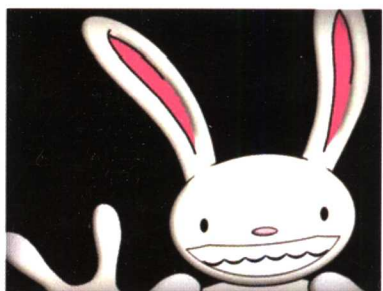
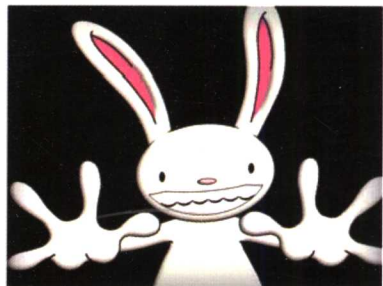
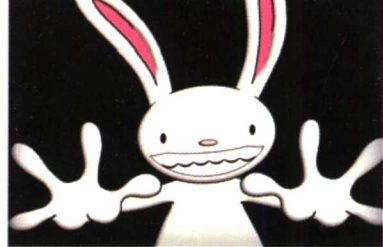




高等院校动漫设计系列教材

动画编剧

□ 王乃华 李 铁 编著



清华大学出版社

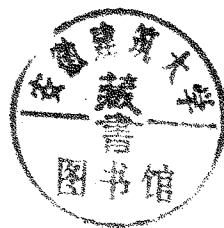


北京交通大学出版社

高等院校动漫设计系列教材

动画编剧

王乃华 李 铁 编著



清华大学出版社

北京交通大学出版社

• 北京 •

内 容 简 介

本书是对动画剧作中的一些创作规律与技巧的总结。书中充分吸取、借鉴了动画剧作及戏剧影视剧作的研究成果,就动画创作中的剧本思维特点、主题与剧本定位、角色塑造、情节安排、结构过程、人物语言,以及作品的动画改编等问题进行了详细阐述,并结合动画创作实例进行分析,还对连续剧、系列片及短片的创作特点进行了分析。

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 13501256678 13801310933

图书在版编目(CIP)数据

动画编剧/王乃华,李铁编著:—北京:清华大学出版社;北京交通大学出版社,2007.3
(高等院校动漫专业系列教材)

ISBN 978-7-81082-777-5

I. 动… II. ①王… ②李… III. 动画片-编剧-高等学校-教材 IV. J954

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2006)第 144047 号

责任编辑:韩 乐 特邀编辑:高振宇

出版发行:清华大学出版社 邮编:100084 电话:010-62776969 <http://www.tup.com.cn>

北京交通大学出版社 邮编:100044 电话:010-51686414 <http://press.bjtu.edu.cn>

印刷者:北京瑞达方舟印务有限公司

经 销:全国新华书店

开 本:185×260 印张:16 字数:389 千字

版 次:2007 年 7 月第 1 版 2007 年 7 月第 1 次印刷

书 号:ISBN 978-7-81082-777-5/J·10

印 数:1~4 000 册 定价:28.00 元

本书如有质量问题,请向北京交通大学出版社质监组反映。对您的意见和批评,我们表示欢迎和感谢。

投诉电话:010-51686043, 51686008; 传真:010-62225406; E-mail: press@bjtu.edu.cn。

高等院校动漫设计系列教材

编审委员会成员名单

主 任 肖永亮

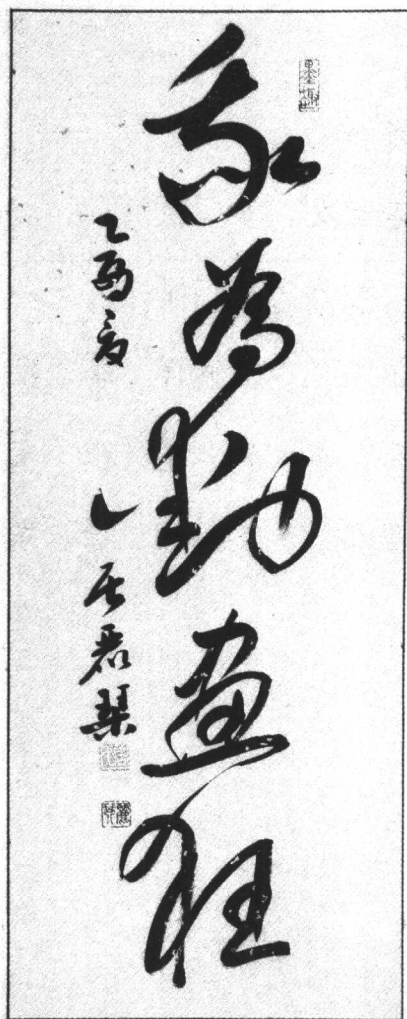
副主任 李兰友 李 铁

委 员 （按姓氏笔画排序）

王乃华 王盛祥 李 铁 李兰友

孙光军 肖永亮 张 锰 张海力

居丽琴 姜静楠 徐 东 高金锁



居丽琴，常州市副市长，常州国家动画产业基地项目评审委员会主任

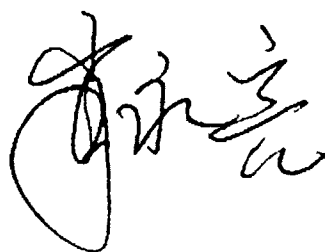
总 序

我在美国从事动画行业的实际工作和教学科研多年，一直感到一个国家产业的发达，必然和它的人才培养体系密不可分。在教学体系中，优秀的教师不可或缺，而一套好的教材对于动画教育是如此之重要，它关系到培养出来的学生是否能成为业界有影响力的骨干和实干人才，因而直接关系到产业的发展。举个例子，我在美国 FOX 蓝天制片厂多年，在带领由世界各地汇集的优秀艺术和技术人才组成的团队，忘我地实现艺术梦想，变不可能为可能的日子里，厂里制片的任务再紧张，手下的专家也会抽时间定期去给诸如纽约大学这样的世界著名学府讲授动画专业课程。在第 78 届奥斯卡颁奖晚会上，我的纽约大学校友和同事们大放异彩，除了校友李安获最佳导演等三项金奖外，还有校友获最佳男主角奖、最佳女主角提名、最佳编剧提名，动画系的教授还夺得了最佳动画短片奖，这样的辉煌成就也就不足为奇了。这个例子说明，有这么优秀的师资，带着满腹的经验积累，熏陶出一批有成就的学生可谓水到渠成。其实培养创意阶层的工作，比自己出成就就要难得多，因而更富于挑战，意义也更大，获得的满足感更强。当我辗转到纽约大学后，一待就是五年，发现美国的动画教学体系，特别是现代三维动画教材，的确有过人之处。

留美十八年后回到祖国的我，一方面为国内轰轰烈烈兴起的发展动画和文化创意产业的热潮而感到欢欣鼓舞；一方面也为人才缺乏、师资不足、教材空白而感到担忧。不合格的师资需要逐步培养提高，而教材缺失的严重性更加令人困扰。严肃认真地编写一些好的教材，是摆在我们从事动画教育工作者面前刻不容缓的任务，也是我们高等院校为发展中国动画产业应尽的责任。正是基于对动画产业发展的美好远景充满信心，在责任心和使命感的驱动下，我们组织编写了“高等院校动漫设计系列教材”，得到了清华大学出版社和北京交通大学出版社的大力支持。本套教材以动画系第一线的专业教师为主体，在专家的精心指导下编写。本系列教材第一批包括《动画概论》、《动画编剧》、《动画角色设计》、《动画场景设计》、《三维动画技法》、《三维动画建模》、《三维动画特效》、《动画后期非线性编辑》、《动画后期数字合成》等十多本教材，此外，还将陆续推出《动画制片》、《世界动画史》、《动画声音》、《经典动画赏析》、《动画视听语言》、《动画专业英语》等。“高等院校动漫设计系列教材”是现代动画，特别是三维动画教科书的完整系列，力求系统而实用。我们希望这套教材能够为我国动画教育添砖加瓦。无论大学或是培训学校、专业或是业余爱好，面对他们的期待，我们力图缓解教材的严重不足所造成的燃眉之急，也诚恳地希望各界专家、学者和读者提出宝贵批评意见，以便我们共同努力，不断改进教材质量，适应时代变化。

我们的时代是创意的时代、体验的时代，21 世纪不是停留在概念上的创意时代，数字化的生活已经让我们真真切切感受到了科学技术的艺术魅力。日新月异的计算机技术、网络技术、传媒手段，使人们冲破自身局限、地域屏障，更大胆地畅想，更艺术地实现，更准确地交流，更广泛地共享。利用现代传媒手段和时尚艺术形态，包括数字动画、网络游戏，我们不仅传递了信息，传播了文化，更重要的是表达了思想，感悟了人性。0 和 1 的数字化组

合，以其不可再缩略的符号，简洁而艺术，体现了无极的速度、严谨的逻辑，闪烁着无限的创意、深刻的哲理。我们迈进 21 世纪的一代人，就是要把握未来，面对挑战，寻找机遇，心随时代脉搏而跳动，解读当今文化的内涵，扩展无限创意的时空，引领文化经济的潮流。最关键的是运用我们的知识，通过我们的劳动，表达我们的爱好，丰富我们的生活，和谐我们的社会，完善我们的世界。让我们从动画教育入手，从培养人才做起，开发更好的教材，开创完美的未来。

A stylized, cursive handwritten signature in black ink, likely belonging to Chen Yongliang. The characters are fluid and interconnected, with a large, sweeping loop on the left side.

旅美博士、动画导演、教授、博导

2006 年 6 月 18 日写于北京长篇动画连续剧《三国演义》导演室

前 言

曾经，中国的动画工作者自豪地宣称自己是“中国学派”的一员。然而，时过境迁，作为中国最早走向国际的电影品种，中国动画片已经失去了往日的光芒，乏善可陈的故事，已经引不起观众的兴趣。国内曾流行这样一首歌谣：“头戴克赛帽，金刚怀里抱，晚间看老鼠，一休陪睡觉。”说的是国内动画市场被洋动画占据的“惨状”。美、日动画产业已经为其国内创造了滚滚财源，成为其本国重要的经济产业。动画产业巨大的市场空间及需求，以及CG技术的迅猛发展，也给国内动画业的发展提供了新的机遇与挑战。

在动画创作中，决定一部动画片成败的主要是前期工作，如创意、策划、剧本、分镜头等，其中剧本创作是十分重要的一环。故事不吸引人、低幼、缺乏情趣、没有悬念、见头知尾、简单说教等，成为观众远离国产动画片的主要因素。缺乏好的动画剧本，是困扰中国动画发展的重要因素之一。

在当前的动画教育中，还缺乏一本权威的动画剧作教材。有些关于动画剧作的论述只是浮光掠影，蜻蜓点水，既不系统，也不深入。对于动画剧作中的一些创作规律与技巧进行总结，十分必要。本书充分吸取、借鉴了动画剧作及戏剧影视剧作的研究成果，就动画创作中的剧本思维特点、主题与剧本定位、角色塑造、情节安排、结构过程、人物语言，以及作品的动画改编等问题进行了详细阐述，并结合动画创作实例进行分析，还对连续剧、系列片以及短片的不同创作特点进行了分析。在实际创作中，人们的创作理念总是在不断发展的，因而本书中讲述的并不是创作的抽象和永恒的规律，而是一些被实践证明了的有效且可以应用到创作中的原则。

本书结构框架由王乃华、李铁共同制定。王乃华执笔完成初稿，李铁进行审核并提出许多宝贵的意见。

由于动画创作的不断发展和编著者水平所限，还望各位专家、学者和读者提出宝贵意见，以便再版时修正。

声明：本书中的图片，除特殊注明外，均出自相应的同名动画片。

编者

2007年6月

目 录

第1章 剧本的思维特点	1
1.1 剧本的视觉造型性	2
1.1.1 视觉造型思维	2
1.1.2 心理活动的表现	2
1.2 声音作为造型元素	9
1.3 声音与画面的结合	13
1.3.1 声画合一	13
1.3.2 声画分立	13
1.3.3 声画对位	14
1.4 蒙太奇思维	15
1.4.1 蒙太奇	15
1.4.2 蒙太奇思维是一种镜头思维	21
1.5 动画时空	22
1.6 动画剧作思维特点	26
1.6.1 关于“禁区”	27
1.6.2 关于幻想	27
1.6.3 关于滑稽幽默	30
1.6.4 关于Q版	31
1.6.5 关于视角	33
1.7 动画片类型	37
本章参考文献	40
思考与练习	41
第2章 素材·主题·剧本定位	42
2.1 题材与剧本定位	42
2.1.1 题材	42
2.1.2 剧本定位	46
2.2 素材	49
2.2.1 素材的源泉: 生活积累	49
2.2.2 素材的整理	52
2.2.3 素材的组织: 表现角度	53
2.3 主题	55
2.3.1 主题的设置	56
2.3.2 主题的提炼	57

2.3.3 主题的表达: 反弹琵琶, 创意出新	57
2.3.4 主题的强化	59
本章参考文献	60
思考与练习	60
第3章 角色	61
3.1 主人公	62
3.1.1 主人公的类型	62
3.1.2 主人公与移情	63
3.2 行动元	64
3.3 人物的构成	64
3.4 角色的塑造	66
3.4.1 性格的设定	67
3.4.2 性格的表现	72
3.5 角色的设置: 主角与配角	77
3.6 角色的搭配: 对比与衬托	78
本章参考文献	79
思考与练习	80
第4章 情节	81
4.1 概述	81
4.1.1 什么是情节	81
4.1.2 情节的观念演变	83
4.1.3 两种事件	84
4.2 情节的组织	84
4.2.1 情节的贯串: 情节线	85
4.2.2 戏剧性情节	87
4.2.3 淡化情节	101
4.3 情节模式	105
4.4 细节	108
4.5 喜剧性元素	112
4.5.1 笑的意义	112
4.5.2 “笑”的设计	113
本章参考文献	122
思考与练习	122
第5章 结构	123
5.1 结构类型	123
5.2 结构要素	126
5.3 结构过程	127
5.3.1 开端	127
5.3.2 发展	132

5.3.3 高潮	136
5.3.4 结局	138
5.4 结构技巧	146
5.4.1 节奏	146
5.4.2 伏笔与照应	154
5.4.3 突转	155
5.4.4 对比	157
5.4.5 重复	159
本章参考文献	161
思考与练习	162
第6章 语言	163
6.1 叙述性语言	163
6.2 台词	163
6.2.1 对白	164
6.2.2 旁白	172
6.2.3 独白	176
6.2.4 歌曲	176
本章参考文献	179
思考与练习	179
第7章 连续剧·系列片·短片	180
7.1 影院片	180
7.2 连续剧	180
7.3 系列片	184
7.4 短片	190
思考与练习	197
第8章 改编	198
8.1 名著改编的优势	198
8.2 改编注意的问题	199
8.3 改编方法	199
8.4 案例分析	203
8.4.1 影院长片	203
8.4.2 短片的改编	207
本章参考文献	215
思考与练习	215
第9章 剧作写作与格式	216
9.1 剧本写作的几个阶段	216
9.1.1 剧情创意	216
9.1.2 剧本创作	218
9.2 剧本格式	218

9.2.1 文学剧本	219
9.2.2 脚本	219
9.2.3 分镜头剧本	221
本章参考文献	234
思考与练习	234
附录 A 三十六种剧情模式	235
参考文献	243

第1章



剧市的思维特点

本章提要:

本章主要论述剧本创作的视觉造型性、声音和画面的结合、蒙太奇思维，动画剧作特有的时空特点、创作“禁区”、Q版、幻想、滑稽幽默、视角，以及动画片的类型等。

动画片诞生于20世纪初叶，在其诞生初期，如同故事片的萌芽时期一样，只是对生活最简单的模仿，还没有剧本。即使到了剧情动画的发展初期，在拍摄前也还没有剧本，只有用来体现动画成片骨架的文稿，如提纲、梗概、草图之类。后来随着动画内容的不断丰富及主题含义的不断深化，便需要运用电影的形象思维，如1938年诞生的第一部动画剧情长片《白雪公主》，便在制作前事先将结构复杂的内容做好周密的构思，这就是动画编剧。

一部动画作品是集体创作的结晶，当然，在有些情况下，一人可能身兼两职或多职。不管人员如何分工，其制作必然包括编剧、导演、原画设定、动画、配音、后期合成等工作。在这些工作环节中，编剧是创作的基础。动画作品的好坏，价值的高低，主要取决于编剧的创意和讲故事的技巧。好的动画剧本是提升作品思想内涵、得到观众认可的首要前提。正如日本电影大师黑泽明所说：“弱苗是绝对得不到丰收的，不好的剧本绝对拍不出好的影片来。剧本的弱点要在剧本完成阶段加以克服，否则，将给电影留下无法挽救的祸根。这是绝对的。无论拥有多么优秀的导演力量，也无论在导演时做了多大的努力，结果也无济于事……总之，一部影片的命运几乎要由剧本来决定。”^[1]另外，在动画片的创作过程中，由于昂贵的动画制作成本，所以一般不能像拍摄影视剧那样拍出许多备用素材后在剪辑台上进行再创作，而是要求动画剧本一步到位。因为动画制作出来之后再剪掉，那样造成的浪费太大了；所以动画制作几乎是“零片比”（片比是指影片最终时间长度与素材总时间长度之比）。由于无法进行后期的剧情加工，因此对剧本的要求更高。

动画剧本既不是剧情的简略提纲，也不同于小说或者戏剧台本，其主要特点是要用电影的思维模式展开剧情构思。动画是声画结合的艺术，因此编剧必须灵活运用视听语言，具备蒙太奇思维的能力。同时，动画又是时空结合的艺术，因此编剧还必须具备时空结构的意识。不管是以电影、电视还是网络作为传播媒介，动画片都具备电影的视听语言特征及时空特点；所以动画剧本必然具备电影剧本的基本特点。当然，由于动画片的特殊表现手段，其剧本又具有自己的一些特点。

1.1 剧本的视觉造型性

作为一门叙事艺术，动画片跟小说、戏剧一样都要在一定篇幅中讲述一个故事，但是它们的表现形式却很不一样。小说是用文字描写；戏剧则有了空间表现形式——演员的表演，由于舞台空间的限制，戏剧较侧重于对话；动画片则突破了舞台空间的限制，可以灵活使用声音和具有动态视觉造型性的画面。前苏联著名电影艺术家普多夫金曾说：“小说家用文字描写来表述他的作品的基点……而编剧在进行这一工作时，则要运用造型的（能从外形来表现的）形象思维。他必须锻炼自己的想像力，必须养成这样一种习惯，使他想到的任何一种东西，都能像表现在银幕上的一系列形象那样的浮现在他的脑海。”^{[2][22]}

1.1.1 视觉造型思维

剧本是为动画片的制作服务的，写剧本时必须充分考虑到动画片的视觉造型性，即可见性，所写的东西必须是能够看得见的，能够被表现在屏幕上的。让人物、环境、细节等在文字中都得到视觉化的再现，描绘出历历在目的动画镜头，这就需要动画剧本强调动作、形态等便于视觉化表现的内容。虽然许多剧本改编自小说，但并不是优秀的小说都可以直接作为剧本来制作动画，剧本要注意视觉造型性。小说常常可以夹叙夹议，而其中的议论部分，在动画片中一般是很难用视觉造型手段加以表现的。

剧本要具有实用性，编剧“必须经常记住这一事实，即他们所写的每一句话将来都要以某种视觉的、造型的形式出现在屏幕上。因此，他们所写的字句并不重要，重要的是他的这些描写必须能在外形上表现出来，成为造型的形象”。^{[2][23]}

“像这样的写法在电影里可以说是违法的：‘不平凡的道路上走着一个人’，‘他到处都遭遇到冷淡和歧视’，‘他是一个从小被母亲的溺爱所宠坏的怯懦的人’，因为这样的语句是没有办法翻译成具体形象，出现在银幕上的。当你要使观众体会到某人怯懦时，你必须通过这人的一些具体活动，使观众一望而知其怯懦；当你说一个老婆子是个孤独的人，你必须能够在银幕上通过具体事件表现出她是怎样的孤独。”^[3]

黑泽明也曾说过：“一部好的剧本，很少有说明性的东西，要知道，用种种说明来代替描写这种偷懒的办法，是写剧本时最危险的陷阱。说明某种场合的人物心理是比较容易的，但是通过动作或者对话的微妙变化来描写人物心理却要困难得多。”^[4]

剧本的视觉造型性，主要体现在角色的视觉造型、场面的选择、动作的表现、环境气氛的渲染和掌握等方面。心理活动的视觉化表现也是十分重要的一个方面。

1.1.2 心理活动的表现

对于心理描写，动画片表现能力相对较弱，但不是说不能表现。动画片和小说的表现方式有很大不同，尽管有时也可以采用内心独白的方式来表现角色的内心动作，但动画片对于心理的表现自有自己的一套揭示方式，它更需要把人物的内心活动（思想、感情、意志及其他心理因素）通过造型手段，比如表情、外部动作、台词、空镜等，以及闪回、闪前等蒙太

奇手段来直观表现出来，直接诉诸观众的感官。

1. 表情

表情往往是角色情绪的一面镜子，反映着角色的内心世界，喜、怒、哀、乐在面部会有种种不同的外在表现形式。

迪斯尼曾经说过：“在通过动画来学习讲故事的艺术的过程中，我发现语言是可以被剖析的。每一个字，无论是生活中的真人还是卡通人物发出的，都由其面部表情来强调其含义。”^[5]

有些动画片出于制作因素的考虑采用夸张的表情动作，但是有些大制作或短片则将微妙的表情动作做得很到位。国产片《哪吒闹海》中李靖被龙王威逼要杀死哪吒时的痛苦表情（图 1-1），以及哪吒自刎时老家将吃惊的表情（图 1-2），就十分到位。而三维动画短片《鸟的故事》也是通过小鸟的一系列表情把它们的心理活动传神地表达出来。两只小鸟飞到电线上十分惬意，于是高兴地微笑（图 1-3）。后来电线上小鸟越聚越多，突然传来一只大鸟的叫声，小鸟们吃惊地寻声望去（图 1-4）。接着大鸟飞到这一根电线的小鸟中间，它巨大的体重使电线马上弯了下来，靠近大鸟的两只小鸟使劲儿啄大鸟的爪子，将大鸟啄到站立不稳倒挂时，两只小鸟相视一笑，便把那种得意传神地表现出来（图 1-5）。最后大鸟经受不住小鸟雨点般的啄，终于掉了下去，小鸟们则被电线弹到高空，纷纷落地，不过羽毛都丢了。小鸟害人也害己，十分羞愧，其神态像个做错事的孩子（图 1-6）。

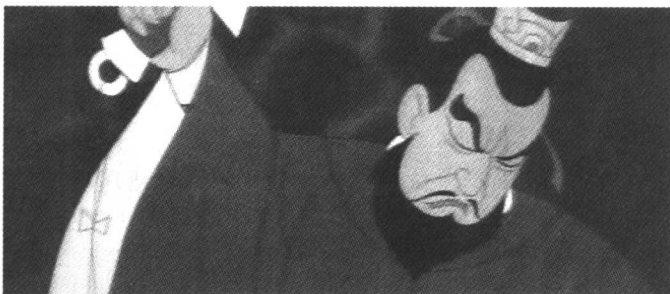


图 1-1 《哪吒闹海》，李靖被龙王威逼要杀死哪吒时的痛苦表情

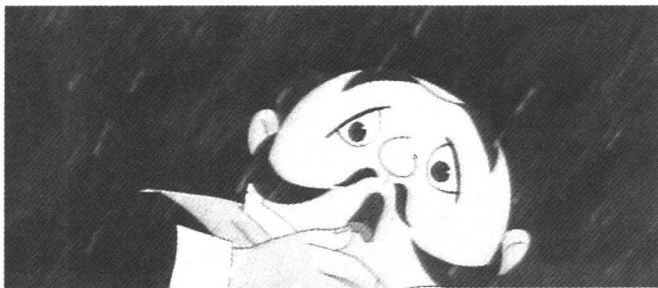


图 1-2 《哪吒闹海》，哪吒自刎时老家将吃惊的表情

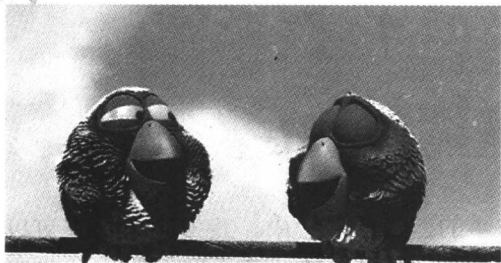


图 1-3 《鸟的故事》，两只小鸟飞到电线上，高兴地微笑

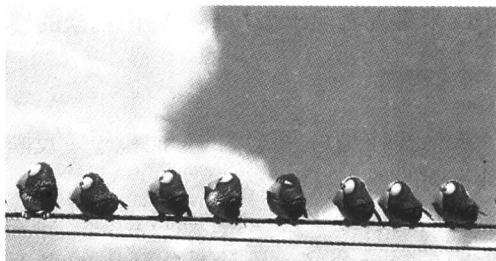


图 1-4 《鸟的故事》，突然传来大鸟的叫声，小鸟们吃惊地寻声望去

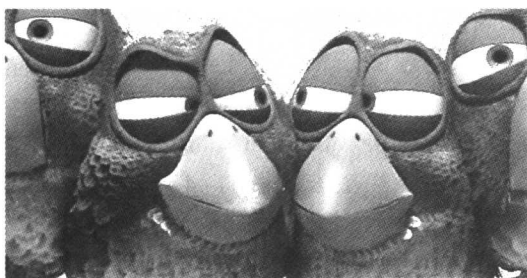


图 1-5 《鸟的故事》，两只小鸟将大鸟啄得倒挂后，得意地相视一笑

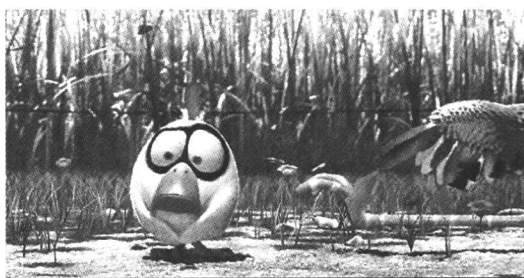


图 1-6 《鸟的故事》，小鸟害人也害己，十分羞愧

2. 动作

借助观众的联想，通过角色的外部肢体动作揭示角色的内心活动，是动画片表现心理活动的一种传统方法。

例如，在《哪吒闹海》中，四海龙王逼李靖杀死哪吒，否则杀死全家，毁灭全城。李靖抽出宝剑，走向哪吒……李靖摇摇头，无可奈何地说：“天命难违啊。”李靖的手颤抖着把剑举起（图 1-7），对着哪吒就要砍去，哪吒瞪大眼睛，望着李靖，喊了一声：“爹爹！”李靖眼一闭，手一软，宝剑啹啹一声落在地上。

李靖的手颤抖着举起剑及宝剑落地的动作，显示出他面对龙王淫威无可奈何而对爱子却又下不了手的痛苦的两难心情。

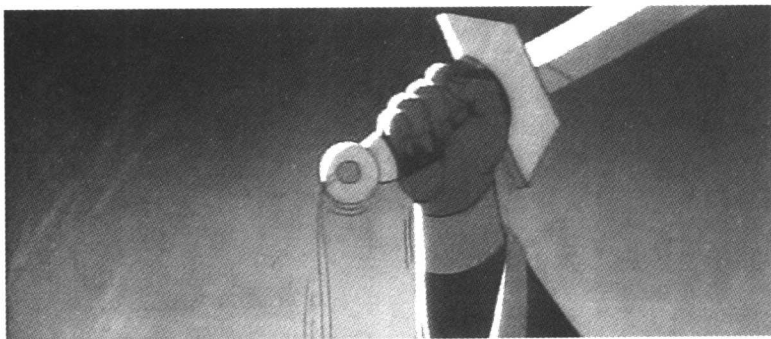


图 1-7 《哪吒闹海》，李靖举剑的手在颤抖

3. 空镜

空镜，又称景物镜头，指影片中表现自然景物或场面而不出现角色（主要指与剧情有关的角色）的镜头。空镜头有写景与写物之分，前者通称风景镜头，往往用全景或远景表现（图1-8和图1-9）；后者又称细节描写，一般采用近景或特写（图1-10）。

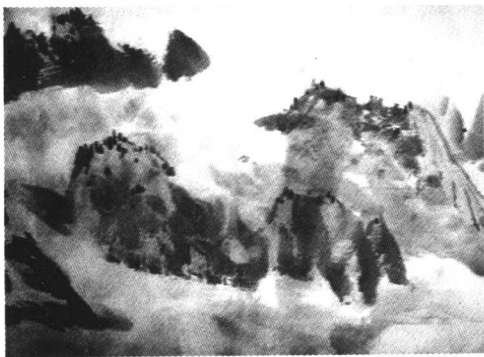


图 1-8 《山水情》，写景的空镜



图 1-9 《虫虫特工队》，开头的空镜，交代环境

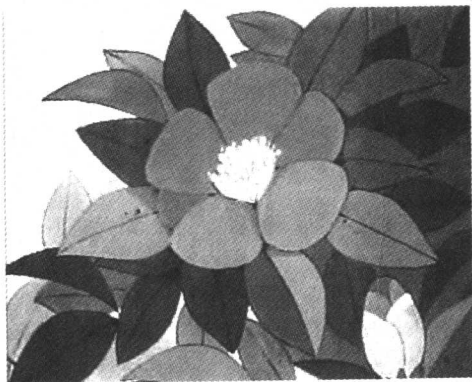


图 1-10 《樱桃小丸子》之《姐姐经常欺负我》，状物的空镜

空镜常用以介绍环境背景、交代时空或抒发角色情绪。“一切景语皆情语”，借一定的