

动漫设计

DONGMAN SHEJI

陈昌柱 王飙 王乔 编著

D
E
S
I
G
N

重庆大学出版社

丛书主编 董万里 许亮 陈珽年

丛书主审 李立新 杨为渝

图书在版编目(CIP)数据

动漫设计 / 陈昌柱, 王飙, 王乔编著. — 重庆: 重庆大学出版社, 2004.8

(高等院校艺术设计专业丛书)

ISBN 7-5624-3227-9

I. 动... II. ①陈...②王...③王... 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(2004)第 079831 号

DESIGN

高等院校艺术设计专业丛书 编委会

动漫设计

陈昌柱 王 飙 王 乔 编著

责任编辑: 周 晓 版式设计: 陈珽年

责任校对: 何建云 责任印制: 秦 梅

*

重庆大学出版社出版发行

出版人: 张鸽盛

社址: 重庆市沙坪坝正街174号重庆大学(A区)内

邮编: 400030

电话: (023) 65102378 65105781

传真: (023) 65103686 65105565

网址: <http://www.cqup.com.cn>

邮箱: fxk@cqup.com.cn (市场营销部)

全国新华书店经销

重庆市金雅迪彩色印刷有限公司印刷

*

开本: 889 × 1194 1/16 印张: 5.5 字数: 170千

2004年8月第1版 2004年8月第1次印刷

印数: 1—3 000

ISBN 7-5624-3227-9/J·62 定价: 30.00元

本书如有印刷、装订等质量问题, 本社负责调换

版权所有 翻印必究

- | | |
|-----|--------------------------|
| 罗 力 | 四川美术学院副院长、教授 |
| 郝大鹏 | 四川美术学院设计艺术系主任、教授 |
| 赵 健 | 广州美术学院设计分院院长、教授 |
| 何 洁 | 清华大学美术学院
装潢艺术设计系主任、教授 |
| 马一平 | 四川音乐学院美术学院院长、教授 |
| 吴家骅 | 世界建筑导报总编、
深圳大学教授 |
| 肖 虎 | 北京广播学院广告系副教授 |
| 金定海 | 上海师范大学
广告网络传播系主任、副教授 |
| 杨海军 | 河南大学新闻传播学院
副院长、副教授 |

序

随着我国改革开放的逐步深入及经济的迅猛发展,社会对设计的需求不断增长,艺术设计院系如雨后春笋般地遍布全国各地。设计教育如何顺应社会的发展,如何确立完善的设计教学体系,如何突出自己的办学特色,如何完善学科建设,如何提高教学质量等问题,成为大家关注的重点。教材,是这些重点的关键。

这是一套面向艺术院系设计专业教学的丛书,参与写作者均是一些艺术院系设计教学的中坚和骨干,他们不仅具有丰富的教学经验,严谨的治学态度,更重要的是具有强烈的使命感和责任心。编写前由重庆大学出版社组织了多次讨论,使大家取得了共识,形成了本套丛书以下特点:

根据 21 世纪艺术设计教育的发展走向及就业趋势、课程设置等实际,确定本系列教材的总体构架。

在研判目前较为成熟的同类教参、教材的基础上,扬长避短,以各门课程本科教育必须掌握的基本知识、基本技能为写作核心;同时考虑到艺术教育的特点,为教师根据自己的实践经验和理论倾向留有讲授空间。

作为艺术设计专业的教材,在编写时注意了从美术向设计的引导和转换,凸显艺术设计的特点;注意教材的师教关系,即体现教的特点和学的因素。

避免滥用图例,所用图例是对知识技能的视觉说明和效果展示。

设计应是国家创新体系的一部分,设计在各行各业的发展中将发挥新的和更重要的作用。随着经济的全球化,我们的设计必须创建新的知识领域和技能以适应日渐残酷的竞争。作为人文学科的艺术设计教育需要不断地检测教学目的和调整发展方向,教材的编写应反映对艺术设计的现代性研究,反映艺术设计的当代特征,反映对艺术设计发展走向的探索等,本系列教材在这些方面进行了一定的探索。

我们知道,对教材的不断“完善”将是一个永恒的话题。

编者
2002年8月

前言

动漫是一个多姿多彩的艺术王国，动漫可以描绘亮丽的人生，可以经营人类的理想世界，可以陶冶和净化心灵，体现一个国家的时代精神和文化特征，可以发展成为产业化经济。随着知识经济社会的到来，电脑技术的普及和完善，动漫不再是儿童的专利，动画艺术、动漫产业正以其独特的艺术风格和丰富多彩的产业形式推向全世界。从电影到电视片、从卡通图书到报刊杂志、从音像制品到玩具、从商品标志到运动会吉祥物、从电子游戏到网络世界、从电子教育软件到手机图像，动漫艺术无处不在。在日本，动漫早已形成产业，并成为日本文化不可分割的一部分，几乎人人爱看动漫，动漫的系列产品在全球有着巨大的影响。美国迪斯尼旗下的米老鼠与唐老鸭已年过七旬，但在迪斯尼公司的精心操作下，仍青春焕发活跃在银屏上，成为家喻户晓、老幼皆知的卡通形象品牌。

诚然，我国也有动漫，早在1922年，万氏兄弟（万籁鸣、万古蟾、万超尘、万涤寰）开始研究动画，于1926年拍出我国第一部动画短片。万氏兄弟是我国动画的创始人。我国动漫起步时间仅次于欧美，但是由于历史的原因，中国动漫发展之路十分艰难曲折。我们曾经有过一些辉煌，1941年万氏兄弟制作成功的中国第一部动画长片《铁扇公主》，引起了国内外的轰动。日本的手冢治虫深受启发，他率先把电影表现手法引入漫画，开创了战后日本故事漫画及动画的新时代，成为日本动画的“开山鼻祖”。而此后中国动画发展缓慢，直至《瓮中捉鳖》问世，新中国的动画才又继续发展。在20世纪60年代和80年代，我国曾两度出现动漫创作的高潮，一大批动画片先后问世，尤其是《大闹天宫》在国际上影响深远，《牧笛》、《哪吒闹海》、《三个和尚》等也蜚声中外。在国际电影节比赛中，殊荣连绵，六十多座奖杯熠熠生辉，动画片成为中国走向世界的第一个片种。中国动画艺术此时已形成了“中国学派”的民族风格，以至美国、日本等动漫大国的动漫艺术家们也慕名到中国专访。

我国动画发展的两次高潮已经成为历史。现阶段，与美国、日本等发达国家相比较，我国动漫艺术滞后是全方位的。既有体制、观念、市场上的缺陷，又有人才、技术上的问题。正因为如此，国家十分重视动漫艺术和动漫产业的发展问题。在大学的艺术设计与动画专业中开设了《动漫设计》课程，旨在培育动漫人才，壮大专业艺术队伍，以振兴我国的动漫艺术。

目前国内动漫专业教材较少，尤其缺乏针对性、适用性较强的有关教材。为此，我们编写了《动漫设计》教材，期望能为推动国内动漫艺术的发展尽一点绵薄之力。

全书共分十章，从动漫设计的概述，到分门别类地阐述动漫设计相关的方方面面，如动漫剧本的写作、动漫设计的基本造型要素、视觉语言、动漫造型设计、运动规律、动画技法、人体运动规律、动物运动规律、自然现象运动规律等。本书所介绍的内容，是动画艺术专业的学生所必须具备的系统的专业基础理论知识。书中所列的知识点具备以下特点：一是突出的针对性。针对我国的国情，针对学生的专业需要，专业性强。二是实用性强。虽然是基础理论，但有可操作性，可以用书中理论指导艺术实践。三是语言的通俗性。考虑到初学者的困难，对有些难懂的地方，尽量深入浅出。四是鲜明的时代性。

通过本教材的教学，将使动画艺术专业学生初步掌握动漫设计系统的专业基础理论知识，通过实习和作业，将获得相关的技能。本书虽然是专为大专院校艺术设计类学生编写的教材，但也可供中学（包括中专）艺术类教师学习参考，还可供具有高中及其以上文化水平的动漫爱好者学习参考。

由于我国动漫艺术尚处在发展时期，历史上也未能积累更丰富的经验，文字资料十分缺乏，在教材编写中，我们借鉴并吸收了当今动画界、电影界、戏剧界等有关专家、学者的相关经验，在此一并表示谢意。但是，我们所能借鉴到的前人的成功经验及现成资料十分有限，加之编者自身的艺术修养及专业水平所限，书中的谬误在所难免。不妥之处，请专家和读者不吝赐教，以便完善此书，请致电邮(ccz.988@163.com)。

本书主编为陈昌柱先生，前言和第一、二章由王飙撰写，第三、四、五、六章及结语由陈昌柱撰写，第七、八、九、十章由王乔撰写。

1 动漫设计概述	1	7.1 动画的时间	61
1.1 动漫概念的发展及其渊源	1	7.2 动画的工具	61
1.2 动漫的发展概略	3	7.3 动画设计	62
1.3 动漫的功能	6	7.4 动画的分层	65
2 动漫剧本的写作	8	8 人物的运动规律	66
2.1 动漫剧本的特点	8	8.1 人的行走	66
2.2 剧本创作的几种方法	10	8.2 人的奔跑	67
2.3 分镜头脚本	12	8.3 人的跳跃	68
3 动漫设计的基本造型要素	16	8.4 头部运动	68
3.1 透视基础	16	8.5 循环动作	68
3.2 人体结构	25	9 动物的运动规律	69
4 视觉语言	30	9.1 爪类、蹄类的行走	69
4.1 景别	30	9.2 爪类、蹄类的奔跑	70
4.2 蒙太奇句型	33	9.3 爪类、蹄类的跳跃	71
4.3 镜头	38	9.4 飞翔类的运动规律	71
4.4 场景过渡的手段	41	10 自然现象的运动规律	73
5 动漫造型设计	42	10.1 火的运动规律	73
5.1 场景与道具	42	10.2 水的运动规律	73
5.2 夸张	45	10.3 烟的运动规律	75
6 运动规律	53	10.4 风、雪、雨的运动规律	75
6.1 速度与画面效果	53	10.5 爆炸的运动规律	76
6.2 运动规律	58	结语——艺术来源于生活	77
7 动画技法	61	参考文献	79

1 动漫设计概述

1.1 动漫概念的发展及其渊源

所谓“动漫”，从广义上说就是动画和漫画两种艺术载体的总称。传统的漫画，以幽默、讽刺等功能立足于社会，而现代动漫却以其表现题材的丰富性、内容的多元性、创作手段的灵活性、表现形式的多样性，尤其是电脑设计制作的科技性等特征见长。在当今的世界，动漫不仅仅是一种艺术，一种精神文明，可以供人欣赏，使人产生审美的愉悦，而且动漫还发展成为一种产业，成为一种现代物质文明，可以创造极大的经济效益。

漫画是用简单而夸张的手法来描绘生活或时事的图画。一般运用变形、比拟、象征的手法，来达到尖锐的讽刺效果。而“动画”一词源自第二次世界大战前的日本，当时日本将用线条描绘的漫画作品称为“动画”。二战后，开始将用木偶、线绘等形式制作的影片统称为“动画”。当今英文对动画艺术的正式称谓为 Animation，其动词形式是 Animate，其词义中有“赋予……以生命，使……活起来”等意义。Animation 的词义中有“使用逐格拍摄的方法，使木偶等没有生命的事物产生看起来像有生命一样运动起来的电影”的意思。所以，动画是“赋予生命”的意思。中国传统叫“美术片”，按照中文的词义，“动画”和“动画片”不完全是同一概念，“动画”，通俗地说，是一种活动的画面艺术形象（图1-1）；而“动画片”主要是一种叙事艺术形态，是电影电视的一种类型。动画片

拍摄的对象本身不是真人真景，而是艺术家用相关的艺术手段设计制作出来的假定性形象。萨杜尔说：“动画片是以画在平面上的图画或者立体的偶像以及物品作为拍摄对象的电影”（见《世界电影史》）。因此，“动画”的概念其外延比“动画片”要大。“动画”本质上应该是一种手段，其核心是“赋予生命”的技巧，也代称以这种技巧制作的某些产品。这种技巧，除了用以制作影视动画片外，还可以用此法制作科教动画、电子广告动画、电子游戏动画、远程教育动画、网页动态信息动画等等。动漫的表现力很强。作为叙事手段，它能够让人感动；作为审美，它能够创造动态美学奇迹；作为制作工艺，它的影像构成元素具有无穷的表现力，它的形象可以是绘画的、漫画的、装饰的、抽象的等，既可以是平面的假定空间形象（例如《小蝌蚪找妈妈》），也可以是立体的真实空间形象（例如《小鸡快跑》），或者是虚拟的三维空间形象（例如《蚁哥正传》）。当今动画的制作虽然不像原始的方法那么笨拙，但它仍然要逐格处理、逐格拍摄或扫描，制作工艺十分复杂而耗时费力。它的制作类似拍摄电影，但比拍摄一般电影更为复杂，要求更为严格。因为电影拍摄的对象是真人（演员），镜头拍摄虽然按剧本操作，但较自由灵活，后期制作中，剪辑镜头的余地较大，不足的镜头也可以补拍。但是动画片拍摄的对象



图 1-1

是造型艺术作品，无论是平面的绘画，或者是立体的偶像，都是艺术家们精心设计制作出来的形象和场景，耗费了无数的人力、物力和财力，不能随便抛弃，任何一点疏忽都会造成经济损失而使造价高昂。动画片的制作是按周密的计划施行的，不是先拍完镜头后剪辑，而是经过精心策划、周密研究，定出最后的剪辑样式，尔后按设计方案、估算时间，严格按设计计划进行制作，拍摄扫描，最后的剪辑工作只是把拍摄或扫描好的内容按分镜头画面台本所要求的顺序连接起来罢了。

动画和漫画之间是一种相容的关系，甚至是密不可分。如前所述，日本人曾将用线条描绘的漫画称作动画，是因为动画的画面中饱含漫画的韵味，一些动画片本身就是由漫画改编的。叙事性动画片中的角色几乎都是漫画性的形象，不论是孙悟空，还是米老鼠等等，都无不如此。从整体动漫产业的角度说，以动漫角色形象开发出来的种种商品（例如唐老鸭形象的各种玩具）具备漫画艺术的所有特性。不少动画片中的故事还会印制成漫画书畅销于市场。

正是因为当代动画与漫画的有机整合，形成了一个市场广阔的动漫产业链，所以一般所说的“动漫”，往往就是指这种整合起来的所有载体。

说到动漫的历史源头，我们可以不妨了解一下原始意象上的“动画”。人们公认的最早的动画现象，出现在距今2万年前西班牙北部山区的阿尔塔米拉洞穴内的壁画（图1-2）上，其中所画的一头奔跑的野猪，其尾巴和腿都被重复绘画了几次，看上去就好像真的跑了起来。同样，在我国青海发现的马家窑文化时期

（距今5000—4000年前）的“舞蹈纹盆”所描绘的三组手拉手作舞蹈状的人形中，每组最边上的两个人物，其手臂画了两道线条的现象，也是先民试图表现连续运动的古朴方式。据说，在古埃及，画匠们在神庙的巨大石柱上，画了一系列表现神的欢迎动作的分解图像，当法老乘坐着马车从神庙的石柱边奔驰而过时，这些画面就会连续地“运动”起来，好像神像在欢迎法老的到来。当然，严格地说，那不是画面在动，而是人在动所造成的视觉感受。古代岩石上的有些壁画记录了动物运动的过程，许多条腿的动物，六只翅膀的燕子，埃及的墓画以及希腊古瓶上的连续动作的分解图，实际上是把动物在不同瞬间的动作过程画在一起，只是表达了人们对画面物体的“动”的渴望，或者说人们对于动画境界的热切追求。许多动画研究者认为，手影、走马灯、皮影戏、手翻书都是动画现象，都属于原始意象动画，是人类动画原理的萌芽，也是电影原理的萌芽。一切就那么简单，但又是那么深邃。



图 1-2 西班牙阿耳塔米拉洞穴中的壁画：奔跑的野猪

1.2 动漫的发展概略

根据动作分解图的动画效应,人们在17世纪时制作出魔术幻灯机。这种装置经改良,到17世纪末,一位名叫约纳斯·桑(Johannes Zahn)的科学家扩大了它,把许多玻璃画片放在旋转盘上旋转,投射在墙上的就是运动的影像,这就是最早真正意义上的动画。直到1873年爱德华·麦布里奇(Eadwaed Muybridge)在艾米尔·雷诺(Emile Reynaud)的“实用镜”的基础上发明了“变焦实用镜”,才有了电影史上说的“第一架动态影像放映机”(图1-3)。1895年,电影正式诞生,但作为电影的一种特殊形式——动画片,却比一般电影要晚十年左右。20世纪初,1906年,法国人埃米尔·科尔(Emile Cohl)运用摄影机上的停格技术拍摄了第一部动画系列影片《幻影集》。1907年,美国的一位无名的技师发明了逐格拍摄法,出生于英国的史都华·布富克顿(幼年时随家人移民美国)运用这种方法拍摄了《闹鬼的旅馆》等动画片,十分生动有趣。



爱德华·麦布里奇

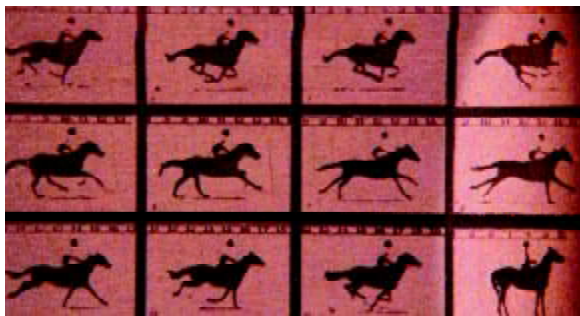


图1-3

在动漫的童年期,漫画作品已经开始被制作成动画短片。科尔是第一位将漫画作品制作成动画短片的人。1914年美国人温瑟·麦凯(Winsor Mcay)推出动画电影史上著名的代表作《恐龙葛蒂》。接着他又用25 000张素描画摄制了电影史上的第一部动画纪录片《路斯坦尼亚号之沉没》,轰动了影坛。1913年,美国纽约设立了第一家动画公司,用动画的形式表现流行的连环漫画,漫画人物“活”了起来,深受观众青睐。

值得一提的是,1914年美国人埃尔·赫德(Earl Hurd)发明了透明的赛璐珞片,它可以用来取代动画纸。动画家们不必在每一张动画纸上重复描绘背景,只需将活动的形象与不动的背景分层,活动形象单独描绘在赛璐珞片上,而不动的背景放在下面相叠拍摄,从而建立了动画片产业的技术基础。“转描机”的发明,又使真人电影中的活动可以转描到赛璐珞片上或纸上,更促进了动漫的发展。1919年《猫的闹剧》问世,菲力猫形象成为当时美国的卡通明星,并成为商品形象中的第一个动画角色,菲力猫玩具、菲力猫唱片、菲力猫贴纸等等,形成了电影销售模式,亦即动漫市场模式。

20世纪20年代到30年代创造出来的动漫明星还有米老鼠等。米老鼠以乐观和顽强面对困境的形象,吸引了成千上万的美国人,至今仍然是孩子们喜爱的动画形象。

与此同时,欧洲动画的发展没有形成工业模式。此间,俄国的动画产品也很少。但是,20世纪20年代战后的欧洲,各种美学理念和蒙太奇理论的发展,对视觉艺术产生了很大的影响,尤其是同步声音技术的发明,使电影和动画日趋成熟。1928年,美国迪斯尼推出以米老鼠为主角的卡通动画《蒸汽船威力》,成为第一部音画同步的卡通动画片。

动画的成熟时期的标志是影院长篇剧情动漫以及作为动漫产业的形成。此时,艺术和技术达到高度完美的统一,彩色胶片与录音技术的成熟使得彩色长篇剧情动画片《白雪公主》问世(图1-4)。于是动画片引起了世界的重视。随着多元文化的相互渗透、叙事方式的不断演化、视觉语言的不断开拓,使得动画片成为一种独立的艺术及商业文化形态。美国的迪斯尼

公司再度推出许多影院动画剧情片,如《木偶奇遇记》(图1-5)、《睡美人》等,20世纪90年代又有几家公司推出了《圣诞夜惊魂》、《狮子王》、《钟楼怪人》、《美女与野兽》、《兔宝宝》片集、《蝙蝠侠》、《真假公主》、《埃及王子》(图1-6)、《蚁哥正传》等一大批作品。



图1-4 白雪公主

日本是亚洲惟一进入动画产业竞争行列的国家。日本动画的创始人是金井吉郎、山本大藤延郎和村田安次。但手冢治虫是日本人公认的“漫画之父”,从1947年第一部漫画《新宝岛》到后来的《森林大帝》、《铁臂阿童木》(图1-7)等,真正开始了新漫画的创作高潮,带动了一个才华横溢的创作群体,使日本的动漫产业蓬勃发展,以至日本出现人人喜爱漫画的局面,这是人世间少见的奇迹!手冢逝世后,还有宫崎骏、高畑勋这样的杰出的动漫艺术家。宫崎骏的《风之谷》是国际动漫中的创举——创造了动画影像的新景观,后来又有《龙猫》、《红猪》等众多的惊世之作。其中《龙猫》可以说轰动了国际影坛,特别值得关注的是2001年《千与千寻的神隐》(图1-8),仅在上映后的短短几个月内,票房收入就超过了《泰坦尼克》在日本的票房总收入(260亿美元)。可见日本动漫产业的国际竞争能力。

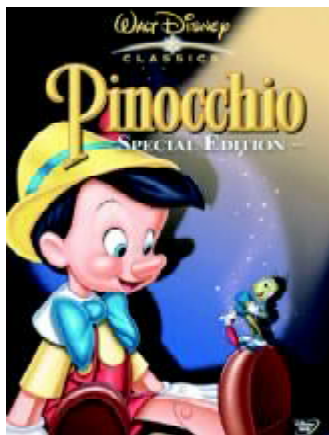


图1-5 木偶奇遇记



图1-7 铁臂阿童木

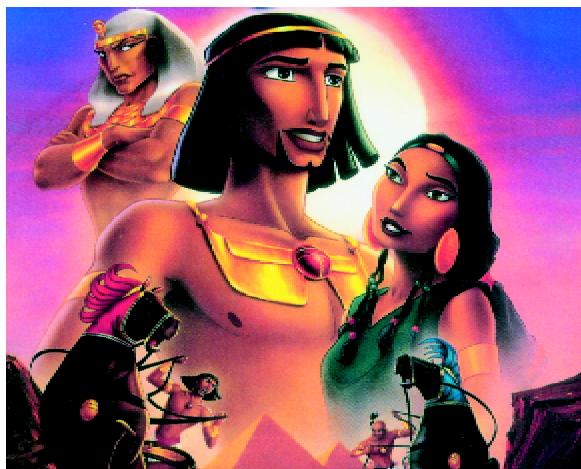


图1-6 埃及王子



图1-8 千与千寻的神隐

在动漫成熟期,世界动漫有了进一步的发展。一是动画公司多,二是动画家多,三是各种风格流派的作品多。动画家如美国的马克斯·佛莱雪(美国商业卡通动画先驱)、汉纳·巴贝拉(后起之秀)、拉夫·巴克希等。特别是UPA(美国联合制作公司的总称)的代表人物史蒂芬·鲍沙斯特、约翰·胡布里等人,其作品很有个性。UPA作品力求保持动画本身的趣味,有的动画片不讲究背景,甚至根本没有背景,只有单纯的人物线条随着声音在动。

此外,法国动画家利用着色的石膏像,创造出立体动画;前苏联动画注重思想教育意义,在国际上较有影响,特别是《故事中的故事》堪称20世纪80年代东欧最杰出的动画作品。此外,捷克斯洛伐克、英国、荷兰、挪威、罗马尼亚、波兰、南斯拉夫、巴西等国都有自己的成功之作。

我国出现动漫最早见于1925年前后,万氏兄弟在上海制作过动漫广告片。1940年,他们成功地制作了动画片《铁扇公主》(图1-9),20世纪40年代又有抗

日卡通动画片《马儿好》等。1950年后,上海美术电影制片厂靳夕用逐格拍摄法摄制了木偶片《神笔》。1961年推出的《小蝌蚪找妈妈》(图1-10)水墨动画片,确立了中国传统的艺术造型形式。20世纪60年代,出现了动画创作高潮,轰动国际影坛的有《大闹天宫》(图1-11)等。20世纪80年代又出现了一个动画创作的高峰,有《狐狸打猎人》、《三个和尚》(图1-12)、《猴子捞月》、《我的朋友小海豚》等一批作品问世,很多作品是在国际电影节中获奖之作。特别是20世纪90年代推出的《宝莲灯》(图1-13),是中国首部按国际先进的电影市场运作程序进行操作的影院动画片,公映后取得了巨大的成功。然而,我国乃是泱泱大国,动漫的发展空间相当大,我国与动漫大国相比,还有差距。中国几千年的封建社会,使国人思想保守,视动漫技术为“雕虫小技”、“歪门邪术”,因此对动漫不屑一顾,加之我国经济发展滞后,动漫事业的发展相对缓慢。



图1-9 铁扇公主



图1-10 小蝌蚪找妈妈



图1-11 大闹天宫



图1-12 三个和尚



图1-13 宝莲灯

1.3 动漫的功能

动漫按不同的分类标准有不同的功能,这里只就其思想性及艺术性、实用性说明几点。

第一是动漫的社会教育功能。讲求社会教育功能是我国的传统。中国五千年的文明,无论何事,首推一个“德”字。以德治国,以德为政,以德行事。建国以后文化艺术界十分强调政治思想性。但任何事情都不可绝对化,动漫作品也如此,搞绝对化就会走向反面。“十年浩劫”教训惨重。动漫作品必须有教育意义,这是天经地义的事,但教育意义广泛,德育功能也很广,要全面认识作品的思想性。违反社会公德、违法乱纪、海淫海盜的所谓“动画”是可耻的;但只要有利于生产力的发展,有利于社会进步,有益于人民的身心健康的作品都是有好的社会效益的。一部作品或一部动漫的教育意义胜过空泛的政治演说,尤其是对于中国上亿的中小學生,动漫使他们痴迷。我国第一部彩色动画片《大闹天宫》,孙悟空的形象是正义力量的象征,是邪恶势力的对抗者,是胜利者的化身。大闹天宫是对邪恶势力的反叛,看了以后人人开心,都说“太好看了!”但这部影片并没有僵化的说教成分,这种潜移默化就很好。难怪此片曾在44个国家和地区放映,创下我国动画片出口的最高纪录。这样的好片子的教育功能是全人类的,是全世界人民都可以接受的,然而艺术作品的教育作用是寓教于乐,是思想性和艺术性的完美的结合,一切外加的说教都是徒劳的、不明智的。

当然,不可否认,动漫也可以直接为政治服务。比如说抗战时期的《血钱》、《上前线》、《王老五去当兵》等动画片就是表现中国人民抗击日本侵略者这一主题的,其教育人民、鼓舞人民的作用是非常直接的。但是也有隐讳曲折地表现创作意图的片子,例如中国第一部动画长片《铁扇公主》,隐蔽地表达了日寇必败,中国人民必胜的这一主题。此动画片的主要创作者万籁天先生曾说:“我们有意曲折地用打倒牛魔王作为借喻,反映出影片的主题,那就是全国人民联合起来对付日本侵略者,争取抗战的最后胜利。”

第二是动漫的审美功能。提到“审美”,这是个十分复杂的问题。对同一作品,仁者见仁,智者见智。但是人类总有一些共同的审美取向。“横看成岭侧成峰”。但“岭”也好,“峰”也好,都是审美对象,都值得欣赏,都有审美意义。例如中国风格的宏篇巨制《大闹天宫》在1978年伦敦电影节上大放异彩,荣获最佳影片奖。美联社在电影节期间曾报道说:“美国最感兴趣的是《大闹天宫》,因为这部影片惟妙惟肖,有点像《幻想曲》,但比迪斯尼的作品更精彩。美国绝不可能拍出这样的动画片。”在国内,数以千万计的观众对《大闹天宫》评价甚高,成为中国动画史上的一座艺术高峰。普通群众也懂得美,也需要美,美感可以洗去疲劳,唤起兴奋和快乐,美感是人生的享受。大众不可能是美学理论家,但感受美却是人的一种本能,是美是丑,观众心中自然有数。我国的动画要力求精品,只有这样,才能满足人们的审美需求。《大闹天宫》中,花果山上阳光普照,草木青葱,百花盛开,生机勃勃,使人心情顿觉畅快,似觉自己到了人间仙境。而天庭上烟云缭绕,时隐时现,令人以飘渺沉浮之感;龙宫里碧波荡漾,宝光闪烁,给人以飘忽迷离的感觉。天庭、龙宫广寒清冷,阴森压抑,这又是另一类美感——凄凉虚幻之美。凡是好的动画片,其背景或场景设计或人物造型都是一流的审美对象。自然,美国的米老鼠、唐老鸭及白雪公主的形象,日本的阿童木等形象及相应的场景设计都是耐人寻味而充满了审美情趣的。

审美是人类生活中重要的内容,可以说,人们无时无刻不在审美,心灵美、人格美、自然美、社会美……都是人类的自然需求,动漫艺术在某种意义上说,拥有广泛的审美价值。

第三是动漫的娱乐休闲功能。动画或漫画从其产生以来就有娱乐休闲,使人愉快的功能。因为动漫的运动性、角色及场景造型的变形与夸张,加上音乐、色彩等因素对人感官的刺激作用,能使人产生极大的兴奋,并使人联系生活中的某些相关或相似的故事或细节,进行联想,进行体味。从美学欣赏的角度讲,是一种审美的体验,但从娱乐的角度看,这是一种休闲。动画片不仅是孩子们的世界,也有许多片子是成人所

喜爱的。《哪吒闹海》(图1-14)是新时期开始的第一部重头戏,根据《封神演义》的部分章节改编,老少皆宜。当然,“休闲”不是动画片的惟一功能,但人们欣赏任何一种艺术品,首先并不是为了接受什么思想教育,而是为了“好看”、“奇妙”,就是为了欣赏其中的新鲜动人之处,获取视觉或听觉上的享受,之后才可能去评价作品,认识其价值。因此,动画的休闲功能不可忽视,这是动漫工作者在整个动漫创作、设计中都应重视的问题。



图1-14 哪吒闹海

第四是动漫的商业功能。正如前述,日本、美国等国家的动漫艺术已经形成产业,其产品已经系列化、综合化。动画片、动漫书刊、动漫玩具、动漫广

告、多种动漫品牌的产品,作为商品,源源不断地输入国际市场,获取了巨大的商业利润。包括中国市场也有不少日美动漫商品,米老鼠和唐老鸭几乎是家喻户晓。动漫产业投入较高,但回报很大。中国是一个发展中国家,动漫商品的市场还非常广阔,在进入人人玩卡通的时代,中国十几亿人口需要很多动漫艺术的精神食粮。因此,动漫的商机不可放弃,我们应该振奋精神,开创中华民族的动漫产业。

为了发展壮大我国的动漫艺术及产业,我们必须首先树立民族自信心,虽然在我们的面前还有许多困难,但是我们有五千年的文化积淀,有上个世纪60年代及80年代的两个动画创作高峰的经验,特别是改革开放的极其良好的社会环境,加之国家有关部门的重视,我们深信,中国的动漫工作者的队伍一定会壮大起来。同时,随着高校有关专业的开设,中国的动漫设计将以崭新的面目立足于世界民族之林。我们应该记住一位动漫艺术家的话:“漫画创作是一项投射梦想的工作。人们为什么把漫画中的人物画得那么美,那么夸张?就是因为他们希望自己的人生和画纸上的形象一样美丽。”中国是一片动漫的热土,又是一头醒来的睡狮。我们要以爱国的情,开拓的精神,去创建新的动漫业绩。第一流的动漫剧本,第一流的动作设计、场景设计,第一流的制作,就是我们奋斗的目标,也是我们行动的纲领。



动漫剧本的写作

2.1 动漫剧本的特点

一部优秀动漫作品的诞生需要有一个好的剧本。剧本是动漫产业链上举足轻重的一环,没有一个优秀剧本的支撑,画面再花哨,宣传手段再多,也无法提升作品的品质。因此,我们从一开始就应重视剧本的创作。动漫剧本的创作与动漫特性有非常密切的关系,从某种意义上讲,动漫虽然是一种崭新的影像形式,但它的本质还是一种具备播放特点的戏剧艺术,它属于广义的戏剧艺术概念,它是动画作为剧情演绎的一种特殊形式。

视听性是动漫艺术的最基本特征,视听的运动性又是动漫最基本的存活条件,在这一点上,动漫的表现形式及内容,与电影电视有着相同的特点,但它又是一个独立的艺术门类,与电影、电视剧有着交叉的关系。

2.1.1 动漫剧本的文学性

将动漫归属戏剧艺术,界定其是电影、电视、电脑屏幕上进行审美的演剧艺术,那么演剧便是动漫的基本特性。但动漫剧里的“演”不是真实的人物在演,而是人塑造的动漫角色在演绎剧情。

动漫剧本的文学性是指当剧本作为文学体裁的一种形式时,它与小说、诗歌、散文一样,需要遵循文学创作的一些基本规律:①从社会生活中汲取创作的养料。社会生活是文学创作取之不尽,用之不竭的源

泉,作者需要不断深入生活,观察生活,提炼出生活中的典型故事。在这里,我们始终要牢记,动漫剧本虽然具有文学性,但它最终不是以文字的形式传达给观众的,而是要转换成连续的具体的画面形式,因而不需要文学上的抒情描写及大段的心理描述。②能够多角度地反映社会生活的本质特征。作为一种审美的社会意识形态,动漫艺术是以漫画形象的艺术形式反映社会生活和表现思想感情的。卡通漫画形象之所以能够反映生活的最本质特征,是因为在卡通人物的塑造上,是经由审美创造去实现的,动漫剧本的创作可以通过塑造卡通漫画形象去抒发情感、阐述哲理,从而感染人和激励人。③遵守文学叙事基本法则。动漫创作要熟悉和遵循诸如题材与主题、情节与结构、人物(卡通角色)与语言等文学元素与创作规律,缺一不可。

2.1.2 动漫剧本的戏剧性

动漫剧本的戏剧性主要表现在三个方面:第一,动漫艺术是通过一定的载体,在虚拟的场景中,让虚拟的动漫形象扮演一定的角色,并运用多种艺术表现形式和手段给观众表演故事。第二,演剧就意味着表演故事,动漫形象扮演的角色是以人物自身的行动来表现故事,通过外在动作,如表情、姿态、对白、独白、旁白等来传达、表现情感或某一目的的。第三,

动漫艺术的故事需要一定的戏剧创作的审美规范和创作技巧,即戏剧性。这其中包括戏剧动作、戏剧冲突、戏剧情境、戏剧突转和戏剧悬念等诸多元素。戏剧动作表现人物的有目的行动;戏剧冲突表现人物与外界及自身内心所发生的性格、心理及社会冲突等;戏剧情境主要是指推动动作发生和规定动作发展的外部环境;戏剧突转是指戏剧动作的渐变与激变;戏剧悬念则是为了增强观众兴趣和兴奋而特意设置的悬念。

2.1.3 动漫剧本的影像艺术特性

动漫是视听兼备的影像艺术,它以影像的二维平面或三维空间来反映现实和非现实的三维立体空间。动漫艺术是活动的图本,是一种虚拟的、直观的视听叙事,是通过不断运动着的画面去塑造形象、叙述故事。它具有以动画画面和声音来塑造形象、叙述故事、抒发情感、阐发哲理的艺术特性。

1) 动漫剧本的视听因素

动漫剧本在创作时要考虑到它的影视动画视听因素,这其中的影视视听特性内涵丰富,包括:

①声音及动画画面的逼真性。这要求我们的动画画面和声音逼真地反映事物的状况和运动。另一方面,又要反映出创作者的思想、情感和审美意图,具有一定的假定性。这种逼真性与假定性的统一,客观与主观、客体与主体的辩证统一,能更好地反映客观事物的本质,从而达到艺术的真实性。

②运动性。动漫艺术的视听图像是在不断运动状态中呈现的,动漫是通过不断变换的视听图像表现运动着的人(角色)和事物。动漫的运动性首先是镜头的运动。镜头运动有着景别(远景、全景、中景、近景、特写)的变化,焦距(标准镜头、短焦距镜头、长焦距镜头、变焦距镜头)的变化,运动方式(推、拉、摇、移、跟)的变化,角度(平视、俯视、仰视)的变化,以及灯光、色彩、材质的运动变化。其次是表现内容,动漫角色、场景及事件的变化等。

③时空的自由性。由于计算机技术的发展,动漫艺术的创作突破了时空制约,突破了众多真实环境和客观时间顺序的限制,具有很大的自由性。所以,动

漫剧本所叙述、表现的角色和场景常常是超现实的,具有很大的发挥空间。

2) 动漫剧本表达的绘画艺术特性

动漫剧本本身要表达的虽然只是一个故事或情景,但最终呈现的面貌是动漫形式,所以动漫剧本必须对动画片表现风格有所考虑。漫画是绘画中的一种形式,漫画作品一般运用夸张、变形、比拟等手法进行绘制。但从某种意义上说,当今的动漫作品已经不仅仅采用漫画的手法,它采用的已经是广义上的绘画方式了。剧本的创作应该先了解动画片的艺术特点,并根据其特点进行创作。画面形式的探究对于动漫剧本创作来说具有重要的意义。

2.1.4 动漫剧本的格式样式

创作剧本要懂得剧本格式,常见的故事和小说在格式方面比较随意,而剧本则有较为严格的格式,因为剧本中所讲述的内容要在动画片上完成,而动画片是受到一定条件限制的。剧作者在剧本中所写的内容必须适合于演剧的要求。

这里,我们引用动画片《辛普森一家》的剧本片断样式供大家学习参考。

《辛普森一家》

集 # 改稿 # 日期 页码

标题

作者

其他人

第一幕

淡入

内景 辛普森家—厨房—早晨 第一场
这里注明人物动作,用加粗黑体字标明声响效果。整个剧本读起来就像一部电影,惟一能让我们相信这是一部情景喜剧的,就是用双倍行距分隔的对白。

荷马进入。

荷马 无比愚蠢的对白。

马格 完美的回答。

荷马 (声音低沉) 哦,对白。

人物动作如此继续。

荷马 他还在继续。
 马吉 马吉也是。
 人物动作。
 你能够发现的是这个……(动画制作者的注释：这里允许编剧对于某些东西的外形进行描述。)

荷马 就这么继续。

马格 这里更多的对话。

荷马 更多同样的对话。

马格 这里更多的对话。

荷马 把它的头撞到了厨房的桌子上。

荷马 嘟!

丽莎 啦，啦，啦啦啦。

巴特 啦!

玛吉 啦，啦，啦啦啦。

电视里肯特·布鲁克曼正报道新闻故事。

肯特·布鲁克曼 春野镇爆发大幅度恐慌。啦，啦，啦啦啦。啦，啦，啦啦啦。啦，啦，啦啦啦。啦，啦，啦啦啦。啦，啦，啦啦啦。啦，啦，啦啦啦。啦，啦，啦啦啦。啦，啦，啦啦啦。啦，啦，啦啦啦。啦，啦，啦啦啦。啦，啦，啦啦啦。

无需过渡，人物动作如此这般巧妙地融入新的场景中。场次随之增加。

内景 圈饼店—白天 第二场
 春田镇的警察边吃着圈饼边休息。

长官 啦，啦，啦啦啦。

内景 辛普森家—厨房—白天
 人物动作。

荷马 啦，啦，啦啦啦。

淡出

集 # 改稿 # 日期

第二幕

淡入

内景 便利超市—白天 第三场
 阿普、荷马和一些顾客们正准备通过商店的

转门。

荷马 你们这些讨厌的副刊!! 别缠着那些杂志不放啦! (注意到荷马) 你好，辛普森先生。

荷马 好呀，阿普，啦，啦啦。

所有人 (所有的人都开始大笑)。

淡出 第二幕结束

2.2 剧本创作的几种方法

动漫剧本的创作一般有原创、改编和移植等方法。

2.2.1 原创

原创之意是指作者最初的、开始的创作，也称原始创作，原创剧本是故事剧本的最初始样本，它是相对剧本改编和移植而言的。如果剧本原创力薄弱，将直接影响到动漫剧的水准。

动漫剧本的原创性可以从故事的编写、人物形象的设定和塑造，场景细节等看出。故事发生的背景、时间、地点、人物、故事情节以及人物的表情、语言、心理活动，一点一滴都要统一。这需要动漫剧作家对笔下的人物有非常系统、全面、深刻的认识。另外，由于动漫剧本的特性，有时剧本就是由漫画家原创的。即使是人物传记型作品，漫画家在深入了解有关历史事件及人物性格特征后，为创作需要，也要进行必要的再创作和深加工。在这期间，作品必然地就具有了漫画家的个人色彩。

另外，一部漫画中各个角色的塑造，不是由演员来完成，是通过主绘者的笔来塑造形象。这样，一部动漫作品从开宗立意，到细节勾勒描绘，都浸透着鲜明的主观色彩。

由于多种原因，目前我国很多动漫剧本的创作水平比较一般化。在主题上跟潮流，没有自己的思想脉络，泛于平庸；在细节上，也没有经过细致慎密的推敲，人物的设定和塑造，都缺乏特色和个性。

创新是动漫艺术的生命力，只有大力推出新的优秀的原创作品，才能使动漫艺术不断繁荣和发展。原创作品的魅力就在于它的新颖性和时代性。动漫艺术

作品的原创应该是动漫艺术发展的主旋律。只有这样,动漫艺术王国才会有源源不断的新鲜血液和营养的补给,而最终呈现繁荣景象。

2.2.2 改编

从优秀文学作品中吸取营养同样是动漫剧本创作的重要手段。动漫剧本可以由一些适合改编成动画、漫画的文学作品改编而成。剧本改编要求编剧对剧本的内涵要有很好的理解,剧本改编既要符合现代观众的审美要求,要充分体现时代感,还要体现原小说戏剧本的文化价值。另外,剧本的改编要符合法律程序,改编前应征得著作权人的许可。



图2-1 狮子王

动漫剧本改编自文学的方式很多,一般可分为“原文照搬式”和“套用式”两种。原文照搬就是将原著小说直接改编成“动漫片”,这种方式最大的好处是

大家已经熟悉故事情节而容易进入状况,缺点是缺乏想象空间,如《大闹天宫》。另一种改编方法是只套用文学作品创造的拟真世界,而由动漫剧创作人自行发挥故事情节与主角特色。由于文学故事本身已经架构好读者熟悉的世界,以此为基础发挥想象力,对剧情故事进行再创新,这也是动漫剧本改编的常用方法。这种改编的方式须面对市场接受度的挑战。《狮子王》(图2-1)在故事结构上基本忠实莎士比亚的作品《哈姆雷特》,但在叙述方式与叙事基调上却进行了大胆处理。再如改编自《巴黎圣母院》的《钟楼怪人》(图2-2),改编自安徒生童话的《海的女儿》,取材于法国童话的《美女与野兽》,此类例子不胜枚举。



图2-2 钟楼怪人

2.2.3 移植

移植是戏剧创作的一种手法,它往往是将流行文化中某一题材的剧本用不同的艺术表现形式互相转换移植,而出现一种新的视觉艺术。动漫剧本创作的移植手法主要是从时尚热点中取材,把小说、影视、网络等流行元素迅速移植到动漫舞台,以期造成轰动效应。有学者称之为戏剧界的“转基因”现象,认为是时下国内戏剧创作迅速迈向市场化的一个信号,新剧创作不惜模糊剧种概念,充分利用流行文化的“卖点”,以达到吸引观众的目的。

漫画版《无间道》就是移植电影版《无间道》的典型例子。移植手法的运用需要关注流行文化,借鉴时尚艺术,开拓艺术视野,但也不能被时尚牵着鼻子走,从而迷失了方向。

在日本大受欢迎的电视游戏节目《筋肉番付》,曾先后多次被改编、移植成为游戏。

动漫艺术作品的改编移植创作要从两个方面入手:一是各艺术品种之间的改编移植。如将优秀的文学、影视、戏剧作品改编移植成为动漫艺术作品。二是坚持“洋为中用”的方针,选择外国优秀艺术作品进行移植。改编移植作品要求能够在原作的基础上,发挥艺术形式和表现手段的优势,鼓励探索和创新,使之成为新的优秀作品。

2.3 分镜头脚本

有了剧本之后,还不能立即进入动漫的绘制工作,我们还要将文学语言转换为恰当的视觉语言——分镜头脚本。分镜头脚本就是将剧本内容直观地表达出来的图、文脚本。在这一阶段,需要充分领悟动画片剧情,理清人物主线、景别、背景环境及对白等。我们要在总体上做个准备,拟定一个制作大纲。这个大纲可根据构思,编写出比较完整的分镜头计划。在明确主题的前提下,大体写出制作要点。在大纲中,根据作品风格,可将故事情节组成段落的形式,如动作类、纯情类和幽默类等,还可给人物定位合适的表情,把时间的分布、场景的布置设计、镜头的安排、音乐和对白做一个简要的概述,甚至可将一些熟悉用语和符号加以说明。

2.3.1 人物简介

在制作分镜头脚本的一开始,一般会有剧本人物简介,这是故事版分镜头脚本的基本要求。动画里的故事情节是由人物(角色)为主线贯穿始终的,因此,人物的背景、性格、形

象等将成为整个动画剧本创作的基础。特别是人物形象的塑造、服饰道具的设计等是动画片成败的关键。

在美国,最受欢迎的电视动画片《辛普森一家》(图2-3)讲述了春田镇上的这个五口之家用他们荒诞的经历讽刺着当代美国社会的生活和文化。辛普森一家的形象随着电视剧的走红而成为世界性的流行符号,其中爱捣乱的长子巴特·辛普森已经成为一个大众偶像,连《时代》周刊也将他选为“20世纪演艺界最重要的人物”之一。成功的动画人物形象很多,我们以加菲猫的人物形象来看看剧本中的人物介绍。



图2-3 辛普森一家

人物简介:加菲猫(图2-4)

没有一只猫像它一样好吃、自私、贪婪、胆怯、市侩……它的生命中最大的乐趣就是吃和戏弄奥多狗和自己的主人,它是个有缺点的普通人。

加菲猫档案:

- 出生日期:1978年6月19日
- 出生地点:Mama Leone 意大利餐厅厨房
- 出生体重:5磅6盎司
- 喜爱食物:意大利面条