



**ESSENTIAL COURSE
IN THE WRITING AND
DIRECTING OF ANIMATION**
动画编导基础教程

主 编 袁晓黎
副主编 刘 荆 胡 辉

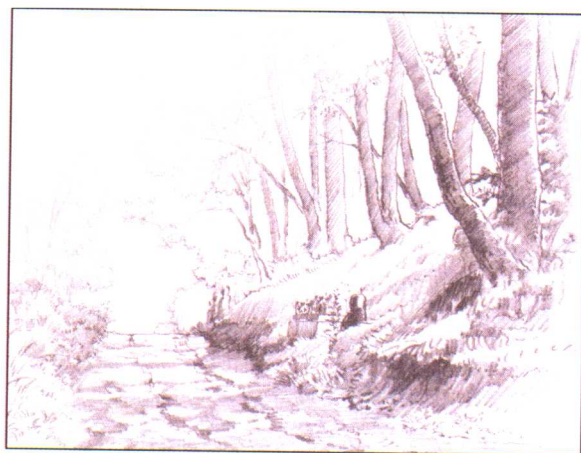


南京大学出版社

AN ESSENTIAL COURSE
IN THE WRITING AND
DIRECTING OF ANIMATION
动画编导基础教程

主 编 袁晓黎

副主编 刘 荆 胡 辉



南京大学出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

动画编导基础教程 / 袁晓黎主编. —南京: 南京大学出版社, 2006.9
(动画设计系列教程)
ISBN 7-305-04840-2

I. 动... II. 袁... III. 动画—制作—高等学校—教材 IV. J954

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2006) 第 102517 号

特 别 声 明

本书及附赠光盘涉及到的图形及画面仅供教学分析、借鉴, 这些图形及画面的著作权归原创者或相关公司所有, 特此声明。

出 版 者 南京大学出版社
社 址 南京市汉口路 22 号 邮 编 210093
网 址 <http://press.nju.edu.cn>
出 版 人 左 健
丛 书 名 动画设计系列教程
书 名 动画编导基础教程
主 编 袁晓黎
责任编辑 荣卫红 编辑热线 025-83593947
印 刷 南京爱德发展有限公司
开 本 889 × 1194 1/16 印张 8.25 字数 164 千
版 次 2006 年 9 月第 1 版 2006 年 9 月第 1 次印刷
印 数 1-3000
ISBN 7-305-04840-2/J · 90
定 价 45.00 元 (附赠 1CD-ROM)
发行热线 025-83592169 025-83592317
电子邮件 sales@press.nju.edu.cn (销售部)
nupress1@public1.ptt.js.cn

* 版权所有, 侵权必究

* 凡购买南大版图书, 如有印装质量问题, 请与所购
图书销售部门联系调换

“十一五”动漫专业精品课程建设示范教材

《动画设计系列教程》编写委员会

主 编

袁晓黎

本册编写策划

江南影视艺术职业学院

策 划

荣卫红

美术设计

黎 子 晓 军

版式编排

周 华 赵 好

徐慧婧 刘 勇

张杰夫 张涛涛

编务人员

张 巧 丁 玲

李少峰 张 皓

编 委

李剑平 中央电视台著名动画导演、中国电视金鹰奖评委

卢国忠 江南影视艺术学院书记

孙立军 北京电影学院动画学院院长、教授

宋渭澄 江南影视艺术学院院长、教授

曹小卉 北京电影学院动画学院副院长、教授

孙 哲 著名动画导演、成都大学动画系教授

于少飞 中央戏曲学院舞台美术系主任

晓 欧 中央美术学院城设学院动画系主任

王启中 著名动画导演

张秋平 金陵科技学院艺术学院院长

廖 军 苏州大学艺术学院院长

刘 赦 南京师范大学美术学院副院长

陈 崎 南京艺术学院传媒学院院长

王 茜 东南大学软件学院院长

仲星明 上海大学数码艺术学院院长

张 涛 常州轻工职业技术学院副院长

(以上排名不分先后)

序

随着动漫文化产业的发展,对优秀的具有创造性能力人才的需求和培养成为最迫切的问题。因此动漫教育产业在近年来出现了蓬勃发展的现状,而动画是其中最具综合性和最重要的专业。

动画是属于影视门类的艺术专业,艺术专业学科由于对学生创作思想培养的需要,长期以来很难有标准的书面教材。近年来虽然陆续面市了一些各种版本的专业教材书,但作为快速扩大和尚属成长期的中国动画教育领域,针对不同基础和不同培养方向的学习群体,多样化特点的课程设置和教学教材是非常必要的。

动画艺术在我国教育领域是一个拥有几十年历史的专业,也相继成功地培养出了今天在行业内进行中国原创的优秀人才。但面对今天全国各地各种院校动漫专业的成立,原有的教学体系和教材在一定程度上无法全面准确地适应和解决不同地区和不同培养方向的教学需要,而新时期的教学对专业学员思维的多样化启发也需要有新的教材来不断填充这个领域。

《动画设计系列教程》系列教材从目前一些院校的动漫画专业常设的二十余门课程中选择了动画造型、动画背景、动画设计和动画编导四门主干课程进行编写,最终组成《动画造型基础教程》、《动画场景基础教程》、《动画设计基础教程》、《动画编导基础教程》四本书。这四门课程基本上涵盖了动画设计与制作的整个过程。四门课程的教学内容环环相扣,相互融会,但又是相对独立不可被取代的。课程的知识点紧紧围绕行业创作和生产需求进行设计,编者也通过长期的创作实践和多方面的实际调查,以动画行业的生产标准为编写依据。

本套教材编写时始终密切考虑所面向的不同基础和条件的本专业学员的特点和思维习惯,在理论上深入浅出,把复杂的原理重新分析、整合,用简洁易懂的语言表述出来。

在教材的面貌上,本系列书选择了大量精心绘制的图片巧妙地融合到教学内容中。尽可能地结合动画视觉艺术的专业特点,合理的图文混排使教学内容生动有效地展示给学生,也使学生在得到一套教材的同时拥有了一套专业性和收藏性较强的资料集。

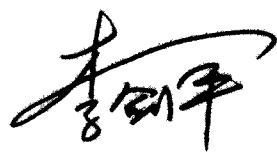
为配合不同条件的专业学员和动画爱好者的需要,本系列教材力图能够更大程度地适合自学,章后有具体的讨论思考与作业练习,并配备准确的图片可供参考和描摹。

本系列教材的另一特点是可以配合教材内容进行网上学习,为此作者专门设立了与教材配套的网站,向广大爱好者提供进一步学习与交流的平台。各地学员可远距离从网上对本教材及相关知识进行进一步了解。作者主持开发的网络课程《动画运动规律》也将陆续上网,该课程被教育部评为“新世纪网络课程建设工程优秀项目”,同时被评为“十一五”国家级教材。

本系列教材主编袁晓黎副教授从事动画艺术设计与教育工作二十余年,是动画专业“国家精品课程”主持人、“十一五国家级动画教材”项目主持人,江苏省“333工程”专家、南京市有突出贡献的中青年专家、市优秀教育工作者。中央电视台《半边天》栏目曾专门为其所设计制作的拍摄专题节目并播放。其作品、论文多次发表或播放于国家级专业杂志和省、市电视台。所主持的教育部“新世纪网络课程/动画运动规律课程”被教育部评为优秀课程;主编出版了《卡通绘画技法教程》、《图形处理与三维动画》、《现代构成》等多部专业教材;获江苏省高校一类优秀课程奖、二类优秀课程奖,江苏省优秀教学成果奖,江苏省优秀课件奖。

在本教材的编写过程中,袁晓黎副教授通过总结自己长期的教学经验和对动画专业教学管理的实践,广泛同行业内人士交流探讨,最终完成了这套适合广大动画专业和动画艺术爱好者了解和学习动画艺术的教材。

希望本系列教材能够进一步丰富中国动画艺术教学领域的理论成果,为有志于学习动画艺术并立志于投身原创动漫艺术事业和中国动漫文化产业的学员提供更多的营养,实实在在进行动画专业课程的学习和技艺的提高。



中央电视台著名动画导演,中国电视金鹰奖评委

目 录

第一章 概 述 1

- 第一节 现代动画的状况 2
 - 一、动画的多样化 2
 - 二、动画的大众化 2
 - 三、动画的互动化 3
 - 四、动画的专业化 3
- 第二节 现代动画人所需的基本素质和技能要求 4
 - 一、现代动画人所需的基本素质 4
 - 二、现代动画人所需的技能要求 5

第二章 动画片编剧基础知识 7

- 第一节 文学剧本的概念及功能 8
 - 一、什么是文学剧本 8
 - 二、文学剧本的产生 8
 - 三、文学剧本的功能 8
 - 四、影视艺术对编剧的要求 9
- 第二节 动画片文学剧本的特征和类型 10
 - 一、动画片文学剧本的特征 10
 - 二、动画片文学剧本的类型 11
- 第三节 动画片剧作的结构及叙述方法 14
 - 一、动画片剧作的结构 14
 - 二、动画片剧作的叙述方法 15
- 第四节 动画片剧作的情节 17
 - 一、什么是情节 17
 - 二、动画片剧作情节的组成 17
 - 三、动画片剧作的情节构思 20
- 第五节 动画片剧作中的人物塑造 22
 - 一、人物是剧作的核心 22
 - 二、动画人物性格的特征 22
 - 三、动画人物塑造的技巧 24

第三章 动画片导演基础知识 27

第一节 影视导演职位的构成 28

- 一、导演的概念 28
- 二、导演的地位 28
- 三、影视导演职位的构成 29

第二节 动画片导演的工作特点与工作流程 32

- 一、动画片导演的工作特点 32
- 二、动画片导演的工作流程 33

第三节 影视蒙太奇 38

- 一、蒙太奇的概念 38
- 二、蒙太奇的功能 38
- 三、蒙太奇的类型 40

第四章 影视摄影基础知识 43

第一节 摄影构图概念及原则 44

- 一、摄影构图的概念 44
- 二、摄影构图的原则 44
- 三、摄影构图的要求 44
- 四、摄影构图的表现形式 46

第二节 静态、动态、综合构图 50

- 一、构图要注意场景的匹配 50
- 二、对话场景的构图 51

第三节 景 别 56

- 一、景别的划分 56
- 二、景别的作用 56

第四节 角 度 58

- 一、分 类 58
- 二、透视与空间 60

第五节 用光技巧 64

- 一、摄影光源的种类及特点 64

二、画面的影调 68

第六节 镜头技巧 70

一、镜头组接的原则 70

二、注意轴线规律 74

第七节 摄像机的拍摄方式 76

一、摄像机固定不动 76

二、摄像机运动的表现形式和应用 76

三、色彩的具体运用 82

第五章 影视剪辑基础知识 87

第一节 剪辑的特征及要点 88

一、剪辑的特点 88

二、剪辑工作的性质 88

三、剪辑工作的任务 89

四、剪辑与影视剧艺术的关系 90

五、剪辑与画面空间的安排 90

第二节 镜头、画面常用剪辑手段 92

一、几种常见剪辑手段简介 92

二、常用镜头组接方式 93

三、常用转场剪辑技术 93

四、传统光学技巧转场剪辑技术 95

第三节 不同类别影视作品的剪辑 98

一、故事片剪辑 98

二、戏曲片剪辑 99

三、歌舞片剪辑 99

四、纪录片剪辑 100

五、科学教育片剪辑 101

六、美术片剪辑 102

第四节 音频文件的剪辑 103

一、对白剪辑 103

二、画外音剪辑 103

- 一、音乐剪辑 101
- 四、音响效果剪辑 105

第六章 计算机技术与编导技巧 107

- 第一节 影视艺术与技术的关系 108
 - 、影视艺术离不开科学技术的支持 108
 - 一、影视艺术的技术简史 108
- 第二节 常用计算机影视编导技术特点 110
 - 、数字化电影制作的概念 110
 - 、计算机影视编导技术的特点 111
- 第三节 非线性编辑常用术语 112
 - 、非线性编辑常用术语 112
 - 、非线性编辑软件简介 114

后 记 121

第一章 概述



第一章 概述

第一节 现代动画的状况

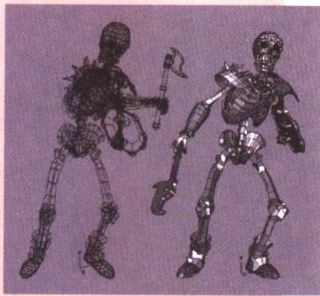
动画自诞生以来,经历了数十年的发展,从单一的动画片,发展成为应用于广告、节目片头、游戏、多媒体、网络等方面的“大动画”。从电影这个在影院进行观赏的艺术作品发展分化出众多应用领域、多种不同形态的动画形式和产品。

一、动画的多样化

随着计算机技术的发展,多种新的传媒技术为动画提供了更广阔的展示舞台。动画艺术走出影院、走出电视机,被广泛应用于人们的日常生活。大到各种展览、博览会、科研课题、大型建筑项目,小到手机游戏、电子读物,无不被动画所渗透。网络技术的成熟更为动画开辟了广阔的应用空间。

二、动画的大众化

传统动画制作是一个大型生产活动,既要靠一个团队中不同岗位的设计、制作人员共同配合,还要靠多种不同技术的统一协调共同制作完成。普通动画爱好者难以独自创作自己的作品。网络动画软件Flash的出现,使普通动画爱好者也能独立创作自己喜爱的动画作品。Flash动画软件易于操作,被动画爱好者称为“10分钟软件”,即用10分就能掌握基本使用功能的应用软件。目前,Flash动画已成为动画艺术的一个最有生命力的种类。Flash动画能在网络上进行传播,并且不受地域、国界的限制,而无线上网、手机上网、网络电视等技术进一步推动了动画的大众化进程。



三维动画人物建模
作者:程进



用计算机三维技术制作的
室内效果图
作者:程进

三、动画的互动化

计算机与网络技术带给动画的另一个重要影响就是动画的“互动性”。从早期简单的交互式多媒体课程、电子读物中简单的动画、半动画，到单机版的电子游戏，再到目前风靡全球的种种网络游戏，动画所展示的虚拟世界因互动性使众多玩家得到了真实生活中没有的刺激与满足，给人们日常生活造成的影响是前所未有的。

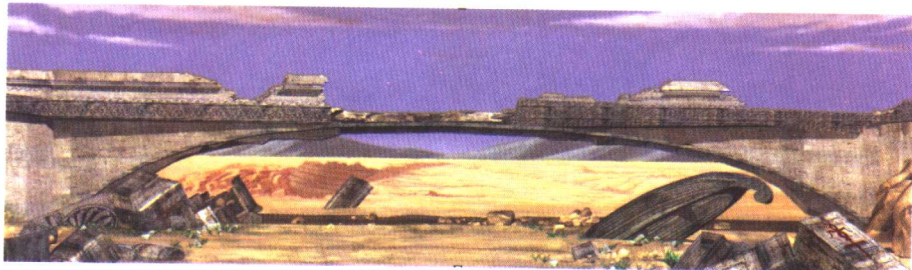
游戏业作为一个新兴的产业，其产值在一些发达的国家甚至超过大型传统产业的产值，成为互动性动画发展的一个重要方向。

四、动画的专业化

现代产业的分工日趋多样化、专业化，这种专业化的特点也影响到了动画的发展方向。动画片的动画侧重于表现故事情节、角色的情感，人物的造型、表情、动作、镜头的组接是重点。建筑动画漫游则侧重于表现建筑造型、室内外环境，空间、结构、材质的表达是重点。游戏软件设计中的原画与动画片的原画不相同，其人物设定、贴图、渲染各有自己不同的要求。



网络游戏人物建模
作者：程进



三维动画场景
作者：程进

第二节

现代动画人所需的基本素质和技能要求

一、现代动画人所需的基本素质

动画创作的目的是通过角色、情节、场景打动观众,创作者的思想水准、修养水平对动画片的质量起决定性作用。优秀的动画创作者是集多种知识与修养于一身的艺术家,他的独创与风格是建立在对艺术、科学的了解,对各种动画视听语言的掌握,对现代影视技术熟知的基础之上的。

1. 人文素养

动画是表达人类感情与思想的载体,动画艺术家人文素养的高低决定了其作品的深度。动画的视觉表现力、动态的韵律和想象空间均建立在人文素养的基础之上。作为综合艺术的一种,动画创作要求动画设计师既要掌握相应的技术,更要培养自己的人文素养。

2. 艺术修养

动画是时空艺术,它的每一个动作、每一个空间与场景都是由动画艺术家绘制或塑造出来的。因此,动画艺术家要有良好的艺术修养,特别是绘画造型能力。良好的绘画功底,能使动画艺术家更加充分地从不同时空、不同视角表现不同造型、色彩、材质、风格的动画角色。

3. 技术技能

电脑技术在动画中的运用,在很大程度上改变了传统动画的创作流程。动画创作常用的软件大致分为四大类,主要包括绘图软件、二维电脑动画软件、三维电脑动画软件、后期剪辑合成软件。在这个数字时代,数码技术的掌握尤为重要。

二、现代动画人所需的技能要求

现代动画发展要求动画设计人员在掌握传统动画基本原理的基础之外,还要了解编剧、导演、摄制、剪辑等方面的知识,才能设计出有一定深度、艺术性强的作品。

1. 动画编剧的工作特点

动画编剧是动画创作首要的工作。动画编剧人员要熟练地掌握影视编剧的基本技能与规律,按照影视艺术的规律和特点进行剧本的创作。准确地反映故事的社会环境、时代背景、地方习俗、人物情感。一个好的故事和好的剧本,往往是动画片成功的一半。

2. 动画导演的工作特点

动画导演工作是将文学剧本转化为动画片的关键所在,其工作渗透至动画创作的全过程。动画导演要运用动画的特殊语言将编剧中文字描写的形象创造成适合银幕表现的形象,并用视觉的语言演绎动画编剧所设计的情节。

3. 动画摄影的工作特点

动画的摄影工作包括两个方面:一是指传统手绘动画画稿的拍摄工作;二是指用普通摄影的语言设计动画画面与镜头。传统手绘动画画稿的拍摄工作目前已被扫描仪或无纸动画技术所取代,而将普通摄影语言如景别、视角、用光、构图等方法运用于动画创作中是动画设计人员必须研究的重要内容。

4. 动画剪辑的工作特点

动画剪辑工作主要包括动画镜头的各种组接与剪辑工作。动画剪辑是一种再创作,而且是影片创作中最后一次的再创作。

一、讨论与思考

- 1.动画编剧的基本原则是什么?
- 2.动画导演的职责是什么?
- 3.动画摄影与普通影视摄影的区别是什么?
- 4.动画剪辑的意义是什么?

二、作业与练习

- 1.调研动画应用的不同领域,并列表予以说明。
- 2.调研计算机动画软件的种类,列表说明其主要功能。
- 3.分别寻找动画片、三维建筑效果图、游戏软件、典型图片各4张,对比分析后列表说明。
- 4.做一个动画人才知识结构图。

第二章

动画片编剧基础知识

