

教育部高等学校高职高专艺术设计类专业教学指导委员会

规划教材

国家精品课程

二维动画创作 基础与实训(上)

总主编 林家阳 陆江云 钱卫 洪万里 项建恒 著

河北美术出版社

《二维动画创作基础与实训》（上）

参考课时安排

建议160课时（4课时×5天×8周）

章节	课程内容		课时
第一章 动画创作的基本 概念与基础 (12课时)	动画创作原理	1.认识动画	4
		2.动画的创作	
	动画创作的目的		2
	动画创作的任务	1.动画剧本	6
		2.动画造型	
		3.道具设计	
		4.美术设计	
		5.画面分镜	
6.设计稿			
7.原画			
第二章 动画创作的步骤 与实训 (136课时)	故事梗概的形成及 案例	1.选择题材	6
		2.人物塑造	
		3.设计主要情节和矛盾冲突	
		4.故事梗概的形成案例	
	设计阐述及案例	1.什么是设计阐述	4
		2.设计阐述包括哪些内容	
	文字剧本及案例	1.什么是文字剧本	12
		2.文字剧本的两大重点：细节和节奏	
		3.文字剧本的形式	
	角色设计及案例	1.动画角色形象的艺术特征	15
2.动画角色设计的风格分类			
3.动画角色设计的设计步骤			

章节	课程内容		课时
	场景设计及案例	1. 什么是场景设计	15
		2. 场景设计的风格分类	
		3. 场景设计的设计步骤	
	认识基本的电影语言	1. 镜头的基本原理和运用	12
		2. 镜头的连贯性	
	从剧本到文字分镜剧本	1. 什么是文字分镜剧本	12
		2. 文字分镜剧本创作步骤	
	画面分镜台本及案例	1. 什么是画面分镜头	30
		2. 画面分镜台本创作步骤	
	绘制设计稿及案例	1. 什么是动画设计稿	30
2. 动画设计稿需要具备哪些元素			
3. 动画设计稿的绘制要点			
4. 动画设计稿的构图要点			
5. 动画设计稿的连贯性把握			
第三章 动画模式的创作与欣赏 (12课时)	世界主要动画模式之主流动画	1. 美国的主流动画	4
		2. 欧洲的主流动画	
	世界主要动画模式之非主流动画	1. 什么是非主流动画	4
		2. 非主流动画的人物造型及其剧情特征	
		3. 亚洲动画强国——日本	
		4. 中国动画	
	艺术动画片	1. 哲理艺术片	4
		2. 表达情绪的艺术片	
		3. 超现实主义艺术片	
		4. 批判主义艺术片	
		5. 运用独特材质和手法表现的艺术片	

目 录

第一章 动画创作的基本概念与基础

一、动画创作原理.....	1
1.认识动画	1
2.动画的创作	4
二、动画创作的目的	6
三、动画创作的任务	6
1.动画剧本	7
2.动画造型	7
3.道具设计	8
4.美术设计	9
5.画面分镜	10
6.设计稿	10
7.原画	11

第二章 动画创作的步骤与实训

一、故事梗概的形成及案例.....	14
1.选择题材	15
2.人物塑造	17
3.设计主要情节和矛盾冲突	18
4.故事梗概的形成案例	22
二、设计阐述及案例	28
1.什么是设计阐述	28
2.设计阐述包括哪些内容	28
三、文字剧本及案例	30
1.什么是文字剧本	30
2.文字剧本的两大重点：细节和节奏	30
3.文字剧本的形式	32
四、角色设计及案例	33
1.动画角色形象的艺术特征	33
2.动画角色设计的风格分类	36
3.动画角色设计的设计步骤	38
五、场景设计及案例	42
1.什么是场景设计	42
2.场景设计的风格分类	42
3.场景设计的设计步骤	44

六、认识基本的电影语言	48
1. 镜头的基本原理和运用	48
2. 镜头的连贯性	63
七、从剧本到文字分镜剧本	64
1. 什么是文字分镜剧本	64
2. 文字分镜剧本创作步骤	64
八、画面分镜台本及案例	69
1. 什么是画面分镜头	69
2. 画面分镜台本创作步骤	69
九、绘制设计稿及案例	72
1. 什么是动画设计稿	72
2. 动画设计稿需要具备哪些元素	73
3. 动画设计稿的绘制要点	73
4. 动画设计稿的构图要点	74
5. 动画设计稿的连贯性把握	75
第三章 动画模式的创作与欣赏	
一、世界主要动画模式之主流动画	78
1. 美国的主流动画	78
2. 欧洲的主流动画	82
二、世界主要动画模式之非主流动画	84
1. 什么是非主流动画	84
2. 非主流动画的人物造型及其剧情特征	85
3. 亚洲动画强国——日本	86
4. 中国动画	89
三、艺术动画片	90
1. 哲理艺术片	90
2. 表达情绪的艺术片	91
3. 超现实主义艺术片	92
4. 批判主义艺术片	92
5. 运用独特材质和手法表现的艺术片	93
附 图	95
写在后面	109



动画创作的基本概念与基础

动画创作原理

动画创作的目的

动画创作的任务

第一章 动画创作的基本概念与基础

一、动画创作原理

1. 认识动画

动画是什么？我们首先说它是电影的一种产品，所以我们应该把它归属于电影。

电影是什么？电影是利用人类视觉具有1/10秒的影像残留现象而创造的幻觉技术。它以镜头为基本语言元素，帧画面为基本视觉元素，通过机器以24帧/秒（电影）或25帧/秒（电视）的连续播放而成。电影的播放方式也很多：二维电影、三维电影、四维电影、五维电影。电影的片种也有很多种：故事片、纪录片、科教娱乐片、广告片等。

电影在制作方式上分为两种，即纪录电影和动画电影。

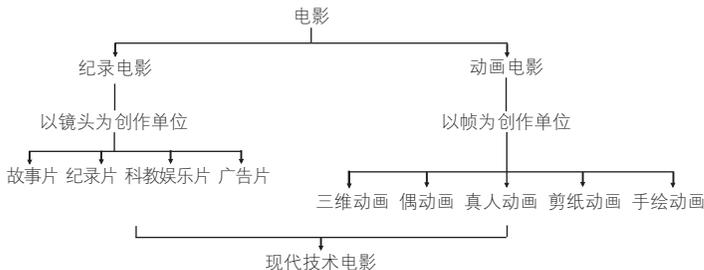
纪录电影：依赖机器（摄影机、摄像机）对创作的对象进行真实时空（四维空间）逐镜的连续图像输入（拍摄）。在这个创作过程中，以镜头为创作的最小单位（镜头表现的特征为开机和关机，以此作为一个镜头的开始和结束）。

动画电影：依赖机器（照相机、扫描仪）对创作的对象进行逐帧的图像输入，并以输入的序列图像稿在机器（电影编辑软件）中进行电影化，以获得大至镜头小至某层的电影稿。在这个创作中，帧是创作的最小单位，每秒为24帧或25帧（它输入的方式为机器的拍摄和扫描）。

对于以上两种不同的创作方式，我们可以把它们看成为：

纪录电影等于是在物质的分子上进行创作。

动画电影等于是在物质的原子上进行创作。纪录电影是在一个真实的空间和时间进行创作的，如一分钟的纪录电影，其有效创作也要一分钟，创作空间与电影的视觉效果是一样大小的，它是从空间到平面的



创作（图1-1），而动画的创作与真实的空间是完全不对等的。动画对时间和空间的创作都是站在对时空假设的角度上进行的，也就是虚拟的。我们可能会用更长的有效工作时间去创作一分钟的电影。

在动画的创作中不会有真正的空间存在，它只是一个从平面到另一个平面的创作（图1-2）。当然，现代电影已将这两种技术方式混合使用。生产出了许多“混血儿”的电影来。使动画的创作有了一定的借用空间。

动画电影的组成元素分为画面、帧、序列帧、层等，具体叙述如下：

画面：画面是动画创作的基本元素，动画创作的具体实施都是在画面上进行的。离开了画面动画将不存在。画面的样式与普通的画面样式没什么两样，它们是独立的，不存在时间概念。如纸上的画面、数字形成的画面等。但这些画面必须按照动画的要求来做。

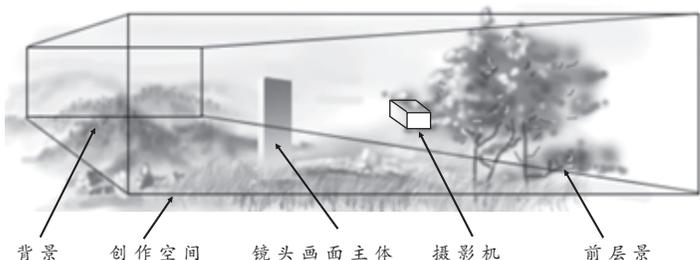


图1-1 纪录电影是在一个真实的空间和时间里进行创作的

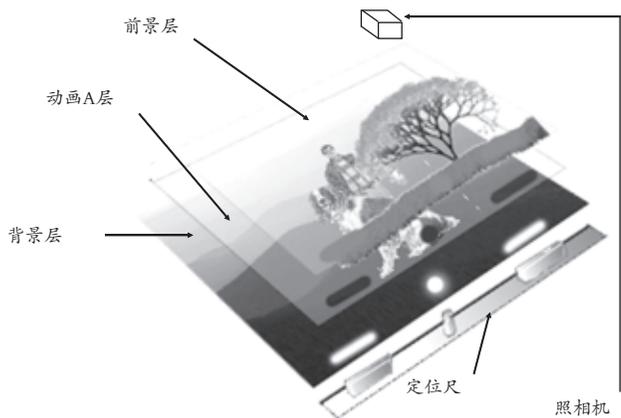


图1-2 动画电影 三层画面组成一帧

帧：“帧”是动画发生的最基本元素，也是产生电影视觉的基本元素。它不仅表现画面，也表现时间。它的画面可由一层或多层画面组成，它的时间可在电影中影响1/24秒或1/25秒时间的视觉效果。这虽然是微不足道的丁点儿视觉效果，却聚少成多，可连接成几十分钟甚至若干小时的电影。它像基因链条里的因子，组成了写有命令的链条；又像一个班里的每一个学生，能组成一个有特色的班级。组成一个链条，或一个班级，都要有一定的设计和安排，这种设计和安排就表现为“序列帧”。

序列帧：它是将若干帧按照一定的要求进行前后次序的排列。如球落下，第一张是球在上方，最后一张是球在下方，中间的张数就按照这样的趋势排列，排列的方式用序号表明。（图1-3）

层：在一个镜头中，有静止的景物和运动的人物。为了达到动作设计的要求，就要将一帧画面拆开，分成若干个独立的层，然后按照要求排成序列层再进行独立绘制。层的作用在于它不仅能够独立操作，还有遮盖的作用。（图1-5）

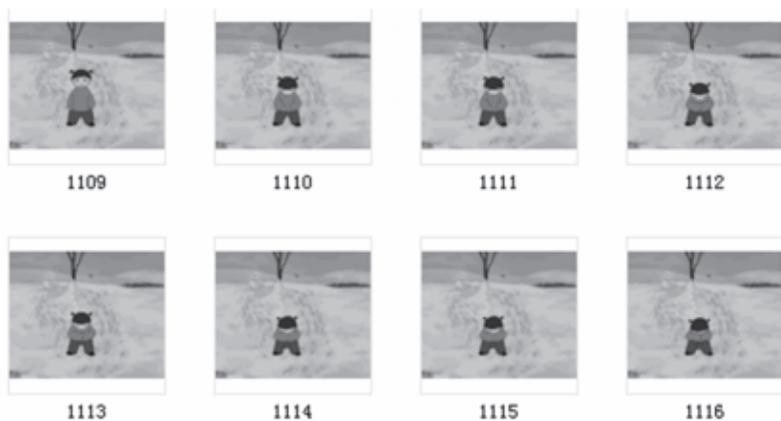


图1-4 这是动画片《雪人》中一组蹲下的序列帧

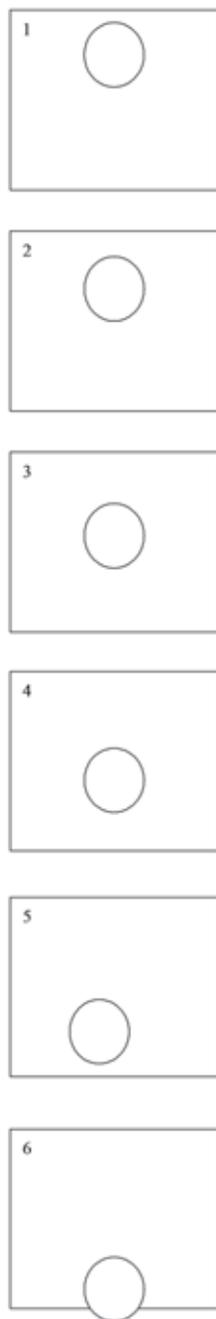


图1-3 球落下——序列帧

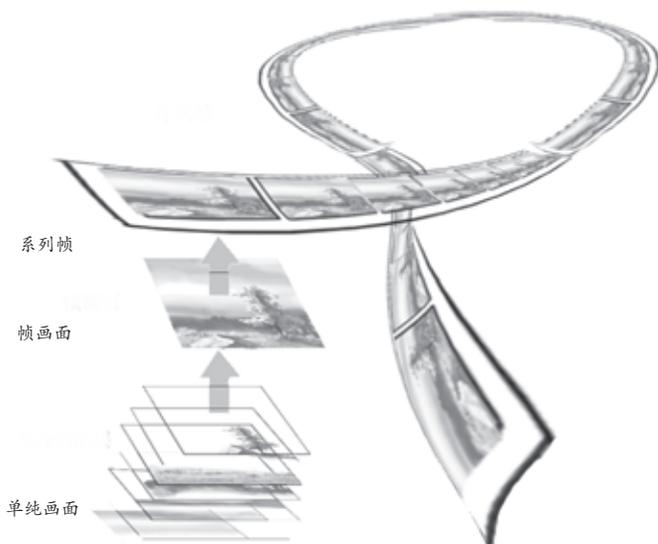


图1-5 分层示意图

2. 动画的创作

(1) 创作特征

动画的创作依赖于帧，而每一个帧都是绘制出来的，这就给动画创作带来了不同于电影拍摄的制作结构，也带来了不同的创作思路 and 创作方法。

首先，动画带给创作者一个没有边界的想象空间，在这个空间里，你可以自由地编写你感兴趣的故事，随意设计你需要的情境，无尽地刻画感人的细节。角色造型能尽你所爱，场景的设计尽可恣意你的想象，就连角色的动作也可随意夸张，只要这些符合你的创作要求就可以。（图1-6、图1-7）



图1-6

另外，帧画面是由一个或若干个层画面叠加而成，动画的创作可以深入到叠加画面的过程中。

因此可以这样说：只要你能想得到、画得出，就能做得出。这是动画电影与纪录电影在创作上有所不同的地方，也是动画这门技术能保留至今的重要原因。

动画的创作是从与动画相关的一系列的工作开始的，它包含剧本、美术、造型、脚本、动作设计等，其中涉及到多种专业，如文学、美术、电影学、表演等。因此它是一种综合性的创作。这种创作一般情况下需要多人合作，形成一个团队，以便起到能力互补的作用。也有有志者独自创作的，这种创作对创作者的要求不仅在能力上，而且在心理上都有非常高的要求。

（2）创作的两个过程

① **意向性创作**：这个创作是在动画创作实施之前对动画有一个艺术感受的定位。如对动画题材、内容、形式、风格的确定。意向创作以阐述为主，它决定了后续创作的方向。

② **实践性创作**：这个创作是在意向创作的基础上进一步的创作，它涉及到创作的具体操作问题。如有关题材内容的剧本，表演风格的具体做法等等。这个创作是递进性的，像剥洋葱皮一样，一个创作的结束产生另一个新的创作。如场景设计、分镜头本，都是因为剧本的结束而产生的创作。再如设计稿是因为分镜头本的结束而产生的创作。实践创作要手脑并用，同时还要劳心，即心理压力，尤其对于单人创作更是一个心理的考验。

（3）创作节奏感

心脏在身体里跳动，血液在血管里奔涌，空气在体内鼓荡，节奏就在这样的生命形式里萌生，这个世界的一切活动如果没有了节奏，其结果是很难想象的。在电影中节奏作为看不见的形式始终伴随着时间、情节和动作一起出现，节奏是调动人们欣赏情绪的强心剂。

（4）创作的合作性

绝大多数的动画创作是团队形式的，合作便是动画创作的精神要素。俗话说：雁无头不飞，团队中必须有首领，导演往往是这个团队的领导者，如何组织和带领好一支成功的团队，是导演的重要工作。



图1-7 奇特的造型，可以增加动画片的趣味。



动画创作的步骤与实训

故事梗概的形成及案例

设计阐述及案例

文字剧本及案例

角色设计及案例

场景设计及案例

认识基本的电影语言

从剧本到文字分镜剧本

画面分镜台本及案例

绘制设计稿及案例

第二章 动画创作的步骤与实训

引言

在动画短片中，有一大部分是非剧情类的艺术短片，我们这里讨论的动画短片主要是指那些情节剧，也就是有人物、讲故事的动画短片。

对于专业学习动画创作的人来说，进行短片创作是学习动画创作及制作的一个很重要的过程。

动画短片从形式上有很大的自由度，不像主流商业片对表现方式有基本的规范，动画短片给了创作者更广阔的发挥空间。

随着动画短片长度的差别，其剧本构思方式也有所不同。比如1~3分钟的短片，结构上往往被简化，由制造悬念、情节突转这两大部分组成；3~10多分钟是比较常见的短片容量，可以讲一个起承转合比较完整的故事了。



图2-1 英国柏莉动画工作室动画短片《家庭日记》，用速写的手法描写了一幕幕家庭生活的小片段，如同DV摄影，无起承转合的故事框架。



图2-2 前苏联动画短片《愧疚》无任何人物和故事，是影像流动美学形式的动画探索。



图2-3 俄罗斯动画短片《最后的狩猎》剧情动画

一、故事梗概的形成及案例

训练内容 — 情节类动画短片的题材选择、主题确定、故事情节脉络、矛盾设计及人物塑造

训练目标 — 掌握情节类动画短片的故事创作方法

课时时间 — 6课时

作业要求 — 10分钟以内的情节动画短片的故事梗概创作

参 考 — 国外及国内优秀动画短片作品

在情节剧的范围内，一部动画片的剧本，我们能最直接地在影片中看到的那部分就是故事。影片讲了一件什么事情，这也就是剧本中的故事。无论是人物刻画，还是影片的主题内涵，都要有剧本的故事作为承载形式。

在写剧本故事的过程中，一般有几个步骤：创意—故事梗概—剧本大纲—剧本。这几步也包含了从构思故事框架到完成剧本，由搭建框架到逐渐丰满的过程。

在创意阶段，我们首先要面对的就是选择题材和切入事件的角度。我们可以从一篇短文、一个事件、一段影音等，任何可以触发你创作欲望的艺术或生活素材入手。

选择题材的实训案例一：

案例：学生动画短片《给我一点阳光》

素材：一篇新闻报道，一个小女孩从小患病，不能见阳光，一直生活在自己的小屋里。后来一个年轻的家庭女教师走进了她的生活，在她的房间里画满了美丽的外面世界，给小女孩的生活带来了色彩、阳光和希望。

处理方式和切入角度：将重点放在女教师的身上，将她的爱心和浪漫表达出来。加入一个戏剧化的结局：小女孩怀着对外面世界的热爱，有一天偷偷进入花园，倒在了花雨下。开始的片段是一幅幅灰暗的蜡笔画，像鲜血一样的阳光将小女孩淹没，用来说明小女孩的灰色世界。全片除了开头部分，采用水彩画的表现方法。

1. 选择题材**知识点：素材与题材**

素材是未经过加工的原始材料或生活积累。

题材是经过加工的素材。

一篇短文、一个事件、一段影音、一个艺术作品、一种思想、情绪等，任何可以触发你创作欲望的艺术或生活素材都可以用来选择入手创作。

动画片所选取的素材，其实是包罗万象的，但处理素材的方式和切入的角度是可以多样的，比如说《黑客帝国动画版》中9部动画短片，每部动画的导演切入的角度不同，选择发展的内容也不同，采取的画面表现风格也不同，所以这些短片呈现出不同的风格主题。9部动画短片给人不同的视觉体验。

当我们将处理素材的方式和切入的角度确定下来之后，那么题材的选择就完成了。

图2-4 学生动画短片《给我一点阳光》用水彩画的手法表现浪漫气氛。



选择题材的实训案例二：

案例：学生动画短片《海滩》

素材：一段电子音乐

处理方式和切入角度：

以音乐为基础，加入创作者对这段音乐的感受，创作了以一个去海边旅行的人的主观视角为画面主线的音乐动画短片。



图2-5 学生动画短片《海滩》取材于一段音乐。

选择题材的实训案例三：

案例：《走出古老的门》

素材：去安徽采风，了解当地的人文风情。以前，当地的男人都出去经商，女人在家留守。当地为这些留守的贞节女人立了一座座的牌坊，这些牌坊像一道道的门，紧紧地压制了女人的一生。

处理方式和切入角度：创作了一个小故事：民国初期，男人在结婚的当天就走了，出去经商，女人一直在家里寂寞地等待。每天，女人都守在门前，等丈夫的信，到牌坊前，等丈夫回来。时间一年年过去，男人还是没有回来。有一天，女人看到了自己等到老的寂寞身影，不甘于命运的压迫，女人终于决定走出古老的门。



图2-6 学生动画短片《走出古老的门》取材于安徽某地的人文风情。

人物塑造实训案例一：

案例：水彩动画短片《给我一点阳光》

主要角色一共两人：年轻女教师、生病的小女孩。由于影片要展现出水彩绚丽温馨的浪漫而忧伤的主题韵味，所以将两人定位如下：

年轻女教师：20岁左右。

性格特征：开朗、优雅。

体貌特征：苗条、蓬松飘逸的长发、美丽的大眼睛、穿裙子。

性格动作特征：飘逸优雅的舞蹈化动作。

生病的小女孩：6岁左右。

性格特征：甜美、生涩，对外界有很大的渴望。

体貌特征：圆润可爱、有刘海儿和及肩长发、大眼睛、穿裙子。

性格动作特征：由于生病，动作缓慢。高兴时也带点忧伤。



图2-7 《给我一点阳光》中年轻女教师及小女孩形象

2. 人物塑造

人物是动画片最耀眼和核心的部分，塑造一个类型化的、鲜明的人物是动画创作的灵魂。

动画短片的创作故事情节相对集中，人物也比较少，往往一两个人物或角色就足够了。因为角色越多，角色间关系就越复杂，短片的篇幅内没有时间和情节容量来展现这么多的角色与角色关系。

片中大部分的镜头时间内都是角色在画面中活动，所以塑造一个性格鲜明、形象生动的角色是十分关键的，是剧情吸引观众的最大法宝。

知识点：什么是类型化

动画一般以类型化的手法来塑造人物性格和人物外形。类型化的人物具有很强的典型性：典型的人物性格、典型的人物外形。成功的动画人物其性格一般都非常鲜明。同时形象亦有鲜明的特点。

要点一：为脑中的人物画面

在此阶段的人物塑造虽然还只是文字阶段的描述阶段，没有进入人物画面勾勒阶段，但是动画片是画面组成的，我们现阶段的人物应该在脑中有基本的画面形象和定位。这里包括对人物的年龄、性别、时代背景、性格、主要的形体特征，还包括人物间的性格和形象差距对比等等。

要点二：为人物对比

每个人物既然都是类型化的，都有鲜明的性格和形象，那么我们就

123

动画模式的创作与欣赏

世界主要动画模式之主流动画

世界主要动画模式之非主流动画

艺术动画片

第三章 动画模式的创作与欣赏

为了系统地分析动画电影创作，我们需要来具体剖析世界主要动画模式，从而有针对性地解决大家对动画电影各种模式的疑惑。

“主流动画电影”和“非主流动画电影”是两个过于广义的专业词语，事实上，这两个词语在不同的地域代表的范畴是不同的，也就是说，要精确地讨论这两个概念，必须要给它们限定地域，才有学术意义。目前学术界普遍讨论的是“美国的主流、非主流动画”和“欧洲的主流、非主流动画”，此外，还有日本。但日本比较特殊，它的动画形式不能用“主流与非主流”这两个范畴加以讨论。在学习中，我们还会学习“中国动画电影”和“艺术动画电影”两个章节。通过这一系列学习和解析，让我们能够初步了解“世界动画电影创作的模式和表现”的知识。



图3-1 《白雪公主》确定了美国主流动画的模式



图3-2 《花木兰》是典型的美国主流动画，虽然是战争题材，但是也巧妙地回避了血腥暴力情节，其绝妙的处理也令人惊心动魄。

一、世界主要动画模式之主流动画

1. 美国的主流动画

首先我们来看美国的主流动画。关于“主流动画”的概念形成于20世纪30年代末，确切地说，它是以1937年迪斯尼公司制作的《白雪公主》为标志的。此后，根据《白雪公主》的样式，很多规律性的东西被当做“主流动画”的操作守则加以沿用，从而保证了观众和票房。所谓“主流动画”，就是指那些以儿童为主要消费对象，具有相对固定操作模式和文化内涵的动画影片。而从迪斯尼公司的经验来看，这种动画片成功的重要条件之一，是在以儿童为对象的同时，还必须讨成人喜欢。这其实很好理解，一个成年人如果认为某部动画片对孩子的成长没有好处，那么他又怎么会去花钱让孩子去看呢？为了满足孩子和孩子背后的成年人，主流动画片的生产顺理成章地形成了特定的模式。

(1) 美国主流动画主题内容模式的特点

血腥和暴力是主流动画的一个禁区，这是成年人在对孩子的教育问题上最敏感的问题之一。在主流动画当中，都尽量回避表现这一类情节的画面，即使是在战争题材的动画片中。比如在《花木兰》中，表现花木兰与匈奴军队的对峙时，并没有使用杀戮的场面，而是用了“雪崩冲垮了匈奴人的军队”来代替厮杀，从而既回避了暴力表现，又不影响剧情发展。在主流动画电影当中，都会使用“象征”、“会意”、“隐晦”或者“省略”的手法，来交代有暴力倾向的镜头。比如《花木兰》当中，单于授意手下杀死汉军的俘虏，其手下士兵拈弓搭箭瞄准汉军士兵后，画面不再继续交代下去，而是变为黑幕。但观众也都能明白接下去发生的事情，片子也巧妙地回避了杀戮的场面。

此外，除了暴力之外，美国主流动画保持回避的东西还有一些，比如爱情、性、违法等内容。这些内容在倡导自由的美国电影中是比较常见的，但是在动画中却显得很谨慎。甚至仅仅只是一个接吻的镜头，也会尽量用隐讳的手法表现。在这个问题上，主流动画得到了家长们的认可，并愿意付钱让孩子去看这种电影。

（2）美国主流动画人物造型的特点

在人物造型上，美国主流动画的形象特征基本都符合人物的性格塑造。比如正面人物的造型，一般都是正义、唯美类型，即使是像《怪物史瑞克》片中的史瑞克和胖公主的形象，虽然不美丽，但也是属于憨态可掬的正义、善良人的形象；而反面人物的造型，一开始就会让人生厌，一般是以阴险、狡诈、丑陋、邪恶的形象示人。一般情况下，正义人士惩恶扬善，在片中会始终以光辉英俊的形象出现，邪恶的人物往往都伴随着一些比较衰败的事件出场，并最终得到惩罚。美式动画片中这种“以貌取人”的特点，是比较符合孩子的口味的。而如果设定某个人物最后改邪归正，那么这个人物的设定就要很注意，他的形象绝对不能让人有憎恶感，不能凶神恶煞，当然，也不能设定成唯美的正义形象。人物造型模式化，在美国和日本比较典型，但是在欧洲和20世纪90年代以前的中国，动画片的人物造型都没有这种模式化的现象。

（3）美国主流动画故事情节模式的特点

娱乐大众的戏剧化情节模式，一直是美国主流动画的一大特色。在这些片子当中始终不忘搞笑的情节和对话，即使是在非常危急的情况之下，也不会忘记把观众逗笑。而且，在美式的主流动画当中，一般都会设定一个娱乐大众的搞笑角色，这个角色在剧中的作用有点像中国戏曲文化的“丑角”，他们的性格一般都不会有主人公那么完美，总会有一些小毛病比如懒惰、馋嘴、口无遮拦等等，但是本性善良，他们往往会用一些荒诞的语言或行为来逗乐观众。比如《冰河世纪》中的树懒，《怪物史瑞克》中的毛驴，《白雪公主》中的小矮人，《花木兰》中的小龙——木须等等。这些取悦观众的形象，是美国主流动画模式的一个重要组成部分。这也充分说明“娱乐性”在美国主流动画当中是必然元素。我国推出的《宝莲灯》中小猴子的形象，也是属于此类。事实上《宝莲灯》是建立在我国传统题材之上，学习美国主流动画模式的一个例子。

“歌舞剧的穿插”是美国主流动画的另一个重要模式。动画片中的歌舞剧是从舞台和电影中借鉴出来的。迪斯尼公司很早就注意到了，除了人体以外，图画也具有很好的表现音乐的能力，并且迪斯尼在《幻想曲》中检验了这种能力的表现力。但由动画形象组织的歌舞表演，和真人组织歌舞是不一样的。动画形象组织歌舞的元素可能是动画中的人物，也可能是动物，或者是动画片中的道具，还有可能仅仅只是一些图像等等。在舞蹈中，虽然也有一定的舞蹈编排，但主要是画面配合音乐，通过图像来强化音乐的表现力。比如《埃及王子》中，影片开头表现劳工劳动的场景，人物动作虽然



图3-3 从《白雪公主》开始，美国主流动画就一直都是“以貌取人”的了。



图3-4 美国主流动画，少不了的搞笑角色。



图3-5 以上是《白雪公主》、《快乐的大脚》中的歌舞戏成分。很难想象,美国主流动画如果没有歌舞成分,那会是什么样。



图3-6 《白雪公主》中,公主被王子救起;《冰河世纪》中,患难与共的三个朋友一起走向远方——“大团圆的结尾”是美国主流动画永恒的主题。

简单,但几个恰到好处的关键动作、画面同音乐匹配起来,使画面有很强烈的音乐剧的感觉。再比如《快乐的大脚》中,企鹅们模拟人的表演唱歌跳舞,动作虽不复杂,但令整个动画片非常生动。美式的主流动画往往会在动画舞蹈中掺上一些幽默的喜剧效果,让动画片的舞蹈表演更具有娱乐性。并且,由于这种娱乐性,观众一般也都不会去追究这种动画在舞蹈表演方面的不到位。动画片中这种歌舞剧的模式,已成为了一种相对固定的模式出现在美国主流动画片当中。

(4) 美国主流动画编剧模式的特点

“大团圆的结局”是美国主流动画的典型样式。这种样式起源于剧情电影。但是现在,人们往往愿意在剧情电影中看到启迪思考的结尾,而不仅仅是“大团圆”。不过在美国的主流动画当中,“大团圆的结尾”仍然是基本样式。为了这个基本样式,很多动画片甚至改变原著,力图让片子看上去很圆满。比如《钟楼怪人》,就改变了原著《巴黎圣母院》悲剧式的结尾:让嘎西莫多成为英雄,让爱斯梅拉达和腓比斯的爱情得以圆满。再如《冰河世纪》中,剑齿虎与猛犸象一行建立了友谊,并且悔过自新,和剑齿虎头头及其爪牙进行了殊死搏斗,最后身负重伤。而在片子的最后,还是让这只悔过自新的剑齿虎活了下来,重新与朋友们走到了一起,这是典型的浪漫主义的剧情,虽然有一点牵强,但是看得出美式的主流动画模式在其中起到的巨大控制力。在很多表现惊险、灾难的动画片中,也会在万分危急的时刻,让剧情发生戏剧化的突变,让一切转危为安。比如《超人特工队》中,邪恶的超人几乎就要得逞,但一个小小的意外,让片子转换为一个圆满的结局,邪恶的超人被涡轮吸入,得到了惩罚。这样的例子举不胜举。这种美好的结局符合人们的理想,是我们希望看到的故事。虽然现实生活往往并非如此,那多数是虚构出来的美好结局,但是,起码我们希望让孩子们这样去积极乐观地认识世界。可见“大团圆式的结局”模式,成为主流动画的一个特点。

作为主流动画片,总要有个积极的、有教育作用的影片环境。这是一个很重要特征。在主流动画当中,都会歌颂正常的社会秩序,绝不会倡导违背道德标准的事物。这样做,会对孩子在未来建立良好的道德规范和社会责任感有好处。比如《埃及王子》中,希伯莱人为了建立自己的祖国,扶老携幼,跟随摩西长途跋涉,离开埃及。在动画片中表现的是人与人的友爱、信任、克服困难以及喜悦的情绪,虽然也暗示着艰辛,但是主要还是喜大于忧的。可在历史中,这次远行是非常残酷的,死人无数,这些残酷的内容在动

画中描写得就很轻了。

主流动画还有一个特点，就是对反面角色的处理。一般来说，正邪的较量都会以邪恶方失败而告终。这时候将要选择如何惩罚反面角色。一般有两种处理方法。第一，就是正面人物教训了一顿反面人物，让正义得到伸张，而后，反面人物或是受到惩罚后落个非常悲惨的结局，或是痛改前非，并通过自己的努力，得到了认可和谅解。比如《小鸡快跑》中，养鸡场老板娘被狠狠地教训了一顿，以很悲惨很滑稽的样子示人，其可笑的样子也博得观众一笑。《冰河世纪》中，原本怀着恶意到来的剑齿虎终于悔改，站到了猛犸象的一边，它与剑齿虎头头反目并殊死搏斗……最终它和猛犸象一行



图3-7 《虫虫危机》中，对待反面角色的“惩罚”也是同样的模式。



图3-8 千钧一发之际，必会有意外的转机——这是美国主流动画不变的旋律。花木兰对付匈奴千军万马，也是这样的处理方法。这是美国主流动画的固定模式之一，这让它们变得类同，从而失去了故事的悬念。

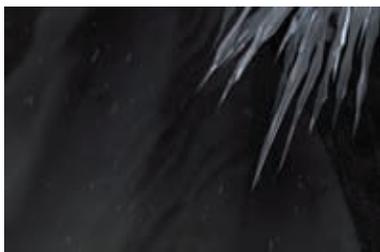


图3-9 《冰河世纪》中，对剑齿虎头头的惩罚，由意外事故引起，并且片中不会把血腥的过程演出来。如图所示，用这样两个镜头说明预示的情况，后面残酷的内容用黑幕概括的。

写在后面

在秋天结束之前，我们终于给这本书的编写工作画上了一个句号。年底是个收获的季节，对我们来说，当也有“不负前人，告后人”的喜悦。而编写期间，几位主笔的辛苦工作经历可数，只有香烟、浓茶和咖啡，大约还能记录那些不眠之夜吧。

本教材内容，主要是我们多年动画创作和教学的直接经验，付诸于纸本，希望将我们所知点滴与各位分享。教材的实践性、原创性非常强，资料也多为亲手所创，尤其适合那些有动画创作课程的专业学校。“动画创作”课程是我们课程中的精华，前几日又得喜讯，我们的“动画创作”课程被评为“国家级精品课程”。此次编书的几位主笔，均是该课程的主讲教师，所谈内容也皆为实践中的经典。

书稿的完成，除了几位主笔夜以继日地赶工加班之外，离不开林家阳教授的支持，使我们得以把精力全部投诸写作，而不用考虑关乎教材质量以外的事情。而教材得以如期完成，还要特别感谢中国美术学院艺术设计职业技术学院的吴继新院长、王其全副院长。由于他们对这部教材的关心，并且及时地提供各方面的支持，从而使这本教材得以如期付梓。如果各位同学能从本书中有所获得的话，切勿忘记这些幕后的真英雄。

动画创作是一项艰辛的工作，能有诸位同仁共同行走在这条道路上，我们也备感欣慰。编写本书，即拿出我们多年积累，供诸位参考，也许能为诸位在动画教学、学习中尽微薄之力。缘于时间仓促，文字如有不当之处，还请赐教。

陆江云
2007年 秋