

合肥工业大学出版社

百所艺术院校打造百部精品

许晓菁 丁文霞 艾红娟 编著

Animation TV/Films

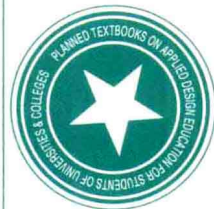
Screenwriting and Storyboard

动画剧本创作与分镜头

高等院校应用型设计教育规划教材 ▼ 动漫设计系列

主 编 邬烈炎

高等院校应用型设计教育规划教材
PLANNED TEXTBOOKS ON APPLIED DESIGN EDUCATION FOR STUDENTS OF UNIVERSITIES & COLLEGES



动画剧本创作与分镜头

Animation TV/Films Screenwriting and Storyboard

AD 许晓菁 丁文霞 艾红娟 编著



合肥工业大学出版社
HEFEI UNIVERSITY OF TECHNOLOGY PRESS

图书在版编目（CIP）数据

动画剧本创作与分镜头/许晓菁，丁文霞，艾红娟等编著.
—合肥：合肥工业大学出版社，2012. 1
ISBN 978-7-5650-0667-8

I. ①动… II. ①许… ②丁… ③艾… III. ①动画片-剧本-创作方法
②动画片-镜头（电影艺术镜头）-设计 IV. ①I053.5 ②J954

中国版本图书馆CIP数据核字（2012）第009796号

动画剧本创作与分镜头

编 著	许晓菁 丁文霞 艾红娟
责任编辑	方立松 金 伟
封面设计	刘亭亭
内文设计	陶霏霏
技术编辑	程玉平
书 名	高等院校应用型设计教育规划教材——动画剧本创作与分镜头
出 版	合肥工业大学出版社
地 址	合肥市屯溪路193号
邮 编	230009
网 址	www.hfutpress.com.cn
发 行	全国新华书店
印 刷	安徽联众印刷有限公司
开 本	889mm × 1092mm 1/16
印 张	6.5
字 数	210千字
版 次	2012年2月第1版
印 次	2012年2月第1次印刷
标准书号	ISBN 978-7-5650-0667-8
定 价	42.00元（含教学光盘一张）
发行部电话	0551-2903188

编撰委员会



丛书主编：邬烈炎

丛书副主编：王瑞中 马国锋 钟玉海 孟宪余

编委会（排名不分先后）

王安霞	潘祖平	徐亚平	周 江	马若义
吕国伟	顾明智	黄 凯	陆 峰	杨天民
刘玉龙	詹学军	张 彪	韩春明	张 非
郑 静	刘宗红	贺义军	何 靖	刘明来
庄 威	陈海玲	江 裕	吴 浩	胡是平
胡素贞	李 勇	蒋耀辉	陈 伟	邬红芳
黄志明	高 旗	许存福	龚声明	王 扬
孙成东	霍长平	刘 彦	张天维	徐 仂
徐 波	周逢年	宋寿剑	钱安明	袁金龙
薄芙丽	森 文	李卫兵	周 瞳	蒋粤闽
季文媚	曹 阳	王建伟	师高民	李 鹏
张 蕾	范聚红	刘雪花	孙立超	赵雪玉
刘 棠	计 静	苏 宇	张国斌	高 进
高友飞	周小平	孙志宜	闻建强	曹建中
黄卫国	张纪文	张 曼	盛维娜	丁 薇
王亚敏	王兆熊	曾先国	王慧灵	陆小彪
王 剑	王文广	何 佳	孟 琳	纪永贵
倪凤娇	方福颖	李四保	盛 楠	闫学玲
殷 石	吴 蓉	丁 刚		

江南大学

南京艺术学院

北京服装学院

方立松

周 江

何 靖

主审院校

CHIEF EXAMINE UNIV.

策 划

PLANNERS

参编院校



排名不分先后

江南大学

南京艺术学院

苏州大学

南京师范大学

南京财经大学

南京林业大学

南京交通职业技术学院

徐州师范大学

常州工学院

常州纺织服装职业技术学院

太湖学院

盐城工学院

三江学院

江苏信息职业技术学院

无锡南洋职业技术学院

苏州科技学院

苏州工艺美术职业技术学院

苏州经贸职业技术学院

东华大学

上海科学技术职业学院

上海交通大学

上海金融学院

上海电机学院

武汉理工大学

华中科技大学

湖北美术学院

湖北大学

武汉工程大学

武汉工学院

江汉大学

湖北经济学院

重庆大学

四川师范大学

华南师范大学

青岛大学

青岛科技大学

青岛理工大学

山东商业职业学院

山东青年干部职业技术学院

山东工业职业技术学院

青岛酒店管理职业技术学院

湖南工业大学

湖南师范大学

湖南城市学院

吉首大学

湖南邵阳职业技术学院

河南大学

郑州轻工学院

河南工业大学

河南科技学院

河南财经学院

南阳学院

洛阳理工学院

安阳师范学院

西安工业大学

陕西科技大学

咸阳师范学院

宝鸡文理学院

参编院校

EDITORIAL UNIT

参编院校



排名不分先后

渭南师范大学	北京服装学院
首都师范大学	北京联合大学
北京师范大学	中国计量学院
浙江工业大学	浙江财经学院
浙江万里学院	浙江纺织服装职业技术学院
丽水职业技术学院	江西财经大学
江西农业大学	南昌工程学院
南昌航空航天大学	南昌理工学院
肇庆学院	肇庆工商职业学院
肇庆科技职业技术学院	江西现代职业技术学院
江西工业职业技术学院	江西服装职业技术学院
景德镇高等专科学校	江西民政学院
南昌师范高等专科学校	江西电力职业技术学院
广州城市建设学院	番禺职业技术学院
罗定职业技术学院	广州市政高专
合肥工业大学	安徽工程大学
安徽大学	安徽师范大学
安徽建筑工业学院	安徽农业大学
安徽工商职业学院	淮北煤炭师范学院
淮南师范学院	巢湖学院
皖江学院	新华学院
池州学院	合肥师范学院
铜陵学院	皖西学院
蚌埠学院	安徽艺术职业技术学院
安徽商贸职业技术学院	安徽工贸职业技术学院
滁州职业技术学院	淮北职业技术学院
桂林电子科技大学	华侨大学
云南艺术学院	河北科技师范学院
韩国东西大学	

参编院校
EDITORIAL UNI.

总序



前艺术设计类教材的出版十分兴盛，任何一门课程如《平面构成》、《招贴设计》、《装饰色彩》等，都可以找到十个、二十个以上的版本。然而，常见的情形是，许多教材虽然体例结构、目录秩序有所差异，但在内容上并无不同，只是排列组合略有区别，图例更是单调雷同。从写作文本的角度考察，大部分章节，平铺直叙，结构不外乎该门类知识的历史、分类、特征、要素，再加上名作分析、材料与技法表现等等，最后象征性地附上思考题，再配上插图。编得经典而独特，且真正可供操作、可应用于教学实施的却少之又少。于是，所谓教材实际上只是一种讲义，学习者的学习方式只能是一般性地阅读，从根本上缺乏真实能力与设计实务的训练方法。这表明教材建设需要从根本上加以改变。

从课程实践的角度出发，一本教材的着重点应落实在一个“教”字上，注重“教”与“讲”之间的差别，让教师可教，学生可学，尤其是可以自学。它必须成为一个可供操作的文本、能够实施的纲要，它还必须具有教学参考用书的性质。

实际上不少称得上经典的教材其篇幅都不长，如康定斯基的《点线面》，伊顿的《造型与形式》，托马斯·史密特的《建筑形式的逻辑概念》等，并非长篇大论，在删除了几乎所有的关于“概念”、“分类”、“特征”的絮语之后，所剩下的就只是个人的深刻体验、个人的课题设计，于是它们就体现出真正意义上的精华所在。而不少名家名师并没有编写过什么教材，他们只是以自己的经验作为传授的内容，以自己的风格来建构规律。

大多数国外院校的课程并无这种中国式的教材，教师上课可以开出一大堆参考书，却不编印讲义。然而他们的特点是“淡化教材，突出课题”，教师的看家本领是每上一门课都设计出一系列具有原创性的课题。围绕解题的办法，进行启发式的点拨，分析名家名作的构成，一次次地否定或肯定学生的草图，无休止地讨论各种想法。外教设计的课题充满意趣以及形式生成的可能性，一经公布即能激活学生去进行尝试与探究的欲望，如同一种引起活跃思维的兴奋剂。

因此，备课不只是收集资料去编写讲义，重中之重是对课程进行有意义的课题设计，是对作业进行编排。于是，较为理想的教材的结构，可以以系列课题为主，其线索以作业编排为秩序。如包豪斯第一任基础课程的主持人伊顿在教材《设计与形态》中，避开对一般知识的系统叙述，只是着重对他的课题与教学方法进行了阐释，如“明暗关系”、“色彩理论”、“材质和肌理的研究”、“形态的理论认识和实践”、“节奏”等。

每一个课题都具有丰富的文件，具有理论叙述与知识点介绍、资源与内容、主题与关键词、图示与案例分析、解题的方法与程序、媒介与技法表现等。课题与课题之间除了由浅入深、从简单到复杂的循序渐进，更应该将语法的演绎、手法的戏剧性、资源的趣味性及效果的多样性与超越预见性等方面作为侧重点。于是，一本教材就是一个题库。教师上课可以从各取所需，进行多种取向的编排，进行不同类型的组合。学生除了完成规定的作业外，还可以阅读其他课题及解题方法，以补充个人的体验，完善知识结构。

从某种意义上讲，以系列课题作为教材的体例，使教材摆脱了单纯讲义的性质，从而具备了类似教程的色彩，具有可供实施的可操作性。这种体例着重于课程的实践性，课题中包括了“教学方法”的含义。它所体现的价值，就在于着重解决如何将知识转换为技能的质的变化，使教材的功能从“阅读”发展为一种“动作”，进而进行一种真正意义上的素质训练。

从这一角度而言，理想的写作方式，可以是几条线索同时发展，齐头并进，如术语解释呈现为点状样式，也可以编写出专门的词汇表；如名作解读似贯穿始终的线条状；如对名人名论的分析，对方法的论叙，对原理法则的叙述，

总序



就如同面的表达方式。这样学习者在阅读教材时，就如同看蒙太奇镜头一般，可以连续不断，可以跳跃，更可以自己剪辑组合，根据个人的问题或需要产生多种使用方式。

艺术设计教材的编写方法，可以从与其学科性质接近的建筑学教材中得到借鉴，许多教材为我们提供了示范文本与直接启迪。如顾大庆的教材《设计与视知觉》，对有关视觉思维与形式教育问题进行了探讨，在一种缜密的思辨和引证中，提供了一个具有可操作性的教学手册。如贾倍思在教材《型与现代主义》中以“形的构造”为基点，教学程序和由此产生创造性思维的关系是教材的重点，线索由互相关联的三部分同时组成，即理论、练习与构成原理。如瑞士苏黎世高等理工大学建筑学专业的教材，如同一本教学日志对作业的安排精确到了小时的层次。在具体叙述中，它以现代主义建筑的特征发展作为参照系，对革命性的空间构成作出了详尽的解读，其贡献在于对建筑设计过程的规律性研究及对形体作为设计手段的探索。又如陈志华教授写作于20世纪70年代末的那本著名的《外国建筑史19世纪末叶以前》，已成为这一领域不可逾越的经典之作，我们很难想象在那个资料缺乏而又思想禁锢的时期，居然将一部外国建筑史写得如此炉火纯青，30年来外国建筑史资料大批出现，赴国外留学专攻的学者也不计其数，但人们似乎已无勇气再去试图接近它或进行重写。

我们可以认为，一部教材的编撰，基本上应具备诸如逻辑性、全面性、前瞻性、实验性等几个方面的要求。

逻辑性要求，包括教材内容的选择与编排具有叙述的合理性，条理清晰，秩序周密，大小概念之间的链接层次分明。虽然一些基本知识可以有多种不同的编排方法，然而不管哪种方法都应结构严谨、自成一体，都应生成一个独特的系统。最终使学习者能够建立起一种知识的网络关系，形成一种线性关系。

全面性要求，包括教材在进行相关理论阐释与知识介绍时，应体现全面性原则。固然，教材可以有教师的个人观点，但就内容而言应将各种见解与解读方式，包括自己不同意的观点，包括当时正确而后来被历史证明是错误或过时的理论，都进行尽可能真实的罗列，并同时应考虑到种种理论形成的文化背景与时代语境。

前瞻性要求，包括教材的内容、论析案例、课题作业等都应具有一定的超前性，传授知识领域的前沿发展，而不是过多表述过时与滞后的经验。学生通过阅读与练习，可以使知识产生迁延性，掌握学习的方法，获得可持续发展的动力。同时一部教材发行后往往要使用若干年，虽然可以修订，但基本结构与内容已基本形成。因此，应预见到在若干年以内保持一定的先进性。

实验性要求，包括教材应具有某种不规定性，既成的经验、原理、规则应是一个开放的系统，是一个发展的过程，很多课题并没有确定的唯一解，应给学习者提供多种可能性实验的路径或多元化结果的可能性。问题、知识、方法可以显示出趣味性、戏剧性，能够激发学习者的探求欲望。它留给学习者思考的线索、探索的空间、尝试的可能及方法。

由合肥工业大学出版社出版的《高等院校应用型设计教育规划教材》，即是在当下对教材编写、出版、发行与应用情况进行反思与总结而迈出的有力一步，它试图真正使教材成为教学之本，成为课程的本体的主导部分，从而在教材编写的新的起点上去推动艺术教育事业的发展。

邬烈炎

南京艺术学院设计学院院长 教授

目录



第一篇 动画剧本创作

11 第一章 动画编剧原理

- 第一节 剧本，一剧之本
- 第二节 想象力

20 第二章 动画剧本要素

- 第一节 动画剧本的题材与主题
- 第二节 动画剧本的角色
- 第三节 动画剧本的情节结构
- 第四节 动画剧本的动作
- 第五节 动画剧本的语言

73 第三章 动画剧本的改编

- 第一节 动画剧本改编的选材
- 第二节 动画剧本改编的方法

81 第四章 动画编剧应有的文艺修养

- 第一节 编剧与文学
- 第二节 编剧与戏剧
- 第三节 编剧与电影

第二篇 分镜头台本

91 第一章 分镜头台本的设计

- 第一节 电视电影的规格
- 第二节 设定场景方式
- 第三节 坚持“三分法则”

95 第二章 分镜头中镜头的种类和运用

- 第一节 镜头种类
- 第二节 摄像机运动

99 第三章 动画分镜头制作

103 参考文献

104 后记

序



动画以她独特而神奇的艺术表现形式，征服了大众，使我们喜爱而又陶醉。显示出了动画艺术的无限魅力和社会功能。

我们有过国产动画原创辉煌的历史和国际影响，但由于历史的原因被中断了，近十多年来，我们重新谈动画创意和搭建动画教育的平台，但较多地局限于功利的层面。在动画教育中，我们既没有从原创出发，也没有从传播和营销来思考搭建教学团队，只是单纯地从技术层面出发，组建教学团队，以至于十多年的动画教育至今仍显得苍白而缺乏人才培养的可持续性。

本教材正是基于这一点而进行规划设计的。它的编写团队都是从事动画一线制作和具有教学经验的教师组成的。教材以全新的创作理念和创作技巧，为读者提供了一个更能激发创意灵感、挖掘民族文化内涵、提升文化素养的动画创作读本；并选用了最新的国内外动画艺术优秀作品和成果，既包括动画领域的设计大师及其经典设计作品，也有当前最新的动画剧本佳作，同时选用了教学实践中优秀学生学习作为案例，使教材更具新意和实战性。

希望该教材能给使用者以感悟、启迪和帮助，从而激发他们的创作潜力和创新意识。

同济大学林家阳教授
2011年8月15日 于上海

动画剧本创作与分镜头



第一篇 动画剧本创作

第一章 动画编剧原理

本章重点

1. 了解剧本对动画创作的重要性
2. 正确认识动画创作中艺术与技术之间的关系
3. 充分认识想象力在动画剧本创作中的重要性
4. 掌握剧本写作的格式

动画编剧，既要运用动画的方式思考，又要用文学的形式表达。一个好的剧本不一定能保证有一个好的动画片，但是一个好的动画片一定要有一个好的剧本，这说明剧本对动画片创作有着决定性的意义。

第一节 剧本，一剧之本

一、剧本的重要性

“剧本剧本，一剧之本”，这是戏剧理论家李渔在长期的戏剧实践中的深刻体会。日本电影大师黑泽明说：“一部影片的命运几乎是由剧本来决定。”为什么剧本如此重要？首先，剧本奠定了一部动画片的内容和思想，而内容和思想是作品的灵魂。一部动画片无论技术怎样玄奇弄巧，没有深刻的思想和充实的内容为支撑，终将行之不远。今敏导演的获得第五届日本文化厅多媒体艺术节年度最佳动画大奖的《千年女优》（如图1-1-01），剧作运用“戏中戏”的形式，历时千年，时空交错，叙述了女主角千代子的戏内戏外人生，全剧寓意充满现代性和象征性：千代子苦苦追寻的不仅仅是她的爱情，而是人生的终极意义。其次，剧本为动画片的拍摄提供了基础。一个好的剧本是导演艺术的第一步，剧本是动画片生产的第一个环节，也为导演、美工的创新提供基础和探索空间。不扎实的剧本，会给后面的动画制作流程带来麻烦，如给导演组织影片、演员的表演、后期剪辑等带来制约和障碍。一个完成了的剧本应该是一个在整体上和细节上都相对完整的故事，人物的状态、动作、对白、主要环境、场景、时间等都要确定地表达在剧本中，至少是不能留下明显的空白由后面的创作部门去填补。如要涉及的人物数量以及说了什么话都要明确；剧本在表述时要简练、清楚。



图1-1-01 千年女优1



图1-1-01 千年女优2

二、艺术与技术

动画剧本在动画创作中的重要性，也延伸出另一个话题：动画创作中技术与艺术的关系。在动画创作中，随着现代科技的飞速发展，动画制作的技术也日益升级，逐步由人工手绘变成电脑处理。1988年美国迪斯尼制片厂以二维动画制作了卡通人物和实景演员相结合的合成动画片《谁陷害了兔子罗杰》，在世界动画史上第一次实现了实物与动画的完美结合。1995年迪斯尼制片厂完全用电脑技术拍摄了三维动画长片《玩具总动员》（如图1-1-02），在数字时代，动画艺术呈现出前所未有的发展机遇和繁荣景象。影视动画100多年的发展历史证明，影视动画既是一门艺术也是一门技术。技术在影视动画中是手段。但是现在动画行业出现重技术轻艺术这样本末倒置的现象，甚至有些高校动画专业的学生只热衷于学会Flash、Photoshop、Maya等软件，而忽视思想上、艺术上的精进。作为动画专业的学生，需要学会这些软件，但是要有清醒的认识，这些只是工具，是实现动画创意的工具，应把大量时间用于思想上的熏陶和艺术上的求索。



图1-1-02 玩具总动员

三、剧本写作的几个阶段

1. 观察生活。剧本的创作，首先要观察生活，做生活中的有心人，并勤记笔记，把适合发展成电影剧本的那些故事记下来。这里所记的也可能是报纸上的一则新闻，或者网络上的一个故事，也可以是小说、戏剧，甚至电影本身为我们提供一个故事的萌芽。

2. 故事大纲。在正式创作剧本之前，一般先有一个故事大纲。故事大纲是构思的底本，以便创作者进一步细化，加工。它也是给投资者、制片人看的蓝本，以便获得认可。故事大纲简明扼要地表述了故事冲突和主要人物之间的关联，反映出未来剧本中心事件或故事内容的大致轮廓。

故事大纲包括的内容：首先是剧本的主人公。如《功夫熊猫》里的主人公阿宝，《喜羊羊与灰太狼》（如图1-1-03）里的主人公喜羊羊、美羊羊、懒羊羊、慢羊羊和灰太狼，《幽灵公主》里的主人公阿西达卡、幻姬大人、小珊以及野猪神、白狼神和麒麟兽等。其次是确定故事的主要走向和总体构思以及主要事件，即故事内容的大致轮廓。如《海底总动员》的故事大纲：父亲马林对儿子尼莫爱护有加，总是担心尼莫发生意外，恰恰尼莫真的发生了意外，被牙医带回家养在鱼缸里，并可能遭遇灭顶之灾。马林克服重重困



图1-1-03 喜羊羊与灰太狼

难，不远万里，千辛万苦寻找尼莫，尼莫也想尽办法，回到马林身边，他们终于如愿以偿。此剧主人公是马林和尼莫。主要事件是马林寻找尼莫，尼莫回到马林身边。情节结构是双线并进的平行蒙太奇叙事。

3. 剧本包括文学剧本、脚本、分镜头剧本。从一开始的文学剧本、脚本，到最后的分镜头剧本，逐渐细化。

文学剧本用文字表述和描绘影片的内容，剧本创作一般是从文学剧本开始的。剧本的目的是为了动画片的制作，不是为了阅读，因此要用电影的方式来思考，要有画面感，要考虑到蒙太奇技巧的运用，注意时空变换，使文字描述具有镜头感。脚本，也叫分场景剧本。脚本是一个故事从文学剧本到分镜头剧本的过渡，是采用文字手段把内容场次化、镜头化。脚本是具体画面的文字表达，具有镜头感和画面感。脚本一般都要分场来写。所谓一场，是指同一地点、同一时间发生的事件为一个场面。在每一场中，一般都先标明场号、地点、时间（日景或夜景）及时空类别，如是内景还是外景。闪回、想象等也要注明，然后再叙述人物的动作和行为。

四、剧本的格式

《雪孩子》（如图1-1-04）（文学剧本节选）：

大雪下个不停，雪花把树枝盖得满满的，压得弯弯的；地面上粉白粉白的；小木屋的屋顶上也积了厚厚的一层。

晌午时候，雪停了。小木屋里，兔妈妈从墙上取下篮子，两粒乌黑晶亮的龙眼核骨碌碌地滚了出来。小白兔赶紧拾起，心疼地说：

“妈妈，这是雁姐姐从南方捎来送给我的。到了春天，我要把它们种在屋子后面，长出两棵龙眼树来呢！”说着，他把龙眼核小心地藏在胸前的衣袋里。

“哦，”兔妈妈一面应着，一面挎起篮子就往外走，“孩子，我去找个大萝卜回来……”

兔妈妈的话还没说完，小白兔就一把扯住她的衣角，说：“我也去！我也去！”

“不，你不能去。”兔妈妈哄小白兔说：“外面冷，孩子，在家里烤烤火吧。”说着，她蹲下来往火塘里添了几根柴。



图1-1-04 雪孩子1



图1-1-04 雪孩子2



图1-1-04 雪孩子3

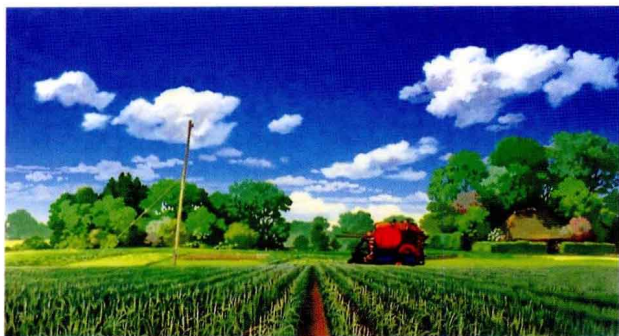


图1-1-05 龙猫1



图1-1-05 龙猫2



图1-1-05 龙猫3



图1-1-05 龙猫4



图1-1-06 龙猫1



图1-1-06 龙猫2

《龙猫》（如图1-1-05~如图1-1-08）（脚本节选）：

1. 乡间小路上 日外

草壁一家乘坐拖拉机行驶在乡间小路上。

驾驶拖拉机的是司机，而他身边的是草壁先生，后座上坐着他两个女儿——小月和小梅。

小月：爸爸，牛奶糖。

父亲：哦，谢谢。累了没有？

小月：不。

父亲：快到了。

这时小月发现前方有个人骑自行车驶近。

小月：小梅，快躲起来。不是警察！喂……（招手）！

2. 勘太家 日外

拖拉机在村口停下来，看见个孩子在劳作。

父亲：家里可有人在？

勘太点点在田中的人。

父亲：谢谢。我是草壁，刚搬来！请多关照！

勘太看见小月在车上，不好意思地缩回了头。

男人：辛苦了！

父亲：非常感谢。

3. 小月家外 日外

拖拉机一路驶过。

父亲：到了！

小月着急地跳下了车。

小梅：啊，等等！！

小月：这里有桥。

小梅：桥？

小月：鱼！你看，又闪了一下。

父亲：怎样，喜欢吗？

小月：爸爸，好棒！树的通道。

全家人急切地朝家奔跑。

小月：那房子？快点。啊，真烂的房子！

小梅：烂！

小月：好像鬼屋。

小梅：鬼屋？

他们围着屋子转着。

小月：快掉了！

小梅：坏了！

姐妹在草地上嬉戏。无意中发现了树丛中一棵大树。

小月：快看，啊，真大。爸爸，好大的树。

父亲：啊……那是楠木。

小月：楠木。

小梅：楠木。



图1-1-07 龙猫1



图1-1-07 龙猫2



图1-1-07 龙猫3



图1-1-07 龙猫4

4. 家内 日内

小月和小梅进入屋子里，发现地板上有若干栗子。

小月：圆栗子！

小梅：让我看看！

小月：还有！还有！

小梅：哇（突然发现圆栗子掉在边上）。

父亲：好啦！好啦！让爸爸怎么打开套窗？

小梅：圆栗子。

小月：屋子里，有栗子！

小梅：是从上面掉下来的！

父亲：可能有松鼠哦！

小月、小梅一起：松鼠？

父亲：也可能是喜欢栗子的老鼠……

小梅：我喜欢松鼠！

通常一分钟大约需要200~400字左右不等。一般对话较多的片子，每分钟需要的字数较多，动作性强的每分钟的字数相对少一些。



图1-1-08 龙猫1



图1-1-08 龙猫2



图1-1-08 龙猫3



图1-1-09 圣诞夜惊魂1



图1-1-09 圣诞夜惊魂2



图1-1-10 了不起的狐狸爸爸1



图1-1-10 了不起的狐狸爸爸2



图1-1-10 了不起的狐狸爸爸3

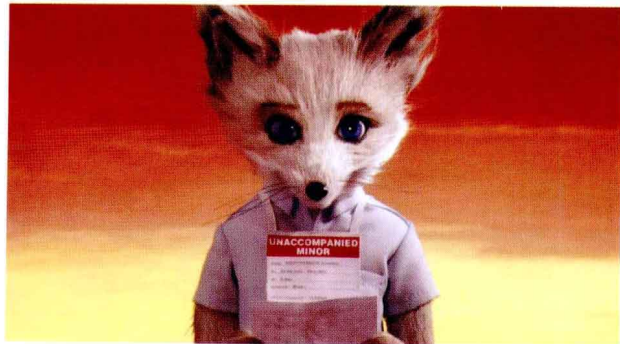


图1-1-10 了不起的狐狸爸爸4

第二节 想象力

想象是人类与生俱来的功能，是指人在脑子中对记忆所提供的材料进行加工，从而产生新的形象的心理过程。

一、动画的想象力

动画大师沃尔特·迪斯尼认为：“每个孩子都与生俱来地被赋予生动的想象。”想象力虽然不是动画的专利，但是动画的特点决定其对想象力比其他艺术形式更为注重，想象力首先体现在动画的编剧中，这是全片想象力的基础，想象力不仅体现在故事的情节与发生的环境，还包括细节的想象与设计。动画是想象力的比赛，强调动画的想象力是强调动画对想象力的表现与张扬，以致加拿大动画大师麦克拉伦说：动画，就像是上帝在创造世界。动画正是借着想象力的翅膀，创造了一个个奇幻的世界与故事，如《飞屋环游记》、《了不起的狐狸爸爸》、《千与千寻》、《玩具总动员》等。

动画的想象力主要包括：

1. 非现实幻想世界的营造。想象力可以摆脱现实的桎梏，天马行空，常常打破日常生活的逻辑。如周身長满绿色外表丑陋但心地善良的怪物史莱克、森林中无数可爱的小精灵，能够载人的在空中飞行的猫巴士等。在《圣诞夜惊魂》里（如图1-1-09），创作者把观众带入一个奇特的魔幻世界：鬼节镇。那些在人们幻觉中出现的种种怪物都生活在这里：楼梯下面的怪手；骑着扫把的巫婆；床下发亮的红色眼睛……一到鬼节，怪物们就会倾巢而动，到人类世界去吓唬人等。

2. 真实世界与真实事物的虚构情节。动画中的角色都是现实生活的真实存在，剧作家充分发挥想象力，将司空见惯的事物置于人的世界，赋予人的思维。如《了不起的狐狸爸爸》（如图1-1-10）讲了三个虽然有点狡猾但是却总是失败的饲养场主，他们想尽办法赶走狐狸一家，而狐狸爸爸不