

DONGHUA BIANJU

丛书主编 赵前

DONGMAN YOUXI CONGSHU
动画游戏丛书



动画

编剧

主编 李亦中 姚忠礼



重庆大学出版社

<http://www.cqup.com.cn>

DONGHUA BIANJU

丛书主编 赵前

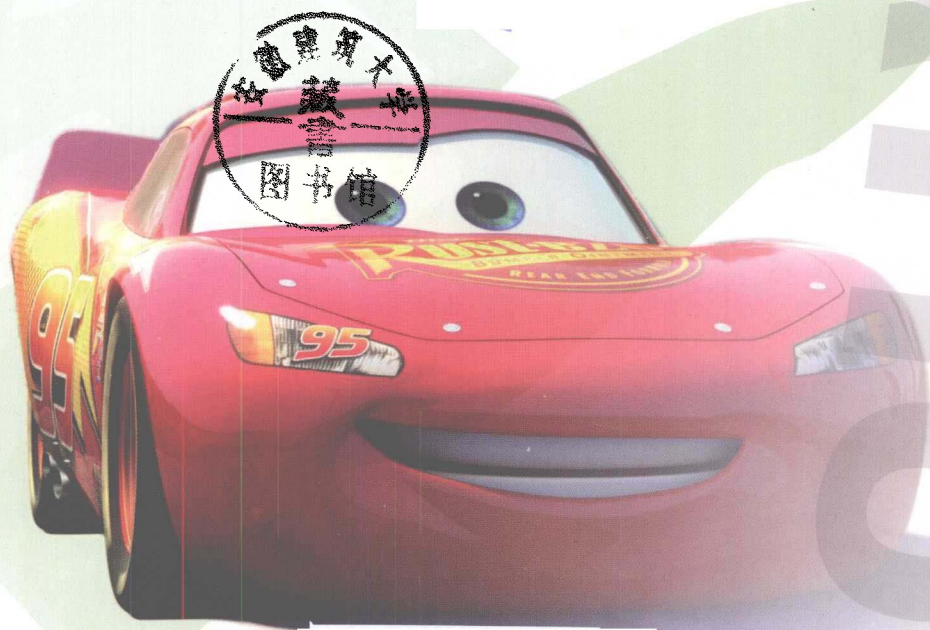
DONGMAN YOUXI CONGSHU
动画游戏丛书



动画

编剧

主编 李亦中 姚忠礼



重庆大学出版社

内 容 提 要

剧本是一剧之本,也是动画原创力最初的体现。本书应大专院校动画、动漫、多媒体设计、数字娱乐、影视编导等专业开设剧作课程之需,全书体现理论素养与创作技能结合、经典性与前沿性并重、国际性与民族性相融的宗旨,精选中外动画业典型案例,图文并茂,信息量丰富,兼具理论性与应用性,学以致用。基于教学循序渐进的要求,本书分为基础篇和创作篇两大板块。基础篇着重传授动画基础理论与动画思维方式;创作篇主要传授动画编剧手段与技巧,结合中外优秀动画剧作分析,以资借鉴。

本书也可供广大动画爱好者阅读研习。

图书在版编目(CIP)数据

动画编剧/李亦中,姚忠礼主编. —重庆:重庆大学出版社,
2008.3

(动漫游戏系列)

ISBN 978-7-5624-4369-8

I. 动… II. 李… III. 动画片—编剧
IV. J954

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2008)第 009106 号

动漫游戏系列

动画编剧

李亦中 姚忠礼 主编

责任编辑:宋 坤 张 颖 版式设计:李 刚 蔡 斌
责任校对:谢 芳 责任印制:赵 晟

*

重庆大学出版社出版发行

出版人:张鸽盛

社址:重庆市沙坪坝正街 174 号重庆大学(A 区)内

邮编:400030

电话:(023)65102378 65105781

传真:(023)65103686 65105565

网址:<http://www.cqup.com.cn>

邮箱:fxk@cqup.com.cn(市场营销部)

全国新华书店经销

重庆三联商和包装印务有限公司印刷

*

开本:787×1092 1/16 印张:15.5 字数:387 千

2008 年 3 月第 1 版 2008 年 3 月第 1 次印刷

印数:1—3 000

ISBN 978-7-5624-4369-8 定价:62.00 元

本书如有印刷、装订等质量问题,本社负责调换

版权所有,请勿擅自翻印和用本书

制作各类出版物及配套用书,违者必究

编委会

COMMITTEE

编委会主任

徐庆平 中国人民大学艺术学院院长、教授

委 员

山口康男 日本动画协会事务局长
中国人民大学艺术学院客座教授

周凤英 中国动画协会副主席
北京辉煌动画公司总经理

李仲秋 中国动画协会副秘书长

郑晓华 中国人民大学艺术学院常务副院长、教授

许 俊 中国人民大学艺术学院副院长、教授

徐唯辛 中国人民大学艺术学院副院长、教授

傅铁峥 中国电视家协会卡通艺委会秘书长

李亦中 上海交通大学媒体与设计学院教授、博士生导师

姚忠礼 上海美术电影制片厂一级编剧

沈华清 中国图形图象学会计算机动画与数字娱乐委员会委
员、动画导演

许世虎 重庆大学艺术学院院长、教授

杨尚鸿 重庆市动漫协会副秘书长

秦明亮 北京科学教育电影制片厂动画部副主任、导演

魏惠筠 北京城市学院动画专业主任、副教授



特伟:上海美术电影制片厂首任厂长, ASIFA(世界动画学会)终生成就奖获得者,中国动画学派奠基人。

- 开卷寄语 -

今年是中国动画电影诞生 80 周年,这几天大家都在纪念这个特殊的日子。我们回头看看几十年来我们走过的路,有许多感慨。中国动画电影之所以在世界动画史上留有一席之地,一个很重要的因素就是我们非常重视剧本。

还是那句老话“剧本剧本,一剧之本”,动画片的剧本更有其特殊性。我们一向注重作品的思想性,当然,在那个时代,主题的教育意义是比较被强调的。一个好的剧本,应该着力刻画角色,设计一个吸引人的故事。动画片的情节要集中、精练,特别要有丰富的、令人过目不忘的细节。我之所以强调这些,是因为国内目前的动画教育还缺少动画编剧方面的师资,尤其缺乏好的教材。我常常觉得:我们应当好好总结几十年来所积累的经验,要写成书,这样就可以传下去。

老友桑弧的公子李亦中教授和我们美影厂的资深编剧姚忠礼当年是北京电影学院编剧班的同学,他俩一起组班子做这件事情,非常有意义。我殷切希望有更多的人来关注方兴未艾的动画教育,为中国动画行业培养新世纪的人才。

特 伟

2006 年 12 月 30 日

序一

PRELUDE

动画,作为我国艺术教育的一个新型学科,近年来发展的势

头令人瞩目。学习动画的学生已占艺术类大学生人数之首,根据国家电影电视方面的统计,我国已有 1 000 多所大专院校设置了与动画有关的专业,在校学生达到 46 万多人。有如此众多的学子热爱动画,有志投身于朝气蓬勃、具有丰富想象力的艺术形象的创造之中,令人欣喜,它反映了国家与民众对于艺术的认知,而艺术对于民族、社会发展的作用,无论如何强调都不为过。

面对这样好的形势,作为一名在高校任教的艺术教育工作者,我深受鼓舞,也想对我国的动画教学提一点建议。

首先,鉴于我国动画教材建设相对滞后、亟待加强的现状,我们应组织力量,编写出我们自己的高水平的教材。教材既要能突出学科基础,更要能反映出中国文化艺术的底蕴和气度。前年中国人民大学出版社的 21 世纪经典动漫系列教材和这次重庆大学出版社付梓的动漫系列教材都是在总结我国动画教学经验的基础上做出的卓有成效的开拓与实践,希望有更多的好教材问世。

其次,一定要重视对动画专业教师的培养。教师对学生的影响是终身的。我们的教师应该既有扎实的艺术理论基础,又有优良的创作能力和锐意进取的精神,这一切的核心在于自觉培养和自然形成的审美能力。我想这也是我国高等教育将动画作为一个学科的意义所在。

让我们共同迎接中国动画辉煌灿烂的未来!

中国人民大学艺术学院院长、教授
全国高校艺术类教学指导委员会委员
全国政协委员

徐庆平

2007 年 4 月

序二

PRELUDE

アニメは最強の訴求力をもった映像である

日本動画協会 専務理事・事務局長 山口 康男

(中国人民大学徐悲鴻艺术学院・客員教授)

アニメは今、世界中の人々から熱い視線を浴びています。何故だろうか？ 鉛筆や絵の具、そして粘土などあらゆる素材を使って描いたり演技させたり動かしたり、自在な表現が可能だからです。最近ではコンピュータを使ってどんな異世界でも簡単に映像化できます。CGもアニメです。アニメは最高の訴求力を持った映像です。アニメは時に鋭敏な感覚の子供たちを傷つけたりもします。それ故にアニメの製作に携わるものは高い倫理観を持つ必要があります。

アニメを学ぶ要点は三つあると思います。第一にアニメとは何かを知ること。第二点は、アニメはどうやって製作されるのか、その方法を知り、スキルを学ぶこと。第三は多くの芸術、演劇、文学、音楽、映画そしてあらゆる産業動向等について常に関心をもつこと。私はこれを「トンボの目」と呼んでいる。

最後に重要なことは、自分の周りにいる多くの人々、学生や先生方と友達になってほしい。彼らはたくさんの情報やアドバイスをくれるはずだからだ。それは自分をより高めてくれる。

アニメーション産業は国内閉鎖型の産業ではなく、国際的協業の産業になると私は考えている。そして私は中国、日本、韓国など「漢字」文化で育った民族の「協業」＝コラボレーションが最も重要であると信じています。

以上

动画片——最富感染力的图像语言

如今,动画片已经受到了世界各地人们的青睐。究竟为何?因为人们运用铅笔等绘画工具、黏土等素材使其活灵活现,能够自由地表现各种形象。近年来,由于计算机的广泛应用,任何神秘梦幻的世界都能够轻而易举地呈现在我们面前。CG(计算机动画)也是动画片。动画片是最富感染力的图像语言,因此,对于敏感而脆弱的孩子们来说,劣质的动画片会伤害他们幼小的心灵。所以,活跃在动画片业的我们,一定要抱有高度的责任感和正确的伦理观。

关于动画片的学习,我认为有三点是需要注意的。首先,要深刻理解何为动画片。其次,要清楚怎样制作动画片,也就是学习它的制作方法及制作技术。第三,还需要多关注艺术、戏剧、文学、音乐、电影以及动画产业未来走势等各个相关领域。我把这种学习方法称为“蜻蜓的复眼”。

最后,也是最重要的一点,就是要和自己身边的人们、学生以及老师成为朋友,因为他们可以提供很多有价值的信息和建议。通过他们,可以更加丰富知识、开阔视野。

我认为动画产业并不是封闭的国内型产业,而是一种开放的国际型产业。因此,来自中国、日本、韩国等扎根于“汉字”文化圈的民族的“合作”是极其难能可贵的,我深信这一点。

日本动画协会 专职理事 事务局长

日本东海大学客座教授

中国人民大学艺术学院客座教授

山口康男

2007年4月

目录

CONTENTS

第1部分 基础篇

第1章 动画特性	<3
1.1 动画与动画片	<4
1.2 美术特性	<5
1.2.1 造型多样性	<5
1.2.2 画面运动性	<6
1.3 电影特性	<7
1.3.1 影像表意	<7
1.3.2 蒙太奇	<8
1.4 假定性	<9
1.4.1 假定性造型	<10
1.4.2 假定性时空	<12
1.4.3 假定性情境	<12
第2章 动画种类	<15
2.1 按功能分类	<16
2.1.1 剧情动画	<16
2.1.2 实用动画	<19
2.1.3 实验动画	<21
2.2 按工艺材质分类	<22
2.2.1 传统动画	<22
2.2.2 计算机动画	<24

2.3 按目标观众分类	<28
第3章 动画功能	<30
3.1 娱乐功能	<31
3.1.1 童真趣味	<31
3.1.2 寓教于乐	<32
3.2 产业功能	<35
3.2.1 动画片市场效益	<35
3.2.2 动画衍生产品开发	<39
3.3 文化功能	<43
3.3.1 价值取向	<43
3.3.2 审美价值	<45
第4章 动画思维	<51
4.1 源于生活	<52
4.1.1 生活孕育动画	<52
4.1.2 动画剧作案例——《红孩儿》	<54
4.2 想象力	<58
4.2.1 拟人化	<59
4.2.2 镜头感	<61
4.3 艺术夸张	<63
4.3.1 夸张用于造型动作	<63
4.3.2 夸张用于情节设计	<64
4.4 幽默感	<65
第5章 动画企划	<70
5.1 创意与策划	<71
5.1.1 创作立意	<71
5.1.2 整体策划	<73
5.2 项目企划	<75
5.2.1 《考生之家》企划案例	<76
5.2.2 《奥运圣火》企划案例	<81

第2部分 创作篇

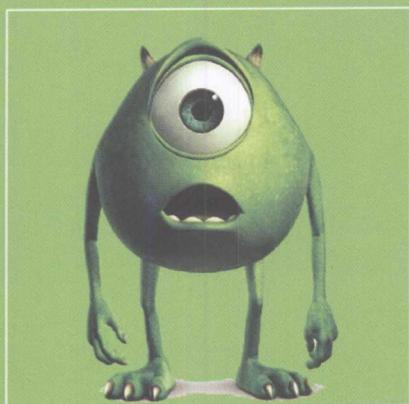
第6章 动画题材	<89
6.1 题材与类型	<90
6.2 现实题材	<90
6.2.1 生活题材	<91
6.2.2 喜剧题材	<93
6.2.3 励志题材	<96
6.2.4 传奇题材	<97
6.2.5 讽刺题材	<98
6.3 古典题材	<100
6.3.1 历史故事	<100
6.3.2 神话和寓言	<101
6.3.3 古典名著翻拍	<102
6.4 幻想题材	<104
6.4.1 童话类	<104
6.4.2 魔幻类	<105
6.4.3 科幻类	<107
6.5 实验题材	<109
6.5.1 原创类	<110
6.5.2 恶搞类	<111
第7章 动画改编	<115
7.1 忠于原著与颠覆原著	<116
7.1.1 忠于原著	<116
7.1.2 颠覆原著	<118
7.2 漫画改编成动画	<119
7.3 文艺作品改编成动画	<123
7.4 故事新编	<128
7.5 动画改编的规律	<130

第 8 章 角色塑造	<136
8.1 动画角色	<137
8.2 人形角色与拟人角色	<144
8.2.1 人形角色	<144
8.2.2 拟人角色	<147
8.3 角色构成	<151
8.3.1 形象	<151
8.3.2 行为	<152
8.3.3 对话	<153
8.3.4 性格	<154
8.4 角色塑造手法	<155
8.4.1 类型化和个性化	<155
8.4.2 主角和配角	<157
8.4.3 语言和字幕	<160
第 9 章 情节设计	<162
9.1 情节和故事	<163
9.2 规定情境	<165
9.3 矛盾冲突	<168
9.3.1 内部矛盾	<170
9.3.2 外部冲突	<171
9.4 细节	<173
第 10 章 剧作结构	<178
10.1 起承转合	<179
10.1.1 开端	<180
10.1.2 发展	<182
10.1.3 高潮	<184
10.1.4 结尾	<185
10.2 叙事视角	<191
10.2.1 零聚焦叙事	<191
10.2.2 内聚焦叙事	<192
10.2.3 外聚焦叙事	<193

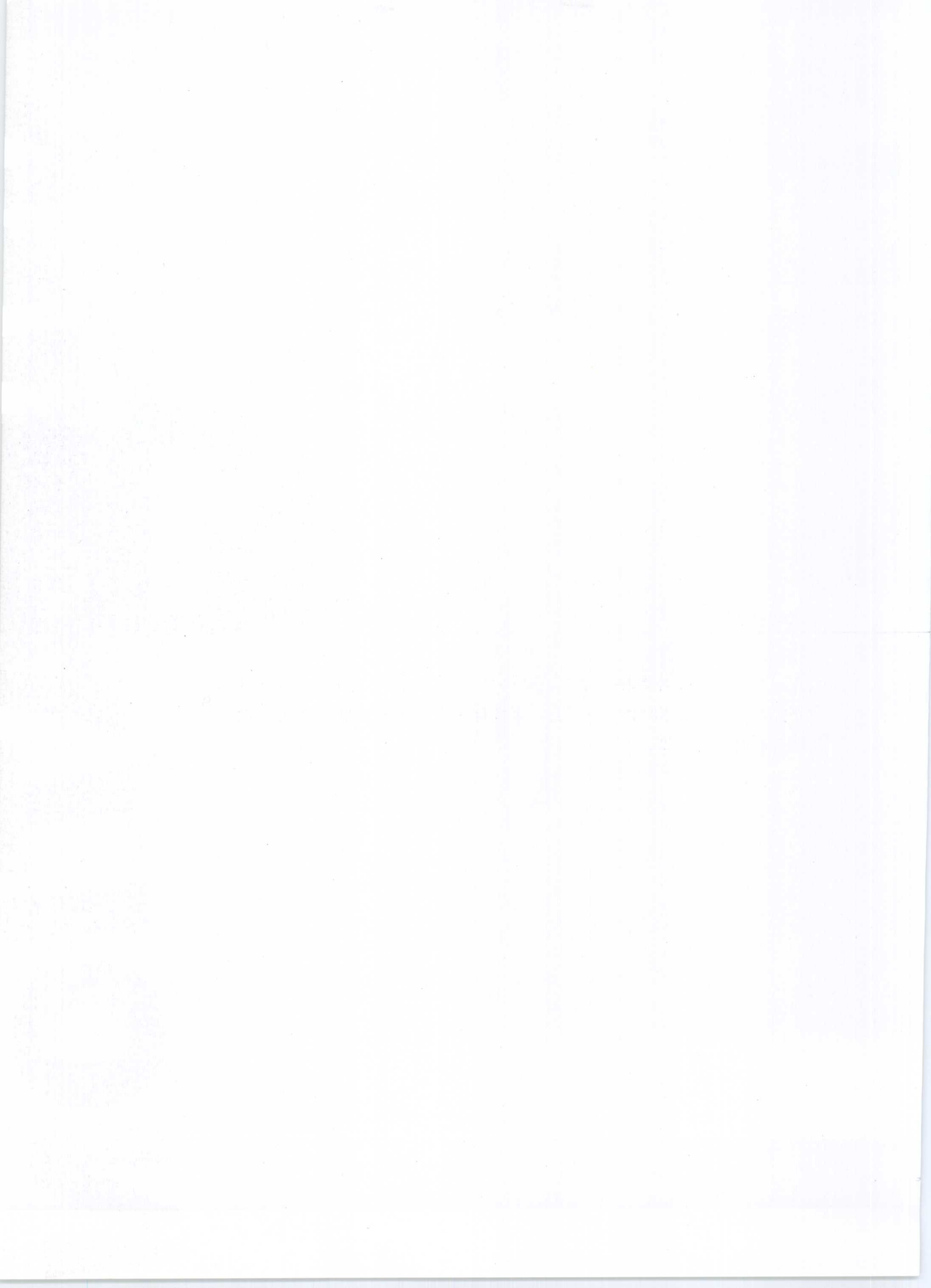
10.3 悬念	<194
10.3.1 悬念的作用	<194
10.3.2 悬念的类别	<195
10.3.3 悬念表现手法	<196
附录	<200
附录1 动画剧本《鹿铃》(编剧:桑弧)	<201
附录2 《三个和尚》导演回顾(导演:阿达)	<210
附录3 电视动画剧本《葫芦兄弟》节选(编剧:姚忠礼、杨玉良、墨犊)	<214

第1部分

基础篇



WAZOWSKI



动画特性 ■

第1章

本章导读

初学者学习动画编剧,首先有必要系统地了解动画艺术的特性与创作规律。本章以美术特性、电影特性、假定性三个角度作为切入点,介绍动画的基本特性与规律。

1.1 动画与动画片

从狭义上理解的动画,是指一种将二维或三维构成的静止的美术,运用电影蒙太奇手段组合成的具有空间、时间属性的艺术方式,亦即“会动的画面”。动画能创造生命力,创作者利用动画艺术思维与技术手段,将生命的意义赋予虚拟形象(二维/三维),使其拥有鲜明的个性及审美价值。

比如美国迪斯尼动画王国的象征——1928年11月18日诞生的“米老鼠”。这个大耳朵、穿靴戴帽的小老鼠,凭着在《“威利”号汽艇》一片中的精彩亮相,一炮而红,很快成为举世闻名的“超级明星”,甚至荣获1932年度奥斯卡特别奖。



卡通巨星米老鼠与其“生父”沃尔特·迪斯尼

概念 ABC

在英语中,动画称为“Animate”,《牛津英语大词典》对此的释义是“bring to life”,即“赋予生命”的意思。Animation 作为专用名词的解释是“The state of being full of life or vigor”,意谓生命充满活力的一种状态。

动画与动画片这两个概念,存在着一定的区别。

从动画产生与发展的历史来看,动画是美术与电影发展到一定阶段,吸收文学、音乐等姐妹艺术的养分而孕育出的艺术奇葩。

动画片隶属于电影范畴,作为电影艺术的分支,已经拥有近百年的历史。但随着电视、录像、LD、DVD、互联网、移动通信、数字电视等现代化新媒体的出现,随着读图时代的降临,动画片的物质载体、传播形态都发生了重大变化。

广义动画片的概念非常宽泛,既是一种娱乐消费品,又是传播知识、普及文化、提供社会服务的工具。比如动画广告、外语教学动画片,等等。这些动画片突破了单纯艺术表现和艺术审美的范畴,大幅度向实用性角度倾斜。