

原创动画创作项目教学系列规划教材

原创动画短片 分镜设计

主 编 张艳钗 桂占吉 郑业芬

副主编 李 莘 戴敏宏 张艳莉 左 蒙



清华大学出版社

北 京

内 容 简 介

动画分镜设计是体现动画片的叙事语言风格、框架故事的逻辑以及控制节奏的重要环节，是动画艺术的核心内容之一。动画分镜是导演对整部动画的构想和设计蓝图，是整部动画创作人员进行具体创作的重要依据，是导演创作意图的体现，也是对剧本进行二度创作，按电影逻辑把它分切成连接的镜头。动画分镜是集导演处理、美术设计、动作设计、表演、摄影、特效处理、剪辑、对白、音乐提示于一体的工作蓝本，是后续所有工作的依据，是动画制作中极其重要的环节之一。

本书由海南软件职业技术学院动漫专业的老师编写，编者不仅提供了丰富、扣题的国内外动画资料，而且向读者奉献了多年以来的个人工作和创作经验。本书涉及分镜头故事本、分镜头角色造型与表演、镜头画面的组接、动画设计稿绘制等内容，立意鲜明，结构合理，文名精炼，思维流畅，图例优秀，真正体现了国际一流的专业水准，具有很好的可读可用性。

本书课件可通过网站 <http://www.tupwk.com.cn> 免费下载。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签，无标签者不得销售。

版权所有，侵权必究。侵权举报电话：010-62782989 13701121933

图书在版编目(CIP)数据

原创动画短片分镜设计 / 张艳钗, 桂占吉, 郑业芬 主编. —北京: 清华大学出版社, 2017

(原创动画创作项目教学系列规划教材)

ISBN 978-7-302-47739-6

I. ①原… II. ①张… ②桂… ③郑… III. ①动画片—制作—教材 IV. ①J954

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2017) 第 158574 号

责任编辑: 王 定 程 琪

封面设计: 周晓亮

版式设计: 思创景点

责任校对: 曹 阳

责任印制: 刘海龙

出版发行: 清华大学出版社

网 址: <http://www.tup.com.cn>, <http://www.wqbook.com>

地 址: 北京清华大学学研大厦A座

邮 编: 100084

社总机: 010-62770175

邮 购: 010-62786544

投稿与读者服务: 010-62776969, c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质 量 反 馈: 010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

课 件 下 载: <http://www.tup.com.cn>, 010-62781730

印 装 者: 三河市铭诚印务有限公司

经 销: 全国新华书店

开 本: 185mm×260mm

印 张: 12.5

字 数: 151千字

版 次: 2017年8月第1版

印 次: 2017年8月第1次印刷

印 数: 1~3000

定 价: 58.00

产品编号: 075306-01



序

随着国内动画产业的发展，提倡和保持文化艺术的民族性和本土性显得尤为重要。事实上，从动画制作设备和技术应用的层面上来看，我国和美、日、韩等动画强国的差距正逐步缩小；但在动画作品创作方面，我们有影响力的自主创新品牌较少，广受喜爱且具备市场购买号召力的卡通明星不多。分析其原因，关键在于本土动画缺少好的创意和原创造型设计，没有找到本土民族造型语言与国际动画语言接轨的结合点。目前，我国动画产业所急需解决的问题就是塑造出一系列具有民族文化内涵的优秀动画形象，寻求国民认同，占据国内市场，开拓国外市场。

海南软件职业技术学院动漫制作技术专业在专业建设中坚持产教融合、项目引领，基于校企合作的“一个项目（即引入公司真实项目），两品工程（即通过项目教学培养学生的职业品德，开发项目作品），培养动漫专业人才”的项目教学人才培养模式，在课程体系上强调通过挖掘民族、民间艺术语言在现代动画教育中的作用，培养学生的创意能力，形成具有本土特色的艺术语言，在教学方式上通过实验室教学、项目教学、课题教学来培养学生的技术表现能力。学院在建设教学实践型大学目标的指导下，强调培养“综合型”的动画应用人才，学业结束后即可在影视、出版等媒体的制作岗位上从事与动画造型设计、动画创意设计、动画编导和电脑动画创作等相关的工作。

海南软件职业技术学院于2014年、2016年参加了全国职业院校职业技能大赛等动漫赛事，获得了全国一等奖3项；2016年11月，数码设计系主任符应彬教授带着我们的海南本土作品赴西班牙巴塞罗那参加“国际数字艺术设计作品展”和“国际艺术设计教学发展论坛”并获奖，这些交流活动使得学校的

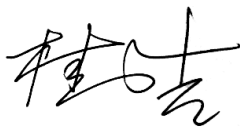
动画制作专业教学站在了国际平台上，在专业教学方面也逐渐走向成熟。

近几年来，海南软件职业技术学院动漫设计与制作教学团队，在借鉴国内外知名院校先进教学经验的基础上，经过多年的教学实践，逐步总结出一整套行之有效的教学方法，并形成了相对系统完整的教学体系。这套“原创动画创作项目教学系列规划教材”是海南软件职业技术学院教师们多年来动画教学成果的浓缩，当然也记录了他们对动画教育与实践的不懈探索。

这套动画系列教材包括《原创动画短片前期创作》《原创动画短片分镜设计》《原创动画短片角色设计》《原创动画短片场景设计》《三维动画创作实战——从入门到精通》《原创动画短片动作设计》《After Effects CS6 影视特效与栏目包装实战全攻略》等，系统全面地向学生教授动画基础理论和动画创作设计的整个过程。参与教材编写的都是具有多年动画教学经验的教师，在撰写过程中，他们本着学术性、艺术性、示范性、实用性等多方面兼容的主旨，根据丰富的教学经验，广泛借鉴国内外相关资料，在确保教材质量的前提下，内容始浅渐深，通俗易懂，适合高校动漫专业相关课程的教学。

本套教材按动漫行业标准编写，教学思路明晰，结构科学合理，项目教学案例、教学资料丰富，把创意表现与技术表现融为一体，使教学的系统性得到较为全面的展现。教材中选入了大量范例，并以案例教学形式进行讲解与阐释，让读者形象直观地了解动画作品的创作和实际操作过程。

本套教材既可作为高等职业教育广播影视类、动漫、计算机、电子信息以及相关专业教师和学生的教材，也可作为从事动漫设计和制作相关工作人员的参考用书，同时还适合喜欢动画的自学者学习。希望本书能够对动画学习者有所参照和助益。



前 言



自 20 世纪末至 21 世纪初，正是新科学、高端科技以日新月异的速度介入我们人类生活的时期，中国的高等艺术教育状况和内容也发生着极大的变化。在经历了艺术教育的恢复、发展和扩大等几个历史阶段后，中国的动漫专业教育普遍地面临着新的办学理念和旧的教育模式的碰撞与挑战。可是放眼当今国内的动画教育领域，绝大多数动画教学的模式被分为若干单元的技能课程，知识点相对分散。

在充满着朝气和竞争的社会氛围中，海南软件职业技术学院与清华大学出版社合作，以专业的眼光和饱满的工作热情策划出版了“原创动画创作项目教学系列规划教材”。在课程体系上，强调通过挖掘民族民间艺术语言在现代动画教育中的作用，培养学生的创意能力，形成具有本土艺术特色的艺术语言；在教学方式上，通过实验室教学、项目教学、课题教学，培养学生的技术表现能力，对原创动画短片在分镜设计阶段所需要使用的各种方法进行了探索。

本书涉及多方面、多层次的新学科的教学和研究内容，犹如为中国的高等艺术教育新学科的“教”与“研”搭建一张平台，并在该平台上为广大读者展示新的动画教育信息和教研硕果。本书一共分为 5 章，各章节如下：

第 1 章：动画剧本。主要学习如何掌握动画剧本的中心思想；学习如何根据动画剧本的逻辑特点，掌握动画剧本的编写格式；学习如何独立创作一个完整的动画剧本。

第 2 章：动画分镜头画面。主要围绕分镜头画面的分析，以如何制作画面分镜头为主要学习内容，并了解画面分镜头与文字分镜头的重要性。

第 3 章：分镜头角色造型与表演。主要学习分镜头设计稿中的角色造型的基本规律与表现手法，学习角色表演基本知识，并从动画特点入手，学

习角色造型与表演的常用技法。

第4章：镜头画面的组接。学习如何使动画镜头更加流畅，镜头的安排与组接更加合理；了解不同类型的转场方法；了解轴线的基本概念和类型；了解并掌握动画镜头场面调度的基本内容和类型，理解角色场面调度的方向；初步了解蒙太奇的定义及作用，理解并掌握不同类型的蒙太奇；了解并掌握动画镜头画面编辑的基本内容，理解镜头编辑的概念及不同的编辑方式。

第5章：动画设计稿绘制。学习镜头设计稿的基本知识，并从动画专业的特点入手，学习关于人物、风景和自然现象的绘画表现。

本书由海南软件职业技术学院张艳钗、桂占吉、郑业芬主编，参与编写的老师还有李莘、戴敏宏、张艳莉、林敬泉、左蒙等。书中倾注了各位老师的热心和责任心，凝结了他们宝贵的知识、心血和企盼。感谢海南软件职业技术学院合作企业央视动画有限公司、海南英立科技有限公司、海南枫华动漫文化发展有限公司的大力支持；同时也真诚地感谢大师工作室成员黄俊、叶晓婵、黄怡航、李璇、李秀梅、梁欣欣、伍守勇、姚冬丽、刘春花、蒋小妹、李翠梅、周菊等为本书供稿以及提供部分插图。由于各位的付出与清华大学出版社的通力合作，才使得我们的策划变成出版事实。在此，向所有参与本书工作的人员表示由衷的感谢。

编 者



目 录

第 1 章 动画剧本	1	2.3 动画分镜头与漫画分镜头	42
1.1 动画剧本的特性	2	2.4 本章小结	46
1.1.1 逻辑与幻想	2	2.5 课后训练	46
1.1.2 与众不同的幻想世界	3	第 3 章 分镜头角色造型与表演	47
1.1.3 视角的变换	4	3.1 了解表演风格的确定	48
1.1.4 细节的设计	6	3.1.1 动画表演的个性化	48
1.1.5 融入情感的想象	9	3.1.2 动画表演风格	56
1.2 动画剧本的创意	13	3.1.3 中、美、日动画表演风格比较	60
1.2.1 脑力激荡法	13	3.2 掌握分镜头的关键动作	65
1.2.2 曼陀罗法	13	3.2.1 动画分镜头概述	65
1.2.3 逆向思考法	14	3.2.2 设定镜头中每个角色的关键动作	66
1.3 动画剧本的编写	15	3.2.3 动作关键点的确定	67
1.3.1 动画剧本编写特点	15	3.3 角色情绪的直观体现——表情	69
1.3.2 剧本镜头与场景	16	3.3.1 常见的表情——笑，哭，生气，悲哀	69
1.3.3 动画剧本内容及格式	17	3.3.2 基于角色性格的表情设计	70
1.3.4 动画剧本格式的解析	21	3.3.3 用手部动作强化表情	74
1.4 本章小结	22	3.3.4 用表情符号强化表情	76
1.5 课后训练	23	3.4 独角戏、对手戏、群戏的表演技巧	78
第 2 章 动画分镜头画面	25	3.4.1 独角戏的表演技巧	78
2.1 动画分镜头概述	26	3.4.2 对手戏的表演技巧	83
2.1.1 动画分镜头的概念	26	3.4.3 群戏的表演技巧	84
2.1.2 不同类型动画的分镜头设计	29	3.5 动画创作中角色表演技巧应用	85
2.1.3 动画分镜头的功能	33		
2.2 分镜头文字与画面	36		
2.2.1 文字分镜头台本的创作	36		
2.2.2 从文字到画面的转换	38		
2.2.3 动画画面分镜头的创作	41		

3.5.1 熟读剧本——对角色表演的再认识	86	4.6 课后训练	148
3.5.2 个性塑造——对动画人物的再认识	88	第 5 章 动画设计稿绘制	149
3.6 动画创作中角色表演应用过程中易出现的问题	90	5.1 设计稿基础	150
3.6.1 动画设计师对角色表演的忽略	90	5.1.1 设计稿绘制工具	150
3.6.2 动画角色表演肢体语言程式化问题	92	5.1.2 动画工作流程与动画设计稿的任务	152
3.7 动画角色表演特点	93	5.1.3 设计稿工作人员应该具备的能力	154
3.7.1 表演与动画角色表演	93	5.2 设计稿的景别和画框	155
3.7.2 动画角色表演的艺术特点	94	5.2.1 景别	155
3.8 动画设计师的素质	98	5.2.2 画框	162
3.9 本章小结	102	5.3 设计稿的流程	164
3.10 课后训练	103	5.4 角色设计	168
第 4 章 镜头画面的组接	105	5.4.1 基础训练	168
4.1 镜头画面的组接方法	106	5.4.2 角色动态	172
4.1.1 镜头之间连接技巧	106	5.5 场景设计	175
4.1.2 常见的镜头转场方法	109	5.5.1 场景设计的作用	175
4.2 轴线规律	120	5.5.2 场景设计的原则	176
4.2.1 轴线的概念	120	5.5.3 场景的类型	181
4.2.2 关系轴线	122	5.5.4 场景设计图的制作	181
4.2.3 运动轴线	126	5.6 背景设计	183
4.3 场面调度	128	5.6.1 背景设计的概念	183
4.3.1 场面调度概述	128	5.6.2 透视	184
4.3.2 场面调度方式	134	5.6.3 镜头	187
4.4 蒙太奇	136	5.7 本章小结	188
4.4.1 蒙太奇的类型	136	5.8 课后训练	189
4.4.2 蒙太奇的画面编辑	144	参考文献	190
4.5 本章小结	147		



第1章 动画剧本



学习目标与要求

了解动画剧本的基本特性、动画剧本创意的思维训练方法；掌握动画剧本的中心思想；根据动画剧本的逻辑特点，掌握动画剧本的编写格式；学会如何独立创作一个完整的动画剧本。

学习重点与难点

1. 了解动画剧本创意的思维训练方法。
2. 掌握动画剧本的编写格式。
3. 掌握剧本编写时需要体现的特点。

实践教学内容与基本要求

了解动画剧本的基本特性及动画剧本创意的思维训练方法，培养学生的动画剧本创作灵感；通过作业辅导，使同学们掌握动画剧本的编写格式及表现手法。



1.1 动画剧本的特性

动画剧本实是动画故事本，也叫动画脚本，应记载着台词、对话、动作等，是使故事或小说详细化的工作，具体到人物的对话、场景的切换、时间的分割等。在动画制作过程中是非常重要的前期设计部分，如不确定这些，那么后面动画制作人员将会很难开展工作。

动画大师迪士尼说过：动画片的首要责任就是把生活卡通化。他这里强调的是在动画片中充分发挥幻想和夸张的特性。无论是影院动画片、电视系列动画片，还是艺术动画短片，虽然它们的播放媒介有所不同，形式样式也有很大差别，但是几乎所有的动画剧本都有一个共同特征，就是创造了一个独特的幻想世界，富于想象力的创作是动画剧本的点金石。

1.1.1 逻辑与幻想

动画剧本的基本特性就是营造具有原创性的幻想空间。多数动画片的故事也许跳不出“正义战胜邪恶”“小人物变大英雄”“善有善报”的模式，但是，每个剧本中幻想的那部分绝对是新鲜的、原创的，成为动画片中最独特的、标志性的内容。

从剧作角度分析，就会发现：动画片的幻想世界，往往带有强烈的作者原创色彩（我的人物我做主），打破现实世界的种种规则与逻辑，影片中的角色也常常是“神（兽）形人心”“半人半神”，具有某些超现实的能力与特征。

正如迪士尼创意哲学的核心所述：“真正的卡通是真实的或可能的事物，甚至是即将发生的事物，加上幻想和夸张。”

在强调想象力的同时，我们也要注意，所有的幻想都不是凭空冒出来的，而是在真实的基础上发展出来的。幻想在动画剧本中占有十分重要的位置，它是创造新世界，同时建立新世界的逻辑。

想象力无拘无束，天马行空，最忌讳脑子里有条条框框，幻想需要超离现实，打破日常生活中的逻辑。我们在动画片中看到浮升在空中的小岛，从透明水面上滑过的红色列车，这些如梦境一般的情景在现实中不可能出现，却正是动画片最能打动观众的地方。

有时候，这种逻辑上的难题，又恰恰会成为创作者灵感的源泉。有一部叫《墨水》的法国动画短片，故事情节就是一滴墨水在小空间里的短暂旅程。这里面有各种形状的积木块儿，墨水就在这里面行走、跳跃，从它的姿态中，就能感觉到好奇、快乐的情绪，就像个溜出屋子的小孩。大概是太兴奋了，墨水不小心一头撞上了积木块，顿时散成许多颗小墨滴，就在观众为它担忧的时候，小墨滴重新聚合起来，墨水又恢复了原样。这些在现实中不合逻辑的奇特情景，带给观众一种动画独有的新鲜趣味，极富想象力。美国的商业动画片和宫崎骏的动画片相比较，风格不同，但在“创造独特的幻想世界”的这一特征上，却是共同的。

1.1.2 与众不同的幻想世界

幻想来源于现实生活的变形——动物的人化与人物的兽化，加上特性（习性）的夸张。当创作一个动画剧本的时候，怎样创造出这样一个与众不同的幻想世界呢？

首先观察一下幻想世界的来源，所有的想象都不是凭空产生的，它总和我们的现实生活有着割舍不断的联系。在动画剧本创作中，发挥想象力的方式有很多种。

动画片的幻想性显然有别于电影的逼真性。好莱坞有一条经验：“越是虚构的作品，细节越要准确。”

1.1.3 视角的变换

视角的变换是创造幻想空间的一种很有效的方式。图 1.1 所示的美国动画片《虫虫总动员》讲的是蚂蚁王国和昆虫马戏团一起对抗蝗虫的故事。影片的环境就是真实的大自然，剧情中也没有什么神话人物。但跟着蚂蚁主人公的特殊视角，把我们带入了与众不同的微观世界：水滴是巨大而危险的水球；罐头盒是 360 度全方位的昆虫酒吧；中式的纸餐盒成了东方情调的魔箱，蝗螂魔术师可以用它“大变活人”。当然，在剧情中，昆虫角色的拟人化，是构造这个幻想世界的主要手法之一。同样是我们熟悉的世界，当把视线放低，戴上放大镜，却一下子变得充满了惊喜和意外。



图 1.1 《虫虫总动员》剧照

朱德庸有一副漫画《倒置的世界比较好》，如图 1.2 所示。

画面一，有个孩子弯腰下背，倒看世界，说：“五毛，倒过来的世界跟平常的世界不一样耶。”

画面二，弯腰下背的这个孩子继续说：“而且很显然倒过来的世界比较好。”

画面三，这个孩子继续倒着在看，画外音：“为什么？”

画面四，随着镜头的转动，我们看到，那个还在倒看的孩子看到五毛拿着大大的 66 分的成绩单，口中说：“99 分当然比 66 分好。”

孩子看到的東西其實一樣，但僅僅由於視角不同，精彩的世界給我們的印象也似乎不同。假使五毛手中的成績單是 99 分，彎腰下背的孩子得出的結論也許截然不同（世界不那麼好）。孩子對世界的認知是簡單的或者說是單純幼稚的，但視角的变化帶來的不同體驗對他來說是全新的。

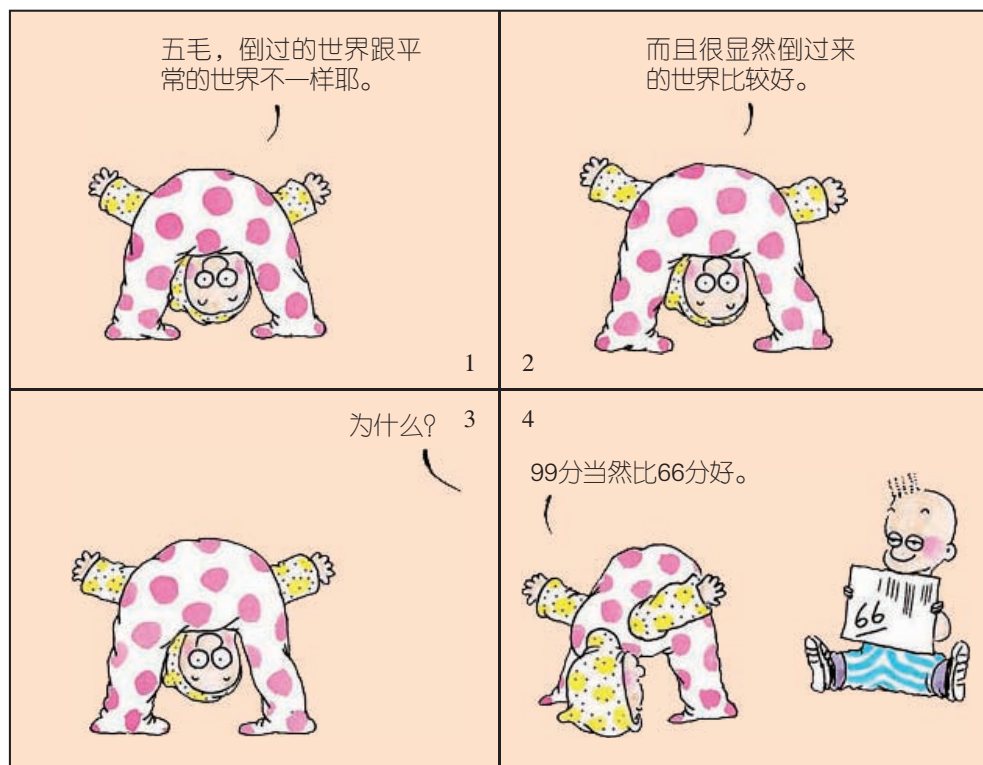


图 1.2 《倒置的世界比较好》漫画

1.1.4 细节的设计

细节的精心设计会增加独特的动画情趣。例如，美国影片《花木兰》讲的是少女木兰替父从军的故事；《风中奇缘》讲了土著少女和外面的拓荒者的爱情故事；日本高畑勋的《回忆点点滴滴》讲的是生活在大城市中的成年女性对童年生活的回忆。在这些影片中，背景的主要人物、影片的视角都是现实的。但是剧本没有止步于仅是对现实生活的刻画，而是从小处着手，巧妙地把幻想色彩融合进去。比如说，有的影片设计了富于想象力、超现实的小角色。主人公的设定及故事的主要线索是现实的，配角却是有效的“调味料”。

在《花木兰》这部影片中，花木兰是真实的中国少女，她的身边却跟着一只神奇调皮的木须龙，如图 1.3 所示。这条滑稽的



图 1.3 《花木兰》角色照

袖珍龙经常藏到花木兰的衣服里，在某些关键时刻，使用一些时灵时不灵的魔法，在故事情节中增加了很多幻想的色彩。

在《风中奇缘》中，土著少女有一位神秘的长辈和朋友，那就是慈爱、神秘的柳树婆婆，外形就像一棵巨大的古树，在歌声的召唤下，树干上映现出一张老婆婆的面孔。

这些角色虽然只是小配角，但他们的出现给影片带来了一种超现实的微妙情趣，影片中的世界因而显得与现实世界有所不同，更像是人们脑海中的幻想境界。就像小孩子都希望有个法力无边的神秘朋友，这些主角身边的魔法人物，就像给动画片施了某种魔力，让影片不仅给观众讲了一个精彩故事，还提供给观众一场美梦成真的奇妙经历，如图 1.4 所示。



图 1.4 《风中奇缘》剧照

日本动画片《回忆点点滴滴》在某些真实的情景中，通过细节的设置，悄悄地打开了幻想的窗户。我们可能都看过那种神奇的图片，初看似乎是山川湖泊，但仔细观察，却在云影和湖光中看见了骏马、美女……这种介于真实与虚幻之间的奇妙感觉和动画片中的剧情安排有着相同的思路。

影片一直在交替讲述女主人公现实的生活和回忆中的童年。她和幼年的自己就像隔了一面不可逾越的高墙，有的只能是怅然的思念。我想，这也是很多成年人内心隐藏的心情吧。但是影片中却有某些场景似乎在梦境与真实之间：在奔驰的列车上，主人公隐隐听到了童年的自己和伙伴的欢笑声，她连忙奔出车厢，却看不到人影，如图 1.5 所示。



图 1.5 《回忆点点滴滴》剧照

观众以为那只不过是主人公的幻觉，但镜头拉开，那个来自回忆的小女孩却出现在了隔壁车厢。

影片结尾，这种虚幻和真实终于融合到了一起。女主人公和“小时候的自己”在列车中相遇，她们相携走过家乡的车站、田野。这种跨越现实、梦境成真的动人场景，我想也只有动画才能表现得那样自然贴切。

1.1.5 融入情感的想象

幻想的创作不是炫技，有情感的幻想才动人。动画剧本中的想象，绝不是漫无目的地胡思乱想，而是表达情感、阐述主题、体现创作者审美意识的重要途径。只要是创作，作品就会带有作者的感情色彩。动画剧本作为一种富于原创性的创作，就会更加突显出创作者的审美和思想感情。同时，也只有表达某种感情的幻想，才有色彩，有表现力，才会有打动人的力量。我们一直在强调，在动画剧本的创作中，要大胆想象，幻想是动画剧本的基本特性。但这种创作的最终目的，并非只是展现作者的幻想能力，归根结底还是要更深入地表现人性，传达人的感情。

就像宫崎骏的动画片《千与千寻》，观众之所以能被影片的情绪感染，正是因为其中富于想象的段落都包含了微妙的情感。当我们看到红色的列车神奇地滑水而来，车箱里匆匆上下、影子般的乘客和独自坐在一角的女孩小千，如图 1.6 所示。这一幕幕的情景不由地触动观众回想起儿时对未来的憧憬，无论现在得到了多少，又遗失了多少，那种微妙的心情都是深藏在心中难以忘怀的记忆。



图 1.6 《千与千寻》剧照

图 1.7 所示美国动画片《怪物史莱克》中，剧本创造出了一个“半人半神”的世界，童话人物和人类共同生活在一起，就像地球上的不同种族。在这个故事中，作者带着调侃的语气，把人们印象中的童话人物改头换面，彻底颠覆了人们脑海中的固有观念，把那些不食人间烟火的“圣人”拉到了地面上。

图 1.8 所示《木偶奇遇记》中，匹诺曹被老木匠以几枚金币的价格卖给了士兵。



图 1.7 《怪物史莱克》剧照



图 1.8 《木偶奇遇记》剧照

图 1.9 所示《白雪公主》中，那面神秘的魔镜总是忠实地告诉恶毒的皇后，谁是最美的女孩。



图 1.9 《白雪公主》剧照

这些系列大胆的、充满想象力的构思，其实是和影片的主题内涵紧紧联系在一起的。这部影片从主人公的设计到故事情节的发展，几乎处处都在和“传统”“经典”对着干，那些被人们无数次认为“高尚”“纯真”“伟大”的人物，在这里成了嘲笑的对象。很多想象和创造也正是由此展开的，恰到好处地烘托出了故事的主题。

正是因为这些具有想象力的情节的设计，都在围绕一个“目的”展开，都在往剧本的主题“努力”。因而，整个故事才会呈现出一种贯穿始终的颠覆传统、反讽经典的独特风格。

动画剧本的特性就是营造具有原创性的幻想空间，在打破现实生活逻辑关系的同时，在这个空间中建立一个“新的逻辑”。这种“幻想”的概念是广义的，可以从人物、视角、细节等多个角度进入。

1.2 动画剧本的创意

创意就是具有新颖性和创造性的想法。创意是传统的叛逆，是打破常规的哲学，是思维的碰撞、智慧的对接。创意一般给人带来的感觉就是新奇、惊人、震撼、实效。创意的思维训练方法如下。

1.2.1 脑力激荡法

脑力激荡法，又称头脑风暴法，以创造性想法为手段，集体思考，使大家发挥最大的想象力，以根据一个灵感激发另一个灵感的方式，产生创造性思想，并从中选择最佳解决问题的途径。脑力激荡法可以由一个人或一组人进行。参与者围在一起，随意将头脑中和研讨主题有关的见解提出来，然后再将大家的见解重新分类整理。在整个过程中，无论提出的意见和见解多么可笑、荒谬，其他人都不得打断和批评，以免妨碍他人创造性之思想，从而产生很多的新观点和解决问题的方法。

1.2.2 曼陀罗法

曼陀罗法是一种有助扩散性思维的思考策略，利用一幅九宫格类似图，将主题写在中央，然后把由主题所引发的各种想法或联想写在其余的八个方框内，如图 1.10 所示。

曼陀罗法也可配合“六何法”从多方面进行思考。“六何法”是一种思考方法，也可以说是一种创造技法，是对选定的项目、工序或操作，都要从原因（何因）、对象（何事）、地点（何地）、时间（何时）、人员（何人）、方法（何法）等六个方面提出问题进行思考，如图 1.11 所示。这种看似很可笑、很天真的问话和思考办法，可使思考的内容深化、科学化。

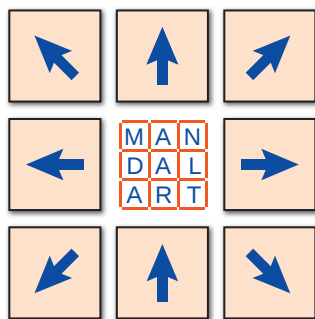


图 1.10

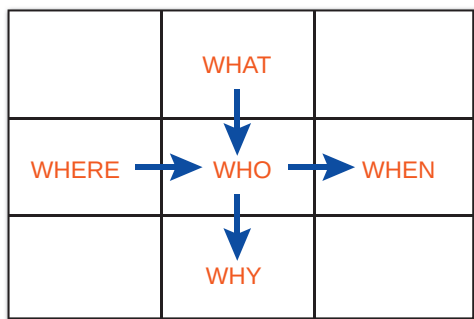


图 1.11

1.2.3 逆向思考法

逆向思考法是从一个事情的反面或者从另一个角度进行思考。好多事情用普通的逻辑思维往往想不到解决方法，则可以试着换个角度来想，或许就会得到答案。逆向思考法要求我们：一方面要理解、认识、重视逆向思维的价值，不断提高运用逆向思考进行学习和研究的自觉性；一方面要在学习、研究乃至平常的生活中，主动运用逆向思考的方法去思考问题，养成习惯，即养成逆向思维的自觉性；另一方面，应将逆向思考法同整个方法体系综合起来，从中体会、悟透方法的要领和道理，使所论述的方法，包括逆向思考法，完全变成自己的体会和方法。这样，才能在学习、研究中自觉运用，才能帮助自己运用科学的方法实现人生的最大价值和最高理想。

1.3 动画剧本的编写

一部影片的创作，是从剧作者编写剧本开始的。剧本是整部影片的基础，也是导演再创作的依据，是未来影片成败的前提。编写剧本时要充分表现动画剧本编写特点，以及注意动画剧本编写的格式。

1.3.1 动画剧本编写特点

动画剧本包括两部分——情景与活动，情景是指背景以及场景等；活动指对话、动作等。动画剧本一般有三个特点：空间和时间高度集中；反映现实生活的矛盾尖锐突出；剧本的语言表现人物性格。

1. 空间和时间高度集中

剧本不像小说、散文那样可以不受时间和空间的限制，它要求时间、人物、情节、场景高度集中在舞台范围内。小小的舞台上，几个人的表演就可以代表千军万马；走几圈就可以表现出跨过了万水千山；变换一个场景和人物，就可以说明到了一个全新的地方或相隔多少年之后……相隔千万里，跨越若干年，都可通过幕、场变换集中在舞台上展现。

2. 矛盾尖锐突出

各种文学作品都要表现社会的矛盾冲突，而戏剧则要求在有限的空间和时间里反映的矛盾冲突更加尖锐突出。因为戏剧这种文学形式是为了集中反映现实生活中的矛盾冲突而产生的，所以说，没有矛盾冲突就没有戏剧。又因为剧本受篇幅和演出时间的

限制，所以对剧情中反映的现实生活必须凝缩在适合舞台演出的矛盾冲突中。剧本中的矛盾冲突大体分为发生、发展、高潮和结尾四部分。演出时从矛盾发生时就应吸引观众，矛盾冲突发展到最激烈的时候称为高潮，这时的剧情也最吸引观众，最扣人心弦。高潮部分是编写剧本和舞台演出的“重头戏”，是最“要劲”、最需要下工夫之处。

3. 剧本语言表现人物性格

剧本语言包括台词和舞台说明两方面。剧本的语言主要是台词。台词，就是剧中人物所说的话，包括对话、独白、旁白。独白是剧中人物独自抒发个人情感和愿望时说的话；旁白是剧中某个角色背着台上其他剧中人物从旁侧对观众说的话。剧本主要是通过台词推动情节发展，表现人物性格，因此，台词语言要求能充分地表现人物的性格、身份和思想感情，要通俗自然、简练明确，要口语化，要适合舞台表演。

1.3.2 剧本镜头与场景

剧本中的镜头就是“摄影机所看到的东西”。剧本是一种独特的文学样式，形式上用“场”作为组成单元，强调内容的视听表现力。对于动画剧本，则要求与动画自身的形式感完美地结合。

所谓“场”，是指同一地点、同一时间为一个场景，随着时间、地点的变化，场景也就不断转换。这种场景与场景的连接，和小说的那种段落之间的连接，效果不同。

剧本不同于小说的格式，是和影视作品的特性有联系的。比如说，剧本是分场景的，而小说是分自然段的。

场景是用活动影像来讲故事的地方。任何场景都处在特定的空间和特定的时间中，而电影的空间是由光和声来塑造的，就像

冰糖葫芦，一个个的场景被一根红线（主题）串起来。当然，这个比喻是跛脚的。情节的发展不是平铺直叙的，它有高潮。

1.3.3 动画剧本内容及格式

1. 动画剧本内容

动画剧本在创作过程中大致包括下面几点：

（1）剧本标题

剧本标题是一剧之眼，透过标题我们就可以看出这一部动画大概要讲述的故事内容，就如同我们所知的作文标题一样。

（2）故事梗概

故事梗概是动画剧本创作前的概要描述。动画剧作者在创作动画剧本之前，会先用自己掌握的生活素材中最能确切表现人物性格和展示主题的一系列事件，构造一个有简略剧情内容的故事梗概，作为进一步编写动画剧本的依据。故事梗概的基本内容包括主要人物、时间地点、情节发展和结局等。很多电影制片厂在物色剧本的阶段，往往先要剧作者交出一个故事梗概，作为评断和取舍剧本的依据，当然在动画行业中也是如此。

2. 动画剧本格式

动画剧本都会具备场次、时间、地点及场景等。它的剧本形式得分场次、逐个镜头地对人物的行为进行叙述以及对人物的语言进行说明。

动画剧本的基本格式如下：

剧本标题：《***》动画剧本

故事梗概

角色介绍（角色的年龄、身份、性格、角色间的关系等）

正文（分场次结构）

（1）分场的依据：空间、地点的转换 / 时间或时间段的变化

（2）分场的方式：分场要标号，如第一场，第二场……分场要标明内外景时间、空间等，例如日景、夜景、内景、外景、大概的时间（上午或下午等）。

（3）画外音：要有提示的语言描述，例如学生、小孩、老人等的声音。

（4）旁白：起到标识、解释的作用，可以串联故事，进行叙事，方便交代故事背景和角色心理活动，带动观众的情绪。一般切换变化较大的镜头比较常用旁白的手法。

具体写法与格式可参考原创动画短片剧本——《黎孕——三月三》剧本。

《黎孕——三月三》动画短片剧本

故事梗概

黎族是海南的祖先民族。黎族“三月三”是海南省黎族人民隆重的传统节日，于每年农历三月初三举行。

相传很久很久以前，海南五指山脚下聚居着黎族百姓。黎族百姓男耕女织，生活得很安详和谐，突然有一天，遭受了一次大洪灾。黎族人民合力将一对男女放在大葫芦瓢里，葫芦瓢漂流到燕窝岭边。洪水退去，这对男女活了下来。后来，他们共同努力，重建家园，同时在劳动中两人互相产生爱恋之情。刚好农历三月三日这天，两人结为夫妻，生儿育女，相濡以沫，辛勤劳作，又渐渐使黎族繁衍发展起来。后来每年三月三日这天，黎族人民身着盛装举行隆重盛会，唱歌跳舞，把三月三日这天当成爱情节，同时也表现黎族孕育着整个海南人，促使人

们发扬这种辛勤劳作的精神。隆重的盛会增加了黎族人民之间的深厚友谊，使人们的生活更加丰富，更加和谐美好。

角色介绍

女主：黎族人，温柔善良，头戴银制头饰，身着拥有黎绣的圆领长袖上衣与筒裙。

男主：黎族人，坚毅善良，头戴黎族围帽，身着拥有黎绣的圆领短袖上衣与短裤。

场景1 日外 五指山

五指山脚下有一条蜿蜒的河水，柔和的阳光照射入河面闪着莹光，河水旁有一个茅草屋式的村庄，深林里蝴蝶由左向右飞过；随着蝴蝶飞行，两边的草树逐渐从两旁散开，接着出现人们耕种劳作的画面，几间茅草屋门口外，有几位妇女在织着布。有树木、天空中白云和烟雾环绕的五指山以及太阳。

场景2 日外 树林

闪电雷雨交加，天昏地暗，被震飞的群鸟、松鼠在树枝间逃命，洪水冲打着树木，奔跑的人在洪水的驱赶下逃跑。有在水里挥着双手拍打着水、嘴里喊着救命的人，还有被水冲走的鸡、猪、牛以及一些木头板块。

被水淹及腰的黎族人民正推着一名昏过去的女子上葫芦船，接着又把一名男子推上了船，而后就合力推开了船。推离的船上，男子泪水盈眶地看着那些正渐渐地被洪水给淹没了的族人们。

场景3 日外 海南岛沙滩

洪水消退，一条停靠在陆地上的葫芦船上，一女子在一男子的怀里，女子闭着眼睛，男子伸手拍拍女子的肩膀（意叫醒女主）。女子睁开了眼睛，伸起头看了看，远处有一个岛。

男子起身，面对着女子，并向女子伸出双手，女子也伸出

了双手搭在了男子的双手上，男子拉起了女子，男女跳出了船，手拉手走向小岛。

场景4 日外 耕地里

男主拿着锄头在锄地；女主双手捧着一碗水，其中的一只手上还拿着手巾，走到男主的旁边，将那碗水递给男主。

男主放下了锄头，用一只手拿起了那碗水，仰头喝了一口，想要抬起手擦汗，却被女主用手拉住了，男主有点疑惑地看了看女主，而后女主拿起她的手巾，轻轻地替男主擦了擦汗。男主对着女主温和地笑了笑，帮忙把女主的头花插好。

场景5 日外 丛林旁

三月三日这一天，男主与女主举行了婚礼，男主与女主两人在丛林里互拜，而后男女主人公肩并肩靠拢（近景）。

画面一暗再一亮，男主抱着女主，女主手中抱着襁褓里面的婴儿（近景），若隐若现出现襁褓里的婴儿（背景音乐《月光竹舞》），画面暗下来。

场景6 日外 耕地里

日月变换，星辰交替（由上到下变换），画面由上及下分别显示：男人们犁地耕田，辛勤耕种；挥动锄头、挑担子的男人；女人牵着孩子到田地里面（背景音乐黎族山歌《采风》）。镜头推移到背景画面。

场景7 日外 水面上

（画面暗下来）平静的水面上，一只白色蝴蝶飞过，点击了水面（且有滴水声），生成圈圈的涟漪，然后蝴蝶飞向了天空。小鸟在树枝上欢快地吱吱叫。

场景8 夜里 篝火旁

一个人接一个人地跳舞画面，出现火把，接着逐渐出现多人跳舞，出现人们跳舞和盛会的情景。

场景9 以画面方式解说旁白

旁白：之后每年的三月三日，后人供奉这对恋人为黎族祖先。每年农历的三月三日便隆重纪念。在这一天，各地的黎族青年男女都会汇集在一起。白天，男女老少身着盛装，带着糕点、粽子、饭、烤鱼等祭品供于天妃和观音化石的岩洞口。拜祭完毕，青年们来到活动会场，进行射箭、爬竿、摔跤、拔河等活动。晚上，他们点起篝火，载歌载舞，谈情说爱。后来每年农历的三月三日，黎族人为了纪念他们勤劳、勇敢的祖先，同时也为了表达对幸福和爱情的向往之情，把三月三日定为黎族的爱情节，也称为三月三节。这已经成为黎族人民的盛大节日。

1.3.4 动画剧本格式的解析

对于剧本的格式，我们就以《黎孕——三月三》剧本为例，具体说明如下：

（1）场号（是第几场戏）。它概括地介绍这场戏的时间和空间，以及时空的类别。拍摄需要分为日景和夜景、内景和外景，例如：

场景4 日外 耕地里

（2）人物的基本状态和动作。例如：

“男主拿着锄头在锄地；女主双手捧着一碗水，其中的一只手上还拿着手巾，走到男主的旁边，将那碗水递给男主。”

“男主放下了锄头，用一只手拿起了那碗水，仰头喝了一口，想要抬起手擦汗，却被女主用手拉住了，男主有点疑惑地看了看女主，而后女主拿起她的手巾，轻轻地替男主擦了擦汗。男主对着女主温和地笑了笑，帮忙把女主的头花插好。”

(3) 逐个镜头地叙述人物的动作和行为。在这里需要特别值得注意的，当要表现人物有某种想法，或是有某种感受的时候，要用行为动作去展现，而不是单单把它叙述出来。例如，表现女主对男主的关爱，就用“女主拿起她的手巾，轻轻地替男主擦了擦汗”把人物内心的活动展示出来。这些都是把内部抽象的事物具体、形象地展现出来的一些手法。

有人可能会认为格式只是一种外在形式。对于创作来说没那么重要。其实并非如此，形式对内容总会产生某种程度的影响，就像诗歌和小说的形式的差别对内容产生影响那样。

还是以《黎孕——三月三》为例。剧本中，第四场戏发生在耕地里。当空间变了，到了丛林旁，就是第五场戏。这两场戏的划分就是由于空间的转变。

在童话中，我们则看不到这样明显的段落划分。我们感到，小说是行云流水的，情节在作者的叙述中娓娓道来；而剧本却像有一根线穿起的珍珠，是由一个个彼此间隔的单元组成的。再比如，小说中我们会读到作者主观地抒情、议论、描写等，这些在剧本中很少见到，剧本最终是要转化成视听语言的，这些文学化的元素不能直接体现到影片中去，可有可无。在文学作品中刻画人物，我们经常看见叙述和描写式手法。

1.4 本章小结

本章是动画剧本的基础课程，同学们需要理解动画剧本概念，了解动画剧本创意的思维训练方法，掌握动画剧本的编写格式，能独立完成一部原创动画剧本的编写。

1.5 课后训练

1. 选一部动画影片观看，并分析它的剧本制作流程。
2. 找一部喜欢的动画片，截一段下来，编写出相应的动画剧本。
3. 自己编剧一篇小短片剧本，并按动画剧本的格式编写。