



吉林省连续性内部资料出版物
准印证编号: JN00-246
内部资料 免费交流

动感世界

吉林动画学院院报

2012年第5期 总第32期 本期共8版 2012年6月23日出版 主办:吉林动画学院 总编辑:郑立国 主编:刘卓玉

观察力想像力创造力
动画人必备三大能力

详见 T03 版

架构交流渠道 共建发展平台
吉林动画学院成立校友会

详见 T07 版

我院第三届文化节
18项活动精彩纷呈

详见 T08 版

集思广益 相互交流 发展共赢

第八届中国(长春)国际动漫艺术博览会动漫高峰论坛在我院举行



□省委宣传部副部长姜凤国在开幕式上致辞



□学院董事长、院长郑立国接受记者采访



□第八届中国(长春)国际动漫艺术博览会动漫高峰论坛开幕式现场

隆重启幕

本报讯(刘卓玉 实习记者 叶翠翠)第八届中国(长春)国际动漫艺术博览会,5月30日至6月5日在长春国际会展中心举办。作为博览会重要组成部分的动漫高峰论坛,5月31日至6月1日在吉林动画学院举办。

第八届国际动漫艺术博览会以“无界动漫,共享精彩”为主题,着力动漫产业发展。以“集聚动漫资源,拓展创意空间,打造文化品牌,引领产业发展”为宗旨,面向国内国际两个市场,搭建更广阔的展示推广平台、交流合作平台和交易共享平台,打造东北地区具有区域性、国际化、专业化特点的动漫艺术中心。本届博览会由长春市人民政府、中共吉林省委宣传部、吉林省文化厅、ChinaJoy组委会主办,中共长春市委宣传部、长春市文学艺术联合会、吉林动漫集团、吉林动画学院、吉林禹硕动漫游戏科技股份有限公司、长春市会展业协会、长春动漫协会承办。

动漫高峰论坛以“中国动漫原创、艺术与技术创新、动漫产业化”为主题,围绕国际动漫教育、动漫产业的发展趋势,就设计艺术与文化创意产业的转换、传媒业态发展与创新技术应用、广告品牌运作与人才培养,进行深入探讨和广泛交流。此次论坛由吉林动画学院、吉林禹硕动漫游戏科技股份有限公司承办。

在吉林动画学院院长、院长郑立国的部署下,论坛各项工作进展十分顺利。来自美国、加拿大、德国、日本、韩国、比利时等国家和地区的30多位动漫游戏领域的专家学者莅临盛会。《蜘蛛侠1、2》特效总监、第77届奥斯卡最佳特效奖得主美国动画导演安东尼·默林纳拉,美国著名制片人、剧作家马克·拜尔斯,加拿大动画导演、动画师侯赛·洼雷恩,加拿大定格动画师佩吉·亚特,香港天极数码制作总监冯子昌,法国动画电影教授、导演简·皮埃尔·德斯祖思,加拿大漫画家、平面设计师西罗·罗德,日本北海道大学研究生院传媒与通信研究院教授伊藤直哉等19位专家学者颁发了客座教授聘书。

郑立国动情地说,吉林动画学院多次举办国际活动,邀请各国各地区专家学者出席动漫高峰论坛,搭建了一个集思广益的平台,一个相互交流的平台,一个发展共赢的平台。希望朋友们能够为全球动漫教育和动漫产业的辉煌贡献力量。

动漫高峰论坛各项活动精彩纷呈。专家学者的主题演讲,从不同角度和不同层面反映了各国动漫游戏业的发展态势,反映了世界前沿动漫教育和动漫艺术的发展水平,对于吉林动画学院教师和学生开阔眼界、补充知识、提升学术水平,具有特别重要的意义。

吉林动画学院常务副院长于庚浦主持。设计学院院长徐欣说:“承办此次论坛对我们动画学院的发展,是非常重大的举措。论坛各项活动对于我院教学、科研都具有十分深远的影响,学生从中能学到很多东西。比如韩国建国大学李根在教授讲的学习规律、教授学生学习方法以及怎样提升自己,学生受益匪浅。老师们也提出了很多问题。我们将和李根在教授研究下一步合作计划。比如,我们在暑期夏令营活动,比如推出李根在教授的作品展。我们还将和台湾几所学校进行更广泛的交流。”

吉林禹硕动漫科技股份有限公司5月31日至6月5日在长春国际会展中心中心设立动漫作品展,展位达300多平方米,参展作品种类丰富,异彩纷呈,涵盖几十种特种电影、动漫人物雕塑、动漫周边产品及学生获奖作品。这些作品汇集大量当代动漫前沿科技元素,令参观者耳目一新。

吉林动画学院各分院在5月28日至6月17日开展吉林动画学院学术月活动,全校7个学院17个专业围绕不同议题进行学术交流与研讨。

设计论坛4位专家就“运用竞赛型实景节目于工业设计之初探”、“学习规则是为了打破规则”、“创新社会与设计价值的变化”、“高潮时代的喷式化设计”等议题发表专题演讲。

广告分论坛4位专家就“重新认识广告”、“非同凡响”、“广告创意的魅力和社会作用”、“创意是一场角色扮演”等议题发表专题演讲。

传媒分论坛4位专家就“三维虚拟摄影棚在传媒应用上的新发展”、“传播范式的转移?对数码化和全球化影响的反思”、“迄今我做的作品们——关于电视剧、电影的策划”、“‘集体智慧’开拓网络世界新的可能性——东日本大地震和‘初音未来’”等议题发表专题演讲。

游戏分论坛4位专家就“使用UX设计开发智能手机游戏”、“游戏与教育”、“游戏创意产业论”、“计算机图形学探索和宇宙生化生命体的未来艺术”等议题发表专题演讲。

吉林禹硕动漫科技股份有限公司5月31日至6月5日在长春国际会展中心中心设立动漫作品展,展位达300多平方米,参展作品种类丰富,异彩纷呈,涵盖几十种特种电影、动漫人物雕塑、动漫周边产品及学生获奖作品。这些作品汇集大量当代动漫前沿科技元素,令参观者耳目一新。

吉林动画学院各分院在5月28日至6月17日开展吉林动画学院学术月活动,全校7个学院17个专业围绕不同议题进行学术交流与研讨。

吉林动画学院常务副院长于庚浦主持。设计学院院长徐欣说:“承办此次论坛对我们动画学院的发展,是非常重大的举措。论坛各项活动对于我院教学、科研都具有十分深远的影响,学生从中能学到很多东西。比如韩国建国大学李根在教授讲的学习规律、教授学生学习方法以及怎样提升自己,学生受益匪浅。老师们也提出了很多问题。我们将和李根在教授研究下一步合作计划。比如,我们在暑期夏令营活动,比如推出李根在教授的作品展。我们还将和台湾几所学校进行更广泛的交流。”

吉林动画学院常务副院长于庚浦主持。设计学院院长徐欣说:“承办此次论坛对我们动画学院的发展,是非常重大的举措。论坛各项活动对于我院教学、科研都具有十分深远的影响,学生从中能学到很多东西。比如韩国建国大学李根在教授讲的学习规律、教授学生学习方法以及怎样提升自己,学生受益匪浅。老师们也提出了很多问题。我们将和李根在教授研究下一步合作计划。比如,我们在暑期夏令营活动,比如推出李根在教授的作品展。我们还将和台湾几所学校进行更广泛的交流。”

吉林动画学院常务副院长于庚浦主持。设计学院院长徐欣说:“承办此次论坛对我们动画学院的发展,是非常重大的举措。论坛各项活动对于我院教学、科研都具有十分深远的影响,学生从中能学到很多东西。比如韩国建国大学李根在教授讲的学习规律、教授学生学习方法以及怎样提升自己,学生受益匪浅。老师们也提出了很多问题。我们将和李根在教授研究下一步合作计划。比如,我们在暑期夏令营活动,比如推出李根在教授的作品展。我们还将和台湾几所学校进行更广泛的交流。”

吉林动画学院常务副院长于庚浦主持。设计学院院长徐欣说:“承办此次论坛对我们动画学院的发展,是非常重大的举措。论坛各项活动对于我院教学、科研都具有十分深远的影响,学生从中能学到很多东西。比如韩国建国大学李根在教授讲的学习规律、教授学生学习方法以及怎样提升自己,学生受益匪浅。老师们也提出了很多问题。我们将和李根在教授研究下一步合作计划。比如,我们在暑期夏令营活动,比如推出李根在教授的作品展。我们还将和台湾几所学校进行更广泛的交流。”

圆满落幕

吉林动画学院常务副院长于庚浦主持。设计学院院长徐欣说:“承办此次论坛对我们动画学院的发展,是非常重大的举措。论坛各项活动对于我院教学、科研都具有十分深远的影响,学生从中能学到很多东西。比如韩国建国大学李根在教授讲的学习规律、教授学生学习方法以及怎样提升自己,学生受益匪浅。老师们也提出了很多问题。我们将和李根在教授研究下一步合作计划。比如,我们在暑期夏令营活动,比如推出李根在教授的作品展。我们还将和台湾几所学校进行更广泛的交流。”

吉林动画学院常务副院长于庚浦主持。设计学院院长徐欣说:“承办此次论坛对我们动画学院的发展,是非常重大的举措。论坛各项活动对于我院教学、科研都具有十分深远的影响,学生从中能学到很多东西。比如韩国建国大学李根在教授讲的学习规律、教授学生学习方法以及怎样提升自己,学生受益匪浅。老师们也提出了很多问题。我们将和李根在教授研究下一步合作计划。比如,我们在暑期夏令营活动,比如推出李根在教授的作品展。我们还将和台湾几所学校进行更广泛的交流。”

吉林动画学院常务副院长于庚浦主持。设计学院院长徐欣说:“承办此次论坛对我们动画学院的发展,是非常重大的举措。论坛各项活动对于我院教学、科研都具有十分深远的影响,学生从中能学到很多东西。比如韩国建国大学李根在教授讲的学习规律、教授学生学习方法以及怎样提升自己,学生受益匪浅。老师们也提出了很多问题。我们将和李根在教授研究下一步合作计划。比如,我们在暑期夏令营活动,比如推出李根在教授的作品展。我们还将和台湾几所学校进行更广泛的交流。”

动画大师常光希王柏荣慷慨捐赠 国际动漫游戏博物馆再添新宝贝

吉林动画学院常务副院长于庚浦主持。设计学院院长徐欣说:“承办此次论坛对我们动画学院的发展,是非常重大的举措。论坛各项活动对于我院教学、科研都具有十分深远的影响,学生从中能学到很多东西。比如韩国建国大学李根在教授讲的学习规律、教授学生学习方法以及怎样提升自己,学生受益匪浅。老师们也提出了很多问题。我们将和李根在教授研究下一步合作计划。比如,我们在暑期夏令营活动,比如推出李根在教授的作品展。我们还将和台湾几所学校进行更广泛的交流。”



吉林动画学院常务副院长于庚浦主持。设计学院院长徐欣说:“承办此次论坛对我们动画学院的发展,是非常重大的举措。论坛各项活动对于我院教学、科研都具有十分深远的影响,学生从中能学到很多东西。比如韩国建国大学李根在教授讲的学习规律、教授学生学习方法以及怎样提升自己,学生受益匪浅。老师们也提出了很多问题。我们将和李根在教授研究下一步合作计划。比如,我们在暑期夏令营活动,比如推出李根在教授的作品展。我们还将和台湾几所学校进行更广泛的交流。”

吉林动画学院常务副院长于庚浦主持。设计学院院长徐欣说:“承办此次论坛对我们动画学院的发展,是非常重大的举措。论坛各项活动对于我院教学、科研都具有十分深远的影响,学生从中能学到很多东西。比如韩国建国大学李根在教授讲的学习规律、教授学生学习方法以及怎样提升自己,学生受益匪浅。老师们也提出了很多问题。我们将和李根在教授研究下一步合作计划。比如,我们在暑期夏令营活动,比如推出李根在教授的作品展。我们还将和台湾几所学校进行更广泛的交流。”

吉林动画学院常务副院长于庚浦主持。设计学院院长徐欣说:“承办此次论坛对我们动画学院的发展,是非常重大的举措。论坛各项活动对于我院教学、科研都具有十分深远的影响,学生从中能学到很多东西。比如韩国建国大学李根在教授讲的学习规律、教授学生学习方法以及怎样提升自己,学生受益匪浅。老师们也提出了很多问题。我们将和李根在教授研究下一步合作计划。比如,我们在暑期夏令营活动,比如推出李根在教授的作品展。我们还将和台湾几所学校进行更广泛的交流。”

立足科技创新 深化办学特色 推动动画教育和动画产业快速发展

在第八届中国(长春)国际动漫艺术博览会动漫高峰论坛上的主旨报告

吉林动画学院 董事长、院长 郑立国

(2012年5月31日)

各位来宾、女士们、先生们,各位新老朋友们:

今天,第八届中国(长春)国际动漫艺术博览会动漫高峰论坛在我院召开,我们相聚一堂,共同交流世界各国动漫产业发展经验,共同探讨动漫领域学、研、产一体化发展模式,积极推动动漫产业的交流与合作。我谨代表本届论坛承办单位——吉林动画学院和吉林动画

漫游戏科技股份有限公司向各位嘉宾、专家学者表示热烈的欢迎和衷心的感谢!动画作为文化艺术的一种表现形式,是没有国界的,因其独特的艺术魅力为人们带来了不同寻常的愉悦体验。随着经济、文化、艺术、技术等发展成为以动画系列片、动画电影等为代表的动画产业,成为文化产业的重要组成部分,在各国国民经济中占据了越来越重要的地位。

近几年来,我国高度重视文化产业发展,将文化产业作为国民经济支柱型产业,迅速发展动画教育和动画产业。

我结合吉林动画学院十二年动画人才培养和动画产品创作经验,以及动画产业发展趋势,围绕吉林动画学院“开放式国际化、产学研一体化、创意产品高科技化”的办学特色,从以下三个方面进行阐述。

第三、创意产品高科技化,实现高端技术与动画艺术完美融合,打造国际动画品牌。

动画产业为文化创意型产业,最重要的是“原创”。只有原创,才能传承中华民族优秀传统文化,才能在传承中创新,在创新中创作出具有自主知识产权的动画产品,实现现代文化与传统文化的完美结合,才能实现师生创作的作品,通过市场定位与运作转化为产品,通过科技创新,赋予产品高附加值,加速实现产品到商品的转化,进而打造出国际品牌。随着经济社会发展进步,人民群众对精神文化需求不断提高,文化市场巨大,动画产品消费市场逐渐成熟。但随着人民群众对精神文化需求质量的提高以及艺术欣赏水平的提升,传统动画产品已不能满足市场的需求。

动画产品要拥有精湛的艺术品质和强烈的视觉冲击力,被广大人民群众接受,需要高端动画技术进行支撑。计算机技术和信息技术作为现代动画技术的根基,不断衍生出3D立体显示、全息影像、人工智能、动作捕捉、虚拟现实、实时渲染等创新技术,不断增强动画艺术的创造力、表现力和传播力,提升动画产品的高附加值,打造出国际动画品牌。同时,动画电影的创作还要打造完整的产业链,开发丰富多彩的动画衍生产品,实现创意产品与国内外市场需求的有机对接。

3D、4D等动画电影,运用高端动画技术,不仅创新了当代电影艺术,也推动着动画技术和艺术向更高层次的发展,创造了电影市场新的需求,成为电影市场发展的强大推动力。以美国3D动画电影《阿凡达》、《变形金刚2》、《超级战舰》为例,据相关数据显示,这三部动画电影在中国市场的电影票房收入总额突破了21亿元人民币。动画产业发展的实践证明,科技创新是推动动画产业发展的强大动力。我们必须敏锐把握世界文化发展新趋势,运用现代科技手段使民族文化资源优势转化为文化产业优势,在全球化进程中不断加强文化产业发展的科技带动作用,自主研发具有自主知识产权的核心技术和关键共性技术,促进产业技术升级。

吉林动画学院为“国家动画教学研究基地”、“国家动画产业基地”、“国家文化产业示范基地”,始终坚持“创意产品高科技化”,发挥国际化创意人才和高端科技人才以及艺术设计(动画)特色重点学科的自身优势,创新文化科技理念,提升高端动画技术研究能力。学院作为发起单位牵头联合吉林省高校、科研机构、企业等24家单位,成立“吉林省动漫产业技术创新战略联盟”。联盟瞄准动漫关键技术,进行科技创新、科技攻关,培育重大科技成果,承担和组织2011年吉林省科技厅“双十”工程重大科技成果转化项目(动漫关键技术的集成产业化)。学院将进一步加大战略联盟建设,以此推动动画技术进步,并将创新联盟建设成为集技术研发、整合集成、产业转化的高新技术研究与应用的科技创新平台。

学院在建设跨学科的现代动画技术、游戏与互动媒体技术工程研究中心和动画研究院基础上,根据国际科技发展前沿和国家重大需求,加大投入在杭州建设多学科融合、多团队协作的重大科技创新平台“吉林动画学院动画与互动媒体技术研究中心”,汇聚一批学科互补、分工协作的国内外高端创新团队,持续科技创新,发展成为不断产生重大原创性科技成果、解决重大动画关键技术问题的高科技化的科技创新中心。

学院与吉林动画学院、坚持原创,弘扬中华民族优秀传统文化,以科技创新支撑艺术发展,经历了从4D动画电影《生命之种》的技术创新到4D环绕动画电影《乡亲》的工艺进步,再到现在整体接近当今国际先进水平的3D立体动画电影《青蛙王国》的诞生,逐步实现了高端技术与文化艺术的完美融合。随着衍生产品的开发以及动画产品的市场运作,还将进一步实现艺术、技术与市场的有机结合,最终打造满足国际市场需求的高附加值、提升动画产品的高附加值,将收获巨大的经济效益,扩大中华文化国际影响力。

各位朋友,动画丰富了人民的生活,给人民带来激情和欢乐,一部好的动画产品将影响人的一生,动画产业也推进了国家文化和经济的发展。吉林动画学院将继续深化“开放式国际化、产学研一体化、创意产品高科技化”的办学特色,面向世界,面向未来,以动画人才培养为基础,以科技创新和高端技术研发为支撑,不断提高人才培养质量,提升动画产品的科技含量和高附加值,增强动画产品的艺术感染力,在全球范围内推广蕴涵中华民族优秀传统文化的原创动画产品,建立能够冲击世界一流的竞争优势和实力,提升中国动画产业的综合竞争力和国际影响力。

各位朋友,真诚的希望通过“第八届中国(长春)国际动漫艺术博览会动漫高峰论坛”,让更多的国际专家、学者了解中国动画教育和动画产业,进一步地了解吉林动画学院。诚挚的邀请各位参与到吉林动画学院教学、科学研究和动画电影创作等,也衷心的希望大家能与我们一起努力,让更多的专家、学者、高校以及企业单位能与吉林动画学院交流与合作,共同促进国际动画教育和动画产业的发展与繁荣。

谢谢大家!

第一、开放式国际化,促进国际交流与合作,提升动画教育国际化水平。

艺术教育没有国界,在经济全球化,文化产业大发展大繁荣环境下,中国动画教育和动画产业的快速发展要面向国际前沿,推进世界文化艺术融合,加强科技创新,促进办学理念交流,培养国际化市场所需人才。开放式国际化办学道路是吉林动画学院2000年建校时提出,并始终坚持的办学特色。学院在开放式国际化办学过程中,搭建国际交流与合作平台,采取“请进来”和“走出去”相结合办法,推进动画教育和动画产业的国际化进程。通过举办论坛、展会等国际型活动,将国际专家、学者邀请到学院,了解国际艺术教育、文化产业现状和趋势,了解国际市场对人才的需求;通过选派师生到国外考察进修、参加国际文化产业发展活动,学习国际最先进的教学理念,最前沿的技术,优秀的教学内容和课程体系,进一步拓宽师生的国际视野,开阔办学思路,完善人才培养模式。

目前,学院已经举办了“中国吉林国际动漫游戏论坛”、“长春国际动漫艺术节”、“中日青少年动漫展”、“中国吉林国际动漫大展”、“法国昂古莱姆国际动画节”等二十余次国际大型论坛和展会活动。参加了“美国E3游戏展”、“美国国际品牌授权博览会”、“法国安纳西国际动画节”、“中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会”等十余次国际活动。与20多个国家的高校、科研院所、企业单位建立了合作关系,共邀请国内外1000余位专家学者,3000余次到我院交流考察,并聘请了300多位学院的客座教授,不定期到学院讲座、任教,开设工作室,进行技术研发、作品创作等。

开放式国际化,加强了学院国际间的交流与合作,提升了学院办学层次和教学质量,提高了教研水平,促进学院内涵发展,扩大学院在国内外的影响力和知名度,提升了学院动画教育和动画产业的国际化水平。

动画产业的发展离不开动画人才的智力支持,离不开高端技术对艺术表现的支持,应坚持动画教育、动画产业、高端技术共同发展的思路。以教学为基础,科研为支撑,产业为导向的产学研一体化发展模式,能有效整合社会优势资源,推进动画高校、科研院所以及企业之间的协调、互动和合作。在教学方面,培养创新能力、综合艺术修养高,具有国际视野和适应市场需求的专业化创新型人才,为科技创新和产业发展提供

第二、产学研一体化,创新动画发展模式,实现动画教育、技术研究和动画产业协调互促发展。

优秀的文化人才队伍保障;在科研方面,加强高端技术自主研发与创新,提升动画技术研究能力,提高科技成果转化;在产业方面,创作出科技含量高、视觉效果好,广大群众喜爱的原创作品,经过市场运作,实现产品向商品的转化,实现技术、艺术与市场的完美融合。学院根据

市场信息反馈,适时调整人才培养方案和课程体系,促进教学改革,提高教学质量。吉林动画学院在发展过程中,已将产学研一体化作为人才培养和动画产业发展的模式,成立了国际专家工作室、教学型工作室、研发型工作室、动画产业公司、动画研究院、吉林

省现代动画技术工程研究中心、吉林省动画教学实训中心、吉林省游戏与互动媒体技术工程研究中心、吉林省动漫产业技术创新战略联盟、国际动漫游戏博物馆等若干高水平的教学、科研、市场对接平台。依托产学研一体化平台,充分利用学院近300位外籍客座教授以及国际合作

单位优势资源,组建国际化教学、科研和产业人才队伍,进行重大科技攻关和高端动画电影创作,形成了教学、科研和产业良性互动局面。产学研一体化培养了学生逆向思维能力、动手实践能力、创新能力、综合艺术修养和市场适应能力。目前,学院已经培养了近万名创意产业应用型专业化人才,为我国培养造就德才兼备、锐意创新、结构合理、规模宏大的文化人才队伍做出了努力。

常光希副院长寄语我院学生

夯实基础 拓宽视野 创新理念

本报讯(实习记者 徐维佳)如果你不是动画人,你可能不认识常光希。如果你迷恋中国悠久而纯粹的动画艺术,你一定会说他,原来是!他曾经参与制作十部家喻户晓的动画片,他是《雪孩子》的造型设计,《哪吒闹海》的动画师,《宝莲灯》的导演。他1962年毕业于上海电影专科学校动画系,同年入上海美术电影制片厂,1986年参加国际动画协会,1987年任上海美术电影制片厂副厂长,先后任吉林动画学院院长。

常光希副院长在第八届中国(长春)国际动漫艺术博览会动漫高峰论坛期间接受了记者的采访。

论坛让我们获益良多

常光希说,这届论坛办的非常成功,相较于过去几届是最成功的,我们请的外国专家都是行业顶尖专家,他们的主题演讲对各个专业都有不同的影响。老师同学可以在专家的演讲中学到很多课本以外的东西,启发我们理性、冷静思考,正确估价当今发展。对于

我本人,也觉得非常有收获。作为艺术类院校,我们学院是比较有特色的,尤其是学院学研产一体化的办学特色,在全国同类高校当中都是很超前的。现在很多学校这方面普遍滞后,不能全面发展。而我们学院三者平衡发展,各方面都有很大的成绩。学研产一体化对我们教学体系的完善和未来发展等方面都起了很大作用。

教学与科研,产业相结合,学生有了实践动手的机会,真正做到了理论与实践相结合。这就对学生的专业学习提出了更高的要求。作为动画界的前辈,常光希对学生的专业学习,提出了自己宝贵的意见:“打好基础的基本功。除此以外,还要有创新的理念”。他建议学生要更多地了解世界前沿技术、艺术的发展,包括了解各国的文化,更要了解中国文化,尤其要把握中国文化的传承,这是一个核心理念。总结一下就是两点:在下面,把基本功打牢;在上面,扩大眼界,拓宽视野。

解读动漫技术与艺术

中国是动漫大国,但不是动漫强国。中国动画产量很多,但目前还没有一个在国际上有竞争力的精品力作出现,这是值得思考的问题。都是动画界缺少好的剧本,好的故事等等,这确实是重要的问题。但本次论坛美国剧作家马克的发言,对我启发很大。他说,好的动画片,不仅要剧本好,关键是故事结构要好。中国有很多像西游记、三国演义这样的故事,但中国人没有用国际的眼光把它做一个故事架构,来完成一个真正动画的故事剧本。

技术对艺术的提高有很大的促进作用,但我们不能只看技术,动画的根本还是艺术是文化,丢了艺术或文化动画就没有根基,缺少魅力。一般讨论两者关系,我们应用宏观的理念来看现代的动画。现代动画已经扩大了外延,有2D、3D、立体、传播媒体等等新的形式,动画的技术还是艺术这两者就很难界定了。但我们要坚持动画的本体,坚持动画本身的魅力。包括中国文化的传承。

中国是动漫大国,但不是动漫强国。中国动画产量很多,但目前还没有一个在国际上有竞争力的精品力作出现,这是值得思考的问题。都是动画界缺少好的剧本,好的故事等等,这确实是重要的问题。但本次论坛美国剧作家马克的发言,对我启发很大。他说,好的动画片,不仅要剧本好,关键是故事结构要好。中国有很多像西游记、三国演义这样的故事,但中国人没有用国际的眼光把它做一个故事架构,来完成一个真正动画的故事剧本。



常光希副院长与到会专家交流。

王德雨 摄

博大精深华夏文化 中国动画发展源泉

世界著名动画电影特效大师安东尼·莫林纳拉与动画研究院进行艺术交流

得到了领导及专家的充分肯定。在《勇士时代》定格工作室里,创作人员向安东尼先生详细介绍了短片的制作理念和进展情况,安东尼先生

对泥土制作的人物模型产生了浓厚的兴趣,并了解了定格动画拍摄的位置固定、创作材料储备等方面的情况。《勇士时代》取材于《吕氏春

秋》,剧中人物造型为突出中国文化特色均使用泥土创作。安东尼先生对这部春秋时期的历史题材动画给予了充分肯定,认为中国文化博大

精深,将成为中国动画发展的源泉。他也对剧中人物模型的制作技术及造型工艺等方面给予了宝贵的意见与建议,还找出自己制作的定格动画短片与大家分享、交流。

参观完工作室后,安东尼先生与研究院成员座谈,就国际动画及中国动画的风格、利弊、发展等相关问题进行深入交流。这次交流大家畅所欲言,气氛活跃,探讨了许许多多价值与建设性的问题。

专访安东尼·默林纳拉

观察力想像力创造力 动画人必备三大能力



5月31日,第八届中国(长春)国际动漫艺术博览会动漫高峰论坛开幕式结束后,第77届奥斯卡最佳特效奖得主安东尼·默林纳拉在吉林动画学院文化艺术中心接受了记者的采访。

安东尼先生是一位多才多艺的国际知名导演,先后涉猎动画、特效、导演、编剧、雕塑等多个艺术领域,在多部好莱坞大片当中担任重要职位。

镜头前的安东尼看起来更加帅气、洒脱,言谈举止都透着巨大魅力,思维敏捷、条理清晰,时不时妙语连珠,让人感到异常随和亲切。当被问及影片《蜘蛛侠2》在电影特效制作中遇到哪些难点以及如何评价

中国,中国电影人可以利用中国元素,在世界影坛上快速发展。我之所以来到中国,是因为我希望来到这里,希望成为世界上最成功的中国电影创作者之一。”

动画人要有观察力和想象力

安东尼说,在公司一些会议中,我们允许属下和年轻人表达自己的观点,并且是首先表达自己的观点。如果让高管先发言,属下就难以说出自己的想法。乔布斯曾说过著名的理论“庸才爆炸”。如果我们只允许属下同意自己的观点,就会产生“庸才爆炸”,因为属下害怕不同于上司的观点。真正聪明的上司喜欢听属下的观点。

有一个非常棒的故事。猴子拿到了一碗米,但是他把米不小心放到沙子里,如何吃到?他把沙子和米一起放到水里面,然后沙子下沉,米上浮,再把米拿出来吃掉。这是一种智慧,一种聪明的表现。所以,我们要有观察力,而不要做庸才。

做动画的人,大脑都是充满各种各样的想法和想象力的。比如在梦工场我们每个人都非常有想法,而且想法一直在进行,我们需要保持这种畅通性。有的时候如果想法太多,我会找到一个地方沉思,这时候会有更多更好的想法出现。电视关掉、手机关掉,就会有更多奇特的想法一次又一次出现,以至于我想把我的大脑关掉。我不能说我有非常棒的想法,但是我能够把每个想法付诸实施,并且考虑每个想法是否有可行性。比如说《蜘蛛侠2》,同样的一个场景,我们的许多视觉效果一直在变化。很多人催促我们尽快拍完这部电影,我们一直说,我们需要很多的想法聚集在一起,找到最终的一个版本。



◆新闻链接◆

安东尼·默林纳拉是国际知名导演,曾创作《玩具总动员》、《玩具总动员3》、《精灵鼠小弟》等多部深受观众喜爱的作品。由他担任特效总监的影片《蜘蛛侠》在2003年获奥斯卡最佳特效奖提名,《蜘蛛侠2》荣获2005年奥斯卡最佳特效奖。

中国电影特效技术时,安东尼回答道:“《蜘蛛侠2》是一部耗资巨大的电影,采用的技术比当时一般水平要高,我们制作了一系列基于演员精确动作的面部表情系统。中国电影特效技术发展很快,但是技术水平仍需培训,并且要培养其团队合作能力和整体意识。而灯光师经常与团队分离,这是在中国特效团队中存在的主要问题。”

在谈到当今科技快速发展,动漫创作技术不断进步,动画电影应向哪个方向发展这个问题时,安东尼给予中国元素以很高的评价,并提倡中国电影人将中国元素带到国际市场,走向世界。

安东尼说:“电影创作要有新意、有创意。但是在当今这样一个科技快速发展的时代,制作一个富有创意的电影已经变得越来越困难了。这对创意电影来说是一个很大的难题,我们必须克服它。如今,中国元素是世界电影制造业的新宠。世界需要

好动画需要创意思维

对于吉林动画学院学生如何更好地提升动画的制作能力和自身的创意思维这一问题,安东尼给出了自己的建议。他认为,无论是艺术家还是学生,要想取得进步都是基于大量的练习的。如今,创造性在中国还不被鼓励,但是这一现象正在明显改善,而改善固有的思维定式需要一定的时间。作为中国学生,需要开放自己,同时应该注重独创性。如果有独创性的话,就可以改变我们的思维方式。我没有上过学,一秒钟都没有上过。作为一个艺术家,作为一个画家,我是从自己做电影开始学起的,所以,要从生活中学习到一些细节。同时,我从一个做动画的人那里学到了很多。我通过与各种各样懂得动画和相关软件的人接触,学到了很多的东西,这是我学习的方式。我在很多不同的公司工作过,你们也可以这样。希望寄托在你们这一代人身上。你们有非常大的机会,要抓住这样的机会。

专访侯赛·佳宙恩

倾听和激励 佳作催化剂



在人潮涌动的会场,加拿大动画导演、动画师、分镜师侯赛·佳宙恩,显得格外瞩目。年轻、活力、阳光,是侯赛·佳宙恩给我的第一印象,但当聊起动画的制作,侯赛对中国动画产业的独到见解更让我深深折服。

侯赛·佳宙恩在多年的动画创作中积累了丰富的经验,管理超过50人的团队,高效地进行动画创作。2010年,其创作的动画短片《De Maan is Kapot》荣获荷兰电影节一等奖金奖杯;三维动画短片《洛宝贝迎新春》被推荐参加中央电视台首届中国动画展春节晚会;3D原创大型奇幻动画短片《神勇梦梦团》荣获国家广电总局2010年第四季国产优秀动画片推荐,并成为辽宁省优秀动画中篇奖的唯一获奖者。

谈及自己喜爱的动画事业,侯赛·佳宙恩妙语连珠。他说,动画制作是一个团队的工作。作为团队中的一员,无论导演还是普通员工,你要倾听每个人的意见。一个好的导演首先要学会的就是处理人际关系,这样你才能创作出好的动画片。倾听和激励是自己创作出优秀动画片的两件法宝。

对于中国动画产业的发展现状,侯赛·佳宙恩也谈了一些自己的看法。他充分肯定了中国动画产业近几年的迅速发展。“中国动画产业在中国政府的支持下发展十分迅猛。我有幸参观过一些中国的动画基地,他们所运用的技术非常先进,发展进步的空间非常大,这些都是中国动画产业的发展优势”。同时他也谈到了当前困扰动画产业发展的瓶颈问题。“我不得不想说要培养动画专业人才需要很大的

投资。另一方面要加强动画前期和后期制作的掌控能力。这些问题都需要系统的思考和解决。”

当记者问他是如何定义一部优秀动画片时,侯赛·佳宙恩微笑着说道:“这是一个非常难回答的问题。当我想要创作一部新的作品时我会问自己:‘你自己最想看什么样的动画片呢?’我会假设着自己提出很多问题,这样就会对我想要做什么有一个清醒的认识。大家都知道每个艺术家都会按自己的方式去制作片子。一些导演具有天赋,可以很轻松地开始一部片子的创意工作。而有一些则从自身经验上寻找灵感并最终获得成功。于我而言,我要考虑剧本、人物和市场,所选择的剧本一定是有趣的、新颖的、搞笑的,这样观众才不会觉得动画片无聊。我认为人物是整部动画片中最主要的部分。我甚至会画一些想像中人物的草图,你不能说这是故事板,但是你也不能说这就不最后的人物角色。我还会考虑三个部分,即开篇、中间、结尾。开篇的时候要介绍人物角色和他们的目标,中间部分要展示人物如何实现其目标的过程,结尾是表达人物实现其目标并从中学习到了什么。”

下面就是我的关于动画片的一个初步想法。角色人物正在爬树,爬到顶端时树着火了,所以角色人物被困住了,他找到一个从树上下来的方法,最后安全地从树上下来了。

这就是我的一个初步的想法。之后我会开始设计市场,就是我要考虑受众人群的年龄,考虑是给什么群体看的。如果是给孩子看的我要加入一些愉快的、色彩鲜艳的主题。如果要想把片子做的更严肃一些,我就要加一些有教育意义的主题,但仍要有幽默元素。当这三个部分都考虑清楚后,我就可以开始制作动画了。所以动画的前期准备是非常重要的,作为导演首先要有一个清晰的想法。”

◆新闻链接◆

侯赛·佳宙恩(Jose Guadron),加拿大动画导演、动画师、分镜师。代表作品:《顽皮豆豆的365个晴天》、《马特甜甜学英语》、《Aya》、《洛宝贝迎新春》、《神勇梦梦团》

专访荷西·罗德

漫画新技术 催生新思维



高效,使我们的工作变得更加流畅自如。基于很多新的想法推出的相关软件,对于

传统的漫画是一个补充。他还建议大家学好英语,便于国际化的学术交流。

现代化的科技产品可以把传统和传统结合在一起,让我们读书的时候有更多生动的图像和动作。他表示,不要认为漫画本身是一张张传统的纸,其实随着电脑科技的发展,漫画也进行了很多的感知和阅读上的变化和改革。所以,漫画不仅仅是和阅读有关,同时还和我们的视觉,和虚拟的世界有关,它可以提高我们的视野。

他向我们介绍了传统漫画借助新媒体、新技术而产生的翻天覆地的变化,这些变化不仅是新技术的变化,更重要的是思想变化。新思维丰富我们的想像,扩展我们的视野,成为创作的动力。

专访矾山晶

心灵激感情 娱乐很特殊



产业充满着巨大的喜悦。因此,我经常思索做这个的理由,思索制作的作品给社会带来的影响。我想今后我会一直从事这份引以为自豪的工作。”

当记者询问如何看待网络视频对传统电视作品的冲击问题时,矾山晶意味深长地说道:“现在是一个如果没有网络视频和视频点播等二次利用映象商务就不能成立的时代。我认为我的动机本来与作为‘商务的娱乐’这一类型相去甚远。但是若没有想做这个这一强烈意志就不会产生商机。我希望在地面电视放送之前,不要出现派生作品。同时希望手机上能收到的视频商务,在充实了本来应有的内容基础上展开。”

本版稿件:刘卓玉 杨益月 叶翠琴
李培雨 曹露曦 钱宇
本版摄影:王德雨等

专访罗尔夫·杰森

吉林动漫游戏博物馆开辟了动画丝绸之路



第八届中国(长春)国际动漫艺术博览会动漫高峰论坛前夕,记者专访了原德国柏林电影博物馆馆长、现吉林动漫游戏博物馆馆长罗尔夫·杰森。

吉林动漫游戏博物馆历经两年的筹备,于2011年9月2日正式开放国际动画馆,占地1200平方米。今后还将陆续推出中国动画馆、游戏馆、体验馆等展馆。国际动画馆展示了来自中国、捷克、西班牙、德国、美国、英国等国家300余件国际动漫游戏精品,其中包括距今约100年的原版动画电影《恐龙戈蒂》、《露斯坦尼亚号之沉没》、迪斯尼动画系列、二战时期德国动画电影以及最近的特色影片《罗拉之星在中国》等。目前全国高校博物馆有200多家,吉林动漫游戏博物馆是唯一一家以动漫游戏为主题的博物馆。这所博物馆也是亚洲面积最大的动漫游戏博物馆,系统展现了世界动漫产业的发展历程。

吉林动漫游戏博物馆是连接国际先进动画技术与中国动画教育的纽带,它向我们展示的都是被全球所认同的杰作品。因此,博物馆不仅仅是绘画、木偶、数字电影片段的陈列,更是打开了东西方艺术交流之窗,开辟了动画的丝绸之路。

技术无法创作艺术

访谈中,罗尔夫·杰森首先向我们介绍了预计在今年9月份开馆的中国动画馆,主要以长春——上海——长春的历史线索来展示中国动画的发展。罗尔夫·杰森说,世界很多人都认为上海美术制片厂是中国动画片的发源地,现经过多方渠道证实,中国动画的最早发源地在长春。1945年日本投降后,中国人开始了自己的动画生产,先后拍摄动画电影《皇帝梦》和《瓮中捉鳖》,并取得了成功。此后,一批长影动画制作人到上海,组建了上海美术电影制片厂。以《小蝌蚪找妈妈》闻名的动画制作大师,就是此时由长春前往上海,支援上海动画片制作。

罗尔夫·杰森搜集了很多长影早期动画历史方面的资料,他认为早期制作的动画片比现在用高科技电脑技术做出来的动画片好很多。仅仅依靠相机和摄像技术是无法做出真正艺术品的,只有真正的画家才能做出真正的艺术品,他

们向观众展示的是艺术品而不是高科技的技术合成品。他做动画博物馆,就是要向人们展示动画的历史,展示除了电脑技术以外的最原始的做动画的方法。

罗尔夫·杰森说,世界上最大的动画制作公司迪斯尼皮尔斯公司,他们的动画之所以成功,很大方面归功于故事脚本创作。如果中国动画一味依靠技术,就无法真正走向世界。他强调中国动画要把最基本的故事情节做好。好的动画关键是情节,是绘画的技巧,而不是软件技术。

故事脚本是动画灵魂

罗尔夫·杰森认为,中国的动画对世界不特别,但是创作动画的中国人很特别。中国人一直有个根深蒂固的想法,就是“动画片是做给小孩子看的”,而西方的动画则是做给一家人看的。他在中国任教多年,发现中国学生不善于在生活中汲取灵感。罗尔夫·杰森建议学生应该走入基层深入生活,通过细致的观察获得创作的源泉,然后再回到电脑工作室创作作品。中国早期有很多著名的动画片,但现在中国的动画反而比较落后,究其原因就是缺少受大众欢迎的故事脚本。他还建议学生参加一些中小型的比赛,在大赛中积累经验。

游戏产业前景广阔

吉林动漫游戏博物馆未来还会开放游戏展区,打算与世界上最大的电脑游戏博物馆合作,旨在建立中国第一个电脑游戏博物馆。罗尔夫·杰森说,中国现在在世界第三大制作电脑游戏的国家。虽然中国的动画受到很多局限,但中国游戏产业前景非常广阔。预计不出五年,中国电脑游戏产量会

是世界第一位。想像创意是无限的,未来游戏研发将以思维、体感控制为主,尤其是手机游戏方向,发展空间会非常广阔。而游戏展区则是要从最早的电脑机器开始,向参观者展示游戏产业发展历史。罗尔夫·杰森认为,这个学习是非常必要的。现在的学生大部分都是机械地重复老师的授课内容,创意匮乏,很难创作出引人入胜的游戏故事脚本。只有追溯历史,从过往的错误中吸取教训,未来才可能获得成功。

寄语动画新生代

在中国从事了多年教育工作的罗尔夫·杰森先生坦言,中国学生善于模仿日本、欧美的动漫,但缺乏创意,缺乏独立完成工作的能力。他建议更多的年轻人走出国门,更多地了解西方文化。很多色彩符号,对中国有很多不同的意义,但是外国人不知道。比如下家喻户晓的《喜洋洋和灰太狼》,语言和思维模式都过于中国化,外国人看不懂,故事“笑点”也就没有了精髓,无法打入国际市场。另外,中国学生创作故事脚本缺少想法,思维不够开阔,这就需要多读书,尤其是中国的古老文化,有美丽的传说,富有哲理的寓言、温馨的童话……这些都是成功动画片不可缺少的创作源泉。

无论是从前的《灰姑娘》还是现在的《功夫熊猫》,用的都是中国人的故事,却让外国动画人获得了极大的成功。因此,罗尔夫·杰森指出,一个从事动画教学的好老师,不但要帮助学生理清思路,掌握主题,更要开阔思路,塑造想法,给学生提供创意的舞台。

博物馆永远年轻

如今博物馆虽然对外开

放,但是在从事博物馆工作30余年的罗尔夫·杰森看来,博物馆的建设永远不会结束。为保证展品的不断更新,博物馆已经与两家德国的博物馆建立了合作,未来他还想与更多的博物馆进行国际合作,让我们的博物馆每时每刻都有“新故事”。罗尔夫·杰森还打算与学院教学部门合作,让更多的学生走进我们的动画博物馆。他认为,我们的动画生力军们,不但要夯实专业基础,更要了解历史。

承载着动画人一段段历史的博物馆,对学生开放的不仅是老一辈动画人的历史,更是艺术精品,是开拓思维、打开创意之门的智慧源泉。

◆新闻链接◆

姓名:罗尔夫·杰森 Rolf Giesen 先生

国籍:德国

经历:罗尔夫·杰森,于1953年7月4日出生在德国英斯市。1979年在德国柏林自由大学获得哲学博士学位。在德国电影博物馆担任了20年的馆长,负责管理“雷·哈利豪森”和“特效/动画”(罗尔夫·杰森收藏)藏品。他组织过很多的电影展览,在电影和媒体领域撰写了无数的文章和近50本书,几乎涵盖了所有的主题。杰森博士是德国电影学院数码制作的名誉教授。2007年和2009年,他在北京被中国传媒大学动画学院聘为客座教授(外国专家)。2009年,他在长春被吉林动画学院聘为客座教授。2010年,他被任命为吉林动漫游戏博物馆馆长。

代表作品:《金刚的拳头》、《乔伊》、《阿斯特里克斯和大决斗》、《魔法森林》、《罗拉之星》、《小北极熊2:神秘岛》、《小多多》、《罗拉之星》、《希望灰烬》、《罗拉之星和梦想怪兽》

◇互动◇



专访路德维克和佩吉·亚特

动画制作最重要的是乐趣



6月1日下午,第八届(长春)国际动漫艺术博览会动漫高峰论坛上,来自加拿大的动画师路德维克·亚特以及来自比利时的动画师路德维克·博拉多,在吉林动画学院文化艺术中心共同做了题为《定格动画的类型与成功要素》的精彩演讲。从多个角度全面讲解了创作优秀定格动画的关键要素、定格动画的类型以及定格动画的神奇魅力。演讲结束后,路德维克和佩吉·亚特接受了记者的采访。

路德维克和佩吉·亚特首先谈了定格动画的起源和发展。定格动画是一种不同于电脑或者是手绘动画设计出来的技术。随着电脑动画变得越来越流行,有人会觉得定格动画在不久的将来消失。然而路德维克和佩吉·亚特女士并不这样看待这个问题,相反她甚至觉得很幸运,因为比手绘动画还要古老的定格动画,在上个世纪早期发展起来后,就有越来越多的人喜欢和关注定格动画的发展。

路德维克和佩吉·亚特认为,只有找到适合动画制作的故事和剧本,才有可能创作出一流的定格动画。制作方需要了解整个影片的制作预算。还需要了解各种动画技巧的优缺点。如果不了解各种技巧的优缺点,在影片的制作过程中就会出现意想不到的阻碍。

在影片中要尽量追溯角色的成长历程,即使该历程并未在动画中体现。设计者需要遵循人物性格和在动画里会做的动作,同样这些也会帮助你决定如何设计场景,从而确定动画风格。

当路德维克和佩吉·亚特谈及为什么喜欢定格动画并且将之定为自己的职业时,他们

表示,“动画对于我们来说是一种表达故事的特殊媒介”。定格动画在屏幕上给人一种很好的空间感和生物结构感。它可以提高电影元素的可感知度,从而感动观众。

路德维克和佩吉·亚特说:“喜欢定格动画的另外一个理由是我们能够享受到与角色接触的乐趣。我们用手工制作角色然后操作它们,这种感觉跟原画和电脑绘画完全不同的一种;而且我们喜欢使用真实物品和道具的场景,就像在拍摄真正演员的电影一样。我们很喜欢这样的挑战!每种动画技巧都有特点。对于我们而言,定格动画很有魔力,它有别的动画技巧没有的东西。”

记者最后问道:“您们能给我们学院的学生提一点建议吗?关于怎样提高他们的动画制作水平和创造性思维?”

路德维克和佩吉·亚特回答:“这是我们在这一段时间一直试图做的一件事。如果他们能按照我们的回答做的

话,毫无疑问的能提高水平。这些学生能得到和我们一起工作的机会。我们和他们一起做电影短片,也会帮助他们做自己的短片系列。

我们想说的是动画是一门伟大的艺术同时也困难重重、过程拖沓。学生当然要努力学习,在制作过程中全神贯注尽可能多地学习动画制作的技巧。这样在将来创作项目时他们就可以有自己的解决方案。

但是要真正做到尽可能多地学习的方法是享受电影制作的过程。动画制作需要激情和勤奋工作。不过最重要的是乐趣。”

◆新闻链接◆

佩吉·亚特是加拿大女性定格动画师,曾在多部影片中担任原画师及制作师。

路德维克·博拉多是比利时定格动画师,是《风中的栢树》、《海盗与科学家历险记》、《通灵男孩诺曼》、《飞行器》、等多部优秀作品的定格原画师及导演。

专访德米特里·盖勒

学研产结合是育人的必由之路



第八届中国长春国际动漫艺术博览会动漫高峰论坛期间,俄罗斯动画师、导演德米特里·盖勒接受了记者专访。

获得了多项大奖,您导演这部片子最大的感受是什么?听说您今年又成立了一个工作室,请问您今年的研究项目是什么?项目特色有哪些?”

德米特里·盖勒回答:“幸福。以前的短片都是一两个人做的,而这次是四十多人一起合作,团队合作非常快乐。所以每天都觉得很幸福。只能告诉我的下一步作品与《猫和老鼠谁将被埋葬》可以说是一个系列的,都是用诗意、浪漫的手法表现出一个富有哲理的主题,并且这个主题与中国相关。”

记者问道:“这部片子您是带领动画分院的学生创作的,您觉得学生参与创作最大的收获有哪些?经过这两年与学生的接触,您有什么感受?”

德米特里·盖勒回答:“学生在《猫和老鼠谁将被埋葬》中收获最大的就是实践经验。做短片的时候他们是第一次走进工作室,没有一点实际经验,但短片历时3个月,学生的实践能力有了很大提升。从开始的一无所知,到现在一起合作第二部短片已经可以轻车熟路。所以,学研产结合对学生来说是非常有益的,而且是必要的。

我觉得所有中国人都是艺术家!几乎都会用画笔。吉林动画学院的学生很优秀,我的工作室里现在的学生都是优中之优。他们的优秀不只体现在智力方面,更多的是团队精神。中国学生的团队意识非常强,团队协作能力是动画成功最有力保障。”

◆新闻链接◆

姓名:德米特里·盖勒(Dmitry Geller)

国籍:俄罗斯

工作:导演、动画师

代表作品:《猫和老鼠谁将被埋葬》、《遵守诺言的麻雀》、《男孩》、《爱情宣言》、《小夜曲》、《你好!从斯拉夫德斯克来》

本版稿件:刘卓玉 徐维佳 杨立月 周超
本版翻译:孟 婷 刘璐
本版摄影:王德雨等