



全国数字媒体动漫游戏专业主干课程标准教材

丛书主编 肖永亮

影视动画剧本创作

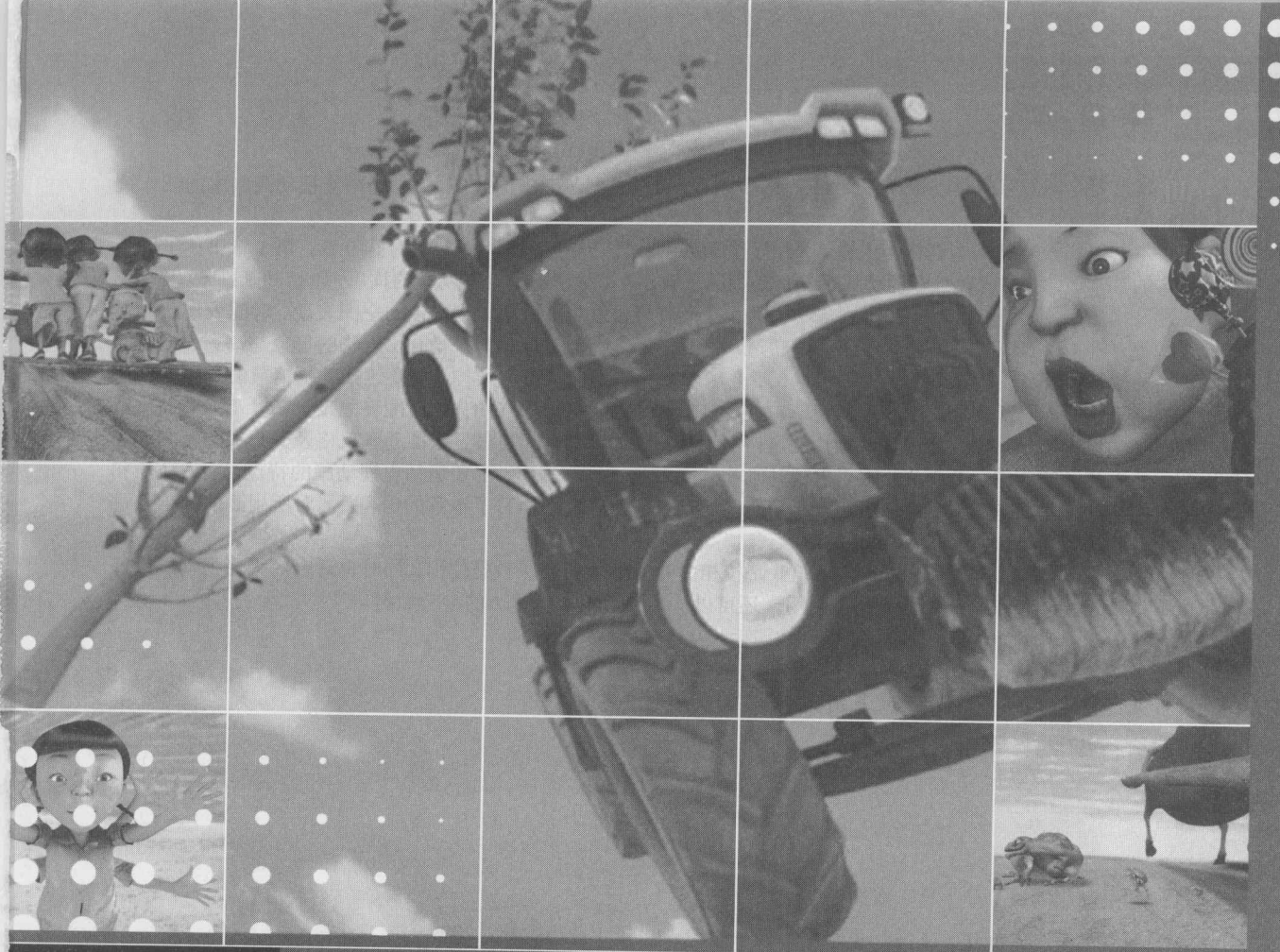


王 方 史春艳
飞思数码产品研发中心
全国高等学校动漫类教材建设专家委员会专家

编著
监制
审定



电子工业出版社
PUBLISHING HOUSE OF ELECTRONICS INDUSTRY
<http://www.phei.com.cn>



全国数字媒体动漫游戏专业主干课程标准教材
全国重点动漫游戏名校名师推荐教材

丛书主编 肖永亮

影视动画剧本创作

王方 史春艳
飞思数码产品研发中心
全国高等学校动漫类教材建设专家委员会专家

编著
监制
审定

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京·BEIJING

本书是全国数字媒体动漫游戏专业主干课程标准教材系列丛书中的一本,重点介绍影视动画剧本的创作技巧和创作理念。

本书以影视动画剧本创作为主线,介绍了全新的创作技巧和创作理念。全书分为9章,第1章讲述了动画剧本的基本概念,使读者对影视动画有一个初步的了解。第2章介绍了动画剧本的构思,包括动画剧本的题材、主题及构思等。第3章讲述了动画剧本中时间和空间表现,主要包括动画剧本中的空间表现、时间表现和时空结构等。第4章介绍了动画剧本中的人物塑造,主要包括人物的类型化与个性化、人物的形象与语言、人物的性格与命运,以及人物关系的梳理等。第5章介绍了动画剧本的情节和结构,主要包括动画情节的构成和设计方法。第6章介绍了动画片中冲突和细节,主要包括冲突的形成、冲突的作用、冲突的设计,以及细节的作用和细节的设计等。第7章介绍了动画片的风格与形式,讲述了美国、日韩、中国动画风格及其形成。第8章介绍了动画作品的改编。第9章介绍了电视动画和动画短片剧本的创作,主要包括电视动画的特点、创作技巧和动画短片的创作。在每一章的最后还设置了练习题部分,使读者在学习了本章的内容后,对所用到的知识点进行思考和温习,从而受到更深层次的启发。

读者对象:本书可作为高等院校、职业院校相关专业学生的授课教材使用,同时也适合广大影视动画爱好者,以及影视动画剧本创作人员阅读使用,还可以作为社会相关培训班的参考教材。

未经许可,不得以任何方式复制或抄袭本书的部分或全部内容。
版权所有,侵权必究。

图书在版编目(CIP)数据

影视动画剧本创作/王方,史春艳编著.—北京:电子工业出版社,2009.9

(全国数字媒体动漫游戏专业主干课程标准教材 丛书主编:肖永亮)

ISBN 978-7-121-09283-1

I. 影…II. ①王…②史…III. 动画片—剧本—创作方法—高等学校—教材…IV. I053.5 J954

中国版本图书馆CIP数据核字(2009)第122705号

责任编辑:王树伟 李新承

印 刷:北京天宇星印刷厂

装 订:三河市万和装订厂

出版发行:电子工业出版社

北京市海淀区万寿路173信箱 邮编:100036

开 本:787×1092 1/16 印张:15 字数:384千字

印 次:2009年9月第1次印刷

印 数:4000册 定价:32.00元

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题,请向购买书店调换。若书店售缺,请与本社发行部联系,联系及邮购电话:(010)88254888。

质量投诉请发邮件至 zltz@phei.com.cn。盗版侵权举报请发邮件至 dbqq@phei.com.cn。

服务热线:(010)88258888。

专家委员会顾问组成员 (以下排名不分先后顺序):

肖永亮 北京师范大学
 孙立军 北京电影学院
 廖祥忠 中国传媒大学
 吴冠英 清华大学
 林 超 中国美术学院
 马克宣 北京大学
 朱明健 武汉理工大学
 周晓波 四川美术学院

常光希 吉林动画学院
 曹小卉 北京电影学院
 路盛章 中国传媒大学
 丁刚毅 北京理工大学
 余 轮 福州大学
 吴中海 北京大学
 高春鸣 湖南大学

专家委员会审读组成员 (以下排名不分先后顺序):

肖永亮 (组长) 北京师范大学艺术与传媒学院
 高薇华 中国传媒大学
 张 骏 中国传媒大学
 李 杰 中国传媒大学
 甄 巍 北京师范大学艺术与传媒学院
 尹武松 中央民族大学艺术研究所
 庄 曜 南京艺术学院传媒学院
 刘言韬 北京电影学院美术系

编辑委员会名单 (以下排名不分先后顺序):

郭 晶 (组长)
 何郑燕 王树伟 杨 鹂
 魏 莹 侯琦婧 业 蕾

随着中国动漫游戏文化的兴起，动漫游戏已经蔓延成为人们娱乐生活的一部分，特别是青少年，对动画片、漫画书和网络游戏的兴趣，转变为他们对时尚生活的强烈追求。动漫游戏新文化运动的产生，起因于新兴数字媒体的迅猛发展。这些新兴媒体的出现，从技术上为包含最大信息量的媒体数字化提供了可能，开辟了广泛的应用领域。在新兴媒体多姿多彩的时代，不仅为新兴艺术提供了新的工具和手段、材料和载体、形式和内容，而且带来了新观念，产生了新思维。动漫游戏已经不是简单概括动画、漫画和游戏三大类艺术形式的简称，它已经流传为一种新的理念，包含了更深的内涵，依附了新的美学价值，带来了新的生活观念，产生了新的经济增长点和广泛的社会效益。动漫新观念，表现在动漫思维方式，它的核心价值是给人们带来欢乐，它的基本手法是艺术夸张，它的主要功能是教化作用，它的无穷魅力在于极端想象力。动漫精神、动漫游戏产业、动漫游戏教育构成了富有中国特色的动漫文化。

动漫游戏产品作为一种文化产品，有图书、报刊、电影、电视、音像制品、舞台剧及网络等多种载体。综合起来看，动漫游戏产业的主体分为几个类别：游戏、漫画（图书、报刊）、动画（电影、电视、音像制品）、动漫舞台剧（专业或业余爱好）和网络动漫（互联网和移动通信）。创意和原创是一切产品开发的基础，漫画创作是艺术风格形成的重要途径，影视动画是产业的主体，动漫舞台剧是产业的延展，网络动漫是产业的支柱，游戏、玩具等周边产品是产业的重心。随着动漫产业的发展，动漫教育应运而生，课程和教材也在整装待发。中国的动漫游戏产业发展，以动漫游戏教育为基础，电视动画为主渠道，以动画电影为标志，以漫画图书为补充，以手机动漫为商机。人才是产业发展的根本，师资是兴办教育的前提，教材是教育培训之本，课程体系和教材是培养人的关键。

北京师范大学是我国培养教师的摇篮，依托学校百年培养人才的学科综合优势，以及教育和心理学科的特色，面对国家文化创意产业发展的需求，成立了京师文化创意产业研究院。京师研究院的工作目标之一，就是研究符合新时代的文化创意产业人才培养模式，以及相关的课程体系和教材。本套教材就是针对动漫游戏产业人才需求和全国相关院校动漫教学的课程教材基本要求，由电子工业出版社与研究院深入研究并系统开发的一套数字媒体动漫游戏专业主干课程标准教材。

首先,基于我们对产业的认识和教育的规律,并搜集整理全国近百家院校的课程设置,从中挑选动、漫、游范围内公共课和骨干课程作为参照。

其次,学习本套教材的用户,还可以申请参加工业和信息化部“全国信息化工程师岗位技能证书”考试,获得工业和信息化部人才交流中心颁发的“全国信息化工程师岗位技能证书”。本套教材的教学内容符合该认证的考核内容,详情请访问网址 www.fecit.com.cn。

再次,为了便于开展教学或自学,我们为授课老师设计并开发了内容丰富的教学配套资源,包括配套教材、学时分配建议表、考试大纲、视频录像、电子教案、考试题库,以及相关素材资料,为广大教师解决了缺少课件、参考资料的燃眉之急。

本套教材邀请国家多所知名学校的骨干教师组成编审委员会,参与教材的编写和审稿工作。教材采用了理论知识结合实际制作的讲解形式,使设计理念和制作技术完美结合,很好地解决了当前教材中普遍存在的重软件轻设计的问题。教材中的实际制作部分选用了行业中比较成功的实例,由学校教师 and 行业高手共同完成。教师可以根据学生的学习重点把握好讲解形式和结构安排,行业高手重点讲解实际工作中的经验和技巧,采用这种形式可以提高学生在实际工作中的能力。

另外,本教材考虑到较广的适用范围,力求适合普通高校的本、专科及职业院校和社会培训机构,以及影视、动漫或者数字艺术等相关专业的师生和动漫爱好者使用。通过本套教材的学习,学生可以从事漫画设计、动画编剧、二维和三维动画设计、游戏设计等工作。

最后,我要感谢电子工业出版社对这套教材的大力支持,特别是北京易飞思信息技术有限公司的精心策划和严谨、认真的编辑工作。

京师文化创意产业研究院执行院长



博士

我女儿三岁的时候，我给她买了第一部动画片的 VCD 光盘，那天，她坐在我的腿上，然后按下遥控器上的播放键，于是，一个神奇的世界在我和女儿的眼前打开了。

从此，我总是陪着她一起看动画片，我们并排坐在沙发上，看着屏幕上那些有趣的故事上演，一起笑，或者彼此心有灵犀地对一下眼神，那些呈现在屏幕上的人物和故事，成了我们俩之间的话题和共同拥有的快乐。

现在我的女儿九岁，她几乎拥有全套迪士尼的动画片 DVD，还有梦工厂的、宫崎骏的……满满一书架，那是她的财富和宝贝。

在陪女儿看动画片的日子里，我仿佛回到了童年时代，《大闹天宫》、《鱼童》、《铁臂阿童木》、《森林大帝雷欧》……那些黑白的影像随着记忆扑面而来，那些在成长与成熟过程中被遮蔽与丢失的童心又重新回到了我的身上，从这一点上说，我要感谢我的女儿，是她让我在成为一个成人后，依然童心不泯。

我大学时的一位朋友曾说，安徒生的童话不是仅仅写给孩子们看的，它适合六岁到六十岁的人阅读。我想说的是，动画片也不是仅仅给孩子们看的，它适合这个地球上所有保持着梦想、童心和想象力的人看的，因为，动画片为我们创造了一个自由而美好的世界，它是我们对自己梦想的勾勒，是怀有赤子之心的人对世界诗意的表达，是我们天马行空的想象最绚丽的呈现。

当我从一个纪录片编导变成一个编剧后，我发现，在动画虚构的世界里，我们也许能够更深刻地理解现实，当我们甩掉现实的镣铐，智慧和想象会让我们更接近真理。2004 年，我写了一生中第一个动画电影剧本，把它作为礼物献给女儿，也献给所有正在成长中的人。我希望有一天，在她亭亭玉立的时候，内心依旧拥有一个澄澈而美好的天空。

电影大师塔可夫斯基说：“艺术之所以存在，是因为这世界还不完美。”动画片就是我们在这个并不完美的世界之外重建一个理想的世界。

每一个人都可以创造一个这样的世界，这个世界不在远方，而在我们的内心里。

每一个人都可以成为故事的讲述者和表演者，每一个人都可以为自己的创造寻找一条表达的出路，如果你喜欢写作，那就写吧！即使成不了大器，也可以享受想象与创造带来的快乐。

编剧就是一个故事的讲述者，我想在这本书里说的就是，怎样去讲好一个故事，真正的好故事会超越这些方法与规律，以它自身的力量深深打动我们，但是，在我们刚开始拿起笔来学习写作的时候，我希望它能帮助你去完成一个故事的框架。

小孩子都喜欢搭积木，编剧就是一个搭积木的过程，我不想做一个在旁边指手画脚让人讨厌的人，那就让我们一起来搭一座漂亮的房子，也许我的经验和体会都能给你带来启发和帮助。

好，现在我已经拿起了第一块积木，我们开始吧！

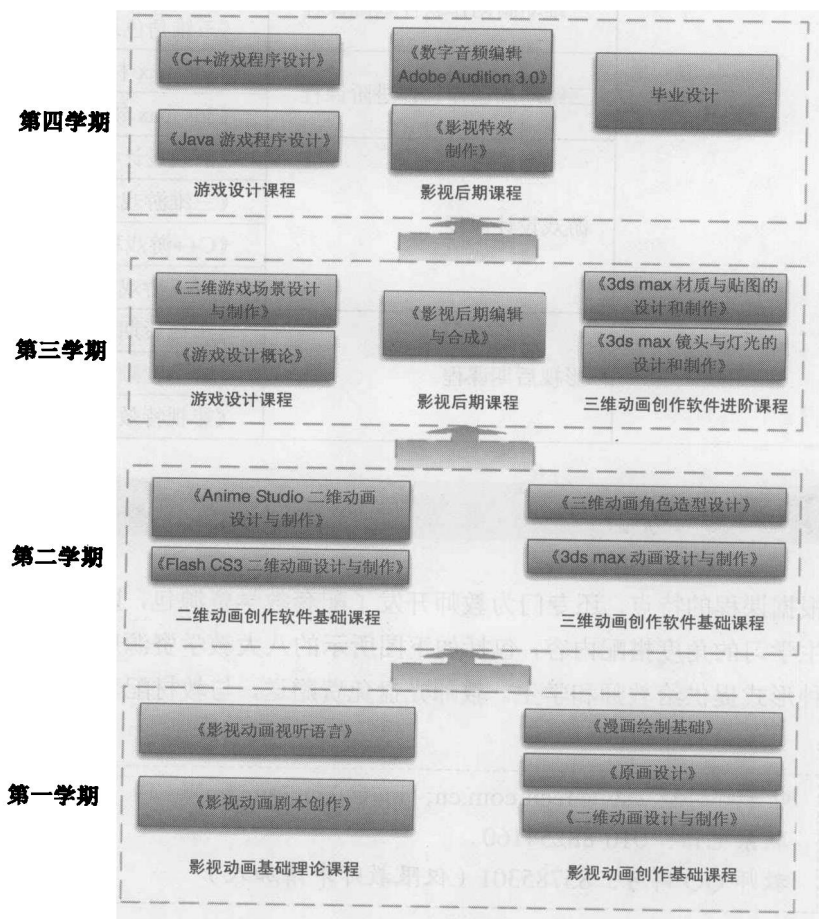
编 著 者

关于丛书

随着我国政府对文化创意产业的重视程度日益加强,企业在这方面的用人需求不断增加,在很多职业院校、高等院校中也陆续开设了文化创意产业中的动漫与游戏专业。为了满足动漫与游戏专业院校对课程教材的使用需求,由电子工业出版社与京师文化创意产业研究院共同深入研究并系统开发的“全国数字媒体动漫游戏专业主干课程标准教材”丛书,自 2006 年立项进行规划以来,经过了长时间深入细致的调研、策划、组织编写、审校等工作,终于在 2009 年正式出版了。

丛书选题的确定,主要遵循各大院校动漫游相关专业的专业主干专业课程设计,结合业界漫画、动画、游戏生产中的重要技术环节来进行规划。下图为本套数字媒体动漫游戏课程推荐培养体系与对应教材。

数字媒体动漫游戏课程推荐培养体系与对应教材



如何使用本套教材

动漫游戏职业教育知识体系覆盖面广，即从基础的美术知识到先进的数字媒体技术。在研发选题的过程中，没有采用全面“开花”的战略，而是结合上图所述的培养体系和对对应教材，把这些技术点作为规划这套教材的重点。这些重点与目前各大院校开设相关专业的课程对应如下。

专业关键词	课程关键词	首批推出对应教材名称
影视动画 影视动漫 动漫设计与制作 游戏动画 游戏软件开发技术 数字媒体	影视动画基础理论课程	《影视动画视听语言》
		《影视动画剧本创作》
	影视动画创作基础课程	《漫画绘制基础》
		《原画设计》
		《二维动画设计与制作》
		《Anime Studio 二维动画设计与制作》
	二维动画创作软件基础课程	《Flash CS3 二维动画设计与制作》
		《3ds max 动画设计与制作》
	三维动画创作软件基础课程	《三维角色造型设计》
		《3ds max 材质与贴图的设计和制作》
	三维动画创作软件进阶课程	《3ds max 镜头与灯光的设计和制作》
		《游戏设计概论》
	游戏设计课程	《三维游戏场景设计与制作》
		《C++游戏程序设计》
		《Java 游戏程序设计》
		《影视后期编辑与合成》
	影视后期课程	《数字音频编辑 Adobe Audition 3.0》
		《影视特效制作》

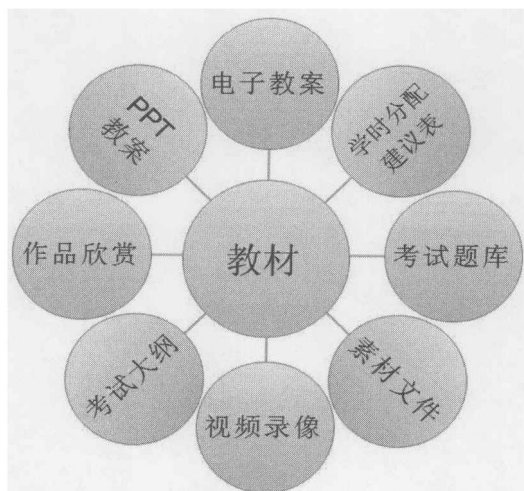
如何获取教学支持

根据课程的特点，还专门为教师开发了配套教学资源包，以教材为核心，从老师教学及学生学习的角度搭配内容，包括如下图所示的八大教学资源库，分成教师光盘和学生光盘两种形式提供给教师和学生。教师光盘免费赠送，与教材配套教学使用。获取教学支持方法：

电子邮件：wsw@fecit.com.cn； ina@fecit.com.cn

联系电话：010-88254160

教师 QQ 群号：85785301（仅限教师申请加入）



在学习过程中，本套教材还提供了认证考试平台，为师生获得学历证书以外的其他职业资格证书提供服务。在本书的“序”中提到使用本套教材的用户可参加工业和信息化部全国信息化应用能力考试，获得“全国信息化工程师岗位技能证书”。

本套教材的出版得到了专家委员会顾问组、专家委员会审读组所有成员的大力支持，特别是主编肖永亮教授在其中做了大量的组织工作，在此一一表示感谢。

飞思数码产品研发中心

联系方式

咨询电话：(010) 88254160 88254161 - 67

电子邮件：support@fecit.com.cn

服务网址：<http://www.fecit.com.cn> <http://www.fecit.net>

通用网址：计算机图书、飞思、飞思教育、飞思科技、FECIT

总学时：36。其中，理论学习：36学时

章 名	序 号	教 学 内 容	建议学时	授课类型
第1章 一剧之本——动画剧本概述	1	剧本：影视动画作品的基础	1	理论
	2	为拍摄，不为阅读：动画剧本的写作特征		
	3	基础的第一步：动画剧本的格式	1	
	4	幻想的自由与现实的边界：动画剧本的表现内容	1	
第2章 抓住灵感的翅膀——动画剧本的构思	5	动画剧本的题材	2	理论
	6	动画剧本的立意	1	理论
	7	动画剧本的构思	2	理论
第3章 超越时空的呈现——动画剧本中时间和空间表现	8	影视作品中的时间和空间	1	理论
	9	动画剧本中的空间表现	1	理论
	10	动画剧本中的时间表现	1	理论
	11	动画剧本中的时空结构	1	理论
第4章 虚构生命的绽放——动画剧本中的人物塑造	12	类型化与个性化	1	理论
	13	形象与语言	2	理论
	14	性格与命运	2	理论
	15	人物关系梳理	2	理论
第5章 讲述一个生动的故事——动画剧本的情节和结构	16	情节的链条	1	理论
	17	动画片中的情节构成	2	理论
	18	动画片情节设计的方法	2	理论
第6章 决定成败的关键——冲突和细节	19	动画片中冲突的形成	1	理论
	20	动画片中冲突的作用		
	21	动画片中冲突的设计	1	理论
	22	动画片中细节的作用	1	理论
	23	动画片中的细节设计	1	理论
第7章 一半海水一半火焰——动画片的风格与形式	24	美国动画风格及其形成	1	理论
	25	日韩动画风格及其形成	1	理论
	26	中国动画风格及其形成	1	理论
第8章 动画作品的改编	27	动画作品的改编方式	1	理论
	28	动画作品的改编技巧	1	理论
第9章 影院之外——电视动画和动画短片剧本的创作	29	电视动画片的特点	1	理论
	30	电视动画剧作技巧	1	理论
	31	动画短片剧本的创作	1	理论

本书授课建议教师安排 36 个学时，理论部分 36 学时。另外，除学时分配建议表以外，本书赠送的教师光盘还为授课老师提供了更丰富的教学资源。教师光盘的索取方法请见本书的出版说明。

第1章 一剧之本——动画剧本概述 1



- 1.1 剧本——影视动画作品的基础 2
- 1.2 为拍摄，不为阅读：动画剧本的写作特征 3
- 1.3 基础的第一步：动画剧本的格式 5
- 1.4 幻想的自由与现实的边界：动画剧本的表现内容 9
- 1.5 习题 17

第2章 抓住灵感的翅膀——动画剧本的构思 19



- 2.1 动画剧本的题材 20
- 2.2 动画剧本的立意——主题 31
- 2.3 动画剧本的构思 37
- 2.4 习题 44

第3章 超越时空的呈现——动画剧本中时间和空间表现 45



- 3.1 影视作品中的时间和空间 46
- 3.2 动画剧本中的空间表现 48
- 3.3 动画剧本中的时间表现 59
- 3.4 动画剧本中的时空结构 63
- 3.5 习题 64

第4章 虚构生命的绽放——动画剧本中的人物塑造 65



- 4.1 类型化与个性化 67
- 4.2 形象与语言 76
 - 4.2.1 人物形象 76
 - 4.2.2 人物语言 80
 - 4.2.3 人物语言与人物形象的联系 85
 - 4.2.4 人物语言的设计 87
- 4.3 性格与命运 91
- 4.4 人物关系梳理 98

4.5 实例分析	110
4.6 习题	110

第5章 讲述一个生动的故事——动画剧本的情节和结构..... 111



5.1 情节的链条	112
5.2 动画片中的情节构成	115
5.3 动画片情节设计的方法	128
5.4 习题	138

第6章 决定成败的关键——冲突和细节..... 139



6.1 动画片中冲突的形成	140
6.2 动画片中冲突的作用	144
6.3 动画片中冲突的设计	147
6.4 动画片中细节的作用	154
6.5 动画片中的细节设计	159
6.6 实例分析	163
6.7 习题	168

第7章 一半海水一半火焰——动画片的风格与形式..... 169



7.1 美国动画风格及其形成	170
7.2 日韩动画风格及其形成	180
7.3 中国动画风格及其形成	184
7.4 习题	194

第8章 动画作品的改编..... 195



8.1 动画作品的改编方式	196
8.2 动画作品的改编技巧	205
8.3 实例分析	207
8.4 习题	209

第9章 影院之外——电视动画和动画短片剧本的创作 211



9.1 电视动画片的特点	212
9.2 电视动画创作技巧	216
9.3 动画短片剧本的创作	220
9.4 习题	221



当我们在观看动画片时，总是会畅游在那一个个神奇美妙的故事之中。现在我们也要去构筑那一个个故事，然而似乎我们想表达的有很多，却又总是难以理清头绪。从这一章开始学习如何去构筑一个引人入胜的“动画故事”——影视动画剧本的创作。本章将告诉初学动画创作的人员，动画剧本的重要性区别于其他影视剧本的特点。让我们从一个个例子中去体会和把握吧。

- 本章重点：**
- 影视动画剧本的特性
 - 影视动画剧本的表现内容