




高等教育艺术设计专业“十二五”部委级规划教材·本科

汪亮○主编  
吴永杭 马洪堂○副主编

# 动画短片前期创作技法

 中国纺织出版社



高等教育艺术设计专业“十二五”部委级规划教材·本科

# 动画短片前期创作技法

汪亮 主编

吴永杭 马洪堂 副主编

 中国纺织出版社

## 内 容 提 要

本书内容分为三大板块：第一部分是做什么，主要目的是使读者了解动画短片的特点、动画短片的类型、动画短片的创作流程及动画短片导演。第二部分是讲什么，主要讲解动画短片的剧本写作。第三部分是画什么，主要讲解动画短片造型及分镜头绘制等重要内容。各部分都附有翔实的实例以增强读者对动画片前期创作的理解，能够指导学习者自己制作短片，并为将来从事动画制作或与之相关的其他行业打下良好的基础。

### 图书在版编目（CIP）数据

动画短片前期创作技法 / 汪亮主编. -- 北京：中国纺织出版社，2013.11

高等教育艺术设计专业“十二五”部委级规划教材. 本科  
ISBN 978-7-5180-0032-6

I. ①动… II. ①汪… III. ①动画片—制作—高等学校—教材 IV. ①J954

中国版本图书馆CIP数据核字（2013）第217812号

---

策划编辑：张 程 责任编辑：魏 萌 责任校对：余静雯  
责任设计：何 建 责任印制：何 艳

---

中国纺织出版社出版发行

地址：北京市朝阳区百子湾东里A407号楼 邮政编码：100124

邮购电话：010—67004461 传真：010—87155801

http://www.c-textilep.com

E-mail: faxing@c-textilep.com

北京佳信达欣艺术印刷有限公司印刷 各地新华书店经销

2013年11月第1版第1次印刷

开本：787×1092 1/16 印张：18.25

字数：185千字 定价：68.00元（附光盘一张）

---

凡购本书，如有缺页、倒页、脱页，由本社图书营销中心调换

## 编写委员会

主 编：汪 亮

副 主 编：吴永杭 马洪堂

参编人员：汪 亮 吴永杭 马洪堂 陈建君  
屠 玥 裘洪炯 陈昱宇 朱险峰  
李其亮 来思源 娄淑芬 郑 诃

《国家中长期教育改革和发展规划纲要》中提出“全面提高高等教育质量”，“提高人才培养质量”。教高[2007]1号文件“关于实施高等学校本科教学质量与教学改革工程的意见”中，明确了“继续推进国家精品课程建设”，“积极推进网络教育资源开发和共享平台建设，建设面向全国高校的精品课程和立体化教材的数字化资源中心”，对高等教育教材的质量和立体化模式都提出了更高、更具体的要求。

“着力培养信念执着、品德优良、知识丰富、本领过硬的高素质专门人才和拔尖创新人才”，已成为当今本科教育的主题。教材建设作为教学的重要组成部分，如何适应新形势下我国教学改革要求，配合教育部“卓越工程师教育培养计划”的实施，满足应用型人才培养的需要，在人才培养中发挥作用，成为院校和出版人共同努力的目标。中国纺织服装教育协会协同中国纺织出版社，认真组织制订“十二五”部委级教材规划，组织专家对各院校上报的“十二五”规划教材选题进行认真评选，力求使教材出版与教学改革和课程建设发展相适应，充分体现教材的适用性、科学性、系统性和新颖性，使教材内容具有以下三个特点：

(1) 围绕一个核心——育人目标。根据教育规律和课程设置特点，从提高学生分析问题、解决问题的能力入手，教材附有课程设置指导，并与章首介绍本章知识点、重点、难点及专业技能，增加相关学科的最新研究理论、研究热点或历史背景，章后附形式多样的思考题等，提高教材的可读性，增加学生学习兴趣和自学能力，提升学生科技素养和人文素养。

(2) 突出一个环节——实践环节。教材出版突出应用性学科的特点，注重理论与实践的结合，有针对性地设置教材内容，增加实践、实验内容，并通过多媒体等形式，直观反映生产实践的最新成果。

(3) 实现一个立体——开发立体化教材体系。充分利用现代教育技术手段，构建数字教育资源平台，开发教学课件、音像制品、素材库、题库等多种立体化的配套教材，以直观的形式和丰富的表达充分展现教学内容。

教材出版是教育发展中的重要组成部分，为出版高质量的教材，出版社严格甄选作者，组织专家评审，并对出版全过程进行跟踪，及时了解教材编写进度、编写质量，力求做到作者权威、编辑专业、审读严格、精品出版。我们愿与院校一起，共同探讨、完善教材出版，不断推出精品教材，以适应我国高等教育的发展要求。

中国纺织出版社  
教材出版中心

# 序

本书作者基于传承基础上的创新，为了更好地提高学生的专业能力，于2010年开始构思《动画短片前期创作技法》教材的编写，并于2012年9月完成初稿。本书结合作者对于动画短片前期专业理论的理解，融近十年的教学经验，同时充分考虑了学生在学习中的重点及难点，选择从动画短片前期创作的“做什么”到“讲什么”再到“画什么”的顺序来编写，从而给读者以条理分明、循序渐进之感。

中国动画人才的结构就像一座金字塔，底部的加工型人才非常多，而处于金字塔顶层的创新人员如编剧、导演、制作却极其缺乏，品牌管理和市场维护的人才更是少之又少。作为动画教学者，责任感和使命感促使作者在执掌教鞭的同时伏案笔耕，在较短的时间内完成了从实践到理论、从创意到现实的飞越。书中那一个个生动翔实的案例，正是作者敬业、求索精神的形象诠释。

作者坚持与时俱进，以学生为本，在传承中创新，在创新中探索，于是便有了这一本《动画短片前期创作技法》。这是一本体例新颖，实用性、指导性较强的好教材，适合高等院校影视动画专业及其他相关专业师生使用。对于那些希望独立创作动画短片的普通高校及高职院校学生来说，无疑是一本学习宝典。

中国新闻出版传媒集团有限公司 市场总监 吴重生

2013年7月

动画无处不在，动画技术除了应用在二维艺术动画、三维电脑动画、网络动画、虚拟现实、实拍电影的视觉特效中，还逐渐扩大应用到了其他不同行业及领域，如手机游戏、Flash动画彩页、影视广告、科技成果演示、教学课件、模型玩具、军事、制造业、娱乐休闲等。动画艺术吸引着越来越多的观众，从儿童到成人，随着动画观众的日益增多，我国政府通过一系列鼓励政策来推动各地动画产业的蓬勃发展，动画教育机构、动画制作公司及整个动画产业也逐渐扩大规模。

对一些动画企业人力资源状况的调研和分析表明，目前动画人才的培养结构失衡。动画产业中所需人才分为三种类型：顶层、中层和底层人才。顶层主要包括战略管理、营销策划、创意人才等核心人才，目前国内极需此类人才；中层人才主要包括技术人才、职能管理等人才，需求量很大，是动画产业发展的中坚力量；底层人才主要包括加工型、操作型的蓝领人员。一些专家认为：“中国动画人才的结构就像一座金字塔，底部的加工型人才非常多，而处于金字塔顶层的创新人员如编剧、导演、制作却极其缺乏，品牌管理和市场维护的人才更是少之又少。”为了适应当前国内动画人才的需求，一般院校的动画专业会偏向动画电脑技能的学习，从短期来看，对新技术的掌握有助于就业，但是扎实创新的动画前期创意知识才是职业生涯长久发展的根本保证，同时也是中华民族动画崛起的最为核心的部分。

本书由浙江理工大学教师汪亮担任主编、吴永杭、马洪堂任副主编，着重讲解动画短片前期创作技法，包括动画导演自身应具备的艺术素养、审美水平和表现能力及动画短片的特点，动画短片创作的流程，动画短片剧本写作、造型创作、分镜头绘制等前期重要内容。配有大量原创动画范例，体例新颖，是一本实用性较强的教材。本书系统地讲述了动画前期创作人员应该具备的专业理论，并结合动画实验室的实训内容，使学生能够很快掌握动画前期创作的基本知识、基本技能，并逐步增强动画短片的表现力及创造力。该书适合作为高校、高等职业学校影视动画专业及相关专业理论与实训的教材。

## 教学内容及课时安排

章/课时		课程性质/课时	节	课程内容
第一部分 做什么	第一章 (8 课时)	基础理论 (24 课时)		· 动画短片艺术
			一	动画短片特点
			二	动画短片的基本类型
			三	动画短片制作手段
	第二章 (8 课时)		四	动画短片创意技巧
				· 动画短片创作流程
			一	前期创作阶段
			二	中期制作阶段
	第三章 (8 课时)		三	后期合成阶段
			四	团队合作的重要性
				· 动画短片导演
			一	动画导演与导演动画
第二部分 讲什么	第四章 (24 课时)	二	导演阐述	
			· 编故事	
		一	题材	
		二	主题	
		三	角色	
	第五章 (8 课时)	四	情节与细节	
		五	结构	
			· 改编	
	第六章 (8 课时)	一	改编的优势	
		二	改编的几种形式	
			· 剧本写作及实例	
	第三部分 画什么	第七章 (48 课时)		· 动画短片造型设计
一			动画造型设计师的素质工作内容与素质要求	
二			动画素描技法	
三			动画造型设计的风格与创意技法	
四			动画造型的色彩设计	
第八章 (32 课时)		五	完整的动画造型设计	
			· 动画视听语言	
		一	视觉——影像	
第九章 (16 课时)		二	听觉——声音	
		三	剪辑	
			· 动画短片分镜头绘制	
		一	动画分镜头画面台本创作要点和规范	
	二	优秀动画分镜头画面赏析		

注 各院校可根据自身的教学特点和教学计划对课程时数进行调整。



# 目录

第一部分 做什么	001
第一章 动画短片艺术	004
第一节 动画短片特点	005
第二节 动画短片的基本类型	006
第三节 动画短片制作手段	011
第四节 动画短片创意技巧	021
第二章 动画短片创作流程	032
第一节 前期创作阶段	033
第二节 中期制作阶段	035
第三节 后期合成阶段	037
第四节 团队合作的重要性	038
第三章 动画短片导演	044
第一节 动画导演与导演动画	044
第二节 导演阐述	046
第二部分 讲什么	049
第四章 编故事	052
第一节 题材	052
第二节 主题	056
第三节 角色	058
第四节 情节与细节	061
第五节 结构	062
第五章 改编	066
第一节 改编的优势	066

067	第二节 改编的几种形式
072	<b>第六章 剧本写作及实例</b>
087	<b>第三部分 画什么</b>
090	<b>第七章 动画短片造型设计</b>
091	第一节 动画造型设计师的素质工作内容与素质要求
094	第二节 动画素描技法
098	第三节 动画造型设计的风格与创意技法
158	第四节 动画造型的色彩设计
164	第五节 完整的动画造型设计
180	<b>第八章 动画视听语言</b>
180	第一节 视觉——影像
206	第二节 听觉——声音
208	第三节 剪辑
216	<b>第九章 动画短片分镜头绘制</b>
216	第一节 动画分镜头画面台本创作要点和规范
217	第二节 优秀动画分镜头画面赏析
267	<b>参考文献</b>
268	<b>附录：品牌创意实例</b>

# 1 第一部分 做什么

---

- 第一章 动画短片艺术
- 第二章 动画短片创作流程
- 第三章 动画短片导演



## 动画短片艺术

- 教学内容：**
1. 动画短片特点
  2. 动画短片的基本类型
  3. 动画短片制作手段
  4. 动画短片创意技巧

**上课时数：**8课时

**教学提示：**主要介绍动画短片特点、动画短片的类型及创意技巧等。使学生在了解动画短片特性后能创造出更具创意的动画短片。

**教学要求：**

1. 使学生熟悉不同制作手段的动画片特点。
2. 使学生从某一特性出发构思出一个全新的动画短片方案。

**课前准备：**教师准备各种类型动画短片的图片及影片。

## 第一章 动画短片艺术

在我们开始创作之前，让我们先燃起一份热情，保持一份耐心！

热情是一个人思想的源泉，它能促使人将知识转化为行动。

美国动画大师沃尔特·迪斯尼（图 1-1）：“你的精神和感情过程是激励你的动机，如果没有动机你就不会有任何成就。没有热情，动机便会在你开始快速速写之前衰退。”“你的



图 1-1 美国动画大师沃尔特·迪斯尼

想法就像投影仪：你选择放进去的内容就会出现在屏幕上（只是你自己的选择），开关就是动机和电流，让整个节目进行的则是热情。”

耐心可以使人距离成功更近一步。

当决定开始创作时，你需要做的是：“定制成功的标准——可实现的目标——竭尽全力去完成”。在创作的过程中你将与挫折为伍，要学会用耐心去对抗挫折，这样你将以最快的速度实现目标。

当你独立创作一部动画短片，一个人完成所有工作，你会发现自己的能力有很多局限，会遇到很多困难，仅仅靠一个人的努力并不能创作出高质量的动画作品，你需要耐心地同他人进行沟通交流，将你每个阶段的成果向你崇敬的专业人士以及你的亲友展示，他们会给你最客观的独特见解，会使你的作品更为优秀。

## 第一节 动画短片特点

动画，根据英文“Animation”（生气、活泼）一词的原意，是指赋予所创造的物体生命，使画面中的物体“活起来”。

动画短片是指片长 20 分钟以内的动画作品，以 10 ~ 15 分钟长度的居多，更短的作品只有几分钟甚至几十秒。动画短片分为主流动画短片、艺术动画短片和实用动画短片。

动画短片因为篇幅短，因此在创作时要首先明确短片的类型，然后确定动画短片的造型、场景风格、角色动作、声音等增强感染力和烘托气氛的重要因素，最终呈现出能很好讲述及传递故事情节情绪的短片精品。动画短片虽然篇幅短，但创意空间却很大，可以自由发挥。短片的创作无拘无束，形式各异，在表现内容上更加个人化、随意化；在表现形式上，有最大的创意空间，它不像主流商业片对表现形式

有基本的规范，必须是大众喜欢的，而动画短片可以是很小众的，这给了创作者更广阔的发挥空间，使之更风格化和个性化，着重强调创新和前卫；在材料选择上，更加广泛，更具有实验性和探索性；在制作模式上，规模较小，个人创作居多，动画短片可以由一名创作者从头到尾单独完成，这为创作者提供了一个完整地表达自我的机会，同时，也可以让动画创作的初学者对动画的整个制作过程有一个了解。

现今有很多动画名家都是从艺术短片继而转到商业长片的创作中的。短片的创作能带给作者丰富的动画经验，这些都能在之后的商业长片创作中体现出来。例如，法国著名动画导演西维亚·乔迈（图 1-2）在 1998 年执导的艺术动画短片《喂鸽老妇人的阴谋》和 2003 年执导的影院长片《疯狂约会美丽都》风格相同，造型也很接近，这就是导演在短片实验过程中获得成功，继而进行长片创作的明证。

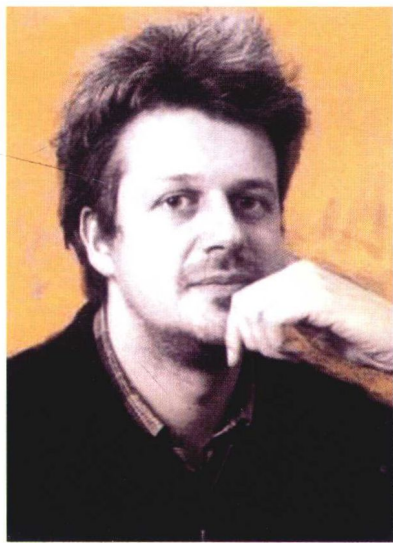


图 1-2 法国著名动画导演西维亚·乔迈

《喂鸽老妇人的阴谋》是一部带有黑色幽默色彩的恐怖动画短片（图 1-3）：老警员生活在充斥着肥胖和鸽子的华丽的城市里，却因穷困而瘦得另类。当他发现一位老妇人每天来

喂鸽子时，就想像鸽子一样不劳而获，便假扮鸽子投奔那位富有、好施舍的老妇人。最后等待他的，当然是像其他鸽子一样被养肥后当作人们桌上的食物。

《疯狂约会美丽都》是一部充满隐喻的动画长片（图 1-4）：婆婆在美丽都三姐妹的帮助下混入黑帮，凭着大家的智慧，将其孙子带出了黑市，众人齐心协力成功地逃离了美丽

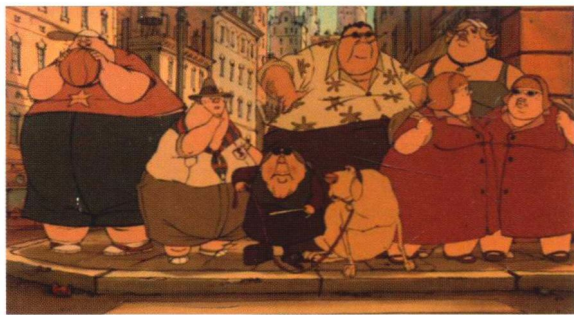
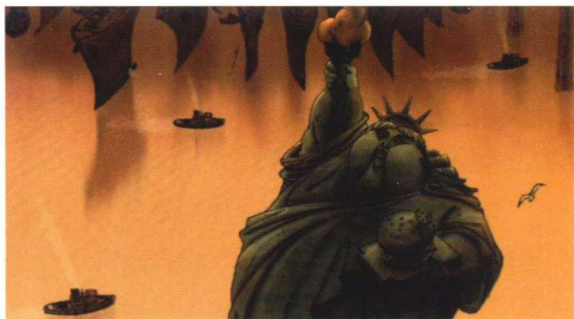


图 1-4 《疯狂约会美丽都》

都。片中的美丽都暗指好莱坞，那里的拜金主义风气盛行，人物造型异常肥胖。影片中洋溢着法式的想象力和幽默感，全片对白很少，凭借人物的表情和肢体语言来说故事，构图线条简单而生动，气氛温馨而充满愉悦，我们可以感觉到导演用心的地方简直无处不在：人物造型、表情表演、细节动作、小狗的梦境、色彩及构图风格等都达到了表达方式与思想的完美结合，贯穿始终的橘黄色调，有着浓郁的怀旧气息，带着浓浓的法国乡愁。



图 1-3 《喂鸽老妇人的阴谋》

## 第二节 动画短片的基本类型

### 一、主流动画短片

主流动画短片主要指影院动画短片、电视动画系列片及网络 Flash 动画（图 1-5），主要类型包括情感片、喜剧片、动作片、故事片、教育片、科幻片、战争片、宣传片等。

影院动画短片对影像画面、角色动作及声音处理要求规范，其画面质量和工艺技术细致



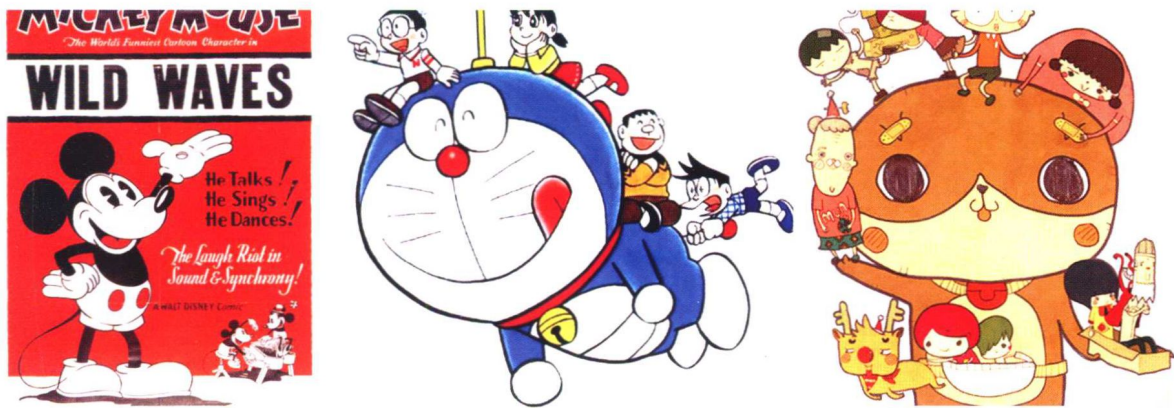


图 1-5 主流动画短片

精良，如早期的《米老鼠和唐老鸭》等。

电视动画系列片制作成本低，制作工艺简化，角色动作设计简单，但故事情节曲折动人，如《机器猫》《灌篮高手》《柯南》等。

随着网络的发展，衍生出Flash、Gif等网络动画格式。网络上的Flash动画是用Flash软件制作的，在制作时间上也比传统动画大大缩短，可以大幅度降低制作成本。Flash动画的应用非常广泛，如香港“想猫的鱼”（John Chan，香港“猫室”工作室创作总监）创作的《累透社》及第11届独立短片大赛动画组金奖《妈妈出世了》等作品。同时，数码动画又被赋予了新的特征——人机交互功能，新型的交互动画应运而生，互动游戏是未来动画发展的重要方向之一。

## 二、艺术动画短片

在动画短片中，有很大一部分是艺术动画短片。

艺术动画短片也称实验动画短片，它呈现了动画界最高的艺术表现形式及最高的审美水平。

现在做一部成功的艺术动画短片要比做一部商业影院长片要难得多。因为需要保证所筹划的动画作品是有新意的，至少以前没出现过

类似剧情、主题及表现形式的动画短片。与商业长片或系列片相比，艺术短片是创作者个性化的创作过程，剧本更多是作者个性自由发挥的体现。因为艺术动画短片没有“大部分观众”，而是一些“特殊观众”（动画创作者、业内专家等），所以这类作品更强调在思想观念、创作理念、表现形式及手法上的创新和前卫，追求不同于其他作品的差异性。

实验动画的创作往往由个人单独（或几人小组）来完成，具有更加自由的创作空间，更强调个性的情感。其创作者往往都是动画领域中的有思想、有制作能力的艺术家，他们要自己完成剧本的创作或改编、角色造型设计、动画的每一个画面、音效的制作等所有工作，由动画艺术家个人完成的一部十几分钟的实验动画短片，往往需要付出几年甚至十几年的时间。

下面介绍几部优秀的艺术动画短片（图1-6）。

（1）《牧神的午后》（1965年，加拿大）：这部动画作品采用类似素描中的黑白线条勾勒讲述了一个希腊传说中的爱情悲剧：掌管着森林和大地的牧神潘恩丑陋无比，头上长有山羊的耳朵和犄角、上半身是长毛的人形、下半身是山羊的体态，然而他很喜欢音乐。悲剧在于潘恩爱上了美丽的河神之女西瑞克斯，但西瑞