

The "Thirteen five-year" Excellent Curriculum
for Major in The Fine Art Design of The National
Higher Education Institution in 21st Century

21 世纪全国普通高等院校美术·艺术
设计专业“十三五”精品课程规划教材

Animation Clips Design

动画短片设计

编著 邵 兵 彭伟哲

辽宁美术出版社

Liaoning Fine Arts Publishing House

动画起源于人类用绘画记录和表现运动的愿望
随着人类对
运动的逐步了解及技术的发展,这种愿望成为可能
并逐步发展成为一种特殊的艺术形式

动画短片设计是信息时代的数字动画与游戏、媒体、艺术等
融合产生的新兴交叉学科领域,并正在成为该
领域不可或缺的重要组成部分

21 世纪全国普通高等院校美术·艺术设计专业
“十三五”精品课程规划教材

The “Thirteen five-year” Excellent Curriculum for Major in The Fine Art
Design of The National Higher Education Institution in 21st Century

Animation Clips Design

动画短片设计

编著 邵 兵 彭伟哲

辽宁美术出版社

Liaoning Fine Arts Publishing House

21世纪全国普通高等院校美术·艺术设计专业
“十三五”精品课程规划教材

总主编 洪小冬
总策划 洪小冬
副总主编 彭伟哲
总编审 苍晓东 李彤 申虹霓

编辑工作委员会主任 彭伟哲
编辑工作委员会副主任 童迎强
编辑委员会委员

申虹霓 苍晓东 李彤 林枫 郝刚 王楠
谭惠文 宋健 王哲明 李香沅 潘阔 王吉
郭丹 罗楠 严赫 范宁轩 田德宏 王东
高焱 王子怡 陈燕 刘振宝 史书楠 王艺潼
展吉喆 高桂林 周凤岐 刘天琦 任泰元 汤一敏
邵楠 曹炎 温晓天

印制总监
鲁浪 徐杰 霍磊

图书在版编目(CIP)数据

动画短片设计 / 邵兵, 彭伟哲编著. — 沈阳 :
辽宁美术出版社, 2016.10

21世纪全国普通高等院校美术·艺术设计专业“十三
五”精品课程规划教材

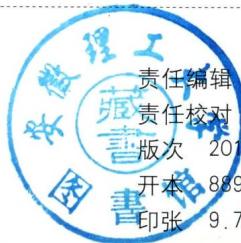
ISBN 978-7-5314-7384-8

I. ①动… II. ①邵… ②彭… 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(2016)第247495号

出版发行 辽宁美术出版社
经 销 全国新华书店
地址 沈阳市和平区民族北街29号 邮编: 110001
邮箱 lnmscbs@163.com
网址 <http://www.lnmscbs.com>
电话 024-23404603
封面设计 谭惠文 李英辉
版式设计 彭伟哲 薛冰焰 吴烨 高桐

印刷
沈阳绿洲印刷有限公司



责任编辑 彭伟哲
责任校对 李昂
版次 2017年1月第1版 2017年1月第1次印刷
开本 889mm × 1194mm 1/16
印张 9.75
字数 250千字
书号 ISBN 978-7-5314-7384-8
定价 65.00元

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

目录 contents

序

第一章 动画短片设计概述 007

- 第一节 动画的起源 / 008
- 第二节 动画片特征 / 009
- 第三节 动画短片剧本写作要点 / 010
- 第四节 国际优秀动画短片及制作机构介绍 / 013

第二章 数字二维动画短片设计 034

- 第一节 Flash动画制作 / 035
- 第二节 动画原画设计制作 / 038

第三章 数字游戏项目与立体图像的制作 042

- 第一节 关于游戏项目制作过程与步骤 / 043
- 第二节 如何将二维图片转换成立体图片 / 049
- 第三节 手机游戏项目设计步骤 / 051

第四章 数字游戏模型制作 056

- 第一节 卡通人物模型制作方法 / 057
- 第二节 三维角色高级材质制作 / 082

— 第五章 动画短片的音乐与音效制作 **088**

第一节 动画短片的音乐 / 089

第二节 动画短片的音效 / 091

第三节 动画片的人声 / 093

第四节 声音的制作 / 094

— 第六章 商业广告动画短片制作 **099**

第一节 制作三维动画短片场景 / 100

第二节 三维动画广告案例制作分析 / 107

— 第七章 建筑交互动画短片制作 **112**

第一节 建筑建模 / 113

第二节 制作VR虚拟交互动画 / 117

— 第八章 数字立体交互短片与周边领域的发展 **129**

第一节 数字立体三维动画概述 / 130

第二节 数字虚拟交互动画与军事领域的合作 / 132

第三节 数字虚拟交互短片与传统影视作品的融合与发展 / 133

第四节 数字动态捕捉制作过程分析 / 137

第五节 Hair and Fur毛发系统 / 141

— 第九章 动画短片的影像后期制作 **146**

第一节 CGI实拍结合概述 / 147

第二节 CGI实拍结合基本流程 / 147

参考书目与文献 / 155

后记 / 156

21 世纪全国普通高等院校美术·艺术设计专业
“十三五”精品课程规划教材

The “Thirteen five-year” Excellent Curriculum for Major in The Fine Art
Design of The National Higher Education Institution in 21st Century

Animation Clips Design

动画短片设计

编著 邵 兵 彭伟哲

辽宁美术出版社

Liaoning Fine Arts Publishing House

21世纪全国普通高等院校美术·艺术设计专业
“十三五”精品课程规划教材

总 主 编 洪小冬
总 策 划 洪小冬
副总主编 彭伟哲
总 编 审 苍晓东 李 彤 申虹霓

编辑工作委员会主任 彭伟哲
编辑工作委员会副主任 童迎强
编辑工作委员会委员

申虹霓 苍晓东 李 彤 林 枫 郝 刚 王 楠
谭惠文 宋 健 王哲明 李香沅 潘 阔 王 吉
郭 丹 罗 楠 严 赫 范宁轩 田德宏 王 东
高 焱 王子怡 陈 燕 刘振宝 史书楠 王艺潼
展吉喆 高桂林 周凤岐 刘天琦 任泰元 汤一敏
邵 楠 曹 炎 温晓天

印制总监
鲁 浪 徐 杰 霍 磊

图书在版编目 (CIP) 数据

动画短片设计 / 邵兵, 彭伟哲编著. — 沈阳 :
辽宁美术出版社, 2016.10

21世纪全国普通高等院校美术·艺术设计专业“十三
五”精品课程规划教材

ISBN 978-7-5314-7384-8

I. ①动… II. ①邵… ②彭… 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 (2016) 第247495号

出版发行 辽宁美术出版社
经 销 全国新华书店
地址 沈阳市和平区民族北街29号 邮编: 110001
邮箱 lnmscbs@163.com
网址 <http://www.lnmscbs.com>
电话 024-23404603
封面设计 谭惠文 李英辉
版式设计 彭伟哲 薛冰焰 吴 烨 高 桐

印刷
沈阳绿洲印刷有限公司

责任编辑 彭伟哲
责任校对 李 昂
版次 2017年1月第1版 2017年1月第1次印刷
开本 889mm×1194mm 1/16
印张 9.75
字数 250千字
书号 ISBN 978-7-5314-7384-8
定价 65.00元

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

21世纪全国普通高等院校美术·艺术设计专业
“十三五”精品课程规划教材

学术审定委员会主任	
清华大学美术学院院长	鲁晓波
学术审定委员会副主任	
清华大学美术学院副院长	苏 丹
中央美术学院建筑学院院长	吕品晶
鲁迅美术学院副院长	常树雄
广州美术学院副院长	赵 健
天津美术学院副院长	郭振山

学术审定委员会委员	
清华大学美术学院环境艺术系主任	张 月
中国美术学院设计学院副院长	周 刚
鲁迅美术学院环境艺术系主任	马克辛
同济大学建筑学院教授	陈 易
清华大学美术学院视觉传达设计系主任	赵 健
鲁迅美术学院工业造型系主任	杜海滨
北京服装学院服装设计教研室主任	王 羿
北京联合大学广告学院艺术设计系副主任	刘 楠

联合编写院校委员(按姓氏笔画排列)

马振庆	王 雷	王 磊	王 妍	王英海	王郁新
王宪玲	刘 丹	刘文华	刘文清	孙权富	朱 方
朱建成	闫启文	吴学峰	吴越滨	张 博	张 辉
张克非	张宏雁	张建设	李 伟	李 梅	李月秋
李昀蹊	杨建生	杨俊峰	杨浩峰	杨雪梅	汪义候
肖友民	邹少林	单德林	周 旭	周永红	周伟国
金 凯	段 辉	洪 琪	贺万里	唐 建	唐朝辉
徐景福	郭建南	顾韵芬	高贵平	黄倍初	龚 刚
曾易平	曾祥远	焦 健	程亚明	韩高路	雷 光
廖 刚	薛文凯				

学术联合审定委员会委员(按姓氏笔画排列)

万国华	马功伟	支 林	文增著	毛小龙	王 雨
王元建	王玉峰	王玉新	王同兴	王守平	王宝成
王俊德	王群山	付颜平	宁 钢	田绍登	石自东
任 戡	伊小雷	关 东	关 卓	刘 明	刘 俊
刘 赦	刘文斌	刘立宇	刘宏伟	刘志宏	刘勇勤
刘继荣	刘福臣	吕金龙	孙嘉英	庄桂森	曲 哲
朱训德	闫英林	闭理书	齐伟民	何平静	何炳钦
余海棠	吴继辉	吴雅君	吴耀华	宋小敏	张 力
张 兴	张作斌	张建春	李 一	李 娇	李 禹
李光安	李国庆	李裕杰	李超德	杨 帆	杨 君
杨 杰	杨子勋	杨广生	杨天明	杨国平	杨球旺
沈 雷	肖 艳	肖 勇	陈相道	陈 旭	陈 琦
陈文国	陈文捷	陈民新	陈丽华	陈顺安	陈凌广
周景雷	周雅铭	孟宪文	季嘉龙	宗明明	林 刚
林 森	罗 坚	罗起联	范 扬	范迎春	邹海霞
郑大弓	柳 玉	洪复旦	祝重华	胡元佳	赵 婷
贺 祎	邵海金	钟建明	容 州	徐 雷	徐永斌
桑任新	耿 聪	郭建国	崔笑声	戚 峰	梁立民
阎学武	黄有柱	曾子杰	曾爱君	曾维华	曾景祥
程显峰	舒湘汉	董传芳	董 赤	覃林毅	鲁恒心
缪肖俊	孙家迅	齐 颖	王哲生	张艳艳	

序 >>

当我们把美术院校所进行的美术教育当作当代文化景观的一部分时，就不难发现，美术教育如果也能呈现或继续保持良性发展的话，则非要“约束”和“开放”并行不可。所谓约束，指的是从经典出发再造经典，而不是一味地兼收并蓄；开放，则意味着学习研究所必须具备的眼界和姿态。这看似矛盾的两面，其实一起推动着我们的美术教育向着良性和深入演化发展。这里，我们所说的美术教育其实有两个方面的含义：其一，技能的承袭和创造，这可以说是我国现有的教育体制和教学内容的主要部分；其二，则是建立在美学意义上对所谓艺术人生的把握和度量，在学习艺术的规律性技能的同时获得思维的解放，在思维解放的同时求得空前的创造力。由于众所周知的原因，我们的教育往往以前者为主，这并没有错，只是我们更需要做的一方面是将技能性课程进行系统化、当代化的转换；另一方面，需要将艺术思维、设计理念等这些由“虚”而“实”体现艺术教育的精髓的东西，融入我们的日常教学和艺术体验之中。

在本套丛书出版以前，出于对美术教育和学生负责的考虑，我们做了一些调查，从中发现，那些内容简单、资料匮乏的图书与少量新颖但专业却难成系统的图书共同占据了学生的阅读视野。而且有意思的是，同一个教师在同一个专业所上的同一门课中，所选用的教材也是五花八门、良莠不齐，由于教师的教学意图难以通过书面教材得以彻底贯彻，因而直接影响到教学质量。

学生的审美和艺术观还没有成熟，再加上缺少统一的专业教材引导，上述情况就很难避免。正是在这个背景下，我们在坚持遵循中国传统基础教育与内涵和训练好扎实绘画（当然也包括设计、摄影）基本功的同时，向国外先进国家学习借鉴科学并且灵活的教学方法、教学理念以及对专业学科深入而精微的研究态度，辽宁美术出版社会同全国各院校组织专家学者和富有教学经验的精英教师联合编撰出版了《21世纪全国普通高等院校美术·艺术设计专业“十三五”精品课程规划教材》。教材是无度当中的“度”，也是各位专家多年艺术实践和教学经验所凝聚而成的“闪光点”，从这个“点”出发，相信受益者可以到达他们想要抵达的地方。规范性、专业性、前瞻性的教材能起到指路的作用，能使使用者不浪费精力，直取所需要的艺术核心。从这个意义上说，这套教材在国内还是具有填补空白的意义。

目录 contents

序

第一章 动画短片设计概述	007	第一节 动画的起源 / 008
		第二节 动画片特征 / 009
		第三节 动画短片剧本写作要点 / 010
		第四节 国际优秀动画短片及制作机构介绍 / 013

第二章 数字二维动画短片设计	034	第一节 Flash动画制作 / 035
		第二节 动画原画设计制作 / 038

第三章 数字游戏项目与立体图像的制作	042	第一节 关于游戏项目制作过程与步骤 / 043
		第二节 如何将二维图片转换成立体图片 / 049
		第三节 手机游戏项目设计步骤 / 051

第四章 数字游戏模型制作	056	第一节 卡通人物模型制作方法 / 057
		第二节 三维角色高级材质制作 / 082

— 第五章 动画短片的音乐与音效制作 **088**

第一节 动画短片的音乐 / 089

第二节 动画短片的音效 / 091

第三节 动画片的人声 / 093

第四节 声音的制作 / 094

— 第六章 商业广告动画短片制作 **099**

第一节 制作三维动画短片场景 / 100

第二节 三维动画广告案例制作分析 / 107

— 第七章 建筑交互动画短片制作 **112**

第一节 建筑建模 / 113

第二节 制作VR虚拟交互动画 / 117

— 第八章 数字立体交互短片与周边领域的发展 **129**

第一节 数字立体三维动画概述 / 130

第二节 数字虚拟交互动画与军事领域的合作 / 132

第三节 数字虚拟交互短片与传统影视作品的融合与发展 / 133

第四节 数字动态捕捉制作过程分析 / 137

第五节 Hair and Fur毛发系统 / 141

— 第九章 动画短片的影像后期制作 **146**

第一节 CGI实拍结合概述 / 147

第二节 CGI实拍结合基本流程 / 147

参考书目与文献 / 155

后记 / 156

第一章 动画短片设计概述



— 本章要点 >>
结合参考资料分析动画短片起源和与同时代科技与艺术的发展关系。

— 学习目标 >>
掌握动画产生的原理和早期动画的表现形式。

— 本章学时 >>
4学时。

第一章 动画短片设计概述

第一节 动画的起源

动画起源于人类用绘画记录和表现运动的愿望,随着人类对运动的逐步了解及技术的发展,这种愿望成为可能,并逐步发展成一种特殊的艺术形式。

早在远古时期,人类就有了用原始绘画形式记录人和动物运动过程的愿望。远古人类各种形式图像的记录,已显示出人类潜意识中表现物体动作过程的欲望。法国考古学家普度欧马在1962年的研究报告中指出,二万五千年前石器时代洞穴画上就有系列的野牛奔跑分析图,这是人类试图用笔(或石块)来捕捉动作的尝试。其他如埃及墓画、希腊古瓶上的连续动作分解图画,也是同类型的例子。达·芬奇有名的黄金比例人体几何图上的四只胳膊,就是双手上下摆动的动作。16世纪西方还首次出现了手翻书的雏形,这和动画的概念也有相通之处。类似的还有古埃及壁画上连续的故事画面,以及我国“马王堆汉墓”中的人物龙凤帛画和敦煌石窟壁画中的佛本生故事等,这些绘画同样透露着人类记录动作和时间的欲望。从上述例子中可以看出,我们的先民们都有用静止画面表现运动的愿望,我们把这种意愿称为“动画意念”。

19世纪末,画已经可以局限地动起来了,还需要一些促使它进步的发明,这就是电影及电影摄影机的发展。这种新的媒体,为动画的进一步实验敞开了大门。1895年,卢米埃尔兄弟首次公开放映电影,一群人能在同一时间看到一组事先拍好的影像。卢米埃尔兄弟发明的“电影机”,放映了著名的《火车进站》《海水浴》等片,将电影带入了新的纪元。电影技术的应用为以后动画的产生创造了物质条件。事实上,动画创作同时汲取了纯绘画的精致艺术以及漫画卡通通俗文化的精神。这种包含前卫精神与通俗文化

的两极特性,一直都是动画吸引人的地方。1906年,法国人埃米尔·科尔运用摄影机上的定格技术拍摄了世界上第一部动画系列影片《幻影集》,它标志着动画电影的正式诞生。此外,他也是第一个利用真人动作和遮幕结合动画的先驱者,因而被奉为当代动画片之父。随着动画片技术的不断成熟,动画创造的艺术观念也逐步确立起来了。美国人温瑟·麦凯和法国人埃米尔·科尔的作品分别代表着动画不同的发展走向。1914年,马凯推出电影史上著名的代表作《恐龙葛蒂》。他把故事、角色和真人表演安排成互动式的情节,一开始恐龙葛蒂随从马凯指示,从洞穴中爬出向观众鞠躬,表演时顽皮地吃掉身边的树,马凯像个驯兽师,鞭子一挥,葛蒂就按照命令表演,结束时银幕上还出现动画的马凯骑上恐龙背,让葛蒂载着慢慢走远。总而言之,在发展多重角色的塑造,结合故事结构和通俗趣味,以及暗示三度空间的画面美学风格上,马凯的努力不可忽视;同时,他也是第一个发展全动画观念的人。而他以一个漫画家专业的素养为动画开辟的路线,也预告了一个美式卡通时代的来临。日后欧美动画艺术家们分别形成两种倾向:一种是强调画面感觉,发挥作者自己的个性,艺术家们把动画当做一种高尚的艺术来潜心追求,这一倾向的动画最后发展为艺术实验短片;一种是以讲故事的方式出现,注重商业效应,这一倾向的动画最后发展为商业性很强的主流动画片。华特·迪士尼是美国主流动画的主要代表。1928年迪士尼创作出了电影史上第一部有声卡通片《蒸汽船威利》,米老鼠开始成为家喻户晓的人物。1932年迪士尼又创作出了世界上第一部彩色卡通片《花与树》。1937年迪士尼拍摄的世界第一部动画长片《白雪公主》,成功地开启了动画历史的新纪元,为今后迪士尼动画的发展打下了坚实的基

础。此后，迪士尼经历了不同时期的发展，通过经营文化产品理念上的发展研究和在技术上的改进，进而开辟了影院动画的黄金时代，成为主流动画的领军人物，创作出许多脍炙人口的佳作。在“二战”期间，美国的卡通动画不但成为年轻艺术家钟爱的行业，更是最受大众欢迎的娱乐形式。而卡通明星贝蒂布鲁在原画家的精心设计和修饰下，在1932年成为观众心目中的性感象征，声势不亚于好莱坞巨星。迪士尼片厂以艺术的号召为最初成立的目标，但随着片厂制度的建立，经过初期的研究和发展阶段，这个曾经是充满挑战的片厂变得定型化，逐渐走向以观众品位为主的趣味写实风格。到了20世纪50年代初期，更因此发生了其内部艺术家叛离事件，最著名的是约翰·胡布理离开，并成立稍后甚具影响力的“美国联合制片公

司”。

这段时间，欧洲动画家的景况和美国大相径庭。除了偶尔零星的活动外，很少能像美国一样发展成动画工业模式。而从美国输入到欧洲的卡通动画片，又使费用较为高昂的本地动画片相形失色。

华纳电影公司动画部在好莱坞卡通界同样占有重要地位，制作出很多风靡一时的卡通片，例如著名的《超人》《兔宝宝》《蝙蝠侠》等片就是出自该公司之手；汉纳·巴贝拉公司是现如今美国电视卡通事业的领军者，比较著名的动画片集有《瑜珈熊》《摩登原始人》等，所出的作品几乎垄断全美的电视卡通市场；此外还有一些其他美国动画公司：蓝天、梦工厂、米高梅、派拉蒙、福克斯等。

第二节 动画片特征

动画片作为一种跨学科的综合性边缘艺术形态，其特征独特。

主要有以下几个方面。

一、具备一定条件的假定；二、鲜明的复合特型；三、简约与夸张；四、适合恰当的幽默。

动画片与电影相比较，剪辑手段更为灵活，表现方式更为随意，影片节奏更为自由。因此，其假定性也更为突出。以梦工场作品《埃及王子》为例，摩西回到王宫后两个祭司的表演段落，因运用了现代杂耍蒙太奇——这种在常规电影中几乎绝迹了的拍摄手法，从而营造了一种更为奇异的动画时空。“各种毫不相干的雕像、怪异符号、光影烟雾以越来越快的速度剪辑在一起，在突兀的运动、骤变的影调以及夸张的造型中经过冲突产生出这些孤立的镜头本身没有的理性的含义，在咒语的音乐中显得神妙莫测。”在动画片中，由于摄影机的镜

头是假定存在的。因此在拍摄的角度，摄影机的运动方式，拍摄速度的变化，镜头焦距的更换，光影和色彩的运用方面都变得更易于控制，创作者的主观因素也更为明显。关于摄影机的假定性运动，最具代表性的当属《埃及王子》中兄弟赛马那段表演。影片大量运用了摄影机的飞行运动。“虚拟的摄影机在场景中可以自由飞行运动、在烟雾里穿行，甚至在运动过程中不断改变焦距（比如赛马过程中插入的壁画镜头），其运动轨迹是故事片所无法企及的，——一种假定性极强的超现实的夸张运动。”“观众在观赏娱乐性强、故事性强、动作性强的故事片时所产生的快乐是两种：一种是打破平衡、打破规则、产生刺激、产生运动、振奋精神、激发情绪所带来的快乐；一种是满足需要、恢复平衡、恢复秩序所带来的愉悦。”动画的夸张无论是在人物形象的设计，肢体动作的运用或是声音效果的控制以及动、静态场景的设置上，都有所体现。动画中人物形象的设计是夸张的。如迪士尼

动画片《白雪公主》中，皇后扮成的老太婆，双眼占据了整个面部的1/3到1/4，鼻子奇长，下门牙只剩下一颗。这是与现实形象相背离的夸张处理。又如，日本电视动画《灌篮高手》中，时常出现Q版人物造型，人物头身比例大体在1:1左右。这些都是形象夸张的例子。动画片中，人物动作是夸张的。以梦工场作品《埃及王子》为例，摩西杀死监工后的走路姿势便极为夸张。他先抬脚，停顿，再转身奔跑。无论是抬脚的幅度，还是双肩半动的节奏都是人为设定的夸张性的表演。片中人物的声音是夸张的。动画片的特征是遵循一定的影视美学创作欣赏规律的。德国电影理论家、格式塔派心理学家鲁道夫·阿恩海姆（Arnheim, Rudolf）曾指出：“视觉不是对元素的机械复制，而是对有意义的整体结构样式的把握。”以人物造型为例，高度简化的形象在动画片中，比在任何一种视听艺术中，都更易于实现。而写实性的细节描绘则因绘制过程的烦琐，且背离“简化”的美学原则，而显得

毫无必要。如在日本电视动画片《樱桃小丸子》中，主人公小丸子的眉毛、嘴唇都被简化成几条浪线，而衣服的纹理以及褶皱也去繁就简，变成简单的几条线。这样，在运动过程中，整体的视觉效果就会变得更为流畅、生动、且富表现力。

而在Flash矢量动画中，由于网络不易传输过大的文件，这种高度的简化原则，通常会表现得更为明显。它通常采用大面积的色块平涂及单线条勾勒来表现人物形象。更有甚者，人物的动作常常也是被简化过的。如“阿贵”系列Flash动画中，人物阿贵的动作无外乎是摇摇身子，动动嘴巴，却成功地传递出诙谐幽默的审美信息。

视知觉完形的另一个主要原则就是“张力”。

“观众在观赏娱乐性强、故事性强、动作性强的故事片时所产生的快乐是两种：一种是打破平衡、打破规则、产生刺激、产生运动、振奋精神、激发情绪所带来的快乐；一种是满足需要、恢复平衡、恢复秩序所带来的愉悦。”

第三节 动画短片剧本写作要点

一、主题的含义和要求

主题就是目的或意义，是创作者将动画短片的各个方面内容组织成一个艺术整体的贯穿性思想观念，是创作者在作品中表达出来的态度、看法、主张、意义和判断。请大家由片种的不同目的出发去思考娱乐性动画片的主题，如《龙猫》《千与千寻》《机器猫》和艺术性动画片的主题，如《many happiness return》《焚烧梦》等。

二、动画短片剧本的题材要求

1. 题材的概念：创作者从现实生活或历史资料中

选取出来构成剧本文本的话语材料。

2. 题材的类别举例：梦幻类、鬼神类、梦境类、情感类等。

3. 题材的要求：题材必须符合表现它的艺术方式的特点，即，具有可视性。创作者必须对这个题材有充分的认识和把握，只有经过主体把握的题材才是“好题材”，才是对你有价值的题材。

三、动画短片剧本的情节

1. 情节的概念

事件，故事和情节。事件指实际生活中发生的原生态的真实事件，它们作为生活素材等待剧作家选择加工；故事指按照时间发展的自然顺序发生和展开的事件，更多的偏重于不加文饰的原生自发状态；情节

和叙述则侧重人为因素，叙述是指对故事的讲述（讲故事的方式，包括叙述模式，叙述策略等）情节是强调故事之间的因果联系，其中包含了明显的人工组织痕迹。比方：“国王死了，然后王后也死了。”是故事。“国王死了，王后也伤心而死。”则是情节。故事可以只有一个，但是关于这一故事的叙述和题材处理可以多种多样。

2. 情节的组成部分

情节在构成上，可以看做几个部分组合而成的叙事体。

中国古典文论提出作文要讲究“起，承，转，合”；现代戏剧理论则倾向于把一部叙事体分为开端、发展、高潮和结局四个部分。

值得注意的是，以上四分法是叙事情节的特征而不是生活事件的特征，它不仅显示为一种自然的时间序列，而且体现了一种内在的因果逻辑。

a. 开端。开端的基本任务就是如何把观众尽快引入叙事的过程中去。首先，必须交代故事发生的时间、地点、历史背景和时代特色，常靠人物、语言动作来加以体现。其次，开端必须交代人物和人物关系。

b. 发展。在发展部分，开端中已经出现的人物性格，人物关系以及矛盾冲突要进一步展示和深化，这就是发展部分的基本任务。深入刻画人物性格是情节发展部分的基本任务之一。除了充分刻画人物性格，发展部分的另一个基本任务就是将在开端部分已初露端倪的矛盾冲突推向深入，经由几起几落的反复酝酿，终于势在必发。

c. 高潮。高潮是剧本中各种矛盾冲突纠结在一起，各方面的危机都纷至沓来，终于酿成各种力量短兵相接的总较量，危机得到解决或强有力的缓冲。高潮部分一定要充分蓄势，逐步积累能量，琐碎的矛盾摩擦不断汇合，细小的波浪逐渐升级，最后掀起大波澜，冲突不可阻挡。

高潮的要求：不论哪种高潮，都必须具备统一整

体情节的能力。高潮是主题在事件中的体现。高潮必须和开端，发展部分的每一条情节线相统一。

d. 结局。结局应该体现整段情节发展叙事流程的自然归宿，是高潮戏过去的尾声，它介绍事件的最后结果，人物命运的归宿。结局同样要求在动作中完成，讲究含蓄、深致，出其不意又要干净利落，不能拖泥带水。

结局的两种类型：1. 封闭式。2. 开放式。封闭式结局：开端和结局形成一个闭锁式的叙事段落（矛盾在最终得到解决）。传统封闭式结局走向极端，往往导致太重的人工雕琢痕迹。开放式结局：是对封闭式结局的一种反拨，纪实性电视剧常常采用开放性结局，强调一种叙事与生活的连续性（矛盾向新的方向转化）。

四、动画剧本编写分析

当我们创作一个动画前首先要做的是剧本创作与选题构思。选题作为最重要的方面需要考虑得很多，例如题材的类型可分为古典、现代、成人、少儿等等；题材的表现形式可分为抒情浪漫、童话梦幻、惊险悬疑，等等。

选题的来源分为改编漫画剧本和原创动画剧本。

改编漫画剧本：把一本现成的有趣出名的小说或漫画作品改成动画片剧本进行绘制拍摄，在美国和日本较多见。比如：《超人》《灌篮高手》《圣斗士星矢》等。

原创动画剧本：由动画导演或其他对创作动画片有兴趣的人自己编写故事。国内多采用此类，比如：《喜羊羊与灰太狼》《秦时明月》等。

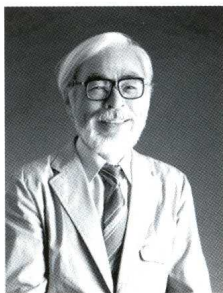
动画片是一种高度假定性的电影艺术，它以绘画或其他造型艺术形式来塑造人物和构建环境。画面常用夸张、变形等形式，人物多有诙谐幽默的语言行为。在动画片的剧本中，所有的场景变化和人物动作及感情都需要加以客观准确的描述，以便使导演、美

术设计和原动画的绘制有所依据。所以好的动画片剧作家并不多见。

那么我们根据梦幻、鬼神、梦境三类简要地分析一下动画脚本的构成。

1. 梦幻类动画分析

分析梦幻型的动画作品，最具代表性的就是日本的宫崎骏创作的作品。宫崎骏可以说是日本动画界的一个传奇，可以说没有他的话，日本的动画事业会大大的逊色。他是第一位将动画上升到人文高度的思想者，同时也是日本三代动画家中，承前启后的精神支柱人物。



《龙猫》是吉卜力工作室于1988年推出的一部动画电影，由宫崎骏所执导。电影描写的是日本在经济高度发展前存在的美丽自然，那个只有孩子才能看见的不可思议世界和丰富的想象，因为唤起观众的乡愁而广受大众欢迎。

整个故事分为两条线索：第一条线索讲述也就是本片的主线讲述的几个比较大的段落是“到新家”、“小梅发现龙猫”、“等车再遇龙猫”、“种子发芽”、“找寻妹妹”以及“看妈妈”这几个，记录了姐妹与龙猫门的相识过程。另一条线索也就是本片的副线，影片剧本一直将“渴望团聚、怀念母亲的思念之情”作为情绪的驱动力量，潜伏在叙事当中，通过一些小信号、小细节来提醒观众。母亲身体的变化作为剧情叙事的一个重要转折点，使两条平行发展的线索得以交融。



宫崎骏自评本片“我无法制作那种杀掉反派的电影，虽然大家都爱看，可我做不出来。我认为孩子们在3、4岁时，只需要看

《龙猫》就行了。这是一部非常单纯的影片。我希望拍这样一部电影，有一个怪物住在隔壁，但是你却看不到它。就好比走入森林中，能够感觉到有什么东西存在一样。你不知道是什么，而它确实存在。

在日本海外方面的评价：美国芝加哥太阳报的知名影评人罗杰·埃伯特将《龙猫》列入伟大电影的名单之一，并称它是“个人最爱的宫崎骏手绘动画之一”。而英国导演泰瑞·吉连更将《龙猫》评为史上最佳50部动画电影里的首位。《纽约时报》的Stephen Holden则描述《龙猫》是“看起来非常华丽”，并相信这部动画“散发着魔法”时是“非常迷人的”。然而，即使有这些正面评价，他认为这部电影有太多僵硬与机械式的对白。

2. 鬼神类动画分析

鬼神类的动画在这里我们着重分析一下国产经典长篇代表作《天书奇谭》。

20世纪80年代的动画片种类很多，但更重要的是内容和艺术性都很好，而且别有特色。正如《天书奇谭》的整个场景，人物的造型设计，很好地继承了中国传统装饰绘画的特色，整个影片也充分运用许多民族的东西，赏心悦目。1983年的《天书奇谭》是中国第三部动画长片。是迄今为止美影厂六部经典动画长片中唯一一部具有原创情节的动画。作为一部长篇动画，《天书奇谭》情节曲折，充满悬念。



《天书奇谭》也是运用传统的戏剧叙事结构，根据主人公蛋生的命运形成线形的发展趋势。蛋生在戏剧中是善的代表，狐狸精是恶的代表。蛋生与狐狸精为天书争夺的冲突关系是明显的，而袁公与玉帝之间违反天条的冲突关系是暗的。在这两条线索中又展开了很多的小矛盾，环环相扣，形成因果链，具有很强的连贯性。狐狸精要阴谋窃去天书，勾结官府，祸