

动漫专业基础教学与应用系列
ANIMATION BASIS TEACHING AND
APPLICATION SERIES



动画剧本创作

ANIMATION SCRIPT

熊涛等 编著

辽宁美术出版社

动漫专业基础教学与应用系列
ANIMATION BASIS TEACHING AND
APPLICATION SERIES



动画剧本创作

ANIMATION SCRIPT

熊·涛·等 编著

辽宁美术出版社

图书在版编目 (C I P) 数据

动画剧本创作 / 熊涛等编著. -- 沈阳: 辽宁美术出版社, 2015.9

(动漫专业基础教学与应用系列)

ISBN 978-7-5314-6911-7

I. ①动… II. ①熊… III. ①动画片-剧本-创作方法-教学研究-高等学校 IV. ①I053.5-42②J954-42

中国版本图书馆CIP数据核字(2015)第190053号

出版者: 辽宁美术出版社

地址: 沈阳市和平区民族北街29号 邮编: 110001

发行者: 辽宁美术出版社

印刷者: 沈阳富民印刷有限公司

开本: 889mm×1194mm 1/16

印张: 23.25

字数: 600千字

出版时间: 2016年1月第1版

印刷时间: 2016年1月第1次印刷

责任编辑: 苍晓东 李彤 光辉

封面设计: 范文南 洪小冬 苍晓东

责任校对: 李昂

ISBN 978-7-5314-6911-7

定价: 280.00元

邮购部电话: 024-83833008

E-mail: lnmscbs@163.com

http://www.lnmscbs.com

图书如有印装质量问题请与出版部联系调换

出版部电话: 024-23835227

艺术设计教育改革是我国目前创新体系建设中极为重要的组成部分，艺术设计对于创新体系发展来说具有基础性的作用。设计无处不在，创新催生设计，国家的发展创新体系需要艺术设计教育培养出更多具有创新意识和创造能力的艺术设计人才。只有拥有创新能力强的设计人才，才能拥有繁荣昌盛的经济产业链。

现代设计学科必须注重成果转化，走教学、科研、开发一体化之路。设计学科作为应用学科要想得到更大的发展，必须与社会发展、与经济生活紧密对接，无论哪一种设计，如果得不到实践的检验，都不是完整意义上的设计，学以致用，才是设计教育的终极目的。

教育是一种有目标、有计划的文化传递方式，它所完成的任务有两个方面：一是要传递知识和技能；二是接受教育者身心状态得以提升，进而使接受教育者在为社会创造财富的同时实现自身价值。

然而，长期以来，我们的艺术设计教育模式一直未能跟上时代发展的步伐，各类高等院校在培养设计人才方面一直未能找到理论与实践、知识与技能、技能与市场、艺术与科技等方面的交汇点。目前，已经有一部分教育者在探索一条新的更为有效的教育方法了，在他们对以往的设计教育模式进行梳理、分析、整合的过程中，辽宁美术出版社不失时机地将这些深刻的论述和实践的成果集结成册，推出了一系列具有前沿性、教研性和实践性且体系完备的设计系列丛书。

本丛书最大的特点是结合基础理论，深入浅出地讲解，并集结了大量的中外经典设计作品，可以说，是为立志走设计之路的学子量身定制的专业图书。

Educational reform on art design is an integral part of current innovation system in China. Art design is of fundamental significance for the development of innovation system. Design can be found everywhere and innovation hastens the birth of design. The development of innovation system requires art design education to cultivate more talents with innovation consciousness and creative ability, for only by having such talents can our country have flourishing economic industrial chain.

Modern design discipline shall lay emphasis on achievement transformation and insist on the integration of instruction, scientific research and development. As an applied discipline, design discipline must be closely connected with social development and economic life if wishing for further development. No matter which design it is, if it is tested by practice, it's arguably not a complete design. Applying what one has learned is the ultimate goal for design education.

Education is a targeted and planned culture transmission mode, which accomplishes two tasks: First, transmitting knowledge and techniques; second, those who receive education can get improvement physically and mentally and thus achieve self-worth while creating wealth for society.

However, our educational mode for art design hasn't kept pace with the development of the times for a long time. Various institutions of higher education haven't found an intersection point for theory and practice, knowledge and technique, technique and market as well as art and technology in terms of cultivating design talents. Currently, some educators are already exploring a new and effective education method. While they are sorting out, analyzing and integrating previous design education modes, Liaoning Fine Arts Publishing House takes this chance to organize these profound discussions and practical achievements into books, releasing a series of innovative, instructional and researching and practical design books with complete systems.

The most important feature of this series is its combination with basic theories so as to explain profound classic design works both at home and abroad in simple language. It's arguably a professional book series specially created for students who are determined to commit themselves in design.

Contents

总目录

01

动画剧本创作基础

熊 涛 成硕磊 编著

1 112

02

动画角色与场景设计

于静宜 张 渊 编著

1 144

03

动画视听语言

齐建国 夏娉婷 编著

1 116

目录 contents

序

前言

第一章 动画剧本创作概论

009

第一节 剧本概述 / 010

第二节 动画剧本的特点 / 013

第三节 动画剧本的核心要素 / 019

第四节 剧本写作的日常积累 / 020

第二章 动画剧本的主题

021

第一节 主题的选取 / 022

第二节 主题的创新 / 024

第三节 主题呈现 / 025

第三章 动画剧本的角色

027

第一节 角色的作用 / 028

第二节 角色的塑造 / 033

第三节 角色的搭配 / 035

第四节 角色小传 / 039

第五节 台词设计 / 040

第四章 动画剧本的情节

041

第一节 情节的核心 / 042

第二节 情节的任务与技巧 / 044

第三节 情节的连接与推进 / 046

第四节 剧本的结构 / 048

— 第五章 动画剧本的风格与细节

051

第一节 自我风格的养成 / 052

第二节 细节是动画的精髓 / 060

— 第六章 动画艺术短片剧本写作

061

第一节 题材和风格的筛选 / 062

第二节 可实现的故事 / 062

第三节 可拓展的元素 / 064

第四节 动画艺术短片《纸人》剧本技巧分析 / 066

第五节 学生作品创作阐述 / 070

— 第七章 实用附录

087

后记

ANIMATION BASICS

TECHNIQUE AND APPLICATION SERIES

101

动画剧本创作基础

熊涛 成硕磊 编著

序 >>

动画艺术的历史已逾百年，从早期的光影投射、逐帧定格、二维手绘到数字三维动画，再到与真人实拍影像以及其他相关艺术门类的互动与融合，在技术、样态和形式上经历了无数种变化和推进，时至今日，动画已经成为整合最多艺术类型、展示最高技术成就、涵盖最纷繁媒介形态的影像艺术。在横向坐标系里，欧洲的独立实验动画，经典迪斯尼动画，20世纪七八十年代日本动画黄金时代，都是动画艺术史上一座座让人仰止的高峰。中国动画从诞生之初就有着很高的起点，以万氏兄弟为代表的一批早期动画大师不仅仅创作出一系列诸如《大闹画室》、《铁扇公主》等优秀动画作品，更为重要的是，他们为中国动画注入和塑造了独特而迷人的中国气质，经过新中国成立之后以及七八十年代的发展，“中国学派”蜚声海内外，也成了世界动画艺术史上一颗璀璨的明珠。

中国动画人才的培养大概分为三个阶段，第一个阶段是在20世纪50年代初，苏州美术学校开办动画科，后并入北京电影学院。第二阶段是20世纪60年代初期，上海电影专科学校设立动画专科，招收了两届学员，很多学生成为上海美术电影制片厂的中坚创作力量。第三个阶段是20世纪70年代末，北京电影学院开设大学程度的动画专业，上海美术电影制片厂与上海华山中学合作，开设了中等程度的动画职业班，同时在厂内开设动画训练班和动画设计训练班，培养了大批优秀的动画人才。目前，国内已经有150多所院校成立了大专以上学历动画院、系及相关专业。

辽宁美术出版社与大连工业大学艺术设计学院自2011年6月开始合作进行“大耳娃智趣学习宝典”项目的开发。在该项目中，大连工业大学艺术学院承担了部分模块的制作开发，该数字出版物于2012年1月推出，受到广大媒体的关注，中央电视台《新闻联播》、《新闻直播间》，北京电视台《晚间新闻》，辽宁卫视《辽宁新闻》都进行了深入专题报道。此外，《中国图书商报》、《辽宁日报》、《辽沈晚报》和凤凰网、人民网、新浪、搜狐以及中国新闻网、中国台湾网等200余家网站都从各种角度进行了大篇幅的报道。国家新闻出版广电总局（原新闻出版总署）的有关领导和一些幼教专家学者也对该产品给予了高度评价。经过近三年的合作，我们通过该项目的实践形成了一个动画、数字出版物的制作团队。该套动画系列教材是对该项目中的一些经验和成果的总结，并结合多年的教学经验形成的一套动画系列教材。

本套教材由具有多年教学经验的老师撰写，在知识点上注重动画的时代性和当下性。根据这些专业老师的教学经验和行业实践经验，加以总结提炼。本套教材注重从具有动画普遍意义和核心原理的角度入手，注重教材中知识结构的基础性和长远性。同时，总结各位老师多年在各自专业方向的教学和实践积累的经验，形成了本套教材的特点。在动画基础理论方面，结合中国国情和国外先进的理念，相对以往的动画教材具有明显的时代性。在涉及软件方面的动画知识时，尽可能从软件原理来讲解三维和二维动画，最大限度地消除软件更新所带来的知识陈旧的问题，使本套教材更具有生命力。

本套教材是由大连工业大学艺术设计学院数字媒体艺术系的专业老师为骨干和主体撰写的，他们有着过硬的专业素养，鲜活的教学经验，丰富的市场实践，敏锐的时代嗅觉，更为重要的是，他们有对教育事业、对动画艺术的满腔热忱，“高峰远水，逾行逾明”，希望本套教材的出版能为大连工业大学艺术设计学院的动画人才培养作出贡献，能为中国动画人才的培养作出贡献，能为世界动画人才的培养作出贡献。

大连工业大学艺术设计学院院长 王守平





前言

你听

故事起源于人类最初的想象与仰望，从自我编织到他者迷惶。可以想象，那应该是个繁星熠熠的夜晚，篝火旁的野味香溢，几个我们看不清皮肤颜色的远古人类添了把柴禾，顺便也添了行眼泪，起承转合便延溢开来，不断地说给我们听，片段着，讹误着，构成了碎镜中的世界，一片一片地拼凑起来，就叫作“时代”。

总会有一些执着于叙述的人，比如大宗师、先哲、盲诗人或者是主。那些岩洞、羊皮、龟甲或是青铜器也因此高傲地生动起来，叮叮当当。我们看不到，我们听得到；我们听不到，我们看得到。更多的人和后来的人被引导着学会了自我欺骗，自我记录和自我安慰，垒筑起来，就是所谓的“精神家园”。

本雅明认为，“故事的目标和报道新闻不同，

不在于传达赤裸裸的事物本身。它使得所说的东西和叙述它的人的生命融合，而且在他的身上为故事的内容汲取养分。就是这样，故事印上了故事人的痕迹……所有真正的故事人都习惯事先说明自己是怎么听到这故事的，甚至把它描述为自己亲身经历过的事情。”所以你要成为说故事的那个人，你就不可避免地与他人分享和交互你的生命体验，神圣而不可复制。

动画和其他艺术门类不同，它复制和展现可见的欲望与想象，若即若离，如烟波江上。如此你便可知，无论是青鸟殷勤还是巴斯光年，都是如琢如磨而又如泣如诉的光影情怀。从某种意义上说，故事不需要创造，剧本也只是把你和这个世界亦真亦幻地记录下来而已。

目录

contents

序

前言

第一章 动画剧本创作概论

009

第一节 剧本概述 / 010

第二节 动画剧本的特点 / 013

第三节 动画剧本的核心要素 / 019

第四节 剧本写作的日常积累 / 020

第二章 动画剧本的主题

021

第一节 主题的选择 / 022

第二节 主题的创新 / 024

第三节 主题呈现 / 025

第三章 动画剧本的角色

027

第一节 角色的作用 / 028

第二节 角色的塑造 / 033

第三节 角色的搭配 / 035

第四节 角色小传 / 039

第五节 台词设计 / 040

第四章 动画剧本的情节

041

第一节 情节的核心 / 042

第二节 情节的任务与技巧 / 044

第三节 情节的连接与推进 / 046

第四节 剧本的结构 / 048

— 第五章 动画剧本的风格与细节

051

第一节 自我风格的养成 / 052

第二节 细节是动画的精髓 / 060

— 第六章 动画艺术短片剧本写作

061

第一节 题材和风格的筛选 / 062

第二节 可实现的故事 / 062

第三节 可拓展的元素 / 064

第四节 动画艺术短片《纸人》剧本技巧分析 / 066

第五节 学生作品创作阐述 / 070

— 第七章 实用附录

087

后记



动画剧本创作概论

梅
—
练



— 本章重点 >

本章概括性地描述了剧本的定义、分类以及属性。在此基础上，着重分析了动画剧本的特点和核心要素，讲解了剧本创作的日常积累和训练方法，力求使学生建立一个对动画剧本的基本认知和感性框架。

剧本分类：文学剧本，分镜头剧本，完成剧本。

剧本的属性：视觉性，开放性，交流性。

动画剧本的特点：类型的把握，想象力的要求，追求细节。