

电脑动漫制作技术专业系列教材



# 动漫脚本设计

吕振海 王际华 主 编



电脑动漫制作技术专业系列教材

# 动漫脚本设计

Dongman Jiaoben Sheji

吕振海 王际华 主编



高等教育出版社·北京  
HIGHER EDUCATION PRESS BEIJING

## 内容提要

本书是职业学校电脑动漫制作技术专业教材,根据职业学校电脑动漫制作技术专业教学指导方案编写。编者根据多年的教学实践经验,选取了大量翔实的实际案例,详细讲解了动漫脚本制作方法,突出了学生技能的培养。

本书主要内容包括动画基础知识、动画片脚本创作和改编、动画片脚本综合习作。

本书配套有素材光盘,包括书中所有案例的素材,使教学更加方便。

本书配套相关网络教学资源,通过教材所附学习卡,按照本书最后一页“郑重声明”下方的学习卡使用说明,可登录网站(<http://sve.hep.com.cn>或<http://sv.hep.com.cn>),获得相关教学资源。

本书不仅可作为中等职业学校电脑动漫制作技术专业教材,也可作为各类电脑动漫培训班教材,还可供电脑动漫从业人员及爱好者参考。

## 图书在版编目(CIP)数据

动漫脚本设计/吕振海,王际华主编. —北京:  
高等教育出版社, 2010.7

ISBN 978-7-04-029717-1

I. ①动… II. ①吕…②王… III. ①动画-设计-  
专业学校-教材 IV. ①J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字(2010)第109446号

191518

策划编辑 李刚 责任编辑 李刚 封面设计 张志奇  
版式设计 王莹 责任校对 俞声佳 责任印制 韩刚

出版发行 高等教育出版社

社址 北京市西城区德外大街4号

邮政编码 100120

经销 蓝色畅想图书发行有限公司

印刷 廊坊市文峰档案印务有限公司

开本 787×1092 1/16

印张 7

字数 160 000

购书热线 010-58581118

咨询电话 400-810-0598

网址 <http://www.hep.edu.cn>

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

网上订购 <http://www.landaco.com>

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

畅想教育 <http://www.widedu.com>

版次 2010年7月第1版

印次 2010年7月第1次印刷

定价 20.40元(含光盘)

本书如有缺页、倒页、脱页等质量问题,请到所购图书销售部门联系调换。

版权所有 侵权必究

物料号 29717-00

# 前 言

近些年来,随着国内动漫产业的迅速发展,动漫专业人才供不应求。因此,动漫专业在中职学校如雨后春笋般涌现出来。在教学实践过程当中,编者逐渐发现动画制作首先涉及的就是脚本问题,因为脚本是制作的依据。如果学生自己能够对从写脚本到动画制作,再到后期合成各制作阶段都了解,那么学生就熟悉了动画制作的完整流程,自己可以独立制作动画短片。学生将来就业时,多一些技能。因此,我们编写了适合中职学校动漫专业学生使用的动漫脚本设计教材。

本书编者在总结一线教学经验的基础上,针对中职学生及动漫脚本初学者的特点,精心组织结构,筛选案例,使本书针对性比较强,突出理论浅显、内容丰富、操作性强的特点。

本书共分三章,第一章对动画发展历史、国内外动画特点以及动画的制作流程和动画片脚本编写的基础知识做了介绍,让学生对经典动画片的脚本特点有了初步了解,指明了成功动画片脚本的写作方向,并对动画片制作流程特别是脚本制作方法做了初步了解。第二章通过对动画片脚本创作中主题、人物、情节结构、场景等方面的知识介绍和改编脚本的方法介绍,使学生能够初步掌握动画片脚本创作和改编技能,能够创作比较简单的动画片脚本。第三章为动画短片脚本的综合习作,从实例的角度介绍动画片脚本的设计。

本书配套有素材光盘,包括书中所有案例的素材,使教学更加方便。本书配套相关网络教学资源,通过封底所附学习卡,登录网站(<http://sve.hep.com.cn>),可获得相关教学资源。学习卡兼有防伪功能,可查询图书真伪,详细说明见书末“郑重声明”页。

本书由广东省中山中等专业学校吕振海、王际华主编,王际华负责全书的整体设计和统稿工作,参加编写的还有许林、夏耀辉、陈国康、何丽娜。

本书在编写过程中,引用了大量相关的图片,在此仅作为教学分析使用,在此对图片的版权所有者在表示感谢。

由于时间仓促以及编者水平有限,书中难免存有不足和纰漏之处,恳请读者批评、指正。意见和建议请联系 [jhwang1962@126.com](mailto:jhwang1962@126.com)。

编 者

2010年5月

## 郑重声明

高等教育出版社依法对本书享有专有出版权。任何未经许可的复制、销售行为均违反《中华人民共和国著作权法》，其行为人将承担相应的民事责任和行政责任，构成犯罪的，将被依法追究刑事责任。为了维护市场秩序，保护读者的合法权益，避免读者误用盗版书造成不良后果，我社将配合行政执法部门和司法机关对违法犯罪的单位和个人给予严厉打击。社会各界人士如发现上述侵权行为，希望及时举报，本社将奖励举报有功人员。

反盗版举报电话：(010) 58581897/58581896/58581879

反盗版举报传真：(010) 82086060

E-mail: dd@hep.com.cn

通信地址：北京市西城区德外大街4号

高等教育出版社打击盗版办公室

邮编：100120

购书请拨打电话：(010) 58581118

### 短信防伪说明：

本书采用出版物短信防伪系统，用户购书后刮开封底防伪密码涂层，将16位防伪密码发送短信至106695881280，免费查询所购图书真伪，同时您将有机会参加鼓励使用正版图书的抽奖活动，赢取各类奖项，详情请查询中国扫黄打非网 (<http://www.shdf.gov.cn>)。

反盗版短信举报：编辑短信“JB，图书名称，出版社，购买地点”发送至10669588128

短信防伪客服电话：(010) 58582300/58582301

### 学习卡账号使用说明：

本书所附防伪标兼有学习卡功能，登录“中等职业教育教学资源网 (<http://sv.hep.com.cn>)”或“中等职业教育教学在线 (<http://sve.hep.com.cn>)”，可了解中职教学动态、教材信息等；按如下方法注册后，可进行网上学习并下载教学资源：

(1) 在网站首页选择相关的专业课程网，点击后进入。

(2) 在专业课程网页面上“我的学习中心”中，使用个人邮箱注册账号，并完成注册验证。注册成功后，邮箱地址即为登录账号。

学生：登录后点击“学生充值”，用本书封底上的防伪明码和密码进行充值，可获得一定时间的相应课程学习权限与积分，可上网学习、下载资源和提问等。

中职教师：通过收集10个防伪明码和密码，登录后点击“申请教师”→“升级成为中职课程教师”，填写相关信息，升级成为教师会员，可获得授课教案、教学演示文稿、教学素材等相关教学资源。

使用本学习卡账号如有任何问题，请发邮件至：“4a\_admin\_zz@pub.hep.cn”。

# 目 录

<b>第一章 动画基础知识</b> .....	1
第一节 动画的历史 .....	1
第二节 中外动画片 .....	4
第三节 动画片制作流程 .....	28
第四节 镜头语言的基本知识 .....	30
第五节 动画片脚本设计基础 .....	30
<b>第二章 动画片脚本创作和改编</b> .....	36
第一节 动画片脚本主题 .....	36
第二节 动画片脚本的人物 .....	43
第三节 动画片脚本情节结构 .....	53
第四节 动画片脚本的场景 .....	55
第五节 动画脚本的改编 .....	61
<b>第三章 动画片脚本综合习作</b> .....	63
习作一 慎玩鞭炮 .....	63
习作二 安全使用插座 .....	67
习作三 预防雷击 .....	73
习作四 使用电器要小心 .....	78
习作五 税务登记 .....	82
习作六 假发票 .....	92
习作七 税务扫盲 .....	102

# 第一章 动画基础知识

## 第一节 动画的历史

动画的历史非常悠久，远在 25000 年前的西班牙北部山区阿尔塔米拉洞穴，奔跑的野猪洞穴壁画已经出现了重复的野猪脚形象，用以表现野猪的奔跑动作，如图 1-1 所示；我国新石器时代的马家窑彩绘陶器舞蹈纹盆，上面画着三组手拉手舞蹈的人形，并在手臂上画出重复线条，如图 1-2 所示，这些都是动画艺术的雏形。动画艺术是人类文明发展的必然。生活在远古的人类，试图在静止的画面中，通过人或动物活动过程中的各个连续阶段来反映对“运动”概念的理解。例如，奔跑的马和野猪被画成重叠的八条腿，飞翔的燕子有六只翅膀，跳舞的人有四条腿和四只胳膊等。由此可见，人类在生产活动中，除了用绘画记录生活情景外，同时具有表现运动画面的意识，并尝试着将运动状态通过画面显示出来，传达速度与生命的关系。这是人类在产生美感意识之后，为满足精神需要所激起创作动机的心理过程。在人类文明中，动画思维和动画现象古老而久远，是人类继运用符号、画面记录劳动生活感受之后，进而激发想象思维，记录动作过程的自我实现的强烈需求，在远古时代的环境制约下，创造的具有动画思维的“原始意向动画”。动画思维的形成，来自于对于生活的感受，同时来自因此产生的联想和创造。动画虽然与其他艺术在形式上有鲜明的差异，如文学、戏剧、音乐、绘画等，但又有着密不可分的联系，动画与它们有共同的内涵。这些艺术无不源于生活，通过人们对生活的体验而形成创作动机。事实说明，动画这一艺术形式，虽形成晚于电影，但几万年前就已萌芽，成为电影诞生的基石。

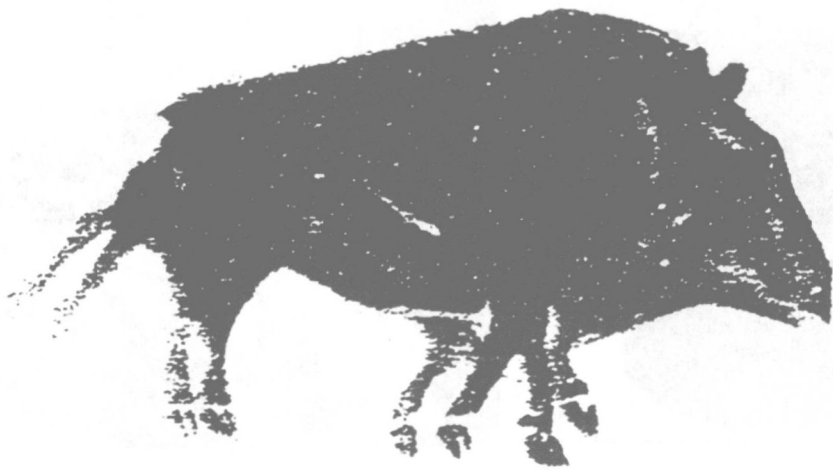


图 1-1 奔跑的野猪（岩画）



图 1-2 马家窑彩绘陶器舞蹈纹盆

动画的发明依据“视觉暂留原理”。实际上，视觉暂留是人眼的一种生理现象，经测定，人眼在观察物体时，如果物体突然消失，这个物体的影像仍会在视网膜上停留十分之一秒左右的时间，在这个短暂的时间内，如果紧接着又出现第二个影像，这两个影像就会连接起来，融为一体，构成一个连续的图像。生活中经常出现这种重叠影像，比如风扇叶片的旋转形成圆盘，雨点不断落下形成雨丝等，这说明，视觉系统对形象有短暂的记忆能力。只要形象的动作有足够的运动速度，同一形象的不同动作连续出现时，人们观察画面时会残存前一张的印象，并因此产生形象运动的幻觉。很多人根据这个原理制作一些视觉装置，其中，西洋镜是将绘有连续动作的图案放置在一种类似于走马灯一样的旋转筒内，当旋转筒快速旋转时就可以看到动态效果，如图 1-3 所示；独乐玩具是一张两面画有不同图案的圆盘，在圆盘两端系上线，将线拧



(a)



(b)

图 1-3 西洋镜



紧之后放开，可以观察到两种图案融合在一起的情景，如图 1-4 所示。另外，我们用手翻书时，当快速翻动时会产生“动”的幻觉。视觉残留原理是动画发明的基础，后来，摄影技术的普及促进了动画的发展。电影采用每秒 24 帧的速度拍摄、播放；电视则采用每秒 25 帧或 30 帧的速度拍摄、播放。常规速度播放时，如果需要慢速效果，拍摄时要用高速，增加动作所用的帧数；同样，如果需要加速效果，拍摄时要用低速，使其所用的帧数减少。

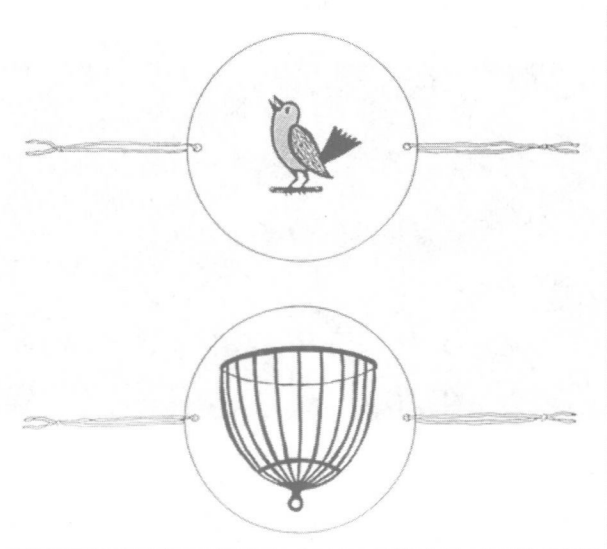


图 1-4 独乐玩具

我国古代皮影戏产生于唐代，它是利用动物皮（驴皮、牛皮）为材料进行镂刻而制成的平面偶像，关节处用钉连接。通过灯光的投影在人工的操纵下配以表演者唱腔和音响的银幕视听效果的动态艺术，如图 1-5 所示。皮影戏介于木偶剧与动画片之间，目前的剪影动画、黏土动画等都是受到皮影戏的启发的。



图 1-5 皮影戏

19 世纪,利用“视觉暂留”原理和视觉心理作用,科学家和艺术家开始研究光影投射效果与动作分解,发明了完整的“动画”装置——一种使画面动起来的机器,并将画面投射到屏幕上(巧妙利用了 17 世纪发明的幻灯)。其中,最有成就的是美国人爱德华·穆布里奇,他不断从事连续动作的实验,并改良了埃米尔·雷诺的“实用镜”,发明了第一架动态影像放映机——“变焦实用镜”。穆布里奇还著有两部关于连续运动的摄影集《运动中的动物》和《运动中的人体》,如图 1-6 所示,作为动画爱好者的参考读物广为流传。

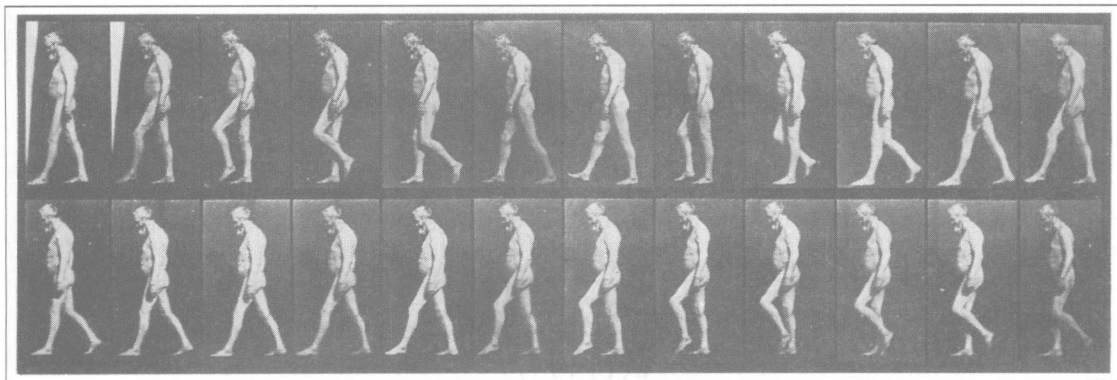


图 1-6 运动中的人体

动画的产生虽然早于电影,但真正意义的动画,则在电影摄影机出现之后产生的。1839 年,照相技术被引进电影制作中。1877 年,法国光学家埃米尔·雷诺发明的“光学实用镜”获得了专利。“光学实用镜”是一种可在屏幕上放映、供多人观看动态图画的光学影戏机。雷诺被认为是动画的先驱,他的实验作品已经利用了现代动画的主要技术,例如分离布景、特效摄影、循环动画等。1888 年,出现了第一架使用感光胶片的连续摄影机。1895 年,卢米埃尔兄弟公开放映电影短片《火车进站》,引起很大轰动,此片被认为是电影诞生的标志。被宣称为第一部手绘动画的是法国人埃米尔·柯尔运用停格技术拍摄的系列片《幻影集》(1906 年)。从 1904 年开始,柯尔就制作第一部动画影片。他将每张画面拍成底片冲洗后,直接用底片播放。柯尔运用视觉语言来开发动画,他还是动画与真人表演合成拍摄影片的开创者,利用遮幕摄影法,他拍摄出了第一部动画与真人动作结合的影片。美国动画电影的出现比法国晚了近两年,1906 年,美国人布莱克顿在黑板上创作了《滑稽面孔的幽默相》,采用逐格拍摄,这是历史上第一部电影胶片动画。布莱克顿致力于能够记录真实动作的电影拍摄,并组建了“维他格拉夫”公司(华纳公司的前身),后来陆续制作了许多动画影片,例如《奇妙的自来水笔》、《闹鬼的旅馆》等。由于投注过多精力在其他业务的发展上,所以布莱克顿后期没有在动画创作上取得更多成就。

## 第二节 中外动画片

动画片是由故事、画面以及声音构成的艺术,由于地域不同、文化背景不同、语言环境不同、生活习惯不同,各国、各地区在不同时间出品的动画片有着迥异的风格。

### 1. 美国动画片

美国动画片具有动作流畅、画工精致、语言幽默、人物造型鲜明、想象力丰富等特点。现代的美国动画片多采用高成本、高制作、高科技、大气势、大宣传等制作手段，其制作水准优良、立意新颖、别出心裁，从而赢得了很多市场。

1913年，世界上第一家动画公司在美国纽约成立，名为巴雷公司，由拉马尔·巴雷创建。著名作品《墨水瓶人》（1915年）出自巴雷公司的马克斯·弗莱雪，如图1-7所示。

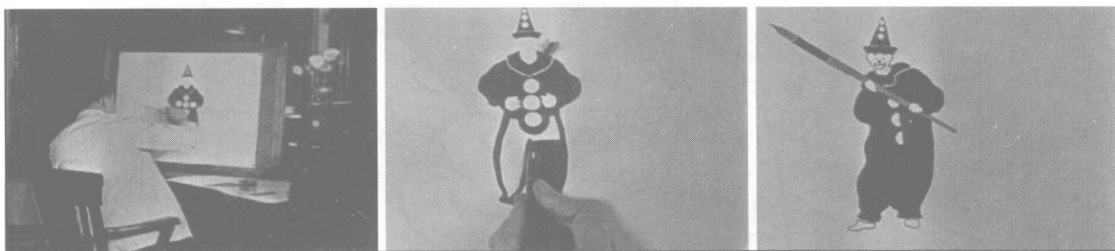


图 1-7 《墨水瓶人》

1919年年底，派特·苏利文公司推出了《菲力猫》，如图1-8所示，导演奥托·梅斯麦成功赋予菲力猫生动的个性，使它连续十年成为最受欢迎的卡通明星。菲力猫的开发带来巨大的商业利润，同时也为动画电影延伸产品开辟了广阔的销售领域。

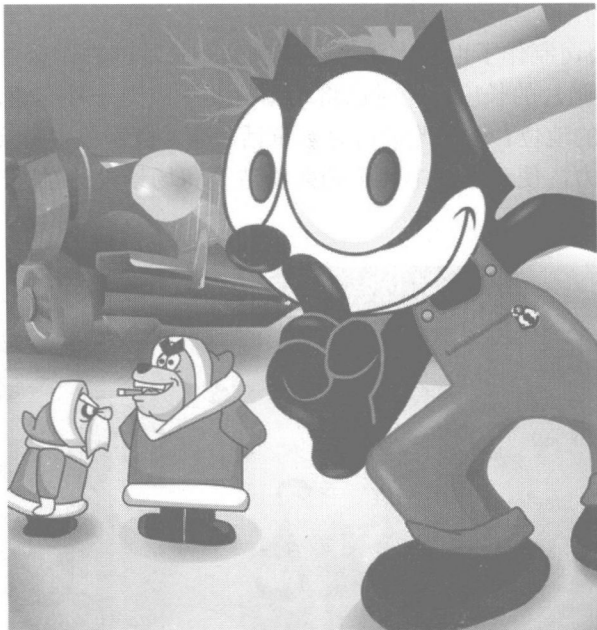


图 1-8 《菲力猫》

在美国动画片发展的历程中，最著名的厂商应该是迪斯尼公司。迪斯尼公司现在已经成为举世瞩目的商业影视艺术公司，迪斯尼精湛的专业品质体现在从影片风格、故事情节到人物场景设计等各个方面。迪斯尼动画影片的标准也基本成为同时代衡量动画影片质量优劣的标准。

1928年,世界上第一部有声动画片《威廉号汽艇》就诞生在迪斯尼公司,如图1-9所示,其中经典的米老鼠形象就是动画大师Walt Disney本人绘制的。在这部只有8分钟的动画片中,米老鼠没有说话,只是随着轻快的音乐跃动和吹口哨,但是看似简单的情节却给人耳目一新的感觉,从此米老鼠可爱的形象博得了世界各地观众的喜爱,该动画片也成为动画发展史中的里程碑。

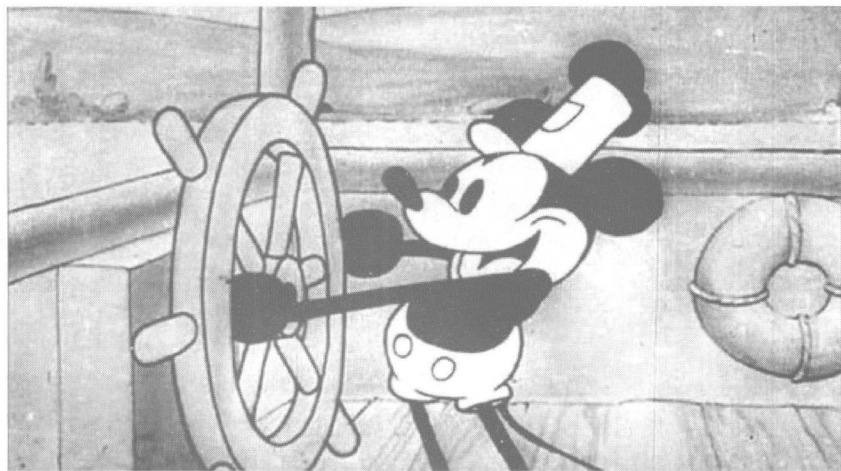


图 1-9 《威廉号汽艇》

1937年,迪斯尼公司制作了世界上第一部彩色动画长片《白雪公主和七个小矮人》,如图1-10所示。它改变了动画片的长度,同时已将动画片发展成为一种产业,从此奠定了迪斯尼公司在世界动画史上坚实的地位。该片改编自著名童话故事《白雪公主》,通过对原著情节适当地修改,增加了故事感染力,使动画片中优美的人物造型和场景设计融为一体,特别是彩色图像的应用,更加强了动画片的表现力。



图 1-10 《白雪公主和七个小矮人》

1989年,同样改编自童话故事动画片《美女与野兽》(如图1-11所示)是迄今为止唯一一部被提名奥斯卡最佳影片的动画片,可见其剧本编写的功力以及表现力。



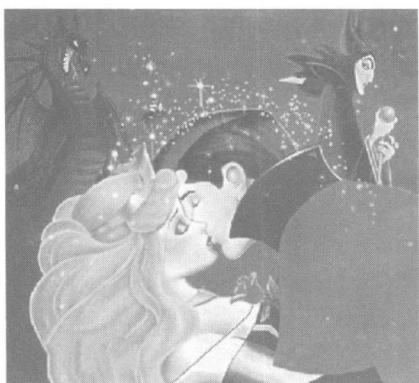
图 1-11 《美女与野兽》

1994年,带有非洲旷野美感的动画片《狮子王》创造了7.7亿美元的票房收入,成为迄今为止电影史上唯一进入票房排名前十名的动画影片,是世界电影史上一个奇迹,也将动画电影带入一个新时代,如图1-12所示。

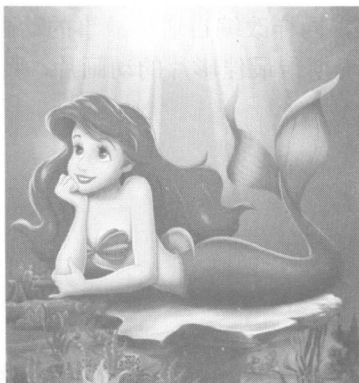


图 1-12 《狮子王》

迪斯尼动画片的故事具有取材多元的特点,有的动画片取材于童话故事,如《睡美人》、《小美人鱼》;有改编自神话的动画片,如《阿拉丁》;有取材自文学名著的动画片,如改编自法国著名作家雨果名著《巴黎圣母院》的动画片《钟楼怪杰》,以及改编自文学作品的《泰山》;另外,还有取自中国家喻户晓的历史传奇故事的动画片《花木兰》,如图1-13所示。



(a) 《睡美人》



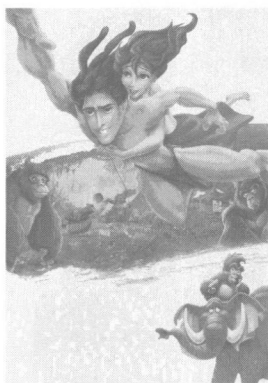
(b) 《小美人鱼》



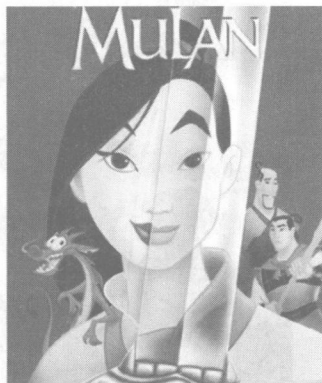
(c) 《阿拉丁》



(d) 《钟楼怪杰》



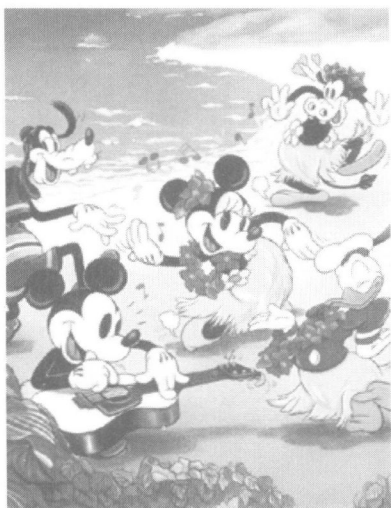
(e) 《泰山》



(f) 《花木兰》

图 1-13 取材广泛的迪斯尼动画片

迪斯尼公司经典的米老鼠和唐老鸭动画系列短片，故事情节轻松幽默，题材标新立异，很多都来自日常生活的点滴，利用夸张的手法展开情节，充满了娱乐性，同时树立了全球著名的动画形象，如图 1-14 所示。



(a)



(b)



(c)

图 1-14 迪斯尼公司经典的米老鼠和唐老鸭动画片

迪斯尼动画片的人物形象风格各有特色，但又具有相对统一的特征。例如，迪斯尼动画片中的美女形象基本都是时尚和潮流的化身，个个性格鲜明、活色生香、人见人爱，例如，纯情的白雪公主、前卫大胆的小美人鱼、充满爱心的贝拉、美艳动人的吉卜赛女郎等，她们身上都闪现着现实世界的光芒，充满时代的气息，如图 1-15 所示。

迪斯尼动画片中英雄形象也各具特色，有象征完美的白马王子、外表粗野但内心善良的人猿泰山、机智勇敢的阿拉丁甚至百兽至尊的狮子王辛巴，如图 1-16 所示。

迪斯尼动画片中反面形象也给人印象深刻，例如，白雪公主中由妒忌成性的王后化身成的老巫婆、阿拉丁中邪恶的丞相、狮子王中阴谋篡权的刀疤，如图 1-17 所示。

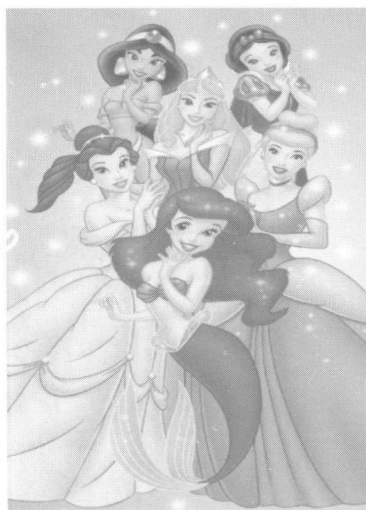
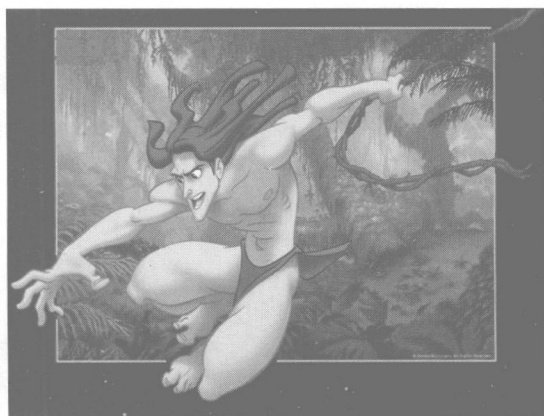


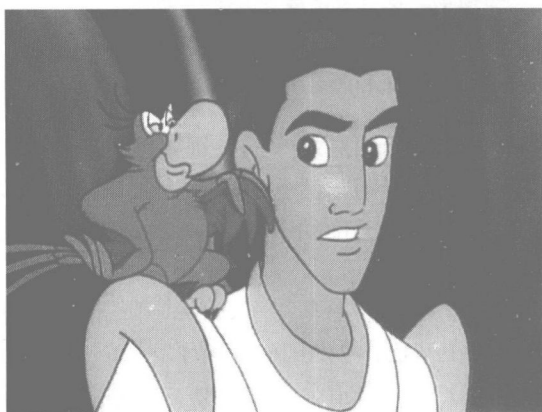
图 1-15 迪斯尼动画中的美女形象



(a) 白马王子与白雪公主



(b) 泰山



(c) 阿拉丁



(d) 狮子王辛巴

图 1-16 迪斯尼动画中的英雄形象

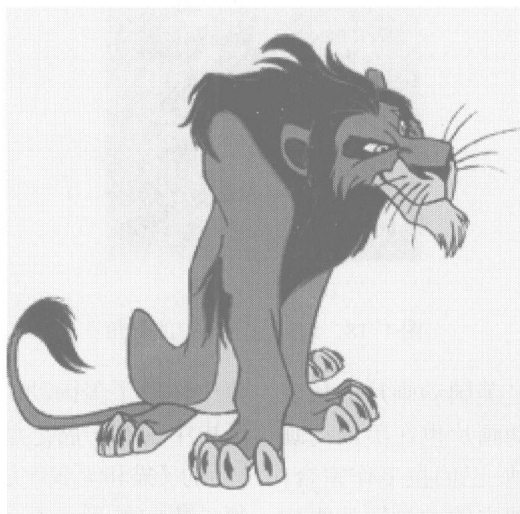




(a) 《白雪公主与七个小矮人》中的巫婆



(b) 《阿拉丁》中的丞相



(c) 《狮子王》中的刀疤

图 1-17 迪斯尼动画中的反面形象

迪斯尼动画片不仅注重塑造主角形象，也同样重视配角，甚至有这样一条不成文的定律：主角是用来连贯剧情发展的，而配角才是用来让观众喜欢的。出色的配角已经成为迪斯尼动画片的一大特色，他们给动画片带来了意想不到的幽默，给动画片增添了几分灵气，创造了些许意外。例如，《阿拉丁》中的浑身充满幽默感、又有几分神经质的灯神给人留下了很深的印象；《白雪公主与七个小矮人》中的小矮人已经成为深入人心的经典形象，甚至知名度可以和主人公白雪公主媲美；《狮子王》中憨厚善良的非洲野猪彭彭和机智聪明的猫鼬丁满由于积累了很强的人气，他们已经被“扶正”成为动画片《彭彭丁满漫游世界》的主角，如图 1-18 所示。