



【十二五】全国普通高等教育动漫专业CBE能力模块规划教程
【shierwu】quanguo putong gaodeng jiaoyu dongman zhuan ye CBE nengli mokuai gui hua jiao cheng

中国电影家协会动画电影工作委员会推荐

从剧本到影片

二维Flash动画短片制作

Cong juben dao yingpian
erwei Flash donghua duanpian zhizuo

总主编\孙立军 主 编\韩庆年

•项目导入，能力本位

引用真实案例并且提供片源所涉及的图稿和源程序，两个片源相互补充，使得全书知识点全面、合理。本书体例设置、结构设计和叙述方式符合学生的认知规律，使学生能够经过努力掌握行业所需要的技能和方法。

•原创资源配套，促进产学研对接

资源包中配套难得一见的项目制作源素材和源程序等宝贵资料，促进产学研的对接。另有精美、科学的PPT，可以直接用于课堂讲解，也可以用于指导学生自学。

中国传媒大学出版社



【十二五】全国普通高等教育动漫专业 **CBE** 能力模块规划教程
【shierwu】quanguo putong gaodeng jiaoyu dongman zhuan ye CBE nengli mokuai guihua jiaocheng

中国电影家协会动画电影工作委员会推荐

从剧本到影片 二维Flash动画短片制作

Cong juben dao yingpian
erwei Flash donghua duanpian zhizuo

总主编\孙立军

主 编\韩庆年

副主编\李 嫣 修瑞云 项东红 高 韬 周 璇

编 者\米 君 孙浙茸 赵婧妍 张贵珍

中国传媒大学出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

从剧本到影片——二维Flash动画短片制作 / 韩庆年

主编. —北京: 中国传媒大学出版社, 2011.12

ISBN 978-7-5657-0420-8

I. ①从… II. ①韩… III. ①动画片-制作②动画制作软件, Flash IV. ①J954②TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2011)第278515号

从剧本到影片——二维Flash动画短片制作

主 编 韩庆年

责任编辑 王 进 齐春娥 柴文静

责任印制 曹 辉

出 版 人 蔡 翔

出版发行 中国传媒大学 出版社 (原北京广播学院出版社)

北京市朝阳区定福庄东街1号 邮编 100024

电话: 010-65450532 65450528 传真: 010-65779405

<http://www.cucp.com.cn>

经 销 全国新华书店

印 刷 天津市光明印务有限公司

开 本 850 × 1168mm 1/16

印 张 10

版 次 2011年12月第1版 2011年12月第1次印刷

书 号 ISBN 978-7-5657-0420-8 / J · 0420

定 价: 52.00元

版权所有

翻印必究

印装错误

负责调换

丛书总序

中国是最早创作动画片的国家之一，由于种类繁多、民族风格独特以及制作精良而被国际动画艺术界誉为“中国动画学派”。自20世纪80年代开始，我国动画片逐渐与发达国家有了差距。新世纪以来，中国转变经济发展方式，大力提升“文化”软实力，党和政府对以动漫为首的文化创意产业高度重视，相继出台一系列扶持政策，为其营造良好的政策环境，助推动漫产业的可持续发展。

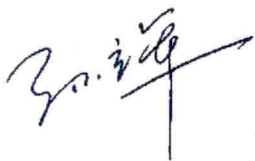
动漫产业的高速发展在一定程度上带动了动画教育的发展。动画专业是应用型学科，实践教学是其传统特色。深化以产学研结合为核心的人才培养模式改革，是当前我国动画教育加强内涵建设的重要内容，也是实现动画教育人才培养目标的重要保证。落实产学研结合教育模式的关键是将实践与教学结合的教育理念贯穿于教育教学的全过程，包括课程建设和教材建设。

能力本位教育（Competence-Based Education，简称CBE）以“必需、够用”为原则，强调以能力作为课程开发的中心，以能力为主线设计课程，它作为一种教育理念早已渗透到高等教育的人才培养工作之中。这套“【十二五】全国普通高等教育动漫专业CBE能力模块规划教程”，按照模块化的策划思路，根据动画生产流程中重点环节对动画专业人才的实际需求，通过整合社会资源，校企联动、资源共享，努力将能力本位的教育理念贯穿于教材建设之中。在教学内容的选择和编排上，以企业生产实际工作过程或项目任务的实现为参照，把企业或政府实际工作项目转化为教学案例贯穿全书，将教学改革和课程建设的成果直接体现于教材建设之中。此外，为了突出案例的过程性，将过程训练落到实处，在编写人员的选择上由具有丰富的教学经验与企业实践经验的“双师型”教师担纲主力，尤其注重吸纳企业生产一线的专家和技术人员参加，确保教材的内容能够与企业生产实际紧密结合。

同时，动画又是艺术门类，具有社会价值和艺术功能。培养学生的艺术创意、提升学生的想象力和创造力是动画教育的题中应有之意。这套教材在编写方式上采用问题导向型方式，突出问题意识，契合当今的课堂教学模式；在编写结构方面，尽量做到弹性设置，满足不同层次学生进行艺术探索的需求。此外，整套丛书注意进行拓展延伸，开枝散叶，在帮助学生构建相对完整的理论知识体系的同时，尽可能开阔学生的视野与想象空间。

可以说，这套教材是校企资源优化组合的优秀成果，不仅是一套动画专业高校教育教学的好教材，而且可以作为培训机构的教学用书，以及具有同等文化程度的动画爱好者进行自我训练和自主学习的专业指导书。

当然，限于各种主客观因素，这套教材难免存在一些不成熟之处，比如在项目、案例选择的典型性，讲解介绍的精炼性、文字表达的可读性等方面还有值得提升的空间，但这套教材所贯穿的教学理念将推动动画教育的发展。“为者常成，行者常至”，我相信，按照这样一种思路 and 方向不断坚持探索，将对中国动画人材的培养和中国动画产业发展起到推动作用。



编委会

总主编：孙立军（北京电影学院动画学院院长、中国动画研究院院长）

专家指导委员会

曹小卉（北京电影学院动画学院教授）
欧阳逸冰（中国动画学会副会长、国家一级编剧）
陈山（北京电影学院教授）
路盛章（中国传媒大学动画学院教授）
吴冠英（清华大学美术学院教授）
徐迎庆（清华大学美术学院教授）
王钢（杭州师范大学国际动漫学院院长）
孙哲（成都大学美术学院动画系主任）
李剑平（北京电影学院动画学院副院长）
梅法钗（宁波大学科技学院艺术分院院长）
晓欧（中央美术学院城市设计学院动画系主任）

智力支持

杨斌 刘罡 单勇

编委会成员

刘建中 王伟 童磊 汤波 刘翔 蔡友 陈德俊 金君 福丸
陈西风 骆福雪

指导单位

中国电影家协会动画电影工作委员会
中国动画学会
北京电影学院中国动画研究院

友情支持（排名不分先后）

钜信文化
鸿宝影视
尧影传媒
维色动漫
日本东京响应动画
深圳市风动画
深圳市风向标动画
梦之游科技
常州卡龙影视动画
风行动画
济南海水科技
武汉一起创意文化传媒
华娱动画影视
三株数码
中青宝互动网络
广州海力动漫
广东咏声文化

前言

PREFACE

本书以公司实际开发过的动画项目为主线，详细描述了一个动画短片从无到有的设计与制作过程，将一个大的动画短片项目分解为剧本创作、前期设计（角色、场景、分镜头台本）、角色与场景绘制、动作设计与实现、镜头的合成、镜头语言的运用、短片的合成与输出等 7 大模块。每一模块又分解为若干个子任务，既有设计理念和思路，又有具体实践的方法和经验，同时也包含对以 **flash** 为主的二维常用软件的综合运用既符合行业制作的通用流程与规范，也符合动漫专业学生的认知规律，是一线导演、制作人员和动画教师多年知识和经验的合体。

本书内容：

本书以南京尧影传媒为某小学英语教学开发的动画系列剧《苹苹果果》第四集为主线，以南京维色动漫为南京市宣传委制作的贺年短片《春节》为补充，用真实动画项目详尽介绍了动画制作的标准流程和经验方法。书中展示了片源中所涉及的角色造型图、场景设计稿、动作设计图，以逐步进阶的形式展示了一部短片从无到有的制作全程，配套电子资源包更是提供了难得一见的制作源程序等宝贵资料。

本书特色：

本书引用真实案例并且提供片源所涉及的图稿和源程序，是动画公司和编者对读者的无私奉献。两个片源相互补充，使得全书知识点全面、合理。本书体例、结构设计和叙述方式符合学生的认知规律，让学生能够通过努力真正掌握行业所需要的技能和方法。配套电子资源包中制作了精美、科学的 PPT，教师可以直接用于课堂讲解，也可以用于指导学生自学。



本书应用：

可以作为了解动画制作的一般流程、方法之用，也可以作为 Flash 动画制作、二维动画短片制作、联合作业、毕业设计等课程的教学用书和参考用书。

感谢总主编与专家委员的鼎力支持与指导以及中国传媒大学出版社齐春娥编辑的全程策划与沟通。

本书所涉及的经验和技巧是编者在实践和教学过程中不断积累的成果，内容具有一定的突破性，不过由于成书时间仓促以及作者水平有限，书中难免有不足之处，敬请广大读者和同仁批评指正。

整体课时分配表

章 节	教学内容	授课类型	建议学时
第1章	客户需求与剧本创作	理论+实践	6
第2章	前期设计	理论+实践	12
第3章	角色与场景的绘制	理论+实践	20
第4章	动作的设计与实现	理论+实践	20
第5章	镜头的制作	理论+实践	20
第6章	镜头语言的运用	理论+实践	8
第7章	影片的合成与输出	理论+实践	4
			90

编者



目录

CONTENTS >>>

CONTENTS

第1章 客户需求与剧本创作 /002

1.1 了解客户需求 /004

1.2 客户需求分析 /005

1.2.1 客户需求 /005

1.2.2 需求分析 /005

1.2.3 情景设定 /006

1.3 剧本创作 /006

1.3.1 剧本案例 A /006

1.3.2 剧本案例 B /007

1.3.3 剧本案例 C /007

1.4 剧本案例分析与对比 /008

1.5 动画剧本 /009

第2章 前期设计 /014

2.1 《苹苹果果》第四集的角色设定 /016

2.1.1 苹苹角色分析 /016

2.1.2 角色造型图与转面图 /017

2.1.3 角色的服装图及色彩指定 /019

2.1.4 角色的表情与口型图 /021

2.2 《苹苹果果》第四集的场景设定 /022

2.3 分镜头台本绘制 /025

2.3.1 《苹苹果果》第四集的分镜头台本 /026

2.3.2 短片《春节》电子分镜 /028

第3章 角色与场景的绘制 /032

3.1 苹苹的 Flash 绘制方法 /034

3.1.1 子任务 1：熟悉 Flash 工作环境 /034

3.1.2 子任务 2：用 Flash 绘制苹苹角色 /041

3.2 场景的绘制 /050

3.2.1 子任务 1：进一步掌握 Flash 的绘图功能 /050

3.2.2 子任务 2：草地与山丘场景的绘制 /051

3.2.3 子任务 3：老爷车的绘制 /056

3.2.4 子任务 4：老鼠王国室外景的绘制 /059

第4章 动作的设计与实现 /066

4.1 元件动作的制作和 Flash 中时间轴的应用

/068

4.1.1 子任务 1：熟悉 Flash 中的动作制作 /068

4.1.2 子任务 2：制作基本动作 /071

目录

CONTENTS >>>

CON

4.2 简单角色动作的实现 /079

- 4.2.1 子任务 1：理解元件嵌套和帧的常用操作 /080
- 4.2.2 子任务 2：老爷车动画的制作 /081
- 4.2.3 子任务 3：星星闪烁——循环动画的制作 /085
- 4.2.4 子任务 4：小女孩拍雪——角色的关节动画制作 /088

4.3 逐帧动画制作 /090

- 4.3.1 子任务 1：苹苹眨眼和口型动画 /091
- 4.3.2 子任务 2：“烟”的 S 形曲线运动 /092
- 4.3.3 子任务 3：老鼠手的正面透视指向运动 /094
- 4.3.4 子任务 4：苹苹柔软的招手动作 /095
- 4.3.5 子任务 5：紫衣坏人走路 /096
- 4.3.6 子任务 6：Jim 倒立旋转 /096
- 4.3.7 子任务 7：两只老鼠 360 度旋转跳舞 /097

第 5 章 镜头的制作 /102

5.1 《苹苹果果》第四集第一个镜头的制作 /104

- 5.1.1 设置工作环境，导入素材 /104
- 5.1.2 绘制与搭建场景 /108
- 5.1.3 添加场景动作 /110
- 5.1.4 添加四个角色动作 /114

5.2 《春节》中镜头的制作 /116

- 5.2.1 子任务 1：片头的制作 /116
- 5.2.2 子任务 2：《春节》第二个镜头的

制作 /121

第 6 章 镜头语言的运用 /124

6.1 运动镜头的实现 /126

- 6.1.1 子任务 1：了解镜头语言 /126
- 6.1.2 子任务 2：推镜头的实现 /132
- 6.1.3 子任务 3：拉镜头的制作 /133
- 6.1.4 子任务 4：摇镜头的制作 /134
- 6.1.5 子任务 5：移镜头和跟镜头的制作 /134

6.2 转场与镜头的组接 /135

- 6.2.1 子任务 1：了解转场与镜头组接的概念 /136
- 6.2.2 子任务 2：淡入与淡出 /137
- 6.2.3 子任务 3：《春节》中利用汽车尾气实现的转场 /137
- 6.2.4 子任务 4：《苹苹果果》里使用披风的转场 /137

第 7 章 影片的合成与输出 /140

7.1 在 Flash 的时间轴上合成影片 /142

7.2 在 Flash 中输出影片 /144

7.3 在 After Effects 中合成并输出影片 /145

附录 /152

TENTS



第1章

客户需求与剧本创作

CHAPTER 1

项目目标 了解动画公司客户需求；了解动画公司剧本创作的原则、方法和流程；能够根据客户需求进行动画剧本创作。

项目介绍 本章项目紧密结合具体实例介绍了动画公司进行剧本创作的原则、方法和流程。让读者以动画公司实习生的身份，在一个个任务的引领下深入分析、细化客户需求，编写剧本，并对各剧本进行评述、反思。

项目分析 动画公司是以动画作品赢取商业价值的组织，满足客户的需求是其第一要旨。本书所引进的片例《春节》是为南京市宣传委制作的动画短片，具有强烈的民族性和地方特色。《苹苹果果》是为某外国语学校制作的关于衣服的英语教学短片。两者都具有很强的实用指向性。本章项目最终要为两部短片创作出文学剧本和动画格式剧本。

教学建议 剧本创作是个宏大的命题，动画专业都应开设专门的课程。本书或者本课程教学应以书中提供的项目或者教师自己开发的项目展开教学，就事论事地一步步完成动画项目。教师可以根据本章项目，以动画公司导演或者小组长的角色带领学生完成剧本的创作以及后续的流程。本章项目提供了两个片源的剧本，制作了剧本评价表以供教学参考之用。在教学中，也可以将学生分组，以组别为单位完成本章项目。建议6学时。

学习建议 >>>

学习中首先要完成身份的转换，不仅仅将自己当作一名学生，更要视自己为公司的员工，跟着导演或者小组长一步步完成任务：深入地研究客户需求，编写故事梗概，细化故事，反复与同伴讨论、挖掘故事，并且将文字剧本转换为动画格式剧本，在头脑中逐个镜头的“放电影”。

CHAPTER 1

1.1 了解客户需求

动画短片，从需求来源上来看，有这样两类：一类是动画艺术短片，它是个人情感或人生观的表达。它是创意的急先锋，每一篇都有每一篇的形式，绝少雷同。另一类是商业短片，它来自市场，它需要传递市场的信息，表达客户的需求。它也许不那么阳春白雪，不那么具有艺术性，不那么高雅，它是草根，但它是大多数，最重要的是，客户有需求，而它能以艺术的形式满足客户的需求。

所以，在商业动画短片创作之前，了解客户的需求，分析客户的需求，引导客户的需求就显得非常关键。

通常，动画公司的订单有外接的加工片、各企事业单位的动画宣传片，自主创作的动画电视剧等等形式。有些客户有非常具体的要求，甚至有详细的文学剧本，有的只是有一个概念，一句话。动画公司接到这些订单的时候，首先要跟客户做好充分的沟通，深入了解客户的需求，引导客户详细的描述其需求。这样，在剧本编写和动画的具体制作中，才能满足客户的需求。

比如，在动画宣传短片《春节》中，南京市宣传部门的要求是体现春节时全市人民喜迎新春的祥和景象。既要体现民族风味、地方特色，又要表现崭新的时代气息。借着春节这个主题，用一个一两分钟的动画短片表现出南京城市发展概貌和南京市民敬岗爱业、家庭和睦的精神面貌。那么画面中的视觉元素就可以包括对联、灯笼、窗花、城市、城墙、鞭炮、焰火、瑞雪、礼物等等。人物则囊括了一个典型的家庭，爷爷奶奶、爸爸妈妈、小朋友。场景可以有车水马龙、除旧迎新、喜购年货、焰火飞花、亲人团聚等等。情绪自然是喜气洋洋，节奏自然是明快的。只有深刻理解这些元素，才能制作出符合客户需求的动画短片。

可能你觉得这些元素看起来还挺“俗”的。是的，真的很俗，因为我们就要的就是俗，民俗的俗，通俗的俗。因为，观众是全市的市民，人世间的普通大众、饮食男女，而不是象牙塔里的哲学家或者奥斯卡领奖台上的艺术家们。而要把这些看起来很“俗”的元素整合到一个动画短片里，传情达意，温暖每个市民的心，殊非易事！

1.2 客户需求分析

1.2.1 客户需求

某外国语小学为配合外语教学需要度身定做一部系列电视动画片，动画片 20 多集，每集 11 分钟左右。每集有个主题，用这一个主题串起一系列英文单词和句子。通过动画故事片的形式激发学生的学习兴趣，强化学习效果。

该系列动画片的第四集需要讲述关于 clothes 的单词，和 what will you wear? 和 I want to wear... 两个句式。

单词包括：

表 1-1 《苹果果》第四集生词表

clothes	衣服	leather shoes	皮鞋	sports shoes	运动鞋
formal	正式的	mask	假面具	trousers	裤子
T-shirt	体恤衫	robe	长袍	dress	礼服
jeans	牛仔裤	leisure	空闲的	tie	领带
shirt	衬衫	special	特别的	costume	套装
suit	西装	jacket	夹克	boots	靴子

句子有：

- (1) what will you wear? 你打算穿什么？
(2) I want to wear... 我要穿……

1.2.2 需求分析

显然，学校的要求是通过动画片这种小朋友们喜爱的形式，帮助孩子们掌握这些单词和句子，理解这些单词和句子使用的场合，并培养英语学习的兴趣。而小朋友们是动画片的观众，所以作为动画制作者就得考虑哪些元素是小朋友们喜爱并能够接受的。我们用一个清单来理清思路，帮助创作。

- (1) 二维系列动画片，一部 20 集，每集 10~15 分钟。
- (2) 本集知识点是关于衣服的系列词汇和两条语句。
- (3) 要求有趣味性，能吸引人，故事情节前后有关联。
- (4) 受众群认可：1 年级的小学生。
- (5) 播放媒体：标清电视和电脑。

1.2.3 情景设定

公司接到这样的订单，紧接着就要进入动画创意阶段。那么，现在这个任务就交给你了。假设你是公司导演助理，正在实习期。现在导演来考验你了！你要根据客户的要求，创作一个剧本，把本集所需所要传达的知识点加入到动画剧情中去，故事情节的设置要能引起小学生的兴趣和观看欲望，同时注意故事情节要符合小学生观看内容，不能涉及到过于阴暗暴力的情节。

请注意：

(1) 你不再是我们的读者或者学生，你正在被导演考验的实习生，而且渴望留在公司工作。

(2) 观众是一年级小学生。所以你的剧情不

要太高深、太成人化，也不能过于幼稚，因为观众毕竟不是幼稚园的小娃娃。

(3) 所有的知识点都要包括在内，不能少一个单词，所以剧情容量要好好考虑。当然，出于成本控制的原因，事情也不是越复杂越好。注意把握好这个平衡。

(4) 这是个系列动画片，情节可以设计得要有前因后果，不要被上面的清单困住思路。

(5) 你可能有自己的想法，要体现你的个人风格，不过前提是满足客户的需求，让客户满意。请把握好这个平衡。

好了，你可以开工了。

1.3 剧本创作

1.3.1 剧本案例 A

果果获得了今年的全市最佳少年称号，今晚就要去参加颁奖礼。

果果：“晚上穿什么呢？”

苹苹：“长袍、假面具、皮靴怎么样？”

果果：“NO，我是去颁奖礼拿奖好不好，又不是去化妆舞会。”

苹苹：“那穿的休闲点？”

果果：“你等等，我去看看有什么可以穿的。”

过了一会，果果穿着一件T恤加牛仔裤加运动鞋从里屋走了出来。

果果：“帅不？”

苹苹：“不行不行，你还是穿礼服吧，那样正式一点。”

.....

晚上，果果穿着一身小西装，内衬白衬衫，打着灰白条纹领带出现在了颁奖礼上，顿时引来了全场的闪光灯。

人群中的苹苹向果果给出了胜利的手势。

1.3.2 剧本案例 B

苹苹和果果是一对好朋友，可是他们因为第二天野餐穿什么衣服吵架了。

果果问苹苹你想要穿什么呢？苹苹说想两人都要穿夹克、T恤、牛仔裤和运动鞋，果果却坚持要穿衬衫、裤子以及皮鞋。苹苹解释说，野餐要穿得休闲一点。果果反驳说要穿得正式一点。两个人谁也不能说服谁，野餐没有去成，两人不欢而散。

小美要过生日，举办了一个假面舞会，同时邀请了苹苹与果果。苹苹赌气心想一定要穿得很美，让果果惊艳一下。而果果在家对着穿衣镜却犯了难，穿什么好呢？这时脑海里出现了平时苹苹帮助他买衣服的情景，果果心里一阵难过，可

是转念又想到苹苹在野餐前一天生气地对他说“再也不理你”的话语，果果开始泄气地翻弄衣柜。

派对这天，果果穿着西服系着领带，很早就到了，四处察看苹苹到了没有。小美穿着印度的长袍和小皮靴，走到果果身边，递给果果一个假面具，果果递上生日礼物，祝福小美生日快乐。小美询问苹苹在哪儿？果果支支吾吾，不能回答。

这时，一个假面美女穿着粉色的塔夫绸裙礼服向果果邀舞，果果红着脸答应了，优美的华尔兹音乐响起，两人翩翩起舞，美女轻轻问：还生气吗？果果一下子听出是苹苹的声音，立刻道歉：是我的错。两个人都开心地跳起了舞，成了舞会中两只美丽的蝴蝶。

1.3.3 剧本案例 C

（接上集）苹苹、果果、狗狗（吉姆）与老鼠被一阵大水冲进了魔法门，进入了老鼠王国。苹苹、果果好奇地看着老鼠王国的一切。老鼠有个神奇的哨子，只需一吹，就来了一辆老爷车，带着他们一起来到了老鼠家。可是老鼠的老婆带着孩子出去野餐了，给老鼠在门上留了字条。于是他们四个一起乘着老爷车在公园里找到了老鼠母子，与他们一同野餐。可是他们的衣服刚刚都被水冲湿了，于是大家都要换上休闲服（leisure）。狗狗说要换上夹克（jacket），苹苹换上体恤（T-shirt），果果穿了牛仔裤（jeans），老鼠还换上了运动鞋（sports shoes）。野餐结束，夜晚降临，老鼠又带他们去见国王。于是大家纷纷换上正装（formal）。狗狗换上皮鞋（leather shoes），果果穿衬衫（shirt）、裤子（trousers），打领带（tie），苹苹穿上了礼服（dress），老鼠穿上了西装（suit）。王宫里，国王说第二天要举办假面舞会。四人在

王宫里享受完美食，回到老鼠家里又讨论在假面舞会上应该如何装扮自己，都说应该穿些特别的（special）衣服。第二天，四人又换上各种稀奇古怪的衣服。狗狗穿上了靴子（boots），苹苹穿上了可爱的套装（costume）打扮成猫的样子，果果把自己裹在长袍（robe）里，而老鼠则戴上了假面具（mask）。第二天的假面舞会上，大家打扮得花里胡哨，在一起表演、玩笑，皇宫里气氛热烈，每个人都很high。正当狗狗表演倒立旋转时，一个大坏蛋金先生派来的两个贼眉鼠眼的人把狗狗抓走了。原来一天前，他们追踪苹苹果果四人来到老鼠洞前，四人就不见了，于是这两个大反派跟着另一个鬼精灵的孩子也施用魔法进入了老鼠洞，来到了老鼠王国。他们想要从狗狗身上得到一张魔法牌。可怜的狗狗被他们掳走，绑在椅子上接受审讯……（本集完）

1.4 剧本案例分析与对比

也许你已经看出来了，最后一个剧本是公司最终采用的剧本。而前两个是新手编写的，差距非常明显。

原因首先是新手容易拘泥于日常发生的事，思维模式固定化，认为一个点就是一个点，很难把一个点看成一个宇宙。

其次，新手往往容易受身边事件的影响。尤其是电影、电视剧的剧情设计，没有自己深入的独立思考的习惯，而且往往一次成稿，没有对自己严格要求，挖掘、挖掘、再挖掘故事的新意和情节架构。

再次，因为只要求写一集的文学剧本，所以在情节架构上没有从全局出发，没有首先安排一个系列动画片整体的大架构，然后再在每一单独剧集里构思小故事，而是直接开始动手写一集的故事。

另外，大多数人分析客户需求时容易将角色限定于两个人，即苹苹与果果，很少有人想到再去添加新的角色，即使添加的也是小配角，没有给配角做完整的角色设定，没有想过配角形象应

该怎样设计，性格是怎样，会不会对剧情有重大的影响，会不会在下一集中继续出现等问题。

公司的剧本在故事架构上除了苹苹、果果两个主角外，还有 Jim 和老鼠这两个角色。为了区别于苹苹、果果两个小学生的形象，把 Jim 设计成了狗的形象，这样就很卡通化，更容易被孩子们接受。同时，动物形象的 Jim 的可塑性很强，它有各种稀奇古怪的想法和奇异行为观众也都可以理解。老鼠也是这一集的关键角色，是苹苹果果的导游，是整个情节发展的引导线。配角安排上除了本集的角色外，还有贯穿全局的大反派来制造悬疑气氛和矛盾冲突，使故事更具有可看性。最后的悬疑结尾也会为小朋友收看下集做足噱头。总之，公司的定稿比较成熟，考虑比较周详，故事也更吸引人。

当然，前两个剧本也不是没有优点。新手的剧本会比较贴合于日常生活，有个人风格和自己的感悟、情感在里面，也有可圈可点之处。

请根据下表对自己编写的剧本进行评述。

表 1-2 剧本案例 A 评价表

评分要素	分值	得分
剧本主题符合客户要求，囊括所有知识点。	30	20
故事情节有创意，题材新颖。	20	15
剧本故事架构合理，情节安排有趣，具有可看性。	20	15
剧本文字表述具有画面感，情节画面流畅。	20	18
语言流畅自然，剧本对白简单容易记忆。	10	8