



图书在版编目 (C I P) 数据

动画剧本创作 / 康丽娟, 宗一著. — 重庆: 西南师范大学出版社, 2013.8
ISBN 978-7-5621-6340-4

I. ①动… II. ①康… ②宗… III. ①动画片—剧本—创作方法 IV. ①I053.5②J954

中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第157613号

丛书策划: 李远毅 王正端

新世纪全国高等教育影视动漫艺术丛书

主 编: 周宗凯

动画剧本创作 康丽娟 宗一 著

DONGHUA JUBEN CHUANGZUO

责任编辑: 王正端 袁 理

整体设计: 周宗凯 王正端

出版发行: 西南师范大学出版社

地 址: 重庆市北碚区天生路2号

邮 编: 400715

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

电 话: (023)68860895

传 真: (023)68208984

经 销: 新华书店

制 版: 重庆海阔特数码分色彩印有限公司

印 刷: 重庆康豪彩印有限公司

开 本: 889mm×1194mm 1/16

印 张: 7

字 数: 218千字

版 次: 2013年11月 第1版

印 次: 2013年11月 第1次印刷

ISBN 978-7-5621-6340-4

定 价: 42.00元

本书部分作品客观上无法联系作者, 我社已将该部分作品的稿酬经由重庆市版权保护中心转付, 请未收到稿酬的作者与其联系。

重庆市版权保护中心地址: 重庆江北区洋河一村78号10楼(400020)

电话(传真): (023)67708230

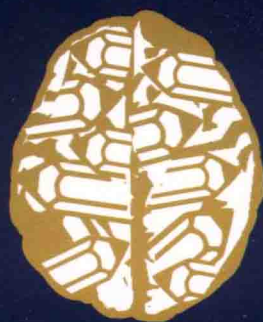
本书如有印装质量问题, 请与我社读者服务部联系更换。

读者服务部电话: (023)68252507

市场营销部电话: (023)68868624 68253705

出版、发行高校艺术专业教材、学术著作等敬请垂询西南师范大学出版社正端美术工作室
正端美术工作室电话: (023)68254657 13709418041 QQ: 1175621129

动画专业
标准教材
培训教材



国家教育部教学成果一等奖成果内容产品
国家教育部高等学校特色专业建设点专用教材
国家教育部动漫人才培养模式创新实验区专用教材
国家动画产业基地专用教材

新世纪全国高等教育
影视动漫艺术丛书

动画

动画剧本创作

康丽娟 宗一 著



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
XINSHIJI SHIYAN SHIYAN CHUBANSHE

试读结束，需要全本PDF请购买 www.ertongbook.com

序



动画是一门集艺术与技术于一体的学科。动画是当代文化的集合点——它包括了文学、电影、美术、音乐、传播等多个学科门类的內容。动画是当代文化一种特殊而典型的语言形式——我们生活中的大部分时尚形式似乎都与动画相关。动画又是一个产业——已成为世界创意产业中非常重要的组成部分。总之，动画不仅仅是一种艺术形式，更是一个庞大而复杂的系统性学科。所以，动画教育和人才培养是一个极具难度的课题。它不仅包含了庞杂的学术内容，又是一个复杂的系统工程，其中包含了复杂的工作流程，使教师在讲学过程中，既要面对美术方面的问题，又要面对影视方面的问题，还要面对软件使用等技术问题……从另一方面看，学生的作业练习也很难实施，动画作业不像广告、油画，可以由一个人在一两天或一周内做一个方案。一个创作性动画作业可能会历时一个月甚至更长时间，因为它的制作程序很复杂，必须花很多时间去完成其每一个步骤，而我们的课时又是有限的。此外，动画创作还涉及团队合作，从编剧到动画，再到技术制作，可能跨越几个专业或几个部门，没有团队的协作很难完成一部动画片，同时还涉及团队合作精神和工程规划设计流程管理等。怎么去实施这些内容的教学呢？这是个难题，是一个许多人正在努力研究的问题。要想编撰一套完整的、完美的，甚至真正对当今动画事业发展和动画教育有贡献的教材，实在是一件不容易的事情。但不论怎样，这个是每一个业内人士和相关高校的教师责无旁贷的。我们有必要，也必须不懈努力地去完成它。

四川美术学院于1996年创建了动画专业，历时十余年，也经历不少曲折。如何培养出具有实作能力，能够服务于产业的人才，如何通过高校实力和科研人才推动我国动画产业的发展，一直是我们不断探究的问题。但动画学科和产业在中国都是刚刚起步，现成的试验平台和相关经验也很少，使我们面临的难度也比许多学科大得多。

动画教育应有什么样的模式和学科建设方式呢？我们在重庆广电集团的支持下启动了产、学、研相结合的教学模式，组建了视美动画教学实作基地，以课目项目化的方式实施教学改革，使同学能够在具体的电视动画的制作过程中去学习。我们每年可以生产三千七百多分钟的电视动画片，也使学生的作品能每天在电视台播出，通过收视率评价引入社会评估，使教学对接行业标准，适应社会需求，一方面通过引入的项目和实战平台促进教学，另一方面以高校的学科、人才资源支持产业发展。

特别值得一提的是，这套丛书的编写是集合了多个高校的专家学者共同研讨、论证而完成的，并在重庆市科委的支持下建构了重庆高校动漫联盟，促成了高校之间的沟通、交流，共同高举产、学、研大旗推进教育改革。在编撰这套丛书的过程中，我最大的感受是参与这套丛书的各个高校都有自己的教学特色和独特的优势，来自不同高校的专家学者提出了许多独特见解。如果这套教材有幸能获得广大读者的认可，即应归功于这次合作。中国动画事业的发展，需要相关高校联合起来，实现信息互通、资源共享、力量整合，才能提升我们的教学实力，为中国动画事业的发展培养优秀的人才。在此感谢参与该套丛书的各高校领导和学科带头人的支持与指导。

在这儿，应特别感谢重庆市科学技术委员会。重庆市科委为我们搭建了一个让大家聚在一起的平台——重庆动画产业人才培训基地，这套丛书即是在这一平台中产生的，该基地也使这套教材有了检验的场所。

当然更应该感谢西南师范大学出版社将这套教材推荐给全国广大的读者和同行。在整个编撰过程中，他们的许多建议和努力促进了该教材的完善，并为这套教材的出版做了大量繁琐的事务工作，在此深表感谢。

丛书主编

周宗凯 教授 四川美术学院影视动画学院副院长

特邀专家顾问 (排名不分先后)

罗力 四川美术学院副院长/四川美术学院影视动画学院院长/教授

郝大鹏 四川美术学院副院长/四川美术学院设计艺术学院院长/教授

周旭 重庆市科学技术委员会主任

潘复生 重庆市科学技术委员会常务副主任

董小玉 西南大学新闻传媒学院院长/教授

王东亚 重庆市科学技术委员会高新技术发展及产业化处处长

陈锋 重庆市科学技术委员会社会发展处副处长

周西庭 重庆重视传媒有限责任公司总经理

学术指导委员会成员 (排名不分先后)

周晓波 副教授 四川美术学院影视动画学院常务副院长

陈昌柱 教授 四川音乐学院成都美术学院动画系系主任

夏光富 教授 重庆邮电大学传媒艺术学院常务副院长

罗江玫 副教授 重庆工商大学设计艺术学院基础教研室主任

罗瑶 副教授 江西理工大学应用科学学院艺术设计教研室

游踪 工程师 重庆大学数字艺术研发中心主任

彭一虹 教授 重庆长江师范学院美术学院院长

编委会成员 (排名不分先后)

刘兴 总经理 重庆视美动画艺术有限责任公司

许世虎 教授 重庆大学艺术学院院长

陈航 教授 西南大学美术学院院长

曾强 副教授 重庆交通大学人文学院艺术设计系系主任

邓旭 教授 重庆师范大学美术学院院长

胡虹 副教授 重庆工商大学设计艺术学院院长

柳小成 副教授 重庆长江师范学院美术学院副院长

崔毅 教授 重庆三峡学院美术学院院长

张健伟 教授 河南师范大学美术学院院长

王天祥 副教授 重庆文理学院陈子庄美术学院院长

苏大椿 副教授 重庆正大软件职业技术学院数字艺术系主任

陈丹 高级工程师 重庆工商职业学院传媒艺术系主任

参编单位 (排名不分先后)

四川美术学院影视动画学院

重庆视美动画艺术有限责任公司

西南大学新闻传媒学院

西南大学美术学院

重庆大学艺术学院

重庆邮电大学传媒艺术学院

重庆交通大学人文学院艺术设计系

重庆师范大学美术学院

重庆工商大学设计艺术学院

重庆教育学院

重庆长江师范学院美术学院

重庆文理学院陈子庄美术学院

重庆三峡学院美术学院

河南师范大学美术学院

重庆工商职业学院

重庆正大软件职业技术学院

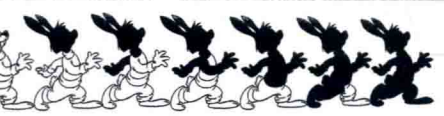
前言

动画是一门综合学科，从我国学科分类上，它属于广播电视编导，但在实际操作中，从事动画艺术必然需要美术能力。目前，大部分美术院校开设了动画专业，而计算机的产生使整个操作流程几乎都必须依赖电脑，操作者还必须非常熟悉计算机软件。此外，动画创作还必须有一定文学功底。因为你画分镜头本需要有讲故事的能力，你创作漫画故事必须或通常是自己编写故事，动画艺术几乎成了当代一切文化形式集大成者。

动画编剧同样如此，不仅要有深厚的文学功力，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，甚至还需要了解动画工程规划。显然，动画编剧不仅仅是文字创作。在动画剧本创作过程中，动画编剧不仅要考虑文学表达，还必须结合技术的操作性、视觉表达特性和表演方法进行文字表达，可以说动画编剧实际上是一个动态视觉的编码过程。也正因于此，当今的确很难找到一个优秀的动画编剧。有深厚文学功底的创作者不一定熟悉动画，熟悉动画的大多是美术或影视行道的人，文学创作未必是他们的长项。因此，四川美术学院动画学院编导专业从2005年开始创建相关专业，着力于在美术人才中培养“文学家”。有幸于2006年，在重庆广电集团的支持下启动了产、学、研相结合的教学模式，组建了视美动画教学实训基地，以课目项目化的方式试行动画教学改革，让在校师生亲身参与动画制作前线，一边实作一边学习、一边体验一边成长。动画编剧教学也以同样的方式同步运作，几年下来，积累了不少的实战经验和感悟。

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实作基地的编剧骨干的见地，借出版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，共同完善动画剧作教材。







第一章 走进动画世界 1

- 1.1 动画——动态性视觉故事的载体 1
- 1.2 动画剧本的特性 2
 - 1.2.1 动画剧本定义 2
 - 1.2.2 动画剧本与传统影视剧本的区别 3
 - 1.2.3 动画制作流程及动画类型 5
 - 1.2.4 动画剧本的特质及形式 6
- 1.3 动画的类型及编剧 8
 - 1.3.1 按受众群体分 8
 - 1.3.2 按媒体类型分 10
 - 1.3.3 按题材类型分 12
 - 1.3.4 按播出形式分 13

第二章 动画剧本创作与动画工程规划 15

- 2.1 动画工程规划的重要性 15
- 2.2 动画剧本创作与动画技术工程规划 16
 - 2.2.1 动画剧本创作与生产规划 16
 - 2.2.2 动画剧本创作与品牌战略规划 18
 - 2.2.3 动画剧本创作与社会责任 22

第三章 剧作的思维理解及要领 24

- 3.1 人物 24
 - 3.1.1 什么是人物 24
 - 3.1.2 创造人物 26
- 3.2 故事与编剧 34
 - 3.2.1 情节 35
 - 3.2.2 设置情节 36
- 3.3 结构 39
- 3.4 戏剧化的艺术设计 43



第四章 动画剧本与创意 45

- 4.1 动画剧本的创意 46
- 4.2 创意方法论 47
 - 4.2.1 寻找创意 48
 - 4.2.2 激发创意的步骤 49
 - 4.2.3 创意思维方式 50
- 4.3 动画剧本中的创意方法 52
 - 4.3.1 创意第一步：寻找选题 52
 - 4.3.2 创意第二步：寻找故事点 54
 - 4.3.3 创意第三步：创造你的人物 58
 - 4.3.4 创意与戏剧色彩 59

第五章 动画剧本创作过程 61

- 5.1 故事大纲 61
 - 5.1.1 言简意赅，少即是多 61
 - 5.1.2 与众不同，创意十足 62
 - 5.1.3 喜闻乐见，呼唤共鸣 62
- 5.2 梳理故事点 66
- 5.3 故事梗概 68

第六章 剧作过程中的问题 76

- 6.1 写不下去 76
- 6.2 写偏了 78
- 6.3 修改剧本 80
- 附：动画电影《熊猫传说》剧本初案及策划草案 82
- 《熊猫传说》动画片人物设计草案及试制片花 94
- 后记 101
- 参考文献 102

第一章 走进动画世界

1.1 动画——动态性视觉故事的载体

动画的历史几乎可以追溯到人类文明的伊始，人类自古以来就有表现事物动态和过程的欲望。两万五千年以前，原始人类已开始在岩壁上作画，为了表现野猪的奔跑，聪明的原始人把野猪画成了八条腿，让野猪产生了运动的视觉效果。

当然原始人的壁画不能算是真正的动画片，世界上公认的第一部动画片诞生于1906年。在爱迪生实验室工作的英国移民布莱克顿用粉笔素描拍摄制作了时长3分钟的动画短片《滑稽脸的幽默相》。动画讲述的内容非常简单：一个满脸络腮胡子的男人在挑逗一位优雅的女士，先是眉来眼去一番，然后将雪茄烟圈吐向女士，烟圈越来越大，最终淹没了女士；小丑在表演杂技，然后一只小狗出场，和小丑一起表演。

两年后，埃米尔·科尔在巴黎放映了他的第一部动画片《变形记》。形式很简单——仍旧是黑板上的粉笔素描，但故事相对来说比较复杂：一位男士在津津有味地



看电影，随后一位女士也加入看电影并坐在男士前面，她头上巨大的头饰完全挡住了男士的视线。愤怒的男士一片片扯掉女士头饰上的叶子，一缕缕扯掉女士的头发，然后女士突然变成了一只猫。随后由猫带出了一个变形世界，手提箱、路灯、大象、房子、酒瓶，整个世界都在变幻。全片充满了神奇的幻想色彩，这也为后来的动画片奠定了基调：勿做相机能做的，要做相机做不到的。

从原始人的壁画到《滑稽脸的幽默相》，再到埃米尔·科尔的动画，几个简单的小片段，我们便能发现，动画从诞生开始，便在“讲故事”，真实的、虚构的、神奇的、夸张的甚至脱离现实的故事。动画是一门“创造性”“故事性”的艺术形式。

在这样一门“讲故事”的艺术里，动画编剧起着举足轻重的作用。

1.2 动画剧本的特性

1.2.1 动画剧本定义

剧本和其他文学作品在内容和形式上是有区别的。首先，剧本是运用于戏剧、影视的文学台本，它必须围绕戏剧影视的语言特征进行故事的描述，而戏剧影视又是以角色的表演等视听要素进行故事的表述。因此，它是一种视听艺术。剧本即是运用视听语言进行故事展示的文学艺术，或者说，它本身就是视听艺术的一部分，是视听艺术的编码过程。

华丽的辞藻、优美细腻的文字、心理描写在剧本中是不奏效的，因为它们无法直接转化为影视的视听语言。美国著名剧作家悉德·菲尔德说：“剧本中涉及的都是外部情景，是具体细节。”他所说的“具体”其实就是可视程度。动画剧本中需要的是能够直接转化为视觉和听觉的表述。因此，动画剧本可以定义为，它是由画面和声音讲述出来的一个故事。富于视听表现力的故事才是动画剧本需要的。

在剧本阶段，动画的主题、人物、情节这些最重要的组成部分都已经确定下来，不会发生很大的变动了。所以说剧本是一剧之本，剧情是动画片中最重要的事情，因为再精良的动画制作也无法挽回一个糟糕的剧情。但很多动画制作者在创作剧本时却异常“珍惜”时间，

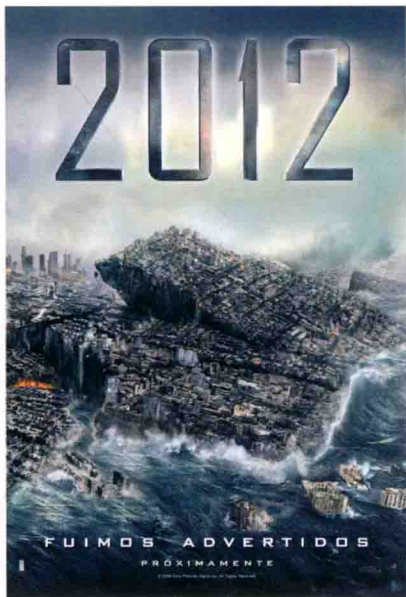
总希望通过后期的分镜或者动画制作对剧本的不足加以弥补。而结果往往是舍本逐末，适得其反。如果先决阶段的剧本没有处理好，那么后续的工作往往会是费力不讨好、事倍功半。

因此，动画剧本的创作绝不容忽视。

1.2.2 动画剧本与传统影视剧本的区别

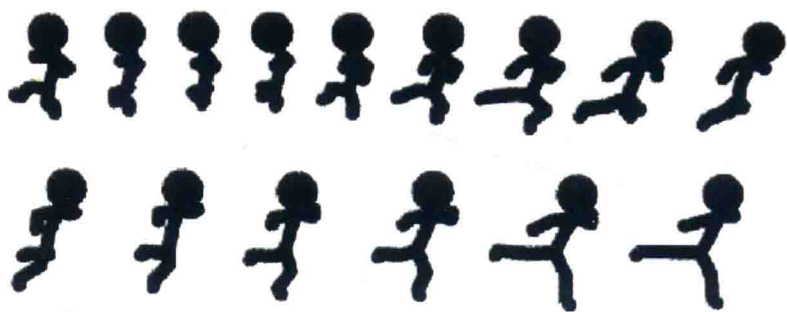
动画剧本又与一般的影视剧本有区别。它更强调剧本创作与“动画”这种特殊形式的结合。

首先，传统影视作品中的逼真性是动画片较难实现的，但绚丽、奇幻、虚构却只能在动画片中实现。动画师们可以随心所欲地用画笔描绘出想象中的一切场景。《阿凡达》里奇绝瑰丽的潘多拉星，《千与千寻》中光怪陆离的神仙澡堂，《2012》中震撼眼球的天崩地裂、城市塌陷都是通过动画的形式得以实现的。



其次，传统影视作品的流畅、细腻连续性，在动画中是相对较难实现的。真人演员简单的连续动作，动画师却要绘制数十张不同的分解图像才能让其真实流畅。这不仅耗时耗力、成本巨大，还不一定有好效果。但动画却另有绝对性的优势：动画角色可以用八只脚跑步；可以自由地、背离力学原理地飞檐走壁，或作出任何你想要的高难度的动作。





再有就是动画片中的角色形象，你想让他长成什么样，他就能长成什么样，并且他能完成你交给他的一切任务：石化、冰封、惊爆眼珠、下巴掉地、电成骨架，即使被拍扁了还能像纸片一样随风飘散等。在动画片中，只有你想不到，没有做不到，这是传统影视作品望尘莫及的。

听觉感受上，动画片与传统影视作品也有相当明显的区别。真人演员可以通过一个眼神、脸部肌肉的细微变化传达丰富的情感，这是动画角色难以做到的，所以他们更依靠声音来传达情感。动画角色的声音总是独特、夸张、感情丰富、极富识别性的。蜡笔小新的声音一度成为众人模仿的对象；《海贼王》中可爱到极致的乔巴的声音，若干次要角色极度夸张的笑声（如银狐福克西“啡啡啡啡”的笑声，他的手下汉堡则是“噗噗噗噗”地笑）。

这些夸张、淋漓尽致的声音让动画角色瞬间变得有血有肉、活灵活现起来。但如果这些声音放在传统影视作品的真人身上，恐怕大家只会觉得要么这人是神经病，要么就是虚假做作。



由此再次证明了动画的基调：勿做相机机能做到的，要做相机无法做到的。因为动画片吸引我们眼球的恰恰就是其极致的“创造性”和“幻想性”。

只有了解了动画语言的表现优势和局限性，扬长避短，才能写出优质的动画剧本。这也就要求动画编剧不仅要有深厚的文学功底、故事设计能力，还应该对视觉艺术有所了解，甚至具备一定的相关修养。

1.2.3 动画制作流程及动画类型

动画制作行业是一项时间性、流程性、合作性非常强的行业，是团队作业。需要经过剧本、分镜、设计稿、场景、原画、动画、配音、音乐、音效等环节才能得到最后的动画成片。动画剧本是动画制作链的第一环，对整部动画起着至关重要的作用。因此，动画编剧必须清楚了解动画制作的过程，这将有助于做出更好的动画。

首先便是剧本阶段。在这一阶段，动画的人物、故事、情节皆已定型，不会再产生重大的、根本性的变动。因为剧本一旦下发，便会进入一环接一环的流水线生产，如果剧本出现变动，势必影响整个团队几十人甚至上百人的工作。剧本的重要性可见一斑。

一旦剧本定稿，动画设计会马上展开，包括人物设计（角色形象、服装的草图）、场景设计（剧本中涉及的环境，室外、室内场景的草图）和道具设计（剧本中出现的功能性的道具草图）。此时，剧本中描述的人物形象、世界景象将真正由这些负责人物设计和场景设计的工作人员图像化地呈现出来，动画的整体基调也在此时定型。此后，便会交由导演（分镜导演）绘制分镜稿。分镜稿是对动画剧本的视觉传达，由一格一格的简单小图组成，以展示剧本中的每一个场景。剧本中的情节、动作、对白都将在分镜中呈现。分镜导演的工作更像是导演和编剧，他需要在解读剧本的基础上将剧本图像化，还可能按自己的想法安排适当的场景，在需要的地方添加动作或过场来改善、润色故事。可以说分镜导演很大程度决定了动画的好坏，因为一个好的分镜本可以完整到接下来的若干环节不需要剧本。

另一个可以在分镜阶段展开工作的是音效与配音。配音演员和音效师在充分理解剧情、剧中角色性格之后作出初配。

当分镜稿完成并通过审核之后，就是设计稿阶段。设计稿是对分

镜设计台本的详细设计和放大，要将分镜台本忽略的画面细节具体设计出来，使分镜台本中设定的镜头运动或画面运动合理并可实现，使整体效果更具表现性。设计稿是动画生产中期工作的总体蓝图，当设计稿通过导演的审定后，原动画和场景人员就可据此进行具体的动画绘制工作。

然后就是动画制作以及后期合成，加上最后的配音、音乐、音效之后，一部动画片就诞生了。

了解了动画的制作流程，你便能更加深刻地认识到动画剧本的重要性。动画编剧一个人的工作关系到整个动画制作团队几十人甚至上百人的工作。一旦剧本出现问题需要修改，首先是分镜，然后是设计稿、原画、动画，甚至是最后的配音、音乐、音效都会跟着修改，所谓牵一发而动全身是也。所以，让我们一开始就以严谨和审慎的态度来了解动画剧本。

1.2.4 动画剧本的特质及形式

剧本是动画片的基础，对动画的主题、人物、情节、结构、风格等都作出了明确的规定，是动画生产的蓝图。在对剧本的要求上，通常可以采用两种文学剧本样式，一种偏向文学性，一种侧重镜头感。

偏文学性的剧本不会描述每一个镜头画面能看到什么，也不会对拍摄技术如“特写”“推镜”“摇镜”之类作明确规定，而是通过对情节的描述把内容和意境展示出来，使导演能够明白编剧的意图。以我曾经的剧本为例：

斜冰谷、日、外

飞雪漫天，天地白茫茫一片，风声嘶嘶。

突然一声低沉的咆哮：“哪里跑！”

一只体型瘦小的剑齿虎重重地落在雪地上，在皑皑白雪上烙下四个脚印。他回头向身后发出震慑的低吼声，尖利的獠牙闪着寒光。但小剑齿虎似乎有点惊惶，他焦躁地用爪子抓

