

普通高等教育动画类专业“十二五”规划教材

中央美术学院动画系主任 晓鸥
上海阿凡提卡通集团董事长 郎冰

倾力
推荐

动画剧本创作

Animation Script Writing

高思 编著

+
Animation
+
Script
Writing
+

+

本书提供配套课件

清华大学出版社



普通高等教育动画类专业“十二五”规划教材

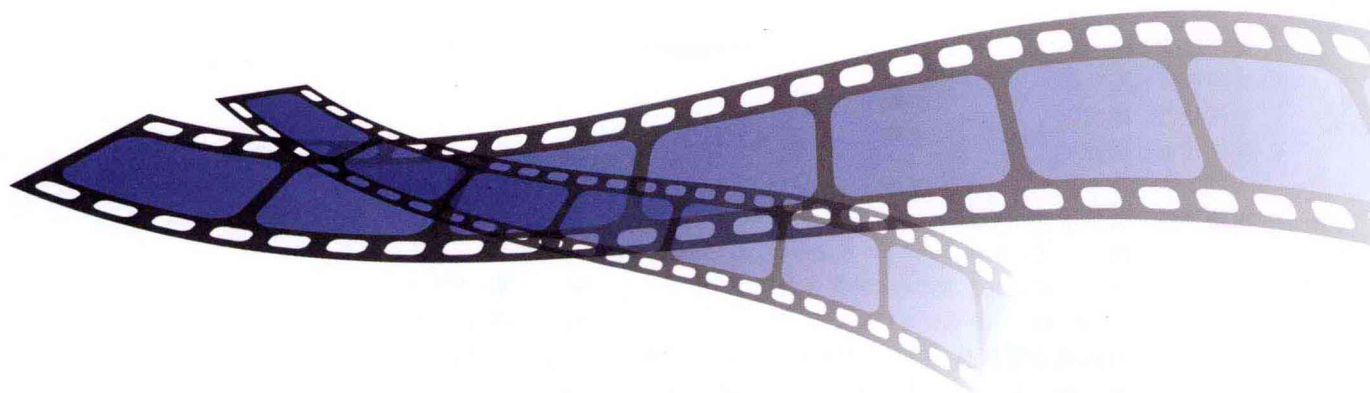
I053.5

42

动画剧本创作

Animation Script Writing

高思 编著



清华大学出版社
北京

内 容 简 介

动画剧本创作是动画专业学生的必修课，是学习动画专业知识的核心课程。

本书共分为7章，内容包括动画剧本概述、故事、人物、场景、幕、写作、经典影片分析。为学生提供了一套全面、系统、规范的动画剧本创作学习的内容结构。

本书选取了多部不同风格类型的优秀影片，例如《Wall-E》、《风之谷》、《美食总动员》、《小鸡快跑》、《飞屋环游记》、《僵尸新娘》、《我在伊朗长大》、《蓝精灵》、《加菲猫》、《哈尔的移动城堡》、《借东西的小人阿莉埃蒂》、《天空之城》，以及《丑小鸭》、《彼得与狼》等多部经典短片。针对以上影片片段中有关故事结构、人物要素、幕结构、场景设计、写作技巧、对白设计、剧作元素等进行了全面彻底的分析。

本书不仅适用于全国高等院校动画、游戏等相关专业的教师和学生，还适用于从事动漫游戏制作、影视制作以及专业入学考试的人员。

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

动画剧本创作/高思 编著. —北京：清华大学出版社，2013.6

(普通高等教育动画类专业“十二五”规划教材)

ISBN 978-7-302-32260-3

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

中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第091560号

责任编辑：李 磊

封面设计：王 晨

责任校对：邱晓玉

责任印制：王静怡

出版发行：清华大学出版社

网 址：<http://www.tup.com.cn>，<http://www.wqbook.com>

地 址：北京清华大学学研大厦 A 座 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

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

课 件 下 载：<http://www.tup.com.cn>，010-62794504

印 刷 者：北京鑫丰华彩印有限公司

装 订 者：三河市兴旺装订有限公司

经 销：全国新华书店

开 本：185mm×250mm 印 张：11 字 数：180千字

版 次：2013年6月第1版 印 次：2013年6月第1次印刷

印 数：1~4000

定 价：39.00元

普通高等教育动画类专业“十二五”规划教材 专家委员会

主 编

李 兴

天津大学软件学院视觉艺术系
主任、副教授、硕士生导师
天津青年动漫协会
副秘书长

副主编

魏 群

高 思

编委会成员

李 兴

高 思

魏 群

杨 诺

袁 元

张乐鉴

白 洁

陈 薇

赵更生

刘晓宇

王 宁

晓 鸥 中央美术学院动画系

郎 冰 上海阿凡提卡通集团

乔建生 天津动画学会

天津大学软件学院

孙敬忠 天津工艺美术学院

天津美术家协会

王大方 天津市北方电影集团

车凤云 天津青年动漫协会

李振山 天津大学仁爱学院艺术系

张 锰 天津美术学院数字媒体系

李小雷 河北联合大学

魏 群 天津工艺美术学院动画系

天津工艺美术学院数字媒体中心

宋 萍 天津大学软件学院视觉艺术系

张荣章 天津大学软件学院视觉艺术系

天津工艺美术学院

戴福林 天津工艺美术学院

徐 臻 上海皿鏊软件有限公司

赵 巍 天津北新动画技术有限公司

朱建民 天津市仁永动画公司

王一夫 天津中新生态城国家动漫基地

许 洁 翼动文化传播有限公司

朴小辉 天津汉晟华鼎文化发展有限公司

张 磊 天津汉之海动画公司

顾英馨 天津画国人动漫有限公司

主任

董事长

秘书长

书记

院长

副主席

董事长、党委书记

秘书长

副主任

主任

教研室主任

主任

主任

副教授/动画导演

副教授

副教授/动画导演

导演、动画片策划人

副总经理/美术制作总监

总经理

副总经理

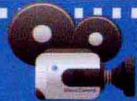
技术总监

总经理

总经理

副总经理

总经理



随着信息全球化和知识经济的迅猛发展，世界进入了一个以文化和创意为主导的新经济时代。在这个新时代里，经济的发展模式与理念已经发生了翻天覆地的改变，知识资本的重要性越来越为世人所认可，并逐渐得到大力推崇。甚至一个国家或地区的经济、文化、社会命运、竞争力，以及它所占有的文化资源和文化产品的创新、创意能力紧密地联系在一起。文化创意产业所具有的知识化、创意化、科技化、生态化、综合化、跨国化、产业化、多学科交叉化，高附加值与高效益等特征，使得文化创意产业达到了一个空前的高度。

就世界范围来看，动画创意产业作为文化创意产业的一个重要组成部分，以技术为依托、以文化为载体、以创意为核心、以产业链的延伸和扩张为基础，彼此之间相互联系、相互依托，而又相对独立，其所蕴含的文化、艺术、经济价值极其巨大，且影响深远。

在此大背景下，国家“十二五”规划提出要大力推动文化产业成为国民经济支柱性产业，大力发展动画等重要产业。因此，我国的动画创意产业在各级政府的大力扶持下得以迅猛发展。但相较发达国家的动画产业的发展态势与格局，我国的动画产业还存在着诸多方面的差距。要改变种种局面，只有依靠人才，尤其是优秀的，对产业的发展起着举足轻重作用的策划与营销、创作与制作人才。因为，产业的发展繁荣之根本在于创新，而创新则离不开适应时代发展要求、极富进取精神，且勇于创新的高素质专业人才。而人才的培养则离不开教育，高质量的教育培养出优秀的高素质人才，人才又会推动产业的大发展，产业的发展壮大又会对人才培养提出新的要求，如此循环，才是健康的发展道路。

当下的中国动画教育虽然规模庞大，从高等院校到培训机构，林林总总，蔚为壮观。但由于历史原因，我们的动画教育在师资与教学方面均存在诸多弱点。由于办学规模的迅速扩大，专业师资较少，也导致了在教学方面的课程设置、教学安排、教材建设等大都缺乏科学化、系统化、规范化，这在很大程度上成了我们动画教育发展的掣肘。因此，顺应国家动画发展的趋势，编写出一套高水平、系统化的专业教材是我国动画高等教育健康持续发展所必需的，同时也是高校动画教育者所要尽心去做的。

天津市的动画事业发展较早，人才辈出。各高校的动画专业发展已有经年，积累了大量宝贵的办学经验与师资力量。同时，各高校的国内外交流与校企合作均开展得有声有色，这也充分地促进了师资的国际化视野的开拓、学术研究的提升、实践与创新能力的提高。因此，清华大学出版社联合多所高校以及国内多家相关产业部门、企业共同组成教材编委会，集合了众多有着多年实践生产经验和教学心得的青年才俊，共同编著本套丛书。由于高校肩负动画教育、动画艺术推广、学术研究、产学研合作的多重任务，因此本着理论指导与实践能力的培养相结合的原则，强调知识、技能学习与生产实践相结合，注重传播国内外相关领域的先进经验，突出案例的时效性、涵盖面。摒弃空洞干瘪

的说教，行之以质朴简练的文字，辅之以众多生动鲜明的案例，让广大动画学生得以从最直接、最直观的角度与途径获取重要的知识。

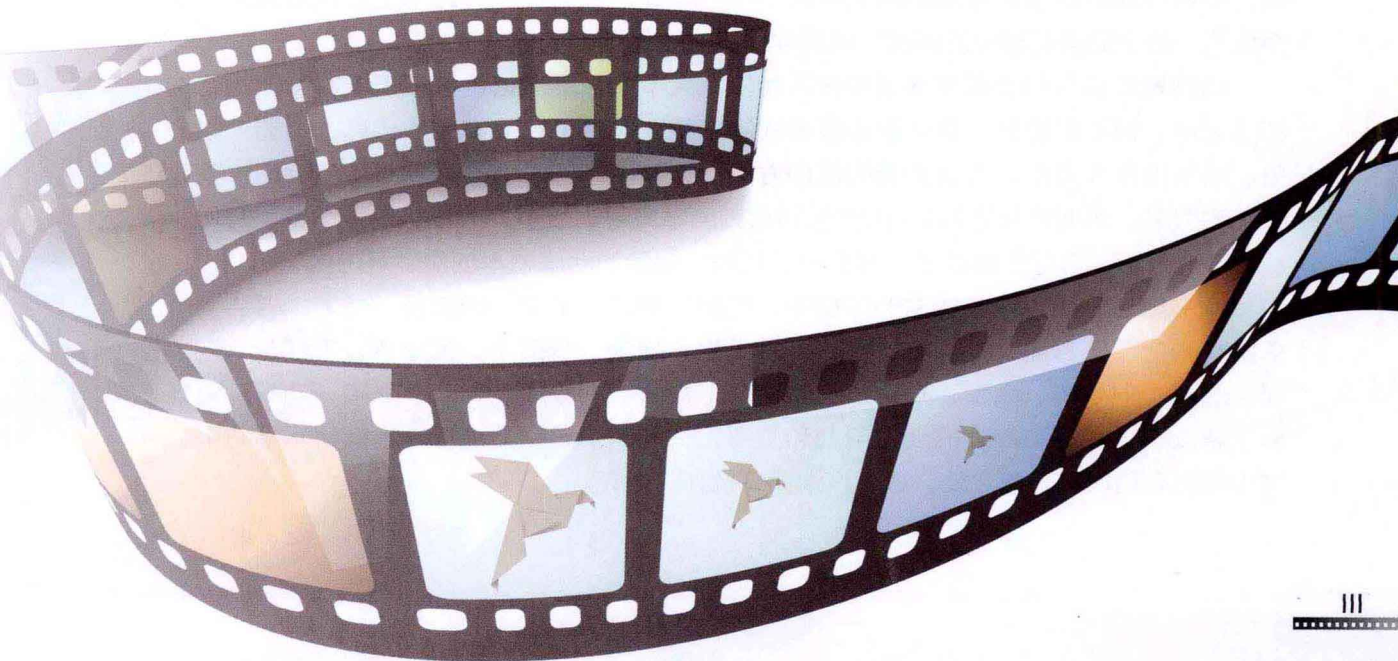
本系列教材从方案策划、资料整理、分工合作，再到作者撰写、协调统筹，及至付梓出版，工作量巨大，且千头万绪，加之编著者们还要完成繁重的教学、科研任务，期间所付出的心血可以想见！但这同时也体现了广大工作者对中国动画教育事业的热爱，对中国动画事业的热爱，以及严谨认真的工作作风。这些来自于不同院校、不同岗位的编著者团结奋进、攻坚克难。他们以自己宽广的胸怀，科学严谨的工作态度，睿智的文化思考与敏锐的艺术判断凝练文字，更加上在一线岗位上的身体力行，为我们的动画教育事业默默地奉献着青春和热情，感谢他们的无私奉献！在成书过程中，清华大学出版社的许多朋友，业界的专家、学者都给予了大量的帮助与建议，在此一并致以诚挚谢意！

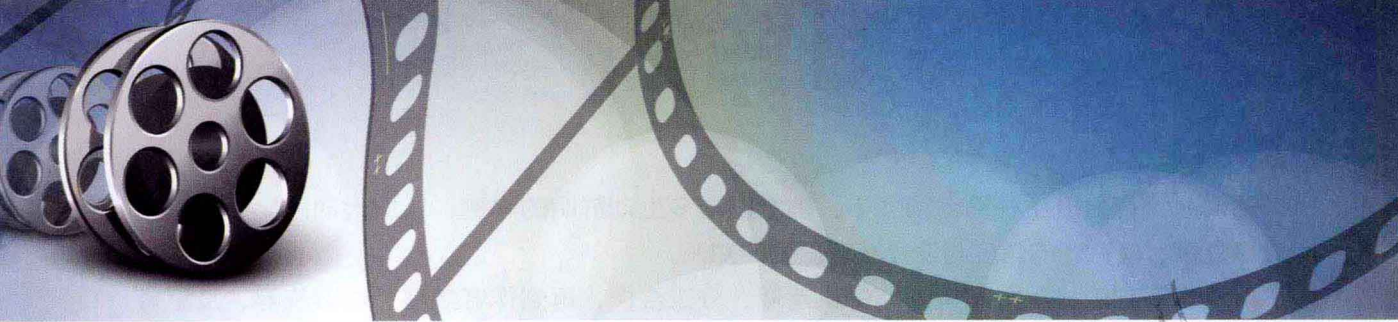
我们的动画艺术创造了辉煌的“中国学派”，那是几代优秀艺术家共同奋斗的结果。如何再续辉煌，是每一个动画从业者的梦想！衷心希望本套丛书能在一定程度上给那些有志于此的动画从业者以帮助，这也是我们编撰本套丛书的初衷。

由于时间紧迫，教学任务繁重，再加上动画艺术创作的复杂性，更要兼顾国际动画艺术的飞速发展带来的理论研究与技术更新，在丛书的编写过程中难免存在不足和纰漏，还请广大专家、同行不吝给予指正。



天津大学软件学院视觉艺术系主任、硕导





前言

剧本创作是动画创作的基础，就像人类发明宇宙飞船登上月球探索外太空，那么地球则是人类创造这一奇迹的唯一基础平台。剧本就如同我们生活的地球一样，早在几亿年前地球就像一张白纸，自从人类出现在地球上，就开始了神来之笔的创造，建筑、汽车、电脑、网络、手机、机器人等高科技产业，就如同白纸黑字一样烙印在地球上。

近年来随着中国对动画创意产业的大力支持，大批量地生产动画，可是我们看到的优秀作品却只是凤毛麟角。因为原创性的东西太少，大多数公司只是盲目地模仿日本和欧美的优秀动画片，从整体风格、人物设定到故事结构都如出一辙，就连镜头角度和人物位置关系都一成不变地挪用过来，只是给影片换了一张“中国脸”。作为一个动漫人，或多或少我们应该对此有所反省。

中国动画创意产业的发展离不开优秀的剧本，如今各大院校都陆续开设了动画专业课程，但是对动画剧本创作方面的教育研究仍然有所不足。至今为止，几乎所有学校都在复制同一种课程的内容，有些模式的条条框框太多。甚至一些院校还没有剧本创作课程，以至于学生在做毕业设计的时候作品不是缺乏创意，就是让人们看了之后不知所云。在创新方面，皮克斯和迪士尼公司，都是行业中的先驱。曾经华特·迪士尼还是小学生时，老师让他在美术课上画花朵。迪士尼在每朵花的中心都画上了一张脸作为装饰，而老师却对他违背常理的画法颇为不满。幸好这位老师没能扼杀这位创意天才的创作激情，迪士尼乘着想象的翅膀，成功地跻身史上最著名的艺术家之列。

动画剧本创作与影视剧本创作极为相似，大多数基础理论也植根于电影剧作的结构范围之内。但不同的是，动画的表现形式的独特性决定了在故事整体构思、塑造人物形象、场景设计等方面，有其独特的创作方法。动画创作者需要一本针对于动画剧本创作特性的图书。本书共分为7章，内容包括动画剧本概述、故事、人物、场景、幕、写作、经典影片分析。为学生提供了一套全面、系统、规范的动画剧本创作学习的内容结构。

本书由高思编写，在成书的过程中，得到了李兴、王宁、杨宝容、杨诺、白洁、张乐鉴、张茫茫、赵晨、刘晓宇、马胜、赵更生、陈薇、贾银龙、黄友良、王红蕾、刘绍捷、赵頔、刘冬美、尚彤、孙倩、王海鹏、王梓力、刘爱华、周莉、陆鑫、刘智梅、齐新、蒋立军、戴时影等人的大力帮助和支持，在此表示感谢。由于作者编写水平有限，书中难免有错误和疏漏之处，恳请广大读者批评、指正。

作者

第1章

动画剧本概述

1.1 动画剧本概述	2
1.2 如何创意	2
1.3 动画剧本的形式	5
1.3.1 实验动画短片	6
1.3.2 系列动画片	6
1.3.3 连续动画片	8
1.3.4 影院动画片	9
1.4 动画题材类型	10
1.4.1 爱情类型	11
1.4.2 成长类型	13
1.4.3 动作冒险类型	14
1.4.4 犯罪/侦探类型	16
1.4.5 恐怖/惊悚类型	17
1.4.6 超级英雄类型	19
1.4.7 麻烦家伙类型	21
1.4.8 愚者成功类型	22
1.4.9 如愿以偿类型	23
1.4.10 家庭生活类型	25
1.4.11 惩罚类型	27
1.4.12 体育竞技类型	28
1.4.13 机器人科幻类型	29
1.4.14 魔法奇幻类型	30

第2章

故事

2.1 故事概述	34
2.1.1 故事结构	34
2.1.2 故事事件	35
2.1.3 故事价值	35
2.2 情节	35
2.2.1 悬念	36
2.2.2 冲突	36
2.3 故事背景	41
2.3.1 时代	41
2.3.2 期限	41
2.3.3 地点	41
2.3.4 冲突层面	41

第3章

人物

2.4 故事主线	42
2.4.1 不自觉与自觉欲望	43
2.4.2 求索之路	43
2.4.3 激励事件	44
2.4.4 故事鸿沟	45
3.1 人物塑造	48
3.1.1 人物压力	49
3.1.2 人物揭示	50
3.1.3 两难选择	51
3.2 人物设计的要素	53
3.2.1 戏剧性需求	53
3.2.2 观点	54
3.2.3 态度	56
3.2.4 变化、转变	57
3.3 主人公	58
3.3.1 主人公的类型	58
3.3.2 主人公的特点	60
3.3.3 主动主人公与被动主人公	64
3.4 小人物、小角色	65
3.5 台词	67
3.5.1 潜台词	67
3.5.2 对白	68
3.5.3 旁白	70
3.5.4 内心独白	71
3.6 人物塑造的5个诀窍	72
3.6.1 人物就是自知	72
3.6.2 动作就是人物	72
3.6.3 给人物一个安身之处	73
3.6.4 热爱所有的人物	73
3.6.5 负面角色要更强大	74



第4章

场景

第5章

幕

4.1	场景的基本概念	76
4.2	场景的要素	77
4.2.1	地点	77
4.2.2	时间	77
4.3	场景目标	78
4.4	场景内的冲突	79
4.5	场景的转折点	80
4.6	节拍、序列	82
4.7	场景设计技巧	85
4.7.1	确定冲突	85
4.7.2	确认开篇价值	85
4.7.3	将场景分为节拍	86
4.7.4	比较结尾和开端价值	88
4.7.5	确定转折点的位置	88
5.1	幕的基本概念	90
5.1.1	一幕故事	90
5.1.2	两幕故事	91
5.1.3	三幕故事	91
5.2	第一幕	95
5.2.1	前10分钟	95
5.2.2	推动	96
5.2.3	争执	96
5.3	第二幕 发展	102
5.3.1	衔接点	103
5.3.2	第二故事	103
5.3.3	娱乐游戏	103
5.3.4	中间点	103
5.3.5	一无所有	104
5.3.6	黎明前的黑夜	104
5.3.7	假结尾	110
5.4	第三幕 结局	111
5.4.1	闭合式结局	112
5.4.2	开放式结局	114

第6章

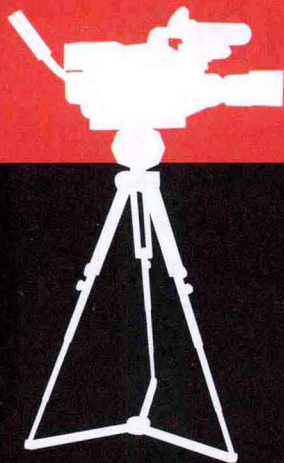
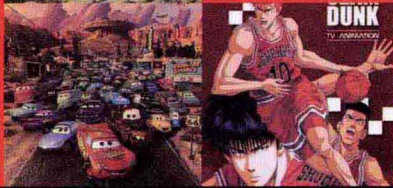
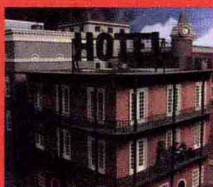
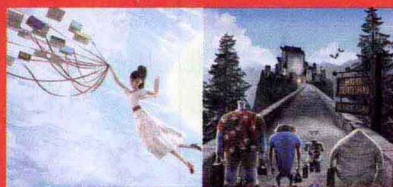
写作

第7章

影片剧本结构分析





6.1 作家的工作·····	118
6.2 剧本格式·····	118
6.2.1 字体和行间距·····	119
6.2.2 片名标题页设置·····	119
6.2.3 场景的写作·····	119
6.2.4 声效·····	122
6.3 写作技巧·····	123
6.3.1 从里到外写作·····	123
6.3.2 展示、不要告知·····	124
6.3.3 对抗的原理·····	124
6.3.4 伏笔、分晓·····	126
6.3.5 因果与巧合·····	127
6.3.6 闪回·····	128
6.3.7 噱头、反复的噱头·····	129
7.1 《风之谷》剧本结构分析·····	132
7.1.1 第一幕·····	133
7.1.2 第二幕衔接点·····	137
7.1.3 第三幕衔接点·····	146
7.1.4 潜藏的含意·····	148
7.2 《机器人总动员》剧本结构分析·····	150
7.2.1 似而不同·····	151
7.2.2 第一幕·····	152
7.2.3 第二幕衔接点·····	155
7.2.4 第三幕衔接点·····	160
7.2.5 核心问题·····	162
7.2.6 人物设定·····	163





第1章

动画剧本概述

-  动画剧本概述
-  如何创意
-  动画剧本的形式
-  动画题材类型

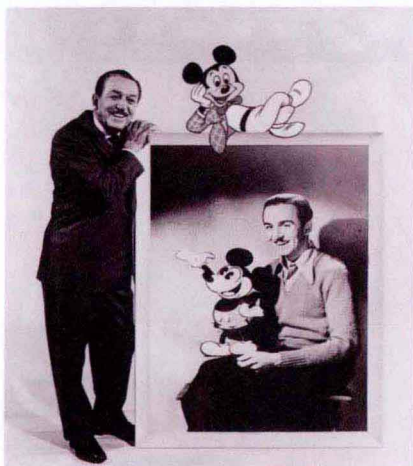
1.1 动画剧本概述

一个剧本可以定义为由画面、对白和描述来叙述的故事，并且将所有这些安置在故事结构的情境脉络之中。

显然一个剧本是导向制作的“蓝图”。观众显然不会去理会剧本，更不会去阅读它。他们所知道的只是从人物那里得到的所见所闻，因为人物是在三个维度里工作，所以编剧必须在这三个维度里构思和写作。我们的作品必须赋予人物以行动和表达能力，台词必须是“可言说”的，我们创造的行动必须是“可以做”的。一切的一切，都必须在观众面前呈现出来，并具有某种合理性。以此为目的，编剧需要具备关于戏剧和文学的双重知识，更需要了解另一种艺术表现形式——电影的知识。这些都是我们要学习的。

1.2 如何创意

“要创新，不要模仿”。至今为止几乎所有学校都在复制同一种课程的内容，有些模式的条条框框太多了。有些学校居然以学生们涂的颜色是否超过轮廓线为标准来打分。在创新方面，皮克斯和前辈迪士尼公司都是行业中的先驱。曾在华特·迪士尼还是个小学生时，老师让他在美术课上画花朵。华特在每朵花的中心都画上了一张脸作为装饰，而老师却对他违背常理画法颇为不满。幸好这位老师没能扼杀这位创意天才的创作激情，华特凭借想象的翅膀，成功地跻身史上最著名的艺术家之列。

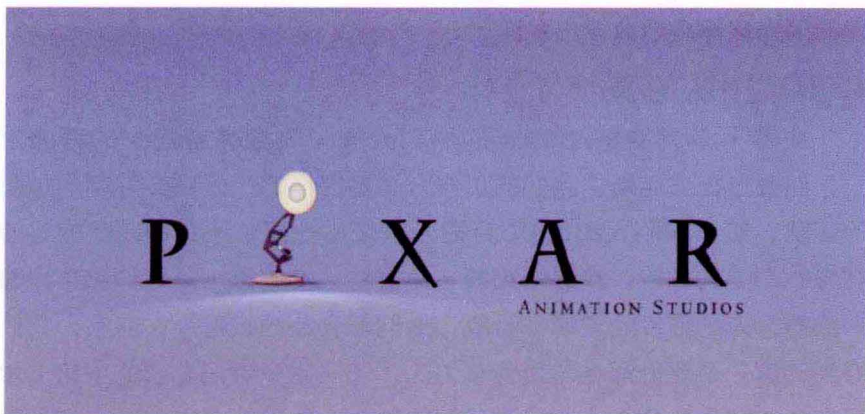




华特·迪士尼喜欢让手下的动画师们执行他的大胆构思。他曾经说过：“我无论如何也称不上是什么伟大的艺术家，连一名伟大的动画师都算不上，我身边员工的技艺都在我之上。我以构想法自居。每个孩子都天生被赋予了五彩斑斓的想象力，但就像肌肉会因运动不足松弛一样，一旦缺乏锻炼，孩子们活灵活现的想象力也会随着时间趋于苍白平淡。”真正富有创意的人们对想象和探索所表现出的激情与童年时的热忱之火相比有过之而无不及，创新的想法诞生于初学者的大脑，并往往由于某种“催化剂”的作用而得到激发和促进。

皮克斯的创意团队

一个关于童心、勇气、创意和传奇的皮克斯。



1. 故事为王

皮克斯的员工克雷格·古德说：“故事为王，这可不是句空谈。我们使用简单的分镜头表来绘图，不知疲倦地对故事加工润色，然后再让模型师用计算机构建出布景、道具和角色。”无论我们是电影人还是热狗小贩，上至会议室成员，下至储物间的工作人员，人人都应将讲述多姿多彩、栩栩如生的故事视为头等大事。先把故事构建起来，再以此为基点注入创意。

2. 即兴创作

即兴的定义为：在当前所处环境中某些因素的刺激下，即时做出的表现、反应或者创作行为。即兴可以衍生出新的思考方式、新的创作行为、新的结构或象征意义或者新的表演方式。

皮克斯大学校长兰迪·纳尔逊曾说过，如果不营造出一种给冒险

行为开绿灯的环境，如果不让稀奇古怪的点子畅通无阻地诞生，我们生产的产品就很可能要在市场上背负“山寨”的恶名了。天马行空的无厘头想法往往会为我们带来意想不到的效果，让人不禁惊呼：“哇噻，我800年也不会有这么好的想法！”

3. 分镜头

已故的皮克斯导演乔·兰福特生前曾屡获殊荣，他对分镜头有独特的见解。皮克斯沿袭了迪士尼公司使用分镜头的传统。以前迪士尼几乎所有的故事都是通过绘制分镜头完成的。当文字剧本画在分镜头上时，新的创意会悄然而至。分镜头将想法具体化，在看到想法跃然于纸上时，每个人的想象力都运转了起来，各种契机也随之而来。比如，会议室里的10个人读了文字剧本之后，可能都会点头称是，而一旦我们将剧本转化为图画，这场戏中所有未被察觉到的潜在问题和深埋的闪光点都会悉数浮出水面了。

4. 创意团队的管理与合作

皮特·多克特是2009年的热门大片《飞屋环游记》的导演之一，他说过在皮克斯，我们的工作方式是这样的：先划分好制作电影的团队，然后我们大约每4个月把大家聚在一起，让其他团队的导演观看制作出的样片。我通知约翰·拉赛特、安德鲁·斯坦顿和布拉德·伯德，无论影片处于哪个阶段，他们都会赴约来看片。通常，我们得到的第一个评价都是与角色有关的。《飞屋环游记》里的主角卡尔很有趣，因为他是个让人又爱又恨的角色。他虽然会当着孩子们的面摔门，但却会让观众想：“哎，算了吧。他这么做是情有可原的。”这么一群脑力超群的人居然只能发表一下建议，但事实确实如此，因为说到底，一部皮克斯电影内容的定夺大权是掌握在影片导演和制作团队手中的。



在皮克斯，直抒己见并不仅仅是导演和制片人的特权。对于尚处于制作阶段的作品进行每日评审被称为日审，在绝大多数的电影工作室里，只有高级别员工才有资格进行日审。在皮克斯，每天都有团队与大家分享未完成的作品，而任何一个皮克斯人都有资格参与其中。这种做法有3个优点：(1) 一旦摆脱了将未完成的作品公之于众的尴尬，制作团队就会变得更有创意；(2) 通过这个机会，电影导演可以同整个公司的人员分享和交流大致剧情；(3) 参加反馈的人员可以从他人创造的作品中获得灵感和动力。除此之外，这还避免了临近结尾才发现需要返工所带来的损失。这种高度的自主权和责任感是绝不会在猜忌重重的企业文化中找到扎根的土壤的，就如卡特姆所言——**别给创意硬冠上条条框框，创意来去自如，无拘无束。**

皮克斯个人习惯将目光放在长远的目标上。导演布拉德·伯德表示，在皮克斯，我们的目标从不放在缩减成本和提高速度上，我们的创意过程立足于长远。我们的员工热爱片中的角色，他们明白，正确的制作方法可以赋予这些电影以生命的。和迪士尼公司一样，皮克斯对“长远”的定义将其企业文化表现得彰明较著：皮克斯人将继续全力以赴，确保一种鼓励创新性尝试又不失公司本色的企业氛围。

1.3 动画剧本的形式

动画剧本大致可以分为4种形式，其中包括实验动画短片、系列动画片、连续动画片和影院动画片。

1.3.1 实验动画短片

实验动画短片是一种以个体化创作的，保持自我风格、形式、技巧以及制作方式的动画艺术家的作品。实验动画从内涵到形式更倾向本体元素的极致发挥，实验动画可以说是动画片中的阳春白雪，它是在探索发现动画艺术表现的可能性。事实上，实验动画短片的叙事结构是被简化了的动画片结构和形态，一般来讲是由个人编导、设计、制作、配音。长度一般不超过20分钟，描写的内容是经过动画手法处理过的现实，即对现实的评价、看法以及思考等。例如奥斯卡最佳动画短片《神奇飞书》、《丹麦诗人》、《回忆积木屋》、《彼得与狼》、《失物招领》等。



案例解析

2011年最佳奥斯卡动画短片《神奇飞书》，故事发生在一个平静的小镇，矗立在街区中心的小旅馆，头戴礼帽的男子正坐在阳台上阅读，他被书籍围在中间。突然，晴朗的天空为滚滚乌云遮蔽、飓风来袭、狂风大作，房屋窗棂剧烈晃动，连书上的文字也随风飘散。人与牲畜、家具房屋相继被卷入空中。男子虽然紧紧抱住阳台的栏杆，可是还是随同旅馆一同飞向空中。不久，他落在了一片荒芜而又有些奇怪的地方。他四处游荡，寻找可以憩息的场所。这时，他看到一幢美丽的房屋，里面全部被会飞的书籍所充满。爱书的男子欣喜若狂，他投入到这书的海洋，乐而忘返。

1.3.2 系列动画片

系列动画片故事中的角色性格和角色之间的关系都很固定，几乎