

全国普通高等院校艺术设计专业教材

动画故事与台本

——动画前期编创研究

薛峰 著

课题一 动画故事与剧本

初步判断一个故事
剧本故事选择的标准
从文字故事到动画剧本

课题二 动画剧本的编写

剧本情节
编剧思路
总体结构安排
剧本中动画角色的创造

课题三 视听语言与动画台本

文字到图像的语言系统
视听语言的表达特征

课题四 动画台本创作

台本与时间轴
镜头画面中的表现要素
台本中镜头的设置

课题五 镜头的分切与组接

分切镜头的转换方式
镜头的组接
关于叙事中的剪辑

课题六 台本的绘制

绘画能力的要求
绘画的准确性要求
完成一组镜头绘画的步骤



全国普通高等院校艺术设计专业教材

STORYBOARD

动画故事与台本

——动画前期编创研究

薛峰 著



南京师范大学出版社
NANJING NORMAL UNIVERSITY PRESS

图书在版编目 (CIP) 数据

动画故事与台本——动画前期编创研究 / 薛峰著.

南京: 南京师范大学出版社, 2009.6

全国普通高等院校艺术设计专业教材

ISBN 978-7-81101-943-8/J · 92

I. 动… II. 薛… III. 动画片—电影编剧—高等学校—教材
IV. I053.5

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2009) 第 093343 号

书 名	动画故事与台本——动画前期编创研究
作 者	薛 峰
责任编辑	徐 蕾 何黎娟
出版发行	南京师范大学出版社
地 址	江苏省南京市宁海路 122 号 (邮编 210097)
电 话	(025) 83598078 83598412 83598887 83598059 (传真)
网 址	http://press.njnu.edu.cn
E - mail	nspzbb@njnu.edu.cn
印 刷	扬州鑫华印刷有限公司
开 本	850 × 1168 1/16
印 张	8.25
字 数	230 千
版 次	2009 年 7 月第 1 版 2009 年 7 月第 1 次印刷
印 数	1-3 600 册
书 号	ISBN 978-7-81101-943-8/J · 92
定 价	39.00 元

出 版 人 闻玉银

南京师大版图书若有印装问题请与销售商调换
版权所有 侵犯必究

前言

动画剧本的写作和动画台本的创作是动画创作流程中两个极其重要的环节。前者属于剧作家的工作，后者则是动画片导演的职责范围，两者既相对有着独立的知识体系，又有着千丝万缕的联系。

对于从事动画艺术创作的专业学生来说，通过动画短片的项目训练来培养综合的动画创作能力是最为有效的手段，这并不仅仅是指对制作技术的掌握，同样也包括了总体的创作观念、创意的确立及艺术表现的控制力等重要内容。然而在创作训练过程中，侧重于提高美术创作能力的学生常常在剧本写作和影像叙事表达方面表现得力不从心，即使有些同学上过剧本写作课程，仍然因为课程知识体系过于深入和专业，难以快速有效地将所学习的知识应用在动画片创作（特别是形式多样的动画短片）中，这是目前大多数动画专业学生学习中普遍存在的问题。

本书着眼于培养动画专业学生的综合能力，别具一格地将动画片剧本创作和台本创作的内容结合到了一起，充分将这两个重要环节相互融合，并深入浅出地对二者作出比较，以帮助读者准确轻松地把握好“文字叙事”与“影像叙事”的微妙关系。本书在阐述过程中强调相关知识技巧的细解，对专业性的文学剧作和视听语言知识进行了全新地解构与整合，通俗易懂、便于掌握，从而让学生快速有效地理解动画片编剧和视听语言表达方面的关键点，并能灵活运用到自己的创作训练中去。

总的来说，本书重点阐述关于“叙事”的思维方式和创作技巧，既与文学编剧和视听语言的内容有关，对动画创作又具有针对性，因此我们将本书的名称定为《动画故事与台本》，旨在让读者能够轻松和明确地学习到如何用动画影像的语言去讲述好那些有趣的情节和故事。

本书绝大部分内容是笔者长期从事动画学习与实践的经验总结。为使全书更能切合初学者的知识需求与阅读习惯，方便广大师生教学，笔者在平时的学习、操作心得笔记的基础上进行了精心的梳理、提炼与编排，以期为本课程的教学提供切实可行的帮助。

薛 峰

2009年4月

目 录

前言 /001

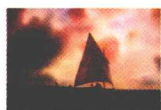
课题一 动画故事与剧本 /001

第一节 初步判断一个故事 /004

第二节 剧本故事选择性的标准 /008

第三节 从文字故事到动画剧本 /012

第四节 动画剧作的类型 /015



课题二 动画剧本的编写 /019

第一节 剧本情节 /020

第二节 编剧思路 /022

第三节 总体结构安排 /024

第四节 剧本中动画角色的创造 /027

第五节 片段组合式 /030

第六节 剧本的规范 /031



课题三 视听语言与动画台本 /033

第一节 文字到图像的语言系统 /035

第二节 视听语言的表达特征 /036



课题四 动画台本创作 /045

第一节 台本的重要性 /047

第二节 台本与时间轴 /048

第三节 认识台本纸 /050

第四节 镜头画面中的表现要素 /054

第五节 台本中镜头的设置 /060

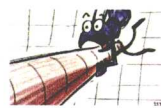


课题五 镜头的分切与组接 /081

第一节 分切镜头的转换方式 /082

第二节 镜头的组接 /092

第三节 关于叙事中的剪辑 /111



课题六 台本的绘画 /117

第一节 绘画能力的要求 /118

第二节 绘画的准确性要求 /120

第三节 完成一组镜头绘画的步骤 /122



1

课题一 动画故事与剧本

[本课题学习重点]

能判断一则故事改编成动画剧本的可能性
掌握动画剧本的特点及其类型，并能对之
作简单的分析

[参考课时]

课题一 动画故事与剧本

准确地说，“动画故事”在这里是一个笼统的称呼，作为动画创作的第一个环节，我们所面临的问题包括了故事和剧本创作两个行程。

故事不一定是创作出来的，可以是我们在报纸上看到的一小段新闻，也可以是我们小时候就听过的传说，或者是我们自己在何时何地的一次经历。事实上，很多有名的作品都来自于这样的途径，如：海明威的小说《老人与海》就来自于作者无意间在报纸上看到的一篇关于一个渔民只身出海捕回一条大鱼的短篇新闻报道，后来由加拿大国家电影局出品了由此改编的油画定格动画短片（如图1-1）；日本著名动画导演宫崎骏的动画片作品《龙猫》的前身就来自他幼年时家乡的传说（如图1-2）；梦工厂的《埃及王子》（如图1-3）来自于圣经里摩西带领希伯来人渡海寻求自由的典故；荣获奥斯卡最佳动画短片奖的定格动画片《彼德与狼》（如图1-4）则来自经典的童话故事；而我国动画美术片时代的很多经典作品诸如《大闹天宫》、《西岳奇童》等都来自于我国的古典小说和民间传说。

正如我们在前文所提到的，生活中充满了各种各样的故事，一些经历和体会常常能触发我们的灵感，有的是关于群体性的，如社会的一些事件、人与人之间的一些事件；而有的则是关于个体化的，如一些个人化的思想状态、想法等，这些都可以成为影像艺术家们最初的“故事”。如张艺谋在介绍他策划电影《英雄》的时候就表明，他的电影完全来自于一个概念，即将中国传统观念上的“侠”进行一种“镜像”处理，并围绕这一概念完全虚构了一段历史故事（如图1-5）。因此，我们可以说，故事又是带有强烈的原创性的。寻找到一个故事事实上是我们动画创作的起点。

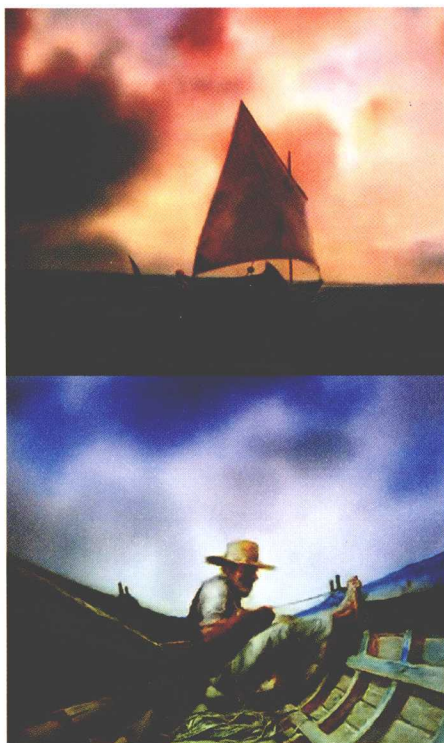


图1-1



图1-3

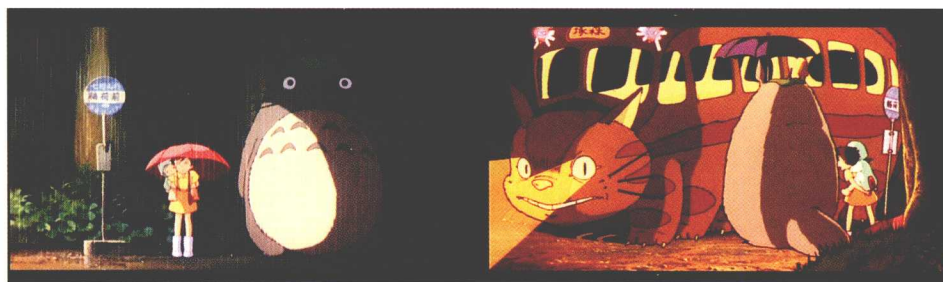


图1-2

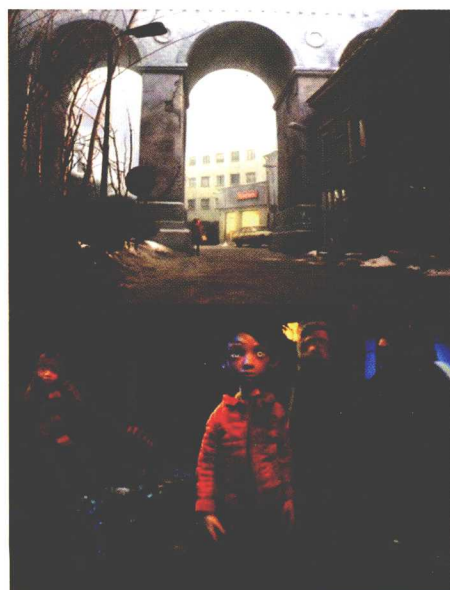


图1-4



图1-5

第一节 | 初步判断一个故事

生活中能让我们感到有趣的故事非常多，但是对于一个即将要被创作成动画作品的故事来说，当然有着必要的评估指标和要求，关键在于能否适应动画艺术语言的表达。

如何初步判断一个故事？具体地说，主要包括故事的定位与实现的可行性两大方面。

一、故事的定位

1. 受众定位

如果我们把最后的动画作品比作一盘佳肴的话，那么故事显然就是最初的原料。既然是原料，当然有着自身的特点和限制。

例如，关于“一个小女孩寻找妈妈的故事”。

我们可以作出如下的几个简单分析：

第一，故事的主线是围绕两个女性——一对母女展开；

第二，故事的情感基调是侧重于亲情关系的描写，而主要情感视角也大都来自于故事主角之一小女孩；

第三，故事的核心、很多具体的细节都与小女孩的成长有关，如友情和爱情等。

根据上述三点进行一个简单判断，我们不难看出这是一个《花仙子》（日本著名动画电视片）式的故事，所涉及的表现元素、情感特征、节奏特点都比较适合女性观众。作为一个动画片来讲，创作手段上的自由能附加给这个故事更自由的表现形式，如艳丽的色彩、漂亮有趣的角色、奇幻的特效等，因此，这样的故事适合年龄层次主要分布在3至15岁之间的儿童与少女。

通过这个例子我们可以看出，即使我们手头只有一则简单的故事，我们仍然可以根据理性的分析去预见最后结果性的信息，这种类似的受众分析多用于商业性目的的动画创作。除了年龄层次以外，还包括了社会性群体的分析（诸如都市或乡村、职业或校园等），其分析的结果是与动画制作各个环节都产生联系的，包括最初的融资、延伸产品开发、最终的作品发布（电视台或者是电影院等）等一系列的重要环节。

2. 主题价值定位

暂且不管动画作品最后采取的具体形式，主题才是一个作品的灵魂，也是艺术作品价值一个最重要的体现。从作者方面来说，如果不能很好地推测到故事有可能承载的主题，那么是不可能形成好的创作构思体系的；从观众角度来考虑，对一个

故事接受与否的重要因素之一就是关于主题价值的认知程度。

如我国的经典动画电影《三个和尚》(如图1-6)既没有复杂的故事线索,又没有美轮美奂的场景画面,也没有强烈视觉冲击力的特效,有的只是幽默诙谐的、小情小调式的动画表演和干净利落的模块叙事。但正是故事背后所蕴含的跨越了不同文化和不同语言的哲理化主题给世界观众留下了深刻的印象——这都有赖于美术电影制片厂的前辈们预见到了“三个和尚没水吃”这样一句民间俗语所蕴含的价值。

因此,认清一个“故事”所蕴藏的主题是非常重要的,而这种探寻有赖于创作者的独到眼光以及丰富的联想能力。

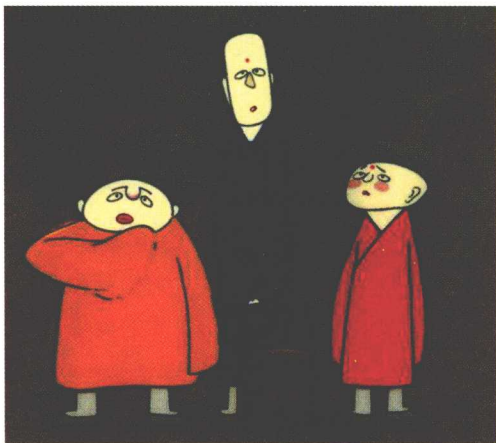


图1-6

二、创作的可行性

创作的可行性主要是指将故事转变为动画作品的可行性。也许有人会问,利用动画技术不是什么都可以表现的吗?当然,从宏观上看,随着动画技术的长足发展,动画创作已经逐渐摆脱了过去一些劳动强度大、效率低的生产流程,计算机技术使得无论传统手绘动画、定格动画还是电脑三维动画都迸发出强烈的艺术表现力;但是当我们把一个动画创作的项目具体地和某一个人或某一个团队联系起来的时候,很多条件是有限的:有限的资金投入、有限的硬件条件、有限的软件技术支持和人员的组合,以及有限的工作时间等。

对于读者的创作实践来说,创作项目一般以小型居多,作品的训练也主要以综合技能的训练和独到的创意为最终目的。即使院校会提供相关的条件,但仍是有限的,再加上很多人缺乏足够的实战经验,因此,充分考虑到实现的可能性是确保作品完整以及训练目的达成的前提条件。

具体地说,我们需要考虑到以下几个方面:

1. 工作总量的适度

由于对某些题材的偏爱,很多人往往会对项目创作估计不足而选择一个自己几

乎无法掌控的劳动密集型项目。很多立志学习动画的学生往往都是因为对动画片有巨大的兴趣，如神秘潇洒的火隐忍者、眼花缭乱的星球大战、落英缤纷的《最终幻想》等通常都是动画专业学生入学前的“启蒙老师”，而不顾现实的条件去追求所谓的“大片”效果是很多人常犯的错误。

在选择一个故事的时候，我们需要将这故事所要设计的角色数量、场景数量以及相关的系列元素的制作完成时间做一个相对谨慎的估计——事实上并不需要你做详细的测算，只是按照你们的团队有多少人、硬件条件如何，以及制作周期有多长等情况——做一个对比就知道了。

一般来说，对于学生的课题创作，我们建议尽量地将故事时间跨度和空间跨度控制得小一些，这样我们就可以把精力真正地用在叙事的精巧、表演的适合流畅、画面的精致等创作质量的控制上，而不用为了表现一个“世界大战”徒耗精力。

2. 技术的可实现性

这里的技术主要包括了创作技术和辅助技术。创作技术主要和创作者的艺术创造能力有关，如运动规律的掌握、原画表演的技术等。倘若你选择了一个动作性很强的故事，那么其中的人物动作表演、镜头组接乃至特效等相关表现能力指标就一定要跟进，否则这个项目的前期是没有任何意义的。如《小小动画》中，虽然画面处理得相对简单，但是角色打斗时流畅的动作和物体运动规律的良好把握形成了作品最大的特点（如图1-7）。

辅助技术主要就是指一些动画创作过程中对电脑硬件条件的使用技术，如软件的使用。计算机技术的快速发展给我们的动画作品带来了一些新的效果，特别是在CG类的动画创作中，插件的使用常常使我们的画面效果事半功倍。如电影《金刚》中开始使用的全新的MAYA毛发插件能实现较好的毛发质感和运动效果（如图1-8）；而电影《功夫熊猫》的创作中，技术人员开发的模拟肌肉自然抖动的插件也让动画艺术家们如虎添翼（如图1-9）。另外，诸如后期合成、音乐音效的模拟等各个环节也都有着很多的技术支持。

因此，在我们选择最初的故事的时候要兼顾到现有技术的实际状况，所谓“量体裁衣、看菜吃饭”就是这个道理。

总的来说，判断一个故事的可行性是动画创作后续工作能顺利开展的决定性条件。但是，前期的判断也不是完全被动地局限于现实条件，对于一些非常难得的故事我们就得发扬“有条件要上，没有条件创造条件也要上”的精神，将故事和条件整合起来进行权衡，并在诸如情节细节、表现形式等方面作出适当的调整，这些在后面的具体化工作中会逐一提到。而对于现在所提的初步的判断来说，始终保持一种理性的全局观是很有必要的。

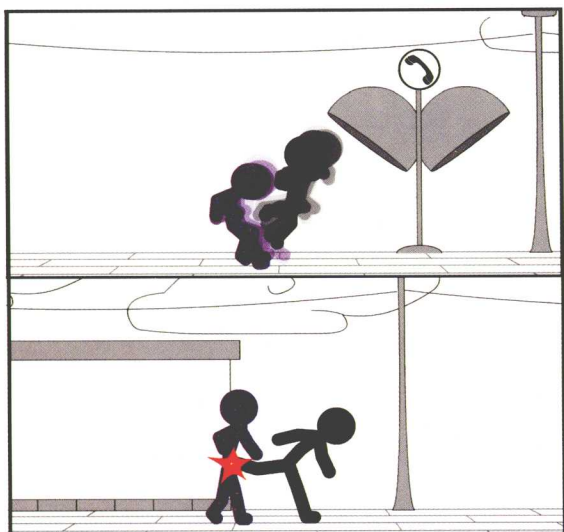


图1-7

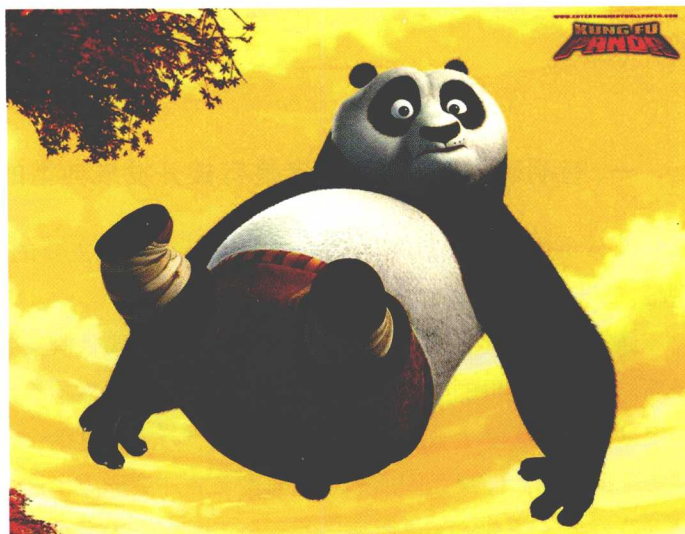


图1-9



图1-8

第二节 | 剧本故事选择性的标准

如果说上一节提供了故事初步判断的标准的话，那么我们现在将视野缩小到一个具体故事的选择评价上。作为动画一剧之本的前身，剧本故事最少要具备这样几个标准。

一、有明确的兴奋点，或者是有被开发成典型的可能性

没有矛盾就没有故事，这里所谓的兴奋点最主要的是指故事主要矛盾的典型性。

通常，在现实生活中给我们留下深刻印象的事件其实就是因为具备一些特殊的矛盾。如已经过世的老人白芳礼平时衣衫褴褛，仅靠捡拾垃圾维持自己的生活，却为资助贫困地区学生上学前后共捐赠了数十万元，这给全社会造成了震撼。正是这种极度的贫穷和慷慨之间所形成的典型矛盾冲突形成了这个事件的典型性。而著名的动画作品《植树人》中所表现的一个人凭借个人力量用一生时间植树成林的故事也取材于类似的典型性（如图1-10）。

当然，生活中并不时刻有波澜起伏的故事，而是以平淡简单的小事居多，这就需要动画艺术家敏锐的眼光和高超的想象力了。如高田勋执导的动画电影《我的邻



图1-10

居山田君》，将一个普通家庭日常的琐事通过作者非凡的想象力逐一地表现出来：丈夫和妻子为了看自己喜欢的电视节目产生了矛盾，上演了一场有趣的遥控器争夺战（如图1-11）；儿子初恋以致心神不宁、辗转反侧；太太为了节省又因疼爱儿女，结果将所有人剩下的食物做成了丈夫的早餐拼盘；为了求得晚上的宁静，山田先生被迫壮胆和门口路上的飚车族阿飞交涉，之后心有余悸，于是把自己想象成了惩恶扬善、拯救全家人的“月光大侠”（如图1-12）……高田勋将这些几乎每个人都会遇到的生活烦恼与幻想交织起来，形成了一个错落有致的矛盾，从而将普通的生活体会表现得极具穿透力和感染力。

由此可见，故事不在大小，也不一定都要选择极端化的事件，关键是这个故事有足够让人关注的可能性——当然，我们一定不要忘了我们寻找的是动画片创作的素材，动画片所擅长之处，就是极尽夸张之能事，在想象力的催化之下尽情发挥，这就是所谓的“高假定性”，也是观众对动画片的一种本能的要求。

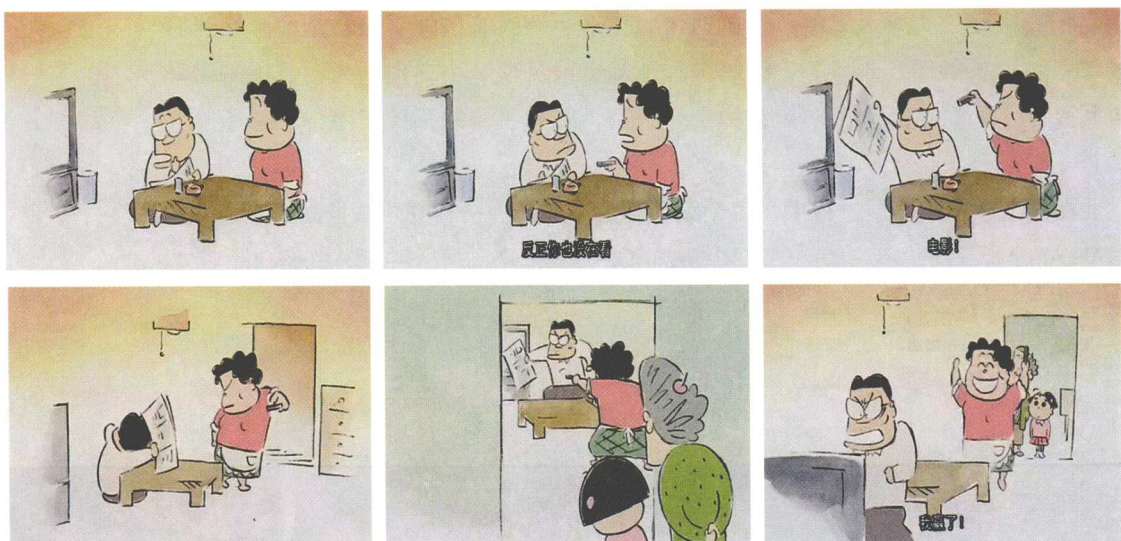


图1-11



图1-12

二、有完善的发展线索

一部动画作品不一定是情节性的，但除了一些强调非理性表现手法的作品之外，通常情况下不管故事的开头和结尾让人多么地意外，故事始终需要一个完善合理的发展线索。

事实上，一个能被有效改编成剧本的故事一定是有着一个明确发展线索的，这个线索由一开始的突发事件激发出特定的矛盾，并产生一系列的因果关系，产生一系列的事件，最后在结局处得到解决。如美国著名动画公司PIXAR作品 *Bird*、*Bird*、*Bird*中就有一条极其有趣的故事线索：

一群小鸟停在一条电线上，正在为了相互拥挤而争吵不休的时候，又来了一只体积庞大的大鸟。当傻呼呼的大鸟误以为小鸟欢迎他而挤进鸟群的时候（如图1-13），小鸟们被激怒了，群起而攻之，于是大鸟失去平衡倒挂起来；而正当小鸟们高兴地用力啄大鸟的爪子的时候，电线也因大鸟的体重被拉成了一个张开的“弓弦”（如图1-14）。结尾很意外却也很合理，小鸟们因为自己的狭隘和自私受到了惩罚：所有鸟被电线弹上了天空，变成了一只只掉了毛的光蛋蛋（如图1-15）。

在这个故事的发展过程中，每个段落都为了将“拥挤”的矛盾推向更为强烈的程度，直到最后矛盾又因为小鸟们极端的解决方式而得到了一种意外的解决。

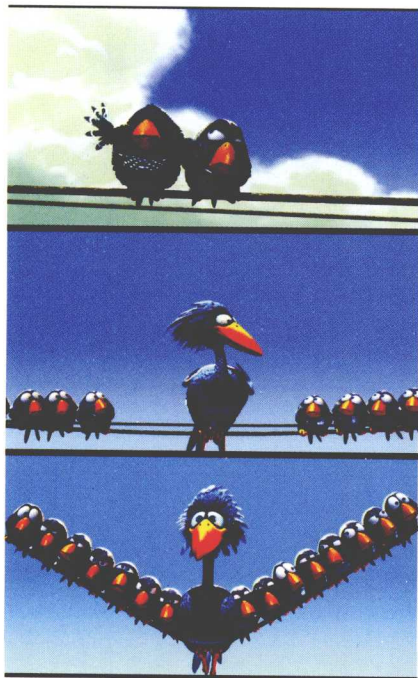


图1-13

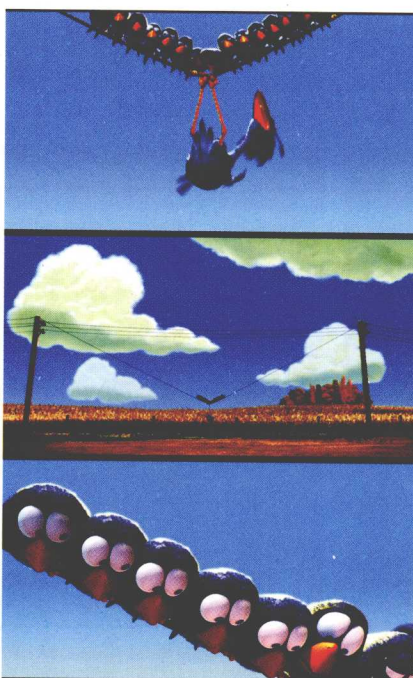


图1-14

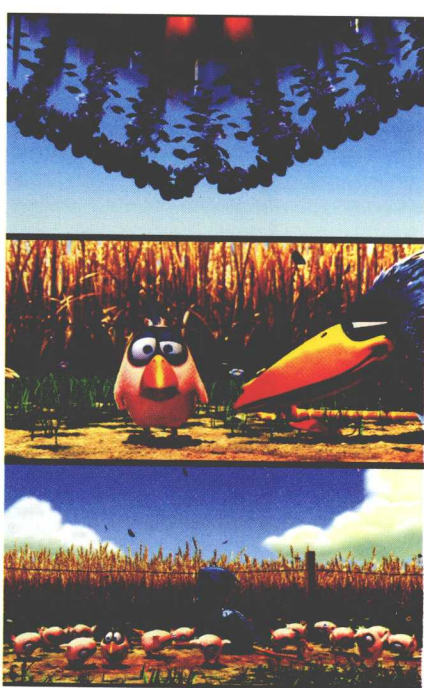


图1-15

再如另一寓言故事：

从前，楚灵王喜欢细腰的男子。因此，楚灵王的臣子们每天只吃一顿饭来节制自己的体形，在长吸一口气后赶紧扎住腰带，扶着墙才能站起来。过了一年，朝廷里的人都是又黑又瘦。这样的故事，由于时间和空间跨度过长以及缺乏必要的矛盾和因果关系的推进，因而缺乏改编成剧本的良好基础。除非在画面中加入大量的解说、画外音，或者再加入更多的情节调整结构。因此这并不是一个十分理想的动画故事。

在动画片的形式表现方面我们可以有很多种选择，如强调情节的幽默，强调某种美术风格等，即使我们选择的故事没有深刻的主题或思想外延，但首先必须要保证叙事的合理性。

三、故事能适应视觉化的表达叙述方式

这一点很重要，因为即使符合前面两个条件的故事也并不一定能改编成动画片的剧本。动画片作为一种特殊的影像作品是以电影语言来表现和叙述所有内容的，因此故事必须具备能够被视觉外在化和听觉外在化的可能性。

如一些着重于表现人物的思维方式、情感状态、意识形态等抽象内容的故事并不一定完全适合被转化为试听语言，可能更适合一些观念性的、实验性的表现手法，但是在这里我们主要是强调一种表达的准确性，即创作者的意图能被观众准确地接受。对于动画片的创作来讲，我们当然可以用一些抽象的图形符号去演绎抽象的思想主题，如麦克拉伦的观念性动画作品（如图1-16），然而大多数情况下，作为专业的学习者，我们首先要接受叙事规则的考验。先是掌握规则，然后驾驭规则，最后突破规则，这是我们掌握影像叙事能力的必经之路。

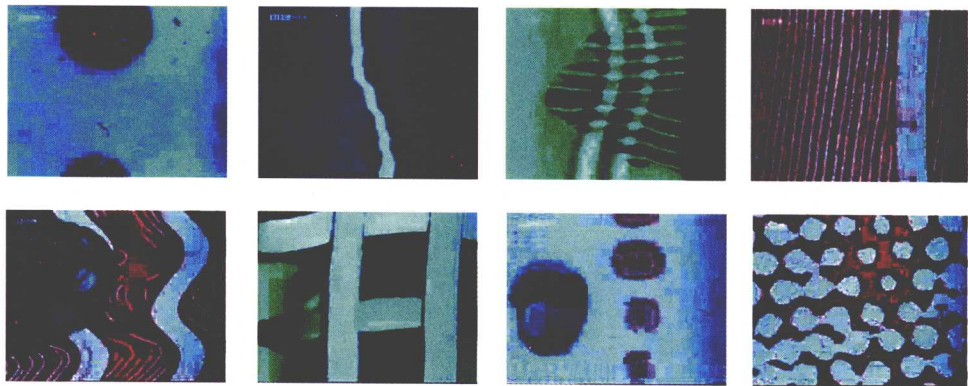


图1-16

第三节 | 从文字故事到动画剧本

一、动画剧本内容特点

动画剧本主要是文字故事中各种内容外部结果的描述和交代。

对于一个事件的描述，我们如果用常规讲故事的方法常常是这样表述的：

古时候宋国有个人，担心自己田里的禾苗长得太慢，就干脆下田动手把禾苗一株株地往上拔高一节。他疲惫不堪地回到家里，对家里人说：“今天可把我累坏了！我帮助禾苗一下子长高了许多！”他的儿子听了，连忙跑到田里去看，田里的禾苗全部枯萎了。

这是古代“拔苗助长”的故事，故事主要通过文字解说式的介绍，将人物头脑中的想法和情感转变为故事性的动作和线索，让读者以第三方角色去窥视角色的思想感情以及相关的外部动作、动机、希望等。如“担心自己田里的禾苗长得太慢”这一事实就是主角大脑中抽象的动机和希望；而“干脆下田”则表现了角色下田动手时的心理状态；“他疲惫不堪地回到家里”表现出了主角完成任务过程中的辛苦；而儿子“连忙跑到田里去看”则表现了儿子听到这个消息时的惊讶和意外。

由此可见，文学故事的行为动作都是发生在“戏剧行为动作的头脑幻境中”的。¹

动画剧本属于电影剧本的一种特殊类型，既不同于文字故事的叙事特征，又不同于舞台戏剧中几乎完全以语言来揭示和表现角色的思想、情感以及各种希望和动机，动画剧本里充斥的是一幅幅连续而运动的图像，在声音和语言的配合下，展现出其完整的戏剧结构。

在剧本中，我们依靠视觉和听觉所能感受到的是由故事中的动机、希望以及思想等产生的外部行动结果。如我们以剧本的方式来表现“拔苗助长”中的宋人“担心自己田里的禾苗长得太慢”的心理状态的话，那么我们就必须在剧本里这样去表述：

外景：田埂上

他（宋人）

（在田埂上时而来回踱步时而又忽然停下来，双眼死盯着田里的禾苗，一边又喃喃自语）：

“哎呀，这得什么时候才能长出来啊。”

在上面这段文字叙述中我们清楚地看到了这段事件发生的地方，以及角色因焦虑禾苗长不出来而产生的各种外部行为，其中包括了角色的情绪表现、外部行动以及角色的外部对白语言等。

因此，简单地理解一个剧本的特点是什么，主要就是指人物（一个或者多个）在哪些地方（单个地方或多个地方）做了些什么事。

¹ 悉德·菲尔德.电影剧本写作基础[M].鲍玉珩,钟大丰译.中国电影出版社,2002