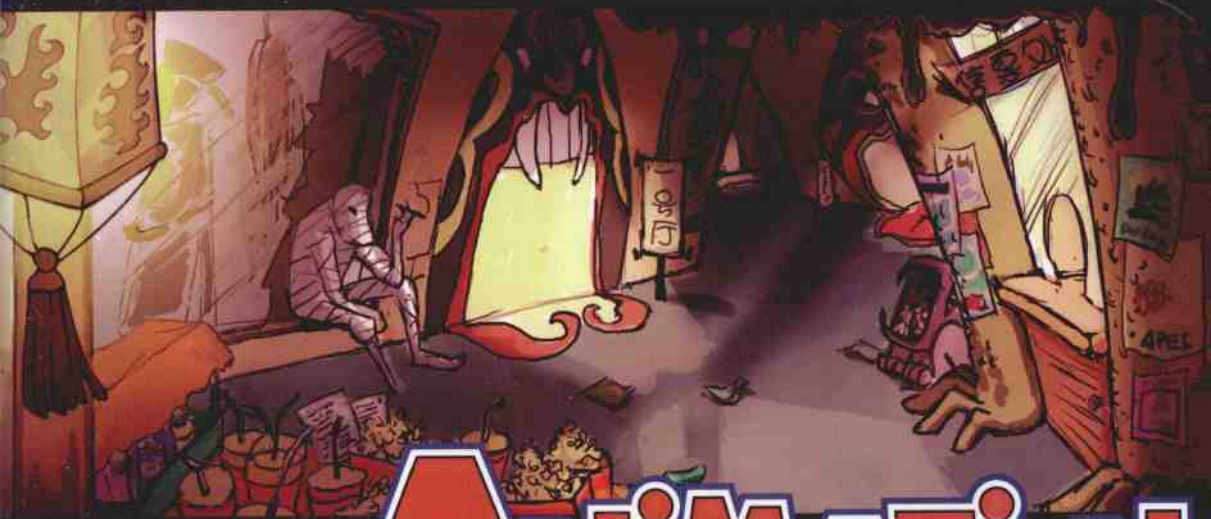




北京电影学院动画艺术研究所推荐优秀动漫游系列教材

北京电影学院动画艺术研究所  
Beijing Film Academy Animation Art Research Institute



# ANIMATION

## 电视动画剧本创作

葛 竞 编著  
孙立军 审订

中国科学技术出版社



# 电视动画剧本创作

葛 竞 编著  
孙立军 审订

中国科学技术出版社  
·北 京·

## 图书在版编目(CIP)数据

电视动画剧本创作/葛竞编著.—北京:中国科学技术出版社,2009.

(优秀动漫游系列教材)

ISBN 978-7-5046-5314-7

I. 电... II. 葛... III. 动画片—电视剧本—创作方法—教材 IV. J954

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2009) 第 166729 号

本社图书贴有防伪标志,未贴为盗版

作 者 葛 竞

审 订 孙立军

策划编辑 肖 叶

责任编辑 肖 叶 邓 文

封面设计 阳 光

责任校对 张林娜

责任印制 安利平

法律顾问 宋润君

中国科学技术出版社出版

北京市海淀区中关村南大街 16 号 邮政编码:100081

电话:010-62173865 传真:010-62179148

<http://www.kjpbbooks.com.cn>

科学普及出版社发行部发行

北京盛通印刷股份有限公司承印

\*

开本:700毫米×1000毫米 1/16 印张:8.5 彩插:4 字数:145千字

2009年9月第1版 2009年9月第1次印刷

ISBN 978-7-5046-5314-7/J·38

印数:1—3000册 定价:25.00元

---

(凡购买本社的图书,如有缺页、倒页、  
脱页者,本社发行部负责调换)

Best wishes for  
the future of  
your work with  
animation students

Gary Mairs

祝愿动画学生的作品拥有美好的未来！

盖瑞·梅尔斯



盖瑞·梅尔斯 (Gary Mairs)

美国籍。美国加州艺术学院电影学院院长、电影导演工作坊创办人之一。在电影界有多年的创作经验。曾导演和监制电影短片《醒梦》(2007)、《说出它》(2008)、《海明威的夜晚》(2009)，担任官方纪录片《出神入化：电影剪辑的魔力》(2004)的艺术指导。在线上专业杂志包括《摄影机的低架》、《烂番茄》。发表多篇专业论文，著作有《被控对称性：詹姆斯·班宁的风景电影》。

# 培养中国动画精英



孙立军

北京电影学院动画学院院长、教授。

现任国家扶持动漫产业专家组原创组负责人、中国动画学会副会长、中国电视艺术家协会卡通艺术委员会常务理事、中国成人教育协会培训中心动漫游培训基地专家委员会主任委员、中国软件学会游戏分会副会长、中国东方文化研究会漫画分会理事长、国际动画教育联盟主席、微软亚洲研究院客座研究员、北京电影学院动画艺术研究所所长。

主要作品有：漫画《风》，动画短片《小螺号》、《好邻居》，动画系列片《三只小狐狸》、《越野赛》、《浑元》、《西瓜瓜历险记》，动画电影《小兵张嘎》、《欢笑满屋》等。

曾担任中国中央电视台少儿频道动画片、“金童奖”、“金鹰奖”、“华表奖”、汉城国际动画电影节、2008奥运吉祥物设计、世界漫画大会“学院奖”等奖项的评委。曾获中国政府华表奖优秀动画片奖、中国电影金鸡奖最佳美术片奖提名等奖项。



with head and  
hands ...  
all the best to  
Animation Students  
Keep animating!  
Robi Engler

祝愿所有学习动画的学生，用你们的  
头脑和双手，创作出优秀的作品！

罗比·恩格勒



罗比·恩格勒 (Robi Engler)

瑞士籍。1975年创办“想象动画工作室”，致力于动画电视与影院长片创作，并热衷动画教育，于欧、亚、非三洲客座教学数年。著有《动画电影工作室》一书，并被翻译成四国语言。



THE FUTURE OF  
ANIMATION IN CHINA  
IS IN THE HANDS  
OF YOUNG TALENT  
LIKE YOURSELVES.  
TOMORROW'S LEGENDS  
ARE BORN TODAY!

CHEERS,



Kevin D.  
KEVIN GEIGER  
WALT DISNEY  
ANIMATION

中国动画的未来掌握在年轻人手中，就如同你们自己。今天的你们必将成为明天的传奇！

凯文·盖格



美国籍。现任北京电影学院客座教授。曾担任迪斯尼动画电影公司电脑动画以及技术总监、加州艺术学院电影学院实验动画系副教授。在好莱坞动画和特效产业有将近15年的技术、艺术和组织方面的经验，并担任Animation Options动画专业咨询公司总裁、Simplistic Pictures动画制作公司得奖动画的制片人、非盈利组织“Animation Co-op”的导演。

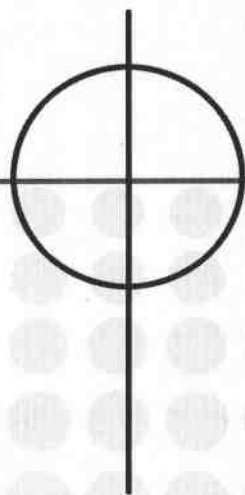
凯文·盖格 (Kevin Geiger)

# 目 录

|    |                       |
|----|-----------------------|
| 1  | 第一篇 编剧流程              |
| 2  | 概述                    |
| 3  | 第一章 如何创意              |
| 3  | 第一节 创意的步骤             |
| 6  | 第二节 拥有独一无二的好创意        |
| 7  | 第二章 如何编写故事梗概          |
| 7  | 第一节 一句话的故事梗概          |
| 9  | 第二节 故事梗概的四个组成部分       |
| 11 | 第三节 故事梗概包含的几大元素       |
| 14 | 第三章 如何展开故事大纲和完成剧本     |
| 14 | 第一节 什么是故事大纲           |
| 15 | 第二节 编写故事大纲的第一种方法：提问法  |
| 21 | 第三节 编写剧本大纲的第二种方法：桥段   |
| 24 | 第四节 完成剧本              |
| 25 | 第二篇 如何编写电视动画剧本        |
| 26 | 概述                    |
| 28 | 第四章 抓住电视动画的创作特点       |
| 29 | 第一节 针对不同观众群的创作        |
| 32 | 第二节 塑造形象是电视动画片最重要的任务  |
| 34 | 第三节 什么样的故事适合电视动画片     |
| 38 | 第四节 决定电视动画片成败的关键      |
| 42 | 第五章 电视动画的两大类型：系列片与连续剧 |
| 43 | 第一节 连续剧与系列片的剧本特点      |



|     |                      |
|-----|----------------------|
| 44  | 第二节 连续剧与系列片的创作规律     |
| 48  | 第六章 电视动画剧本的创作手法      |
| 48  | 第一节 动画形象的塑造          |
| 51  | 第二节 故事构思技巧           |
| 54  | 第三节 最难写也是最重要的第一集     |
| 55  | 第七章 电视动画剧本范例         |
| 55  | 例一、26 集动画系列片《音乐船》    |
| 63  | 例二、13 集动画连续剧《银箭》     |
| 69  | 第三篇 如何编写电视动画片策划案     |
| 70  | 概述                   |
| 72  | 第八章 怎样写电视动画片的策划案     |
| 72  | 第一节 什么是动画片策划案        |
| 74  | 第二节 电视动画片策划案的组成部分    |
| 77  | 第九章 如何选择电视动画片的题材     |
| 78  | 第一节 如何处理改编题材         |
| 83  | 第二节 处理改编题材的技巧        |
| 85  | 第三节 如何处理原创题材         |
| 87  | 第四节 对题材进行理性的分析       |
| 91  | 第十章 如何确定电视动画片的主题     |
| 91  | 第一节 对观众趣味和情感的关注      |
| 97  | 第二节 如何体现主题的引导性       |
| 99  | 第十一章 如何决定电视动画片的规格和形式 |
| 99  | 第一节 连续剧还是系列片         |
| 102 | 第二节 建立故事模式很重要        |
| 105 | 第十二章 电视动画片策划案范例      |



# 第一篇 编剧流程





## 概 述

完成一部剧本与创作小说不同，影视编剧就像是一个工程，必须遵守一定的创作流程，才能更顺利地完成任务。

一方面，影视创作是一个创作集体共同的智慧结晶。编剧是第一个步骤，需要剧本编写人员不断与其他创作成员进行沟通，比如说导演、造型师、场景设计师、制作影片的技术人员等等。应该说，动画片编剧的过程始终是在一个互动的过程中完成的，其他的创作元素都会对剧本产生影响，依照一定的步骤完成剧本，就能不断把其他创作者的意见和建议融进剧本中。

另一方面，编剧的创作本身就具有更强的技术性，从创意到最终完成的剧本，在每一个编剧步骤的推进过程中，就像搭建一个建筑物，从设计图到整体结构，到建筑最终完成，让这个剧本更为坚实。

无论是影院动画片，还是电视动画片，剧本的创作流程可以分成四个步骤：

1. 创意
2. 故事梗概
3. 剧本大纲
4. 剧本

下面，我们就四个步骤逐一分析。



# 第一章

## 如何创意

### 第一节



### 创意的步骤

什么是创意呢？就是把素材变成题材的过程。素材是指未经加工的原始材料，比如说创作者的个人经历、社会新闻、历史文献等等，都可以成为作者创作剧本的素材。作者产生创意的过程，就像一位雕刻家面对未经雕琢的石块，每块原材料中有无限的可能性，有不同的发展方向。

创意的意义则有所不同，当创作者以独特视角来重新阐述一个事件，融入自己的情感，并通过这个载体来传达一种观念、一种主题，“原始材料”就成了一个独一无二的创意。所以，没有“绝对全新的创造”，只有“独特的发现”、“个性化的阐述”和“富于创作性的联想”。我们也可以这样说，所有灵感都不是“凭空诞生”的，再荒诞离奇的幻想，其原型必然也来自真实世界中某个具体细节。

很多创作者最怕面对一张白纸，他们苦苦思索，希望找到前无古人、后无来者的灵感。灵感是创作的起点，但我想告诉大家，灵感是创作的“原石”，更重要的则是，在这个基础上，你的“阐述和联想”。

我给大家讲个有趣的例子。著名漫画家蔡志忠对我谈起过

#### 本章重点

真正体现创作者才华和创造力的地方，就在把素材变成题材的这个过程中。

## 思考题

如何理解没有“绝对全新的创造”，只有“独特的发现”、“个性化的阐述”和“富于创作性的联想”？

他寻找灵感的方法。他家里有一个玻璃瓶子，里面放很多小纸条，都是平时积累下来的，每张纸条上写的就是一些普通的词，每次创作之前，他就从瓶子里随意拿出一个纸条，用这个素材展开联想，完成一部作品。

真正体现创作者才华和创造力的地方，就在把素材变成题材的这个过程中。

在影视作品中，我们会看到，源于同样的素材，但每个创作者都创作出截然不同的故事。就像导演李安的名言：每个人心中都有一座断背山。

我们举例来分析一下创作的这个步骤：

《哈姆雷特》（《王子复仇记》）是莎士比亚最负盛名的戏剧作品，其原著故事梗概为：丹麦王驾崩，不到两个月，国王的弟弟克劳迪服丧未满，即娶其兄嫂继承王位。王子哈姆雷特从幽魂处获知是叔父谋害了父王。为证实真相，王子装疯卖傻，导演一出老王被毒杀短剧，请新王与新后观赏，国王当场色变，皇后以为王子疯了。克劳迪王与人密谋比剑时涂剧毒于剑锋，酒内下毒，加害王子，不料被皇后误饮。哈姆雷特为毒剑所伤，同时也得知了真相，王子在临死之前，刺死了叔父，报了父仇。这个故事多次被改编，每个创作者的方式都不同，目的不同，达到的效果也不同。

1948年英国电影《哈姆雷特》，用电影的方式原汁原味地讲述了这个戏剧故事，是一部真正拍出莎剧古典韵味的代表作，由劳伦斯·奥立佛自导自演，曾获奥斯卡最佳男主角奖和最佳影片奖。

1994年迪斯尼出品的动画片《狮子王》，是迪斯尼动画里程碑作品之一。该片成为历史上最受欢迎的英语影片，《狮子王》现在是电影史唯一进入票房排名前十名的卡通片，总票房收入现已超过7亿5千万美元！这部成功的电影也是改编自《哈姆雷特》。

迪斯尼的动画片几乎都是典型“全龄电影”，适合观众扶老携幼合家观赏，在改编时，创作者特别注意到了这一点。这次“王子复仇”的故事发生在非洲草原，主人公是狮子家族。这样的改





动让剧本中充满了无拘无束的幻想色彩,展开故事的空间更广阔了,从人类社会中的具体的场景,变成了具有童话色彩和象征意义的自然场景,让叙事深入浅出,儿童观众也能理解,从剧中几个具有象征意义的场景就能看出这个特点:阴森恐怖的“大象墓园”,万兽朝拜的“荣耀石”,山猪和猫鼬住的“世外桃源”等等,既有童趣,又和现实世界中的场景对应。

原作的主题揭示人性深处的阴暗面与人性的救赎,而在《狮子王》中,主题替换为孩子更能理解,也更被现代人关注的生命主题。老狮王曾经对小狮子说:狮子吃掉羚羊,羚羊吃掉青草,青草从泥土中吸取营养,而狮子死掉以后,也会变成泥土,生命就是这样循环的。影片的主题曲《生生不息》也强调了故事的主题,体现一种对生与死的深入思考,主题乐观向上,用一种孩子也能明白的方式表达了出来。影片以完美的大团圆结局,替代了原作的悲剧结尾,充分表现出迪斯尼动画的最常见的主题:励志与亲情。

2005年中国电影《夜宴》中,王子复仇的故事“穿越”到了中国古代,为了突出章子怡所饰演的母后这个角色,导演把这个角色从亲生母亲变成了继母,增加了母后和王子的爱情戏份,更把“夺取王位”这个核心的戏剧情节放到母后身上,王子这个角色更像个配角,几乎完全颠覆了原本的戏剧矛盾核心。

这部影片是导演冯小刚在“古装大片”的潮流中,拍摄的一部高成本影片,为了更好地打入海外市场,他采用了这个在西方家喻户晓的题材,尽管剧情基本和原作相似,但对戏剧的核心做了根本性的改动,让剧本在叙事上出现了主要线索不清晰、主人公与核心矛盾分离的问题。



### 思考题

如何能在创作中拥有源源不断的创意?





这样的例子还有很多，例如，同样源于“荆轲故事”的《刺秦》（陈凯歌导演）和《英雄》（张艺谋导演），就是两部从故事结构到主题思想，差别都很大的作品。

可以说，创作的第一步，就是在素材上开掘出独特的创意，以自己的视角重新“雕塑”素材，使之成为自己创作的起点。

## 第二节



## 拥有独一无二的好创意

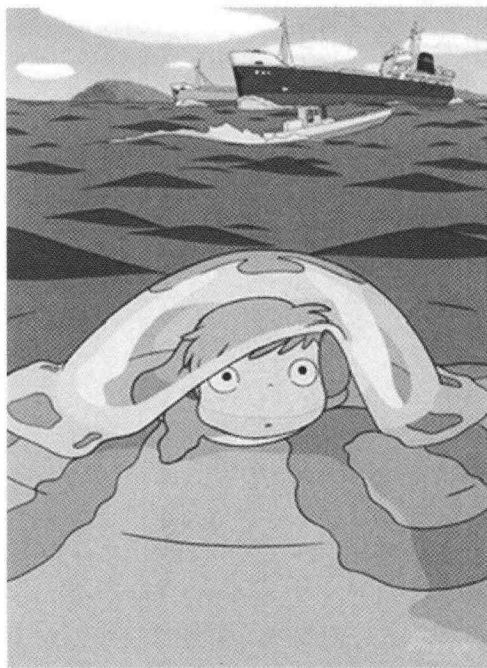
如何拥有独一无二的好创意？

第一步，在创作开始之前，首先是要有大量的素材积累，这是可供雕琢的“原石”。细腻地去感受生活，随时记录那些有趣的东西，可以用文字、可以用速写、也可以记在脑子里。平时多阅读，很多素材来源于各种文字资料。比如说，宫崎骏

的影片《悬崖上的金鱼姬》，灵感就来自两方面的素材：第一是文学原作，安徒生的童话《海的女儿》；第二是生活中的感受，他在濑户内海悬崖小屋里度假，那里的景色带给他的灵感。

第二步，在生活中勤于思考，尝试着以不同的视角去分析周围的事物，随时展开联想。比如说影片《达·芬奇密码》，创作者就是在了一幅名画《最后的晚餐》中“发现了秘密”。在其他人看来再普通不过的小细节，在作者眼中却是发现惊天秘密的线索。这种充满创造性的思维方式，是一个优秀创作者的基本素质。

创意是片段式的，是不完整的，每个人的脑中都曾经出现过很棒的创意，把一个创意变成完整的故事，这个过程更需要一定的创作方法和技巧。下面我们就讲讲这个步骤。





## 第二章

# 如何编写故事梗概

### 第一节



### 一句话的故事梗概



#### 一、什么是“故事”

首先，我们来明确一下什么是“故事”。和真实生活的事件不同，故事经过了创作者的艺术加工，具有了独特的情感和主题。在情节剧的影视剧本中，故事还具有以下特征：

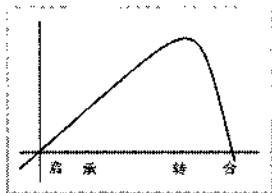
1. 有完整结构
2. 有核心情节
3. 有戏剧冲突
4. 有人物形象
5. 有中心思想

首先，故事梗概是一个把“点”变成“线”的过程。要把一个灵感片段，变成一个完整的故事，有头有尾，故事线索的发展有明确清晰的逻辑关系。

与真实生活中的新闻、纪实类事件不同，影视作品的剧本虽然也是生活中的一个片段，但是这个片段是围绕一个事件，一组人物所展开，由开端、发展、高潮、结局（启、承、转、合）四个部分构成，更重要的是，创作者最终要通

#### 本章重点

故事梗概是一个把“点”变成“线”的过程。





过故事传达出一定的主题思想。



## 二、故事梗概与海报

如何开始创作一个故事梗概呢？

在写正式的故事梗概之前，我们可以先创作“一句话”的故事梗概，把核心故事元素用最简单的语言表达出来，其内容要素，与一张电影海报所包含的内容要素很相似。

一张成功的电影海报，虽然没有更多的语言，却会通过画面元素传达出准确的、足够的影片信息，去抓住观众，打动观众。这些要素大致可概括为：人物、背景、故事的核心矛盾、主题与风格。

开始动手写梗概之前，如果觉得故事的雏形在脑中还很模糊，对这些要素还拿不准，不妨问自己这样几个问题，问题的答案就可以成为一句话的故事梗概了。

第一个问题：故事的主人公是谁？

第二个问题：故事发生的背景是什么？

第三个问题：故事的主要矛盾（主要情节）是什么？

第四个问题：影片的叙事风格是什么？

例如在《机器人瓦里》这部动画片的海报中，我们看到了荒芜的地球，背景中矗立着高大的现代飞行器，这是影片独特的故事背景——被抛弃的地球与返回探望的飞行器。

在影片的前景，老式机器人瓦里显得孤独而茫然，远处的天空中，微笑的伊娃正腾空而起，这两个形成鲜明对比的机器人，是影片的主人公。

两个机器人之间的感情是故事的主要线索，而被人类抛弃的机器人瓦里，它的命运也即将因为飞船的到来

