



动漫与数字媒体专业“十二五”规划教材



影视动画编剧 ANIMATION 基础 SCREENWRITING FOUNDATION

主编 雷珺麟 黄辉



随书附光盘

动漫与数字媒体专业“十二五”规划教材是由中国动漫与数字媒体设计教育界与产业界双师合作编写。该系列教材理论与实践相结合，强调实战技能，符合教学客观规律，体现了当前动漫教育改革的互动式、启发式、指导式、研究式、合作式等先进理念，旨在培养动漫与数字媒体专业应用型人才。教学的适用性、内容的先进性、方案的完整性、形式的灵活性是该套教材的主要特点。

湖南大学出版社



动漫与数字媒体专业“十二五”规划教材

影视动画编剧基础

◇主 编：雷珺麟 黄 辉

◇副主编：张 璐

◇参 编：刘卫平 富小亮

湖南大学出版社

内容简介

本书从动画剧本概论；激发创意；塑造人物；构造情节；构造环境；动画短片；电视动画；电影动画；剧本修改及后续工作九个部分对影视动画编剧课程进行详细的讲解。该书在理论上，在影视剧作的大框架中，系统地讲授动画剧作的基础理论，让读者对动画剧本的内涵和特性有更为清晰的认识。该书在实践上提供了许多编剧实战小技巧，分布在各个章节，容易为读者所掌握；并以具体切实的命题展开教学，解决创作的实际问题。本书辅以大量优秀场景设计案例，并配有课件辅助教学。

图书在版编目 (CIP) 数据

影视动画编剧基础/雷珺麟, 黄辉主编. —长沙: 湖南大学出版社, 2010. 8

(动漫与数字媒体专业“十二五”规划教材)

ISBN 978-7-81113-801-6

I. ①影… II. ①雷…②黄… III. ①动画片—编剧—高等学校—教材 IV. ①J954
中国版本图书馆CIP数据核字(2010)第159789号

动漫与数字媒体专业“十二五”规划教材

影视动画编剧基础

Yingshi Donghua Bianju Jichu

主 编: 雷珺麟 黄 辉

副 主 编: 张 璐

参 编: 刘卫平 富小亮

丛书总主编: 雷珺麟 李若梅

丛书策划: 翁子扬

责任编辑: 刘 旺

责任印制: 陈 燕

设计制作: 周基东设计工作室

出版发行: 湖南大学出版社

社 址: 湖南·长沙·岳麓山 邮编: 410082

电 话: 0731-88822559 (发行部) 88821174 (艺术编辑室) 88821006 (出版部)

传 真: 0731-88649312 (发行部) 88822264 (总编室)

电子邮箱: liuwangfriend66@126.com

网 址: <http://press.hnu.cn>

印 装: 长沙市精美彩色印刷有限公司

规 格: 889×1194 16开

印 张: 10.5 字数: 380千

版 次: 2010年8月第1版 印次: 2010年8月第1次印刷

印 数: 1~3 000册

书 号: ISBN 978-7-81113-801-6/J·191

定 价: 48.00元

版权所有, 盗版必究

湖南大学版图书若有质量问题, 请直接与本社发行部联系

总序

有人说，只有上帝和动画师能创造生命！

我相信，这也是动画为何能让那么多人深深为之着迷的原因吧。米尔特说过：“我们的动画与别人的不同之处在于它是可信的。我们的物体有体有形，人物有血有肉，我们的幻想具有真实感。”

动画是一门艺术与技术结合于一体的学科，它涉及文学、电影、美术、音乐、传播等多个学科门类。但动画作为当代文化的一种特殊的语言形式，其无与伦比的张力使它不仅仅局限在学科里，不仅仅只是一种艺术形式。更多时候“动画”是一个产业，一个影响着我们生活的庞大而复杂的产业。动漫产业可以说是我国近几年来发展最快而又发展最不满意的产业，其中对人才的需求也是最为迫切的。对于高等院校来说，一个新兴的专业成长需要一个过程，有动漫经验的专业老师和优质教材的结合尤为重要。我是一个在动画企业一线工作多年的职业动画人，现转入高校从事动画教学，更深切地感受到了好教材对于培养人才的重要性。回想我在动画企业做艺术总监时，常感叹，招聘来的人才往往并不会制作动画，还得重新进行系统培训；在高校当动画系主任时，又觉得有专业经验的老师不易得，实用的好教材更难得。因此，一直期盼有一套我们国家自己编写的理论与实践结合较好的动画教材。

还记得2007年的夏天，若梅女士带着丛书的责编李由先生来访，他们当时已为此丛书付出了两年的心血，并得到了中国电影家协会卡通艺术委员会等权威机构及该委员会秘书长毛勇先生等著名人士的大力支持和帮助。大家对待编写教材的认真态度和敬业精神深深地打动了我，使我这个一直不太热衷于摆弄文字的职业动画人也有了一种使命感。在后来几年中，我和若梅女士等一起承担了大部分教材的组稿与协调工作，我们团结了一批来自全国各地高校从事多年动漫与数字媒体教育的专家、不同区域的国家动漫产业基地的行业专家和著名企业的一线职业动画人，他们不少是在业内享誉不俗的教育家和动画专家。大家以最大的热忱参与丛书的编写，不厌其烦地共同研讨、论证，抛开了学术上的纷争，抛开了学派的门第，以谨慎负责的态度完成了丛书的编写。

本套丛书是我国动漫与数字媒体设计教育界与产业界合作的成果，丛书的出版旨在为快速有效地培养动漫与数字媒体专业的应用型人才提供合适的教材。在编写中体现了以下几个特点：所有教材的编写者均为高等院校动漫与数字媒体专业的双师型教师或产业界的精英人士，他们有丰富的实践经验和较强的理论基础；教材内容全、知识新，能满足课程教学的需要和专业工作要求，体现了行业最新的知识与技能，采用了最新的资料、图片与案例；教材内容深入浅出，与企业工作实际联系紧密，实用性、指向性强；教材不仅要教会学生怎么做，而且教会学生如何去思考；教材提供了延伸的优秀推荐书目，内容涉及拓展和跨界知识点，便于学生有目的地深入阅读。本丛书既可作为高等院校动画、游戏专业的教材，也可作为动漫游戏产业各类培训班的培训教材，还可供数字娱乐、动漫游戏爱好者参考。

期盼该书的出版与使用能帮助动漫与数字媒体专业的学子们和热爱该专业的朋友们在今后的人生中创造出更多鲜活的“生命”来！

雷琺麟

2010年6月于月湖畔

参编院校

中央美术学院	曲阜师范大学
武汉大学	聊城大学
天津工业大学	山东烟台南山学院
华南农业大学	青岛农业大学海都学院
广东商学院	青岛滨海学院
广东工业大学	青岛黄海学院
湖南工业大学	临沂师范学院
湘潭大学	山东农林管理干部学院
长沙师范专科学校	青岛职业技术学院
湖南大众传媒职业技术学院	济南工程职业学院
湖南科技大学	山东商业职业学院
湖南科技职业学院	淄博工业职业学院
成都电子机械高等专科学校	淄博职业学院
安阳工学院	石家庄铁道大学
山东大学	石家庄职业技术学院
山东女子学院	河北东方美术职业学院

合作企业与行业协会

湖南动漫游戏协会	长沙木林动漫有限公司
湖南三辰卡通集团	沈阳印象红数字视觉传媒有限公司
湖南宏梦卡通集团	沈阳福娃娃影视动画有限公司
湖南天银互动科技有限公司	厦门大拇指动画有限公司
湖南闪闪红星文化传播有限公司	常州飞彩动漫有限公司

目录

01 动画剧本概论→001

- 1.1 影视剧本与动画剧本·····002
- 1.2 动画剧本的特性与格式·····005
- 1.3 动画剧本的类型·····012

02 从策划到创意→021

- 2.1 动画剧本创作的流程与要素·····022
- 2.2 动画剧本创意·····026
- 2.3 故事的核心·····028
- 2.4 寻找故事的主题·····039

03 塑造人物→049

- 3.1 人物概论·····050
- 3.2 动画人物的剧作特征·····054
- 3.3 人物类型·····058
- 3.4 人物的设置·····062
- 3.5 塑造人物·····071

04 构造情节→077

- 4.1 什么是情节·····078
- 4.2 情节的构成·····082
- 4.3 如何构建情节·····091

05 构建环境→097

- 5.1 环境的概念·····098
- 5.2 环境的要素·····102

5.3 如何构建环境·····	105
06 动画短片→113	
6.1 什么是动画短片·····	114
6.2 动画短片剧本创作·····	118
07 电视动画→123	
7.1 电视动画片的特点·····	124
7.2 电视动画片剧本的创作方法·····	131
08 动画电影→139	
8.1 动画电影的特征·····	140
8.2 动画电影剧本的创作技巧·····	144
09 剧本修改与后续工作→149	
9.1 剧本修改的原则和方法·····	150
9.2 后续工作·····	152
参考文献·····	161
后记·····	162

本章学习的重点：

1. 什么是动画剧本
2. 动画剧本的特性与格式
3. 动画剧本的内容

01

动画剧本概论

剧本剧本，一剧之本。剧本是影视剧的根本。从开始创作一个故事起，我们总是要先从剧本开始，把构思的故事变成具体的文字，来表达具体的人物性格、情节和场景，再由制作部门变成一组组的画面镜头。没有文字的剧本故事，我们如何开始一个故事的制作？而几乎所有伟大的影视作品，都是十分注重前期的创意和剧本的策划，而且越成功的作品，越重视剧本的前期创作。

剧本在内容和形式上有着区别于其他文学作品的特点，而动画剧本更与一般的影视剧本有区别。除去具有影视剧本的一般特点外，更强调剧本创作与“动画”这种特殊形式的完美结合。葛竞说，动画剧本的特性就在于营造一种具有原创性的幻想空间。在这种幻想打破现实生活逻辑关系的同时，建立一个“新的逻辑”。

1.1 影视剧本与动画剧本

动画片是影视剧的一种类型，而动画剧本也是由画面和声音来讲述一个故事。因此谈到动画剧本，我们要从影视剧本的基本概念说起。

1.1.1 影视剧本

剧本就是由文字讲述的一个故事。一部影片的创作，是从剧作者编写文学剧本开始的。剧本是整部影片的基础，这不仅因为它是影视作品的第一道工序，也是因为它是导演再创作的依据，是未来影片成功的前提。很多导演本身并不会创作故事，而是更多地借助小说家的创作。比如，张艺谋导演的很多作品如《活着》《幸福时光》《秋菊打官司》等都是改编自小说。张艺谋在日常生活中也大量阅读小说作品，寻找拍摄素材。他一旦找到了合适的小说，比如《山楂树之恋》，就会买下版权，再请职业编剧“翻译”成适合拍摄的影视剧本。

1.1.2 动画剧本

动画剧本是以绘画、雕塑或者三维模型等动画艺术形式的画面来讲述一个个故事。

无论是影视剧本还是动画剧本，都是将视听语言作为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。美国最畅销的电影剧作家悉德·费尔德在谈到电影剧本这一基本概念的时候，首先就强调了“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”。影视剧本的创作，是为今后的影像拍摄做准备、打基础。那么在剧本的创作中，就不仅要把故事讲好，把人物塑造好，还有一个很重要的要求，即你的剧本是否具有视听表现力。

比如小说文学作品中有这样的句子：“河水仍像平常一样流动。”这些纯文学的表达方式是无法直接将这一画面转化为影像或声音的。在剧本创作中，你应该具体地写道：“河水平缓流动。”

在传统思维下要让观众能够完全感受到你在剧本中所要表达的每一句

话每一个字，就必须通过导演的拍摄与演员的演技表现，让观众可以感受到画面与文字所要表达的情感。比如要表现“天上的巨雷与主角有种不祥的预感”两个画面，听起来就是简单的两个画面表现，但是事实上它背后所影响的整个环节与结构却是相当有影响力。原因在于每个人对于“每一个字与句”都有不同的看法，编剧想的“雷”与“落下”的方式与脚本人员、导演、美术与视觉设计都有不同的想象空间；但是如果每一个画面都要全体人员坐下来一起讨论，那整个影片的进度将会大打折扣，单单一道雷就会有如此多的差异，更不要说是主角表情的变化了。在过去剧本人员写好了剧本就会交给脚本人员绘制，等脚本完成再经过导演、视觉设计与美术的手，往往出来的感觉与原先的规划都有着极大的差异，因此在影片上就会出现每一景的作画风格都不同，而在电视影集上就会出现各片集人员各画各的，导致整体风格与作画的艺术价值都会相对下降，自然市场价值也跟着下降。

因而，富于视听表现力的情节设置和简洁准确的语言才是剧本所需要的特征。我们以《功夫熊猫》为例，作一个分析（图1-1、图1-2）。



图1-1 《功夫熊猫》海报

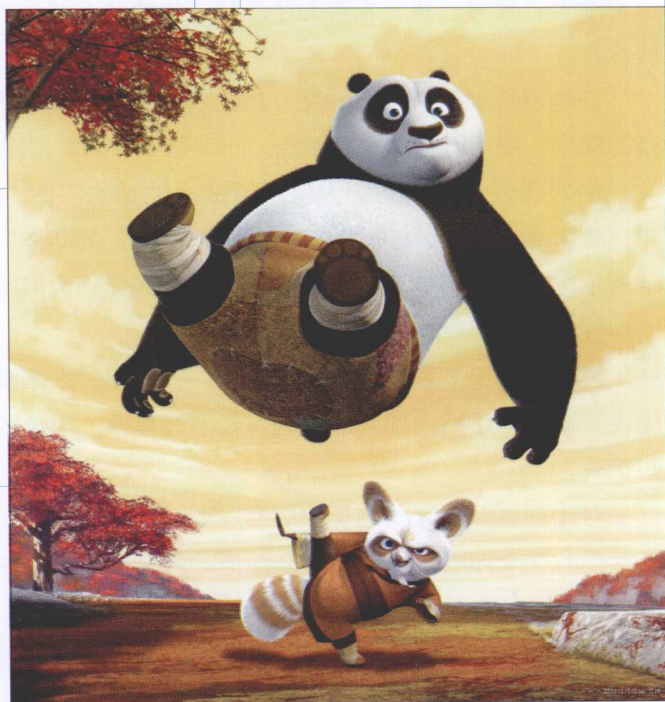


图1-2 《功夫熊猫》剧照

第一场 群山之中云雾缭绕，战旗飞扬，一位头戴斗笠、披玄色大氅、持长棍的大侠自烟云远处走来，步履坚定，气度非凡。群山中 日 外大侠越走越近，只见黄沙飞舞中斗笠分外显眼，面孔却被遮盖。

在他面前，一座邪恶的红色城池耸立在山巅之上，那将是他下一个将要挑战的目标。

旁白：有一位传奇中的传奇武士，他的功夫出神入化，翻山越岭，寻

凶觅敌……

邪恶城中，各种鳄鱼鬼怪们正传出各种妖魔鬼怪般的笑声，做着各种怪异动作以迎接大侠的到来；而有的鳄鱼则不停颤栗着，从雪白的大牙齿中发出惊恐的怪叫；更有小兔抖得像跳桑巴舞，一只鳄鱼正倒吊着小兔，从他袋子里抖出几枚铜板来。

大侠冷静地坐在一张桌前，牛头老大冲至桌前，一拳砸在桌子上，碗儿碟儿直跳。

牛头老大：“你挺喜欢吃啊，有种就上我脸上来吃啊！”说完又是一拳插下：咚！

大侠仍不言声，嘴里继续嚼着，伸出熊猫爪做出“噤声”的动作。

旁白：战士一言不发，因为正忙着吃！然后一口吞下，开口道：“别废话，动手吧！”

大侠刚说完，猛然站起，一挥手，一道剑气迸出，随即刷刷电闪出招，逼退牛头老怪，再施展虎爪功，双脚连环踢，将另几只小虾米弹飞。鳄鱼怪直飞墙上，坠地惨叫。

旁白：他的一招一式都如此彪悍，他的敌人招架不住，只有瞠目结舌的份儿。

在这里特别值得注意的是，当要表现人物有某种想法，或是有某种感受的时候，要用行为动作去展现，而不是单单把它叙述出来。

例如表现“功夫熊猫大侠不屑敌人的威胁”时，就用“大侠仍不言声，嘴里继续嚼着，伸出熊猫爪做出‘噤声’的动作”，把人物内心的活动展示出来。而不能直接在剧本上写“功夫熊猫大侠不屑敌人的威胁”，而把设计内心活动的工作交给导演去做。

再比如如果要表现“一天过去了”，就用“太阳落山，月亮升起”来描述。这些都是把内部、抽象的事物通过具体、形象的方式展现出来的一些手法。

对比观察以上这些例子我们会发现，在影视作品当中，你无法直白地告诉你的观众你的主人公是什么性格的人，他心里又在想什么。你只能通过“细节”表达出来，让观众自己去判断，自己去感受。

有人说，一个好剧本，遇到平庸的导演，可能被拍成二流的影片。但是面对一个不够好的剧本，无论多么天才的导演，多么努力，都无法拍出一部出色的影片，选错了剧本，注定没法创作出好作品。尤其对于动画片来说，制作起来要花费很多时间和精力。实际上确实如此，如果在剧本这个阶段没有打好基础，那么后面所做的工作也就是“无用功”了。

所以，我们了解了剧本的定义，就能够帮助我们进一步认识到剧本的创作对于影视剧的拍摄将起到多么重要的作用。

1.2 动画剧本的特性与格式

每个看过动画的人都会觉得，动画是影视剧中独特的一种，更是一门超现实艺术。那么动画剧本有什么样的特殊性呢？动画片应该讲什么样的故事？塑造什么样的人？它究竟和普通剧本有什么区别？它的特性到底何在？

1.2.1 动画剧本的特性

动画这种艺术形式自创造以来，不仅吸引了少年儿童，同时也受到成人观众的欢迎。各个国家民族创造出很多动画片形式，如迪斯尼的手绘动画，中国的水墨木偶动画，英国的黏土动画等各种各样的艺术表现形式。有人认为，动画的特性是“单纯而富有想象力，质朴美好的情怀”。也有人认为，动画片的剧本和普通剧本没什么区别，只是将两者搬上荧屏时其具体表现形式不同罢了。这些问题经常引起人们的争论。

动画文化是为人类提供幻觉享受和幻觉化存在的卡通思维，这种“卡通思维直接演化成卡通文本所提供出来的一种率真的童趣化、情感表现的幻觉化、幽默的轻松化、愉悦的拟人化以及简洁的单纯化等几种人类自身在现实生活中无法得到的动画体验与动画幻觉”。加上动画题材如神话、寓言、传说等作用，动画文化“愈加使本我的欲望得到恰当的满足成为可能的一种自我的整合”。

米老鼠和唐老鸭的创始人沃尔特·迪斯尼说：“为什么动物在动画卡通中占据着统治地位？因为它们对任何刺激都通过身体表达出来。以一只快乐的狗为例——它摇动着尾巴，晃动着身体，扑扇着耳朵。它向你问候的方式可能是跳到你的膝盖上，也可能是绕着屋子兜圈而不错过一把椅子或一张沙发。它不停地叫，这也是一种身体的表现形式，它张大它的大嘴。但人对刺激如何反应呢？他已经失去了曾经有过的表现，他控制了身体表现。他是文明的牺牲品，他们的理想是成为不动声色、表情木讷的男人，和迷人、沉着的女人。甚至姿态都是计划好的，他们称之为镇静。在小孩身上可以发现动物的自发性，但随着接受教育程度的加深，他们会渐渐丢掉这些自然的东西。”动画片用夸张和想象的方式把这种“自然”呈现出来，最大限度地满足人类的想象空间，夸张性和趣味性是动画的生命

和灵魂。

的确如此，动画片比较适合表现一些题材和一些情感。而在中国对动画片有个传统的称法，叫“美术片”，其实也体现了动画剧的某一种特性。

一般来说，动画剧本应该具有下面三种特性：

（1）夸张变形的艺术表现形式

动画片不同于其他类型的影视作品，它适合表现一些真人演出时无法做到的视觉效果。比如动物的表情和动作，在《猫和老鼠》中猫撞到墙上，变成一张纸，飘然而下，这个夸张变形产生了幽默效果。这种非动画而不能展现的艺术特性，就是夸张变形。

商业动画片的剧本创作，也存在这种规律。当我们去创作一部老幼咸宜、力图去吸引更多观众的动画影片的时候，就应该根据动画片的特点，使用恰到好处的技巧讲故事，把动画这种特殊形式的最大潜力挖掘出来。比如《虹猫蓝兔》要拍电影版的，就应该设置一些适合在电影院大屏幕上展现的场景和情节，形成一种视觉奇观。如果我们要用Flash这些可爱变形的表现手法，就应该创作出情节简单、角色分明、场景色彩亮丽的故事，比如《喜羊羊与灰太狼》的拍摄技巧。

随着动画的发展，动画片剧本的内容越来越多元化，各种题材、各种故事，都可以找到适合的动画形式来表现。有时候，那些看来最不可能、最不适合的内容和形式的组合，反而会出现令人惊喜的效果。

（2）童心质朴的情感表达

动画片形式上就应具有特有的美感，当成年人观看动画片时，也不由被其中那种美好、明朗的氛围所吸引，被主人公孩子般的执著、充满梦想、勇气十足所打动。

我们可以在很多优秀的动画片中看到一种简单质朴的情绪表达。宫崎骏的《悬崖上的金鱼姬》讲述的是一个家住在临海的悬崖上的男孩宗介的故事（图1-3）。一天，宗介捡到了一个被海浪冲上岸的废玻璃瓶，里面有条受困的小金鱼。小金鱼名叫波妞，她是人鱼女王的女儿，偷偷驾着水母溜出来玩的时候撞进了瓶子里。宗介把波妞带回了自己家，养在塑料盆里。波妞在宗介家过得很愉快，她很喜欢宗介，宗介也喜欢她。然而，快乐的日子很快就过去了，海水暴涨，暴风狂作，妹妹们变成了可怕的巨型鱼，海浪向宗介一家所在的悬崖扑去……这样一个纯真而简单的故事，深深打动了很多观众，包括一些成年观众。

梦工厂的《功夫熊猫》讲述的是一个关于梦想的故事（图1-4）。熊猫大胖子阿波是面馆老板的儿子，却怀揣着成为一代大侠的梦想。时逢强敌入侵和平谷，谷中所有动物会议举办一次武林大会，选出一位武林高手带领大家抗击外敌，保卫家园。当阿波无意中闯入了比武大会现场的时候，在场的高手们都惊讶地发现：这个看起来一无是处的熊猫居然就是即将拯救整个和平谷的“神龙大侠”。

勇敢、梦想、执著……这些人类身上最美好、最珍贵的东西，在真实世界中也许被磨砺得残缺不全了，但是动画片却能够唤起人们心中这些久违的情怀。近年来，皮克斯公司的一系列动画电影，感动了很多成人观众，正是这种质朴的情感表达，唤起了人们对纯真感情的回忆。

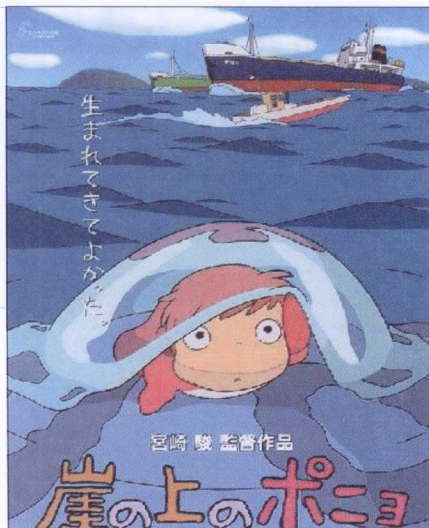


图1-3 《悬崖上的金鱼姬》



图1-4 《功夫熊猫》海报

(3) 新奇陆离的情节、人物和世界

保罗·韦尔斯认为动画的主要特点之一是赋予动画、形体和环境以人的特性，让这些新奇奇幻的人物、道具和世界体现出生动有趣的“人性”。这应该是动画最擅长表现的特点，《千与千寻》的神秘鬼神世界，《怪兽电力公司》的衣橱里的怪兽世界，《龙猫》中大小龙猫的神奇可爱，《亚瑟与迷你墨王国》的世界，无不深深地吸引着观众。这更是其他艺术形式所无法表现的特性。

商业动画片要求有所回报，就必须认真地研究观众心理，而不仅是表现自我。即如何在影片开头就牢牢地吸引观众，怎样把故事讲得生动有趣，让人物形象深入人心，而作为商业动画片的剧本作者，就要去研究其剧本特有的创作规律，把动画作为一种独特的视听表现形式，有一些自身特性和创作规律以及表现力方面的“长项”。如果能够有针对性地挖掘，动画片所特有的表现潜力就会得到最大的发挥。

1.2.2 动画剧本与其他文学作品的区别

剧本是一种独特的文学样式，形式上用“场”作组成单元，强调内容的视听表现力。

(1) 剧本与小说等文学形式的区别

就拿小说和文学剧本来说，小说和剧本是两种完全不同的题材，小说是用于提供给读者阅读，从而获得一些精神上的愉悦与升华的书；而剧本主要用于提供给导演拍电影。

小说是用文字来叙述，它的文字和语言运用可以比较自由，可以用心理、神态等多种描写方式来完善作品。但剧本是用画面来叙述故事，这就要求它的文字描写形象，应该叙述出一幅幅画面，方便导演去拍摄，所以剧本一般都不用心理描写等主观性和抽象性的语言，它的要求就是尽量直观，让导演一读就可以想象出影视画面内容。

比如《哈利·波特和魔法石》一书中对主人公的描写段落：

他经常穿达德里的旧衣服，这使他看上去显得更瘦更小——要知道达德里要比他大四倍啊。哈利长着一张瘦瘦的疙瘩脸，黑黑的头发，亮蓝色的眼睛，他的那副圆眼镜是用很多胶布粘在一起的，因为达德里总喜欢打他的鼻子。哈利对自己长相最满意的地方要数前额那道闪电形状的疤痕了。

这个段落里传达了很多信息，其中一条就是：哈利·波特经常被表哥欺负。在小说里，这些人物状态和内心世界的东西可以用文字直接叙述出来告诉读者。但是到了剧本里，就必须转化为能让人看得见、感受得到的具体细节（图1-5、图1-6）。电影中设计了一个小段落：

哈利·波特住在楼梯下面的小柜橱里，而肥胖而高大的表哥上楼梯时，故意又跳又蹦，使劲跺脚；结果柜橱里被震得墙灰纷纷落下，哈利·波特被弄得一头是灰。

观察对比这个例子，我们会发现，在影视作品当中，你无法直白地告诉你的观众你的主人公是什么性格的人，他心里又在想什么。但剧本作者却能通过“细节”“动作”和“对白”将以上信息表达出来，让观众自己去判断，自己去感受，把书面语言转换成视听语言。

剧本写作和小说写作是两样完全不同的事，要知道写剧本的目的是要用文字去表达一连串的画面，所以你要让看剧本的人见到文字而又能够即时联想到一幅图画，将它们带到动画的世界里。小说就不同，它除了写出画面外，更包括抒情句子、修辞手法和角色内心世界的描述，这些在剧本里是不应有的。举一个简单的例子，在小说里有这样的句子：

今天会考放榜，同学们都很紧张地等待结果。小明别过父母后，便去学校领取成绩通知书。老师派发成绩单，小明心里想：如果这次不合格就不好了。

他十分担心，害怕考试失败后不知如何面对家人……

试想，如果将上面的句子写在剧本里，你叫演员看了怎样用动作去表达？

如果要用剧本去表达同样的意思，就只有这样写：

在教室里面，学生都坐在座位上，脸上带着紧张的表情，看着站在外面的老师。老师手上拿着一叠成绩通知书，她看了看面头的一张，叫道：“陈大雄！”大雄立刻走出去领取成绩单。小明在课室的一角，两只手不停地搓来搓去。他看着教室外面，画面渐渐返回当日早上时的情景。小明的父母一早就坐在大厅上，小明穿好校服，准备出门，看了看父亲，又看了看母亲，见到他们严肃的脸孔，不知该说些什么。小明的父亲问：“会合格吗？”小明说：“会……会的。”

“陈小明！”老师洪亮的声音把小明从回忆中带回现实。老师手上拿着小明的成绩单看着他，小明呆了一会，才快步走出去领取……

从以上两个例子我们可以比较出小说和剧本不同的语言特点：小说可以综合运用叙述、描写、抒情、议论和说明等多种表现手法来刻画人物，表现社会生活。而影视剧本则主要运用记叙与描写的手法，所写的文字大都能转换成具体的画面，产生可视化的效果；小说的造句长短皆可，口语、书面语皆可；影视剧本的造句多用短句，多用生活化的语言；小说可以运用多种修辞手法使语言生动以加强表达效果；但影视剧本对不能转换成动作与画面的修辞手法大都不用，对话中的抒情除外。

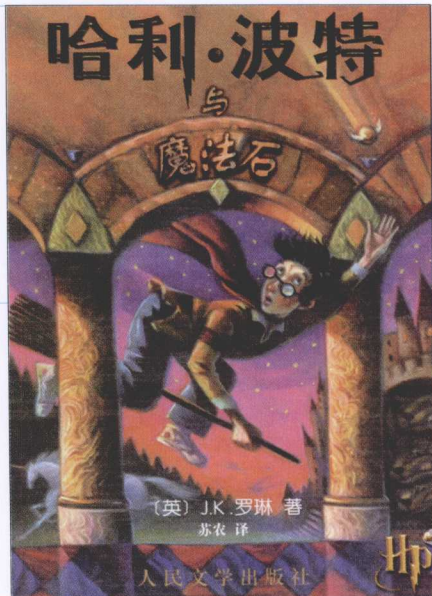


图1-5 《哈利·波特与魔法石》原著封面

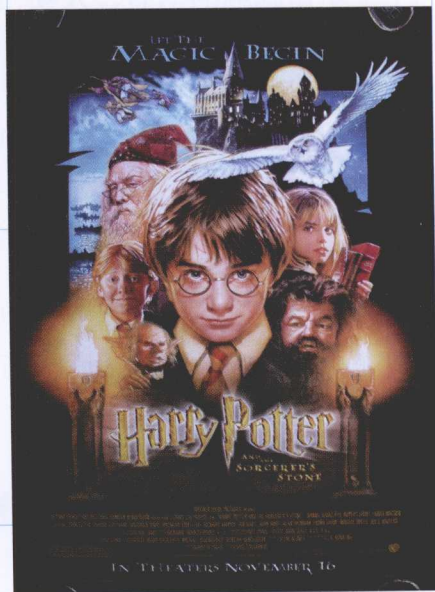


图1-6 《哈利·波特与魔法石》电影海报

综上所述，对于初学剧本写作的人来说，注意掌握剧本这一系列特性很重要，否则写出来的作品就可能不适合拍摄，或是不能很好地表达你所要表达的东西。新手把剧本写成小说，一般不提倡，导演可能尤其反感。但是，通常情况下，导演身兼编剧之职，为了故事的内在情绪需要，他们通常采用这种格式把原小说稍微加工一下，或者就是直接写出故事来，不太讲究剧本所使用的词汇是否所指不明确，或不太具有画面的直接表达语感。而后，他们都会请来专业的编剧，把小说“翻译”成剧本。

（2）动画剧本和实拍影视剧本的区别

影视剧因发展较早，已有一套从剧本创作到拍摄制作、市场营销较成熟的体系。其实，动画剧本也属于影视剧本范畴，只不过它的表现形式和表现手法与影视剧本有本质的区别。但有一点它与影视剧本的表现是相同的，那就是都是通过画面与受众产生互动。但在相同的表现形式下，两者之间的不同点还是很多。

①选题、创意的不同。

影视剧本和动画剧本的创作，均是根据作者的选题创意来创作故事结构、情节的。影视剧本的选题、创意要“源于生活”，又要“高于生活”。同样的选题、创意，两者有根本不同。

a. 选题的不同：影视剧本选题的原则是现实性和可能性，要源于生活，又要高于生活。而动画剧本的选题空间是无限的，它可以是现实的，也可以超现实，还可以是虚幻的。

b. 创意的不同：影视剧本由于现实性和可能性要求，因此，它的创意必须围绕这些要求进行。而动画剧本的创意是无限的，所以，它可以是夸张、讽刺、幽默、搞笑等等无限的创意选题。

②剧本内容的演绎表现手法不同。

影视剧本是通过演员，也就是“人”来表演和演绎剧本内容。而动漫剧是通过画面加工、制作来演绎剧本内容，两者之间有根本的区别。

a. 剧本中内容表现的区别。用人来演绎一个故事，展示其情节和画面，是有相当大的表演空间的。而漂亮、具有很高表演才能的明星，利用面部、肢体、语言（台词）的表演，加上导演的编导，摄影师的技术处理和音响效果，会使影视片画面更好看，更有深度，更吸引受众。这也就是影视片中的主要演员要找影视明星的主要原因。而动画剧本的演绎者是画面，是通过动画的绘画者、动画制作者将剧本的角色性格、内容、情节等进行第二次创作，使它变成会动的画面，通过台词加上音响、歌曲等效果来吸引受众。而在画面制作成本上，与“人”的表演成本相比较，动画的制作成本更高。例如，片中角色走路在影视片中是不会计算为成本的，而在动画片中，它的每个走路动作都是用制作成本来计算的，因此，就剧本的演绎和表演来说，动漫片与影视片也有根本的差别。

b. 剧本中故事情节区别。影视剧的故事，情节是来源于生活又高于生活。

受众评价一部影视片好看，是根据对片中故事情节的认同后产生共鸣和感动而作出个人的评价的。而动画片中故事情节的真实性、可信性，受众的要求则宽松得多，只要画面夸张搞笑，讽刺幽默，画面漂亮好看，再加上一些人性化的内涵，使受众在观看动画片中得到放松和轻松的一笑，再加上那么一点点感动就可以了。这也就是动漫片的魅力所在，因为没有限制，所以它的创意也将是无限的。

c. 剧本中画面创作的区别。动画剧本和影视剧本一样，均须对剧中画面作一些创作性描述。影视剧本中对画面的描述和描写主要考虑演员在画面中的所有动作，就是说，某些画面是考虑人的表演能力而进行画面创作设置和画面描述的（在现代影视大片中，有些角色和动作也开始增加了一些动画制作的画面）。而动画剧本中对画面的描述则与影视片不同，剧本撰稿人在创作动画剧本的画面时，要考虑的因素很多，如画面的美观效果、画面制作效果、画面制作成本、画面的表达效果等等因素。因为有的画面在制作中是不会有很好效果的；有的画面在制作时，只会增加投资成本和制作成本。比如说武打画面，在影视剧本中可以清晰地描述武打的动作，但是，在动画剧本中，一般对这种画面的描述都是用一团黑烟、云、雾等来描述，不可能、也很难在动画制作中将这种动作画面制作得像人的表演那么好。因此，在动画片中表现功夫的都是一些带有科幻性质的画面。

综上所述，影视剧本和动画剧本的创作和写作有相同点，又有很明显的画面创作的不同点。

（3）分镜头剧本与文学剧本的区别

分镜头剧本是导演的工作，里面会细致地把摄影机的角度、镜头术语、演员走位等拍摄时的具体设计动作都写出来。而文学剧本是编剧的工作，不必告诉导演拍什么、如何拍，而是要“逐个场地、逐个镜头”地写剧本。

而我们研究学习的对象主要是文学剧本。

1.2.3 动画剧本的格式

作为动画编剧，首先要清楚动画剧本的基本格式。动画剧本的格式规范依照各公司的制作要求有所不同，最早的动画剧本格式是从影视剧中演化而来，渐渐地影视剧本的格式已不太适合于动画制作。动画编剧的剧本，首先应当浅显易懂，并且适合导演和分镜师阅读绘制分镜头。动画编剧最应当对接的职业就是导演以及分镜师的工作。

第一行：标明场号，概括地介绍这场戏的时间和空间，时空的类别。（拍摄必须分为日景、夜景，内景、外景。）