

艺术院校动画基础系列教材

动画剧本创作及赏析

王钢 张波 编著

清华大学出版社





艺术院校动画基础系列教材

动画剧本 创作及赏析

王钢 张波 编著

清华大学出版社·北京

内 容 简 介

“动画剧本创作”是国内艺术院校动画专业的必修课程。本书主要面向大、中专院校,针对学生能力并结合教学大纲的要求,对如何创作及赏析动画剧本进行了详尽的介绍。主要从以下几个方面具体阐述:动画剧本介绍、动画剧本创作、动画剧本与视听语言、动画电影的剧本创作、动画电视片的剧本创作、实验动画短片的剧本创作、优秀动画剧本赏析。

本书选择了3部国内外经典动画剧本进行剖析与评论,有助于提高读者的剧本创作能力,对相关学校提高剧本创作教学质量、丰富动画专业课程设置会产生积极的推动作用。本书可作为影视、动画、文学、游戏、卡漫等各类相关专业的教材。

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

动画剧本创作及赏析/王钢,张波编著. —北京:清华大学出版社,2010.6
(艺术院校动画基础系列教材)
ISBN 978-7-302-22439-6

I. ①动… II. ①王…②张… III. ①动画片—剧本—创作方法—高等学校—教材
②动画片—鉴赏—高等学校—教材 IV. ① I053.5② J954

中国版本图书馆CIP数据核字(2010)第066054号

责任编辑:甘 莉

责任校对:王凤芝

责任印制:孟凡玉

出版发行:清华大学出版社

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

社 总 机:010-62770175

投稿与读者服务:010-62776969, c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质 量 反 馈:010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

地 址:北京清华大学学研大厦A座

邮 编:100084

邮 购:010-62786544

印 装 者:北京嘉实印刷有限公司

经 销:全国新华书店

开 本:190×260 印 张:10.75 字 数:176千字

版 次:2010年6月第1版 印 次:2010年6月第1次印刷

印 数:1~5000

定 价:40.00元

产品编号:035573-01

特别声明

本书涉及的剧本、图形、画面以及相关文字仅供教学分析、借鉴，此类剧本、图形、画面以及相关文字的著作权归原创作者或相关公司所有，特此声明。

前 言

文化产业，作为我国国民经济未来发展的一个重点方向，已经列入国务院产业振兴规划范畴。而动漫相关产业，作为文化产业的支柱之一，正面临着市场机遇与挑战并存的局面。一方面，动漫产业蓬勃发展，产业规模不断扩大。据权威统计，国内动漫产业相关产值早已跨过百亿台阶，正向千亿大关迈进，平均年增速超过 10%。动漫产业已成为名副其实的朝阳产业。另一方面，动漫产业的快速发展，也对相关领域的人才提供了越来越高的要求。国内大量的广告、视频制作以及游戏开发公司正面临数以十万计的动画专业人才缺口，而对人才的要求也从单一、初级的动画作品制作迈向更高层次的复杂、高级的动画作品创作与创新。

本书的编写目的，正是为了培养动画领域的专业人才，通过本书，读者能够掌握动画剧本的创作要素与要求，为创作出适合动画风格的优秀剧本打下坚实基础。

本书的主要内容包括动画剧本介绍、动画剧本创作、动画剧本与视听语言、动画电影的剧本创作、动画电视片的剧本创作、实验动画短片的剧本创作以及部分优秀动画剧本赏析 7 章，从动画剧本的基本概念和要素入手，深入浅出地讲解了动画剧本相关的知识以及创作手法，并通过对具体作品实例成功之处的分析，加深读者对优秀动画剧本的认识和了解。

本书可作为艺术类大、中专院校动画相关专业的教材，也可以作为广告、游戏及数字媒体领域从业人士的参考书籍。

由于编者水平有限，书中难免存在不足之处，还请广大读者批评指正。

作者

2009 年 11 月 5 日



目 录

第一章 动画剧本介绍

第一节 认识动画 /3

一、animation——赋予生命 /3

二、cartoon——卡通 /4

三、动画的起源 /4

四、动画的特性 /6

五、动画影片分类 /7

第二节 认识动画剧本 /13

一、动画剧本与文学创作 /13

二、动画剧本的情节发展模式 /14

三、动画剧本成功要素 /14

四、动画剧本创作学习要点 /14

第三节 动画剧本分类 /15

第四节 动画剧本与电影剧本 /16

思考与练习 /16

第二章 动画剧本创作

第一节 优秀动画剧本的成功

要素 /21

一、动画剧本要让读者清楚了解作者本意 /21

二、动画剧本要关注画面安排 /22

三、要用趣味性的情节讲述故事 /22

四、关注作品的市场价值 /22

第二节 动画剧本的基本要求 /23

一、剧本创作时的注意事项 /24

二、剧本创作时的格式要求 /25

第三节 动画剧本故事创作 /25

一、故事的情节坐标 /26

二、背景与场景的设定 /27

三、故事大纲 /28

四、剧本的内容结构 /28

五、人物个性的刻画 /31

六、剧情的节奏 /32

七、制造高潮 /33

八、完美的结尾 /34

九、态度与主题 /34

十、剧本的形式与结构：镜头、场面、段落 /36

第四节 动画剧本人物塑造 /36

- 一、人物的基本设定 /37
- 二、人物的内在设定 /37
- 三、人物的外在设定 /38
- 四、人物的形象设定 /38
- 五、人物设定的独特性 /39
- 六、人物设定样例表格 /39
- 七、巧妙制造角色冲突 /39
- 八、故事悬念与角色张力 /42

思考与练习 /42

第三章 动画剧本与视听语言

第一节 动画剧本中的电影语言 /47

第二节 画面视距的设定

——景别 /47

第三节 镜头的拍摄方法 /50

- 一、固定拍摄 /50
- 二、运动摄影 /51

第四节 蒙太奇 /52

- 一、平行蒙太奇 /52
- 二、心理蒙太奇 /53
- 三、对比蒙太奇 /53

四、隐喻蒙太奇 /53

五、交叉蒙太奇 /54

思考与练习 /54

第四章 动画电影的剧本创作

第一节 动画电影剧本的选题 /59

- 一、创新原则 /59
- 二、可行性原则 /60
- 三、思路和结构 /60

第二节 动画电影剧本中的叙述与描写 /61

- 一、叙述 /61
- 二、描写 /62

思考与练习 /63

第五章 动画电视片的剧本创作

第一节 电视动画的兴起 /67

第二节 电视动画剧本的创作方式 /68

- 一、原创 /68
- 二、改编 /69
- 三、移植 /69

思考与练习 /69

第六章 实验动画短片的剧本创作

- 第一节 认识实验动画 /73
- 第二节 情感型实验动画短片 /74
- 第三节 幽默型实验动画短片 /78
- 第四节 探索型实验动画短片 /79
- 第五节 哲理型实验动画短片 /83
- 第六节 实验动画短片剧本赏析——
《中式灯笼》 /86
- 思考与练习 /90

第七章 优秀动画剧本欣赏

- 第一节 《大闹天宫》 /95
 - 一、花果山群猴练武 /96
 - 二、美猴王龙宫借宝 /97
 - 三、老龙王启奏天庭 /98
 - 四、金星一下花果山 /99
 - 五、美猴王初反天庭 /101

- 六、凌霄殿争辩对策 /102
- 七、斗猴王天神出丑 /102
- 八、老金星老谋深算 /103
- 九、金星再下花果山 /104
- 十、蟠桃园大圣偷桃 /105
- 十一、识骗局大圣发怒 /106
- 十二、大圣大闹蟠桃会 /107
- 十三、兜率宫大圣盗金丹 /108
- 十四、猴王大开仙酒会 /109
- 十五、瑶池宫混乱阴沉 /109
- 十六、老君暗算擒大圣 /110
- 十七、斩妖台玉帝束手 /112
- 十八、跳出八卦炉，打上凌霄殿 /113

第二节 《狮子王》 /115

第三节 《龙猫》 /140

参考文献

第一章

动画剧本介绍

- 认识动画
- 认识动画剧本
- 动画剧本分类
- 动画剧本与电影剧本

第一章 动画剧本介绍

第一节 认识动画

一、animation——赋予生命

动画是一门想入非非的艺术，它赋予梦幻以传奇色彩，带有无限的幻想空间。动画的本质是人类根据自己的意图，让没有生命的东西动起来，赋予其生命。例如手电筒、钢笔、海边的石子、草原上的小花等，都可以根据创作意图，使其如同具有生命般地活动起来。动画的英文单词 animation 就是“赋予生命”的意思。此外，动画还有另一层含义，即由作者根据自己的意图，将原本已经具有生命的事物，变成新的生命体，使其具备原来没有的性格、技能或行为特征。例如，可以让动物用拟人的形式来说话、唱



图 1-1 《米老鼠和唐老鸭》

歌、跳舞，并赋予各种动物不同的性格特点。迪斯尼的米老鼠、唐老鸭就是这方面的典型代表（图 1-1）。

由于人们对动画的不断增长的需求和动画艺术自身不断地发展，各个国家、各种风格的动画层出不穷，形成了丰富多彩、各具特色的艺术体系。动画作为

影视艺术的一种特殊形式，随着观念和技术的更新，其艺术地位日益重要，影响日益广泛，如今的动画作品，从题材、内容到艺术形式，都发生了很大的变化。动画不再只是儿童的专利，其受众已扩展到各个年龄层次。

二、cartoon——卡通

卡通所涵盖的内容比较广泛，但凡用图画来表现的艺术作品几乎都可以称为卡通。卡通这个词现今的含义是：一种幽默的，或者具有讽刺意味的绘画形式。如四格漫画（图 1-2）、连载漫画（图 1-3）、插画（图 1-4）等。

动画，在其初期发展阶段，多以卡通绘画的风格出现，因此直到今天，仍有人认为动画是卡通的一种。但比较规范的说法应该是：卡通形式的动画（cartoon animation）是动画的一种风格。

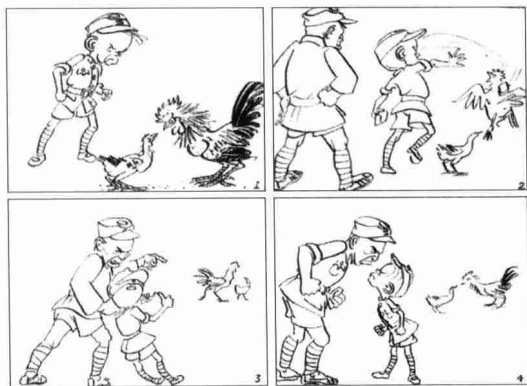


图 1-2 四格漫画 作者：张乐平



图 1-3 连载漫画《七龙珠》 作者：鸟山明



图 1-4 韩国插画 作者：Ensee

三、动画的起源

动画的起源与发展可以从两个方面来看，一方面是技术的发展与进步；另一方面是艺术符号的起源与发展。

动画技术的起源可追溯到1824年。伦敦大学教授Pete Make Roget在实验中发现,运动变化过程中的图形,在视网膜上可以在一秒钟内保留片刻的记忆,直到被下一个图形替代。如果图形连续替代的速度快到一定的程度,观看者就能够从一系列图形的变化过程中获得动态的幻觉。同年,Roget教授出版了《关于移动物体的视觉残留现象》一文,详细阐述了相关发现。正是这一实验成果,引发了后来各种各样的关于动画的发明与探索。

动画艺术的起源应该追溯到远古人类的各种图形记载,他们留在岩石和墙壁上的图画(图1-5),记录了当时人们的日常生活、狩猎、宗教祭祀等各种活动,部分图画还表达了人们对世界的认识以及热爱、憎恨、恐惧等各种感情。这些图画,具备了艺术创造的本质:用符号记录事件,并表达观点与感受。

世界动画历史学家把“动画”的诞生时间定为1892年,原因是1892年10月28日,被称为“动画之父”的爱米尔·雷诺首次在Grevin博物馆向观众

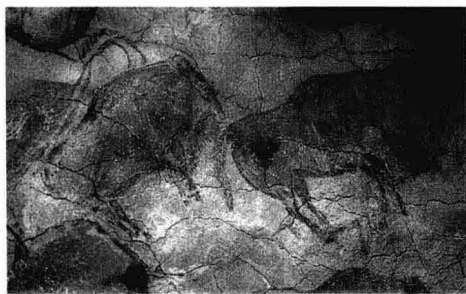


图1-5 阿尔塔米拉岩洞壁画



图1-6 爱米尔·雷诺和他的光学影戏

展示了著名的Optical Theatre(光学影戏)(图1-6)。

1877年,雷诺获得了Praxinoscope的相关技术专利,通过该技术,可以制作出通过光学反射来看到一系列活动的影像仪器。1888年Praxinoscope得到进一步改良,并且被赋予了一个新的名字:Optical Theatre。这部包含动画以及电影的基本技术原理的仪器,成为动画技术发展史上的开端。(图1-7、图1-8)

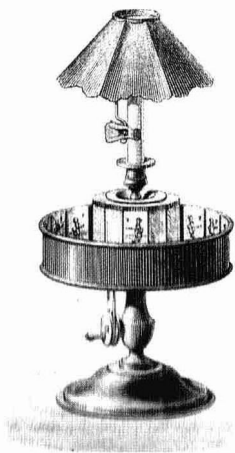


图1-7 早期动画作品示例1

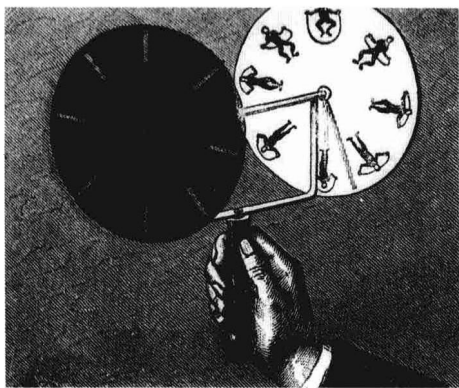


图 1-8 早期动画作品示例 2



图 1-10 《蜡笔小新》中的小新

四、动画的特性

动画区别于其他艺术门类的最典型之处，就在于它有假定性与可变性。

从不少动画作品中都会发现假定性的成分，如造型、道具、环境场景以及动作的处理等。

动画角色的造型，通常是从日常生活中的人物或动物形象提炼出来的，如《花木兰》中的蟋蟀（图 1-9）、《蜡笔小新》中的小新（图 1-10）、《白雪公主》中的七个小矮人（图 1-11）、《千与千寻》中



图 1-11 《白雪公主》中的七个小矮人



图 1-9 《花木兰》中的蟋蟀



图 1-12 《千与千寻》中的黑衣人

的黑衣人(图1-12)等。场景环境的假设也是屡见不鲜的。如《千与千寻》中的背景,《大闹天宫》中的背景、道具等,都是根据剧本和导演的要求,通过假设的方法来描绘设计的。假定性,是动画的重要特性。

可变性是动画片的另一个重要特性。在动画中可以通过想象,把现实生活中不可能发生的现象变得顺理成章。看到一个鸡蛋从桌子上滚落到地上,可以产生很多联想,如爬出一只小乌龟;飞出一只小鸟;蛋逐渐变大,出现一只恐龙,并且瞬间长出翅膀飞上天空等。

五、动画影片分类

可以根据不同的标准对动画影片进行分类。

(一) 根据制作动画的技术形式和表现手段分类

根据制作动画的技术形式和表现手段的不同,动画影片可以分为如图1-13所示的五种类型。

1. 剪纸片

我国第一部剪纸片是上海美术电影制片厂万古蟾等动画艺术家在广泛深入研究民间剪纸的基础上,于1958年创制的《猪八戒吃西瓜》。之后又尝试多种风格的剪纸片,有民间剪纸风格的《渔童》、《牛冤》;汉代画像石、画像砖风格的《南郭先生》;装饰壁画风格的《火童》;用“拉毛法”制作的剪纸片《鹬蚌相争》;年画风格的《人参娃娃》;皮影风格的《金色的海螺》等。

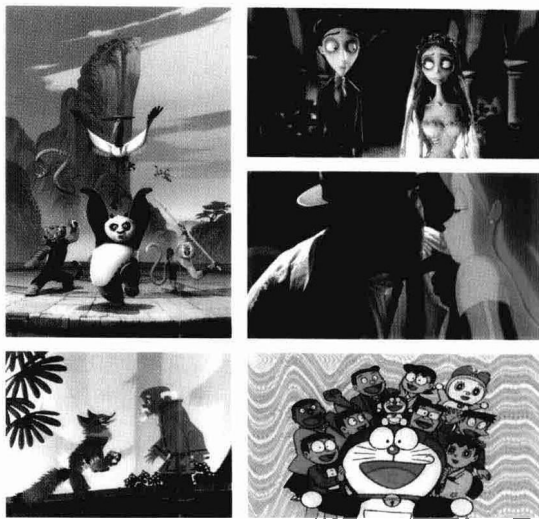


图1-13 不同类型的动画影片示例

电脑动画片《功夫熊猫》,左上

剪纸动画片《南郭先生》,左下

偶动画片《僵尸新娘》,右上

合成动画片《谁陷害了兔子罗杰》,右中

卡通动画片《哆啦A梦》,右下

2. 偶型动画片

偶型动画片分为木偶动画片、泥偶动画片、纸偶动画片和瓷偶动画片等。

所有偶型动画片都是在木偶片的基础上研究和发展起来的。木偶片的制作方法是将木偶各个活动部分都用银丝或金属制成关节,由人操纵,按照剧情的要求摆动作,扳动关节,逐格拍摄。如《僵尸新娘》。

泥偶动画片又称“黏土动画片”。它是以黏土、橡皮泥或其他具有可塑性的类似材料制作角色的动画片。如《小鸡快跑》。

纸偶动画片又称“折纸片”。这是一种不用剪裁、粘贴而将纸张折叠成物件

的艺术，盛行于西班牙、日本、德国等国家和地区。1960年，上海美术电影制片厂导演虞哲光，执导了中国第一部折纸片《聪明的鸭子》。

3. 卡通片

卡通片也称平面动画片或传统动画片。如《哆啦A梦》（日本）。使用动画片颜料在赛璐璐上面作画，最常见的是“单线平涂”，也有的是添加了明暗调子或采用其他的绘画风格，如国产水墨片《小蝌蚪找妈妈》。这一类动画片的特点是容易操作，因而三维技术没有出现时被各国动画片制作商广泛采用。由于之前是手工操作，耗时费力，摄制时间长，近年来已逐渐被计算机取代。目前，除了角色设计和原画绘制外，其余的工序已可以全部由计算机完成。

4. 合成动画影片

合成动画影片是指借助特技摄影或计算机软件，将真人与动画或木偶合成在同一镜头的动画片。合成动画片最早出现在美国，美国动画艺术家麦克凯于1914年拍摄的《恐龙》，就是一部真人与动画结合的影片。中国第一部合成动画片是1926年万籁天兄弟拍摄的《大闹画室》。迪斯尼公司1964年出品的《欢乐满人间》、1988年出品的《谁陷害了兔子罗杰》，哥伦比亚公司1999年出品的《精灵鼠小弟》，等等，都是优秀的合成动画片。合成动画片将真人表演与虚拟人表演天衣无缝地捏合在一起，给人一种亦真亦幻、浑然天成的美感。

5. 电脑动画影片

电脑动画影片又称“3D动画片”，也叫“三维动画片”。这种动画片完全是由电脑控制生成虚拟的立体人物形象及背景，如《玩具总动员》、《功夫熊猫》、《冰河世纪1、2》等。

除了普通的三维电影之外，还有我们近年来熟悉的立体电影，作为一种独特的观影方式，观众在观看立体电影的时候需要戴上特制的眼镜，才可以感受到独特的立体影像效果。立体电影技术并不是新鲜技术，早在20世纪70年代就已经出现。其原理是用两个具有水平视角差的镜头同时拍摄，从两个不同方向同时记录下画面；在放映时，通过两个放映机，把用两个镜头拍下的两组胶片同步放映，使这略有差别的两幅图像重叠在银幕上；观众在观看时，通过配戴红绿眼镜或偏振眼镜，让每只眼睛只能看到对应的画面，从而在脑海中产生立体影像效果。最近公映的《冰河世纪3》就是一部惟妙惟肖的立体电影。

（二）根据观众群的不同年龄分类

根据观众群的不同年龄，动画影片可以分为以下三种类型。

1. 儿童动画片

儿童动画片以6~11岁的儿童为主要读者对象，故事内容大都简单易懂，主要以儿童生活种种为题材，注意儿童心理思想，以及儿童的喜好和兴趣。如藤子不二雄的《哆啦A梦》（图1-14）、樱桃子的《樱桃小丸子》以及白井人的《蜡



图 1-14 日本动画片《哆啦 A 梦》



图 1-15 经典动画作品《七龙珠》

笔小新》等，都是通过主人翁在生活和学习中与家人、朋友、老师、同学之间一桩桩趣事展开故事，用幽默、夸张又机智的语言和行为，将故事中小孩子的性格表现得淋漓尽致，儿童在阅读这些故事的同时得到了教育启迪与游戏娱乐。虽说是儿童动画，但是很多成人读者也对此爱不释手。

2. 少年动画片

少年动画片以 12 ~ 18 岁的少年为主要读者对象，在故事漫画中是主流的漫画类型。

少年漫画的最大特征，或者说主题就是“努力、友情、胜利”，充满了热血和励志。在表现形式上非常丰富，如与体育相关的《足球小将》、《灌篮高手》、《网球王子》等；描写格斗的《七龙珠》（图 1-15）、《幽游白书》等；充满科学幻想的《高达》、《新世纪福音战士》等。

3. 成年动画片

成年动画片以 18 ~ 25 岁的青年男子为主要读者对象，也包括一直看下去

的三四十岁的读者。

与少年动画相比，青年动画较少有复杂怪异的情节，夸张和超现实的成分也相对减少，一般以上班族和大学生生活为主，如小林诚的《上班女郎》，也有少量的科幻、神秘、幻想的成人动画。

（三）根据动画片主题内容分类

根据动画片主题内容的不同，动画影片可以分为以下九种类型。

1. 科幻类

科幻动画是以科学幻想故事为主题的动画片。其基本特点是对科学事实和原理作周密的推断，以幻想的方式描绘人类对宇宙的征服、外星生物与人类的矛盾，以及科学发展、技术进步对未来世界的巨大影响。从广义上理解，只要故事中含有超现实因素，便可以算作科幻故事。但是严格说起来，故事中的幻想必须是建立在现代人类科学成果之上的，倘若没有科学根据，则只能归为奇幻、魔幻或超现实作品；反之幻想若成为现实，那就