



浙江省普通高校“十三五”新形态教材

ANIMATION SCRIPT CREATION
OF FILM AND TELEVISION

影视动画剧本创作

◎ 主 编 杨 成
副主编 任维夏

ZHEJIANG UNIVERSITY PRESS
浙江大学出版社



浙江省普通高校“十三五”新形态教材

浙江省“十三五”教学改革项目(JG20190303)研究成果之一

ANIMATION SCRIPT CREATION
OF FILM AND TELEVISION

影视动画剧本创作

◎ 主 编 杨 成
副主编 任维夏

图书在版编目 (CIP) 数据

影视动画剧本创作/杨成主编. —杭州: 浙江大学出版社, 2020. 8

ISBN 978-7-308-18647-6

I. ①影… II. ①杨… 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(2020)第062713号

影视动画剧本创作

杨 成 主 编

任维夏 副主编

责任编辑 马一萍

责任校对 张培洁

封面设计 刘依群

出版发行 浙江大学出版社

(杭州市天目山路148号 邮政编码 310007)

(网址: <http://www.zjupress.com>)

排 版 杭州林智广告有限公司

印 刷 杭州高腾印务有限公司

开 本 787mm×1092mm 1/16

印 张 11.5

字 数 220千

版 印 次 2020年8月第1版 2020年8月第1次印刷

书 号 ISBN 978-7-308-18647-6

定 价 46.00元

版权所有 翻印必究 印装差错 负责调换

浙江大学出版社市场运营中心联系方式: 0571-88925591; <http://zjdxcbcs.tmall.com>

前 言

剧本是一剧之根本，它不仅是影视作品的拍摄基础与制作前提，也是影响和决定一部影视作品成功与否的最关键要素。动画剧本是一部动画作品的灵魂所在。一个精彩、成熟的动画剧本不仅可以制作出精彩的动画影片，打动和感染观众，还可以让动画制作人员更清楚地了解动画创作者的意图。近年来，国产动画片常常因故事内容过于简单、主题媚俗、情节内容偏于暴力等叙事问题饱受诟病。“故事讲不好”已经成为影响我国动画片创作质量，制约动画产业发展的重要瓶颈。在美日等动漫强国面前，部分国产动画作品在创意思维与创作方式上仍显稚嫩，许多动画影视作品不仅内容空洞、表现手法单一，且常常陷入跟风和单纯模仿的误区。21世纪以来我国动画片鲜有在国际上享誉的经典之作。高校作为影视动画专业教育的前沿阵地，在动画创意人才培养与输出方面发挥着极为重要的作用。优化现有高校动画专业课程教育体系，提升影视动画专业学生的剧本编创能力，可谓刻不容缓，这也是提升我国动画原创力、推进供给侧改革、促进我国动画产业发展的一项重要举措。

本教材着眼于新时期我国影视动画发展前景，以培养创新型动画编创人才为目标，在内容编排上强调理论性与实践性紧密结合，既注重理论知识的系统性、专业性讲解，也注重学生创意思维与实践写作能力的培养。一方面，在影视剧作的大框架中，本教材系统性阐述了动画剧本的基础理论，包含动画剧本基本概念、动画艺术特性、动画剧本创意思维方法，以及动画人物、动画故事、动画短片的基础知识和动画改编方法，让同学们对影视动画剧本创作理论有全面、清晰的认知；另一方面，本教材内容编排也非常注重动画剧本理论与产业实践的对接，特意遴选了许多经典、热门的影视动画案例进行动画剧本方面的分析，从观众定位、市场需求、动画剧本规律等方面剖析其得失，有效促进学

生对专业理论知识的吸收与应用。

本教材是浙江省普通高校“十三五”第二批新形态教材建设项目，也是浙江省精品在线开放课程“影视动画剧本创作”的配套教材。教材内容支持线上线下混合式教学，契合互动式教学与项目化教学相结合的人才培养模式。本教材设置了二维码网络学习通道，读者可以通过手机扫码，进行教学内容拓展阅读，在线观看研究报告、视频，加强对课程知识点的吸收和应用。本教材内容语言通俗易懂，概念、原理讲解深入浅出，并注重与创作实践紧密联系，是一本符合网络化教学、创新性教学的新形态专业教材。

编者

2020年6月

目 录

第一章 影视动画剧本概述	1
第一节 什么是影视动画剧本	2
第二节 动画剧本的价值与意义	6
第三节 动画的类型与剧本形式	9
第四节 动画剧本创作的必备素质	11
第二章 动画艺术的本体、特性与经典品质	15
第一节 动画艺术的本体——非现实的漫画性运动影像	16
第二节 动画艺术的特性	18
第三节 动画艺术的经典品质	22
第三章 动画剧作的创意性思维	27
第一节 动画剧作的想象思维	28
第二节 动画剧作的创新思维	31
第三节 动画剧作的童心思维	3
第四章 动画剧本的人物创作	43
第一节 动画人物的重要性及剧作特性	44
第二节 动画人物角色构成与类型特点	46
第三节 动画人物的语言设计	56
第四节 动画人物角色塑造的常见手法	62
第五章 动画剧本的故事创作	67
第一节 动画故事的题材选择	68
第二节 动画故事的主题确立	70
第三节 动画故事的情节与类型	74
第四节 动画故事的组织结构	79

第五节	动画故事的悬念设置	85
第六节	动画故事的冲突设置	89
第六章	动画剧本的改编创作	91
第一节	动画剧本的改编及其原则	92
第二节	动画剧本的改编方法	97
第三节	动画剧本的改编流程	101
第七章	动画剧本的视听设计	105
第一节	动画剧作的导演思维	106
第二节	动画剧本的场景要素	108
第三节	动画剧本的镜头语言	110
第四节	动画剧本的蒙太奇设计	119
第八章	动画剧本的编写方式	125
第一节	动画剧本的创意构思	126
第二节	动画剧本的写作流程	132
第三节	动画剧本的编写格式	140
第九章	动画短片剧本创作	143
第一节	动画短片的特点	144
第二节	动画短片的类型	146
第三节	动画短片剧本的创意技巧	149
第十章	动画电影剧本创作	155
第一节	动画电影艺术特点	156
第二节	动画电影剧本创作流程	159
第十一章	动画电视片剧本创作	165
第一节	动画电视连续剧剧本创作要点	166
第二节	动画电视系列片剧本创作要点	171
参考文献		175
后 记		177

第一章

影视动画剧本概述

本章学习目标：

- 了解影视动画剧本的概念与特点
- 理解影视动画剧本创作的价值与意义
- 熟悉影视动画类型与剧本形式
- 理解影视动画剧本创作所具备的基本素质

建议课时数：4

第一节 什么是影视动画剧本

在影视动画作品创作过程中，创作者首先要进行动画故事创意方面的构思，设计具体的动画人物形象、场景、故事情节等，然后把构思的动画故事用具体的文字进行表达，再由制作部门绘制、拍摄成一组组的动画画面与镜头。这其中，从创意思法构思到可供具体制作的文案创作的过程就是影视动画剧本创作。而这里的创作者我们通常称之为动画编剧。

可见，影视动画剧本是为了影视动画拍摄与制作而写作的蓝本。

事实上，影视剧本是一种极具实用价值的文学体裁，它通常又被称为脚本、剧作等。影视剧本的写作往往不是为了大众化的阅读，而是为了影片拍摄与制作，它的读者一般是导演、制片人、演员等。这就决定影视剧本在内容和形式上与常见的文学体裁，如小说、诗歌、散文等，有很大的不同。

首先，影视剧本在内容上主要由台词和动作行为组成。影视剧本的对话、独白、旁白都采用代言体，在戏曲、歌剧中则常用唱词来表现。剧本中的动作指示是以剧作者的口气来写的叙述性的文字，包括对剧情发生的时间、地点的交代，对剧中人物的形象特征、形体动作及内心活动的描述，对场景、气氛的说明，以及对布景、灯光、音响效果等方面的要求。

动画片《梦回金沙城》剧本里有一个段落：

晨内 小龙卧室

卧室里，干干净净，墙上挂着小龙的优秀奖状，桌上整整齐齐摆满了书，让人印象最为深刻的是几架小飞机模型，精致而完整。

小龙还在酣睡，一缕阳光照到他的床上，床边的桌子上放着小龙经常佩戴的玉璋，格外醒目。

突然桌上的闹钟响起，小龙睡眼蒙眬地按下闹钟，翻过身子继续睡。

小狗星星推开了房门，“汪汪”两声叫小龙起床。

听到小星星的叫声，小龙高兴地爬了起来，和小星星在床上嬉戏了一会。

小龙推开房间的窗户，室外阳光明媚，妈妈正在院子里浇花。

晨外 院子里

妈妈问小龙：你今天不是要去博物馆吗，怎么现在才起来？



《梦回金沙城》
视频片段



小龙慌忙问：妈妈，现在几点了？

妈妈笑着说：快八点了哦！

晨内 小龙家一楼起居室

一楼的木楼梯通向二楼，顶很高，天花板是木板做成的，墙上的灰白木板相间，古色古香的家具，墙上挂着全家福，布面的长沙发将整个空间一分为二，沙发和两个靠背的大藤椅围着茶几，茶几上铺着蓝印花布，上面放着茶具和几本杂志，正对着长沙发的是一台老式电话机和一盏西式台灯，以及一株栽种在琥珀色花盆里的文竹，屋里的布置充满温馨感。

小龙爸爸进来，在餐桌前坐下。

他一只手端起桌上的豆浆喝了一口，却烫的一咧嘴，连忙把豆浆放下，顺手拿起桌上的报纸看了起来。

奶奶端着蒸好的包子走了过来。

小龙慌慌张张从楼梯上跳下来，身上的衣服还没穿好。

爸爸看了他一眼，叹了一口气：小龙又起来晚了！

奶奶笑着说：还说他呢！你小时候不也是一样的。

小龙边跑边喊：爸爸早，奶奶早。

奶奶亲切地看着小龙：乖乖，这是你最喜欢吃的肉馅包子。

小龙绕到奶奶身后，迫不及待地拿起盘子，抢过两个包子就往嘴里塞。

爸爸：慢点吃，小心噎着。

“真香啊！”小龙说完转身就跑。

奶奶赶紧跟上去：喝杯牛奶再走吧。

“来不及了……”只见小龙已跑远了。

爸爸摇了摇头：哎！这孩子毛手毛脚的。

晨外 院子里

小龙和妈妈道别后，骑自行车，夺门而去。

晨内 房间内

小星星发现玉璋掉在了房间地上，于是衔起玉璋跑下楼梯，追赶小龙……

从这个例子中我们看出，影视剧本对人物动作行为、对话进行了细致的描写，这些描绘非常有画面感。比如“小龙绕到奶奶身后，迫不及待地拿起盘子，抢过两个包子就往嘴里塞”这种写法镜头感十足，我们脑海里立马呈现了一个顽皮、活泼的小孩子的形象。

其次，影视剧本在结构上往往由许多不同的段落、成组的句子所组成，这些段落与句子就是镜头与蒙太奇设计的基础。在剧本中，每一个场景的戏份，由一个或数个镜头组成，而镜头与镜头之间，则通过蒙太奇联络与组接。一般来说，影视剧本创作遵循一定的戏剧法则，其结构通常可分为“开端、发展、高潮、结局”，其内容构成常以“幕”与“场”为单位。这里的“幕”和“场”是由传统舞台剧中的概念引申到影视艺术中的。通俗来说，“幕”是指故事的分段，指情节发展的一个大段落，即舞台大幕拉开一次，就表示戏剧一个较完整的段落的开始，而一幕分为若干场。“场”是指场景的切换，指一幕中空间变换或由时间隔开的情节，即舞台二道幕拉开一次，表示戏剧中较小的段落的开始。就一部电影而言，编剧要写40～60个故事事件，即40～60“场”戏，而“幕”可能就只有7～8个。

此外，也是最重要的一点，是影视剧本内容具有鲜明的视听造型性。很多人在初次写剧本的时候，往往把剧本写成了小说。这是因为我们最为熟悉小说，同剧本一样，它也是以讲故事为主要目的。但事实上剧本写作和小说写作是两样完全不同的事情。平时，我们阅读一部小说的时候，往往会被小说中的精彩故事情节、优美的场景描写、丰富的人物内心活动所吸引、所感动……文中作者即兴的主观评论也让我们对故事和人物有更深层次的了解，一切看起来都那么自然，但到了剧本里，情况就不一样了。剧本写作是为了表演和拍摄，所以它就要用文字去表达一连串的画面、一连串的镜头动作，要让看剧本的导演或演员见到文字能够即时联想到一幅幅画面，在脑海中呈现一种直观的动态影像。

因此，在影视剧本创作中，我们不仅要把故事讲好，把人物塑造好，还必须使用易于表现的画面性描述语言，将抽象的概念、人物的内心活动、编剧的主观评价诉诸视觉与听觉。比如，“感情”“氛围”等都是抽象的概念，它们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影像拍摄做准备，必须要具有强烈的视听表现力，这就需要我们进行创造性的转换。

例如在《NO GAME NO LIFE游戏人生》小说第六卷中，有这样的环境描写：



《游戏人生》
视频片段

——以前似乎存在过名为“太阳”的东西。

传说是这么讲的——白色的火焰在空中闪耀，天空蔚蓝而清澈。

诸神与其造物掀起旷日持久的“大战”，使大地化为焦土，灰烬遮蔽苍穹。

尘埃影响到天上流动的星辰之力——精灵回廊，发出了光芒，将天空染成红色。

这样的红色，覆盖了持续着杀戮的每一块土地。

那或许就是这个星球本身发出的悲鸣与流出的鲜血吧……

血色的天空中，只有——蓝色的灰飘然落下。

这部小说中，这个开场白中展示了大量的名词，既是构筑幻想世界的基础概念，又在渲染故事气氛的同时，对故事背景进行交代，同时让读者意识到这样一个原理：故事片段所处的世界——不但和现实世界不同，甚至和小说中主线所处的世界也截然不同，这是一个发生在主线时间点之前的故事。但是到了电影中，在故事开篇去解释一大堆概念名词无疑会让电影变得无聊而烦琐，所以《游戏人生ZERO》（图1-1）电影剧本创作时，编剧以视觉为主形象去展示当时的环境：

发出蓝光的“黑灰”最终以类似火山灰的形式展示在观众的面前，并且在红色的天空加入了两个重叠的血色月亮来增强画面神秘气氛，六棱柱组成的断崖强调这并非我们所在的现实世界。



图1-1 《游戏人生ZERO》

总而言之，小说中我们经常看到作者主观的抒情、议论、描写等等，这些在影视剧本中很少见。影视剧本最终要转化成视听语言，正因为如此，在创作动画剧本时，为了更好地表现动画角色的内心活动、主观情感，编剧常常采用一些外部动作或情节来表现人物的心理活动，这些常用的手法有：体势语、眼神及表情、服装装扮、道具的合理表现与运用，等等。如：

不同意、厌恶、发怒或不欣赏——眯着眼，噘着嘴
 气愤不已——板着脸，来回快速走动
 紧张、不安——东张西望，扭绞双手，坐在凳子边沿
 注意或感兴趣——身体向前倾，眼神专注
 无聊或轻松一下——懒散地坐在椅中，拿起杂志翻看
 自信、果断——面带微笑、抬头挺胸

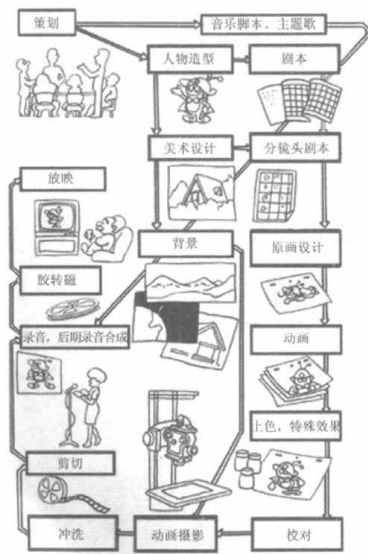
第二节 动画剧本的价值与意义

在动画片创作过程中，剧本创作是最核心也是最基础的工作。一个成熟的动画剧本，不仅展现故事的主要内容，也奠定了动画故事拍摄的基础。

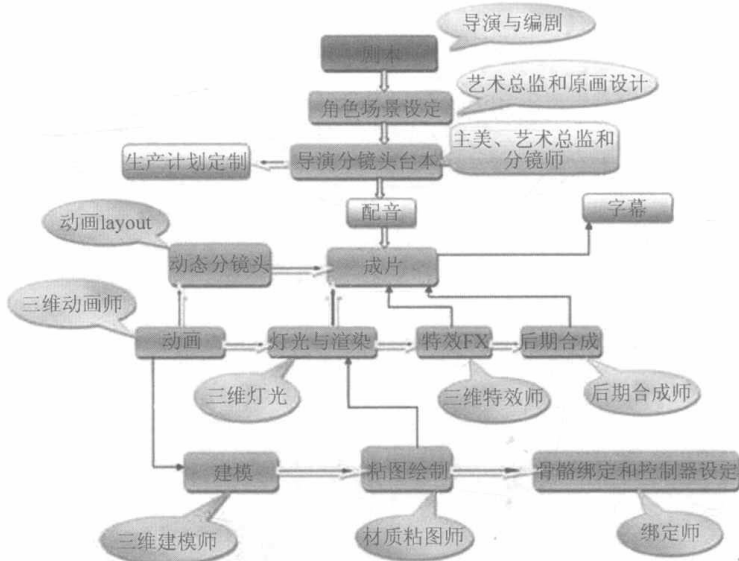
图1-2为影视动画作品的创作流程。



动画制作流程
动态图



(a) 二维动画制作流程



(b) 三维动画制作流程

图1-2 影视动画作品的创作流程



由图1-2可以看出，创意筹划、剧本准备是动画片项目开始的前提，无论是二维动画还是三维动画，无论是动画电影、动画电视片，还是动画艺术短片，其创作过程中，剧本的构思与写作是首要任务，也是重中之重。

明末清初戏曲家李渔曾说：“剧本剧本，一剧之本。”这句话很好地诠释了剧本的重要性。在影视动画创作过程中，剧本创作可以说是关乎影片成功与否的核心要素和关键环节。从整个影视发展历程来看，几乎所有伟大的影视作品，都十分注重前期的创意和剧本的策划，而且越成功的作品，越重视剧本的前期创作。我们甚至可以说，一个二流的导演碰到一个好的剧本，也会拍出不错的影片，但就算是一流的导演，如果拿到一个不好的剧本，也难以拍出很好的影片。在电影史上，有许多因为好剧本而兴，因坏剧本而衰的经典案例。所以，动画剧本的创作需要我们高度重视，以匠心精神对待之。

长期以来，否定和轻视剧本创作的现象一直存在。尤其是在动画领域，这一现象更为突出。当前我国动画剧本创作机制与体系还不健全，一方面缺少高水准的专业动画编剧，许多动画编创从业者大多为业余或兼职，专业化教育相对落后；另一方面整个行业也存在急功近利的浮躁心态，对动画剧本创作的重视程度不够。很多动画创作者把大部分精力放在动画作品的后期制作上，想通过大制作和视觉特效达到吸引观众眼球的目的，缺乏对剧本的精细打磨，这样的作品往往最后都很难成功。

动画剧本是一个动画作品的灵魂所在，一个精彩、成熟的动画剧本不仅可以拍出精彩的动画影片，吸引观众，引起观众的精神共鸣，还可以让导演、制作人员更具体地了解动画创作者要表达的意图，有效控制动画制作成本，使动画资源被最大化利用，进而提升动画作品的创作质量和制作效率。而一个粗糙、敷衍了事的剧本，即便在后期制作上花费再多的精力也只是将毫无内涵的画面拼接在一起，无法赢得观众的精神共鸣，注定给影片埋下失败的伏笔。因此，一个好的剧本是一部动画作品成功的前提。

相比较而言，美国、日本等动漫大国都非常重视剧本的创作。美国对动画剧本的重视主要体现为剧本策划、写作、修改过程既漫长又缜密。与其他投资庞大的好莱坞巨片一样，美国动画剧本创作具有高度工业化的流程，创作一部动画作品的剧本，往往需要团队协作。编剧组分成不同的类别，有的专门负责情节，有的主打人物，有的负责台词与语言设计。如《玩具总动员》《疯狂动物城》《冰雪奇缘》等影片中，那些层出不穷、趣味横生的台词与笑料往往都是集体智慧的结晶。而日本动画主要来源于漫画作品，日本是漫画普及率非常高的国家，漫画作品经历一段时间的大众化传播，在内容上不断完善和更

新，其故事体系愈发成熟，这为动画作品创作提供了大量优质的剧本创意，与此同时，日本动画编剧工作室的运作体系也保障了其影视动画剧本创作的质量和效率。这些经验值得我们重视和借鉴。

2019年暑期档，由光线影业出品，动画导演饺子（杨宇）执导的动画电影《哪吒之魔童降世》（图1-3）上映，影片以契合时代的价值理念重新讲述了一个哪吒的故事。影片上映后引发观影热潮，票房一路高涨，线上线下好评如潮，先后打破2015年国产动画电影票房冠军《大圣归来》、2016年美国动画电影在华票房冠军《疯狂动物城》、2019年国产科幻影片《流浪地球》创造的票房纪录，以50多亿人民币业绩获得了中国影史票房亚军，创造了国产动画曾经不敢想象的市场纪录。这部动画电影作品的成功绝非偶然，而是经过长达五年的潜心筹备与制作。据导演饺子介绍，影片剧本早在2015年就形成了雏形，在光线影业彩条屋介入后，仅剧本阶段的修改与打磨就花费了两年之久，光是故事大纲就写了十几版，剧本也前后磨了66版，导演和编剧组挖掘了影片中每一个人物角色的诸多可能性和创意点，反复对比改写，进行取舍与衔接……正是在这种细致入微、极富毅力的匠心精神的支撑和打造之下，才有了《哪吒之魔童降世》所缔造的辉煌业绩。

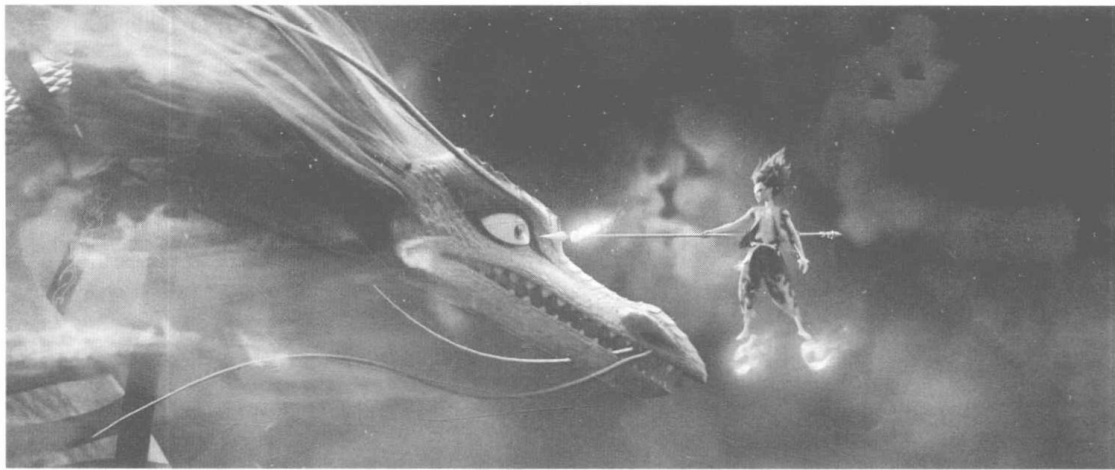


图1-3 《哪吒之魔童降世》



□□□□□ 第三节 动画的类型与剧本形式 □□□□□

一、动画的类型

一般来说，根据播放媒体、播放渠道的不同，动画片通常可以分为动画电影、动画电视片和网络动画片三种。

1. 动画电影

动画电影又称影院动画片，即在影院播放的动画片，一般90分钟左右。相比其他动画艺术类型，动画电影具有鲜明的特点。首先是奇观化的视听表现力，动画电影一般在影院放映，封闭式的影院环境、宽大的银幕、立体式的音响效果，带给观众强烈的视听观影体验，这也是动画电影最吸引观众的关键要素。其次是大众化的故事主题和相对集中的戏剧性。为了获取票房利益，动画电影故事一般尽可能地在人类的共性上抓取故事主题，让故事说服更多的人，引发更大的共鸣，以获得更多人的认同。在故事情节上，动画电影戏剧性张力十足，矛盾比较集中，通常在相对有限的时间内演绎一个激动人心的故事。再次，动画电影以盈利为目的，通常投资巨大，风险甚高，所以也特别注重经济效益。它需要通过院线票房来回笼创作时消耗的资金，并尽可能获得高额的收益以支撑其后续的创作投入。对于初创期的中小型动画工作室来说，如果动画电影票房惨淡，便足以对整个团队造成毁灭性的打击。因此，在市场经济环境下，如何获取更高的票房，一般是动画电影创作者努力寻求的方向和动力来源。

2. 动画电视片

动画电视片也称电视动画，一般是指专为在电视频道栏目播出而制作的动画片。相对于成本高昂的动画电影，动画电视片因其低廉的渠道成本，在价格方面具有极大的优势，因此它不像动画电影那样需要精巧华丽的画面提升人气，而是通过制作量来提升其传播效应。

动画电视片通常分为动画电视连续剧和动画电视系列片，二者有着较为明显的区别。目前我国电视平台上播放的动画电视片主要以低龄向为主，面向儿童群体，因为儿童的注意力集中时间不长，所以这类电视动画片通常为10分钟

每集，8～9个场景，单集剧本大约4500字。而新媒体平台的受众较为宽泛，多为能够独自操作手机、电脑的各类人群，由于新媒体播放形式更加自由，所以为其定制的动画电视片时间也较为自由，从3分钟到40分钟不等。

从盈利方式上来看，不同于动画电影直接依靠票房获利，动画电视片制作方通常将制作完成的内容销售给媒介平台——电视台或新媒体平台，再由媒介平台决定其盈利方式——免费观看、打包出售（会员制），还是单集收费观看。所以动画电视片的创作需要先满足放送平台的需求，同时也要根据市场需求不断调整动画的创作方向。

通常来说，电视频道会对观众群体进行一定细分，低龄向动画栏目放在某个频道的某个时段，成人向动画栏目则放在另一个频道的另一个时段。新媒体平台这一特点则更加明显，通过标签把不同类型的电视动画内容一字排开，再由观众挑选。在内容创作上，动画电视片相比电影更为精准，它只需要满足特定的观众群体即可，而不是试图以“全家欢”的制片模式满足所有观众。因此动画电视片的主题类型更为广泛，品种也更为多样化。

3. 网络动画

随着数字技术的飞速发展和互联网时代的到来，人类社会信息传播方式发生了巨大变化。信息化使人类得以通过更快、更便捷的方式获得并传递人类创造的一切文明成果，给人们提供了崭新而高效的交往手段。信息化时代出现的“网络空间文化”，是在因特网或其他通信网络中形成的一个与现实物理空间相对应的信息交流空间。网络的产生，为人们提供了一个巨大的交流平台，使得我们能够及时的通过网络把丰富多彩的视觉形象传播到世界的各个角落，网络动画因此应运而生。网络动画是一种文件小、播放速度快，在网络渠道上运行的动画形态，通常以动画短片、商业动画广告的形式存在。因网络动画制作简便高效，能够在新媒体网络平台快速流通，所以网络动画很快得到普及，现已成为众多网民喜爱的动画形式。

二、动画剧本的形式

通常意义上的动画剧本创作有两个阶段。

①动画文学剧本，也称文字脚本，通常是由从事文字工作的作家或职业编剧创作的文学剧本。动画文学剧本有明确的写作格式，它提供了动画影片的基本故事情节和人物关系，明确了影片的主题、情节、人物性格和风格样式。所