

# ANIMATION

Animation Script Writing

主编：王守平 李波 石献琮  
副主编：任骥涛 成硕磊  
编著：熊涛

动画剧本创作概论  
动画剧本的主题  
动画剧本的角色  
动画剧本的情节  
动画剧本的风格与细节  
动画艺术短片剧本写作  
实用附录

## 动画剧本创作基础

辽宁美术出版社





# 动画剧本创作基础

主 编：王守平  
副主编：任 骥 李 波 石献琮  
编 著：熊 涛 成硕磊



辽宁美术出版社

总主编 范文南  
总策划 范文南  
副总主编 洪小冬  
总编审 苍晓东 方伟 光辉 李彤  
王申 关立

图书在版编目 ( C I P ) 数据

动画剧本创作基础 / 熊涛, 成硕磊编著. — 沈阳 :  
辽宁美术出版社, 2013.7  
ISBN 978-7-5314-5508-0

I. ①动… II. ①熊… ②成… 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138204号

---

出版发行 辽宁美术出版社

经 销 全国新华书店

地址 沈阳市和平区民族北街29号 邮编: 110001

E-mail: lnmscbs@163.com

http: //www.lnmscbs.com

电话 024-23404603

封面设计 林 枫

版式设计 彭伟哲 林 枫 成硕磊

---

印刷

沈阳市博益印刷有限公司

---

责任编辑 孙 琳

技术编辑 鲁 浪

责任校对 徐丽娟

版次 2013年8月第1版 2013年8月第1次印刷

开本 889mm × 1194mm 1/16

印张 7

字数 210千字

书号 ISBN 978-7-5314-5508-0

定价 52.00元

---

图书如有印装质量问题请与出版部联系调换

出版部电话 024-23835227





# 动画剧本创作基础

主 编：王守平  
副主编：任 骥 李 波 石献琮  
编 著：熊 涛 成硕磊

辽宁美术出版社

总主编 范文南  
总策划 范文南  
副总主编 洪小冬  
总编审 苍晓东 方伟 光辉 李彤  
王申 关立

图书在版编目 ( C I P ) 数据

动画剧本创作基础 / 熊涛, 成硕磊编著. — 沈阳 :  
辽宁美术出版社, 2013.7  
ISBN 978-7-5314-5508-0

I. ①动… II. ①熊… ②成… 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138204号

出版发行 辽宁美术出版社

经 销 全国新华书店

地址 沈阳市和平区民族北街29号 邮编: 110001

E-mail: lnmscbs@163.com

http: //www.lnmscbs.com

电话 024-23404603

封面设计 林 枫

版式设计 彭伟哲 林 枫 成硕磊

印刷

沈阳市博益印刷有限公司

责任编辑 孙 琳

技术编辑 鲁 浪

责任校对 徐丽娟

版次 2013年8月第1版 2013年8月第1次印刷

开本 889mm × 1194mm 1/16

印张 7

字数 210千字

书号 ISBN 978-7-5314-5508-0

定价 52.00元

图书如有印装质量问题请与出版部联系调换

出版部电话 024-23835227

## 序 >>

动画艺术的历史已逾百年，从早期的光影投射、逐帧定格、二维手绘到数字三维动画，再到与真人实拍影像以及其他相关艺术门类的互动与融合，在技术、样态和形式上经历了无数种变化和推进，时至今日，动画已经成为整合最多艺术类型、展示最高技术成就、涵盖最纷繁媒介形态的影像艺术。在横向坐标系里，欧洲的独立实验动画，经典迪斯尼动画，20世纪七八十年代日本动画黄金时代，都是动画艺术史上一座座让人仰止的高峰。中国动画从诞生之初就有着很高的起点，以万氏兄弟为代表的一批早期动画大师不仅仅创作出一系列诸如《大闹画室》、《铁扇公主》等优秀动画作品，更为重要的是，他们为中国动画注入和塑造了独特而迷人的中国气质，经过新中国成立之后以及七八十年代的发展，“中国学派”蜚声海内外，也成了世界动画艺术史上一颗璀璨的明珠。

中国动画人才的培养大概分为三个阶段，第一个阶段是在20世纪50年代初，苏州美术学校开办动画科，后并入北京电影学院。第二阶段是20世纪60年代初，上海电影专科学校设立动画专科，招收了两届学员，很多学生成为上海美术电影制片厂的中坚创作力量。第三个阶段是20世纪70年代末，北京电影学院开设大学程度的动画专业，上海美术电影制片厂与上海华山中学合作，开设了中等程度的动画职业班，同时在厂内开设动画训练班和动画设计训练班，培养了大批优秀的动画人才。目前，国内已经有150多所院校成立了大专以上学历动画院、系及相关专业。

辽宁美术出版社与大连工业大学艺术设计学院自2011年6月开始合作进行“大耳娃智趣学习宝典”项目的开发。在该项目中，大连工业大学艺术学院承担了部分模块的制作开发，该数字出版物于2012年1月推出，受到广大媒体的关注，中央电视台《新闻联播》、《新闻直播间》，北京电视台《晚间新闻》，辽宁卫视《辽宁新闻》都进行了深入专题报道。此外，《中国图书商报》、《辽宁日报》、《辽沈晚报》和凤凰网、人民网、新浪、搜狐以及中国新闻网、中国台湾网等200余家网站都从各种角度进行了大篇幅的报道。国家新闻出版广电总局（原新闻出版总署）的有关领导和一些幼教专家学者也对该产品给予了高度评价。经过近三年的合作，我们通过该项目的实践形成了一个动画、数字出版物的制作团队。该套动画系列教材是对该项目中的一些经验和成果的总结，并结合多年的教学经验形成的一套动画系列教材。

本套教材由具有多年教学经验的老师撰写，在知识点上注重动画的时代性和当下性。根据这些专业老师的教学经验和行业实践经验，加以总结提炼。本套教材注重从具有动画普遍意义和核心原理的角度入手，注重教材中知识结构的基础性和长远性。同时，总结各位老师多年在各自专业方向的教学和实践积累的经验，形成了本套教材的特点。在动画基础理论方面，结合中国国情和国外先进的理念，相对以往的动画教材具有明显的时代性。在涉及软件方面的动画知识时，尽可能从软件原理来讲解三维和二维动画，最大限度地消除软件更新所带来的知识陈旧的问题，使本套教材更具有生命力。

本套教材是由大连工业大学艺术设计学院数字媒体艺术系的专业老师为骨干和主体撰写的，他们有着过硬的专业素养，鲜活的教学经验，丰富的市场实践，敏锐的时代嗅觉，更为重要的是，他们有对教育事业、对动画艺术的满腔热忱，“高峰远水，逾行逾明”，希望本套教材的出版能为大连工业大学艺术设计学院的动画人才培养作出贡献，能为中国动画人才的培养作出贡献，能为世界动画人才的培养作出贡献。

大连工业大学艺术设计学院院长 王守平









## 前言

你听

故事起源于人类最初的想象与仰望，从自我编织到他者迷惶。可以想象，那应该是个繁星熠熠的夜晚，篝火旁的野味香溢，几个我们看不清皮肤颜色的远古人类添了把柴禾，顺便也添了行眼泪，起承转合便延溢开来，不断地说给我们听，片段着，讹误着，构成了碎镜中的世界，一片一片地拼凑起来，就叫作“时代”。

总会有一些执着于叙述的人，比如大宗师、先哲、盲诗人或者是主。那些岩洞、羊皮、龟甲或是青铜器也因此高傲地生动起来，叮叮当当。我们看不到，我们听得到，我们听不到，我们看得到。更多的人和后来的人被引导着学会了自我欺骗，自我记录和自我安慰，垒筑起来，就是所谓的“精神家园”。

本雅明认为，“故事的目标和报道新闻不同，

不在于传达赤裸裸的事物本身。它使得所说的东西和叙述它的人的生命融合，而且在他的身上为故事的内容汲取养分。就是这样，故事印上了故事人的痕迹……所有真正的故事人都习惯事先说明自己是怎么听到这故事的，甚至把它描述为自己亲身经历过的事情。”所以你要成为说故事的那个人，你就不可避免地与他人分享和交互你的生命体验，神圣而不可复制。

动画和其他艺术门类不同，它复制和展现可见的欲望与想象，若即若离，如烟波江上。如此你便可知，无论是青鸟殷勤还是巴斯光年，都是如琢如磨而又如泣如诉的光影情怀。从某种意义上说，故事不需要创造，剧本也只是把你和这个世界亦真亦幻地记录下来而已。



# 目录

contents

序

前言

## — 第一章 动画剧本创作概论

009

第一节 剧本概述 / 010

第二节 动画剧本的特点 / 013

第三节 动画剧本的核心要素 / 019

第四节 剧本写作的日常积累 / 020

## — 第二章 动画剧本的主题

021

第一节 主题的选择 / 022

第二节 主题的创新 / 024

第三节 主题呈现 / 025

## — 第三章 动画剧本的角色

027

第一节 角色的作用 / 028

第二节 角色的塑造 / 033

第三节 角色的搭配 / 035

第四节 角色小传 / 039

第五节 台词设计 / 040

## — 第四章 动画剧本的情节

041

第一节 情节的核心 / 042

第二节 情节的任务与技巧 / 044

第三节 情节的连接与推进 / 046

第四节 剧本的结构 / 048

— 第五章 动画剧本的风格与细节

051

第一节 自我风格的养成 / 052

第二节 细节是动画的精髓 / 060

— 第六章 动画艺术短片剧本写作

061

第一节 题材和风格的筛选 / 062

第二节 可实现的故事 / 062

第三节 可拓展的元素 / 064

第四节 动画艺术短片《纸人》剧本技巧分析 / 066

第五节 学生作品创作阐述 / 070

— 第七章 实用附录

087

后记





# 动画剧本创作概论

练一练



## 本章重点

本章概括性地描述了剧本的定义、分类以及属性。在此基础上，着重分析了动画剧本的特点和核心要素，讲解了剧本创作的日常积累和训练方法，力求使学生建立一个对动画剧本的基本认知和感性框架。

剧本分类：文学剧本，分镜头剧本，完成剧本。

剧本的属性：视觉性，开放性，交流性。

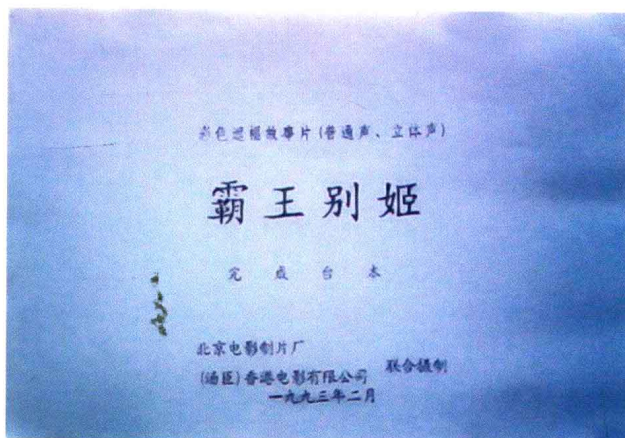
动画剧本的特点：类型的把握，想象力的要求，追求细节。



# 第一节 剧本概述

## 一、剧本的定义和分类

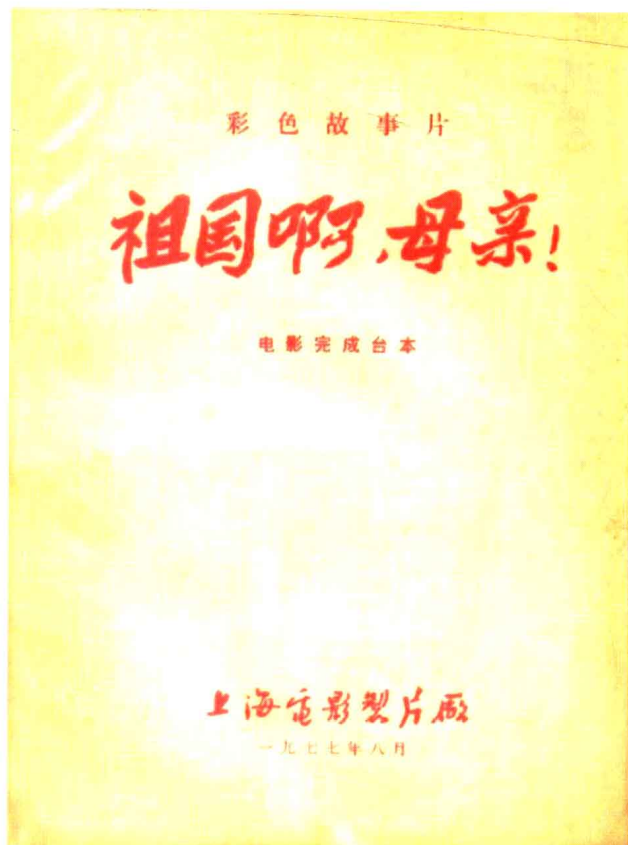
“剧本是一种文学形式，是戏剧艺术创作的文本基础，编导与演员根据剧本进行演出。与剧本类似的词汇还包括脚本、剧作等。它是以代言体方式为主，表现故事情节的文学样式。”（百度百科）在影视艺术领域，传统的分类方法把剧本分为文学剧本、分镜头剧本和完成台本几种样态。文学剧本是用文字表述和描绘未来影视作品内容的一种文学样式；分镜头剧本是在文学剧本的基础上，导演或者主创团队根据实际拍摄的需要，针对并服务于具体的拍摄，以镜头为基本单位的剧本形式；完成台本又称镜头记录本，是场记根据实际拍摄过程真实记录完成的，完成台本所呈现出来的形态和影视作品最终呈现出来的形态是完全一致的。



完成台本

No. 162 页数		画面	内容	セリフ	秒数	音效果
↓ 1	↓ 2		内容 小川 住居(2) 空を飛ぶ。	(本) 台詞 ..... おれおれ すけええ いさあさあ(2) おれおれ おれおれ(2) おれおれ(2) おれおれ(2) おれおれ(2)	2900	
↓ 3	↓ 4		④ おれおれ おれおれ おれおれ おれおれ	④ → 說話の人 ..... (2900) .....	1000	
↓ 5	↓ 6		④ おれおれ おれおれ	④ おれおれ おれおれ	1500	
↓ 7	↓ 8		④ おれおれ おれおれ	④ おれおれ おれおれ	500	
					總秒数	5800

分镜头剧本



完成台本

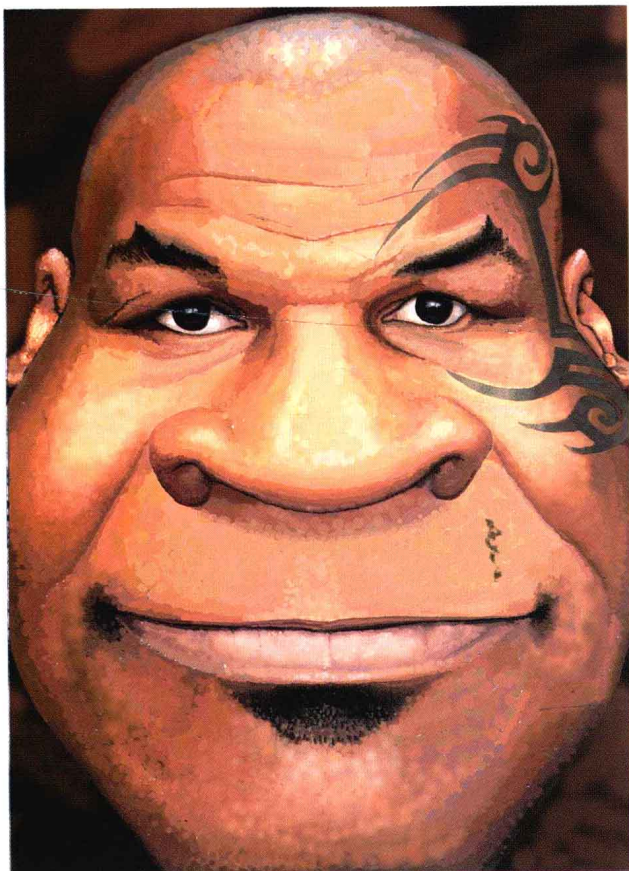
## 二、剧本的几种属性

通常意义上，我们所说的剧本是指第一种样态，也就是文学剧本。它是影视作品创作的第一道工序，也是整个作品的基础。剧本具有以下三种属性：

视觉性。剧本创作是用视觉的方式思考，用文学的方式表达。它可供阅读，但最终目的是为了拍摄，因此要首先关注和处理好文字转化为影像的核心环节。



动画片《遭遇大王奇遇记》的影片截图 1



动画片《遭遇大王奇遇记》的影片截图 2



动画片《遭遇大王奇遇记》的影片截图 3

开放性。剧本的创作从来都是集体的、持续的。创作者既要从各种途径获得灵感和汲取营养进行自我创作，也要留给导演、摄影、美工、录音、剪辑，甚至是宣传发行等部门发挥的余地，提供一个开放性的创作空间和文本构架。





《邈邈大王奇遇记》编剧和其他主创人员在博物馆研究古墓文物（左起：编剧凌纾，美术设计姬德顺，导演钱运达，背景设计吴怀泽）



《邈邈大王奇遇记》编剧和其他主创人员考察的场景（左起：背景设计吴怀泽，编剧凌纾，美术设计姬德顺，导演钱运达）



《邈邈大王奇遇记》摄制组讨论剧本（前排左二：导演钱运达）

交流性。剧本的最大功能是为了满足拍摄的需要，是所有参与创作人员的一个交流的基础平台，所以可供交流和阅读是尤其重要的。

### 编剧（创作团队）

编剧、策划、导演、场景设计、人物设计等

视觉性  
开放性  
交流性



制片公司  
摄影录音  
演员



## 第二节 动画剧本的特点

动画剧本的创作基本上遵循影视剧本的创作规律，但是也有其特点。英国动画大师哈里斯在 20 世纪 50 年代提出了一些关于动画的核心词汇，这些词汇在今天对于动画剧本创作还有着十分重要的意义。

物体与人物的象征

显示无形的东西

透视

选择、夸张和变形

展示过去和预示未来

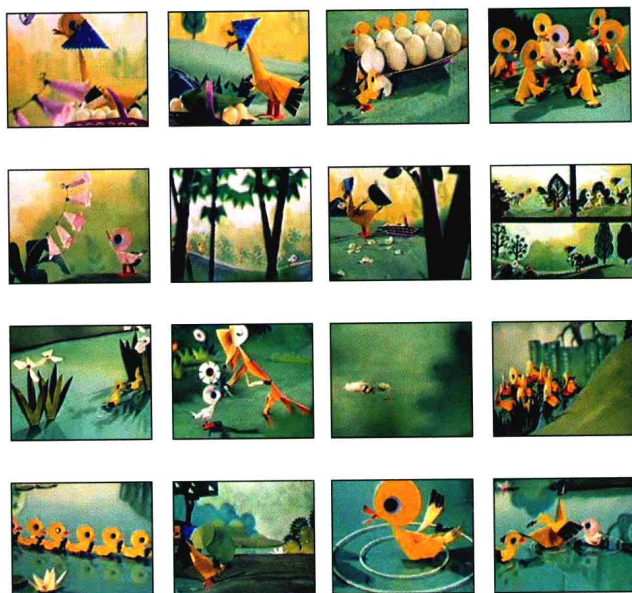
控制时间与速度

### 一、类型的把握

动画片从诞生之初发展到现在，产生了纷繁复杂的样式和类型，动画片的分类也有各种方式，如果按照制作手段分类，大致可以分为传统二维手绘动画、电脑动画、以摄影为基础的定格动画（又称停格动画）以及其他制作类型的动画。不同类型的动画由于其制作手段和材质的特殊性，在视觉呈现、故事选取、情感表达和应用领域等方面都有很大的差异。动画剧本的创作首先就要以这种动画类型上的差异为基础。如我们国家特有的水墨动画片，这种类型的动画片有其独特的气质和风格，剧本的创作要以这种气质和风格为基础，否则就会产生不和谐的效果，也会带来制作过程中的困难和偏差。传统手绘动画受到的限制相对比较少，而定格动画因受到技术和风格的限制，在展示复杂的动作场景和过于非写实的故事时就相对比较困难。电脑三维动画虽然可以展示复杂的动作和瑰丽的想象，但是也有诸如制作毛发、水流等技术障碍，以及资金和时间上的一些要求限制。



哈里斯的动画代表作《动物庄园》的中文原著封面



折纸动画片《小鸭呷呷》的影片截图





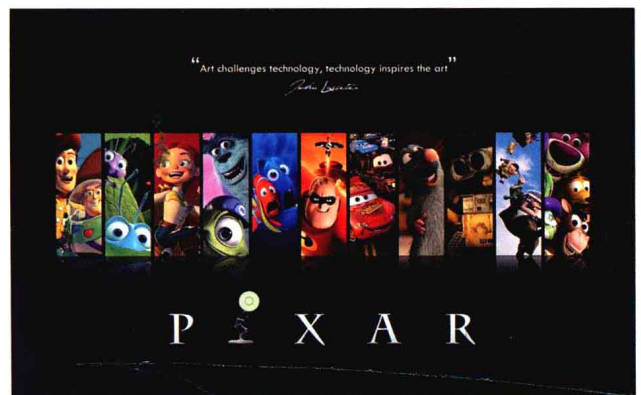
水墨动画片《山水情》



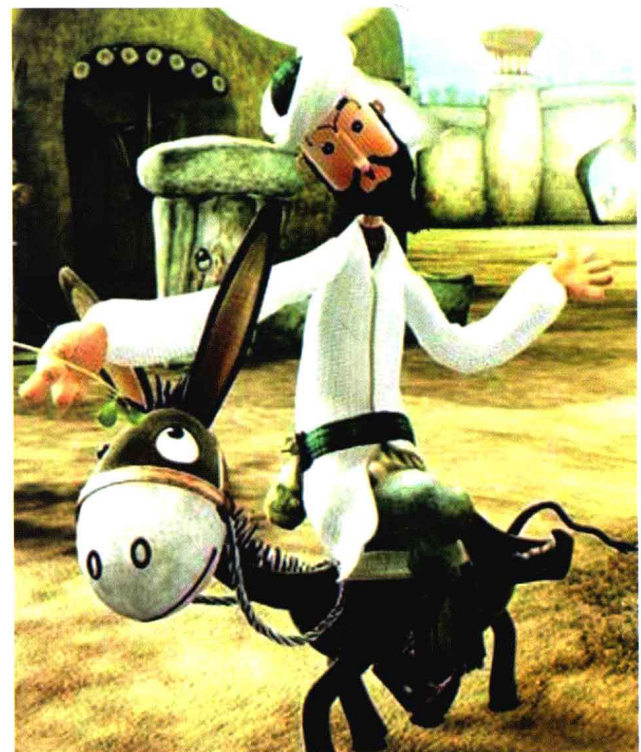
水墨动画片《牧笛》



二维动画片《猴子捞月》



皮克斯公司的三维动画片



定格动画片《阿凡提》