

高等院校动画专业规划教材

ANIMATION
SCRIPT
WRITING

动画 剧本创作

李振华 主编

ANIMATION

清华大学出版社



高等院校动画专业规划教材

ANIMATION
SCRIPT
WRITING

动画 剧本创作

李振华 主编

ANIMATION

清华大学出版社
北京

内 容 简 介

本书从如何动手创作动画剧本的角度,有针对性地对本剧本的构思、结构、情节、人物的塑造、剧本的语言、剧本的改编等问题进行了阐述,帮助读者掌握动画编剧的方法,为动画创作打下良好的基础,写出好的动画剧本。全书结构清晰,内容由浅入深、循序渐进、简明扼要、详略得当,案例丰富,有较强的针对性和实用性,符合学生学习特点和认知规律,方便教师教学与学生阅读。

本书不仅可作为本科院校动画专业、高职院校动漫专业等师生的参考用书,还可作为动画设计、动漫设计、影视动画、影视广告设计等专业人员和动漫爱好者的自学用书。

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/李振华主编. —北京:清华大学出版社,2019
(高等院校动画专业规划教材)
ISBN 978-7-302-49911-4

I. ①动… II. ①李… 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(2018)第 055454 号

责任编辑:闫红梅 薛 阳

封面设计:文 静

责任校对:梁 毅

责任印制:宋 林

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>, 010-62795954

印 装 者:北京鑫海金澳胶印有限公司

经 销:全国新华书店

开 本:185mm×260mm

印 张:9.5

字 数:233千字

版 次:2019年1月第1版

印 次:2019年1月第1次印刷

印 数:1~1500

定 价:29.00元

产品编号:071707-01

前言

ANIMATION

动画已成为当今时代的一种独特的文化形式,它不仅促进了动画文化自身的发展,而且已经成为视觉文化及大众文化发展的生力军。伴随着现代信息技术和文化产业的发展,动画产业在全球文化产业中扮演着越来越重要的角色,动漫产业已被誉为21世纪最具有潜力的朝阳产业。它在满足人们日益增长的精神文化需求的同时,已经成为一些国家的经济新支柱。

鉴于动漫产业巨大的经济潜力,我国大力地扶持国产动漫。2008年以来,国务院及地方政府陆续出台对动漫产业的优惠扶持政策,我国动漫产业得到了迅速的发展。虽然我国动漫产业起步较早,但是由于发展不够,与当今世界上很多国家(尤其是日韩、欧美国家)相比仍有较大的差距。近年来,外国动画片大量涌入中国市场,动漫产业化的运作模式也在促进着我国动画产业的发展,我国的电视台纷纷设立少儿频道,行业的发展十分广阔。

目前,国家产业扶持政策和行业巨大的市场前景,急需大量的动画行业从业人员,培养优秀的动漫动画专业人员成为动漫教育的当务之急。杭州作为动漫之都,已经在“动画”与“经济发展新引擎”之间架构立交桥方面做出了卓越的贡献,2015年第十一届、2016年第十二届、2017年第十三届中国国际动漫节项目金额和现场销售额分别达到148.46亿元、151.63亿元、153.28亿元。动画专业作为经济发展新引擎的人才输送地和聚集地,正在大力开展教育教学创新,以期发挥更为重要的作用。人才培养与专业的发展离不开教材的建设,因而加快配套的动漫教材建设也成为重中之重。

一部优秀动画片的成功,有很多相关的因素。无论从创作流程,还是从分析创作元素在影片中发挥的作用来看,剧本在动画创作中处于至关重要的基础性地位。单薄的故事内容、幼稚低龄的视点、简单说教的形式,这些是观众远离国产动画片的主要因素。而剧本作为最重要的前期准备工作之一,其从业人员水平高低、撰写剧本的优劣决定了动画成功与否。因此动画剧本创作专业人才的培养和培训显得尤为重要。

在当前的动漫教育中,有关动画剧本创作的教材不少,但大多数教材的论述都是对一些固有概念进行描述,对创作规律和技巧进行总结,致使在实际教学中学生仍旧不知道该如何下手,如何进行动画剧本的创作。本书内容包括动画剧本概述、动画剧本的构思、动画剧本的情节、动画剧本的故事结构、动画剧本人物的塑造、动画剧本的语言、动画剧本的改编、动画编剧的电影思维等。本书借鉴了动画剧本和影视剧作的一些研究成果,从如何动手创作动画剧本的角度,有针对性地对剧本的构思、结构、情节、人物的塑造、剧本的语言、剧本的改编等问题进行了阐述,帮助读者掌握动画编剧的方法,为动画创作打下良好的基础,写出好的动画剧本。

针对本教材内容,提出如下教学建议。第一,在教学方式上,建议在实施动画剧本创作课程教学过程中,学习借鉴知能课程的价值取向。知能课程是适应信息时代对人才的培养和高等教育大众化对高校课程改革的现实需求应运而生的一种新型的课程形态。在课程

功能定位上,知能课程强调“能力本位”;在课程内容的组织上,知能课程要求“知行并举”。能力本位是指把培养学生的职业适应能力作为课程的总目标,知行并举则更多地表现在组织课程内容时对待能力和知识的态度上。第二,在学习介质上,当前,纸质教材仍然有其存在的合理性和价值需求,尽管在其内容和定位方面会有重大转变或转移,但其形式不会消亡,具有不可替代性。同时需要结合实际,开展课程平台和教学软件的开发、应用、研究。将教材建设与课程建设紧密地结合起来。

本书由浙江商业职业技术学院的李振华策划、设计、统稿与编写。本书在出版过程中得到了清华大学出版社的帮助,在此表示真挚的感谢。另外,本书在编写过程中,阅读、参考了大量国内外相关专家的书籍、博客、资料或相关课件,并从中获得了灵感和启示,但未能将注释或参考文献中一一列出,在此特向这些参考文献的作者表示由衷的感谢!此外,限于作者学识,时间仓促,书中难免有不妥之处,诚挚地希望专家和读者批评、指正和帮助,以便改进和提高。书山有路勤为径,学海无涯苦作舟。愿此书能为动画剧本创作提供指引。

李振华

浙江商业职业技术学院

2017年12月

ANIMATION

Contents 目录

第1章 动画剧本概述	1
1.1 动画剧本概述	1
1.2 动画剧本的特性及内容	3
1.2.1 假定性	3
1.2.2 造型性	4
1.2.3 幻想性	4
1.3 动画剧本的类型	7
1.3.1 电影动画剧本	8
1.3.2 电视动画剧本	10
1.3.3 动画短片剧本	11
1.3.4 动画广告、游戏动画、手机动画等 新动画形式剧本	12
1.4 动画剧本的5大要素	12
1.4.1 观看剧本的对象	12
1.4.2 根据准确的市场定位撰写	13
1.4.3 用简单的故事描述复杂的剧情	13
1.4.4 剧本的市场价值	14
1.4.5 剧本的黄金比例	14
小结	14
实训练习	15
第2章 动画剧本的构思	16
2.1 动画剧本的素材	16
2.1.1 素材的来源	16
2.1.2 素材的加工	18
2.2 动画剧本的题材	20
2.2.1 题材的定义与分类	20
2.2.2 题材的选择	20
2.3 动画剧本的主题	22
2.3.1 主题的分类	22

2.3.2	主题的体现	25
2.3.3	主题的升华	26
2.4	动画剧本的构思	28
2.4.1	动画剧本构思的内容	28
2.4.2	动画剧本中角色的构思	29
2.4.3	动画剧本的构思	31
小结	32
实训练习	32
第3章	动画剧本的情节	34
3.1	动画剧本情节概述	34
3.2	动画剧本的情节设计	35
3.2.1	情节与冲突	35
3.2.2	冲突设置的技巧	36
3.2.3	情节模式	37
3.3	动画剧本情节的组织	40
3.3.1	情节点	40
3.3.2	情节线	40
3.4	动画剧本情节设置技巧	43
3.4.1	细节的精心设计	43
3.4.2	笑点的设置	44
3.4.3	巧设误会	47
3.4.4	悬念	48
3.4.5	节奏	49
3.4.6	突转	50
小结	51
实训练习	51
第4章	动画剧本的故事结构	52
4.1	动画剧本的故事结构	52
4.1.1	戏剧式结构	53
4.1.2	非戏剧式结构	54
4.2	动画剧本结构过程	56
4.2.1	故事的开端	57
4.2.2	故事的发展	59
4.2.3	故事的高潮	60

4.2.4 故事的结局	61
小结	62
实训练习	63
第5章 动画剧本人物的塑造	64
5.1 动画剧本塑造人物的重要性	64
5.1.1 人物的设定	64
5.1.2 人物设定遵循的原则	67
5.2 动画剧本人物关系的梳理	68
5.2.1 类型化人物和个性化人物	68
5.2.2 主要人物和次要人物	68
5.2.3 人物设置	70
5.3 动画剧本人物塑造	71
5.3.1 人物性格的塑造	71
5.3.2 人物性格的表现	72
5.4 场景透露人物信息	74
小结	75
实训练习	75
第6章 动画剧本的语言	76
6.1 文字到图像的语言系统	76
6.2 动画剧本的叙述性语言	77
6.3 动画剧本的人物语言	77
6.3.1 对白	77
6.3.2 旁白	80
6.3.3 独白	82
6.4 动画剧本人物语言的设计	82
小结	83
实训练习	84
第7章 动画剧本的改编	85
7.1 动画剧本改编的优势	85
7.2 动画剧本改编的体裁选择	85
7.2.1 体裁的概念	85
7.2.2 动画剧本改编体裁的选择上的要求	86
7.2.3 改编动画剧本体裁选择	86
7.3 动画剧本改编的技巧	87

7.3.1	加入新角色丰富情节	87
7.3.2	确定故事的中心主线	87
7.3.3	合理融入幻想和夸张	87
7.3.4	更换原著故事的时间背景	88
7.4	动画剧本改编的方法	88
7.4.1	常见的改编方法	88
7.4.2	动画剧本改编的情况	90
7.5	典型实例分析	91
7.5.1	《花木兰》的美国式改编	91
7.5.2	《三个和尚》	93
	小结	94
	实训练习	95
第8章	动画编剧的电影思维	96
8.1	动画发展简史	96
8.2	视听语言	99
8.2.1	视听语言概念	99
8.2.2	视听语言的影像因素	99
8.2.3	视听语言的听觉因素	105
8.3	镜头技巧与组接方式	105
8.3.1	镜头技巧	105
8.3.2	镜头的一般规律和方法	107
8.4	画面处理技巧	109
8.5	电影蒙太奇	110
8.5.1	蒙太奇概述	110
8.5.2	蒙太奇分类	111
8.5.3	蒙太奇组接	112
	小结	112
	实训练习	113
附录	114
附录 A	动画剧本创作的过程与格式	114
A.1	动画剧本创作的过程	114
A.2	动画剧本的格式	123
附录 B	《大闹天宫》剧本欣赏	124
参考文献	142

ANIMATION

第1章 动画剧本概述

动画是使用各种技术所创作出来的活动影像。动画与电影、电视一样,都是基于视觉原理,它记录了连续运动图画形成视觉变化。而一部优秀的动画又是依靠动画剧本作为创作核心形成的综合性创作。动画编剧将生活、想象和美好结合在一起。动画编剧的任务就是将接触到的生活中的素材进行创造性的改造,并在改造过程中进行提炼浓缩,以此构思故事情节和屏幕角色形象。

1.1 动画剧本概述

1. 动画剧本的定义

一部高质量的影视动画,不仅要有流畅的画面,优美的旋律,紧凑的节奏,还要有吸引观众的题材、主题、人物、情节等元素。作为核心的动画剧本,其创作是动画创作中最为基础和关键的工作。剧本作者的想象力和创造力给动画注入了生命力,并构架整个幻想空间,带领观众进入一个美妙而合理的想象世界。

动画作品是一种视觉媒介,它把一个基本的故事戏剧化。它所打交道的是图像、画面、一个小片和一段拍好的胶片等。一个动画剧本就是由画面讲述出来的故事,还包括语言和描述,而这些内容都发生在它戏剧性的结构之中。编剧创作剧本需要化虚为实,将自己对场景、地点、背景音效、人物对白、人物动作等方面的思考用文字的形式具体地表达出来。

动画剧本作为一部影片的基础,决定着影片的成败,同时它也是一种文学剧本,属于影视剧作门类,一些基本理论也根植于电影剧作这个大框架之内。由于动画表现形式的独特性,决定了在剧本阶段,编剧就要针对这一特性去思考创作方向,把握创作思路,探究如何创作出更适合用动画方式表现故事的内容,从而把动画特有的味道和表现力最大限度地发挥出来。在故事整体构思、塑造人物形象、细节设计等方面,动画剧本都有着独特的创作规律。

一部影片是由编剧、导演、演员、摄影、美工、化妆、道具、剪辑等诸多艺术工作者集体创作而成的。剧本是由编剧撰写的描述影片故事内容的一种文学形式,是影片艺术创作的文本基础,是导演与演员等艺术工作者再次创作的根据。评价一部剧本成功与否的标准不是

辞藻是否华丽,而是能否准确地表情达意。美国电影剧作家悉德·菲尔德在谈到电影剧本这一基本概念的时候,首先就强调“它既不是小说,也不是戏剧……而是由画面讲述出来的一个故事。它像名词——指的是一个人或几个人,在一个地方或几个地方,去做他或她的事情。所有的电影剧本都贯彻执行这一基本前提”。剧本确定了故事场景在读者脑海中的形象。如果说视听语言是一种特有的讲述故事的方式,那么剧本就是未来视听语言的一种文字表述。

2. 动画剧本的重要性

剧本的形成是编剧在生活中积累素材、提炼题材、构架故事框架、描绘和刻画典型人物形象,并由此表达影片的主题和情感。动画剧本是动画编剧根据动画制作和表现的特点撰写的内容,它是动画导演和制作人员的工作蓝本,也是动画片取得成功的基础。

剧本创作作为动画制作流程的第一步,起着重要的作用。剧本的内容能够为以导演为首的制作团队提供动画制作思想和艺术表现形式两方面的信息。动画作品离不开这个基础。制作一部动画影片,首先就是从创作动画剧本开始的。下面介绍动画创作的流程。

动画的创作过程和方法的基本规律是一致的。以传统动画的制作过程为例,动画创作的流程可以分为总体规划、设计制作、具体创作和拍摄制作4个阶段,每个阶段又分为若干个步骤。

1) 总体规划阶段

策划:动画制作公司、发行商以及相关产品的开发商,共同策划应该开发怎样的动画片,预测此种动画片有没有市场,研究动画片的开发周期、资金的筹措等多个问题。

文字剧本:开发计划制订以后,就要创作合适的文字剧本,一般这个任务由编剧完成。可以自己创作剧本,也可以借鉴、改编他人的作品。

2) 设计制作阶段

角色造型设定:要求动画家创作出片中的人物造型。

场景设计:场景设计侧重于人物所处的环境,是高山还是平原,是屋内还是屋外,哪个国家,哪个地区,都要一次性将动画片中提到的场景设计出来。

画面分镜头:目的是生产作业图。作业图比较详细,既要体现出镜头之间蒙太奇的衔接关系,还要指明人物的位置、动作、表情等信息,还要标明各个阶段需要运用的镜头号码、背景号码、时间长度、机位运动等。

分镜头设计稿:动画的每一帧基本上都是由上下两部分组成的。下部分是背景,上部分是角色。背景和角色的制作分别由两组工作人员来完成,分镜头设计稿是这两部分工作的纽带。

3) 具体创作阶段

绘制背景:背景是根据分镜头设计稿中的背景部分绘制成的彩色画稿。

原画:镜头中的人物或动物、道具要交给原画师,原画师将这些人物、动画等角色的每一个动作的关键瞬间画面绘制出来。

动画中间画:动画师是原画师的助手,他的任务是使角色的动作连贯。原画师的原画

表现的只是角色的关键动作,因此角色的动作是不连贯的。在这些关键动作之间要将角色的中间动作插入补齐,这就是动画中间画。

做监:也就是质量把关。生产一部动画片有诸多的工序,如果某一道工序没有达到相应的要求,就会影响以后的生产工作。因此在每个阶段都应有一个负责质量把关的人。

描线:影印描线是将动画纸上的线条影印在赛璐璐上,如果某些线条是彩色的,还需要手工插上色线。

定色与着色:描好线的赛璐璐片要交给上色部门,先定好颜色,在每个部位写上颜色代表号码,再涂上颜色。

总检:准备好的彩色背景与上色的赛璐璐片叠加在一起,检查有无错误。例如某一张赛璐璐上人物的某一个部位是否忘记上色,画面是否干净等。

4) 拍摄制作阶段

摄影与冲印:摄影师将不同层的上色赛璐璐片叠加好,进行每个画面的拍摄,拍好的底片要送到冲印公司冲洗。

剪接与套片:将冲印过的拷贝剪接成一套标准的版本,此时可称为“套片”。

配音、配乐与音效:一部影片的声音效果是非常重要的。可以请一些观众熟悉的明星来配音。好的配乐可以给影片增色不少。

试映与发行:试片就是请各大传播媒体或文化圈、娱乐圈、评论圈的人士来欣赏与评价。评价高当然好,不过最重要的是要得到广大观众的认可。

由上述可知,剧本的创作作为动画片的第一道工序,是整部影片的基础,是“一剧之根本”,在影片的拍摄制作过程中起到基础性作用。一个电影导演可能用一部很好的剧本拍出一部很糟糕的影片,但绝对不可能用一部糟糕的剧本拍出一部很好的影片。黑泽明曾说过:“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,结果都无济于事……总之,一部影片的命运几乎要由剧本来决定。”

1.2 动画剧本的特性及内容

动画剧本在遵循一般影视剧本编写原则的基础上,由于自身所具有的高度假定性和制作工艺的特殊性,以及动画片在制作过程中与真人影视片的拍摄和表现之间的明显差异性,因此有着其自身特有的规律。

1.2.1 假定性

动画的世界里无奇不有,与其他影视艺术形式相比,它不受时间、空间、条件的限制,有自己的逻辑,也就是说,在动画的世界里,一切皆有可能。

在影视作品中,假定性的表现范围十分广泛。例如,画面空间处理与时间的假定性,故事所在的时代和空间,角色的动作和说明性台词,暗示空间和时间变化的场景,对于角色的

特殊的处理方式,利用观众对时间流逝的错觉扩大压缩与延展的幅度等。动画片是具有高度假定性语境的艺术表现形式。语境即言语环境,它包括语言因素和非语言因素。语言性语境指的是交际过程中,某一话语结构表达某种特定意义时所依赖的各种表现为言辞的上下文,它既包括书面语中的上下文,也包括口语中的前言后语;非语言性语境指的是交流过程中某一话语结构表达某种特定意义时所依赖的各种主客观因素,包括时间、地点、场合、话题、角色的身份、地位、心理背景、文化背景、交际目的、交际方式、交际内容所涉及的对象,以及各种与话语结构同时出现的非语言符号(如姿势、手势)等。

动画电影的故事环境和背景就是典型的非语言性语境,只有限定了语境,故事才能在这样的外部环境下有秩序地合理发展,这种非语言性语境又分为现实语境和非现实语境。现实语境主要依照现实生活的逻辑来建立故事的时空、事件和人物关系,角色基本遵循自然规律,角色的能力和我们普通人相去不远,如《狮子王》《樱桃小丸子》。非现实性语境是不按照日常生活的逻辑来建立故事的时空和事件,在这个空间里角色具有超越自然规律的能力,但是仍有他们自己需要遵守的规律与法则,如鬼魂现身说法的《哈姆雷特》、女巫预示未来的《麦克白》等。这些极度夸张以及怪诞的戏剧情境,具有鲜明的假定性。

1.2.2 造型性

与一般供读者阅读的小说等文学作品的创作不同,动画剧本不是让观众看的,而是供导演拍摄使用的,动画剧本的写作特征也是影视剧本的首要写作特点,即具有视觉造型性。

剧本的语言是展示而不是描写,不能对人物的思想感情加以描绘,不能替代观众对人物做出评价,要用视觉的构思方式讲故事,强调动作形态等的外化表现,具有画面感,也就是说所写的人物、环境、细节是能被展现在屏幕上的。用视觉元素呈现出的画面更丰富多彩,引人入胜,特别是儿童观众,更容易被直观、简单的多彩画面所吸引。

黑泽明说过:“一部好的剧本,很少有说明性的东西,要知道,用种种说明来替代描写这种偷懒的办法,是写剧本最危险的陷阱。”这表示“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。

1.2.3 幻想性

幻想是动画的特征,动画剧本是运用动画特有的思维逻辑和语言来描述故事的。这种特有的超现实的幻想和想象思维方式,带给动画一个基本特性——幻想性。在动画片题材中,童话、神话、民间故事占了很大的比例,就是因为这些题材都是带有浓厚幻想色彩的虚拟故事。动画大师迪士尼说过:“动画片的首要责任就是把生活卡通化。”人们观看动画片的初衷是娱乐,同时想找到在现实中无法实现的有趣和单纯,这就要求故事创作要有充分的想象力。幻想是想象力的一种表现,是由个人愿望或社会需要而引起的一种指向未来的想象。

1. 奇特有趣的故事情节

在动画编剧者的笔下,幻想的人物在虚拟的世界里,往往会发生很多意想不到的事情。

无论什么素材,一旦进入动画剧本,就会以各种方式加入想象元素,如夸张的细节、人物的奇特遭遇、不可思议的巧合等,使平凡的故事焕发出新鲜的魅力。《怪物史莱克》(图 1.1)是梦工厂创作的经典动画片,讲述的是一个英雄救美的故事。长相丑陋但英勇的史莱克成功解救被困在高塔上的公主,并和公主相爱,最后终成眷属。剧情中有不少创意点,例如公主在晚上会变成怪物,所以她能够理解史莱克的行为,并且由于这样的共同点,他们在相处中产生了感情。故事的发展也超出想象,史莱克没有变成观众期待的高大帅气的王子,而是将剧中的公主变成了一个绿色的怪物,有情人终成眷属的结局没有发生改变,但是剧末的转折给整部影片添加了不少乐趣。《回忆点点滴滴》(图 1.2)中女主角妙子在 10 天的乡间假期中渐渐了解自己,了解了生活,并由此找到了自己的意中人,改变了人生。现实中的女主角和回忆里小学时代的她在影片中交替出现,点点滴滴的回忆所展现出的是女主角的内心对朴素乡村生活的向往,画面和音乐真实地再现了 20 世纪 60 年代日本的农村,而在影片最后的高潮部分,两条时间轴上的女主角同时出现在一个画面中,暗示女主角遵从自己内心的呼声,做出了人生的抉择。



图 1.1 《怪物史莱克》



图 1.2 《回忆点点滴滴》

2. 风格独特的角色

在动画作品中,往往给人留下深刻印象的是那些风格独特、个性突出、表情生动的角色。这些角色,可能是人,也可能是动物或各种物品。无论是《怪物史莱克》里的史莱克,还是《龙猫》(图 1.3)中只有好孩子才能看到的 TOTORO,不仅给人留下深刻的印象,还大大延长了作品的生命力。在动画作品中,无论是人物、动物、植物,或者是被赋予了生命的任何

物体,都有夸张而具有趣味性的外形塑造。如动画片《飞天红猪侠》(图 1.4)中的红猪侠就是充满幻想的角色。1920年,地中海地区航行的船只经常遭受驾驶飞行艇的空中海贼打劫财物,而他们的克星,就是一位驾驶一艘红色飞行艇,以追捕空中海贼赚取赏金的意大利空军的王牌飞行员波鲁克,他中了魔法变成了一只猪,大家都称他为红猪侠。由于空中海贼曼马由特队被波鲁克打得抱头鼠窜、颜面尽失,因此决定找来美国的飞行好手卡地士对付波鲁克,双方最后进行了一场以荣耀、女人和金钱为赌注的空中对决。

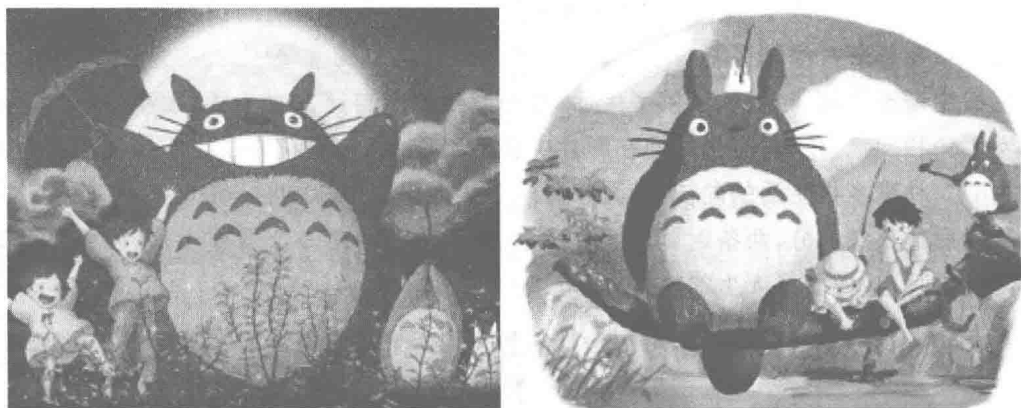


图 1.3 《龙猫》

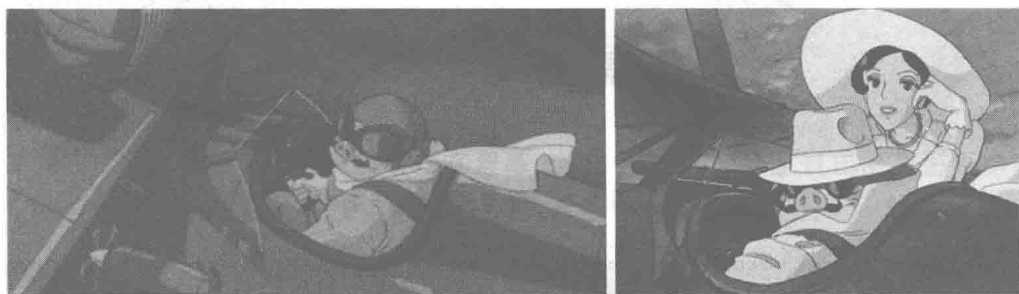


图 1.4 《飞天红猪侠》

3. 奇幻色彩的幻想空间

动画具有强大的技术优势,它的视听表现力远远大于其他影视作品,于是创造出许多梦幻般的视觉盛宴,如空中造型奇特的飞行物,绿洲上千奇百怪的动植物,地面上造型奇异的怪兽,水底充满奇幻色彩的生物……给观众带来具有超级震撼力的视觉享受。经典动画片《大闹天宫》(图 1.5)剧本中关于美猴王龙宫借宝这一部分的海底龙宫场景的描述是这样的:“美猴王跳进碧波之中,向前游去,只见重楼叠阁,都是珊瑚、水晶装砌而成。突然,礁岩之后闪出二将,手执兵器拦住去路,大喝道:哪方的妖精!来此何事?”《虫虫总动员》(图 1.6)中大甲虫的公共汽车,萤火虫的红绿灯,酒吧里各种酒客,形成一个繁华的昆虫都市。《海底总动员》(图 1.7)里湛蓝海洋中满是红色鱼卵的小丑鱼的家,在海水中轻轻舞动的犹如花瓣一样柔软的海葵,五光十色的鱼群,上百个半透明粉红色的水母,打造了一个无比美丽的海底世界。

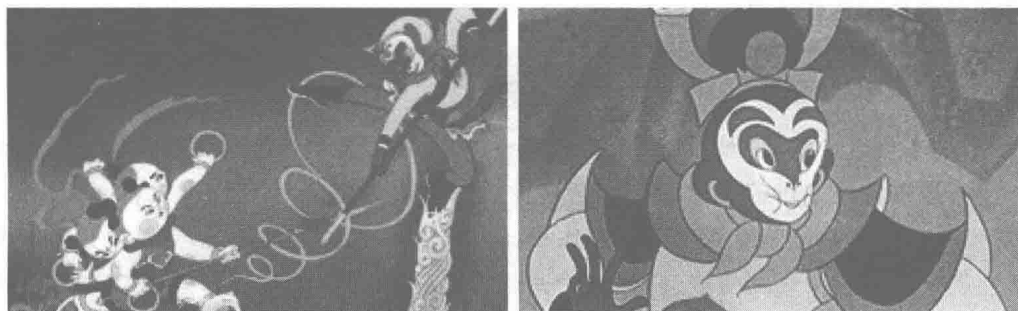


图 1.5 《大闹天宫》



图 1.6 《虫虫总动员》

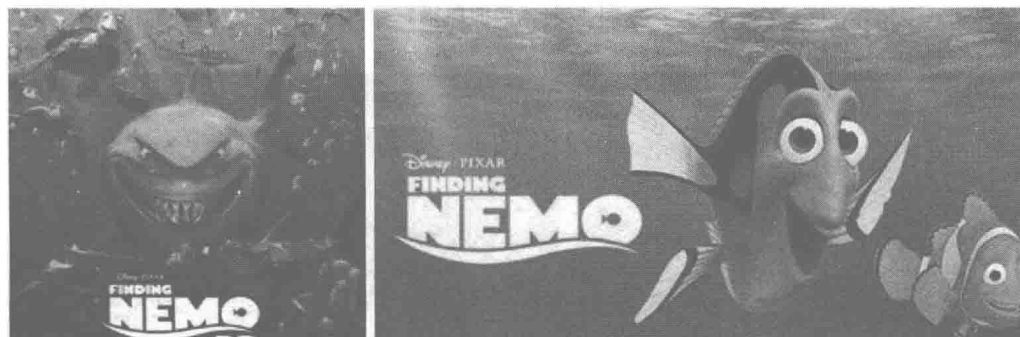


图 1.7 《海底总动员》

1.3 动画剧本的类型

动画以播放媒介划分可分为电影动画、电视动画、动画短片、动画广告、手机动画、游戏动画等,每种类型的动画片都应遵守剧本创作过程中一些通用的规律。由于播放媒介的不同,视听感受的不同,诉求的差异性以及观众细分等因素,各种类型的动画片都具有自身特

点,编剧必须熟知这些特点。

1.3.1 电影动画剧本

动画剧本可以分为商业性和艺术性两种不同的剧本创作。电影动画片作为商业动画片的一种,更加关注市场的需求。它符合商业运作的创作技巧和创作规律,而不是按个人的意愿发挥。电影动画片有着精良的制作和强大视觉冲击的画面,以及完善的后期效果和配音,使得它在电影市场深受欢迎。如《功夫熊猫》(图 1.8)、《闪电狗》(图 1.9)等都是电影动画片的成功代表作。动画电影又分为剧场版和原创动画电影两类。剧场版动画电影取材自同名电视动画的电视版或者 OVA 版(原创动画录影带),剧场版动画电影制作成本与投资、人力都高于 OVA 与电视版动画,画工也极尽可能的豪华,不论在动作的流畅度还是在使用分色数等方面,都可以明显地看出与前者差别。原创动画电影是为了在电影院播放而制作的动画片,没有相关内容的动画在电视中播放过。剧场版属于动画电影,而动画电影不一定是剧场版。如果一部动画在一定时间内比较流行,那么商家通常为获得更大利润,与电影公司合作制作剧场版。拍成剧场版动画后,剧情较原来动画思路更广阔,更具可看性。如国产原创系列电视动画《喜羊羊与灰太狼》(图 1.10)反响比较好,后来连续推出了多部剧场版动画电影。

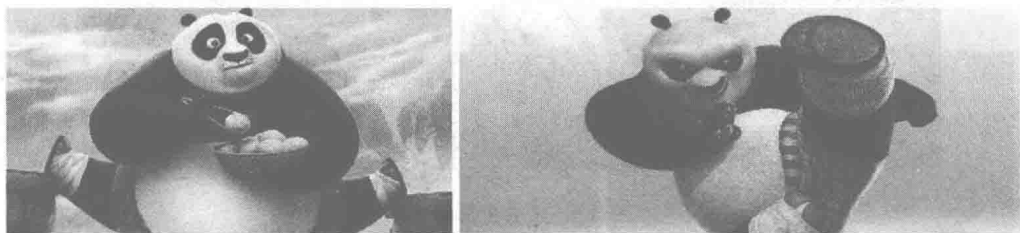


图 1.8 《功夫熊猫》

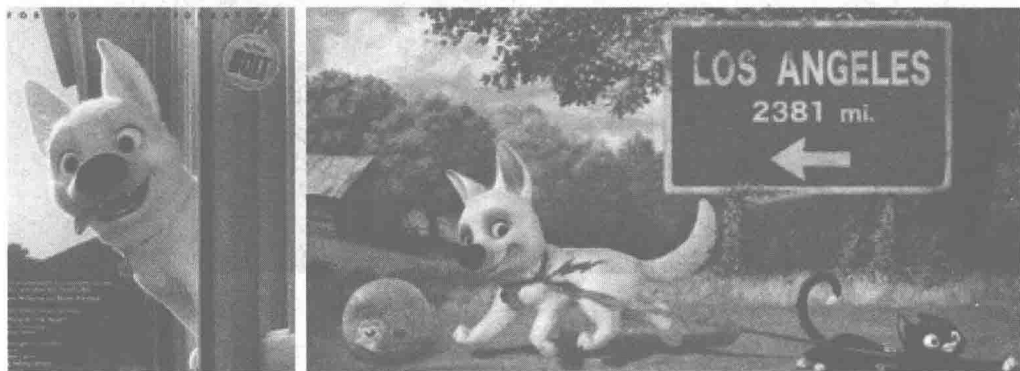


图 1.9 《闪电狗》

随着时代发展,电影动画开始寻求更强烈的逼真效果,从迪士尼尝试真人动画(如《南方之歌》)和模拟动画(如《圣诞惊魂夜》)等,到计算机技术运用于动画领域的 3D 计算机动画,电影动画的视觉表现不断增强。通过增强的技术将人物形象表现得更加具体生动,并