

中外影视动漫名家讲坛

ZHONGWAI YINGSHI DONGMAN MINGJIA JIANGTAN

扶持动漫产业发展部际联席会议办公室 组织编写



 中国科学技术出版社



中外影视动漫名家讲坛

扶持动漫产业发展部际联席会议办公室 组织编写

中国科学技术出版社
· 北 京 ·

图书在版编目(CIP)数据

中外影视动漫名家讲坛/扶持动漫产业发展部际联席会议办公室组织编写. —北京:中国科学技术出版社, 2009

ISBN 978 - 7 - 5046 - 5422 - 9

I. 中... II. 扶... III. 动画片—剧本—创作方法 IV. I053.5 J954

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2009) 第 059138 号

自2006年4月起本社图书封面均贴有防伪标志,未贴防伪标志的为盗版图书。

策划编辑 肖 叶
责任编辑 肖 叶 邓 文
封面设计 张 瑜
责任校对 张林娜
责任印制 安利平
法律顾问 宋润君

中国科学技术出版社出版

北京市海淀区中关村南大街16号 邮政编码: 100081

电话: 010 - 62103210 传真: 010 - 62183872

<http://www.kjpbbooks.com.cn>

科学普及出版社发行部发行

北京国防印刷厂印刷

*

开本: 700毫米×1000毫米 1/16 印张: 16.75 字数: 300千字

2009年6月第1版 2009年6月第1次印刷

ISBN 978 - 7 - 5046 - 5422 - 9/1·2

印数: 1—3000册 定价: 46.00元

(凡购买本社的图书,如有缺页、倒页、
脱页者,本社发行部负责调换)

《中外影视动漫名家讲坛》编委会



组织编写：扶持动漫产业发展部际联席会议办公室

作 者：

曹小卉 北京电影学院动画学院副院长、国家一级动画导演、教授、动画艺术研究所副所长、一级美术师、中国动画学会常务理事、清华大学继续教育学院顾问。

陈 山 北京电影学院文学系博士生导师、教授，兼北京电影学院电影文学系电影历史与理论教研组组长。

赵葆华 著名影视剧作家、评论家，国务院特殊津贴专家，中国作家协会会员、中国影协电影文学创作委员会副会长、中国电影文学学会常务理事。现为中国电影艺术研究中心《电影》杂志社社长兼总编辑。

庞邦本 中国美术家协会动漫游艺术研究中心主任，中国美术家协会会员。中国油画学会研究收藏部顾问、中央美术学院顾问、中央美术学院王嘉廉油画奖学金评审委员会委员。中国文学艺术界联合会书画艺术中心一级画家、美国肖像协会会员、中国人民大学徐悲鸿艺术学院、北京电影学院动画学院客座教授、北京2008年奥运会吉祥物艺术评委和推荐评委、北京2008年残奥会吉祥物艺术评委。中国东方文化研究会连环漫画分会副会长、中国出版工作者协会连环画艺术会副秘书长。

郑洞天 中国电影第四代导演的领军人物、北京电影学院导演系教授、博士生导师、中国电影导演协会秘书长。

刘一兵 北京电影学院文学系系主任、教授、博士生导师，中国作家协会会员、中国作协影视艺术委员会委员、中国电影家协会会员、中国电影文学学会副会长、中国高校影视学会会员、北京电影学院学位委员会委员、北京电影学院学术委员会委员。

方 成 著名漫画家。

皮特·帕尔(Peter Parr) 英国籍，英国伯恩茅斯艺术学院动画制作专业资深教授，是英国最有影响力的动画教育者之一。

凯文·盖格(Kevin Geiger) 美国籍，迪士尼公司三维制作总监、动画制作顾问、独立制片人、美国加州艺术学院副教授、北京电影学院动画学院客座教授。

贝勒克·史奈达(Blake Snyder) 美国籍，在好莱坞从事编剧和制片人二十年，他曾经成功地卖出数十个剧本，客户包括迪士尼公司和斯皮尔伯格，被称为“好莱坞最成功的编剧之一”。

久保雅一(KUBO Masakazu) 日本籍，现任小学馆公司的董事，小学馆制作公司媒体事业局制片人，吉本兴业公司董事。东京动画中心理事长，日本娱乐圈律师协会理事，东京国际电影节常务理事（2002 至今），东京国际动画节常务理事（2001 至今），日本经济产业省培养制作人支援事业委员。

邹静之 编剧、诗刊编辑、诗人、中国作家协会会员，被称为“中国第一编剧”。

李 楠 毕业于中央戏剧学院，被称为当今中国最具才情的专业编剧。

葛 冰 著名儿童文学作家，1945 年生于北京，中国作家协会会员。1983 年开始童话创作，迄今已出版作品40 余部，约400 余万字，总销量达上百万册。他的作品曾获中国作家协会第二届优秀儿童文学作品奖、宋庆龄基金会文学大奖等诸多重大奖项。

姜 昆 中国著名的相声表演艺术家，1985 年当选中国曲艺家协会副主席。

史蒂芬·布朗(Steven Scott Brown) 美国籍，美国加州艺术学院角色动画系教授，中国台湾省台南艺术大学动画系、韩国东西大学客座教授。

侯克明 1982 年毕业于北京电影学院导演系。1978 年至2003 年为北京电影制片厂导演。现任北京电影学院导演系系主任、研究生导师。

让·戴维·莫尔文(Jean David Morvan) 法国籍，漫画编剧。曾就读于布鲁塞尔皇家美术院。法国戴乐古(Delcourt) 出版社的编辑，与来自法国、西班牙、中国、日本、韩国、克罗地亚等世界各地的漫画家合作。



前言



随着中国动漫产业的飞速发展，我国对优秀动漫人才的需求正在逐年攀升，尤其是动漫高端人才的缺口较大。为了提高动漫人才专业水准、推动原创动漫产业发展，由扶持动漫产业发展部际联席会议办公室主办、北京电影学院动画学院承办的 2008 国家原创动漫高级研修班（动画剧作方向）在京举办，聘请国内外动漫领域的知名专家授课，并获得中央财政扶持动漫产业发展专项资金的支持。

本次研修班在从策划到实施的过程中，都着力体现培养高端人才的宗旨。来自美国、日本、法国的动漫界泰斗和国内的动漫大师，齐聚北京进行授课，教师阵容之强大可谓我国动漫界所罕有。报名期间各地的政府部门、企业、院校反响热烈，从来自全国各地的具有一线创作经验的动画剧作创作人员、动画剧本创作突出成就者、高等院校从事动画剧作教育的骨干教师等人员中最终遴选出了 40 余名基础扎实、经验丰富、有发展前途的来自动漫创作、开发、教育一线的学员参加学习。通过学习，学员正确掌握动画剧作的基本形式和有关理论，把握编剧在动画创作中的作用，学会从剧作的角度对动画进行分析和把握，并最终能够独立进行动画剧本的构思和创作，同时借鉴国内外优秀动画作品成功经验，促进动画剧本创作及市场开发、营销。

一个好的故事创意是动漫的灵魂，而剧作家就是梦想的建筑师。本次研修班正是从动漫产业

的源头出发，为中国当今的动漫工作者提供一个学习和交流的平台，完成中国动画的梦想。研修班有 3 个特点：①增加动画剧本创作的理论和实践能力；②借鉴国内外成功的剧本案例，从其中得到一些珍贵的经验；③增强和提高动画剧本的营销策略。

扶持动漫产业发展
部际联席会议办公室
2009 年 5 月



目 录



第一章 动画观念

1

- | | | |
|-----|------------------------------|----|
| 第一讲 | 现代动画的观念与形态(曹小卉) | 2 |
| 第二讲 | 虚拟美学时代的动画(陈 山) | 9 |
| 第三讲 | “重塑电影观”——虚拟美学对传统电影美学的颠覆(赵葆华) | 12 |
| 第四讲 | 从文学到画面(庞邦本) | 21 |
| 第五讲 | 关于创意的三种解释(郑洞天) | 30 |
| 第六讲 | 动画剧作创作的若干问题(刘一兵) | 40 |
| 第七讲 | 我的动漫之路(方 成) | 55 |
| 第八讲 | 英国动画简史([英]皮特·帕尔) | 57 |

第二章 剧本创作的思路与技巧

67

- | | | |
|-----|--------------------------|-----|
| 第一讲 | 剧本创作的守则([美]凯文·盖格) | 68 |
| 第二讲 | 如何创建创意([美]凯文·盖格) | 73 |
| 第三讲 | 建立角色和故事剧本([美]凯文·盖格) | 81 |
| 第四讲 | 剧作中的“转变”([美]贝勒克·史奈达) | 87 |
| 第五讲 | 动画的登场人物和故事的制作方法([日]久保雅一) | 94 |
| 第六讲 | 用速写与剧作家合作([英]皮特·帕尔) | 104 |
| 第七讲 | 动画剧作的结构与特征(邹静之) | 107 |
| 第八讲 | 漫画动画剧作与电影剧作(李 檣) | 119 |
| 第九讲 | 逆向思维的创作方法(葛 冰) | 127 |
| 第十讲 | 幽默戏剧的笑(姜 昆) | 131 |

第三章 剧本创作的结构与类型

137

- | | | |
|-----|------------------|-----|
| 第一讲 | 故事大纲([美]凯文·盖格) | 138 |
| 第二讲 | 剧作卡片架构([美]凯文·盖格) | 155 |

第三讲	故事的十种类型([美]凯文·盖格)	159
第四讲	好莱坞的剧本结构([美]贝勒克·史奈达)	163
第五讲	好莱坞的海报创作与剧本类型([美]贝勒克·史奈达)	170
第六讲	动画叙事与结构(曹小卉)	177
第四章 视听语言		185
第一讲	将剧本视觉化——分镜头技巧([美]史蒂芬·布朗)	186
第二讲	视听语言(侯克明)	198
第五章 深入动画产业		211
第一讲	剧本营销([美]凯文·盖格)	212
第二讲	讲述故事的技巧和故事范例([美]凯文·盖格)	216
第三讲	动画片制作的不同类别([日]久保雅一)	221
第四讲	久保雅一与学员的互动交流([日]久保雅一)	230
第五讲	英国动画教育与产业现状简介([英]皮特·帕尔)	234
第六章 漫画脚本创作		239
第一讲	漫画脚本创作([法]让·戴维·莫尔文)	240
第二讲	法国漫画出版的发展与法律环境([法]让·戴维·莫尔文)	249
第三讲	《水浒传》的漫画脚本写作([法]让·戴维·莫尔文)	258



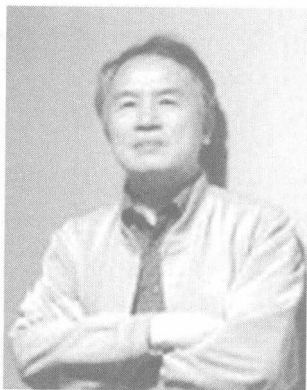
第一章 动画观念





第一讲 现代动画的观念与形态

曹小卉



作者简介

曹小卉，北京电影学院动画学院副院长、国家一级动画导演、教授、动画艺术研究所副所长、一级美术师、中国动画学会常务理事、清华大学继续教育学院顾问。多次担任中国电视“金鹰奖”、中国电影“华表奖”及国内各动漫节评委。曾任北京科学教育电影制片厂动画部副主任。于1991年导演动画片《七色花》、1993年导演动画片《三只小狐狸》、1999年导演动画片《猫咪小贝》，三次获得中国电影“华表奖”；2000年导演动画片《小贝流浪记》获中国电视“金鹰奖”、“金童奖”；《猫咪小贝》还曾获二十九届德黑兰

国际教育电影节金奖。2000年获国务院“政府特殊津贴”。目前承担的科研项目有：“中国电影动画史”、“中国动画导演研究”、“动画创作民族化与现代化研究”。

很高兴能够在这儿跟大家见面。在这里，有很多人都是老朋友，有一些是我们学校毕业的高材生，有一些是我们一起共同奋斗着的动画界的战友们。今天，应该说我不是在做演讲，而是在跟大家做一次交流。这次活动我们已经筹备了很长时间。剧本创作是制约中国动画发展的一个重要因素，所以我们首先办的是剧作班。

大家知道一点，国外的大师来教学讲课，然而讲完之后，我们有可能仍然做不到。虽然他们不使用玛雅，但是他们会为某一个细节、某一个动作去专门设计软件和插件，而我们是发展中国家，这点跟人家无法比较。所以外国人来讲一百回，也讲的是外国的东西，我们无法照搬。所以，我们先创办了这个剧作班，2009年合适



的时候再办一个动画导演的大师班，然后再继续筹划。我们动画学院想做一件切实的事情，即便我们最终成不了大师，但至少是有过这样的经历。

大家在今后的学习中应该接受这个观念，就是说无论是外国人，还是中国以前的大师，他们所说的一切都对有所帮助。但是，有一些必须转化成我们自己的东西之后，我们才能做得更好。所以我建议，大家以后要多交流，而不只是听课。因为大家有过很多实践当中的经验、挫折、教训，所以大家交流起来也许比大师们讲的更有用。

这节课的第一个问题，就是“观念”。现在，动画创作的诸多提法中，最常见的就是中国特色和时代精神。中国动画片曾有过一些很成功的例子，例如1941年的《铁扇公主》¹⁾、1964年的《大闹天宫》、1979年的《哪吒闹海》，这三部影片体现了一个共同的主题——“反抗”。原因何在呢？“反抗”在不同的时代有不同的体现，它是时代精神的反映。

《铁扇公主》完成于1941年，正是抗战最艰苦的年代。《铁扇公主》反映了中国人民反抗日本侵略者、平息中国战火的愿望。这就与当时的时代和社会紧密联系起来了。

而在1959年到1961年，中国碰上了连续三年的自然灾害，这是一段很困难的时期。这时的新中国刚刚成立十几年，自然灾害沉重打击了国力还不强的中国。这段时期又恰逢苏联方面撤离中国，中国同时遭遇天灾人祸。这时的动画工作者创作了《大闹天宫》²⁾，片中唯一的反抗者就是孙悟空，他下面的人都是无名氏。另一方的主导者和主使者是玉皇大帝，下面既有主战派，又有主和派，还有帮凶、告密者等等角色。这种“反抗”反映了中国当时的心理状态。1963年中国从自然灾害当中摆脱出来，1964年完成了这部影片。所以，大家之所以到今天依然对这部影片念念不忘，除了表面上的民族传统文化元素，更重要的是这部影片带来了当时人们一种鼓舞。换句话说，在剧作上面的启示就是，我们的内容、主题是不是跟得上时代的精神。

1979年，诞生了《哪吒闹海》³⁾。它在剧作上比较完整，而且有了动画技术上的进步，但是反而不如《大闹天宫》深入人心。这个时期中国在经历文化大革命以后，走向了新的和谐。这部影片中的“反抗”也留下了文化大革命的影子，例如哪吒一个人去反抗，其中又表示出另外一层意思。所以，所有的动画要想给大家留下印象，它的主题无形当中都起了不同寻常的作用，请不要忽视这个问题。

今天，一些新的题材仍然被提出，认为我们的动画片应该做孙悟空、应该做保卫家园的内容，不自觉地已经把我们的国家放到了一个主导的地位。英国要办下一届奥运会，他们已经明确地说：我们做不成中国那样，原因是他们认为自己是一个小国，不能跟中国比。听完以后，我们都感到非常自豪，因为以前我们曾提出过



超英赶美。但是仔细想想，对方也有谦虚的成分。我们的祖国已经强盛起来，那我们的动画片应该是以什么题材为主？这是值得我们思考的问题。

其实这种现象不止发生在中国，日本的大师手塚治虫，当时就在想为什么我的动画影片大家不喜欢了？就是因为跟不上时代了。他的动画片《阿童木》⁴⁾开拓了一个新的机器人动画时代，带动起日本的整个漫画风潮。有人曾经问过一个人，说你们为什么那么喜欢漫画？那个人说因为我们有手塚治虫。其实这并不完全是因为手塚治虫画得多么好，而是手塚振奋了日本国民的心。怎么振奋的呢？因为有了《阿童木》，日本动画就从以童话、民间故事为题材，逐渐引向了以现实的内容为题材。另外，手塚治虫把日本漫画的眼光，从古代引向了现代、未来，甚至地域上也从日本本土引向了全世界，日本人在这方面开创出了一个独立的时代，后来有了更多的机器人甚至是人造人、合成成人等等。从这里可以看得出来这种“时代精神”，手塚也因此成为日本的国宝。

其实，其他的国家也有动画，不同的动画反映了不同的时代。我们中国到现在还说要传统故事里面选取动画的素材，行不行呢？当然行。可是应该用什么样的眼光去看待这些素材，有没有想过代表中国、代表现代世界精神的是什么，我们又怎么把它们结合起来呢？这恐怕是最重要的。现在，中国有一些动画是反映现代人生活的，有一些是传统的，其实这都不重要，重要的是把握时代精神。做动画要把握时代精神就是我们今天讲的第一点。

第二点是主流意识。这其中包括了价值观和人生观。在美国的动画片里，过去主要是救世主、超级英雄的题材。到了近代和现代，主要表现为普通人成长为英雄的事迹，而到了近些年，反映的是有缺点、有性格的普通人。比如说我国的《宝莲灯》⁵⁾，仍然要靠师傅和宝物才能打败恶势力，可是看一下美国和日本的动画片，他们是怎么表现的？他们的动画片里讲的都是要靠自己，片中那些英雄的成长都是很艰难的，他们主要表现的是英雄成长的艰难和挫折。

另外，还有一种主流意识，就是好人是大多数的。当我们还在说沉香怎么英勇救出母亲，还在表现孙悟空那个时代一个人对抗邪恶势力的时候，外国动画片已经悄悄地改变了。比如说《小鸡快跑》⁶⁾中，凭借小母鸡们的智慧，大家勇敢地逃出了凶恶人类的掌控，逃到了一个如同世外桃源一般的地方。这依靠的就是大家的团结和智慧，这就是普通人的英雄形象，而且完成了以后仍然是普通人，既没有什么光环也不会被大家当成神仙。美国人就是善于这样，把英雄写成普通人，跟我们不同的是，他们的偏好是英雄去拯救世界，而我们则更多地让角色拯救自己，因为我们认为只有这样才能更贴近生活、更贴近题材。

第三点就是科技发展的影响。科技的发展让人们以新的视角认识世界。比如，



举一个宏观认识方面的影片例子，就是日本的动画片《五星物语》。还有一个微观认识方面的例子，美国的动画片《霍顿与无名氏》。另外，由于世界的发展，动画正在以“科幻”替代“魔幻”，我们可以找到很多这样的例子，比如《回忆》、《黑杰克》、《变形金刚》等。此外，在现代的高度文明下，世界发生了变化，我们要更加关注高科技文明下人类生存状态与前途命运。这类动画片包括《阿基拉》、《最臭武器》、《东京教父》。

下面给大家简单地介绍一下动画与教育的关系问题。动画应不应该有教育？我们现在动画做得不好，是不是因为强调了教育的功能？我个人不这么认为，日本、美国动画不能说没有教育，他们怎么教、教什么的问题跟我们是一样的。现在，科学家、心理学家提出了一个观点：要培养我们下一代道德、智力之外的现代基本素质。但是我们却忽略了五个现代基本素质，这五个现代基本素质包括：①平等、契约、宽容、共生、创新；②自立能力；③独立思考、独立解决问题的能力；④与人交往能力；⑤学习能力。

我觉得我们现在不是教育不教育的问题，而是教育什么？我们要弄懂过去不对的地方，要摸索怎么样去教育、怎么样去认识，而不是去回避。以我的看法，实际上我们呈现给观众的作品，要引起他们探索的兴趣，让他们自己去欣赏、自己去感悟、自己去学习，每个人都会有不同的收获，但动画总会带给人快乐和亲情。所以我们要培养儿童健康乐观的性格，要教育他们关注生活、关注普通人的情感。而且还要进行兴趣教育，重在培养探索创新的兴趣，而不是直接地教授知识性结论。

下面讲讲动画与文化的关系问题。动画类似于“娱乐文化”，它能转化成产业，一是审美需求，二是娱乐需求。娱乐也包含悲剧式的作品，但悲剧式的动画片是很少的。下面是几个例子：不同的文化外衣，相同的娱乐精神，比如说《阿拉丁》、《狮子王》、《功夫熊猫》；还有轻喜剧中的“传统文化”，例如，日本的两部动画片《我的邻居山田君》、《樱桃小丸子》。

谈到文化的问题，首先我们要弄清什么叫文化？什么叫传统文化？对于我提出的这个问题，还要靠大家多看书、多看动画片。还有，我们今天的社会主流是什么？《大闹天宫》里面传达的是什麼？是不是到今天为止我们还是要反抗、再反抗？它的整个构建是不是跟我们今天的动画片要求一样？而且《大闹天宫》里面有一个最主要的缺点就是打斗太多。《哪吒闹海》也是这样，比如哪吒的自杀，我们觉得是艺术美，但外国人却不是这样的感觉。还有一点就是复仇，现代观念里面，复仇是以暴治暴、以恶治恶，而片中哪吒的主要行为和动机就是复仇，他一定要把所有的人杀光。虽然我们觉得这很正常，但外国人就不是这样看的，因为在国外，很多国家没有死刑，所以我们用什么样的观点和意识看待现在的问题就显得非常重要了。



另外，我们很喜欢的东西未必是市场或者是大众需要的东西，例如水墨动画。我们现在的水墨动画是小众化的，集中体现了文人的寂寥，虽然非常有意境、非常优雅，但可能并不是老百姓想看的東西。所以说，水墨虽然是我们的瑰宝，但是仅限于艺术领域。

观念问题的最后，谈谈民族文化的创新发展。比如，我们的《黑猫警长》、《三个和尚》等等，就是当年非常成功的创新之作。民族的东西不一定都适合现代，而现代的东西也不一定是民族的。现在，上海美术电影制片厂的很多老艺术家都七八十岁了，可他们还是一直想着动画，所以并不能说他们的思想是僵化的。但现状是没有人请他们。我们不要忽略了，上海美影就是中国动画的延安，他们就是中国动画的革命老前辈。既然他们很有智慧、很有思想，那即使我们不请他们当导演，我们也可以多听听他们的话，而不是光做做样子。我觉得我们个人做动画片的时候，如果有机会一定去看看他们，多请教请教他们，表达我们后人的一点敬意，至少表示我们没有忘记他们。

第二个大的问题，讲的是“形态”。我们的动画片常被人称之为老面孔、老故事、老形式，其实我们现在经常说的“世界观”，指的就是我们做动画片的时候，里面用什么样的结构来支撑整个故事。例如：

- (1) 真实世界，包括《龙猫》、《童年回忆》、《木兰》、《南茜的早晨》；
- (2) 真实世界的变形与嫁接，包括《怪物公司》、《海底总动员》、《超人特工队》；
- (3) 虚拟世界，比如《五星物语》。

中国的动画往往是同一空间，对应的位置不同（天上地下可直接往来），或对应的时间不同（天上方七日，世上已千年），包括《大闹天宫》、《哪吒闹海》、《天书奇谭》。国外的动画片往往是不同的空间，对应的时间不同（通过某一特定渠道或方式来往），像《千与千寻》、《超越时空的少女》、《梦幻街少女》、《美丽密语》、《怪物公司》。

所以，我们现在培养的目标就应该逐渐地从技能培养转向更全面、更综合的素质培养，虽然这不是说完就可以做到的。

此外就是时间形态与叙事结构的关系。按创作意图随意安排时间顺序的方法，我们称为“雕刻时光”，这里面有几大类：

- (1) 顺序式，比如《大闹天宫》、《白雪公主》；
- (2) 返回式，比如《萤火虫之墓》、《穿越时空的少女》；
- (3) 超前式，比如《回到未来》、《没头脑和不高兴》；
- (4) 交叉式，比如《岁月童话》；



- (5) 重复式，比如《罗拉快跑》；
- (6) 停顿式，比如《穿越时空的少女》；
- (7) 混合式，比如《哈里·波特》、《回忆》。

从这里我们也可以看出一个故事复杂不复杂，其实在于讲故事的方式是否合适。

下面谈到各种“形态”。“情景形态”包括“真实形态”、“魔幻形态”。“真实形态”是指建立在真实的生活细节、社会、文化背景、情感等之上的形态，比如《东京教父》、《秒速五厘米》、《聊天》。“魔幻形态”是指远离现实的生活、世界观与规则、人物动作，一切都建立在魔法、变化、幻想（童话、传说、神话）等世界基础之上的形态，比如《千与千寻》、《圣诞夜惊魂》。“科幻形态”指有一定科学内容的幻想形态，更贴近真实生活，比如《攻克机动队》、《铁巨人》、《人狼》。“混合形态”是以上几种形态的混合体或称“魔幻现实形态”，是将幻想的形式与真实生活细节、情感、社会道德标准、习俗等结合的形态，比如说《龙猫》、《怪物公司》、《星际宝贝》、《魔法阿妈》。还有其他形态，比方说人物形象，其实辨别外国的动画片有没有想象力，是不是有童话或者是魔幻的色彩，现在已经不在于像哈里·波特一样拿着一根魔杖一变这么简单，而是在于一个整体的形象。现在有一些很吸引人的角色形象，比如龙猫。形象有写实的，有夸张和变形的，还有虚构的生物。另外，还有一些现代动画片常见的外星生物，比如《城市猎人》。

道具，是不可小看的，有很多道具在动画片中非常有用。我们中国动画片不太注重道具，不借助道具去演戏。而日本动画则不同，比如《天空之城》里的各种飞艇、飞船，《魔女宅急便》里的飞行扫帚，《老人Z》中的病床、《龙猫》里的猫巴士，这些道具在日本动画片中非常的重要。场景也是非常重要的，包括《阿基拉》、《人狼》、《最臭武器》、《白雪公主》、《三个和尚》、《梦幻街少女》、《天空之城》、《怪物公司》等影片中的场景设计，都为动画影片增添了不少吸引力。

最后，送大家一句话，是已过世的谢晋导演说过的，拍电影就像十个手指捧着水，每个手指缝里漏一点水，手心里面就少一些。所以，从剧本开始，我们所有的东西都要认真做。有这么多人在这里努力，相信我们中国的动画一定会大有发展。谢谢大家！

注释：

- 1)《铁扇公主》是中国第一部大型动画片，上海新华影业公司摄制，中国联合影业公司出品，同时也是万氏兄弟的成名之作。它将中国传统的故事《西游记》搬上银幕，让孙悟空这个传说的英雄动了起来，在抗战的气氛下，使这部动画片增加了更为浓郁的民族特色。



- 2) 《大闹天宫》的创作前后历经四年时间，是中国动画电影在民族化之路的耕耘中收获的第一颗硕果。影片于1962年6月获捷克第十三届卡罗维·发利国际电影节短片特别奖，1963年获第二届《大众电影》“百花奖”最佳美术片奖，1978年获英国第二十二届伦敦国际电影节最佳影片奖，1980年获第二次全国少年儿童创作评奖委员会一等奖，1982年获厄瓜多尔第四届国际儿童电影节三等奖。
- 3) 导演：王树忱、严定宪、徐景达。《哪吒闹海》曾获1979年文化部优秀影片奖、青年优秀创作奖，1980年第三届电影百花奖最佳美术片奖，1983年菲律宾第二届马尼拉国际电影节特别奖，1988年法国第七届布尔波拉斯文化俱乐部青年国际动画电影节评委奖、宽银幕长动画片奖。
- 4) 《铁臂阿童木》出自日本“漫画之父”手塚治虫之手，1963年被改编为电视版动画片在世界各地播放。
- 5) 该片1995年开始筹划，于1999年拍摄完成。
- 6) 即Aardman工作室费时约三年的作品《Chicken Run》，由Aardman首脑Nick Park与Peter Lord编剧、制作并导演，斯皮尔伯格的梦工场（Dream Works）出资，并与曾制作《与狼共舞》、《希望与荣耀》与《飞天大巨桃》等片的Allied Films合作制片。