



人力资源和社会保障部职业能力建设司推荐

■ 电脑动画设计制作专业预备技师职业功能模块教材

动画脚本创编



中国就业培训技术指导中心 组织编写



 中国劳动社会保障出版社



中国美术学院美术考级教材

动画专业素描分册(素描头像)

中国美术学院美术考级教材

动画脚本创作



中国美术学院美术考级教材



中国美术学院美术考级教材

电脑动画设计制作专业预备技师职业功能模块教材

动画脚本创编

张晓梅 编著

中国劳动保障出版社

责任编辑：李进华
封面设计：李进华
地址：北京市西城区德胜门内大街2号
邮编：100088
电话：010-64284823
网址：<http://www.clss.com.cn>

图书在版编目(CIP)数据

动画脚本创编/张晓梅编著. —北京:中国劳动社会保障出版社,2010
电脑动画设计制作专业预备技师职业功能模块教材

ISBN 978-7-5045-8463-2

I. ①动… II. ①张… III. ①动画片-剧本-创作方法-教材 IV. ①1053.5②J954

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2010)第 108360 号

中国劳动社会保障出版社出版发行

(北京市惠新东街1号 邮政编码:100029)

出版人:张梦欣

*

世界知识印刷厂印刷装订 新华书店经销

787毫米×1092毫米 16开本 9.5印张 177千字

2010年6月第1版 2010年6月第1次印刷

定价:18.00元

读者服务部电话:010-64929211

发行部电话:010-64927085

出版社网址: <http://www.class.com.cn>

版权专有 侵权必究

举报电话:010-64954652

序

实现国家高技能人才队伍建设中长期战略目标，造就数以千万计的高技能人才，搞好培养和培训是基础。为了更多更好更快地培养技师和高级技师，我们在技工院校培养高级工的基础上试点探索培养预备技师，创新培养模式，在提高高技能人才培养质量的基础上，大力扩展高技能人才后备资源。预备技师职业功能模块课程体系四个专业的教材正是在此背景下，按照试点的指导思想编写出版的。可谓适逢其时，应运而生。

党和国家高度重视高技能人才队伍建设，近日下发的《国家中长期人才发展规划纲要（2010—2020）》，从适应新型工业化和产业结构优化升级的需要出发，明确提出到2020年高技能人才队伍总量要达到3900万人，其中技师和高级技师要达到1000万人左右。从现有的培养基础和培养能力来看，要实现这个目标，创新培养模式是不二选择。预备技师职业功能模块课程体系教材的出版，正是创新培养理念和培养模式的产物。它的实施必将成为实现国家中长期高技能人才培养目标的助推力。近几年来，我国的高技能人才队伍建设在规模和质量上都取得了可喜成效。但与我国经济发展的要求相比仍然存在着数量短缺、结构不合理的矛盾。特别是经历国际金融危机的冲击后，加快转变经济发展方式，必将带来对高技能人才的新一轮更大需求。预备技师职业功能模块课程体系教材，必将为我国高技能人才培养提供有力的技术支撑服务。

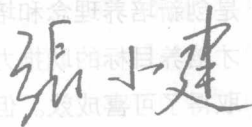
预备技师职业功能模块课程体系的开发与研究，是人力资源社会保障部高技能人才培养联合委员会汇聚全国行业（企业）专家、课程开发专家及全国技工教育培训的高端资源，历时两年，坚持理论与实践相结合，历史与现实及未来发展相结合，国内经验与国外借鉴相结合的原则，组织研究和开发的，终成正果，这也是推进校企合作培养模式迈进深层次的一个重要标志。

预备技师职业功能模块课程体系的创新性，一方面在于它坚持以职业活动为导向，以国家职业标准和岗位需求为依据，以培养职业能力为核心，把实际工作任务作为教学主线，把岗位工作项目作为教学内容，构建了一套具有现代技工教育特色的课程体系，既可服务于学生终身职业生涯的发展，又可服务于为生产与服务一线培养应用型技能人才。另一方面，还在于它对学科体系的弃粗取精，并与构建新的职业能力培养体系相结合。该体系将课程结构从原来的文化基础课、专业基础课、专业课三段模式，转变为由职业能力课程和能力拓展模块组成的课程结构，将能力培养与综合素质培养有机地结合起来，充分体现“课程结构模块化、教学手段一体化、组织教学项目化、培养能力综合化”。

首批出版的预备技师职业功能模块课程体系，包括汽车维修、数控机床加工（数控车工）、电气维修和电脑动画设计制作四个专业。教材的编写出版，凝聚着全国行业（企业）专家、课程开发专家及广大技工院校教师的心血，也是实施课程体系和教学实践的重要保证。当然，按照新出版的课程体系教材组织实施教学，还有一个不断完善的过程，仍然需要相关专家和技工院校广大教师继续进行新的探索和努力。

借此机会，我代表人力资源社会保障部向所有参与教材编写的专家和技工院校教师表示衷心感谢！希望大家再接再厉，在深化校企合作、探索有中国特色职业培训课程体系的征程上再创佳绩。

人力资源社会保障部副部长



2010年6月

前 言

为了贯彻《中共中央办公厅、国务院办公厅印发《关于进一步加强高技能人才工作的意见》的通知》(中办发〔2006〕15号)、《关于做好预备技师考核试点工作》(劳社厅发〔2007〕15号)和《关于印发汽车维修等4个专业预备技师职业功能模块课程体系培养方案及大纲(试行)的通知》(人社职司函〔2009〕33号)文件精神,我部高技能培养联合委员会组织开展了预备技师职业功能模块课程体系(以下简称“职业功能模块课程体系”)研究。由深圳技师学院、西安技师学院、江苏盐城技师学院和北京新媒体技师学院牵头,开发了汽车维修、数控机床加工(数控车工)、电气维修和电脑动画设计制作4个专业职业功能模块课程体系培养方案、课程大纲及系列教材。

预备技师职业功能模块课程体系以职业活动为导向,以国家职业技能标准技师(国家职业资格二级)为基础,按照预备技师可持续发展需求和高技能人才培养特点,将职业岗位群的工作技能要求(工作项目)转化为院校的专业培养教学项目。以校企合作开放性办学模式取代传统封闭式办学模式,以任务引领型的一体化情境教学方式取代传统的理论与实训分离的课堂教学方式,构建将社会终结性考核转变为过程化评价的现代技工教育课程体系。

职业功能模块系列教材,准确体现了培养方案及课程大纲的要求,对教学项目包含的工作任务进行了详尽描述,提供了工作过程导向的项目教学案例。教材以学生获得工作体验,形成良好的职业技能为核心,以操作性学习为特征,可指导学生按工作过程开展学习活动,并注重学生的社会能力、交往能力、协作能力、终身学习能力的培养。课程的教学核心内容形成对职业岗位群技能的支撑,构成全新的教材模式,是实施职业功能模块教学的重要保证。既便于实践性教学,同时也便于指导学生自主学习。

职业功能模块系列教材之《动画脚本创编》，共分5个教学项目：第一个项目通过《抢枕头》文学脚本创编使学习者掌握动画文学脚本的特性和格式；第二个项目通过《海底总动员》文字分镜头脚本的训练使学习者掌握其创作方法；第三个项目通过《身边一件事——脸谱》的动画短片脚本创作，训练学习者掌握提炼动画片主题及围绕主题设置故事情节的方法；第四个项目运用塑造人物形象和拓展情节点的方法完成《动物学校》的创编；第五个项目通过《老鼠嫁女儿》的改编，训练学习者掌握动画脚本改编的模式和方法。

本书根据《电脑动画设计制作专业预备技师职业功能模块课程体系培养方案及课程大纲（试行）》的要求，以职业标准为依据，以职业能力为核心，以职业活动为导向，以项目任务为载体，以提高从业人员的核心技能、核心素质为目标。每个教学项目包括项目引入、项目分析、相关知识、项目实施、项目练习、项目评价等环节，由浅入深、循序渐进，充分体现“做中学”“学中做”的职业教学特色。

本书主要作为技工院校电脑动画设计制作专业（预备技师）教材，可作为高等职业院校、成人职业学校、广播电视大学的技能项目培训教材，也可作为社会培训用书或电脑动画爱好者的辅助用书。

本书由北京新媒体技师学院张晓梅编著，王二江主审。

编审委员会

主任 刘 康
副主任 宋 建
委员 黎德良 李木杰 周 佳 李长江 龚 朴
王风雷 林爱平 吕成鹰 李 康 何月平
卢义斋 梁 军 彭效润 田秀萍 黄锋章
崔秋立

丛书主编 宋 建

丛书副主编 蔡 兵 蒋燕辰 陈志集

各分册主编 郭科研 徐伟雄 安晓冬 卫 星
张晓梅 王海青 张 翼 崔亚民
周 进 喻琼艺 王焕波 李洪新
耿明海 刘 霞 肖 扬 那 森
姬申晓 张 逸 张 睿 赵 磊
张宏英 崔 贤 温 昊

目 录

- 项目一 《抢枕头》动画脚本创编····· (1)
- 项目二 《海底总动员》文字分镜脚本创编····· (26)
- 项目三 《身边一件事——脸谱》动画短片脚本创作····· (51)
- 项目四 《动物学校》动画脚本创编····· (82)
- 项目五 《老鼠嫁女儿》动画脚本改编····· (114)

项目一

《抢枕头》动画脚本创编

趣味实训

项目目标

- ◆能区分动画脚本和文学剧本。
- ◆掌握动画脚本的格式。
- ◆能根据动画脚本的格式和特性，结合动画片进行动画脚本创编。

项目引入

观看动画片《抢枕头》(见图 1—1)，根据剧情，将《抢枕头》转换为动画脚本。



图 1—1 动画片《抢枕头》

项目分析

撰写脚本是动画制作过程的基础和前提工作。一般来讲，动画脚本不是直接给观众欣赏，而是提供给导演和其他动画环节制作人员的一张“蓝图”。脚本的质量，直接关系到成片的水准。因此，有人说，一个好的脚本，遇到平庸的导演，可能被制作成二流的影片。但是，面对一部粗糙质劣的脚本，无论多么天才的导演，多么努力，都无法制作出一部出色的

01

电脑动画设计制作专业预备技师职业功能模块教材

片子。从这个意义上说，在脚本创作上花费时间和精力有着极其重要的价值和意义。动画脚本创作一般分文学脚本和文字分镜头脚本两大类，各自有不同的格式和标准。本项目是通过《抢枕头》文学脚本的教学使学习者掌握动画脚本的格式和特性。



相关知识

动画片诞生于 20 世纪初，初期只是对生活简单的模仿演绎，还没有脚本。即使到了剧情动画的发展初期，在拍摄前也还没有脚本，只有用来体现动画成片骨架的文稿，如提纲、梗概、草图之类。后来随着动画内容的不断丰富及主题含义的不断深化，脚本便慢慢产生了。

动画脚本是一种特殊的文学形式，英文是 scenario，意为把故事剧情以纯文字写出，包括场景、地点、背景音效、人物对白、动作等内容。动画艺术是由文学艺术、影视艺术与绘画艺术综合而成的，因此脚本创作是融文学思维、电影思维与美术思维为一体的聚合思维。动画的叙事既不是剧情的简略建构，也不同于一般影视剧的叙事，其主要特点是用动画的思维模式展开剧情构思。

一、动画脚本的特性

动画脚本是由画面讲述出来的一个故事，它具有双重属性，既有影视艺术的特点，又有文学的特点。动画片主要是以视听方式呈现给观众的，而观众又是通过视觉和听觉感知并还原作品的。所以，动画创作应以视听语言为叙事手段，要求创作者要有区别于文学思维的镜头思维和声画相结合的视听思维，要能综合运用多种视听造型性的叙事手段，通过声画要素的有机配合，使创作构思得到最好的视听表达。因此，可视性和动作感是动画脚本创作的两个关键点。动画脚本的特性可以总结为以下几个方面：

1. 动画脚本要具有可视性

动画作品主要以镜头来讲故事，因此动画脚本的语言要具备很强的可视性。脚本的语言不要求“可读”，而要求“可视”。在动画脚本创作中，编剧不可能像文学文本那样文采斐然、细腻婉转地描述人物的心理与情感。例如，像下面这种文采飞扬的描写在动画脚本中是不需要的：“小瑞出神地凝视男孩的脸，扶着树干的右手忍不住滑落。残破的阳光下，他的面孔如同洩了水的水彩画，慢慢滋长蔓延开来，成了模糊隐约的轮廓。”也不可能替观众对人物作出评价，而必须通过角色的具体事件以及语言和行为的叙述，使这个人物被真实地感知。例如，描写一个生气的人物，说他怒发冲冠，拍案而起，要比说一句“非常生气”来得

更传神。文学中在写一个人痛苦时，可以说“他痛苦得心如刀割”，但在脚本中却不宜这样写，脚本中要将人物的心理外化，写出外形和动作。例如，“他紧锁眉头，不停地抽烟”。再如，表示生气时头上冒出白烟，害羞时脸上出现几条斜线，下决心时眼角闪过点点星光，思考时脑边一圈问号等，这些都是将抽象的语言进行了具象化的呈现。

文学作品的创作形式比较自由，不受“镜头感”的限制，可以无拘无束地表达作者的思想 and 情感。以小说《诛仙》中的片断为例：

这一日，天空阴沉沉的，乌云低垂，让人有股喘不过气来的感觉。
从草庙村处看去，那巍峨的青云山直插天际，奇峰怪岩，隐隐带了一丝狰狞。
只是，村民们世代居住于此，这般景象见过不知多少次了，毫不在意，更不要说无知小孩了。

“臭小子，你往哪儿跑？”一声喝骂，带了几分笑意，出自一半大小孩之口，他看去十二三岁左右，眉目清秀，领着四五个男女孩童，追着前方另一个小孩。前头那小孩比他小了两岁，个子也矮些，此刻脸上满是笑容，拼力向前跑去，中间还回头做了个鬼脸。

“张小凡，有种你就站住！”后头那小孩高声叫道。

前头那叫张小凡的孩子呸了一声，边跑边道：“你当我白痴啊！”说着反而跑得更快了。

一路追跑，这些小孩逐渐跑到了村子东头的那间破旧草庙。从外看去，这座小草庙破旧不堪，也不知经历了多少人世风雨。

如果将这段文字转换为动画脚本，则应该做如下的改动：

第一场 草庙村边小路 阴天——外

（小路上，林惊羽领着三男一女四个孩童，追着前方正在跑着的张小凡）

林惊羽（笑）：臭小子，你往哪儿跑？

（镜头正面，张小凡在前奔跑，身后林惊羽和其他伙伴们嬉笑着追赶）

林惊羽（笑）：张小凡，有种你就站住！

（张小凡一边嬉笑着向前奔跑，一边还回头做了一个鬼脸）

张小凡（做鬼脸）：呸！你当我白痴啊！

（说完张小凡又加快速度向前跑去）

从上面的例子可以看出，动画脚本创作与一般的文学创作有很大的不同。写小说的时候，经常会有精妙的比喻、优美的景物描写、细腻的心理活动。然而这些文学的表达方式，却是无法直接转化为影像或者声音的。动画脚本所展现出来的，必须也只能是具象的东西。

2. 动画脚本要展现动作性

著名动画艺术家诺曼·麦克拉伦说：“动画不是会动的画的艺术，而是创造运动的艺术。”在动画中，画面之间发生的时间与空间的序列变化比单个画面本身的静止状态更重要，完全静止的抒情与描述在动画脚本创作中是很少用到的。动画脚本要突出动作和镜头，任何优美而没有镜头感的文字在生动的视觉画面前都是苍白的。

比如《狮子王》中，当太阳从水平线上升起，小狮子辛巴出生时，群兽来贺的场景就具备很强的动作性。当老狒狒在山崖顶举起小辛巴时，群兽一片欢腾，影片分别用几个镜头来表现各种动物欢腾激动的动作。排列整齐的一群大象动作一致，长长的鼻子向天挥舞；一群斑马马蹄跃动，先是两只前蹄不停地刨地，扬起一片尘土，然后抬头仰天长嘶；一群羚羊后腿站立，前腿高高举起；而群猴则乱作一团，欢呼雀跃，如图 1-2 所示。

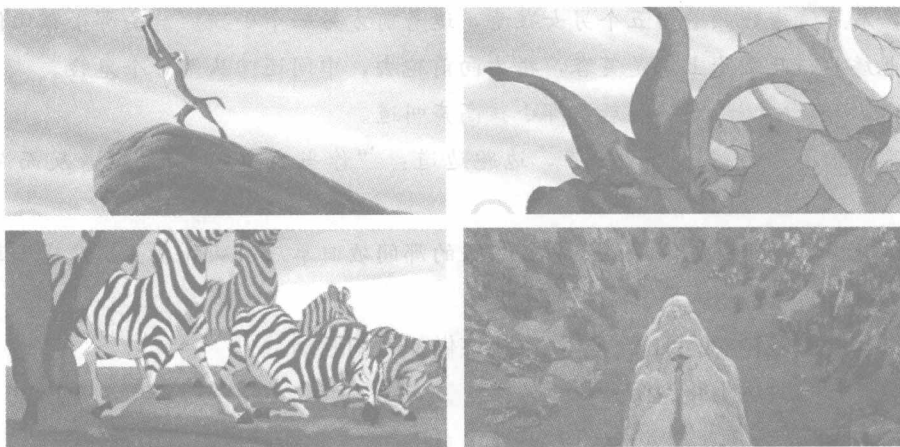


图 1-2 《狮子王》

动画片《白雪公主》也将动作性表现得淋漓尽致。当夜晚来临，森林里的小动物们前呼后拥，一眨眼就把白雪公主带到了七个小矮人的小屋中。公主看到房中脏乱不堪，立即组织了一场热火朝天、意趣盎然的大扫除：小乌龟卖力地把堆积如山的脏碗向水池边运送，活像个蹩脚的杂技演员，碗几次要摔下来但都被它身子一躬又给顶直了；小鹿用自己的后半身压水泵，停在水泵上的小鸟欢呼雀跃；调皮的小松鼠们手忙脚乱：它们有的在扫地，大尾巴成了最好的笤帚，有的在清扫壁炉，它们的尾巴又成了抹布，有的像缠毛线一样缠起蜘蛛网；小鸟们争先恐后地用采来的鲜花装扮着房间……形成一幅动感十足、幻想丰富、温馨感人的劳动场面，如图 1-3 所示。



图 1-3 《白雪公主》

3. 动画脚本要具备幻想性

幻想是脚本创作的一大法宝。动画脚本不同于一般文学作品，它要求必须用动画的思维、动画的语言去体现动画的特色，即夸张、幽默、想象。沃尔特·迪斯尼认为：“卡通的首要责任是生活和动作卡通化，即把事物通过观众的想象呈现在银幕上，而不是把动作或情形拍摄下来或绘制出来，要把现实生活所遇到的事物卡通化，或把我们今天所想的奇妙地表现出来。”^① 在《电影艺术词典》中，对于动画概念的解释是：“它以绘画或其他造型艺术形式作为人物造型和环境空间的主要表现手段，借助于幻想、想象和象征，反映人们的生活、理想和愿望，是一种高度假定性的电影艺术。”^② 动画中的角色在剧作者奇妙的想象世界中，可以打破和超越现实时空的限制，无所不能。

一般说来，动画片的幻想有三种方式：一种是真实的角色生活在幻想的世界中。比如宫崎骏的动画片《千与千寻》，讲述的是女孩小千，为了救出变成肥猪的父母，闯入“神仙浴池”的冒险经历。但是，创作者却为故事营造出了令人眼前一亮的虚幻环境，那个华丽而奇幻的浴池中，来来往往都是形象各异的神仙鬼怪，茶煲爷爷形似蜘蛛，多脚多手，河神体形巨大，污秽缠身，无面人神出鬼没、形单影只，连服务者都是怪模怪样的妖精……，如图

① 马克·莫尔·沃尔特·迪斯尼传. 湖北: 长江文艺出版社, 157.

② 许南明, 富澜, 崔君衍. 电影艺术词典. 北京: 中国电影出版社, 2005.

1—4 所示。

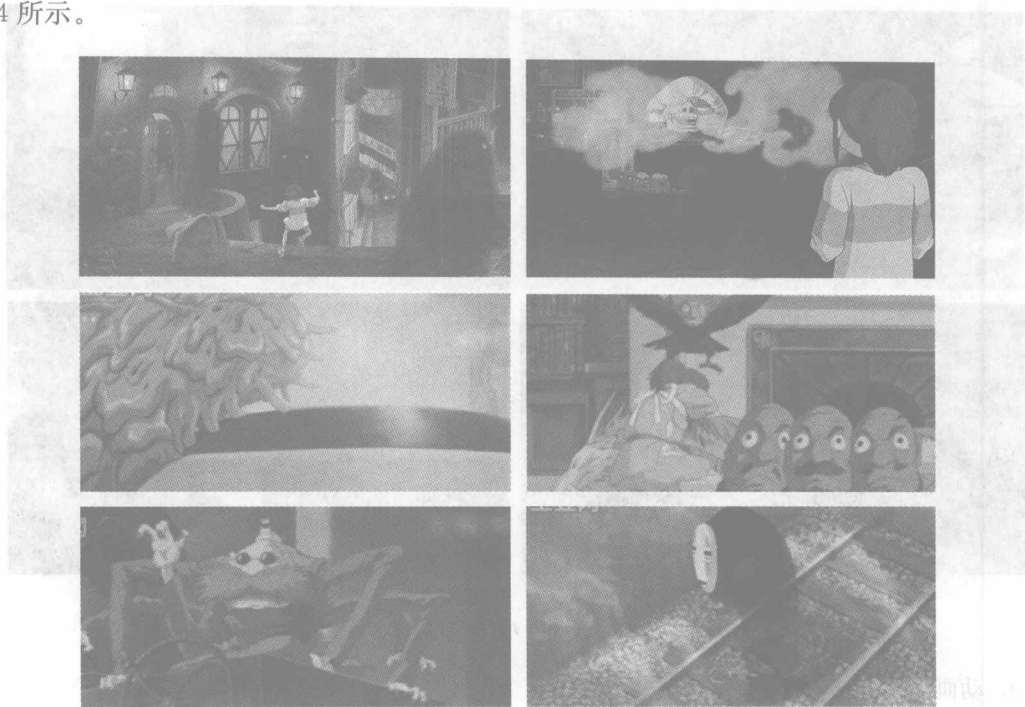


图 1—4 《千与千寻》

第二种是幻想的角色生活在幻想的世界中。比如《虫虫总动员》的灵感取材自伊索寓言《蚂蚁与蚱蜢》的故事，创作者希望借这个故事反映弱势群体对压迫和霸权的反抗，表现弱者只要不懈努力，就定能取得斗争胜利的道理。故事中小蚂蚁们不畏强权、机智执著，不怕强大于他们数倍的敌人蚱蜢的压迫和欺凌，一次次地寻求对付敌人的方法，从马戏团的小角色到伪装成飞机冲撞敌人，故事的冲突不断地发生、不断地被推进，直到最终战胜敌人，将入侵者赶出自己的家园，使动画片的剧情达到了高潮，如图 1—5 所示。但故事的角色及发生的环境都是虚构的。

第三种是幻想的角色生活在真实的世界中。比如《超人总动员》中鲍勃一家都具有超能力，却生活在普通的都市里，每天朝九晚五，过着普通而平静的生活。只有在坏人出现的时候，他们才会飞檐走壁，铲恶除暴，大显身手，如图 1—6 所示。

再如《猫和老鼠》的故事内容主要是猫鼠追逐，斗智斗勇。《烹饪时间》一集中，馋嘴汤姆想把鱼缸里的金鱼烤了打牙祭，恰巧被杰瑞看到。于是，幻想的角色杰瑞和汤姆在真实的环境——厨房中，上演了一场紧张激烈的金鱼保卫战。这时候，厨房里的一切厨具都变成



图 1—5 《虫虫总动员》



图 1—6 《超人总动员》

了杰瑞拯救行动的武器：擀面杖变成起重机，煎锅成了网球拍，炖锅成为头盔，家具被用为堡垒，茶杯成为运输车，胡萝卜当做雷管。体形巨大的汤姆总是被小巧机灵的杰瑞玩弄操控，洋相百出：一会儿被抻长如皮筋，一会儿被挤扁成螺旋，一会儿飞驰如列车。整个故事动感十足，想象奇特，令人捧腹，如图 1—7 所示。

艺术幻想是一种创作手段，是编剧按着作品的需要来虚构形象的一种创作方法。动画的