



高等院校动画专业核心系列教材

主编 王建华 马振龙 副主编 何小青

Animation Script Writing

动画剧本创作

马振龙 赵洪光 编著



高等院校动画专业核心系列教材

主编 王建华 马振龙 副主编 何小青

动画剧本创作

马振龙 赵洪光 编著

中国建筑工业出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

动画剧本创作 / 马振龙, 赵洪光编著. —北京: 中国建筑工业出版社, 2015.5

高等院校动画专业核心系列教材

ISBN 978-7-112-17997-8

I. ①动… II. ①马…②赵… III. ①动画片—剧本—创作方法—高等学校—教材 IV. ① I053.5 ② J954

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2015) 第 069905 号

责任编辑: 李东禧 李成成

责任校对: 张颖 赵颖

高等院校动画专业核心系列教材

主编 王建华 马振龙 副主编 何小青

动画剧本创作

马振龙 赵洪光 编著

*

中国建筑工业出版社出版、发行 (北京西郊百万庄)

各地新华书店、建筑书店经销

北京嘉泰利德公司制版

北京缤索印刷有限公司印刷

*

开本: 880 × 1230 毫米 1/16 印张: 6 字数: 157 千字

2015年6月第一版 2015年6月第一次印刷

定价: 39.00元

ISBN 978-7-112-17997-8

(27206)

版权所有 翻印必究

如有印装质量问题, 可寄本社退换

(邮政编码 100037)

《高等院校动画专业核心系列教材》

编委会

主 编 王建华 马振龙

副主编 何小青

编 委 (按姓氏笔画排序)

王玉强 王执安 叶 蓬 刘宪辉 齐 骥 孙 峰

李东禧 肖常庆 时 萌 张云辉 张跃起 张 璇

邵 恒 周 天 顾 杰 徐 欣 高 星 唐 旭

彭 璐 蒋元翰 靳 晶 魏长增 魏 武

总序

INTRODUCTION

动画产业作为文化创意产业的重要组成部分，除经济功能之外，在很大程度上承担着塑造和确立国家文化形象的历史使命。

近年来，随着国家政策的大力扶持，中国动画产业也得到了迅猛发展。在前进中总结历史，我们发现：中国动画经历了20世纪20年代的闪亮登场，60年代的辉煌成就，80年代中后期的徘徊衰落。进入新世纪，中国经济实力和文化影响力的增强带动了文化产业的兴起，中国动画开始了当代二次创业——重新突围。2010年，动画片产量达到22万分钟，首次超过美国、日本，成为世界第一。

在动画产业这种井喷式发展背景下，人才匮乏已经成为制约动画产业进一步做大做强的关键因素。动画产业的发展，专业人才的缺乏，推动了高等院校动画教育的迅速发展。中国动画教育尽管从20世纪50年代就已经开始，但直到2000年，设立动画专业的学校少、招生少、规模小。此后，从2000年到2006年5月，6年时间全国新增303所高等院校开设动画专业，平均一个星期就有一所大学开设动画专业。到2011年上半年，国内大约2400多所高校开设了动画或与动画相关的专业，这是自1978年恢复高考以来，除艺术设计专业之外，出现的第二个“大跃进”专业。

面对如此庞大的动画专业学生，如何培养，已经成为所有动画教育者面对的现实，因此必须解决三个问题：师资培养、课程设置、教材建设。目前在所有专业中，动画专业教材建设的空间是最大的，也是各高校最重视的专业发展措施。一个专业发展成熟与否，实际上从其教材建设的数量与质量上就可以体现出来。高校动画专业教材的建设现状主要体现在以下三方面：一是动画类教材数量多，精品少。近10年来，动画专业类教材出版数量与日俱增，从最初上架在美术类、影视类、电脑类专柜，到目前在各大书店、图书馆拥有自身的专柜，乃至成为一大品种、

门类。涵盖内容从动画概论到动画技法，可以说数量众多。与此同时，国内原创动画教材的精品很少，甚至一些优秀的动画教材仍需要依靠引进。二是操作技术类教材多，理论研究的教材少，而从文化学、传播学等学术角度系统研究动画艺术的教材可以说少之又少。三是选题视野狭窄，缺乏系统性、合理性、科学性。动画是一种综合性视听形式，它具有集技术、艺术和新媒介三种属性于一体的专业特点，要求教材建设既涉及技术、艺术，又涉及媒介，而目前的教材还很不理想。

基于以上现实，中国建筑工业出版社审时度势，邀请了国内较早且成熟开设动画专业的多家先进院校的学者、教授及业界专家，在总结国内外和自身教学经验的基础上，策划和编写了这套高等院校动画专业核心系列教材，以期改变目前此类教材市场之现状，更为满足动画学生之所需。

本系列教材在以下几方面力求有新的突破与特色：

选题跨学科性——扩大目前动画专业教学视野。动画本身就是一个跨学科专业，涉及艺术、技术，横跨美术学、传播学、影视学、文化学、经济学等，但传统的动画教材大多局限于动画本身，学科视野狭窄。本系列教材除了传统的动画理论、技法之外，增加研究动画文化、动画传播、动画产业等分册，力求使动画专业的学生能够适应多样的社会人才需求。

学科系统性——强调动画知识培养的系统性。目前国内动画专业教材建设，与其他学科相比，大多缺乏系统性、完整性。本系列教材力求构建动画专业的完整性、系统性，帮助学生系统地掌握动画各领域、各环节的主要内容。

层次兼顾性——兼顾本科和研究生教学层次。本系列教材既有针对本科低年级的动画概论、动画技法教材，也有针对本科高年级或研究生阶段的动画研究方法和动画文化理论。使其教学内容更加充实，同时深度上也有明显增加，力求培养本科低年级学生的动手能力和本科高年级及研究生的科研能力，适应目前不断发展的动画专业高层次教学要求。

内容前沿性——突出高层次制作、研究能力的培养。目前动画教材比较简略，

多停留在技法培养和知识传授上，本系列教材力求在动画制作能力培养的基础上，突出对动画深层次理论的讨论，注重对许多前沿和专题问题的研究、展望，让学生及时抓住学科发展的脉络，引导他们对前沿问题展开自己的思考与探索。

教学实用性——实用于教与学。教材是根据教学大纲编写、供教学使用和要求学生掌握的学习工具，它不同于学术论著、技法介绍或操作手册。因此，教材的编写与出版，必须在体现学科特点与教学规律的基础上，根据不同教学对象和教学大纲的要求，结合相应的教学方式编写，确保实用于教与学。同时，除文字教材外，视听教材也是不可缺少的。本系列教材正是出于这些考虑，特别在一些教材后面附配套教学光盘，以方便教师备课和学生的自我学习。

适用广泛性——国内院校动画专业能够普遍使用。打破地域和学校局限，邀请国内不同地区具有代表性的动画院校专家学者或骨干教师参与编写本系列教材，力求最大限度地体现不同院校、不同教师的教学思想与方法，达到本系列动画教材学术观念的广泛性、互补性。

“百花齐放，百家争鸣”是我国文化事业发展的方针，本系列教材的推出，进一步充实和完善了当下动画教材建设的百花园，也必将推进动画学科的进一步发展。我们相信，只要学界与业界合力前进，力戒急功近利的浮躁心态，采取切实可行的措施，就能不断向中国动画产业输送合格的专业人才，保持中国动画产业的健康、可持续发展，最终实现动画“中国学派”的伟大复兴。

丛书主编：



中国传媒大学新闻学院



天津理工大学艺术学院

前言

PREFACE

我国的影视动画艺术自诞生以来,在世界动画史上曾经有过光辉灿烂的一页。从第一部动画长片《铁扇公主》迈出国门走向世界之后,又相继创作出了《小蝌蚪找妈妈》《大闹天宫》《哪吒闹海》《三个和尚》《蝴蝶泉》《金猴降妖》等一大批享誉世界的优秀动画影片,并在国际上频频获奖,使得中国动画片的创作在世界动画影视长廊里占据了不容忽视的一席之地,并以其所具有的鲜明民族艺术风格散发着它独特的芳香。

但是,到了20世纪90年代以后,中国动画片往日的繁荣逐渐消失,而在我国的动画片市场上较多的是美国和日本的动画片,在人们周围的日用品、印刷品及儿童玩具之中流行的更多是米老鼠、唐老鸭、加菲猫、史努比、变形金刚等外来卡通形象。究其原因,除了没有形成有效的市场运作机制外,我国影视动画专业人才的贫乏是其主要原因,尤其是优秀动画剧本创作人才的缺失更是其中的重要成因。进入新世纪后,我国政府大力扶持动画产业的发展,在投入大量资金的基础上相继出台了许多优惠政策及鼓励措施,为动画产业的发展创造了优势条件。同时,全国大部分高校也相继开设了动画及其相关专业,为高素质动漫人才的培养奠定了基础。但需要指出的是,在笔者的调研中发现,许多开设此类专业的院校并没有对动画剧本创作的专业知识培养给予高度重视,甚至有些院校没有设置此类课程,这样的教育现状也是我国动画产业难以走出低谷的重要因素之一。故此,注重培养具有专业素养的动画剧本创作人才是让我国动画产业再创辉煌的当务之急,亦是本教材编写的初衷。

本教材共分八章,通过介绍动画剧本创作的基本知识及创作者应具备的专业素质,系统地讲授了动画剧本创作中的专业理论、方法与技巧,并在重点章节中结合具体、典型的实例进行了深入分析与讲解,加之章节后的案例赏析和实训题都将使学生对知识的理解与掌握更加直接、有效。最后,愿本书的出版能为动画专业的学子及动画剧本创作的初学者提供一定的帮助和启迪。

目 录

CONTENTS

总序
前言

001

第一章 动画剧本创作

- 1.1 动画剧本的基本概念 001
- 1.2 动画剧本的分类 001
- 1.3 动画剧本撰写的特征 004
- 1.4 动画剧本的撰写方式 006
- 1.5 动画剧本创作者的专业素质 009

011

第二章 动画剧本创作——流程

- 2.1 动画剧本的选材与选题 011
- 2.2 动画剧本的创意与构思 014
- 2.3 剧本的故事梗概和撰写大纲 019
- 2.4 动画剧本的撰写与完成 022

027

第三章 动画剧本创作——动画角色

- 3.1 动画角色的设定 027
- 3.2 动画角色的类型与特点 028
- 3.3 动画角色的形象塑造 030
- 3.4 动画角色的性格与命运 032
- 3.5 动画角色的台词语言 034
- 3.6 人物角色的关系设定 038

041

第四章 动画剧本创作——时空表现

- 4.1 动画剧本中的时空概念 041
- 4.2 动画剧本中的时间表现 042
- 4.3 动画剧本中的空间表现 044
- 4.4 动画剧本中的时空编排技巧 048

050

第五章 动画剧本创作——情节设计

- 5.1 动画剧本中的情节 050
- 5.2 动画剧本中情节的组织结构 053
- 5.3 动画剧本中情节设计的方法与技巧 057
- 5.4 情节设计中应注重的环节 060

063

第六章 动画剧本创作——悬念与冲突

- 6.1 动画剧本中的悬念与冲突 063
- 6.2 动画剧本中的悬念设置 064
- 6.3 动画剧本中的冲突设置 068
- 6.4 设置悬念与冲突时应注意的方面 070

072

第七章 动画剧本创作——作品改编

- 7.1 剧本的选择 072
- 7.2 动画剧本改编的方式 074
- 7.3 动画剧本改编的技巧 078
- 7.4 动画剧本改编中应注意的问题 080

082

第八章 动画剧本与其他类别剧本创作的异同点

- 8.1 动画剧本创作与文学小说创作的异同点 ... 082
- 8.2 动画剧本创作与实拍剧本创作的异同点 ... 084
- 参考文献 086
- 后 记 087

第一章 动画剧本创作

1.1 动画剧本的基本概念

在介绍动画剧本之前，我们还需先对动画有一个基本的认识。动画英文“Animation”一词源自拉丁文字根的“anima”，意思为灵魂；而动词“animate”是赋予生命，故可引申为经由创作者的创造让不具生命的物体像获得生命一样活动起来的含义。广义而言，凡是将一些原本不活动的事物，经过媒介的制作与播放进而变成会活动的影像，即为动画。

实质上，动画是通过把人、物的形体、表情、动作等不同瞬间的变化分别画成许多幅画，再用摄影机连续拍摄成一系列画面后并顺序播放，给视觉造成连续变化的影像。它的基本制作原理与电影、电视一样，都是利用人类“视觉暂留”的特性原理（图 1-1）。但是，动画与电影、电视又有较大的差别，其突出表现是动画更具幻想性，更易于通过人们的想象来表现和抒发情感，可以把客观世界中不存在的事物转变为鲜活的现实，这就极大地拓展了人类的创造力。因此，从剧本创作的意义上讲，动画剧本相较于影视剧本更具原创性和广阔的想象空间，科学幻想、童话传说等这些极富想象力的故事题材是动画剧本创作的

主要来源。在动画故事的情节设计上与文学、影视剧本相比则更为简要，内容叙述更加简洁明了。因此，作为影视剧本的一个衍生种类，动画剧本在同样具有影视剧本特性的基础上更需要营造具有原创性的幻想空间。

另外，剧本是一剧之本，是通过视听语言讲述出来的故事，动画片的创作完成更离不开动画剧本的撰写基础。因此，动画剧本不仅是动画片创作的第一道工序，也是导演和其他动画艺术创作人员再创作的依据，更是一部动画片取得成功的先决条件，它首先决定了动画片创作的成败。

1.2 动画剧本的分类

动画剧本的分类方式很多，但整体上我们可以从动画剧本叙事篇幅上归纳为动画长片剧本和动画短片剧本；我们还可以依据动画剧本的创作题材划分为现实生活类、童话故事类、民间传说类、科学幻想类、实验动画类。另外，根据动画片的媒介表现不同，我们也可以划分为电影动画剧本、电视动画剧本、网络动画剧本及手机动画剧本等。下面我们以动画剧本的创作题材划分为例做简要介绍。

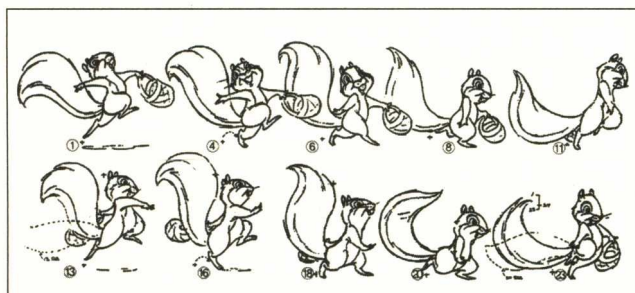
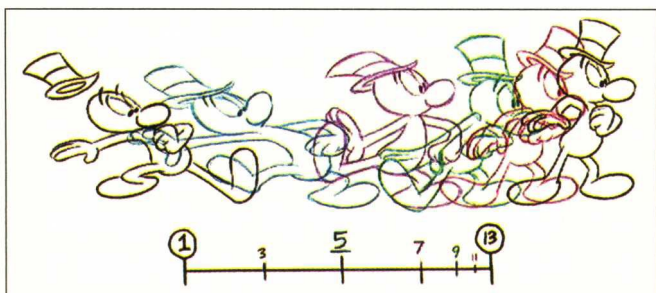


图 1-1 动画制作原理掠影



1.2.1 现实生活类

艺术根植于生活，现实生活是艺术家创作艺术作品的源泉。现实生活类动画剧本是以现实生活为创作素材，通过采集现实生活中的真人真事作为剧本撰写的原始依据，充分运用作者自身的想象力加以改进发挥，进而创作出贴近大众生活、反映社会现实的动画剧作。如我国上海美术电影制片厂于1965年拍摄的动画片《草原英雄小姐妹》(图1-2)，是以现实生活中蒙古族的一对小姐妹龙梅与玉荣为生产队放羊时遭遇暴风雪，为保护集体的羊群不让生产队遭受损失，两人始终追赶羊群并与暴风雪进行了拼死的搏斗这一生活中的真实故事创作而成的。



图1-2 动画片《草原英雄小姐妹》

1.2.2 童话故事类

童话是儿童文学的一种，是以独特的幻想、大胆的夸张和奇妙的情节来间接反映现实生活，进而达到与儿童进行情感沟通和思想教育的目的。动画剧本以童话故事为创作素材，很好地吻合了动画形式表现的本质特征。因此，童话题材的动画片更多受到动画创作者的青睐。如美国迪士尼公司于1937年出品的世界电影史上第一部长篇动画片《白雪公主》(图1-3)就是根据格林童话故事改编完成的。该童话故事主要讲述漂亮的白雪公主因为美丽而被其后母妒忌，发誓要把她置于死地。但白雪公主先后得到武士、森林鸟兽及七个小矮人的帮助，逃过了一劫又一劫，而后母则



图1-3 动画片《白雪公主》

自食其果死于山崖下，最终白雪公主与邻国的王子开始了幸福的生活。

1.2.3 民间传说类

以口头、文稿等形式流传于社会的民间故事是民间传说类动画剧本撰写的基本素材。由于民间传说是围绕客观实在物运用文学表现手法和历史表达方式构建出来，具有其神秘、奇异的色彩，因此，更适于用动画的形式加以展现。我国是一个历史悠久、民族众多的国家，社会生活中蕴藏着极为丰富的民间传说故事遗产，在此类动画剧本的编写上则具有得天独厚的创作优势。如上海美术电影制片厂于1979年创作的木偶动画片《阿凡提的故事》(图1-4)便是以我国新疆地区家喻户晓的民间传说为素材创作而成。整部动画片分为十几个小故事，主人公阿凡提是智慧的象征，他嫉恶如仇、爱憎分明、伸张正义，而且幽默风趣，巴依老爷们对他望而生畏，而穷人、百姓则信赖、爱戴他。影片中阿凡提倒骑毛驴滑稽而幽默的形象和使人忍俊不禁的诙谐得到了广大观众的喜爱。该动画片自公映后，接连赢得1979年文化部优秀美术片奖、第三届中国电影“百花奖”最佳美术片奖、全国少数民族题材电影“腾龙奖”美术片一等奖，1991年更是获得了美国芝加哥国际儿童电影节美术片一等奖。



图 1-4 动画片《阿凡提的故事》

1.2.4 科学幻想类

科学幻想类也可称作科学虚构类，是虚构作品的一种类型，描述诸如未来科技、时间旅行、超光速旅行、平行宇宙、外星人等有关科学的想象性内容，简称为科幻类动画剧本。科幻类题材一直是影视、动漫领域最为流行的主流题材之一，不过因为动画片的受众群体年龄层次较低。故此，动画剧本一般都简化了复杂的概念并和奇幻、童话元素相结合，既感觉有科技要素，又不乏天真童趣。不过，随着当今三维制作技术的快速发展，面向较高年龄层次主题深刻的科幻类动画作品也将是今后主要的发展趋势。如美国迪士尼电影工作室电影公司于2008年发行的《机器人总动员》(图1-5)即是老幼皆宜的科幻类动画影片，该片讲述了公元2700年，地球早就被人类祸害成了一个巨大的垃圾场，已经到了无法居住的地步，人类只能大举迁移到别的星球，然后委托一家机器人垃圾清理公司来解决这些难题。在大批名为瓦力的机器人一个接一个坏掉，最后只剩一人孤独地坚守了几百年之际，一艘突然而至的宇宙飞船打破了这里的平静。寂寞了几百年的瓦力遇见了飞船

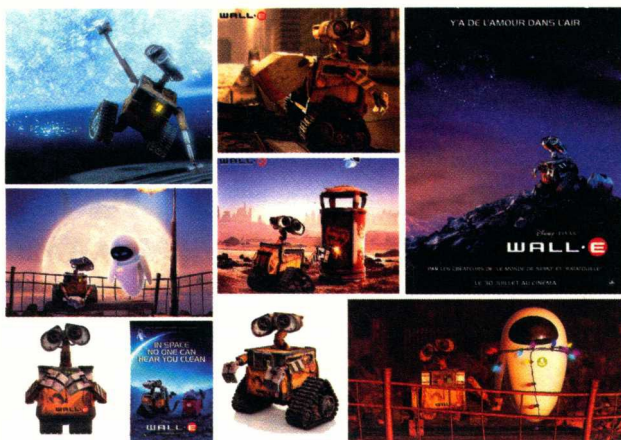


图 1-5 动画片《机器人总动员》

带来专职搜索任务的机器人夏娃并爱上了她，而后即追随她展开了一次穿越整个银河系、也是最具有想象力的奇幻旅程。

1.2.5 实验动画类

实验类动画剧本是以试验性为目的来制作成具有突出创作者自我风格、形式、技巧以及制作方式且不含商业性质的动画作品。在动画发展的早期，可以说所有动画片的探索与开发都具有实验的性质，其中一个显著特点是投入小、成本低的个体化创作。当动画的制作开始进入群体化运作时，动画的主流即脱离了实验的性质而成为一种更具商业目的的文化产业模式，成为人们常在电视上看到的动画片作品。实验动画片的创作最早诞生在法国，是1908年爱米尔·科尔为法国电影实业家里昂·高蒙绘制的动画片《幻灯戏》，随后在世界各国开始流行，尤其受到加拿大、美国、捷克、保加利亚、韩国等国家的青年艺术家的青睐。

我国在20世纪50年代就开始了实验动画的探索，并于1961年由上海美术电影厂制作出了第一部水墨形式表现的实验类动画片《小蝌蚪找妈妈》(图1-6)。剧本描写了一群可爱的小蝌蚪出世了，但谁是它们的妈妈成了困惑小蝌蚪们的难题，于是一场有趣而感人的寻亲之旅开始了。在把大眼睛的金鱼、白肚皮的螃蟹、四条腿的乌龟甚至大鲑鱼都误认为妈妈后，小蝌蚪们终于找

到了它们的亲妈妈——青蛙。故事讲述了“有志者事竟成”的道理,也教育孩子们要全面地看问题,不能片面化。可以说,这是一部带有科普意味的实验动画片。而影片中的小动物造型则采用了国画大师齐白石的画风,这种创新的表现形式给观众展现出的是中国水墨的意韵和中国传统文化的精神,该片一经面世便轰动世界,并多次获得国内、国际大奖,让我国的实验动画片在世界动画之林占有了一席之地。



图 1-6 动画片《小蝌蚪找妈妈》

1.3 动画剧本撰写的特征

在文学剧本中,我们经常会看到一些精美的比喻、优美的景物描写以及细腻的心理活动。而这些文学的表达方式在动画片中却只能以画面、声音等具象视听语言让观众自己去体会与感受。故此,动画剧本则归于影视剧本的范畴,它的理

论基础也归属于电影剧作的框架之内,与影视剧本的创作一样分为文学剧本和分镜头剧本。但动画剧本创作有着区别于其他剧作的创作规律和思维方式,它更强调剧本创作与“动画”这种特殊形式的完美结合,从而营造一个富有视觉美感和心灵愉悦的幻想世界。正如动画大师华特·迪士尼指出的:“动画片的首要责任就是把生活卡通化。”他这里强调的就是在动画片中应充分发挥夸张和幻想的动画特性。从动画剧本写作的视角分析,其撰写的基本特征就是要创造具有原创性的幻想空间,这一点主要表现在以下三个方面:

1.3.1 超越现实的景物呈现

动画剧作对于景物的描写可以依据主题情节的需要充分发挥作者自身的潜能,将自然界中的物象加以夸张、想象,从而营造出超现实存在的似真似幻、色彩纷呈的动画世界。如《海底总动员》(图 1-7)是一部由皮克斯动画工作室制作,并于

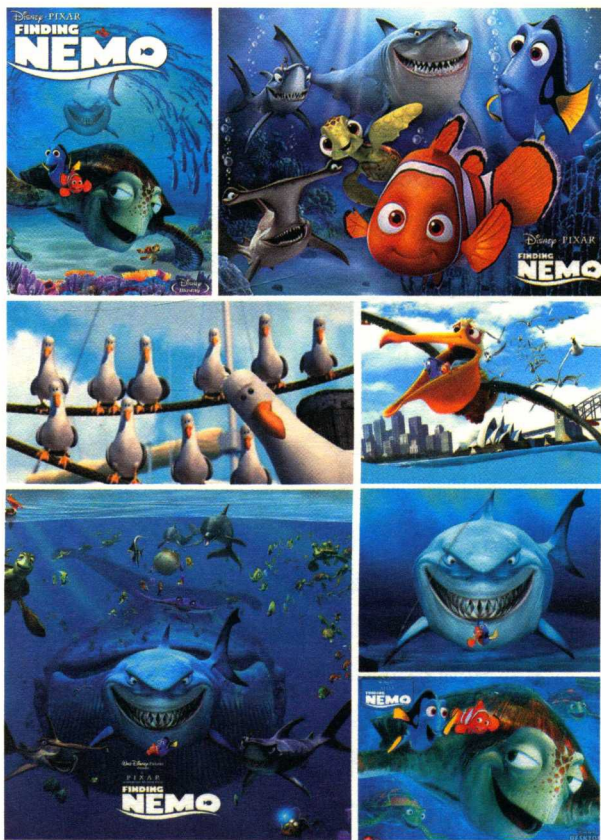


图 1-7 动画片《海底总动员》

2003年由迪士尼公司发行的美国电脑动画电影。剧情主要讲述了一只过度保护儿子的小丑鱼玛林和它在路上碰到的蓝唐王鱼多莉，两人一同在汪洋大海中寻找玛林失去的儿子尼莫的奇幻经历。剧中场景有如现代大都市一样繁华的海底，让平凡的海洋景物幻化出了一个色彩斑斓的美妙世界，这既是基于现实世界景象的再造，更是作者独特幻想力的充分发挥。

1.3.2 人神兼具的角色塑造

不拘一格的角色塑造是动画剧本独有的撰写特征，无论是人类自身还是神仙鬼兽都是作者施展幻想能力的展示平台。如《超人总动员》(图1-8)是皮克斯动画工厂生产的又一部电脑动画电影，该片获得了最佳动画长片和最佳音效剪辑的双项奥斯卡金奖。故事主要讲述了曾经是这个世界上最伟大的超人特工鲍勃，他惩恶扬善，深受街坊邻里的爱戴。在他和另一个超人特工“弹力女超人”相爱后两人结婚并拥有了平民身份，过上了普通人的平静生活。当知道有发明家要展开攻击超人特工队、毁灭人类的计划，鲍勃终于按捺不住了。他要重出江湖，挽救人类、护卫地球。但中年的超人已经大腹便便，于是沿着这个故事情节发展，开始了他和家人一起与敌人进行激烈斗争的多次冒险活动。剧作中塑造了许多不同才能、不同性格的正、反两方面鲜活的人物角色，其人神兼具的能量、奇异的功夫及丰富多样的角色性格交织在一起，使该片的幻想空间达到了极致。



图1-8 动画片《超人总动员》

1.3.3 跌宕离奇的情节设计

动画剧本中的故事情节是吸引观众的重要因素，而曲折跌宕、怪诞离奇的情节设计是实现这一目标的最佳途径。如享誉世界动画影坛的《大闹天宫》(图1-9)是我国上海美术电影制片厂于1961、1964年分别制作完成的上、下两集彩色动画长片。

该片根据古典文学名著《西游记》前七回改编，剧作者在把握了原著精髓的同时，又能够根据观众的欣赏心理来进行形象的塑造和情节的编排，通过孙悟空这一中国式的神话英雄闹龙宫、反天庭的故事，集中而突出地表现了孙悟空敢做敢当、机智乐观、大胆反抗天威神权的无畏精神和斗争性格。同时也揭露和讽刺了玉帝、龙王、天神天将们的飞扬

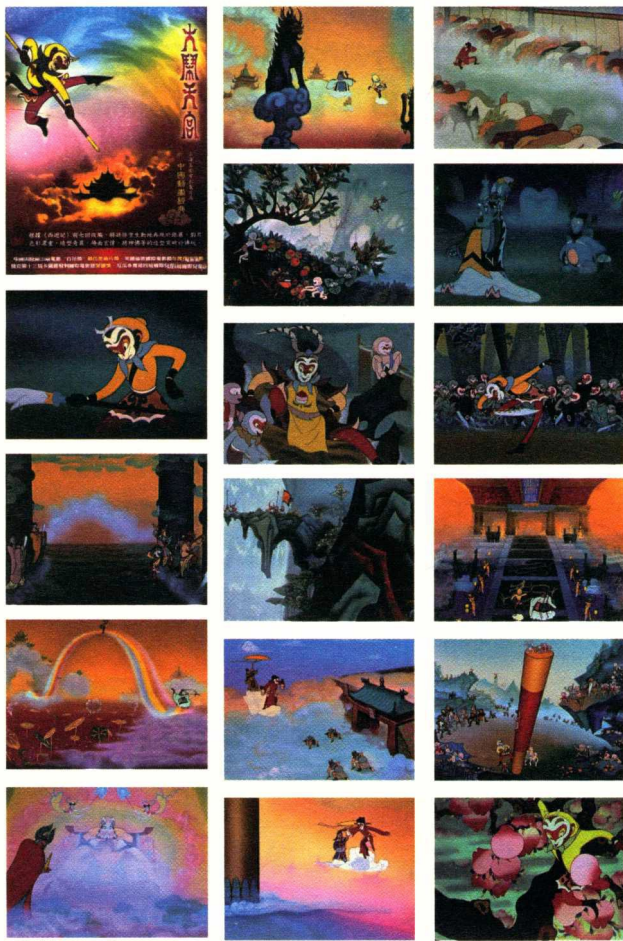


图1-9 动画片《大闹天宫》

跋扈、专横残暴和昏庸无能，将神话名著中的故事内容生动地再现于银幕。而整部动画片的制作更是形象特征鲜明、造型奇异、色彩浓重，场面雄伟壮丽，情节曲折跌宕、怪诞离奇。该片自面世的几十年来，相继在国内外获得过各类大奖，堪称我国动画片中令人百看不厌的经典之作。

1.4 动画剧本的撰写方式

动画剧本同影视剧本一样都是用画面来讲述故事，在展现人物之外还包括了大量的时空与戏剧信息。但是，动画剧本又不完全等同于影视剧本，它有自身独特的一面。这从动画的导演必须有很高的动画绘制能力就能看出，动画编剧同样也需要对动画这种极具幻想空间的表现形式要有一定的了解方能编出好的动画剧作，编剧在创作过程中必须意识到导演在拍摄过程中所需的技术层面的要求以及对动画片创作人员的必要提示。

从动画剧本格式上看，最早的动画剧本格式就是从电影剧本演化而来的。随着动画领域的不断发展和动画片自身突出的特点，影视剧本的格式逐渐不能完全适合动画制作。一方面，动画剧本的格式要求作者在撰写时不仅应突出用视觉画面和戏剧元素来叙述故事的影视剧本特点，还要注重动画本身原创性幻想空间的营造并应适合导演和分镜师阅读绘制分镜。另一方面，动画剧本撰写的过程与格式千差万别，没有统一的规定，但较为常用的剧本格式则要求剧作者整体上应按照场景和镜头来写作。场景就是情节发生的空间，场景由多个镜头组成。镜头是影视动画片的最小单位，单个镜头就是从开机到关机之间的内容。严谨的剧本格式能够反映出一个编剧的专业能力，因此，初学者还应具备剧本撰写格式的能力。下面将动画剧本作者在创作中应注重的几个关键点提示如下：

1.4.1 首先应有场号、时间、景色、场景

其中“场号”指的是剧本中表现的第几场戏，可以概括地介绍此场戏的空间和时间及时空的类

别，即绘制或拍摄过程中分为的外景、内景，日景、夜景。如：“第一场 爷爷家 日——内”，这是每场的标记，我国动画片每集较多为10分钟左右，一般10分钟的剧本可分为8或9场左右的内容，这不是硬性规定，只是大概的比例，所以每场的开头应当如此划分一下。这一块内容也可将字标红，以方便区分。

1.4.2 推动影片前进是依靠彼此间隔的场或单元来完成

在文学作品中对故事情节的发展如行云流水，我们很难清晰地感到单元或段落的划分，但在剧本中的故事情节推动则需要彼此间隔的场或单元来组成，就像是有一根线穿起的珍珠，当空间环境变了，也就是下一场戏开始了。如一场戏在室内，而到了室外就是下一场戏了。

1.4.3 逐个镜头、逐个场地去写

在剧本中叙述角色的动作和行为时，需要用逐个镜头来完成，特别是表现角色有某种想法或者感受的时候，要用行动去展现。如“阿姨很着急”，可以通过阿姨的坐卧不安这一行动来表现，而这坐卧不安的行为则要逐个镜头、逐个场地地写出。

1.4.4 用视听语言的形式表现剧作中抒发的情感、描写、叙述

在文学作品中我们会读到作者主观的抒情、议论、描写等，这些文学化的元素则不能直接体现到动画剧本中，而是要将其变成视听语言的格式来完成。如在动画片中，你无法直白地告诉观众：你的主要角色是什么性格，其心理活动怎样？你只能通过角色“活动细节”的视听语言形式表现出来，让观众自己去判断，自己去感受。

以上这些关键点是动画剧本中较为常见的写作方式，但有时制片人或导演对剧本还会有更为细致的要求，主要是剧本中新出现的人物名称在字体上要有变化，特殊的声音效果需要注明等一些细节的需求。初学者在遵循这一常用撰写方法

的基础上，在整体撰写格式统一规范下，可以根据所创作剧本内容的自身特点适度加以灵活运用，来完成动画剧本创作。

案例赏析：

本案例节选为天津理工大学艺术学院朝克图老师与笔者改编自乔致先生的同名原创文学小说《鸟人国》的动画剧本第一集，其中的撰写方式及格式编排可供初学者参考。

鸟人国

故事梗概：

由一对少男（阿龙）少女（贝蒂）和他们的牧羊犬（大奔）、波斯猫（猫仔）组成的少年飞行探险队在魔海海域，意外拯救了被囚禁于岩窟的鸟人（庐庐）。在惊异和亢奋中，他们以真诚感化了正直善良的庐庐，并在庐庐指点下潜入魔岛的鸟人国。在魔岛，他们在鳄鱼（凯塞里）的帮助下步步为营，最后和鸟人国鄂巴乌王、彼彼巫师以及帮凶蓝毛兽、黑鹰等展开了机智、面对面的较量。

人物介绍：

阿龙——少年探险队队长，勇敢，机智，有正义感。

贝蒂——探险队女队员，善良，美丽。

大奔——牧羊犬警士，探险队队员。嫉恶如仇，爱冲动，雷厉风行。

猫仔——波斯猫参谋，探险队队员。谨慎，慢条斯理，善于谋划。

庐庐——鸟人国大臣，正直善良，受到鄂巴的残害。

鄂巴——鸟人国鸟王，暴君。

彼彼——鸟人国巫师，鄂巴的帮凶，阴险，狡猾。

鳄鱼凯塞里——魔岛上的鳄鱼，慷慨相助阿龙等人。

黑鹰——狼嘴洞的守卫头领，邪恶，凶残。

蓝毛兽——又名K岛怪兽，鸟人国将军，鄂巴的帮凶。

第一集 秘密潜入

第一场：阿龙家花园 日——外

（远景）晴朗的天空，成群的鸟雀自由地飞翔。远处有一座三层小木楼。

（跟随）几只小鸟飞向小木楼，争着往里窥望。

第二场：阿龙家 日——内

（中景）阿龙、贝蒂、大奔和猫仔围坐在放着一张展开的彩色地图的桌子周围。

阿龙：我们马上就要出发，去魔岛探险了。去魔岛不那么简单喔！那一片海域，被食人鱼封锁得太久太久了！

（特写）猫仔捧着一本大书。

猫仔：许多、许多年来……

（叠化）致第三场。

第三场：魔岛 日——外

（远景）云雾当中一座孤岛。

画外音（猫仔）：魔岛一直被神秘的迷雾笼罩着，人们望而生畏。可以想象，那里被一片片冷漠、荒凉、恐怖主宰。天哪，远离这可悲、可怕的地方吧！

（拉近）魔岛

（中景）荒漠

（中景）幽灵

（远景）险恶的山崖

画外音（贝蒂）：听说还有食人鱼、海妖，还有会飞的蛇，还隐藏着魔兽大王，真的是惊险奥妙耶……

（特写）食人鱼

（远景）海妖

（特写）飞蛇

（黑淡入）魔兽大王

第四场：阿龙家 日——内

（近景）坐在猫仔旁的大奔站起身。

大奔（兴奋地）：有风险才好呢，我们早准备好了！