上海美术电影制片厂导演，一级美术设计师。1989年任大连阿凡提国际动画公司董事长、总经理兼艺术总监。1998年兼上海阿凡提卡通艺术有限公司董事长。曾任第八届西班牙国际电影节评委，第11届开罗国际儿童电影节评委，第19届中国电视金鹰奖评委，第2届中国视协动画片短片奖评委，第3届中国视协动画短片奖评委。现为国际动画协会会员，中国电视艺术家协会卡通艺术委员会副主任，中国动画学会常务理事，北京电影学院动画学院、吉林艺术学院动画学院、上海师范大学人文学院客座教授，上海电子信息学院动画学院教授、名誉院长。

原创动漫大赛决赛评委



单学军

漫画家

中国游戏插画领域年轻一代的顶尖设计师，曾先后参加过多款游戏的开发制作。从 sega 的街机游戏到后来 2000 年的《虚拟人生》、《春秋英雄传》、《天机》等项目，积累了丰富的制作经验。曾担任“明日工作室”艺术总监，现任上影数码股份有限公司艺术总监。他的作品曾出现在 chinadv 的显著位置、画廊，被“cg talk.com”的精品画廊收录。



石民勇

中国传媒大学动画学院副院长，博士生导师。曾在中国科学院软件研究所博士后流动站从事博士后研究工作。在国内外学术刊物发表论文 30 多篇。参与了多项国家级科研项目，并主持了多项省部级科研项目。曾获国家广播电影电视总局科研成果论文类一等奖和科研项目类二等奖。曾任中国电视金鹰奖电视美术片评委和中国电视艺术家协会动画短片学术奖评委。



孙立军

北京电影学院动画学院院长，硕士生导师，动画电影导演，中国动画学会常务理事，中国东方漫画学会副会长，“金鹰奖”动画片评委，中国电视艺术家协会卡通艺术委员会常务理事，中国电视艺术家协会 2003 年“金童奖”评委。曾导演动画电影《好邻居》、《种太阳》、《浑圆》、《西西瓜瓜历险记》等。执导的动画电影《小兵张嘎》荣获第十一届电影华表奖“优秀动画片奖”。



应宜伦

安瑞索思(中国)有限公司 CEO，著名网络多媒体艺术设计专家，成功地执行了 360 多个不同类别的案例，为近 70 多个品牌的全球 500 强客户提供服务，打造了安瑞索思在互动领域中完美的品牌形象。中国传媒大学客座教授、清华大学汉堡国际传媒艺术与新媒体学院客座教授。



郁明浩

美国 DreamWorks SKG (梦工场) 高级建模师，2003 年加盟工业光魔任职人物建模师。曾参与电影《后天》、《地狱男爵》、《范海辛》以及游戏《EA 的赛车》的制作。

原创动漫大赛决赛评委



张松林

中国动画学会常务副会长、秘书长。曾参加过《好朋友》等多部影片的动画设计，执导过《蜜蜂与蚯蚓》、《小燕子》、《谁的本领大》、《没头脑和不高兴》等影片。改编过《半夜鸡叫》(合作)、《小八路》、《奇异的蒙古马》等美术片剧本。《半夜鸡叫》曾获“全国第二次少年儿童文艺创作二等奖”。曾任上海电影专科学校动画系副主任，“美影”编辑室主任、副厂长等职。1985年被聘为全国电视剧“飞天奖”评委，现任中国动画学会副会长兼秘书长。



张晓安

美国美亚动画交流机构首席顾问。曾任美国 TIC 集团驻北京数码中心动画部部门经理、美国东岸首席业务代表。深入研究美国动画产业运作，策划美中动画合作项目，促进美中动画双向交流。主要作品有：中国中央电视台首届春节联欢晚会动画片头，任动画设计；中国首部二维电脑动画系列片《孙小圣和猪小能》，任美术设计，导演；美国钢铁影业《卡通王国历险记》，任美术设计；专题节目《美国万花筒》、《北美，中国卡通网》项目、《留学美国》项目任总策划。



郑洞天

中国著名第四代电影导演，北京电影学院教授，博士生导师，中国电影导演协会秘书长。导演的影片有：《火娃》1978年(联合)；《向导》1979年(联合)获文化部优秀影片奖；《邻居》1981年获文化部优秀影片奖、金鸡奖；《鸳鸯楼》1986年参展伦敦国际电影节；《秘闯金三角》1987年；《人之初》1991年获童牛奖最佳影片奖、评委会导演奖，参加法兰克福国际儿童电影节；《故园秋色》1998年获华表奖优秀故事片奖；《刘天华》2000年；《台湾往事》荣获第十届中国电影华表奖优秀故事片奖、最佳导演、最佳女演员三个重要奖项；《郑培民》2004年。导演电视剧：《命运》1989年获全国电影厂电视剧三等奖；《老师》1984年获飞天奖单本剧三等奖；《父亲是变色龙》1986年；《寻呼妈妈》1987年获飞天奖短篇儿童剧三等奖；《拜师》1987年获星光奖文艺短片一等奖。



钟志行

香港顶尖的视觉特效高手，香港先涛数码企画视觉特效总监，拥有超过20年的动画设计、制作经验。钟先生早期以二维动画开始了自己的影视生涯，于1995年加盟香港先涛数码并因而培养了一大批动画产业的精英。1998年起，钟先生涉足电影制作，指导电影《中华英雄》的特效制作，并凭此片一举获得金马奖之最佳视觉效果奖。参与了香港许多著名电影的制作，其中有广为人知的《少林足球》和《功夫》，而《功夫》则以天马行空的特技制作荣获了第24届香港电影金像奖之最佳效果奖。

原创动漫大赛初赛评委



原创动漫是中国的原创动漫的旗帜和灵魂，
原创是中国动漫的灵魂。
希望原创动漫大赛圆满成功！
期待中国原创动漫繁荣似锦。

闫宝华

《北京卡通》主编

闫宝华



感谢大赛这样的平台，
大家可以一起成长，聊心，
关于原创，成长和未来

杨丹

紫禁之巅传播机构艺术总监

杨丹



创造数字力量
创造想象空间

何在峰

今秒文化发展有限公司创意总监

何在峰



原创中国原创动漫节

原创成功！

冯旭

中国华龙电影制作公司艺术总监

美籍华人艺术家 冯旭



原创动漫爱好者的
共同进步！

黄健明

北京每日视界先锋数码图像

制作有限公司总经理 黄健明



动漫创作一参与进步
希望下届大赛更精彩！

2008.11.16

世纪工场传媒文化有限公司

董事、总经理 丁彬



清华大学美术学院设计部
装潢艺术设计系副主任教授
吴冠英



中国图形图像学会数码
艺术专业委员会主任、
博士生导师 余轮



中国美术学院游戏专业
系主任 路海燕



中央美术学院设计学院副
院长、教授中央美院数码
艺术工作室主任 马刚



上海交通大学媒体与
设计学院副院长 顾惠忠



北京五谛风格动画制作
有限公司 艺术总监 迪克



中国传媒大学动画学院
副院长、博士生导师
石民勇



北京电影学院动画学院
院长 孙立军

目 录



《格兰特船长的儿女》	2
《梁山伯与祝英台》	6
《神探威威猫》系列之《魔法公主》	11
《唐诗故事》	14
《小破孩》系列之《坏坏不坏》	20
《世界神话传说》系列之《明》	23
《x-plan 1 战争机器》	29
《荷》	36
《墙——献给母亲》	48
《哪吒传奇》	54
《井底之蛙》	63
《围城》	71
《公益广告》系列之《燃放鞭炮》	73
《渭城曲》	75
《隋唐英雄传》	79
《暴动者》	84
《奔月》	89
《我的暗黑世界》	97
《森之灵》	98
《蝗虫军团》	100
《寻找》	102
《孔乙己》	108
《再见，时光》	110
《非典女孩四重奏》	117
《生活原来是这样的》	121
《痴人一梦》	130
《界线》	132

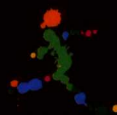


《逝去的记忆》	135
《蛋蛋恶搞》系列之《洗澡》	136
《单恋悟语》	139
《冬天来了》	144
《倚天屠龙》	149
《蟑螂国大选记》	152
《奇语》	154
《动漫节宣传动画》	159
《蝶想》	162
《放弃》	164
《多多 & 乐乐》	165
《小怪物》	166
《生命》	169
《撞击瞬间》	170
《垃圾场》	175
《遥远的旅途》	176
《时钟童话》	177
《过马路》	178
《生日快乐》	184
《烟花》	188
《街边的记忆》	197
《忆长发》	202
《天眼》	207
评委点评	208
首届中国国际动漫节原创动漫大赛获奖名单	212
后记	213



首届中国国际动漫节

The First China International Original Animation and Cartoon Festival



原创盛宴

1st CIACC

2005 · 中国 · 杭州

“原创动漫大奖”

The Awards of CIACC



格兰特船长的儿女

作品中文名：《格兰特船长的儿女》

作品英文名：The Children of Captain

Grant

作者：上海美术电影制片厂

曼弗雷德·杜尼约克制片公司

完成时间：2004 年 12 月

制作周期：1 年

作品长度：80 分钟

入围奖项：最佳长篇动画片奖



作品简介:

新船“邓肯号”在试航时捕到一条鲨鱼，水手们在鲨鱼肚子里发现一只漂流瓶，瓶中的信件因受海水的浸泡而模糊不清。根据残存的字迹可以推测出，这是一个名叫格兰特的船长发出的求救信，他被困在南纬37度线的某个地方。船主格伦纳凡为营救格兰特多方求助未果，在格兰特船长的儿女玛丽和罗伯特的请求下，毅然决定驾自己的“邓肯号”出航寻找。同行的除了玛丽和罗伯特外，还有格伦纳凡的夫人海伦娜、好友麦克那布斯上校和法国地理学家帕加内尔等人。他们找遍了南纬37度的所有陆地，登高山，爬冰川，过沼泽，遇到过地震、洪水和野兽，最后还同匪徒进行殊死的斗争，终于在一个荒无人烟的小岛上找到了格兰特船长。



格兰特船长的儿女



木偶片《格兰特船长的儿女》拍摄后记

胡兆洪

儒勒·凡尔纳是法国著名的幻想小说和冒险小说作家，他的作品号称是“在已知和未知的世界中奇异的漫游”，在全世界有着广泛的影响。他的小说有两大特色，一是旅行式的结构，作品的足迹遍及世界各地，甚至海底、地心和宇宙空间；二是广泛地涉猎各科知识，诸如数、理、化、天文、地理、动植物、民俗民风甚至各地行政制度的沿革等等，丰富多彩，包罗万象。凡尔纳的作品正是因为这两大特色，享誉全世界。

小说《格兰特船长的儿女》非常充分地表现了上述两大特色，它的大致内容是：新船“邓肯号”在试航时捕到一条鲨鱼，水手们在鲨鱼肚子里发现一只漂流瓶，瓶中的信件因受海水的浸泡而模糊不清。根据残存的字迹可以推测出，这是一个名叫格兰特的船长发出的求救信，他被困在南纬37度线的某个地方。船主格伦纳凡为营救格兰特多方求助未果，在格兰特船长的女儿玛丽和儿子罗伯特的请求下，毅然决定驾自己的“邓肯号”出航寻找。同行的除了玛丽和罗伯特外，还有格伦纳凡的夫人海伦娜、好友麦克那布斯上校和法国地理学家帕加内尔等人。他们找遍了南纬

37度的所有陆地，登高山，爬冰川，过荒漠，遇到过雪崩、洪水和野兽，最后还同匪徒进行殊死的斗争，终于在一个荒无人烟的小岛上找到了格兰特船长。

文学名著的知名度以及艺术魅力，是借以拍成一部好电影的有利条件，因此，“忠于原著”是一个很自然的思维定势。但在改编中，我们遇到了难题。要表现原著中大量的知识性材料和因旅行而频繁的场景更换，并非木偶片的特长。一般认为木偶片较适于表现场景集中，人物关系简单，诙谐幽默，动作性强的题材。但是，没有旅行，没有那些著名的知识性的描述，就不是凡尔纳。几经斟酌，我们觉得影片《格兰特船长的儿女》必须在总体上保留原著旅行式的结构，并且还要保留海洋、风暴、高山、雪崩、洪水、火山等著名的场景。对原著中大量的猎杀动物，歧视土著人等不符合当今审美情趣的章节进行删除。把小说中一个遭遇匪徒的事件加以全面的展开，增加影片的惊险紧张气氛。丰富的知识性是原著的精髓，影片必须将一些语言文字、航海、地理、动植物等方面的知识不露痕迹地“溶解”到一个惊险故事中去，用于构成故事情节，衬托人物性格；用于调节情绪，渲染气氛，使这个以寻找失踪的航海家为核心事件的故事更加流畅和紧凑。

以往优秀的木偶短片大多以奇巧的材料、工艺取胜，以夸张的动作见长。但一部片长八十多分钟的木偶片就不太适宜采用这种思路。美国迪斯尼、梦工厂、日本宫崎骏的一些传世名作大都较为写实。辩证地看，越是特殊的做法，其局限性也越大，而一些质朴、简练的东西往往蕴涵着强大而持久的力量。摄制组统一思想，在《格兰特船长的儿女》上下一番写实的功夫。在创作前期，我们查阅了大量的文字、图片和影视资料，力求深入详细地了解影片故事所发生的那个时代。从场景，道具到人物的服饰、言谈举止都尽可



能做到有凭有据。为了贯彻既定的创作原则，美术设计和制作人员付出了艰辛的劳动。在动作设计上，我们完全避开以往那种带有“偶味”的稚拙的风格，求精求准，不增加无谓的难度，不放弃既定的要求。不仅要注意镜头内部和镜头之间的动作关系，而且更要注重段落之间大块面的动态关系。紧张刺激的动作戏和含蓄沉稳的情感戏交替穿插，互为依托。摄影方面服从大局，构图平实，用光简洁，不搞刁钻的视角和花哨的移动，甚至几乎不用变焦距镜头推拉，以免对观众造成视觉上的强制。在画面特技方面，以往是手工制作，局限性大、效果不确定、成功率低。这一次我们采用计算机图像处理技术对影片 17 分钟的画面进行加工，这在木偶片的摄制中还是第一次。引进计算机技术，大大加强了画面的表现力，为影片增添了惊险紧张的气氛。

创作实践使我们认识到，木偶片如同任何一个艺术种类一样，它固然有工艺的局限性，但这种局限性可能随着创作经验的积累不断地有所突破。长处和短处不是绝对的，人们的实践总是在不断地克服短处。克服短处就有创新，就有发展。说起发展，不禁使人想起，自从 1926 年万氏兄弟在亭子间里拍出了动画片《大闹画室》至今，中国的美术片已经走过了近八

十年的发展历程。我们曾经几度辉煌，20 世纪 60 年代初和 80 年代初，《大闹天宫》、《牧笛》、《哪吒闹海》、《三个和尚》等一大批优秀影片在国际上屡获殊荣，达到了同一历史时期的世界一流水平。今天，美术片的处境发生了很大的变化。经济的、文化的以及传媒技术的迅猛发展，使得观众的文化趣味、欣赏习惯、消费心态都随之改变。应当承认，目前我们还处于适应这种改变的过程中。我们美影厂近些年的艰难处境，已经使大多数创作人员认识到，我们除了要继承前辈对艺术执著追求的敬业精神和创新精神之外，更要充分认识到美术片是商品，我们创作生产的影片，都要接受市场的检验和观众的评判。仅从木偶片这一个局部看，我认为，现状不容乐观，我们的产品质量及市场表现与国际同行的平均水平相比，还有很大的差距。

我们要努力在现有的条件下，将每一个部分的工作做好，才能在总体上达到较好的效果，争取在以往的基础上有所提高。