

情节动画

# 短片

## 创作解析

CREATIVE ANALYSIS  
OF  
ANIMATION

薛峰

于杰

著



CFP 中国电影出版社

情节动画短片

创作解析

CREATIVE ANALYSIS OF ANIMATION

薛峰

于杰



 中国电影出版社

2010 北京

# 序言

## 带着陌生径直走进动画

### ——关于动画短片的创作

电视机时代成长起来的人，基本上都具备读解两种语言的基本能力。

一是牙牙学语，用嘴巴说，常常都从叫“妈妈”开始。

而另一种，就是视听语言，用眼睛看，用耳朵听——除了在睡觉前看着插画听妈妈读故事之外，最多的还是从电视动画片里面学会的。

电视机如同客厅里的戏院，快乐的观众们可以在戏台下或坐或躺，人们离动画如此之近几乎触手可及——带着无比熟悉的亲切感，很多人开始了对动画创作的学习。

然而，会品味一道美味的菜，不等于就能成为一个好厨子，当一个充满热情的观众从光辉灿烂的前台冲到后台准备开始拜师学艺的时候，等待他的只是一堆没有生命的木偶模型，陌生吗？真的很陌生。

对于很多初学动画的人来说，一切都是陌生的。也许我们已经掌握了很多具体的单项技术，比如造型设计、场景设计、故事板的绘画、原动画规律、Maya、3D MAX等，但是真正的创作是什么样子的？

创作是把所有的在基地训练的技能都拿出来综合地应用，是解决很多的意想不到的问题，是学会忽然停下所有的工作，然后不断地重复、重复……总而言之，当真正开始尝试创作的时候，很多人忽然发现自己原来还只是在起跑线上。

学习动画创作就是掌握一门语言，正如李阳曾经说：学英语就像学游泳，不可能在岸上学完了所有所谓的技巧之后就能马上变成好手，关键是下到水里，在水里学习和总结体验。所以从某种意义上说，学习动画也需要这样，不管是不是掌握了全部，先泡到水里去，从熟悉水开始，从了解水里的生活方式开始。

就像游泳初学者的训练区在浅水区一样，掌握动画创作真正能力的起点当然也不是长篇大作，短片项目的尝试是巨匠的摇篮——短小精悍，五脏俱全，但是却充满了严格的考验。

《孩子来了》是我们联合创作的第一部动画短片，没有超级著名的大师领队，没有超强功能的工作站，我们的目的只是想以三维动画的形式、全新的视觉风格去讲述一个中国人自己的小故事。面对考验，我们抱着考生的心态开始动手，意志坚定却小心翼翼，因为除了老师之外，所有成员都是初次尝试，除了热情之外更多的是陌生。

好了，都准备好开始了吗？

等等！我们还有好多技术没掌握好呢……

没关系，见招拆招！

到底什么时候能完成？

没问题，我们已经先拟定好了一个常规的计划，按计划开始！

我们……会得奖吗？

……不许问！

……好吧！

于是，带着陌生我们径直走进这座主题公园的大门。

即使是艺术创作的教条也是死的，而创作历程的情况却是多变的——一番历程后，我们把沿途的点滴记录下来并整理成心得，包括了我们摸索出的技巧也包括了失败犯错的教训，相信对于那些殿堂上的经典规范来说，这书记载下的是手写体的创作实录。

# 准备篇

## 动画创作的预备动作

出征的时间到了！开始创作，一部短片就像综合拉练，面对未知的征途，睡眠充足吗？吃过早饭了没？带上铅笔刀和橡皮了没？

——要想取得胜利就应备战备荒，我们应该做好最起码的准备。

（在下面的内容里也许你找不到太多的动画工具的名词，甚至会觉得与动画创作没有什么直接关系，但却是所有初学者绝不会有的创作体会，听这些体会或许有点碎碎叨叨，但作为一个收拾包袱准备上山的人来说，听听刚下山的人的感受相信是非常实用的，而机会也只有一次。）

### 一、学会寻找——培养创作直觉

创作直觉是什么？绝不只是王家卫的黑眼镜，也不是张艺谋的立领装。

是一种建立在专业兴趣基础上的本能反应、一种直接的觉察。

不过直觉不是直接获得的，至少要经过“天分”和“兴趣”两个过程才能到达“直觉”。

#### 1. 天分

就像《功夫熊猫》中的鸭子爸爸说“面馆家族的血管里流动着的都是面汤”一样，我们每个人都有自己最适合的领域，当你涉足一个全新的世界并热切希望能取得成就时，首先要做的就是先学会适应——适应从某种意义上代表着你是否具有从事这一行业的“天分”。

如果能够因为接触某些事物而产生生理、心理上的满足和快感，那么我们就有了那方面成功的第一个条件。

当然，“天分”不一定是天给的，随着人们对生活中很多事物产生更多的联想，真正意义上的兴趣就产生了——兴趣比“天才”更具备指向性和目的性。正如早期教育的鼻祖木村久一曾经说

过：“如果孩子的兴趣和热情得以顺利发展，就会成为天才。”

## 2. 兴趣

随着我们平时阅历的逐渐丰富以及我们能力的增强，我们逐渐建立起并发展成对某类事物或经验的兴趣。一个动画艺术家的兴趣的形成基本上分三个行程：

- ①我们初始最喜爱小人书、漫画书的猎奇故事；
- ②继而延伸到对动画片的喜爱；
- ③进而逐渐对动画创作的过程产生比较大的兴趣。

兴趣多数时候是自己培养起来的某种特定的思维习惯，这种习惯根植于我们自己最原始的爱好，比如喜欢画画、有表达故事或情感的希望等，却成长于长期定向的培养过程。如林语堂所说，凡事必先成痴，然后成就。

人们对某事物的浓厚兴趣，往往会成为在该方面取得成功的先导。培养自己的创作兴趣，我们需要做到以下几点。

### 首先，为自己建立一个以创作艺术话题为重点的环境。

简单讲就是找到自己的同志队伍。通常来说专业学习的环境比较好，比如大学的学习环境、专业的培训机构、自发组成的小团体、企业公司的创作环境等。除此之外，我们经常发现在院校中比较出色的动画学生往往非常善于利用网上的资源，比如专业性非常强的网站、论坛、QQ群等，这些都是很好的方法，就像英语爱好者们组织的英语角一样，找到了人群和组织，就有了共同的话题。积极地加入进去，这让我们的学习不再孤独，并随时能找到有益的参照。

### 其次，建立起自己的资料库。

一个学习动画的人都应该有什么样的资料库呢？至少有两大大类型：实拍影像和动画片。当然，动画片就是电影的一种类型，这里说的是实拍的真人电影和动画作品。

动画艺术包括了动画性和电影性，任何一部非常优秀的动画作品，很可能集合了以往实拍电影的优点，如在动画片《汽车总动员》中，镜头运用、场景设置等有着很多西部电影的痕迹（如图0—01）。

层出不穷的影像作品会给我们很多好的创作观念，而各类动画作品则为动画的艺术及技术表现方面的研究提供了大量的样本。

当然，这些资料库的建立不能只是摆设，需要一一地看过去，如果能保持一两天看一部好作品的话，那么一年内，我们就有了相当的知识储备，而视听语言的运用能力也将在这个过程中得到很好的提高和培养。

### 最后，要勇于尝试。

实践出真知——勇于尝试对于学习来讲是非常直接有效的，事实上很多优秀的艺术家就是这样成长起来的。

然而，传统学习方法常常会这样告诉我们：万丈高楼平地起，要想学会跑先得学会爬。于是，



图0-01

我们常常小心翼翼地先拼命画人物结构、场景速写，当老师在讲述某一个软件命令的时候，拼命记住生怕忘掉。然而，事实是当准备动手大干一场的时候，我们往往脑海里一片空白。

这是因为单项的技术训练只是一个开始，但目标绝不仅仅是掌握，只有多多的综合训练才能使我们接触到动画创作的各个层面，促使早先掌握的相对独立的单项技能真正融会贯通，同时，多方向的努力很可能为我们将来的主要发展方向提供很好的依据。

或许有人会担心开始的不顺利会严重影响到自己的信心，但初次的失败是迟早要面对的，而且根本没有必要去担心他人的看法，毕竟我们才刚刚开始。

所以我们完全没有必要等到“全部都掌握了”才开始动手创作，因为如果不勇敢地去尝试，我们永远都不可能真正地“掌握”，更不要说是“全部”了。

总体来说，浓厚的兴趣以及有心的积累会使我们的直觉越来越敏锐，或许是身边的一件小事、天上的一片云彩、偶尔的一句歌词或瞬间的感悟等都会被这种直觉所捕获并可能成为某一个创作项目的原点。

## 二、学会评估——建立“小宇宙”

直觉是瞬间的，如同刚被风吹起来的蒲公英，飘忽而富有灵气，但创作一部动画作品的工程毕竟是一项地道的“战争”任务——需要有全身心的投入才有可能收获。

那么，对于那些充满了直觉和灵感的想法，哪些是可以成长为一部优秀的作品的？哪些是不大可能实现或有问题的？我们需要认真地筛选和评估。对于很多的想法，我们常常需要分类：放弃、保存或是着力培植。

当然，这是有一定风险的，因为我们很有可能会错失良机或者使错力气，于是我们需要一套比较完整而科学的思考评估体系来尽量保护好我们创作的“原点”，这就使我们必须建立自己的“小

宇宙”。

**“小宇宙”是什么？事实上是一种在实践经验基础上所形成的，综合包含了动画创作各个部分战斗力指数的评估模式。**简单地说，就是充分了解自己的软件、硬件、时间等多方面的条件，并将其与最终创作目标相结合综合考虑，最后决定是开始这个创作项目还是另外做出选择。

当然，其中的过程和环节是相对复杂一些的。特别是一些需要大量资金以及有特定商业目的的创作，除了热血沸腾的动画艺术家外，更需要充分了解运营规则和生产流程的制片人加入，这是必不可少的。

而对于学院派中的中小型独立制片的项目来说，我们更需要集中考虑到作品的艺术定位、硬件设施的条件、技术实现的可能，还有人员组织的构建。当然，对于专业动画学习机构的人们来说，硬件方面有院校的支持，技术和艺术定位方面有老师的支援，唯独看似最简单的创作团队的建立是最容易出现问题的。由于初次的创作及合作，成员们无法迅速达到良好的磨合程度，不成熟的心态和较多的困难考验给初创的队伍带来的是严格的考验，而考验的结果则是以作品的成功或失败作为评分体系。

### 三、学会控制——部署行动计划

评估完毕，确定好了创作的方向，下面就需要学习者做好充分的战略计划和部署：什么时候正式开始、最后什么时候结束、总共分几个阶段、各个阶段都分别需要投入哪些人力、物力等，这些都是要细细地开始盘算的。

通常即使是一部比较简单的动画短片也需要数月的制作周期，比完成一幅正常绘画的过程要漫长得多，所牵涉的问题也很多，因此在开始时尽量做好周全的预见是非常必要的。常言道：胸有丘壑。在我们的角色造型尚未确定下来之前，声色俱全的表演画面早就应该在脑海中播放了千万遍了。因此，控制全局的最好方法是从做好全盘计划开始，概括一点来说有以下几个注意的方面。

#### 1. 保证有非常清晰有效的总体目标

一部动画作品的创作总体目标是有多层面的：实现什么样的艺术标准、追求什么样的观众群、探索什么样的技术指标、用于参加专业交流竞赛还是投放市场盈利等，这些都应该非常的具体和明确，原因很简单：有的放矢。

没有目标的工作就好像写一篇没有命题的作文，是写叙事文还是散文，有多少时间、要写多少字、要采用什么风格、作者保持什么样的立场等都是无法定位的，而带来的直接后果是：一旦目标缺失就会带来巨大的浪费——浪费投入或浪费机会。

如果我们随意凭自己的喜好去追求一种“好大喜功”的风格（在院校中我们常常遇到这样的学生创作项目，目的也常常是好莱坞大片或CG片头类的），那么等待我们的将是漫无目的的前期研发（剧本、造型美术设计等）、消耗大量精力的技术攻关以及遥遥无期的工作进度。虽然这是所有努力的一种体现，却让我们不知道终点在哪里，而最后的结果常常一致表现为：绝望。于是创作项目的中断放弃或作品最后大打折扣就是难免的了，而更主要的是，这对初次学习创作的人来说是一次



并不划算的“教训”。

当然，也有相反的情况，比如一个很好的想法或故事却采用了过于讨巧的风格，那么很可能会使作品达不到应有的水准。

所以总的来说，目标要适合自己，更要清晰明确，那样我们就能在画好的图纸上将工作完成得更好更精致了。这样的榜样很多，如很多年前在网络动画备受欢迎的总体潮流下，小小用简单的FLASH小人完成了一部精彩的功夫动画短片，这正是一种目标明确的创作思路。

## 2. 分解目标、划分阶段

如果说总体目标确定是明确了起点和终点的话，那么分解目标就是要用阶段性的目标点确定出前进的路线。

总体目标下的我们需要解决很多方面的问题：故事剧本、视觉体系、制作技术和流程、设备和人员的调配、声音设计、后期输出等。这些按部就班的阶段流程，为我们提供了基础的划分线索，那么接下来更重要的几项任务就是进行阶段周期的比例分配，确定阶段制作技术指标，完成相关负责人员的安置。

### ① 注意阶段划分的比例

创作一部作品无异于戴着镣铐跳舞，我们的现有时间和条件是有限的，不同的情况下的作品创作周期长短是不一样的。获得2008年奥斯卡最佳动画短片的《彼得与狼》前后历经了五年的拍摄过程，而一些精巧的小型动画有的只花掉了半天的时间。然而，就常规的情况来讲，我们的动画创作特别是强调情节类的动画创作的阶段安排是有着一定合理的比例关系的。

正如有人评论我国原创动画产业发展贫弱的原因时谈到，我国动画创作的过程常常是“鱼形”——前期（研发设计定位）和后期（商业作品的发行推广和延伸产品的开发）部分小，制作中期的过程占的比重比较大，这使得作品缺乏足够的创新动力和良性运作机制，因而长期在发展阶段徘徊。

对于我们独立制片型的情节类动画项目创作来说情况大同小异。前期的想法提炼、故事构建以及美术设计、故事板也是要好好推敲的。中期的制作的时间阶段则取决于前期总体目标的安排，之所以在前面我们强调总体目标的“适合”，主要也就是指符合中期制作周期的要求。而至于后期的商业运作部分则需要视具体的情况而定，就目前的国内情况来看，动画短片的商业模式尚在探索之中。

因此，对于我们独立制片型的动画短片创作来说，最好是尽量提早进行前期的研发和设计工作。

### ② 权衡判断技术指标

**有多少菜，吃多少饭；有多长周期，干到什么标准。**这一点非常的重要，因为技术关常常成为学生创作面临的最直接的困难，说到底决定了作品的最后表现效果。

动画创作的过程是技术和艺术的复合体。技术标准更需要数据类的科学判断，但却并非仅仅是以“简单”或者“复杂”来划分，因为技术最终要呈现为艺术的形式，所以我们在考虑技术指标的

时候除了考虑完成时间、硬件条件（视不同的动画创作形式而定）、技术支持（如软件公司或老师前辈的指点）等以外，还应考虑到造型风格的内容，因为我们的目标是：没有简单。即使是采用了简单的技术和表现形式，最后呈现出来的也应该是因为追求某种风格而造就的简单，这是一个比较重要的创作技巧。

比如著名的动画片《南方公园》，简单粗糙的画面造型和表演风格最终成为该系列作品的品牌标志，这是一个比较典型的讨巧案例。

最后要说的是，动画的创作形式其实是没有限制的，世界上的优秀动画短片层出不穷，很多材料和表现形式也不断地涌现出来给人们惊喜。在赞叹动画表现力自由的同时，我们也应深刻地认识到：技术是可以创造的。谁知道呢，或许有一天你发现只有一个小时的时间去完成一部动画作品，结果在被迫投机取巧的时候你取得了巨大革命性的技术突破，一切皆有可能！

### ③落实负责制度

凡事都要人来办，专项负责比随意管理要有效得力得多。在我们组建创作团队的时候基本可以采用两种方式：

一是先确定好人员，然后再根据工作需要安排。往往我们的团队的人员是少于实际需要的，但每项工作仍旧需要人来具体地负责，所以谁负责哪一项或哪几项都要分别地规定清楚，而具体的落实时间和完成状况则应该共同论证确定。

二是先安排好工作，然后选择和寻找最适合的搭档和组织成员。这种情况多出现在相对规范的独立制片的情况里，先决条件是需要有足够成熟的专业人员群体可供选择。而院校中的学生创作往往缺乏这一条件，是因为同学都是处在同一个起跑线上的初学者，最多每个人有自己比较感兴趣的方向，比如说造型设计或是制作后期等。

总体上多采用前一种方法完成团队搭建。当然，落实专项的负责制并不代表只有负责人来完成，动画短片的创作是一个合作项目，分工有序也要群策群力，特别是对于尚且缺乏经验的初创者来说，组建一个分工明确的团队是学习规范性创作的开始和手段，而非常规意义上的等级关系。应该说，小型的创作团队是一种介于朋友合作和等级工作之间的关系，这一点可以算作是一种挑战，因为在很多时候磨合得好的团队才有可能完成真正意义上的创作而非内耗，宽容和责任感是我们一直在努力追求和培养的。

在学习过程中的项目创作是缺乏资金和完善条件的，常常需要我们发扬“有条件要上，没有条件创造条件也要上”的革命精神，而参与者的收获就是最后作品带来的经验、教训以及成就感。也正因为如此，“专项负责制”是缺乏以报酬为基础的制约条件的，说白了就是爱干就可以干，不想干了随时可以走人，保证一切工作顺利进行需要所有成员彼此之间的信任 and 良好沟通。

所以，我们的专项负责制的内容是：对创作负责，对他人负责。

## 四、学会执行——执行不折不扣

有了方向，有了计划，有了人员，还缺什么？不缺了，可以开始了。  
前进的发动机，是有效率的执行力。

学会执行的几个要诀是：**相信、精确、严格。**

**相信**什么？相信创作的总体目标是对的。到了现在这一步，创作的总体方向已经历了很多次的论证了，但情况往往是这样：不当家，不知柴米贵。创作的理想和激情在群情激愤中点燃，却很容易被接下来的琐碎麻烦迎头扑灭。

做了几个造型或剧本并具体呈现给师长的时候，被提出了很多质疑，是不是太复杂了？角色是不是太多了？风格可以再考虑考虑！现实的困难像大山一样迎面压来，你是否会对最早的想法产生了瞬间动摇？

不能动摇，要相信最早的灵感和想法，你并不是一个没有判断力的人（提一句，考验前面项目评估论证工作的时候到了），要相信自己有能力去克服很多困难，因为只有另辟蹊径的创作才具备突破意义，不可能完全按照别人画好的路去走，尝试是值得的。

如何**精确**？上一段所说的绝对不是提倡刚愎自用！只有将别人的建议和意见及时补充和归纳进来，并充分发挥团体的综合判断进行必要的方向微调，从而保证我们的前进方向越来越精确。“差之毫厘，谬以千里”——前进的道路越长，开头越得科学谨慎。

**严格**什么？以严格实现阶段性目标为己任。

通常动画创作的前期研发是很难以哪天完成来规定好的，但计划和目标还是要确定的。除此之外，中期、后期这些技术制作过程也同样会产生这样或者是那样的意外情况，但计划就是计划，如果没有每一个部分的严格就没有整体的突破前进可言。

因此，严格执行应该有三个方面：有科学提前量的计划安排（综合考虑到一些意外情况的时间预留），要坚定不移地全力完成，有从容处理意外损耗的心态——也许看到这里你会以为这是骑墙，但关键是我们谁也不能担保计划能做得天衣无缝，就算人为的工作一切顺利，还有不可抗逆的因素呢。所以，我们提出的这三个方面是需要综合执行的。

对于工作中的种种突发情况，我们的口号是：没事不找事，有事不怕事！

所以，执行并不只是按部就班地完成，毕竟这是在创造一件艺术作品而非装配线上的工作，我们没有完全确定不变的图纸，即使是大导演也会随时产生想法的变化甚至推翻再来。因此，我们所承受的远远不只是实现图纸的劳动压力，还要随时应付和适应多发的情况。

好了，到这里，我们创作一部动画短片的准备动作完毕了。也许这时候你会觉得甩不甩手臂、扭不扭腰似乎无所谓，那是因为你还没有把石头扛起来，还没有真正的亲身体会，到了后面你就会真正体会到准备动作的作用了！

# 目 录

## 序 言

带着陌生径直走进动画——关于动画短片的创作	1
-----------------------	---

## 准备篇

动画创作的预备动作	3
一、学会寻找——培养创作直觉	3
二、学会评估——建立“小宇宙”	5
三、学会控制——部署行动计划	6
四、学会执行——执行不折不扣	8

## 前期篇

第一章 故事来了	1
1.1 缘起——捕捉创作的原点	2
1.2 保护——构筑概念	5
1.3 收获——找到一个故事	6

第二章 情节来了	9
----------	---

2.1 有请编剧	9
2.1.1 认清编写剧本的立场	10
2.1.2 讨论的作用	10
2.2 情节的框架搭建	11
2.3 情节内容的铺设	13
2.3.1 “选料”	14
2.3.2 加工完善	15
2.4 情节的总体控制	18
2.4.1 关于情节点	20
2.4.2 关于结尾的处理	21

第三章 画面来了	23
----------	----

3.1 开始造型——动画作品的美术设计	24
3.1.1 主题至上——素材的积累与总体造型观的确定	26

3.1.2 确定合适的演员——寻找群体概念	30
3.1.3 角色造型的具体化与系列化	32
3.1.4 设计出会“说话”的场景	39
3.1.5 强调道具细节的精巧	46
3.2 故事板的创作	49
3.2.1 语言的转换	50
3.2.2 按部就班的流程	62

## 中期篇

<b>第四章 动画来了</b>	64
4.1 三维制作	64
4.1.1 三维角色模型的制作	64
4.1.2 三维场景的制作	67
4.2 开始“动”画	69
4.2.1 我们要什么样的表演	69
4.2.2 动画表演制作的流程	71
4.2.3 关于表演中几个重要方面	72

<b>第五章 渲染与合成</b>	76
5.1 怎么去渲染	76
5.2 “分层”与“合成”的后期概念	77
5.3 材质的设置	78
5.3.1 贴图制作的注意点	79
5.3.2 灯光的设置	83

## 检讨书

——数数我们犯的几个错误	88
1. “受处分”级的	
文件未做整理就开始设置代理	88
未经允许任意改动模型	89
2. “受罚”级的	
骨骼绑定未作特定测试	89
角色场景命名混乱	90
3. “写检查”级的	
未删除文件中多余的相机视图 (Camera)	90

未设定模型大小为真实尺寸的十分之一 .....	90
-------------------------	----

## 后期篇

<b>第六章 不止是渲染</b> .....	91
6.1 制片的统筹分配至关重要 .....	91
6.2 渲染工作前几件一定要做到的事 .....	94
6.2.1 渲染前的动画测试（检查穿帮） .....	94
6.2.2 和动画组确定相机视图（Camera）， 起始帧，渲染级别等 .....	94
6.2.3 对镜头进行分层处理，渲染测试 .....	94

<b>第七章 不止是合成</b> .....	95
7.1 后期阶段的“终极创作” .....	96
7.1.1 将三维变成二维——图层概念 .....	96
7.1.2 如何叠加图层 .....	97
7.2 画面细节的掌控 .....	100

### 检讨书

——数数我们犯的几个错误 .....	104
1. “受处分”级的	
简单处理渲染层，不考虑Mask .....	104
起始帧渲染出错 .....	104
2. “受罚”级的	
层级之间的渲染精度不一致 .....	104
渲染层之间的相机视图（Camera）不一致 .....	105
3. “写检查”级的	
Occ渲染亮度不够 .....	105
Displacement贴图忘记考虑 .....	105

## 总结篇

<b>第八章 思考和收获</b> .....	107
8.1 蛤蟆和娃娃——关于“符号” .....	107
8.2 贯穿还是游离？——故事情节链的处理 .....	109
8.3 学会坚持+从善如流 .....	110
8.4 感谢大家共同创作的努力 .....	110

# 前期篇

## 第一章 故事来了

很简单，我们所谓的“创作一部情节短片”其实就是通过动画片给观众讲一个故事。

打个比方，整个动画的创作团队就好比是个戏班子，而“故事”就好像是一个戏台。有了这个戏台，戏班子的班主就可以马上做出以下几个判断：

1. 戏台是处于什么地段的，观众是城里的文化名流还是城外的乡亲百姓？——作品的定位和受众分析；

2. 戏台是多大的面积，场景怎么搭合适，该安排多少演员——对作品的关于角色数量、场景设置工作总量的预先评估；

3. 在现有的戏台上戏该怎么演才演得开——确定最为适合的表现方法。

如果以动画创作的角度去选择一个好的故事的话，那么它最少具备这样几个标准。

第一，存在有趣的地方，至少是有被开发的可能性。

动画所擅长之处，就是极尽夸张之能事，在想象力的催化之下夸张得以尽情发挥，这就是所谓的“高假定性”，也是观众对动画片的一种本能的要求。

第二，有流畅合理的情节。

或许在动画的形式表现方面我们可以有很多种选择，如强

调情节的幽默，强调某种美术风格等，即使我们选择的故事没有深刻的主题或思想外延，也必须要保证叙事的合理性，这是让观众能将片子看完的重要条件。

第三，故事内容适合以视觉画面进行表达。

这里主要强调的是一种表达的准确性。既然是创作一部情节性的动画作品，那么在画面的传情达意上自然区别于“MTV”中千愁万绪交织不断的意向型表达。如果我们需要在篇幅不长的动画短片中阐述清楚一个事件的来龙去脉，那么必须要保证每一个画面表达的准确性。

比如，文字表述为：“他着急了，慌乱之余又无可奈何，最后歇斯底里”——在这里，我们就必须通过画面的交代和角色的表演让文字中所表述的内在情绪以及演化的过程清楚地传递给观众，如果有哪一个环节没有能解释清楚，那么就很可能形成多米诺骨牌效应，导致之后的情节都无法让人看懂。这有点像英语考试时的听力题目，一篇文章下来，某一个单词的“卡壳儿”常常让我们连续丢分儿。考试时听不懂的损失是考生自己的，而放片子时，观众看不懂损失可就是我们创作者的了。

### 1.1 缘起——捕捉创作的原点

所谓原点，就是指我们一切开始的地方。

一切皆有可能就等于一切都没可能——这也是最让人头疼的，所以我们用“捕捉”来描述创作的开始。最先要做的工作有两步：

第一，确定你的视野范围；

第二，确定你的方向。

先说视野范围。常言道，良好的开始是成功的一半。创作就像打水井，如果找错了地方打多深也没用。所以准备把题材定在一个什么样的范围之内，这一点很重要。

然而事实上从第一部动画片出现至今，几乎所有的艺术家都奉行着“艺术源自生活”的理念，所以现在的我们想轻易地寻找到一个“全新”的视野范围已经很难了，真正的财富是我们现有的时代特点和个人所独有的体会。

解构生活的方式很多，这里我们暂且把“生活”做一个简单的划分：社会、家庭、个人。而我们所说的“视野范围”



就是指创作者所关注的和表现的重点，比如说：艺术短片《植树人》讲的就是个人的故事，而《辛普森一家》就是家庭的故事，《南方公园》则是有着很强的社会属性的故事。

对于个人，我们可以表现无形的内在活动，诸如心理、情绪、观念、幻想、错觉或外在的行为、语言等；对于家庭，我们可以表现家庭成员之间的问题、家庭面对的问题以及家庭与家庭之间的问题；对于社会生活，其表现则更是庞杂而千变万化，比如和平与战争、迷失和探索、金钱和权利、鸡毛和蒜皮……当然，每部动画作品有着独特的暗喻和象征意义，用以小见大的手法折射社会，以社会元素的相互交织描述生活，而生活则是一座永远也挖掘不尽的宝藏。

所谓“所见即所得”，在创作的初期先锁定好视野范围是继而确定“立意”（诸如题材、思想主题等）的前提。

其次再说确定方向。确定方向其实就是将视野范围收缩，从而具体到某一个题材上的过程。同时需要确定的还有切入该主题的角度，简单点说就是作者对待该题材的立场，是赞同、反对或是同情、冷漠等。

到这里我们再将这两个步骤的关系整理一下：

1. 确定一个视野范围（社会、家庭、个人等）；
2. 明确一个方向（从哪个部分切入，作者采取什么样的态度等）。

在找到《孩子来了》这个题材之前，我们能明确的观点仅仅是：将总体目标定位在“民族性”的坐标上。显然，这是中国动画创作者一直面对的大主题，也是一个难题。

于是进入第一步：确定我们的视野范围。

世界认知中国动画，是从传统风格的美术片《大闹天宫》正式开始的，这标志着“中国学派”由此诞生。随着时代的发展，以“东方学派”辉煌著称的中国动画在长期的文化干涸期中被挤压在尴尬的缝隙里，这在艺术创作观念上束缚和阻碍了中国动画的创新，同时动画制作技术的相对滞后也使中国动画至今仍旧在被动与跟随之中匆忙前行。

如今，面对二十世纪末我国动画发展减缓造成的局面，我们把重新寻回光荣的希望大大地寄托在了“走民族道路”上，从而逐渐形成了一定意义上的“强迫症”。造成这种结果的原因有两个：一个是我国的动画创作者希望走出国门的迫切性，