

THE RESEARCH ON
CHINESE DESIGN
EDUCATION
PATTERN

中国
设计教育模式研究

Graphic Design Course V

动画设计教程

①

陈 鹤 景 编著

THE RESEARCH ON
CHINESE DESIGN
EDUCATION
PATTERN

中国
设计教育模式研究

Anime Design Course V

动漫设计教程

⑤

熊 涛 等 编著

辽宁美术出版社

图书在版编目 (C I P) 数据

动漫设计教程. 5 / 熊涛等编著. — 沈阳 : 辽宁美术出版社, 2015. 5

(中国设计教育模式研究)

ISBN 978-7-5314-6558-4

I. ①动… II. ①熊… III. ①动画—设计—高等学校—教材 IV. ①J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字 (2015) 第022026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

发行者: 辽宁美术出版社

印刷者: 辽宁彩色图文印刷有限公司

开本: 889mm × 1194mm 1/16

印张: 24.5

字数: 420千字

出版时间: 2015年6月第1版

印刷时间: 2015年6月第1次印刷

责任编辑: 李 彤 王 楠

装帧设计: 王 楠

责任校对: 李 昂

ISBN 978-7-5314-6558-4

定 价: 290.00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

Contents

总目录

01

动画剧本创作基础

熊 涛 等 编著

1 112

02

动画短片设计

邵 兵 等 编著

1 156

03

动画背景与主题的关联

吕 锋 著

1 120

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，先行一步的设计大家已经在探索一条新的更为有效的教育方法，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，我们辽宁美术出版社不失时机地将这些深刻的论述和生动的成果集结成册，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. However, masters who have moved one step forward in design are 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 their profound achievements into books, releasing a series of innovative, instructional and researching and practical design books with complete systems.

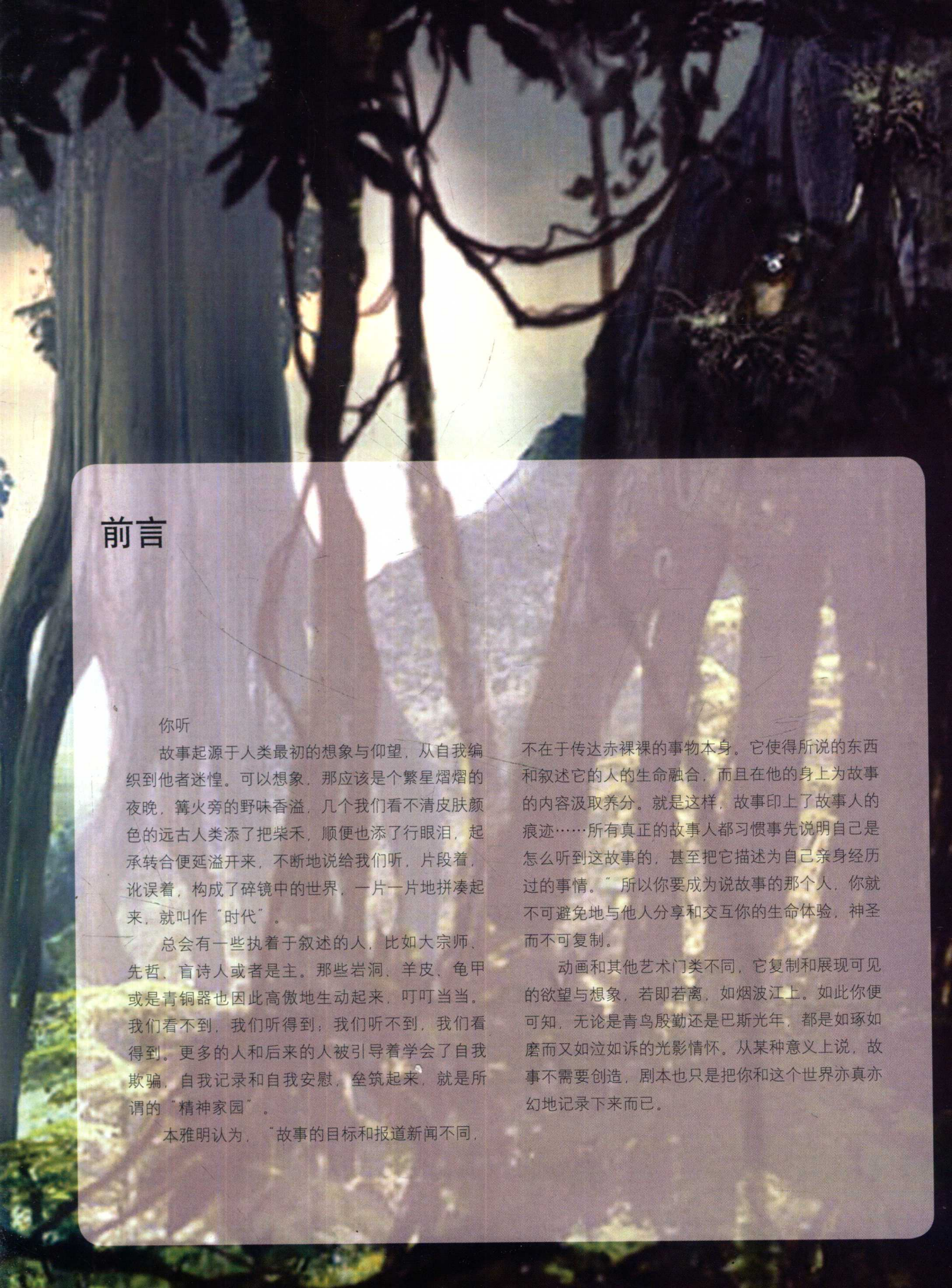
The most important feature of this series is its combination with basic theories so as to explain profound classic design works both at home and abroad in simple language. It's arguably a professional book series specially created for students who are determined to commit themselves in design.

THE RESEARCH OF CHINESE DESIGN EDUCATION PRACTICE

01

动画剧本创作基础

熊涛等 编著



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 主题的选取 / 022

第二节 主题的创造 / 024

第三节 主题的呈现 / 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



第一章

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。

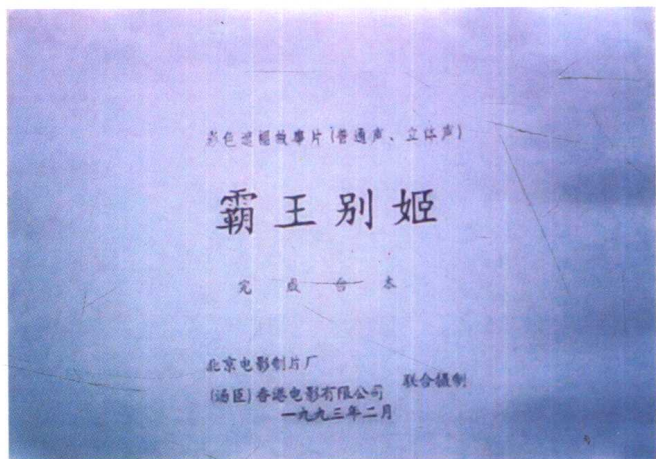
剧本的属性：视觉性，开放性，交流性。

动画剧本的特点：类型的把握，想象力的要求，追求细节。

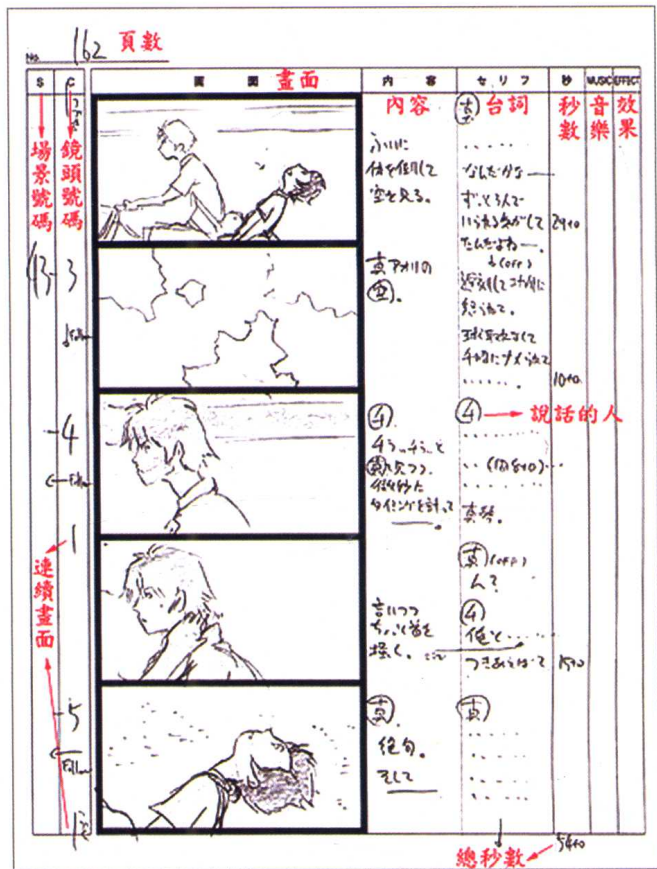
第一节 剧本概述

一、剧本的定义和分类

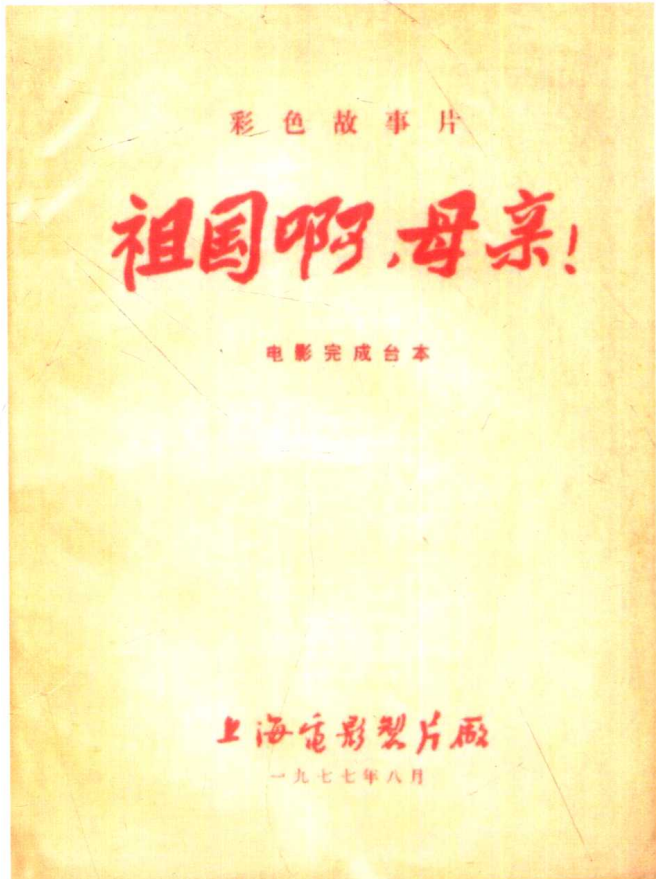
“剧本是一种文学形式，是戏剧艺术创作的文本基础，编导与演员根据剧本进行演出。与剧本类似的词汇还包括脚本、剧作等。它是以代言体方式为主，表现故事情节的文学样式。”（百度百科）在影视艺术领域，传统的分类方法把剧本分为文学剧本、分镜头剧本和完成台本几种样态。文学剧本是用文字表述和描绘未来影视作品内容的一种文学样式；分镜头剧本是在文学剧本的基础上，导演或者主创团队根据实际拍摄的需要，针对并服务于具体的拍摄，以镜头为基本单位的剧本形式；完成台本又称镜头记录本，是场记根据实际拍摄过程真实记录完成的，完成台本所呈现出来的形态和影视作品最终呈现出来的形态是完全一致的。



完成台本



分镜头剧本

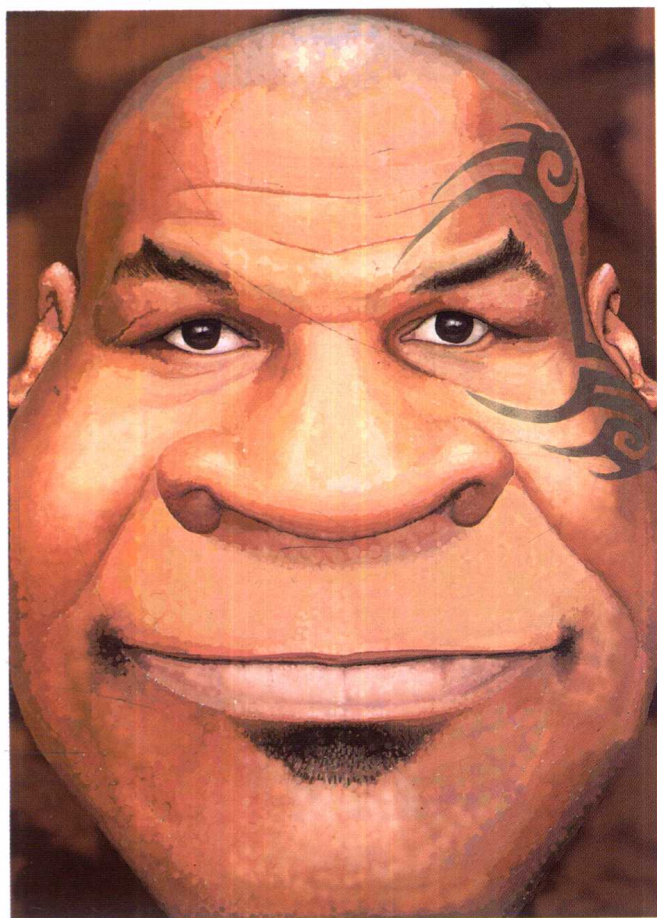


完成台本

二、剧本的几种属性

通常意义上，我们所说的剧本是指第一种样态，也就是文学剧本。它是影视作品创作的第一道工序，也是整个作品的基础。剧本具有以下三种属性：

视觉性。剧本创作是用视觉的方式思考，用文学的方式表达。它可供阅读，但最终目的是为了拍摄，因此要首先关注和处理好文字转化为影像的核心环节。



开放性。剧本的创作从来都是集体的、持续的。创作者既要从小各种途径获得灵感和汲取营养进行自我创作，也要留给导演、摄影、美工、录音、剪辑，甚至是宣传发行等部门发挥的余地，提供一个开放性的创作空间和文本构架。



动画片《遭遇大王奇遇记》的影片截图 1



动画片《遭遇大王奇遇记》的影片截图 2



动画片《遭遇大王奇遇记》的影片截图 3



《邈邈大王奇遇记》编剧和其他主创人员在博物馆研究古墓文物（左起：编剧凌纾、美术设计姬德顺、导演钱运达、背景设计吴怀泽）



《邈邈大王奇遇记》编剧和其他主创人员考察的场景（左起：背景设计吴怀泽、编剧凌纾、美术设计姬德顺、导演钱运达）



《邈邈大王奇遇记》摄制组讨论剧本（前排左二：导演钱运达）



交流性。剧本的最大功能是为了满足拍摄的需要，是所有参与创作人员的一个交流的基础平台，所以可供交流和阅读是尤其重要的。

编剧（创作团队）
编剧、策划、导演、场景设计、人物设计等

视觉性
开放性
交流性

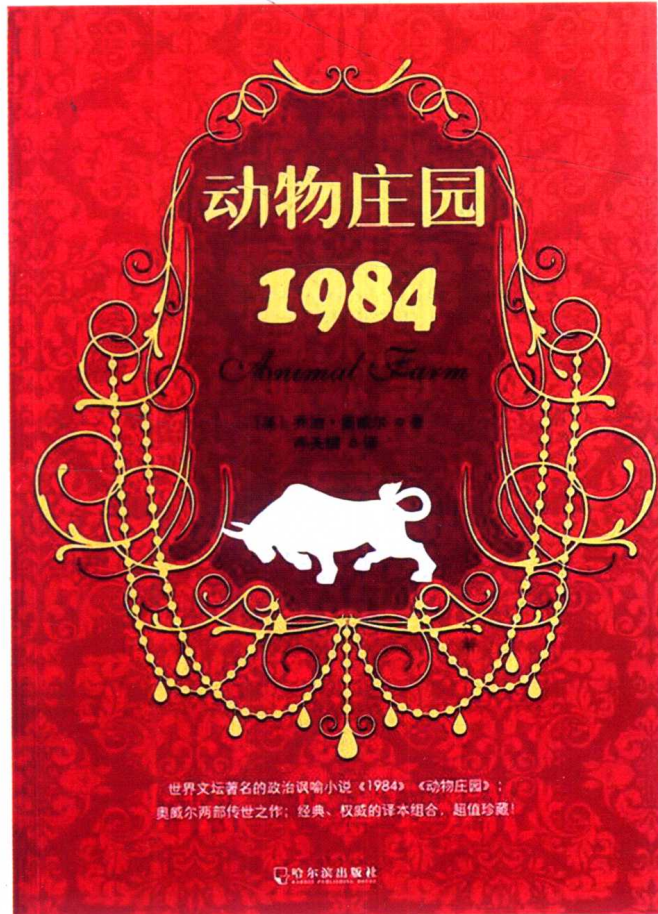


制片公司
摄影录音
演员

第二节 动画剧本的特点

动画剧本的创作基本上遵循影视剧本的创作规律，但是也有其特点。英国动画大师哈里斯在 20 世纪 50 年代提出了一些关于动画的核心词汇，这些词汇在今天对于动画剧本创作还有着十分重要的意义。

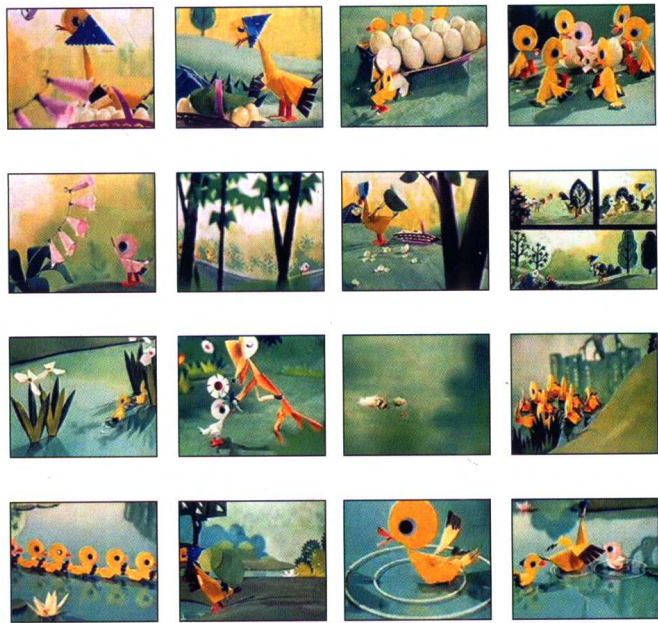
物体与人物的象征
显示无形的东西
透视
选择、夸张和变形
展示过去和预示未来
控制时间与速度



哈里斯的动画代表作《动物庄园》的中文原著封面

一、类型的把握

动画片从诞生之初发展到现在，产生了纷繁复杂的样式和类型，动画片的分类也有各种方式，如果按照制作手段分类，大致可以分为传统二维手绘动画、电脑动画、以摄影为基础的定格动画（又称停格动画）以及其他制作类型的动画。不同类型的动画由于其制作手段和材质的特殊性，在视觉呈现、故事选取、情感表达和应用领域等方面都有很大的差异。动画剧本的创作首先就要以这种动画类型上的差异为基础。如我们国家特有的水墨动画片，这种类型的动画片有其独特的气质和风格，剧本的创作要以这种气质和风格为基础，否则就会产生不和谐的效果，也会带来制作过程中的困难和偏差。传统手绘动画受到的限制相对比较少，而定格动画因受到技术和风格的限制，在展示复杂的动作场景和过于非写实的故事时就相对比较困难。电脑三维动画虽然可以展示复杂的动作和瑰丽的想象，但是也有诸如制作毛发、水流等技术障碍，以及资金和时间上的一些要求限制。



折纸动画片《小鸭呱呱》的影片截图