

高等院校动画专业系列教材

# 动画

## 编剧与导演

顾问 潘鲁生 丛书主编 王传东

王华丽 张鹏 编著



清华大学出版社

高等院校动画专业系列教材

J954  
W213



53

# 动画

## 编剧与导演

顾问 潘鲁生 丛书主编 王传东

王华丽 张鹏 编著



J954  
W213

清华大学出版社  
北京

## 内 容 简 介

动漫游作为文化创意产业的重要组成部分,日益成为国内的重要支柱产业,而剧本则是动画原创力最初的体现,导演更是动画片的总策划、总设计师。本书正是从这个角度出发,深入全面讲解了剧本创作与导演的相关知识,主要包括什么是动画剧本、动画剧本创作的基本概念、如何编写动画剧本的编写技巧,什么是动画导演,动画导演与分镜头、中后期制作的关系,以及部分知名动画片的精彩镜头等,内容全面,条理清晰。

本书适合于高等院校动画、动漫、多媒体设计、数字娱乐、影视编导等相关专业作为教材使用,同时也可以作为动漫从业人员的参考书。

**本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。**

**版权所有,侵权必究。侵权举报电话:010-62782989 13701121933**

### 图书在版编目(CIP)数据

动画编剧与导演/王华丽,张鹏 编著. —北京:清华大学出版社,2009.10  
(高等院校动画专业系列教材)

ISBN 978-7-302-21030-6

I. 动… II. ①王… ②张… III. ①动画片—编剧—高等学校—教材 ②动画片—导演艺术—高等学校—教材 IV. J954

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2009)第 165187 号

责任编辑:于天文

封面设计:ANTONIONI

版式设计:康 博

责任校对:胡雁翎

责任印制:杨 艳

出版发行:清华大学出版社

地 址:北京清华大学学研大厦 A 座

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

邮 编:100084

社 总 机:010-62770175

邮 购:010-62786544

投稿与读者服务:010-62776969, [c-service@tup.tsinghua.edu.cn](mailto:c-service@tup.tsinghua.edu.cn)

质 量 反 馈:010-62772015, [zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn](mailto:zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn)

印 刷 者:北京市世界知识印刷厂

装 订 者:三河市新茂装订有限公司

经 销:全国新华书店

开 本:185×250 印 张:11.5 字 数:238 千字

版 次:2009 年 10 月第 1 版 印 次:2009 年 10 月第 1 次印刷

印 数:1~4000

定 价:35.00 元

---

本书如存在文字不清、漏印、缺页、倒页、脱页等印装质量问题,请与清华大学出版社出版部联系调换。联系电话:(010)62770177 转 3103 产品编号:031417-01



## 动画与教育

随着我国经济及科技的健康发展，国民的文化需求也日益增大，在服务于人们精神生活需求的文化创意产业逐渐成为社会关注热点的背景下，动画作为一种时尚消费文化的主体之一，因其显著的经济效益和社会效益而被社会所重视。

综观全球动漫产业发展的现状，发达国家的动画产业无疑走在了我们的前面。他们的动画片之所以能够在世界范围内盛行，除了成熟的市场运作外，更重要的是他们能够结合时代的消费特点，创造既国际化又本土化的原创动画形象。令人遗憾的是，由于国内动画原创性弱、产量不足，以致国外动画目前占据了我国动画市场的大半江山，并在我国年轻一代观众中形成了较深的影响。

在当今世界经济一体化的进程中，动画的商业价值是投资者最看重的部分，但文化的多样性和艺术的原创要素，是作品获得观众认可的重要因素。当下国内动画产业的发展，提倡和保持文化艺术的民族性和本土性显得尤为重要。事实上，从动画制作设备和技术应用的层面上来看，我国与美、日、韩等动画强国差距正逐步缩小。但在动画作品的创作方面，我们有影响力的自主创新品牌较少，广受喜爱且具备市场购买号召力的卡通明星不多。分析其原因，这里面关键问题在于本土动画缺少好的创意和原创造型设计，没有找到我们自己民族造型语言与国际动画语言接轨的结合点。

缺乏原创动画形象，就无法形成自己的品牌；没有品牌，就无法延长产业链，就不可能占有市场。目前我国动画产业所急需解决的问题就是塑造出一系列具有民族文化内涵的优秀动画形象，寻求国民认同，占据国内市场，开拓国外市场。

毋庸置疑，中国有着丰富的动画造型资源和文化元素，那些历史遗存的壁画、石刻

画像、雕塑和水墨画,以及生长在民间和百姓生活中的年画、剪纸、皮影、木偶、玩具、刺绣和印染等传统艺术造型,是中国本土动画发展取之不尽、用之不竭的资源。丰富的文化土壤呼唤中国人开发自己的动画形象,而且也只有真正具有中国文化特色的动画形象和文化形态,才能获得数字时代消费者的认同并引起共鸣。

近年来,国家对于动画产业的扶持政策已经取得了明显的成效,但是现阶段我国动画产业的发展仍然存在诸多问题。这主要表现在动画产品数量少、模仿国外动画痕迹重、制作水平偏低、题材范围狭小和观众低龄化等。其中,缺乏原创设计是首要问题,动画设计的教育水平是制约发展的根本问题。解决现存问题的有效途径之一,就是通过高等院校的动画专业教育,大力培养具有创意能力和制作技能,了解国际动画前沿,研究当代动画发展趋势,掌握数字传媒技术,深刻理解中国元素并具有创意能力的动画设计与制作专门人才。

目前,我国动画人才的缺口主要有两个方面:一个是缺乏高端的专业创意人才,另一个就是缺乏应用型实践人才。动画行业对高素质、职业化设计人才的需求,给动画教育的发展提出了更高的要求。为适应社会需求,全国各高校纷纷建立了与动画相关的学科和专业,但由于这门学科刚刚起步,大家对于动画教育的认识、学科构建和课程建设都处在探索之中,还存在动画专业课程教学不够系统、实践环节缺乏、教学手段单一、科研支撑不够、高端研发与市场对接不够、项目教学课程创新少、缺乏针对性等诸多问题。在硬件建设上,存在着教学设备以及实验室建设投入不足等问题。因而,动画专业的发展方向 and 人才培养模式仍需要大家的共同探讨和不断完善。

我们认为,动画人才培养包括三个层面:动画创意人才、动画表现人才和市场运作人才。目前国内的动画教育多侧重第二种人才培养,强调技能表现,在使用的动画语言上多模仿韩国和日本,学生的表现技能非常强,但表现的主题和动画语言缺少民族文化符号、语言缺少民族艺术特色,很难以特色捕捉观众和占领市场,所创造的动画形象很难形成商业符号,动画会因“动画而动画”,缺少潜在的市场衍生物质,这与动画教育缺少创意和市场运作人才的培养有直接的关系。

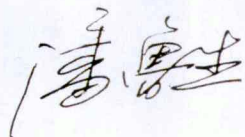
山东工艺美术学院作为一所艺术类高等院校,有责任有义务在动画人才培养方面发挥主力军的作用,不断汲取国内外同类院校的教学经验,在课程体系上强调通过挖掘民族、民间艺术语言在现代动画教育中的作用,培养学生的创意能力,形成具有本土艺术特色的艺术语言。在教学方式上,通过实验室教学、项目教学、课题教学培养学生的技术表现能力。山东工艺美术学院数字艺术与传媒学院,是全国较早设立的,以发展动画教育为主的专业院系之一。学院在建设教学实践型大学目标的指导下,强调培养具有

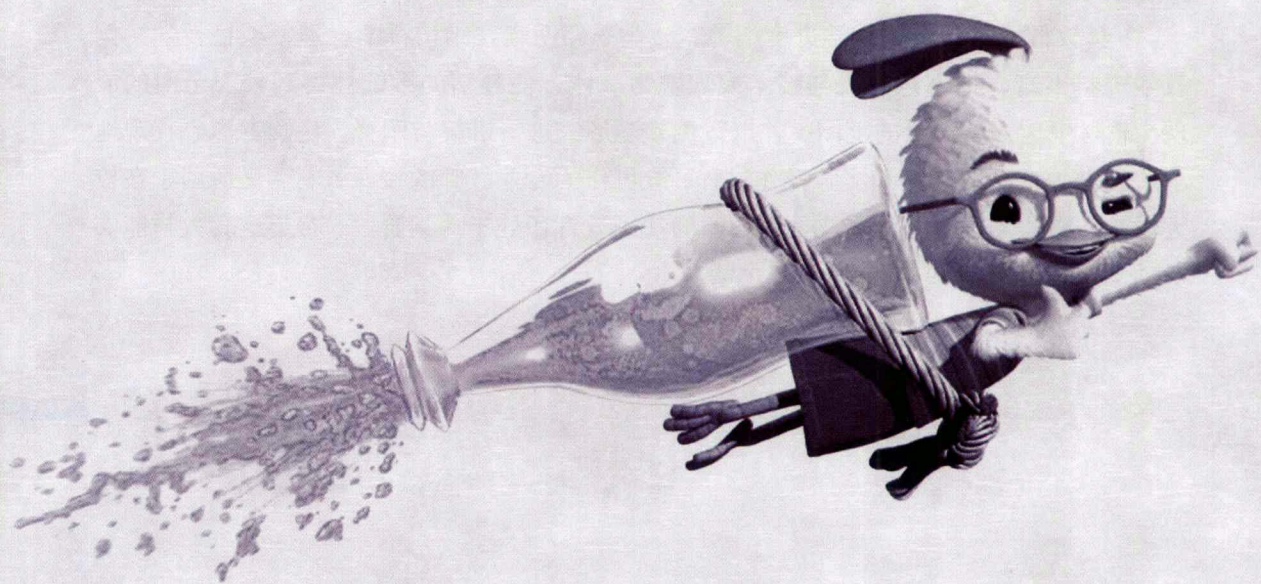
“科学精神、人文素养、艺术创新、技术能力”的应用人才，学业结束后应能在电影电视、出版等媒体的制作岗位上从事动画造型设计、动画原画、动画创意设计、动画编导和电脑动画创作等工作，并且具有团队合作精神。多年来，学校先后与美国俄勒冈大学、韩国庆云大学以及国际设计艺术院校联盟所属院校建立了友好合作关系，这些交流活动使得学校的动画专业教学站在了国际平台上，在专业教学方面逐渐走向成熟。

我们必须认识到，动画是多学科交叉、科学与艺术融合的产物，动画教育更是一项复杂的系统工程。因此，科学合理的课程设置是至关重要的环节。近几年来，山东工艺美术学院数字艺术与传媒学院的教学团队，在借鉴国内外知名院校先进教学经验的基础上，经过多年的教学实践，逐步总结出一整套行之有效的动画教学方法，并形成了相对系统完整的动画教学体系。即将出版的这套《动画专业系列教材》是该学院教师们多年来动画教学成果的浓缩，当然也记录了他们对动画教育与实践的不懈探索。

作为全国普通高等教育“十一五”国家级规划的立项教材，这套动画专业系列教材包括了——《动画概论》、《动画形象设计》、《动画分镜头设计》、《动画运动规律》、《三维动画角色设计》、《网络动画设计》等动画专业必修课程，系统全面地向学生教授动画基础理论和动画创作设计的整个过程。参与教材编写的都是具有多年动画教学经验的教师，在撰写过程中，他们本着学术性、艺术性、示范性、实用性多方面兼容的主旨，根据丰富的教学经验，广泛借鉴国内外相关资料，针对学习者的需求，多次征求国内外动画专家的意见，对教材进行了反复的编选、修改与完善。在确保了教材质量的前提下，内容始浅渐深、通俗易懂，适合用于高校动画专业相关课程的教学。

本套教材按动画专业教学进度编写，教学思路明晰，结构科学合理，项目教学案例教学资料丰富，把创意表现与技术表现融为一体，使教学的系统性得到较为全面的展现。教材中选入了大量的范图，并以案例教学形式进行讲解与阐释，让读者形象直观地了解到动画作品的创作和实际操作过程，既可作为专业教师的授课教材，又适用于在校大学生和喜欢动画的自学者学习。我国的动画教育还处于探索阶段，希望这套教材能够对动画学习者有所参照和助益。







## 丛书前言

近年来，动画产业作为最热门的文化创意产业之一，在全球范围内已成为创意经济中最有希望的朝阳产业。伴随动漫市场的快速成长，中国动画教育呈现出快速的发展趋势。虽然我国开展动画教育的时间并不长，但近几年，我国动画教育却出现了爆炸式的增长。根据2006年底的调查显示，我国现有两千余所学校开设了动画及相关专业，但这个数字还远远弥补不了我国动画人才需求的缺口。有理由相信，由于动画产业的巨大市场吸引力，开设动画专业的大学和职业学校会越来越多。

但当我们分析国内的动画教育现状时，却不难看到目前中国动画教育发展存在着诸多难题：优秀师资较少，缺少优秀本土动漫教材，教学手段单一，创新较少等。国内屈指可数的动画教材无法满足教学发展的需要，动画人才的培养缺乏总体规划。所以，在推动我国动漫教育方面我们要借鉴学习国外的优秀教育方法，并逐步建立起我国自己的教育模式和动画精品教材体系。为全面贯彻落实科学发展观，切实提高高等教育的质量。山东工艺美术学院积极组织申报了普通高等教育“十一五”国家级教材规划项目，组织编写了“动画专业系列教材”。本教材系统全面地向学生教授动画基础理论和动画创作设计的整个过程，内容始浅渐深，通俗易懂。教材的撰写者都是具有多年动画教学经验的教师，在撰写的过程中，他们本着学术性、艺术性、实用性多方面兼容的主旨，根据丰富的教学经验，广泛借鉴国内外相关资料，针对学习者的需求，对书稿进行反复的编选改写，并广泛征求动画专家的意见，这不仅确保了教材的质量，也确保了本教材的实用价值。



本系列教材既可作为专业教师的授课教材，又可供自学者学习。我国的动漫教育还处于探索阶段，教材中的不足之处欢迎专家学者与广大读者提出，我们与大家共同探讨研究。

王传东

2009年8月



# 目 录

第1章 了解动画剧本 .....	1
1.1 什么是动画剧本 .....	1
1.2 动画剧本的类型 .....	3
1.2.1 电影动画剧本 .....	4
1.2.2 电视动画剧本 .....	8
1.2.3 动画短片剧本 .....	11
1.3 好的动画剧本应具备哪些特性 .....	13
第2章 编写动画剧本中的基本概念 .....	19
2.1 前提 .....	19
2.2 故事点 .....	21
2.3 梗概 .....	22
2.4 剧本 .....	22
第3章 编写动画剧本 .....	25
3.1 如何编写前提 .....	25
3.2 如何拓展故事点 .....	28
3.3 如何编写梗概 .....	31
3.4 如何编写剧本 .....	31
第4章 编写动画剧本的技巧 .....	39
4.1 娱乐要素与观者需要 .....	39

4.2	描述与对白 .....	43
4.2.1	描述 .....	43
4.2.2	对白 .....	44
4.3	笑料 .....	46
<b>第5章</b>	<b>动画导演 .....</b>	<b>49</b>
5.1	动画与导演 .....	49
5.2	导演的工作 .....	52
5.2.1	研究剧本、确定影片的主题、美术风格 .....	52
5.2.2	深入生活、收集创作素材 .....	52
5.2.3	撰写导演阐述 .....	53
5.2.4	绘制分镜头画本 .....	53
5.2.5	把握美术设计方案 .....	55
5.2.6	把握好影片合成 .....	56
5.2.7	监督管理制作过程 .....	56
5.3	导演阐述 .....	57
5.3.1	主题思想 .....	57
5.3.2	影视风格 .....	58
5.3.3	剧情的阐述 .....	60
5.3.4	剧本角色 .....	60
<b>第6章</b>	<b>动画导演与动画分镜头 .....</b>	<b>63</b>
6.1	导演的风格 .....	63
6.1.1	整片美术风格 .....	63
6.1.2	角色塑造与风格 .....	68
6.1.3	背景设计风格 .....	70
6.2	导演的镜头意识 .....	72
6.2.1	景别 .....	72
6.2.2	镜头运动 .....	76
6.3	导演的电影手法 .....	78
6.4	镜头转换的技巧 .....	81
6.4.1	镜头转换的基本规律 .....	81
6.4.2	镜头时间长度的确定 .....	83
6.4.3	镜头转换的影调色彩的统一 .....	84
6.4.4	镜头与镜头的转换 .....	84
6.5	分镜头本及导演创作要点 .....	85
6.5.1	分镜头画面本的格式 .....	86

6.5.2 画面本的整体感 .....	87
6.5.3 画面构图的合理性 .....	88
6.5.4 镜头的衔接节奏 .....	88
6.5.5 镜头的高度 .....	88
6.5.6 画面光影与色彩 .....	89
6.5.7 声音和效果 .....	89
<b>第7章 动画导演与动画中后期制作 .....</b>	<b>91</b>
7.1 动画导演与动画的声音 .....	91
7.1.1 对白 .....	91
7.1.2 音乐 .....	92
7.1.3 动效 .....	92
7.2 把握美术设计 .....	93
7.2.1 角色造型 .....	94
7.2.2 背景设计 .....	95
7.2.3 设计稿绘制 .....	96
7.3 原画设计及背景绘制 .....	99
7.4 剪辑与录音 .....	102
7.4.1 剪辑工作的主要内容 .....	102
7.4.2 录音 .....	103
7.4.3 效果录音 .....	104
7.4.4 混合录音 .....	104
7.5 导演与制作班底管理 .....	105
<b>第8章 动画导演的精彩镜语 .....</b>	<b>107</b>
8.1 《小倩》部分段落精彩镜语 .....	107
8.2 《怪物史瑞克》部分段落精彩镜语 .....	122
8.3 《千与千寻》部分段落精彩镜语 .....	135
<b>参考书目 .....</b>	<b>169</b>



# 了解动画剧本

# 1

## 1.1 什么是动画剧本

动画剧本是专门为动画片制作应运而生的。

动画片的制作过程非常复杂，简单来说是由文学剧本创作、分镜头剧本创作、场景设计、人物设计、配音、后期剪辑合成等流程组成。

动画剧本就是在文学剧本创作阶段诞生的，所以，动画剧本是整部动画片的基础，剧本的好坏也是动画片能否成功的关键所在。

那动画剧本的基本概念是什么呢？美国剧本作家西德·费尔德在谈到剧本的概念时强调：“它既不是小说，也不是戏剧……而是由画面讲述出来的一个故事。”这也就是说剧本是具有视听表现力的文字表述。剧本的文字语言是用来展现画面的，通过剧本视觉化的语言，我们能够在脑海中浮现出故事画面的气氛、场景、人物表情、角色动作等视觉和听觉的内容。

动画剧本是影视剧本的类别之一，所以，剧本的概念同样适用于动画剧本。另外，由于动画本身具有强烈的视听表现力等特点，所以创作动画剧本时更加突出了视听化语言的表达。

说到这里大家可能会把动画剧本和分镜头剧本混为一谈，其实两者是截然不同的。它们有几处不同点：

一，载体不同。动画剧本是用文字来讲述动画故事，而分镜头剧本是由一幅幅画面

来讲述动画故事。

二，内容不同，动画剧本的内容是具体的全面的视觉化表达，它是分镜头剧本设计的参照。而分镜头剧本是把剧本中的文字转化成了画面，而这画面只是片段性的表达，并不完整。

动画剧本创作和分镜头剧本创作这两个过程是密不可分的，但又是可以互相独立存在的，分镜头剧本是对动画剧本的再创造，画面构图、镜头如何表现，是动画导演对动画剧本理解后的再创造。



◇ 图 1-1 《哪吒闹海》



◇ 图 1-2 《千与千寻》



◇ 图 1-3 《超人总动员》

## 1.2 动画剧本的类型

动画剧本可以分为艺术性和商业性两种不同的剧本创作。

艺术动画片往往是艺术家或创作者自己灵感与个性的发挥，带有实验的性质。艺术片中的风格、造型、色彩的尝试与动画编剧的审美情趣和艺术修养有着很大的关系。

相比较而言，商业动画片则更加关注市场（也就是观众）的需求，它符合商业运作的创作技巧和创作规律，而不是个人意愿的发挥。商业动画有着精良的制作和强大视觉冲击的画面，以及完善的后期效果和配音，使得它在电影市场中深受欢迎，迪斯尼公司和梦工厂是美国两大商业动画巨头。他们每年都会有新的商业动画片问世，我们所熟悉的《超人总动员》、《海底总动员》、《功夫熊猫》、《闪电狗》等都是他们成功卖座的商业动画片，如图 1-4 和图 1-5 所示。



◇ 图 1-4 《海底总动员》



◇ 图 1-5 《闪电狗》

从制作长度和播放特点来分，剧本又可以分为电影动画剧本、电视动画剧本（动画连续剧和动画系列片）、动画短片剧本等。我们下面来简单介绍一下。

### 1.2.1 电影动画剧本

电影动画是电影艺术的一部分，它具有电影的基本特征，但又有自己的艺术特点。举个例子来说，电影动画也是运用和电影相似的视听化语言来表现画面和故事情节，运用不同的镜头运动展现画面中的运动。但是，不同的是电影动画中镜头的运动和人物的运动等一切都是绘画的结果，是绘画艺术的充分展现，是想象中虚拟的镜头运动。所以，动画电影中不存在办不到的事情，现实中摄影机拍摄的难度、演员自身的局限、场景规模等问题在动画电影中都可以得到解决，而且，动画的绘画性增加了其自身的魅力。

我们知道电影是对客观现实的复原，它把日常见到的和见不到的事物、现象、故事展现在我们面前，生动可信，真实感人。而动画片却不同于电影的这一点，它更加突出了某种超现实的、陌生的，而又让观众仿佛身临其境的“真实故事”，使观众在动画世界中体验逼真的视觉感受。观众喜爱动画片是因为动画片能带给他们心灵深处的幻想，想象的世界能被动画片真实地展示出来，在这个世界里有人类的生存期待和生活理想，有轻松和愉悦的奇幻旅程，观众们在观看时得到了心灵的释放。

由于动画电影本身具有的绘画性、幻想性、夸张性等特点，因此创作电影动画剧本时就要考虑到这些方面。电影动画主要是以商业动画片为主导，由于在影院播映，它的故事题材也要考虑到符合不同层次观众的需要。动画电影剧本的创作也要遵循商业动画片的创作规律。

#### 1. 受众的广泛度

现今，观看动画片的观众年龄层次丰富，已经打破了动画片只是给孩子们观看的界限，因此，动画商业片的题材也不拘一格，越来越丰富。商业动画片的剧本创作要考虑到各个层次观众的口味，故事情节新颖、娱乐性强，又具有大众审美观和价值观。故事情节一方面要让孩子们容易理解，另一方面也要加入一些较为复杂的情节和人物关系，符合成人观看的口味，比如迪斯尼和梦工厂推出的《玩具总动员》、《怪物公司》等动画片主要针对少年儿童，但是，故事内容添加了玩具们为了不被主人淘汰排挤新玩具的复杂心理，最终玩具们互帮互助成为了好朋友的奋斗过程，都是具有一定的成人化因素，对于青少年来说会有一定的教育意义，如图 1-6 所示。





◇ 图 1-6 《玩具总动员》

## 2. 戏剧式的情节引人入胜

电影动画片的情节有着戏剧般强烈的矛盾冲突，往往开始就会出现正邪双方的冲突，自始至终正邪斗争都会贯穿于整个故事，其余发生的一切都会围绕这条主线展开叙述。动画片中简单的正邪斗争，美与丑、善与恶是永恒不变的主题。虽然主题主线单纯，但是动画角色的性格塑造十分生动，刻画情感深入，使观众在观看中产生共鸣，如图 1-7 所示。

我们在创作电影动画剧本时要具有戏剧特征：故事主线单纯明了，矛盾设置有力度，情感上具有很强的感染力。当然，我们在进行创作时不要加入过分复杂难懂的矛盾冲突，也要加入一些轻松娱乐的细节，使得整部影片既单纯美好又富有含义。

## 3. 人物塑造具有典型性

电影动画片中的人物塑造的十分典型，角色性格鲜明，是现实生活中人类性格的浓缩，而在动画片中我们又把其性格更加突出夸张，所以，在观看时，观众们即觉得有趣又觉得它就是我们身边的某一类人，很真实。这种典型性要通过角色具体的细节来展，典型的语言、典型的动作和典型的表情等，如图 1-8 所示。

## 4. 震撼的视觉化效果

电影动画片有一个共同的特点就是有大荧幕上震撼的视觉化效果，观众选择去电影院观看动画片也是为了更好地享受视觉上的冲击力。于是，作为电影动画剧本的创作也要考虑到影院的视觉化效果，动作设计、镜头设计和场景设计都需要考虑到播放到大屏幕上的效果，如图 1-9 和图 1-10 所示。