

• 国家新闻出版总署『原动力』
中国原创动漫出版扶持计划项目成果
• 国家科技部科技支撑计划项目成果

漫·影·游
艺术实用
工具箱丛书

康丽娟 编著

动画编剧 故事模板与使用



国家一级出版社
全国百佳图书出版单位

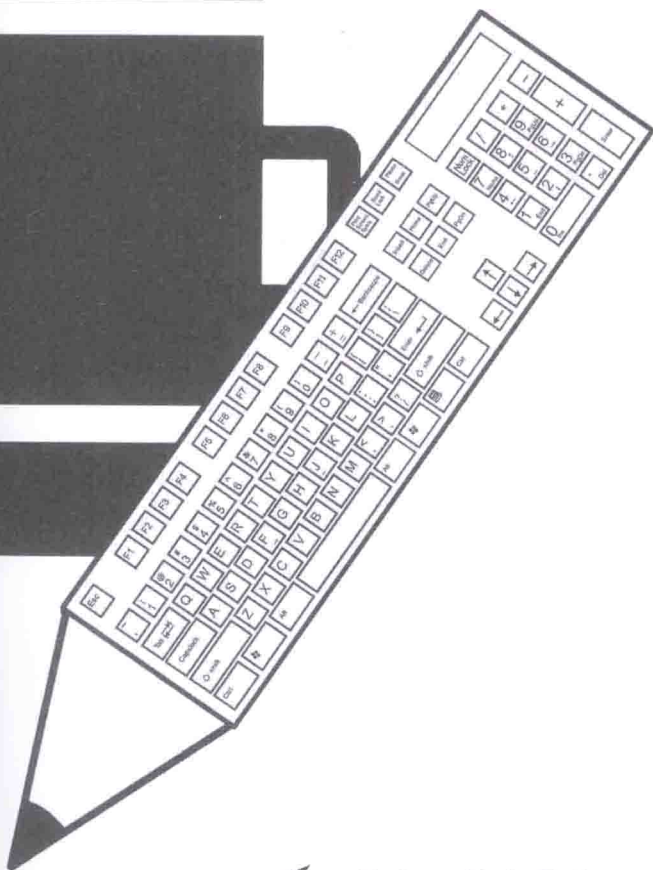
西南师范大学出版社
XINAN SHIFAN DAXUE CHUBANSHE

漫·影·游
艺术实用
工具箱丛书

康丽娟 编著

动画编剧

故事模板应用手册



国家一级出版社
全国百佳图书出版单位

西南师范大学出版社
XINAN SHIFAN DAXUE CHUBANSHE

图书在版编目(CIP)数据

动画编剧故事模板运用宝典 / 康丽娟编著. — 重庆:
西南师范大学出版社, 2014.5

(漫·影·游艺术实用工具箱丛书)

ISBN 978-7-5621-6729-7

I. ①动… II. ①康… III. ①动画片—编剧 IV.
①J954

中国版本图书馆CIP数据核字(2014)第058971号

漫·影·游艺术实用工具箱丛书

主 编: 周宗凯

动画编剧故事模板运用宝典 康丽娟 编著

DONGHUA BIANJU GUSHI MUBAN YUNYONG BAODIAN

责任编辑: 王正端 刘夏影

整体设计: 宗凯文化



西南师范大学出版社(出版发行)

地 址: 重庆市北碚区天生路2号

邮政编码: 400715

本社网址: <http://www.xscbs.com.cn>

电 话: (023) 68860895

网上书店: <http://xnsfxcbs.tmall.com>

传 真: (023) 68208984

经 销: 新华书店

制 版: 重庆大雅数码印刷有限公司

印 刷: 重庆康豪彩印有限公司

开 本: 787mm×1092mm 1/16

印 张: 6

字 数: 160千字

版 次: 2014年7月 第1版

印 次: 2014年7月 第1次印刷

ISBN 978-7-5621-6729-7

定 价: 36.00元

本书如有印装质量问题, 请与我社读者服务部联系更换。读者服务部电话: (023)68252507
市场营销部电话: (023)68868624 68253705

西南师范大学出版社正端美术工作室欢迎赐稿, 出版教材及学术著作等。

正端美术工作室电话: (023)68254657(办) 13709418041(手) QQ: 1175621129

目录

第一章 动画编剧与故事模板	9
一、动画、故事与故事模板	9
二、动画片分类及故事模式特征	10
三、故事模板的意义	22
第二章 人物设置模板	24
一、主人公设置模板	26
二、同伴设置模板	32
三、敌人设置模板	40
第三章 情节设置模板	45
一、故事理念模板	46
二、乔治·普罗蒂的“三十六种戏剧模式”	47
三、冲突设置	59
四、悬念设置模板	62

第四章 结构模板 68

一、蜡笔小新剧场版之《超能力兄妹》剧情模板 72

二、《冰河世纪》剧情模板 75

三、《塔拉星球之战》剧情模板 78

四、《阿凡达》剧情模板 82

五、《功夫熊猫》结构模板 85

第五章 笑料一箩筐 89

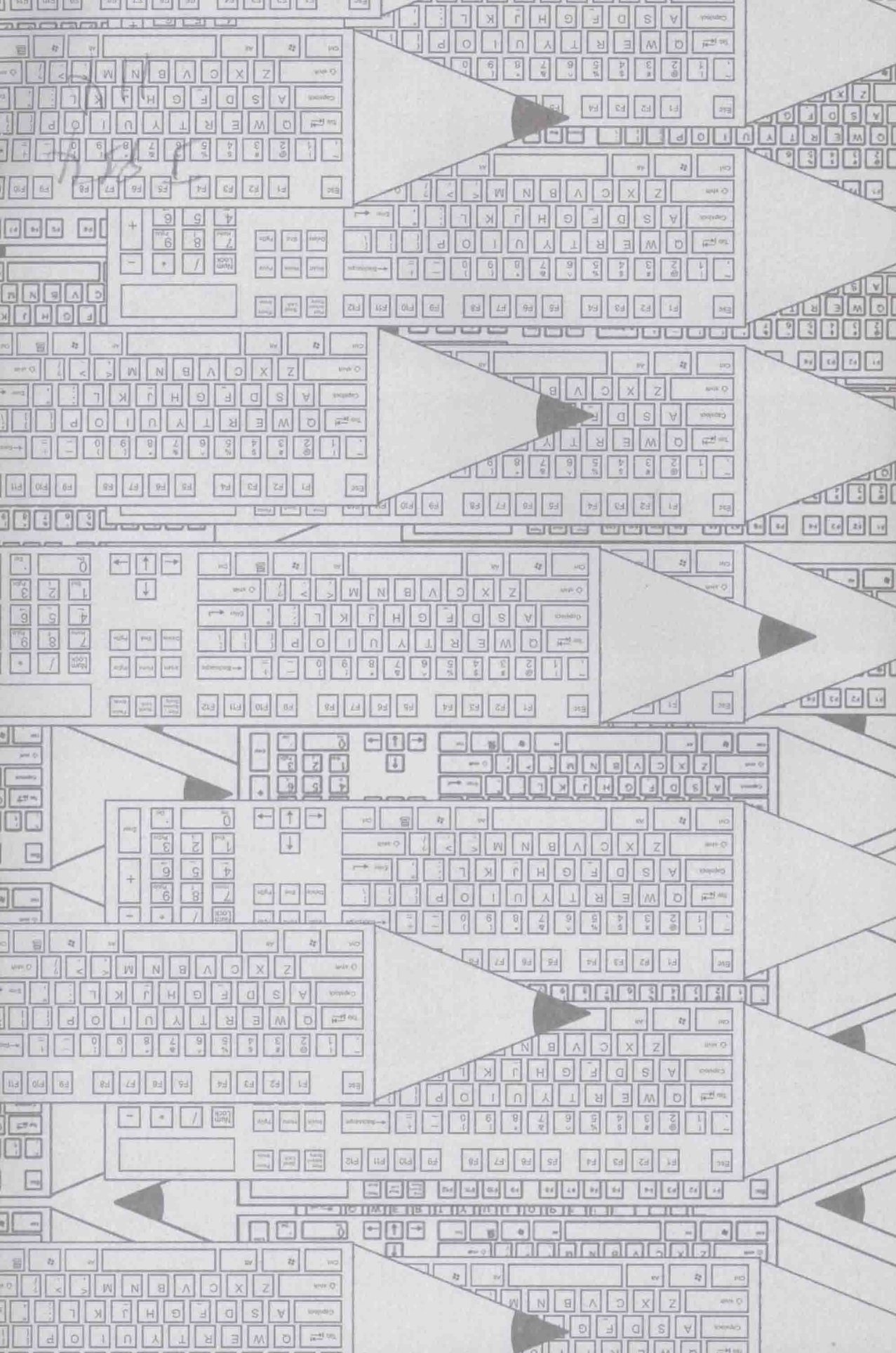
一、出人意料型 90

二、冷笑话型 92

三、惨不忍睹型 94

后记..... 95

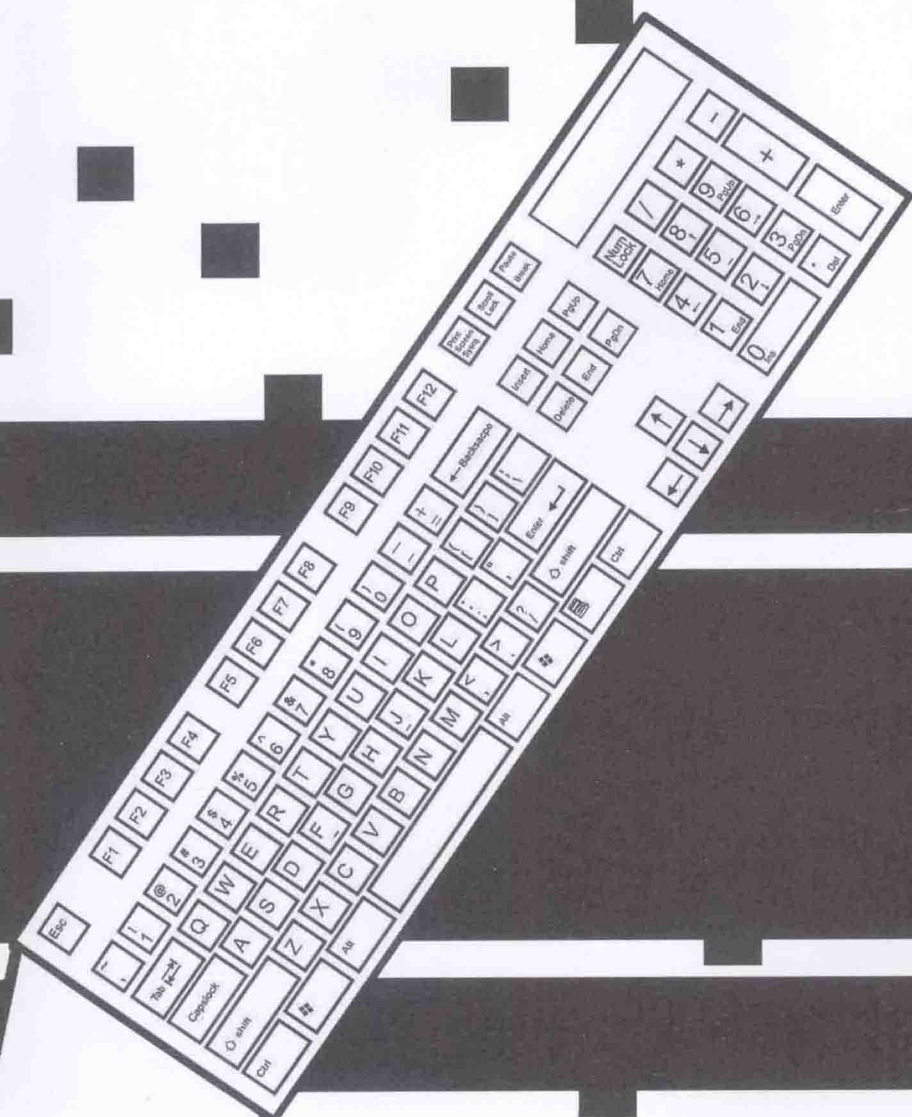
参考文献..... 96



● 国家新闻出版总署『原动力』

中国原创动漫出版扶持计划项目成果

● 国家科技部科技支撑计划项目成果



漫·影·游
艺术实用
工具箱丛书

康丽娟 编著

动画编剧

故事模板应用手册



国家一级出版社
全国百佳图书出版单位

西南师范大学出版社
XINAN SHIFAN DAXUE CHUBANSHE

图书在版编目(CIP)数据

动画编剧故事模板运用宝典 / 康丽娟编著. — 重庆:
西南师范大学出版社, 2014.5

(漫·影·游艺术实用工具箱丛书)

ISBN 978-7-5621-6729-7

I. ①动… II. ①康… III. ①动画片—编剧 IV.

①J954

中国版本图书馆CIP数据核字(2014)第058971号

漫·影·游艺术实用工具箱丛书

主 编: 周宗凯

动画编剧故事模板运用宝典 康丽娟 编著

DONGHUA BIANJU GUSHI MUBAN YUNYONG BAODIAN

责任编辑: 王正端 刘夏影

整体设计: 宗凯文化



西南师范大学出版社(出版发行)

地 址: 重庆市北碚区天生路2号

邮政编码: 400715

本社网址: <http://www.xscbs.com.cn>

电 话: (023) 68860895

网上书店: <http://xnsfxcbs.tmall.com>

传 真: (023) 68208984

经 销: 新华书店

制 版: 重庆大雅数码印刷有限公司

印 刷: 重庆康豪彩印有限公司

开 本: 787mm×1092mm 1/16

印 张: 6

字 数: 160千字

版 次: 2014年7月 第1版

印 次: 2014年7月 第1次印刷

ISBN 978-7-5621-6729-7

定 价: 36.00元

本书如有印装质量问题, 请与我社读者服务部联系更换。读者服务部电话: (023)68252507

市场营销部电话: (023)68868624 68253705

西南师范大学出版社正端美术工作室欢迎赐稿, 出版教材及学术著作等。

正端美术工作室电话: (023)68254657(办) 13709418041(手) QQ: 1175621129

序



艺术必须通过体验、实作才能掌握相关要义和技巧，影视艺术、动画艺术、游戏设计同样如此。在相关专业的教学过程中，学生很难迅速领会并掌握教师所讲的全部内容，一般要经过长时间频繁的实践，才可能渐有感悟。针对这一状况，我们把许多复杂的理论问题转化为一些简单的模板、程式，使之成为学生学习过程中的酵母，以帮助学生消化老师的授学内容。另外，相关专业的学生不可能等到全部掌握了所学内容之后才去工作和承接相关业务，生存的必需性和社会需求，迫使大学生一毕业就必须肩负起公司赋予的责任，这样才能在这个行业里生存下去。同时，有些知识内容我们也未必要全面掌握，就如同我们学习汉语一样，让我们记住全部的汉字，不仅耗时巨大，也完全没有必要，所以我们应有技巧地掌握相关知识和技能。

今天，我们把影视、动画和游戏设计等学科中复杂的、难以理解的原理和知识汇编成工具书，使大家一查即知、即用。因此，这套丛书不仅有利于动漫、影视、游戏专业的学生学习，同时也可以成为许多公司的查阅资料，更有利于巧妙地运用现存资源和信息提高工作和学习的效率，使之马上转化为所需的知识成果。

本丛书集结了多个高校的动漫、影视、游戏专业教师 and 行业骨干精英的手记或第一手秘籍资料，愿它能给在校的动漫、影视、游戏专业的学生和公司从业人员以及爱好者带来方便。

在此感谢西南师范大学出版社给予此书面世的机会，还要感谢正端美术工作室所有编辑的支持，更要感谢多位专家为本系列丛书提供的指导及奉献的宝贵知识。

前言

动画是一门用画面和声音讲故事的视听语言艺术形式，动画编剧的任务就是创造故事。但对一个新手编剧而言，要讲一个精彩的故事绝非易事，因为它不仅要求编剧具有深厚的文字功底和故事构建能力，还必须非常了解动画的制作流程，熟悉动画语言和表现方式，结合技术的操作性、视觉表达特性和表演方法进行文字表述。所以动画编剧是一门值得我们不断学习和研究的复杂的艺术。

但其实动画编剧也是有规律可循、有经典可参考的。早在 20 世纪初，法国戏剧家乔治·普罗蒂从大量的戏剧实例中归纳总结出“三十六种戏剧模式”，至今仍对电影、电视界有很强的指导意义。所以今天我们也试着从大量的现有经典动画片中总结其编剧规律、套路，并将规律转化为即时可用的模板。此举有两个意义：一是帮助新手编剧及动画编剧爱好者理解、掌握规律并从中找到适合自己的编剧方法，二是我们的艺术修养是一点点从工作和实战中日积月累而成，不可能等到自己在艺术上变成大师了再进行一鸣惊人的创作，在此之前，我们应该谦逊大方地学习别人的经验。站在巨人的肩上可以看得更远，更重要的意义在于学习别人的经验可以让我们少走弯路。而模板恰恰可以给我们提供这样一种便利。

今将这些感悟整理成册，并吸纳了多个高校及相关行业的专家和骨干的见解，借出版这个机会，希望能为广大读者和动画编剧创作者、爱好者及相关专业学生起到一定的借鉴和参考作用，也期抛砖引玉，共同完善动画剧作书籍。



目录

第一章 动画编剧与故事模板	9
一、动画、故事与故事模板	9
二、动画片分类及故事模式特征	10
三、故事模板的意义	22
第二章 人物设置模板	24
一、主人公设置模板	26
二、同伴设置模板	32
三、敌人设置模板	40
第三章 情节设置模板	45
一、故事理念模板	46
二、乔治·普罗蒂的“三十六种戏剧模式”	47
三、冲突设置	59
四、悬念设置模板	62

第四章 结构模板 68

一、蜡笔小新剧场版之《超能力兄妹》剧情模板 72

二、《冰河世纪》剧情模板 75

三、《塔拉星球之战》剧情模板 78

四、《阿凡达》剧情模板 82

五、《功夫熊猫》结构模板 85

第五章 笑料一箩筐 89

一、出人意料型 90

二、冷笑话型 92

三、惨不忍睹型 94

后记..... 95

参考文献..... 96

第一章 动画编剧与故事模板

一、动画、故事与故事模板

动画是通过把人、物的表情、动作、变化等分段画成许多画幅，再用摄影机连续拍摄成一系列画面，给视觉造成连续变化的图画，再配以音乐音效，最终形成的极富视觉和听觉享受的艺术形式。它的基本原理与电影、电视一样，都是视听原理，它们的最终目的也只有一个，就是用画面和声音讲故事。所以动画是一门“创造性”“故事性”的艺术形式，动画编剧的任务就是“创造故事”。

故事千变万化，精彩纷呈，极具突发性、偶然性和不确定性，看似捉摸不透，但其实很多故事的发生、发展、结果都有规律可循。“幸福的家庭都是相似的”即是说这一类家庭普遍具有一些共通的特性或规律，反之，只要具有大部分的共通性，我们就可以把这个家庭判定为“幸福的家庭”。而荧幕上的故事是源于生活又高于生活的，所以，当我们的故事中需要创造一个“幸福的家庭”时，当然可以参考借鉴这些既定的共通性、规律和经验，这即是故事模板的意义。万变不离其宗，就像大树，我们都知道即使同一棵树上也没有一模一样的树叶，但每一棵树都具有树根、树干、树枝、树叶，只要找准了根、茎、叶的位置，稍作润饰修改，再为之添加你的色彩，它就成了一棵专属于你的树。

所以我们从大量的经典成熟个案中寻找规律,归纳总结出相似类型故事的共同特征,将之整理为简洁明了的故事模板,像工具书一般分门别类以便查阅,希望这种以不变应万变的故事模板能给动画编剧爱好者们进行故事创作时提供一定的参考和借鉴,同时提高创作效率。

二、动画片分类及故事模式特征

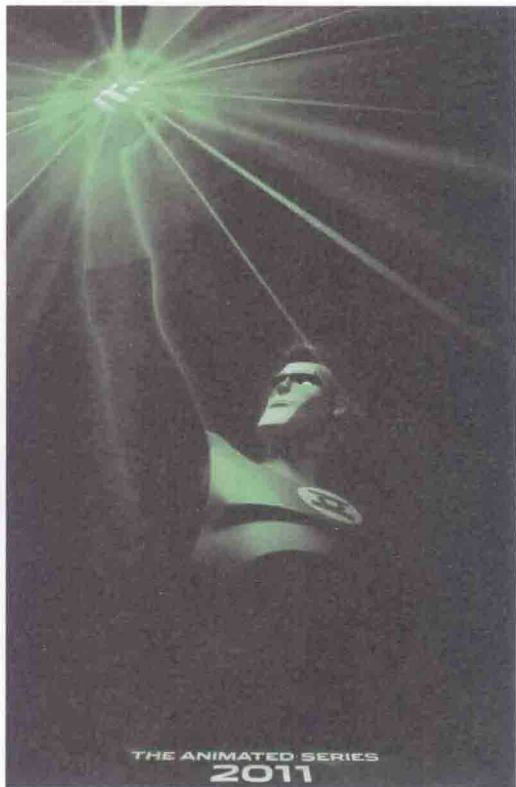
要多如繁星的动画故事中寻找规律当然难比登天,所以首先必须做的事情就是为现有的动画片进行分类,再从同一类型中寻找相似规律。本节罗列了6种目前比较主流的动画题材类型:科幻、奇幻、喜剧、竞技、推理、冒险,再分别介绍每种动画的特征、代表作,粗略归纳每种类型动画片的模式套路。当然以上6种分类方式并不一定准确和全面,并且还会有科幻冒险、科幻喜剧之类的交织,但我们分类的目的重在主流和共通性。且分类学本身就是一门繁杂而深奥的学问,按照不同的标准和要求就可以分出截然不同的种类,所以我们只是且只能尽己所能地将具有普遍共性的一干动画归结在一个大类里。但只要掌握了基本的原理,我们就能做到以不变应万变。

2.1 科幻动画

科幻片,顾名思义即“科学幻想片”,是“以科学幻想为内容的故事片,其基本特点是从今天已知的科学原理和科学成就出发,对未来的世界或遥远的过去的情景作幻想式的描述”。^[1]简而言之,科幻片即科学观念加上艺术想象,再运用电影、电视手段拍摄制作而成的故事片。科幻动画与传统科幻片相异的地方即它是运用动画手段制作而成的。

科幻动画 = 科学观念 + 艺术想象 + 动画手段

典型的科幻动画有:《攻壳机动队》《新世纪福音战士》《最终幻想》《高达》



《绿灯侠》动画版宣传海报

[1] 许南山主编. 电影艺术词典 [Z]. 北京: 中国电影出版社. 1995. (18)



《绿灯侠》等。

科幻动画主要有 3 类主题模板：

类型	主要内容	代表作
正义与秩序	人类或其他种族生物运用高科技力量捍卫正义，打击邪恶，维护宇宙的和平与秩序。	《绿灯侠》 《变形金刚》
侵略与扩张	人类作为被侵略的对象，面临毁灭危机，为保卫家园和同胞只得开发科技力量奋起反抗。	《太空堡垒》 《新世纪福音战士》 《创圣大天使》
	人类对科技文明的过度开发导致地球毁灭或奄奄一息，于是依靠科技向外太空侵略扩张。	《塔拉星球之战》 《月尘》
	人类群体不同政治派系之间为争夺利益、权力而发起侵略战争。	《机动战士高达 00》
对未知、未来的探讨	积极未来：科技与人类融合，成为人类的助力，造福人类。	《攻壳机动队》
	消极未来：科技拥有自主意识，反抗、迫害人类。	《黑客帝国》动画版 《最终幻想之灵魂深处》

综上，科幻动画传达的理念多为反战、反侵略，对未来的担忧、复原与推测假想及对现状的反思，所推崇的仍然是生命至上、追求正义、珍惜人生这样传统而永恒的价值观。相较于其他类型动画，科幻动画更讲求内部逻辑的严密性、严谨性。它的故事发生的年代、地点、空间，故事中涉及的人物、生物、器械看似可以天马行空不着边际，但都具有局限性：它们必须要有一个科学理性的支撑，超出现实科学的部分必须能够自圆其说，形成一个真实连贯、逻辑严密的体系。同时，科幻动画中的角色、道具还必须遵循一些既定的科幻定律，比如著名的机器人三定律：

机器人三定律发布于阿西莫夫的《我，机器人》，其规定：第一、机器人不得伤害人，也不得见人受到伤害而袖手旁观；第二、机器人应服从人的一切命令，但不得违反第一定律；第三、机器人应保护自身的安全，但不得违反第一、第二定律。

比如《塔拉星球之战》中的小机器人吉迪，在主人缺氧面临生命危险之时不得不违反原则教外星人地球语言（第一条），又在主人的命令下保护和帮助敌对方的外星人玛拉（第二条），而他的这些反应都是建立在机器人三定律的前提下的。显然，这样的规则应用实例能对我们的故事起到约束和示范的作用，也能为角色的行为和反应提供依据和方向，这也间接证明了故事模板的参考意义。

从片集风格来看，科幻动画大多采用色彩冷硬的金属风格，在人物设置上亦然，





动画电影《塔拉星球之战》宣传海报



《太空堡垒》精选篇



动画电影《塔拉星球之战》

以构成一个风格统一的整体。曲折的剧情、纠结的角色内心、迷幻的场景、华丽的道具、震撼眼球的特效是科幻片的最大看点。

2.2 奇幻动画

奇幻动画可以归结为讲述新奇的幻想世界的动画。代表动画片有：《十二国记》《千与千寻》《牙》《妖精的尾巴》《宠物小精灵》《神龙斗士》《美少女战士》《不可思议的游戏》《百变小樱》等。与科幻动画不同，奇幻世界不必刻意遵循刻板的条条框框，不需要谨慎严密的科学理论支撑，在奇幻世界中，更直观的定律是：存在即合理。我们可以任由想象驰骋，描述头脑中的一切。因为奇幻动画最重要的特征就是幻想元素，体现在：