

林家阳 总主编



陈卫国 主编

动画编剧

DONGHUA BIANJU

责任编辑：孟海江
执行编辑：周 赟
图书制作：宏图文化
特约编辑：张荣昌
艺术顾问：林家阳
装帧设计：张熾雯
责任校对：杨轩飞
责任印制：张荣胜

图书在版编目（C I P）数据

动画编剧 / 陈卫国主编. —杭州：中国美术学院出版社，2021.8（2025.7 重印）

ISBN 978-7-5503-2501-2

I . ①动… II . ①陈… III . ①动画片—编剧 IV .
① J954

中国版本图书馆 CIP 数据核字（2021）第 026443 号

动画编剧

陈卫国 主编

出品人：祝平凡

出版发行：中国美术学院出版社

地 址：中国·杭州南山路 218 号 / 邮政编码：310002

网 址：<http://www.caapress.com>

经 销：全国新华书店

印 刷：北京荣玉印刷有限公司

版 次：2021 年 8 月第 1 版

印 次：2025 年 7 月第 3 次印刷

印 张：10

开 本：889 mm × 1194 mm 1/16

字 数：262 千

印 数：8001—13000

书 号：ISBN 978-7-5503-2501-2

定 价：60.00 元

著作权所有·违者必究

序言

FOREWORD

专业——高校根据社会的专业分工而设立的学业类别，是知识学习的边界。一个人要想把本专业的知识学精学通，需要有对专业的高度认识和对知识的熟练掌握。只有做到熟悉学习方法和路径，才能做到一通百通。在科技高速发展的今天，我们强调学科交叉、多才多艺，强调每个人都应该树立无边界学习的理念，即“进校前有专业，进校后要通学”。平面（视觉设计）、立体（产品和工业设计）、空间（室内、建筑、景观）、时尚（服饰、数字媒体）的交叉，只是同类专业的互补，而文、理、艺的交叉才能培养出全面发展的人才。

课程——学校专业教学的科目，包含专业的主体精神，是知识的具体体现。课程的合理性为个人专业知识的建构和实践能力的培养打下了良好基础。美国著名课程与教育专家格兰特·威金斯（Grant Wiggins）提出的“追求理解的教学设计（UbD）”理论，以及在课程体系中的“逆向设计法”，避开了教学设计中的聚焦活动和知识灌输这两大误区，致力于发掘大概念，帮助学生获得持久、可迁移的理解能力，而不是学了却不会用的知识。

该理论被广泛应用于美国大、中、小学的教育课程体系设计中，为人才培养目标进行课程体系的应用技能设计，以证明学生实现了预期的目标。一个好的专业须有课程知识能量的支撑。为什么教育部首先亮红灯的是动画专业？因为该专业的课程结构设置不合理，导致了学生知识的缺失，继而影响了他们的就业与发展。

教材——课程的意志体现并支撑着课程教学。“工欲善其事，必先利其器”，教材是教学最重要的元素，其优劣决定着教学效率的高低。直接影响教学效率的因素有三：一是教师的专业素养，二是教学的配套设施，三是教材的选择。其中，最具有提升空间的就是教材。好的教材，不仅能够使教师在教学过程中有行云流水般的顺畅感，更能确保学生在有限的时间内学到真东西，达到学习目标，让教学事半功倍。

好的教材应具备三种特质：一是课程知识点的科学性；二是教学案例、作业程序的合理性，让学生能创意出好的作品；三是突破纸质教材成本和页数的局限性，通过“相关信息”“相关链接”等拓展内容使学生得到无限的知识与信息。这些特质虽简单却包含着无限的知识能量。

教育部部长陈宝生先生、高教司司长吴岩先生在2018年11月1日的“教育部高等学校教学指导委员会成立大会”上强调了教育重心要重新回归到本科教学上来，并把教材视为教学质量中最为重要的环节。正是在这样的语境下，本套教材实现了教学精神的回归。



教育部高等学校
设计类专业教学指导委员会副主任
同济大学教授 / 博导 林家阳
2018年12月

前言

PREFACE

动画因技术而诞生，动画技术赋予动画高度假定性的表现形式，正是这种高度假定性的表现形式为动画提供了巨大的表现空间，尤其在视觉想象力方面，从而使得动画在题材选取、世界观设置、表演细节等方面可以尽情施展想象力。毫不夸张地说，动画为人类施展了“美梦成真”的魔法，而作为动画编剧，我们就是这些“奇幻美梦”的编造者。

作为舶来品，中国动画曾有过自己的辉煌，主要体现在上海美术电影制片厂的繁盛时期，可惜相应的理论还没有得以系统总结。20世纪80年代末90年代初，中国动画又进入转型震荡期，开始全面学习日、美动画，不过学习成果并未达到预期。21世纪初，由于产业保护，国家扶持及其他原因，中国动画又度过了一段虚假“繁荣期”，产量跃居世界第一，但质量却让人不敢恭维；剧作方面更是拔苗助长，一大批没有写作经验的动漫专业毕业生，源源不断地写着似是而非的动漫剧本；直到2010年左右回归市场竞争机制，大浪淘沙，优秀的动画公司、创作者、作品才得以崭露头角，扎实成长，剧作也回归至“立足国情，学习国外”的正途，剧作理论也随之繁盛起来，不同的教材、理论纷纷涌现，各自从不同的角度探讨中国动画剧作的独特规律。本教材即是在这种大环境下应运而生的，笔者期望从自己擅长的角度为中国动画剧作理论贡献一份绵薄之力。

本教材主要有以下两个特点：

第一，项目单元实训化，突出实操性。本教材不以传统的知识架构作为内容单元，代之以项目训练来组织内容框架。例如，教材的主体部分——第二章，主要分为四个实训单元：动画短片故事创作、动画电影故事创作、动画剧本写作和动画剧本改编，每个实训单元又分为课程概况、案例分析、知识点讲解、实践分析和相关知识链接五大板块，以期达到“在学中做”“在做中学”的课程目的。

第二，以叙事类艺术作为大背景，在横向比较中探讨动画剧作的独特规律。这点可能源自笔者在学习经历。笔者本科为中文专业，业余时间喜欢小说创作；研究生为影视编剧专业，读研期间又对动画编剧及儿童文学产生了浓厚兴趣，于是主攻动画编剧方向；工作后时常接外面公司儿童舞台剧的活儿，无意间对文学、影视、戏剧、动画都有涉猎。因此，在教材编写中，笔者有意将动画放在叙事类艺术的大背景下进行横向比较，突出了动画与其他叙事类艺术的比较与贯通。

本教材适合应用型本科、职业院校动漫设计专业的在校生以及动漫编剧爱好者系统学习。与教材相关的网络课程也在开发中，学习者可边学边练，在创作实践中理解和把握动画编剧的创作规律。

本教材由笔者独立编写，由于本人还处于青年教师阶段，编剧实践也只能算初出茅庐，书中偏颇、不足之处在所难免，诚望广大读者、同人给予理解及批评指正，不胜感激！此外，笔者还为广大一线教师提供了服务于本书的教学资源库，需要者可致电13810412048或发邮件至2393867076@qq.com。

编者

课程计划

CURRICULAR PLAN

章名	章节内容	课时分配	
第一章 基础理论与基本概念	第一节 相关基础理论与概念	2	6
	第二节 动画创作流程及其运作规律	2	
	第三节 中国动画历史流变与剧本创作	2	
第二章 项目实训	第一节 项目训练一 ——动画短片故事创作	8	36
	第二节 项目训练二 ——动画电影故事创作	10	
	第三节 项目训练三 ——动画剧本写作	10	
	第四节 项目训练四 ——动画剧本改编	8	
第三章 动画编剧作品赏析	第一节 动画故事中的核心创意赏析	2	6
	第二节 为不同年龄阶段的观众写故事	1	
	第三节 经典动画改编作品赏析	2	
	第四节 经典动画——《虫虫危机》剧本节选与赏析	1	

目 录

CONTENTS

第一章 基础理论与基本概念	2
第一节 相关基础理论与概念	2
一、动画剧本的由来	2
二、动画脚本、动画剧本与分镜故事版	3
三、动画短片、动画电影与动画剧集	5
四、商业动画、艺术动画与实验动画	6
五、二维动画、三维动画、定格动画及其他动画形式	7
六、美日动画与中国动画风格	8
七、动画产业链	9
第二节 动画创作流程及其运作规律	11
一、动画项目策划	11
二、动画前期创作	12
三、动画中期制作	13
四、动画后期制作	13
五、宣传发行	13
六、衍生产品开发	13
第三节 中国动画历史流变与剧本创作	14
一、萌芽期与伦理主题	14
二、计划经济下的“中国学派”	14
三、市场经济大潮中的探索与彷徨	16
四、朝阳产业下的虚假繁荣	17
五、大浪淘沙中步入正轨	17
六、展望未来	18
第二章 项目实训	19
第一节 项目训练一 —— 动画短片故事创作.....	20
一、课程概况	20
二、案例分析	21
1. 经典案例——动画短片《回忆积木小屋》	21
2. 学生习作——动画短片《加泥·弗莉娅》	22
三、知识点	23
1. 动画故事中的“核心创意”	23

	2. 故事“生发”原理	29
	3. 超短片故事结构	31
	4. 故事主线	33
	5. 短片故事结构：起—承—转—合	35
	四、实践程序	39
	五、相关知识链接	42
第二节	项目训练二——动画电影故事创作	45
	一、课程概况	45
	二、案例分析	45
	1. 经典案例一——动画电影《功夫熊猫 1》故事大纲	45
	2. 经典案例二——动画电影《虫虫危机》故事大纲	46
	3. 学生习作——动画电影《动物总动员》故事大纲	48
	三、知识点	49
	1. 动画故事中的世界观设置	49
	2. 动画电影故事结构	58
	3. 动画角色塑造	62
	4. 人物关系设置	66
	5. 情节、叙事与线索	70
	四、实践程序	72
	五、相关知识链接	75
第三节	项目训练三——动画剧本写作	77
	一、课程概况	77
	二、案例分析	77
	1. 影视剧本案例——电影《勇敢的心》	77
	2. 动画剧本案例——动画剧集《糖果总动员》	79
	3. 学生习作一——三维动画短片剧本《梦》	82
	4. 学生习作二——二维动画短片剧本《男孩理查德的最后一天》	83
	三、知识点	86
	1. 剧本的本质	86
	2. 剧本的格式	89
	3. 分场大纲	92
	4. 剧本写作技巧	94
	5. 动画剧本写作特点	97

	四、实践程序	102
	五、相关知识链接	103
第四节	项目训练四——动画剧本改编	104
	一、课程概况	104
	二、作品案例	104
	1. 改编案例——动画电影《宝莲灯》	104
	2. 学生习作——动画短片剧本《窗边的黄阿婆》	107
	三、知识点	113
	1. 动画故事与文学、影视、漫画、舞台故事的区别	113
	2. 改编总规划	115
	3. 改编故事大纲写作技巧	119
	4. 改编剧本写作技巧	120
	四、实践程序	121
	五、相关知识链接	122
第三章	动画编剧作品赏析.....	125
第一节	动画故事中的核心创意赏析	126
	一、象征手法	126
	二、逆向思维	128
第二节	为不同年龄阶段的观众写故事	131
	一、符合儿童认知——《小熊猫学木匠》中的剧作处理	132
	二、深入少年心理——《火影忍者》中的自我价值实现	134
第三节	经典动画改编作品赏析	138
	一、电影《七武士》故事梗概及批注分析	139
	二、《伊索寓言》中的“蚂蚁与蚱蜢”原文及批注分析	140
	三、动画电影《虫虫危机》故事梗概及批注分析	140
第四节	经典动画——《虫虫危机》剧本节选与赏析	142
	参考文献.....	148
	后记.....	149

第一章 基础理论与基本概念

第一节 相关基础理论与概念

第二节 动画创作流程及其运作规律

第三节 中国动画历史流变与剧本创作

第一章 基础理论与基本概念

本章概述

在正式进入动画编剧学习之前，首先需要厘清一些基本概念与基础理论。因此，本章第一节阐述了动画剧本的由来、什么是动画剧本、剧本创作所要考虑的动画片的独特属性等基础知识。第二节主要阐述了动画创作的流程及其运作规律，具体讲述剧本创作在整个创作、运作环节中的定位与作用，从而保证创作出的剧本兼具可执行性与可运作性。第三节对中国动画发展的历史流变及其不同时期的剧作特点进行了探讨，以求更加宏观、具体地指导当下中国动画剧本的创作。

学习目标

本章学习目标主要包括三个方面：一是使学生厘清有关动画编剧的基础理论与基本概念；二是使学生了解剧本创作在整个动画创作、运作流程中的定位与作用；三是使学生对中国动画发展的历史流变及其剧作特点有所认知，能够从宏观的历史维度对当下甚至未来的中国动画有所思考。

第一节 相关基础理论与概念

动画剧本脱胎于影视剧本，并由动画脚本发展而来。随着动画艺术的丰富与发展，剧本创作所要考虑的要素越来越多，动画剧本创作也越来越走向专业化、精细化。

一、动画剧本的由来

动画剧本脱胎于影视剧本，影视剧本脱胎于戏剧剧本，戏剧剧本起源于服务于表演的叙事诗歌。

戏剧作为最古老的叙事类表演艺术（图 1-1-1），其最初的剧本，严格地说应该是脚本，只是供戏剧导演和演员阅览的。后来，脚本慢慢规范成剧本，剧本又发展出文学属性，最后演变成既可以服务于戏剧演出，又可以独立阅读的文本形式。

19 世纪，动画和影视相继诞生，但从后来的发展体量上看，影视更像主流，动画有点像影视下面的分支。当然，更多情况下两者被作为并行发展的

艺术分支来看待。具体到剧本创作，影视剧本更早趋于成熟，无论是外在形式，还是人物塑造、情节编织、主题表达，影视剧本更多源自坚实的戏剧基础；而动画剧本外在形式脱胎于影视剧本，内容表达则由早期的动画脚本发展而来，两者共同作用，并逐渐定型为现在的剧本样式。



图 1-1-1 古希腊戏剧表演场地

二、动画脚本、动画剧本与分镜故事版

1. 动画脚本与动画剧本

动画脚本和动画剧本是两个很容易混淆的概念。通俗来讲，脚本约等于剧本，但严格来讲，两者从诞生时间到形式、内容还是有所区别的。

(1) 动画脚本

动画诞生初期，在正式绘制之前，动画家们需要做一些案头工作，比如台词、动作以及镜头的设计，这些设计基本上就是动画脚本的主要内容。动画脚本更像是图画与文字的混合体（图 1-1-2），即将未来的镜头逐一用图画与文字进行表述，图画主要包含镜头的内容、运动、构图、拍摄角度等，文字主要表述台词、动作提示以及其他个别的专业术语。有了详细的动画脚本后，创作者就可以进入动画绘制了。

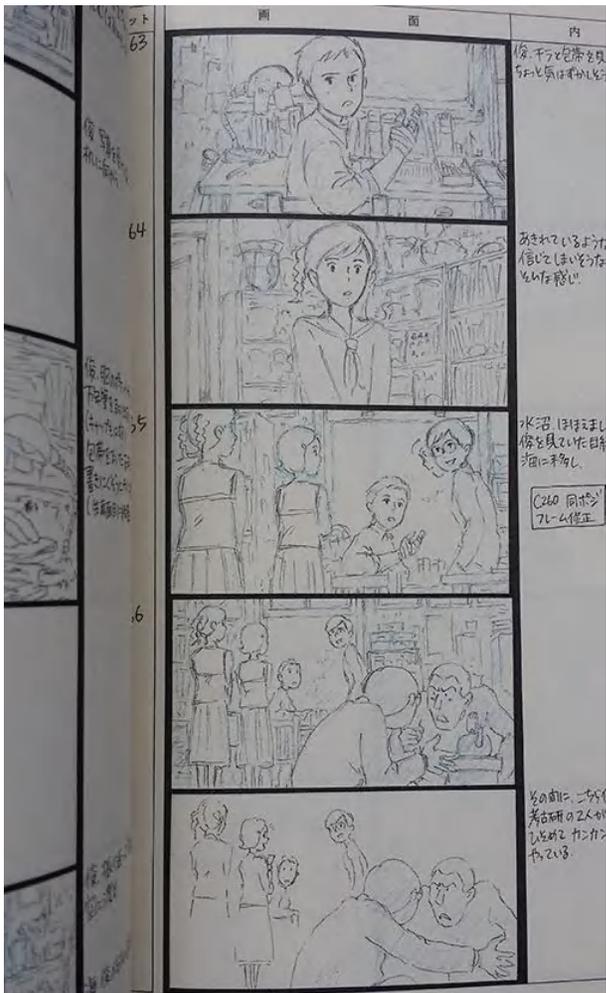


图 1-1-2 《虞美人盛开的山坡》动画脚本 / 宫崎骏工作室

(2) 动画剧本

随着动画艺术的发展，动画故事及其表达形式越发复杂，原来的脚本显得过于笼统，于是将其一分为二，动画脚本被分离成剧本编写和分镜头绘制两道工序。动画剧本借鉴戏剧、影视剧本，按照剧情脉络逐场写作，每场戏中又将角色表演、场景描述、台词、造型设计以及少量的镜头提示详细写出；剧本完成后，交付下一道工序——分镜头绘制，也叫故事版绘制。

动画电影《虫虫危机》剧本节选

1. 蚂蚁岛 外 日

“啾啾~啾啾~”急迫的鸟叫声中，炽热的太阳炙烤着大地，一只鸟儿从太阳底下飞过，紧接着一片树叶落下，漂在水面上。

（镜头摇起）

刚才的影像来自水洼的倒影，一摊水洼坐落在荒凉的沟壑中；干涸的河床中央矗立着一座孤岛；孤岛上绿草茵茵，一棵大树郁郁葱葱。

镜头向着大树下的草丛推进……

出片名：虫虫危机

2. 草丛“庄稼地” 外 日

镜头一直推进到茂密的草丛中，只见一只小蚂蚁爬上一株草禾的顶端，拔下一颗成熟的种子，扔向下面。更多的小蚂蚁爬上周围的草禾，纷纷拔下成熟的种子，往下扔去。

草丛下面，小蚂蚁们排着一列纵队，依次接住上面扔下来的种子。这时不知谁从上面扔下一串多汁的种子，正中一只小蚂蚁的头部，他的整个上半身陷进种子里，摇摇晃晃地跟随队伍离去。

捧着种子的小蚂蚁们汇合成更大的队伍，整齐有序地向着草丛外面走去。

3. 蚂蚁广场 外 日

大树下面是一片空旷的广场，贴近树根的位置坐着蚂蚁窝的洞口，在远处广场的边沿架着一块大石头，大石头上面垫着一片巨大的树叶，树叶上面堆满了采摘来的种子。

采摘种子的蚂蚁队伍穿过广场，延伸至大石头旁，队伍里的小蚂蚁们依次将手中的种子扔上谷堆，然后再随队伍返回草丛，重新采集。

一片树叶从头顶上的巨大树冠飘然而落，恰好落到了行进的蚂蚁队伍中间，阻断了队伍，树叶后面的小蚂蚁忽然变得异常恐慌。

小蚂蚁：不不不不……！我迷路了！路线不见了！

后面的蚂蚁们因为他的停止“嘭嘭嘭”撞到了一起。

小蚂蚁（恐慌）：怎么办？！怎么办？！

另一只小蚂蚁（惊慌）：救命啊~~~！

第三只小蚂蚁：我们会被永远困在这儿的！

一只管家模样的中年男性蚂蚁马上跑了过来。

索尼先生（大叫着）：不要慌！不要慌！我们是受过训练的专家，现在保持冷静，我们要绕过这片叶子走……

小蚂蚁：（惊恐地）绕过叶子？（紧张地）我想我们办不到！

索尼先生（失望地）：哦，胡说八道，这跟1993年的树枝事件相比根本不算什么！（站在队伍前面摆手引导大家）这样，这样，对就是这样……（阻断的队伍慢慢恢复了秩序）很好！很好！就是这样……继续……

队伍在索尼先生的引导下，慢慢绕开叶子。

索尼先生（继续引导）：看着我的眼睛，不要看别处，路线就在这里了！

绕过叶子的小蚂蚁欢快地跳了起来，“谢谢，谢谢索尼先生！”

索尼先生（挥手鼓励）：哈哈~大伙干得好！

旁边的女管家提醒：天哪，索尼先生，刚才的缺口太大了，要不要告诉皇后？

索尼先生：我想没必要再拿这件事让皇后烦心了，她已经够忙的了——训练她的女儿……

女管家：哦，没错！雅婷公主，那可怜的孩子……

2.分镜故事版

分镜故事版又被称作分镜头脚本。如图1-1-3、图1-1-4所示，除了台词、动作提示、声音提示、专业镜头术语继续用文字表述外，其他元素通过静态分镜头绘制外化表现，比如场景、构图、表演、镜头运动、拍摄角度、出画入画、走位调度、关键姿势、镜头转换等。分镜故事版完成后，最好能做出动态故事版，反复校验修改，然后再交由下一环节。

No.				
CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
			ecco la! bella. no preso! l'oro euro è mio	
			pipi! lasciami! farmi uscire! Atta! È un uccello che può parlare!	
			un uccello che può parlare vale 2 multi pli di più! o 3 multi pli,	
		HUA!	bi bi bi!	
			ehi! torna!	

图 1-1-3 动画故事版 / 动画分镜头脚本

CUT	PICTURE	ACTION	DIALOGUE	TIME
SC-1 无 无	空白	很久很久以前，在峨山脚下的小村庄里，住着一位善良的老妈妈和他孝顺的儿子，母子两过着简单幸福的日子？ 接片头（具体话没琢磨好）		
SC-2 空 无		米洒落在地面上， 又一把米洒落在 地面，小鸡入画， 低头啄米吃（画面 由白色到线条显现 再到变成色彩） 参考《我的邻居 山田君》		
SC-3 中 难		老奶奶一边 “啧啧”地召唤 小鸡，一边撒米	“啧啧”	
SC-4 中 简		几只麻雀落下来 吃米		
SC-5 中 中		老奶奶低头慈祥的 看着	吃吧吃吧， 你们要快快长大哦！	

图 1-1-4 动画故事版 / 动画分镜头脚本

脚本，无论是戏剧脚本、影视脚本，还是动画脚本，通常出现在本门艺术的初创期，由导演兼职完成。但是，随着艺术形式的进一步发展和所要表达的故事、元素、外在表现形式日益复杂化，就会慢慢分化出单独的剧本，由编剧分工完成。因此，个人化的简单动画短片创作，可以越过剧本环节，直接进行脚本创作；但对于复杂故事、大型项目，还是要扎扎实实地先进行剧本创作，然后再在剧本的基础上进行其他环节的创作。

三、动画短片、动画电影与动画剧集

按照传播形式，动画作品主要分为动画短片、动画电影、动画剧集三种类型。

1. 动画短片

动画短片的特点是短、平、快，主要适用于学生习作、艺术动画创作以及工作室制作能力证明（图 1-1-5），故事结构更适合“起—承—转—合”

四分法。动画短片对创意、想象力、主题内涵要求较高，但由于篇幅有限，角色塑造很难深入，在题材、风格、表现形式上具有极大的自由空间。



图 1-1-5 三维动画短片《鹬》/ 皮克斯动画工作室 / 2016

2. 动画电影

动画电影通常在影院放映，时长一般超过 70 分钟，制作最为精良，对故事以及剧作技巧要求较高。其故事结构依然适用于“起—承—转—合”四分法，但多数情况下更适合于“设置—对抗—结局”三幕式结构，或者“激励事件—进展纠葛—低谷—高潮—结局”五部曲结构。动画电影善于营造奇特的世界观，以满足观众的猎奇心理。此外，动画电影的故事通常要具备“移情”作用，即通过塑造一个“美好”的主人公，将观众代入进去，让观众跟随主人公的视角经历情节的波澜起伏，最终完成一场“白日梦”，满足观众的某种心理需求。因此，动画电影中主人公的塑造、情节结构的设计有着自身的规律，“小人物大梦想”“灰姑娘的爱情故事”“奇幻旅行冒险（图 1-1-6）”是其常见的母题。



图 1-1-6 动画电影《飞屋环游记》/ 皮克斯动画工作室 / 2009

3. 动画剧集

动画剧集以前多以“电视动画”命名，不过随着后来网络媒体的加入，电视动画称谓不再合适，故更名为“动画剧集”。动画剧集主要包含两种类型：系列剧集和连续剧集。

(1) 系列剧集

系列剧集主要由一集集相对独立的故事组合而成，如《哆啦A梦》《小猪佩奇》(图 1-1-7) 等。整体剧情中的人物性格、关系架构基本保持不变；每集一个小故事，时长 6~12 分钟左右；不同剧集间没有前后剧情联系，即使调换顺序也不影响观看；受众年龄偏小，多为幼儿、儿童；制作不需要像电影或者短片那么精良，侧重批量生产以及制作环节的可复制性；角色塑造追求小朋友熟悉的亲切感，就像时常见面的好朋友。



图 1-1-7 动画系列剧集《小猪佩奇》/ 英国 / 2004

(2) 连续剧集

连续剧集由一集一集连续的剧情组成，首尾构成一个完整的总故事，中间部分可以多集或无限分割，每次分割又都自成一段相对完整的情节段落，每集的剧情通常遵循“起—承—转—合”结构原则，只是“合”的部分通常被挪到下一集的开头，保证每集结尾都留一个小悬念从而吸引观众一集一集看下去。连续剧集的受众通常以青少年为主，由于体量庞大、线索相对较多，通常几条线索交织进行，因而其角色塑造具备更大空间，内心刻画也更加深入，风格类型丰富多样，如热血(图 1-1-8)、催泪、恋爱、美少女、机战、神魔、治愈、科幻、推

理等，受众划分也更加精细。



图 1-1-8 连续剧集《海贼王》/ 尾田荣一郎 / 日本 / 1999

四、商业动画、艺术动画与实验动画

按照作品的创作诉求，动画片又可以分为商业动画、艺术动画、实验动画三种类型。

1. 商业动画

商业动画以盈利为目的，同时也追求艺术性，因为“言之无文，行而不远”，没有艺术性的作品观众也不会买账。商业动画主要依托大众传媒传播发行；注重受众分析，具有明确的观众定位；风格类型大多具有既定范式；团队集体创作，避免过度个人化风格。当代绝大多数作品都属于商业动画，动画电影、动画剧集基本上是商业作品。

2. 艺术动画

艺术动画以纯粹的艺术追求、艺术表达为目的，投放渠道主要为各类动画短片节；小团队或个人创作，很少考虑受众分析，主要追求作品的艺术内涵及表达形式，具有强烈的个人风格；风格类型极力冲破各种既有范式，内容追求创新、创意，主题侧重批判、反思。

3. 实验动画

实验动画主要以探索动画的外在表现形式为目的，比如油画动画(图 1-1-9)、铁丝动画、纯抽象视觉动画以及现在的 VR 动画(图 1-1-10)。



图 1-1-9 油画实验动画短片《老人与海》/亚历山大·彼德洛夫 /俄罗斯 /1999



图 1-1-11 Flash 动画剧集《喜羊羊与灰太狼》/黄伟明 /2005



图 1-1-10 VR 实验动画短片《入侵》/埃里克·达内尔 /美国 /2016

五、二维动画、三维动画、定格动画及其他动画形式

创作剧本前，必须确定作品的动画形式，因为不同的外在表现形式会对故事、剧本有所影响，甚至起到限定作用。

1. 二维动画

二维动画主要包括传统手绘动画、现代电脑二维动画、Flash 动画（图 1-1-11）等。二维动画的剧本创作，场景和角色数量更加自由，表演比较夸张，场面调度多用横向，少用纵向，尤其擅长视觉造型的夸张变形，题材自由度比三维、定格动画都要高。Flash 动画作为简配版的电脑二维动画，表演的生动性有所降低，但造型、动作、表情可以批量复制，制作成本大大降低。

2. 三维动画

三维动画主要指电脑 CG 动画，同时包含 4D 立体动画。三维动画中的角色、场景、造型需要建模，工作量较大（随着技术的进步可能会大大降低），因此在剧本创作中应尽量避免过多的角色、场景；表演更加逼真；镜头调度和场面调度更加灵活，特别是在 4D 动画剧本写作中，要有意增加纵向调度以及镜头的纵深感（图 1-1-12），比如花瓣飘过镜头、水花溅向主观镜头等。



图 1-1-12 4D 电影镜头中的纵向调度

3. 定格动画

定格动画是先采取逐格拍摄的方式，最后连成连续视频。定格动画中的角色、场景、道具都需要塑形，因此，无论是木偶、泥偶还是布偶（图 1-1-13），其角色和场景的制作工作量都比较大，角色场景数量、表演复杂程度、特效特技都受到很大限制。因此，定格动画的故事选材十分受限，剧情也不宜过于复杂。但是，定格动画独有的真实质感对

于低幼年龄段的观众有着非同寻常的吸引力。



图 1-1-13 布偶动画剧集《阿凡提的故事》/上海美术电影制片厂/1980

4.其他动画形式

其他动画形式包括真人结合动画(图 1-1-14)、水墨、剪纸、沙画、VR 等,剧本创作既要注意独特材质和技术带来的短板,又要着重发挥其独有的表现力,扬长避短,从而为独特的动画风格提供充足的表现空间。



图 1-1-14 真人结合动画电影《蓝精灵》/美国/2011

六、美日动画与中国动画风格

1.美日动画风格

美国和日本作为当今世界的两大“动画帝国”,动画风格迥然不同。美国动画在角色表演方面投入大量精力,力求用花哨、生动的外部动作吸引住观众的眼球(图 1-1-15);而日本动画则有意缩减表演工作量,省去动作、表情、调度中的过渡环节,

只保留关键姿势,从而腾出精力,更多在剧情与配音上下功夫。因此,日式动画剧本的写作,要重点突出角色表演中的“动势”(图 1-1-16),即通过静止的姿势、动作、表情,含蕴“对而不破”的矛盾关系;台词方面强调角色间的对立关系,有点接近漫画台词。而美式剧本,除了突出花哨的动作桥段,想象力也是待开掘的一大空间,比如怎样通过想象力让角色完成他不可能完成的任务。



图 1-1-15 美式动画追逐桥段/《猫和老鼠》/美国/1940



图 1-1-16 日式动画表情“动势”/《圣斗士星矢》/东映动画/1986

由于外在形式的差异,美日两国动画的故事创作也稍有不同。美式动画侧重以角色间的外部冲突构建故事,比如好人与坏人、小人物与大梦想(图 1-1-17)、末日拯救等;日式动画则多以人物的内在矛盾外化故事,比如贪念与惩罚、赎罪与治愈(图 1-1-18)等。



图 1-1-17 动画电影《疯狂动物城》/迪士尼电影公司/美国/2016



图 1-1-18 日式反思主题动画电影《千与千寻》/宫崎骏作品/1991

2. 中国动画风格

“不识庐山真面目，只缘身在此山中”，我们很难概括出中国动画的整体风格。不过，比较有代表性的当数上海美术电影制片厂开创的“中国学派”，

其核心特点可以归纳为用民族化的动画形式讲述中国化的故事(图 1-1-19)，具体有以下特点：

- (1) 动画形式兼容并包，动画、水墨、剪纸、木偶来者不拒；
- (2) 题材多选自中国传统故事；
- (3) 表演具有传统戏曲的痕迹；
- (4) 叙事多采用中国传统文学的白描、线条叙事；
- (5) 主题表达多站在成人立场，常进行寓教于乐式的“教化”；
- (6) 受众定位基本停留在儿童范畴。

“中国学派”衰落后，中国动画出现了学日本、学美国的潮流，开始注重题材的原创性，制作规模、风格类型、受众定位也努力与国际接轨，大致呈现出“中国心、外国衣”的动画风格。



图 1-1-19 动画电影《哪吒闹海》/上海美术电影制片厂/1979

七、动画产业链

动画产业链主要指以动画作品为核心针对上下游以及周边产品所进行的产业整合，概括起来有以下几种模式。

1. 日本模式

先有海量原创漫画，然后通过市场机制大浪淘沙，再将聚集人气的精品漫画改编成动画剧集；动画剧集积累到一定人气，再推出剧场版电影；同时依托动画片开发衍生产品，比如玩偶、形象授权、游戏、影视、主题乐园等。

2. 中国模式

先有漫画或网络小说，或者直接从项目策划开

动画编剧

始，然后做动画剧集；动画剧集积累到一定人气，再推出动画电影，同时开发衍生产品，如漫画、图书、舞台剧、形象授权、游戏、影视、主题乐园等。

3.定制模式

先有品牌形象，比如海尔集团的“海尔兄弟”（图 1-1-20）、玩具公司的玩偶造型，然后根据既定形象开发动漫作品，广泛传播后再进行上下游衍生产品开发。



图 1-1-20 动画剧集《海尔兄弟》/海尔集团、北京红叶动画公司/1995

▶▶ 第二节 动画创作流程及其运作规律

对于整体动画项目来说，动画剧本既是一个环节，但又不仅仅局限于一个环节。它几乎涉及后续所有环节，后续环节的诸多考量都需要在剧本阶段得以体现，因此，剧本又像整体项目的设计蓝图。由此，动画编剧有必要对整体创作流程及其运作规律有所了解。

一、动画项目策划

动画项目策划主要针对以下几个问题：打算做一部什么样的动画片？这部片子的观众定位如何？作品的投资规模以及融资渠道有哪些？制作完成后在什么平台上传播？还有没有其他的盈利渠道？依托这部作品是否进行后续衍生品的开发？

1. 做一部什么样的动画片

首先，确定片子的样式：是动画短片、动画电影，还是动画剧集？如果是动画剧集，是系列故事，还是连续剧？或者是两者折中结合的单元故事？

其次，确定题材的来源：是完全原创，还是改编自其他作品？或者是有限定条件的原创？比如，玩具厂商找你们做一部动画片，要求里面的角色必须是他们已有的产品形象。

最后，确定这部动画片的风格类型：是奇幻冒险，还是高达机战？抑或唯美古风？幼儿教育？

只有将上面的问题理清楚了，后续的策划内容才更有针对性。

2. 具体观众定位

首先，确定观众的年龄层次：幼儿动画、儿童动画、少年动画、成人动画，还是全年龄段动画？或者专门针对儿童和家长的合家欢类型？

其次，针对受众进行横向细分。以少年动画为例，有的专门针对自我意识刚刚觉醒的高小、初中女生，如美少女系列；有的主要针对迷恋“高达”

的高小、初中男生，如机战系列；有的则针对追求古风的少年群体，如古风系列。

最后，还要对受众的经济、社会、知识层次进行纵向细分。比如，有的儿童动画主要通过主流电视台传播，在广大农村、县城以及城市打工阶层中很受欢迎，但城市里受过高等教育的父母却不喜欢让自己的孩子观看，甚至宁愿付费让孩子观看“更有价值”的作品，比如具有认知学习功能的教育类动画。

3. 投资规模与融资渠道

投资规模决定着片子的外在形式以及制作品质，假如资金有限，可能Flash动画更为合适；即使是同样形式的动画，还可以分出不同等级（A级、B级、C级），不同等级动画的表演、场景、特效、镜头运动等复杂程度都有所不同，直接影响到剧本写作中的细节处理。因此，成熟的动画编剧要能够根据不同的投资规模编写出不同等级的剧本。

融资渠道虽然不是编剧关注的重点，但最好也要有所了解，因为不同的投资方会对作品有着不同的诉求。比如，政府部门出资的动画片，最好规避过激、过俗的纯娱乐桥段，代之以合乎主流价值观的正能量处理。

4. 播出平台与其他盈利渠道

动画片制作出来，需要投放到相应的播出渠道。众多渠道中，主流电视台审查最为严格，严禁各种敏感细节；网络动画次之；院线电影拼的是硬实力，因此在故事、创意、制作水准上必须具有锐气，否则观众不会白白掏钱给你。

除了播出回报，可能还有其他的盈利渠道，比如软性广告植入。这点需要编剧在写剧本的时候刻意留出“口”来，方便制片在最后时刻将拉来的广告植入进去。

5. 衍生产品开发

衍生产品开发最好在策划阶段就有所考虑，比如以后的形象授权（玩偶、形象贴片）等、作品改编（改编成游戏、影视、舞台剧）、图书出版（漫画、故事书）等、App 开发（游戏、学习软件）、主题乐园等。当然，这些都建立在作品热播的基础之上，优良的品质才是衍生产品的源头。

二、动画前期创作

动画前期创作主要包括剧本创作、动画设计、分镜头创作、前/先期配音、表演定样或样片制作。

1. 剧本创作

动画剧本一般是在导演、制片、设计等部门的共同参与下，由编剧执笔创作完成。首先，导演、制片、编剧集体讨论，确定故事的“核心创意”，并写出“一句话梗概”，即通过一句话（中间可以有逗号）将未来故事中的主要亮点（创意）概括写出。然后，集体讨论、确定故事的大方向，主要包括故事主线、主题以及角色大概；接着，再由编剧执笔，撰写故事梗概，交由导演、制片、设计共同讨论；梗概通过后，编剧就可以和设计部门配合着共同推进工作了。最后，编剧进行详细的故事大纲及样片剧本编写，设计部门则进行角色、场景及概念设计（图 1-2-1）。样片剧本通过后，设计部门框架基本完成，编剧就可以“甩开膀子”进行其余剧本的创作了。



图 1-2-1 动画前期概念设计 / 三维动画《西行纪》

2. 动画设计

设计部门不需等到剧本全部完成，只要故事大

纲、角色文字设定、样片剧本基本确定后就可以着手工作了。编剧和设计两个部门既需要配合协作，又能够相互激发，同时还要考虑后续其他部门的建议。一个滚动的、开放的动态过程才更符合动漫产业的创作规律。

3. 分镜头创作

分镜头创作由导演和分镜师共同完成。他们根据剧本写出文字分镜，再由文字分镜画出分镜头故事版，最好再剪辑出动态故事版，反复观看、提升，对镜头设计、动画表演、情节叙事、影片节奏等进行进一步修正。

4. 前/先期配音

前期配音可以让剧组里的业余人员进行初配，用以指导表演中的动作、口型，最后再由专业配音演员终配合成（图 1-2-2）；先期配音则不需要初配，直接由专业配音演员配录台词，然后以台词为基准，绘制分镜，制作动画，补配音乐音效。



图 1-2-2 好莱坞知名演员杰克·布莱克为《功夫熊猫》阿宝配音

5.表演定样或样片制作

一部动画片的表演通常由多个动画师共同完成，为了保持表演风格、节奏的统一，就需要一个统一的参照。因此，在前期创作阶段需要做出一段“表演定样”，为不同参与者提供参照标准。当然也有剧组直接做出1~3分钟的样片（图1-2-3）。这样更好，因为所有部门都可以参与进去，样片通过后，所有部门就有了统一标准。



图 1-2-3 动画电影《大力水手》样片 / 索尼影业 / 美国 / 2014

三、动画中期制作

二维动画的中期制作主要包括原画、动画、上色，三维动画的中期制作主要包括建模、材质、绑定、动画、灯光、渲染。由于中期制作与剧本创作关系不是很大，此处就不再展开论述。

四、动画后期制作

后期制作主要包括声画合成、镜头剪辑、特效合成。声画合成中的声音主要包括配音（台词）、音效和音乐，画面主要指视频镜头。制作好的动画镜头原则上不需要剪辑，因为动画制作工作量巨大，剪辑工作实际前置放在了动态故事版环节；但如果是动画电影，因为对叙事和镜头的要求更高，后期可以进行适量的镜头剪辑。特效合成主要指三维动画，最后添加一些特效效果。等上述完备后，最后添加字幕并输出成品。

五、宣传发行

宣传也需要一笔费用，如各种广告投放、话题营造，甚至借机炒作等。当然，国内的动画环境有其特殊性，动画行业又处于不稳定的生长发育期，因此每部作品的宣传可能都不尽相同。以《大圣归来》为例，其制作资金本来就紧张，没有太多钱投入到宣传发行中，但出品方依靠影片过硬的品质，创造性地利用网络传播的“自来水效应”，以极低的宣传费用达到了极好的宣传效果。

发行主要指出品方向各大播出渠道、平台就播出时段、收益分成等问题进行合作。现阶段国内的渠道、平台主要有：以央视为首的各大儿童动漫播出频道；网络“爱奇艺”“优酷”“腾讯视频”等播出平台；各大音像制品出版社；其他播出渠道，比如公共汽车、机场、儿童娱乐场所等。

六、衍生产品开发

动画片播出并具有一定知名度后，就可以进行产业链延伸，依托动画项目衍生出其他产品，比如形象授权、作品改编、图书出版、主题乐园（图1-2-4）、App 开发等。正如前面项目策划部分所述，衍生产品的开发最好在剧本阶段就有所考量。比如，形象授权里面的玩具开发，编剧在剧本阶段最好构思出相应的装置道具；再比如主题乐园的营建，编剧和设计部门在前期创作阶段就要构思出适合主题乐园的场景、背景以及相应元素。



图 1-2-4 《小猪佩奇》动画主题乐园

▶ 第三节 中国动画历史流变与剧本创作

了解历史是为了指导现在。中国动画从诞生至今经历了好几个发展阶段，不同时期的中国动画，其内外环境不同，创作特点也随之各异。下面就从不同时期的动画特征及其剧作特点谈起。

一、萌芽期与伦理主题

动画艺术起源于法国，兴盛于美国，20世纪20年代传入中国。万氏兄弟（万籁鸣、万古蟾、万超尘、万涤寰）开启中国动画之先河，先后创作出《大闹画室》（1926）、《狗侦探》（1933）、《骆驼献舞》（1935）、《铁扇公主》（1941）（图 1-3-1）等代表作品。

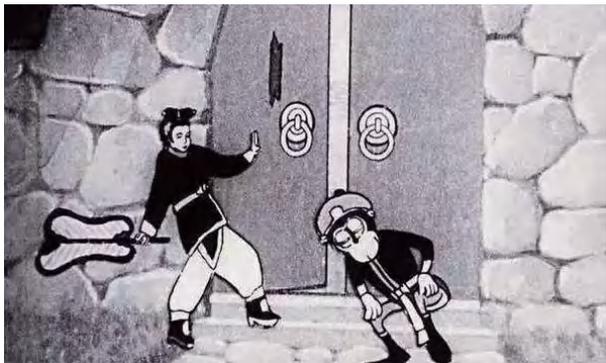


图 1-3-1 中国第一部长篇动画《铁扇公主》/万氏兄弟/1941

这一时期的剧本创作，题材多取自寓言故事、古典小说、民间故事、成语谚语等，少量的原创故事也几乎以宣传抗日爱国为主题，内容缺乏创新性，主题表达以伦理说教为主，角色表演借鉴传统戏曲，台词略带戏曲道白痕迹，外在表现形式尽量融入民族元素，总体来说观赏性、趣味性不是很强，但作为中国动画的初创，已着实难能可贵。

二、计划经济下的“中国学派”

1949年，中华人民共和国成立后，中国动画进入稳步发展时期。1955年，东北电影制片厂成功拍摄出我国第一部彩色动画片《乌鸦为什么是黑的》；1957年，上海美术电影制片厂成立，至1966年“文化大革命”开始，中国动画迎来第一段黄金期，水墨动画、剪纸动画、折纸动画等具有民族风格的动画新品种层出不穷，代表作有《小蝌蚪找妈妈》（1960）（图 1-3-2）、《大闹天宫》（1961—1964）（图 1-3-3）、《没头脑和不高兴》（1962）、《草原英雄小姐妹》（1964）等；1966—1976年“文化大革命”期间，中国动画进入停滞阶段；改革开放至20世纪90年代初，中国动画又迎来第二段辉煌期，以上海美术电影制片厂为阵地的“中国学派”开始响彻海外，一大批作品既能被老百姓喜闻乐见，又能赢得国外的广泛赞誉，代表作品主要有动画电影《哪吒闹海》（1979）、《天书奇谭》（1983）（图 1-3-8），动画短片《三个和尚》（1980）（图 1-3-4）、《九色鹿》（1981）、《雪孩子》（1980）（图 1-3-5），动画剧集《黑猫警长》（1987）、《葫芦兄弟》（1987）、《阿凡提的故事》（1988）等。



图 1-3-2 《小蝌蚪找妈妈》/上海美术电影制片厂/1960



图 1-3-4 《三个和尚》/上海美术电影制片厂/1980



图 1-3-3 《大闹天宫》/上海美术电影制片厂/1961—1964



图 1-3-5 《雪孩子》/上海美术电影制片厂/1980

具体到剧本创作，“中国学派”的特点主要体现在以下几个方面。

第一，外在表现形式既具民族化，又具创新性，水墨、剪纸、木偶、泥偶、布偶、折纸、皮影等新品种层出不穷。

第二，风格类型多元包容，戏曲化风格、皮影戏风格、简笔画风格、古朴石刻画风格、西洋画风格，百花齐放。

第三，故事题材多元自由，大多数改编自中国的神话传说、民间故事、寓言故事等，少部分相当于原创。比如，《神笔》（1955）（图 1-3-6）根据儿童文学家洪汛涛的原创童话作品改编，《舒克和贝塔》（1989）（图 1-3-7）根据儿童文学家郑渊洁的原著作品改编；甚至个别作品改编自外国文学，比如《小红脸和小蓝脸》（1982）改编自挪威童话作家托

尔边·艾格纳的作品。



图 1-3-6 《神笔》/上海美术电影制片厂/1955



图 1-3-7 《舒克和贝塔》/上海美术电影制片厂/1989

第四，主题表达突破了单一的伦理说教，寓教于乐、幽默讽刺、情感哲理，但总体还是偏“教育”功能，缺乏国外动画电影的“移情”机制。

第五，受众群体无意识中突破了儿童范畴，有些动画甚至适合全年龄段观看，如动画电影《天书奇谭》(1983)(图 1-3-8)。



图 1-3-8 《天书奇谭》/上海美术电影制片厂/1983

第六，故事改编也有所突破，开始尝试从新的视角诠释传统故事，如《哪吒闹海》《大闹天宫》等。

第七，表演风格走向多样，既有传统戏曲风格，又有国外动画表演风格，甚至对表现主义都有所探索，如《新装的门铃》(1986)(图 1-3-9)。

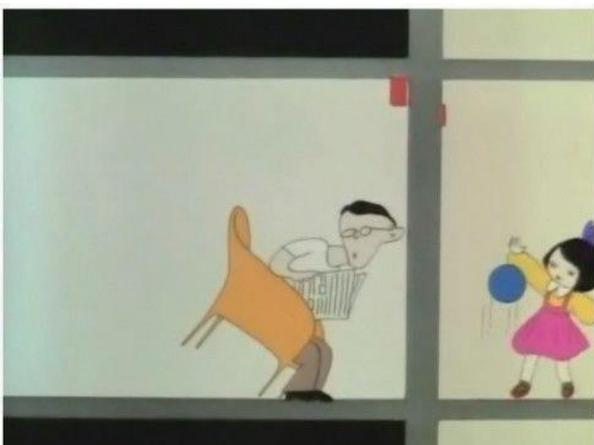


图 1-3-9 《新装的门铃》/上海美术电影制片厂/1986

第八，叙事手法日趋多样，倒叙、插叙、时空穿插、线索交织等开始运用到作品里。

第九，台词继续从古典文学、传统戏曲中吸取营养，逐渐形成了凝练、准确、个性化、民族化的台词风格。

第十，主打美术片的视觉想象力，平心而论，比 20 世纪 90 年代甚至当代动画都要活泼、丰富。

三、市场经济大潮中的探索与彷徨

20 世纪 80 年代末 90 年代初，市场经济逐渐取代原来的计划经济，虽然上海美术电影制片厂处于计划经济的末期，却依然创作出了不少精品。但是，随着国外动画的大规模涌入（主要为依附于成熟产业链的日、美动画剧集），如《米老鼠和唐老鸭》《大力水手》《花仙子》《聪明的一休》(1975)(图 1-3-10)、《蓝精灵》《变形金刚》《圣斗士星矢》等，其崭新的视觉风格与批量化剧集制作迅速冲击着中国观众的观影习惯，以致无论从艺术水准还是从盈利模式，中国动画逐渐无力抗衡。无论是新成立的中央电视台动画部，还是市场经济大潮下改革求生的上海美术电影制片厂，都主动摆脱了“中国学派”的原有风格，开始全方位向国外看齐，模仿、学习、探索自己的动画之路。这一时期的主要作品有《大头儿子和小头爸爸》(1995)(图 1-3-11)、《蓝皮书大脸猫》《西游记》《蓝猫淘气 3000 问》《海尔兄弟》等，不过整体艺术水准比“中国学派”辉煌期

有所下降，再加上国外动画产业链的强势挤压，中国动画几乎到了灭亡的境地。



图 1-3-10 动画剧集《聪明的一休》/东映动画出品/日本/1975

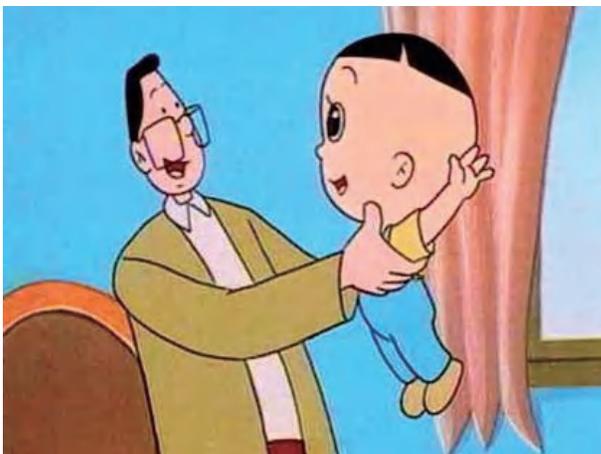


图 1-3-11 动画剧集《大头儿子和小头爸爸》/中央电视台出品/1995

这一时期剧本创作的主要特征为模仿与探索，即在外在形式上，如题材、规模、主题、风格、剧情、台词、表演等，努力与国际接轨，但作品的内在品质和精神追求却有些找不到北，坠入“嫁接”初期的不适应中，其作品在老百姓中的反响远没有“中国学派”时期好。中国动画人在模仿中突破，在探索中迷茫。

四、朝阳产业下的虚假繁荣

为了拯救日渐衰萎的中国动画，政府层面开始推出扶持“动漫朝阳产业”的各种政策，其中包括

黄金时段禁播国外动画；广开国产动画播出渠道，央视动漫、金鹰、卡酷、炫酷等动漫频道纷纷成立；大力扶持动漫产业园、动漫公司，补贴成功播出的动漫作品；各大院校新建、扩招动漫专业等。这一系列的扶持政策迅速带来了中国动漫的“大繁荣”，产量跃居世界第一，质量却每况愈下；一些不良的“伪动画公司”故意批量生产垃圾动画，骗扶持，拿补贴，以致出现了“劣币驱逐良币”的逆淘汰现象，一些正儿八经做动画的公司被“伪动画公司”不断进行成本挤压，濒临破产。不过，尽管有着世界第一的动漫产量，老百姓却并不买账，低劣的内容抄袭、恶俗的价值观、严重的同质化现象，让作为外行的家长都不再乐意让自己的小孩看国产动漫。

这一时期的剧本创作还不及上一时期的模仿，要么是低劣地抄袭日本动漫，要么是打着“中国风”的幌子瞎编乱造，大量刚毕业的动漫学生涌向数量繁多的动漫公司，在连最基本的创作规律还未掌握的情况下开始进行剧本、角色，动画、配音、特效、合成等创作，年轻的“动画编剧”们既不关注儿童心理，又没有养孩子的经验，寥寥草草地进行着剧本创作，等积累了几年经验，又因为动画行业赚不到钱，面对结婚生子的经济压力而纷纷转行，刚毕业的新手再次填充到各个岗位，最后出来的质量可想而知。

五、大浪淘沙中步入正轨

后来，国家意识到问题的严重性，开始逐渐修正政策，减少补贴，让市场机制发挥作用，众多“伪动画公司”纷纷倒闭，真正的动画公司开始在市场竞争中存活、成长。以《喜羊羊与灰太狼》为转折点，中国动画开始真正盈利，产业链也开始慢慢成形；接下来的《熊出没》（2012）（图 1-3-12）、《秦时明月》继续延续盈利状态，《西游记之大圣归来》（2015）（图 1-3-13）的横空出世则成为中国动画的里程碑。由此，中国动画的制作品质节节攀升，陆续涌现出《大鱼海棠》《哪吒之魔童降世》等既品质优良又能盈利的优秀作品。



图 1-3-12 动画剧集《熊出没》/深圳华强数字动漫有限公司出品/2012



图 1-3-13 动画电影《西游记之大圣归来》/田晓鹏/2015

这一时期的剧本创作也开始步入正轨，除了继续沿袭外在的中国元素外，开始深挖内在的创作规律，无论是题材选取，还是故事定位、角色刻画、剧情结构、主题表达等都进入真正的原创层次，台词、表演、桥段、包袱也越来越精良。唯一不足的是，与好莱坞及日本动画相比，在创意的想象力（尤其在故事的世界观设置）及故事的立意（利用一个有创意的事件表达一个独特的主题）方面还有很大差距。

六、展望未来

在中国动画奋起直追的时候，国外动画的发展也是日新月异，技术层面突飞猛进，创意层面继续领先，剧作功力依然在中国之上，想象力方面更是比国产动漫有着得天独厚的优势。因此，中国动漫的未来任重而道远。

剧本创作属于软实力差距，不是一两天能够追上的，只有潜下心来，认真钻研动画剧作规律，继承老一辈动画人的探索精神，补齐想象力和立意这两块短板，中国动画才能屹立于世界动画之林。