

动画

剧本创作与分镜头设计

ANIMATION SCRIPT WRITING AND STORYBOARD DESIGN

高等院校设计学精品课程规划教材

主编

梦力

袁丁



NLIC2970961924

江苏美术出版社

动画剧本创作与分镜头设计

ANIMATION SCRIPT WRITING AND STORYBOARD DESIGN

高等院校设计学精品课程规划教材

力彪
丁小陆
蓉敏华
吴宝闻
孙朱王
朱博善
王朝

梦石勇群玮佳启波
袁班梁杨肖闻干英
主 编：袁班
副主编：梁杨
参 编：肖闻干英



NLIC2970961924



江苏美术出版社

图书在版编目(CIP)数据

动画剧本创作与分镜头设计 / 袁梦, 丁力主编. -- 南京: 江苏美术出版社, 2014.1

ISBN 978-7-5344-6042-5

I. ①动… II. ①袁… III. ①动画片—剧本—创作方法②动画片—镜头(电影艺术镜头)—设计 IV. ①I053.5 ②J954

中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第119484号

出品人 周海歌

责任编辑 方立松 韩冰

装帧设计 曲闵民

责任校对 刁海裕

责任监印 贲炜

书名 动画剧本创作与分镜头设计

主编 袁梦 丁力

出版发行 凤凰出版传媒股份有限公司

江苏美术出版社(南京市中央路165号 邮编: 210009)

出版社网址 <http://www.jsmscbs.com.cn>

经销 凤凰出版传媒股份有限公司

制版 南京新华丰制版有限公司

印刷 江苏凤凰新华印务有限公司

开本 787mm×1092mm 1/16

印张 10.125

版次 2014年1月第1版 2014年1月第1次印刷

标准书号 ISBN 978-7-5344-6042-5

定价 58.00元

营销部电话 025-68155677 68155670 营销部地址 南京市中央路165号
江苏美术出版社图书凡印装错误可向承印厂调换

前言

近年来动画艺术成为最受关注的文化产业之一，动画教育出现爆炸性的成长，各大艺术院校相继开办了动画相关专业，相信在不久的将来，我外国动画市场将迎来繁盛的春天。

然而，纵观动画艺术全球发展，我国的动画领域依旧面临诸多难题。当然，这些难题需要从多角度来解决。追根溯源，剧本的创作和分镜头的设计是任何一部动画作品的基础。但是，应该说这恰恰是当今动画的薄弱环节。我国缺少这方面优秀的本土教材、完整系统的教学体系、创新灵动的创作技巧……在动画产业蓬勃兴起的今天，我国的相关参考资料却寥寥无几。

笔者热爱文学，曾出版多本作品集，同时，作为动画专业的教师，主要从事动画前期的研究和教学。在此过程中，笔者真切感受到动画剧本的创作规律和较之其他文学创作的独特属性，以及分镜头设计在动画作品中承上启下的作用至关重要。对其归纳总结，满足各大艺术院校和相关专业对课程教材的使用需求，有助于更好地推进全国动画教育事业蓬勃成长，这是本教材出版的宗旨。

本书详细地从理论性、实践性、资源性三个方面出发，分动画剧本创作与分镜头设计两个部分的教学目标。

全书共 10 章，系统讲解了动画剧本创作中的理论知识、人物、故事、改编、类型，以及分镜头设计的理论知识、制作流程、影视特征、创作规律、表现形式等。重点讲述理论的同时，结合实验教学，通过分析动画剧本与分镜头的经典案例和笔者近年作品，引发思考其在不同市场需求和观众定位下的特性、规律、技巧，帮助动画创作者奠定基础，拓宽视野，指导实践。

本书可作为相关专业的教材用书，也可供动画爱好者自行学习。每个章节都有相应的知识与能力要求，注明学习的课程重难点，并提出教学环节中的要求与注意事项、内容与课时分配、电子教学资源内容。力求理论结合实践，通过图文并茂的案例实训和重点难点的详细解读，让读者切实有效地掌握动画剧本与分镜头的创作思路和设计技巧，结合 PPT 教学，最终掌握创作优秀动画作品中的这一重要环节。

参编人员的写作分工：主编袁梦、丁力，副主编班石、陆小彪、梁勇，参编者杨群、吴蓉、肖玮、孙敏、闻佳、朱宝华、干申启、王闻博、陈英波、王善朝。同时，许多老师和朋友都给予了很大帮助和支持，在此，表示深深的感谢！我国的动画教学尚在探索阶段，加之时间仓促，难免有不足之处，恳请广大专家、同行批评指正，共同探讨研究。

袁梦

2013.10.23

目录

CONTENTS



前言

剧本创作篇

第1章·从头开始——动画剧本创作

1.1 动画剧本创作的基本概述	2
1.1.1 动画剧本的定义	2
1.1.2 动画剧本的格式	4
1.1.3 动画剧本的内容	6
1.2 动画剧本创作的特点	9
1.2.1 动画剧本的特性	9
1.2.2 当逻辑遇见幻想	10
1.2.3 让幻想与众不同	13
1.2.4 当想象拥有情感	16
课后训练	18
拓展阅读	18

第2章·那些人——动画剧本中的人物塑造

2.1 动画与动画人物	20
2.1.1 动画人物的重要性	20
2.1.2 让个性和表现力更强烈	20
2.2 动画人物的剧作特征	24
2.2.1 独一无二的主人公	24
2.2.2 动画人物的性格刻画	26



2.2.3 让动画人物自由飞翔	29
2.3 在剧本中“画”人物	32
2.3.1 动画剧本中的人物造型	32
2.3.2 动画剧本中的人物对白	33
2.4 动画人物的塑造技巧	35
2.4.1 时代特征的定型化与类型化	35
2.4.2 表里不一的主人公	37
2.4.3 小动作和大习惯	38
课后训练	40
拓展阅读	40

第3章·那些事——动画剧本中的故事

3.1 题材与视角	42
3.1.1 素材与题材	42
3.1.2 动画的视角	43
3.2 情节、冲突与结构	45
3.2.1 情节与冲突	45
3.2.2 剧本结构	51
课后训练	52
拓展阅读	52



第4章·在前人的基础上奔跑——改编

4.1 动画剧本的改编方法	54
4.1.1 改编的优势	54
4.1.2 改编的形式	55
4.2 动画剧本的改编技巧	60
4.2.1 结构的戏剧化调整	60
4.2.2 氛围的单纯化营造	62
课后训练	64
拓展阅读	64



第5章·总有一种适合你——如何写不同类型的动画剧本

5.1 影院动画	66
5.1.1 影院动画的特点	66
5.1.2 影院动画剧本的创作技巧	68
5.2 电视动画	72
5.2.1 电视动画的特点	72
5.2.2 系列片与连续剧的差异	77
5.2.3 电视动画剧本的创作技巧	79
5.3 动画短片	82
5.3.1 动画短片的特点	82
5.3.2 片头与广告	84
5.3.3 动画短片剧本的创作技巧	85
课后训练	88
拓展阅读	88



分镜设计篇

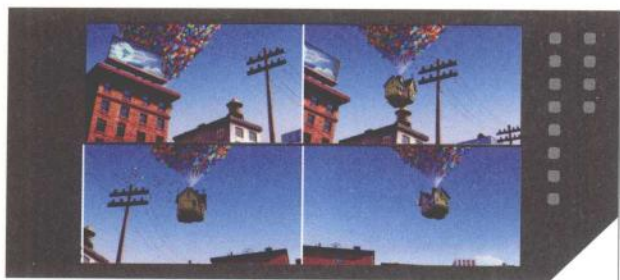
第6章·承上启下——动画分镜头创作

6.1 分镜头画面的基本概念	90
6.1.1 影视镜头	91
6.1.2 影视画面	91
6.1.4 分镜脚本	99
6.2 动态画面的意义	100
6.2.1 动态构图	100
6.2.2 动漫与动画的概念差异	102
课后训练	103
拓展阅读	103



第7章·有条不紊——动画分镜头制作流程

7.1 动画镜头制作的程序与分工	106
7.1.1 动画镜头制作的程序	106
7.1.2 动画镜头制作的分工	106
7.2 动画分镜头的制作流程	107
7.2.1 二维动画镜头设计流程	107
7.2.2 三维动画镜头设计流程	111
课后训练	114
拓展阅读	114



第8章·要你好看——动画分镜头的影视特征

8.1 剧本与画面的关系	116
8.2 画面与摄影机镜头的关系	116
8.2.1 镜头与机位	116
8.2.2 镜头与景别	118
8.2.3 镜头与运动	120
8.2.4 镜头与角度	123
课后训练	124
拓展阅读	124



第9章·有的放矢——动画分镜头的创作规律

9.1 分镜头与剧本	126
9.1.1 镜头化的剧本	126
9.1.2 镜头化的角色	128
9.2 把握分镜头画面设计的节奏感	129
9.2.1 画面设计的节奏要素	129
9.2.2 画面组接的基本原理	129
9.3 把握分镜头声音的节奏感	130
9.3.1 分镜头的声音要素	131
9.3.2 声音的处理	131
课后训练	133
拓展阅读	133



第 10 章 · 活色生香——动画分镜头的表现形式

10.1 动画分镜头美术形式的基本要素	136
10.1.1 色彩的处理	136
10.1.2 光影的搭配	138
10.2 不同类型的动画分镜头设计	140
10.2.1 影院动画	140
10.2.2 电视动画	141
课后训练	142
拓展阅读	142
附录一	143
附录二	150
参考文献	152

剧本创作篇

第1章

从头开始——动画剧本创作

■ 学习目标

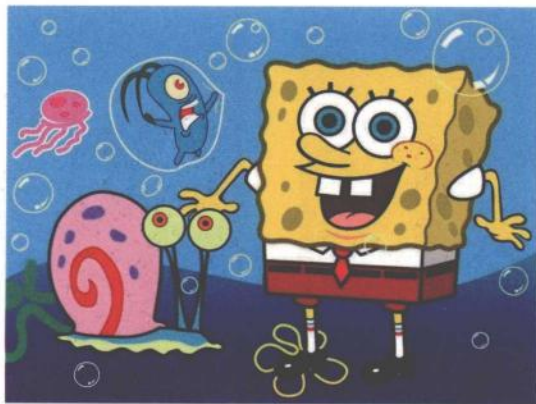
本章为动画剧本创作的基本概述，结合影视剧本的一般特点，强调动画作品的特殊形式，详细论述幻想在动画剧本中的运用与多角度表现。

■ 学习重点

1. 动画剧本的定义
2. 动画剧本的格式
3. 动画剧本的内容
4. 动画剧本的特点

■ 学习难点

1. 理解剧本对于影视作品的重要性
2. 比较剧本和其他文学作品的区别
3. 了解动画剧本的格式
4. 体会动画剧本中的特点



1.1 动画剧本创作的基本概述

1.1.1 动画剧本的定义

对于影视作品来说,剧本是基础,也是创作流程的第一道工序,导演和演员的再创作都以此为依据,把人物、故事情节、影片的主题内涵等确定下来。因此,剧本对整部作品的成败起着至关重要的作用,有着指导性的意义。

也许,一个平庸的导演会将一个好剧本拍成二流影片,但如果是一个不够好的剧本,再天才的导演,再努力的付出,也很难拍出一部出色的影片。往往让我们觉得一部影视作品好不好看,问题并非在于制作,而是有没有一个好本子,能不能打动人?很多小成本的电影收获爆棚的票房,原因也是在于有一个好剧本。这样的例子,比比皆是,反之也是如此。所以说,选错了剧本,注定没法创作出好作品。

案例点评:

剧本对整部影视作品的影响

(1) 因剧本而亏损巨资的《最终幻想》把经典的电子游戏搬上电影的大银幕上,是好莱坞的一贯喜好。始作俑者《最

终幻想》(图 1-1)虽投资高达 1.37 亿,票房却惨败而归。

这部号称第一部全电脑动画特技制作的电影精益求精,历时 4 年才制作完成,技术上可谓无可挑剔,虚拟演员在线条、毛发、表情、皮肤、纹理等方面都惟妙惟肖。即便在电脑特技技术飞速发展的今天,仍然令人叹为观止!

但是,这部由日本 Square 软件公司设计的电子游戏改编的开山之作,虽然已经走过了 20 余年的历史,曾被认为史上最畅销系列之一的电子游戏,却并不能保证票房。评论界普遍认为该片的失败并非是模拟真人的创举,而正在于剧本本身没有把握受众——日本动画故事与美式电影手法的合成品,导致口味让谁都不喜欢的“狗不理”。3210 万美元的票房,让该片的筹划者只能忍痛卖掉美国分公司,并为此付了 1 亿多美元的学费。

(2) 获大成功的小成本电影《罗拉快跑》

同样是把电子游戏搬上电影的大银幕,女主人公罗拉是现在世界上最著名的电脑游戏人物。1999 年,年仅 34 岁的电影奇才汤姆·提克威创作了资金投入不多,但是票房收入突出的影片《罗拉快跑》(图 1-2)。



图1-1 《最终幻想》



图1-2 《罗拉快跑》

这部电影其实就是一个闯关游戏。从剧本开始,其新颖的叙述方式就没有屈从于好莱坞的经典模式,而是采用三段式的格局,在叙事结构上采用重写式的板块结构。这使我们嗅到了新时代新电影的新气息,紧紧抓住了众多的志同道合的电脑游戏界英豪们,节日般地聚集在一起,和罗拉并肩快跑,一道“共振”,共同充满激情地“闯关”。

同时,它的内涵和外延也颇为深刻:表层主题是写爱情,深层主题是写世界的不可知和人类对世界的无奈与绝望。罗拉在营救男朋友的奔跑途中,遇到形形色色的人和事,产生不同的状况,导致不同的结局。这种假定性将命运不可预知的结局隐晦地表达出来,让观众关照自身,感知蝴蝶效应的真意。仿佛拆解一手洗得让人眼花缭乱、异常精彩漂亮的牌,时刻都在体会拆解过程中的兴致与乐趣。罗拉快跑的精神也贯穿在全片中,激励着迷失和停留的人,引起人们的强烈共鸣,甚至让一个德国年轻人看了60遍!难怪众多影评人都预测具有天才潜质的汤姆·提克威会成为德国的吕克·贝松,并将他看成德国电影的希望。而他在复苏和振兴德国影业的路上,也确实作出了无与伦比的贡献。

那么,怎样才算是一个好剧本呢?

同样是通过文字表达,在诗歌和散文中,我们常常会沉醉于精妙的比喻、优美的描写、细腻的心理活动等,但剧本则有着本质上的区别。

比如,“感情”“氛围”都是抽象的东西,它的表达方式往往无法直接转化为影像和声音,而影视剧本的创作需要为今后

影像拍摄做准备,所以必须是具有视听表现力的语言。

影视作品中,我们无法直白地告诉观众主人公的性格和心理。小说中常见的抒情、议论、描写等,对最终要转化成视听语言的剧本来说,不过是可有可无的文学化元素,没有办法直接体现到影片中去,所以,剧本中很少见到,只能通过“细节”表达,让观众自己去判断和感受。

作为编剧,在创作之初就必须要考虑:如何把那些只能让观众自己去感受的抽象的东西转化为具象的情节设置?如何才能通过简洁准确的视听语言,让故事、人



图1-3 悉德·费尔德

物以及细节由于影像的独特表现力而增长感染力?关于这种特有的讲故事方式,美国畅销电影剧作家——悉德·费尔德(图1-3)就曾提出:“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。”“剧本涉及的都是外部情景,是具体细节。”

案例点评:

文学作品与剧本的区别

(1) 文学作品《成语里的巢湖之洗耳恭听》片段

相传,5000年前的上古时代,名贤许由曾教尧、舜、禹耕田、挖井、打猎、捕鱼,后人因此亦称他为“三代宗师”。尧非常赏识这位雅士许由,后因年纪已高,便想把帝位让给他。

(2) 剧本《成语里的巢湖之洗耳恭听》

片段

①上古森林郁郁葱葱，隐隐约约泛着青色的草地上，阳光正透过枝叶洒下斑驳的光影。小河潺潺流动。

许由讲解示范如何耕田、挖井、打猎、捕鱼，尧、舜、禹围观（图1-4）。

旁白：话说，在5000年前的上古时代，名贤许由曾教尧、舜、禹耕田、挖井、打猎、捕鱼，后人因此称他为“三代宗师”。

②宫殿里

金碧辉煌的宫殿，座位两边有神兽的塑像。尧坐在高高的宝座上，侍者站在一边。

尧咳嗽（图1-5）。

画外音：咳嗽声

侍者上前一步，惊呼。

侍者：陛下！

尧咳嗽却威严地皱眉，摆摆手。

尧：唉，寡人年事已高，是时候为我们的子民选一个合适的君王了。雅士许由是我一直非常尊重的老师，只是，不知他意下如何啊？



图1-4 《成语里的巢湖之洗耳恭听》1



图1-5 《成语里的巢湖之洗耳恭听》2

动画是影视作品的一种特殊类型，动画剧本就是在影视剧本的基础上，以动画为手法，用画面讲故事。

较之于其他类型的影视作品，动画制作需要的团队合作性更强，花费的时间和精力也更多。很多创作者会走进一个误区，在剧本创作环节上“吝惜”时间，草草构思后就进入制作过程，期望通过制作弥补不足。但制作终究只是手段，甚至，因为剧本不佳，一部动画作品，投入的人力物力越大，制作越是精良，亏损也越是巨大。如果剧本创作阶段没有打好基础，后面的

工作也就是“无用功”，后续的产业链延伸更成了奢谈。

因此，通过对动画剧本定义的了解，就能够帮助我们认识其重要作用。

1.1.2 动画剧本的格式

无规则不成方圆，剧本亦然。

无论真人表演、胶片拍摄，还是用动画的形式来表现，但凡专业的剧本，格式都有统一的标准，区别于小说、诗歌等其他文学样式。

正如诗歌和小说的形式差别会对内容

产生影响一样,剧本的格式并非是一种外在形式,它指引着导演如何进行拍摄,同时也会对内容产生某种程度的影响。

这里有必要阐述一下剧本的分类,这也是容易混淆的两个概念,即文学剧本和分镜头剧本。我们可以认为,文学剧本是分镜头剧本的基础,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。分镜头剧本是在文学剧本上的再创作。分镜头剧本是导演的工作,需要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都写出来。

那么,剧本的格式应该怎样呢?笼统地说,就是逐个场、逐个镜头地去写剧本。所谓剧本中的场,是指随着时间地点的变化而不断转换的场次。所谓剧本中的镜头,也就是悉德·费尔德说的“摄影机所看到的东西”。

我们就以电影《留守姐妹》(图1-6)为例,作一个归纳。



图1-6 《留守姐妹》

第一行:场号(第几场戏);时间;空间;时空的类别。(拍摄需要分为日景、夜景;内景、外景。)

透过一间屋子的窗户,可以看见外面

是一处凋敝的院落。讨薪处。日内。

第二行:人物的基本状态和动作。

一名三十几岁的农村妇女突然贴近窗玻璃,急切地从外向里张望。

这里便是“逐个镜头”地叙述人物的动作和行为。尤其要注意:当表现人物的想法、感受或不同人物的性格时,就需要通过行为、动作、场景去展现,而不是单纯地叙述。

例如:面对拖欠工资的工厂停工,小梅害怕、软弱和白莲花泼辣、果敢的性格,就用行为表达:“年轻妇女紧张而胆怯地提示着嫂子,嫂子没有理会她,径直朝房屋尽头走去。”表现欠债者的蛮不讲理,就用动作:“嫂子在两个汉子手中使劲扑腾着。两人吃力地架着嫂子来到院门外把她放下。”表现工厂长期没人办公,就用场景:“屋里有两张老旧的办公桌,上面散落着一些账簿。”

还是以《留守姐妹》为例。我们再看看场次的划分:剧本中,第一场戏发生在讨薪处。当空间变了,到了路上,就是第二场戏。这两场戏的划分就是由于空间的转变。

我们在前面提过剧本和其他文学作品的区别。从格式上看,明显的划分是剧本所独有的。比如小说可以分自然段,剧本却需要分场来写。这种场与场的连接,和小说的段落连接,效果迥然不同。我们可以行云流水地创作小说情节,但剧本则需要服从影视作品的特性,如同由彼此间隔的单元组成的珍珠项链。这些单元即不同的场次,导演可以按照场次的不同来安排每天的拍摄情况。

动画剧本的格式也是如此,只有遵循逐个场、逐个镜头去写的要求,才能够让写出来的作品适合拍摄和制作,才能够表达出你想要表达的内涵。

1.1.3 动画剧本的内容

作为影视作品中的类型之一,动画的特殊性并非只表现在载体形式上,其内容更是大相径庭,对故事的选材和人物表现都有特定的要求。这就好比酸甜苦辣的食物,每种都有各自的属性,若是混杂在一起,总感觉怪怪的。只有依循动画的特点,才能用恰到好处的技巧讲故事,把动画这一特殊载体的最大潜力挖掘出来,从而做到老幼咸宜,吸引更多观众。

当然,随着时代的发展,动画剧本的内容呈现出多元化的趋势,各种题材和故事都可以找到适合的形式来表现。看来最不可能、最不适合的内容和形式也可以组合,有时甚至还会出现令人惊喜的效果。

(1) 如何创作不同内容的动画剧本?

①灵感与个性是艺术短片的创作源泉。

很多实验性动画都是通过创新,达到让人耳目一新的艺术效果。

1960年,由齐白石作品改编的《小蝌蚪找妈妈》(图1-7)和1963年由李可染作品改编的《牧笛》(图1-8),便突破了国画用毛笔蘸水、墨、彩作画于绢或纸上的汉族传统绘画形式,将这种传统的平面艺术“动”起来,产生了具有独特艺术风格的水墨动画,成为中国动画的一大创举。

法国《世界报》在评论这部影片时赞扬说:“中国水墨画,画的景色柔和,笔调细致,以及表示忧虑、犹豫和快乐的动

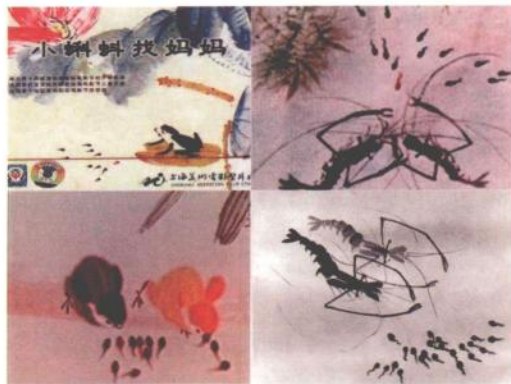


图1-7 《小蝌蚪找妈妈》



图1-8 《牧笛》

作,使这部影片产生了魅力和诗意。”时至今日,有的动画创作者依旧在通过二维或三维软件来表现国画。

水墨在宣纸上的笔墨效果,让角色的水墨味十足,山水画的背景尽显飘渺,充分体现水墨画意境的静谧与空灵。笔者制作的二维动画《静夜思》(图1-9)便是由丰子恺漫画作品改编而成。虽然没有对白,却展现了一些思乡的情愫和生活片段:潺潺的小河,青葱的教室,嬉闹的童年等。通过二维软件,带给人身临其境的奇妙视觉经历。再如,皮克斯的很多艺术短片也都是通过出奇制胜的手法(图1-10)。