

普通高等教育动画类专业“十三五”规划教材

动画剧本创作

(第二版)

高 思 编著

清华大学出版社

北 京

内容简介

动画剧本创作是动画专业学生的必修课，是学习动画专业知识的核心课程。

本书共分7章，内容包括动画剧本概述、故事、人物、场景、幕、写作、影片剧本结构分析，为学生提供了一套全面、系统、规范的动画剧本创作学习的内容结构。

本书选取了多部不同风格类型的优秀影片，如《风之谷》《美食总动员》《小鸡快跑》《飞屋环游记》《僵尸新娘》《我在伊朗长大》《蓝精灵》《加菲猫》《哈尔的移动城堡》《借东西的小人阿莉埃蒂》《天空之城》《丑小鸭》《彼得与狼》等多部经典短片。针对以上影片片段中有关故事结构、人物要素、幕结构、场景设计、写作技巧、对白设计、剧作元素等进行了全面彻底的分析。

本书不仅适用于全国高等院校动画、游戏等相关专业的教师和学生，还适用于从事动漫游戏制作、影视制作以及要参加专业入学考试的人员。

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

动画剧本创作/高思 编著. —2版. —北京：清华大学出版社，2018

(普通高等教育动画类专业“十三五”规划教材)

ISBN 978-7-302-48575-9

I. ①动… II. ①高… III. ①动画片—剧本—创作方法—高等学校—教材 IV. ①I053.5 ②J954

中国版本图书馆CIP数据核字(2017)第249881号

责任编辑：李 磊

装帧设计：王 晨

责任校对：成凤进

责任印制：李红英

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

印 装 者：三河市君旺印务有限公司

经 销：全国新华书店

开 本：185mm×250mm 印 张：10 字 数：213千字
(附小册子1本)

版 次：2013年6月第1版 2018年1月第2版 印 次：2018年1月第1次印刷

印 数：1~3000

定 价：49.80元

产品编号：075391-01

普通高等教育动画类专业“十三五”规划教材 专家委员会

主 编

余春娜
天津美术学院动画艺术系
主任、副教授

副主编

赵小强
孔 中
高 思

编委会成员

余春娜
高 思
杨 诺
陈 薇
白 洁
赵更生
刘晓宇
潘 登
王 宁
张乐鉴
张茫茫

鲁晓波	清华大学美术学院	院长
王亦飞	鲁迅美术学院影视动画学院	院长
周宗凯	四川美术学院影视动画学院	副院长
史 纲	西安美术学院影视动画学院	院长
韩 晖	中国美术学院动画艺术系	系主任
余春娜	天津美术学院动画艺术系	系主任
郭 宇	四川美术学院动画艺术系	系主任
邓 强	西安美术学院动画艺术系	系主任
陈赞蔚	广州美术学院动画艺术系	系主任
薛 峰	南京艺术学院动画艺术系	系主任
张茫茫	清华大学美术学院	教授
于 瑾	中国美术学院动画艺术系	教授
薛云祥	中央美术学院动画艺术系	教授
杨 博	西安美术学院动画艺术系	教授
段天然	中国人民大学艺术学院动画艺术系	教授
叶佑天	湖北美术学院动画艺术系	教授
陈 曦	北京电影学院动画学院	教授
薛燕平	中国传媒大学动画艺术系	教授
林智强	北京大呈印象文化发展有限公司	总经理
姜 伟	北京吾立方文化发展有限公司	总经理
赵小强	美盛文化创意股份有限公司	董事长
孔 中	北京酷米网络科技有限公司	创始人、董事长



丛书序

动画专业作为一个复合性、实践性、交叉性很强的专业，教材的质量在很大程度上影响着教学的质量。动画专业的教材建设是一项具体常规性的工作，是一个动态和持续的过程。配合“十三五”期间动画专业卓越人才培养计划的方案，结合实际优化课程体系、强化实践教学环节、实施动画人才培养模式创新，在深入调查研究的基础上根据学科创新、机制创新和教学模式创新的思维，在本套教材的编写过程中我们建立了极具针对性与系统性的学术体系。

动画艺术独特的表达方式正逐渐占领主流艺术表达的主体位置，成为艺术创作的重要组成部分，对艺术教育的发展起着举足轻重的作用。目前随着动画技术发展的日新月异，对动画教育提出了挑战，在面临教材内容的滞后、传统动画教学方式与社会上计算机培训机构思维方式趋同的情况下，如何打破这种教学理念上的瓶颈，建立真正的与美术院校动画人才培养目标相契合的动画教学模式，是我们所面临的新课题。在这种情况下，迫切需要进行能够适应动画专业发展自主教材的编写工作，以便引导和帮助学生提升实际分析解决问题的能力以及综合运用各模块的能力，高水平动画教材的出现无疑对增强学生的专业素养起到了非常重要的作用。目前全国出版的供高等院校动画专业使用的动画基础书籍比较少，大部分都是没有院校背景的业余培训部门出版的纯粹软件讲解，内容单一，导致教材带有很强的重命令的直接使用而不重命令与创作的逻辑关系的特点，缺乏与高等院校动画专业的联系与转换以及工具模块的针对性和理论上的系统性。针对这些情况我们将通过教材的编写力争解决这些问题。在深入实践的基础上进行各种层面有利于提升教材质量的资源整合，初步集成了动画专业优秀的教学资源、核心动画创作教程、最新计算机动画技术、实验动画观念、动画原创作品等，形成多层次、多功能、交互式的教、学、研资源服务体系，发展成为辅助教学的最有力手段。同时在视频教材的管理上针对动画制作软件发展速度快的特点保持及时更新和扩展，进一步增强了教材的针对性，突出创新性和实验性特点，加强了创意、实验与技术的整合协调，培养学生的创新能力、实践能力和应用能力。在专业教材建设中，根据人才培养目标和实际需要，不断改进教材内容和课程体系，实现人才培养的知识、能力和素质结构的落实，构建综合型、实践型、实验型、应用型教材体系。加强实践性教学环节规范化建设，形成完善的实践性课程教学体系和实践性课程教学模式，通过教材的编写促进实际教学中的核心课程建设。

依照动画创作特性分成前中后期三个部分，按系统性观点实现教材之间的衔接关系，规范了整个教材编写的实施过程。整体思路明确，强调团队合作，分阶段按模块进行，在内容上注重在审美、观念、文化、心理和情感表达的同时能够把握文脉，关注精神，找到学生学习的兴趣点，帮助学生维持创作的激情，厘清进行动画创作的目的，通过动画系列教材的学习需要首先明白为什么要创作，才能使學生清楚创作什么，进而思考选择什么手段进行动画创作。提高理解力，去除创作中的盲目性、表面化，能够引发学生对作品意义的讨论和分析，加深学生对动画艺术创作的理解，为学生提供动画的创作方式和经验，开阔学生的视野和思维，为学生的创作提供多元思路，使学生明确创作意图，选择恰当的表达方式，创作出好的动画作品。通过这样一个关键过程使学生形成健康的心理、开朗的心胸、宽阔的视野、良好的知识架构、优良的创作技能。采用多种方式，引导学生在创作手法上实现手段的多样，实验性的探索，视觉语言纵深以及跨领域思考的提升，学生对动画创作问题关注度敏锐



度的加强。在原有的基础上提高辅导质量，进一步提高学生的创新实践能力和水平，强化学生的创新意识，结合动画艺术专业的教学特点，分步骤分层次对教学环节的各个部分有针对性地进行合理规划 and 安排。在动画各项基础内容的编写过程中，在对之前教学效果分析的基础上，进一步整合资源，调整了模块，扩充了内容，分析了以往教学过程的问题，加大了教材中学生创作练习的力度，同时引入先进的创作理念，积极与一流动画创作团队进行交流与合作，通过有针对性的项目练习引导教学实践。积极探索动画教学新思路，面对动画艺术专业新的发展和挑战，与专家学者展开动画基础课程的研讨，重点讨论研究动画教学过程中的专业建设创新与实践。进一步突出动画专业的创新性和实验性特点，加强创意课程、实验课程与技术类课程的整合协调，培养学生的创新能力、实践能力和应用能力，进行了教材的改革与实验，目的使学生在熟悉具体的动画创作流程的基础上能够体验到在具体的动画制作中如何把控作品的风格节奏、成片质量等问题，从而切实提高学生实际分析问题与解决问题的能力。

在新媒体的语境下，我们更要与时俱进或者说在某种程度上高校动画的科研需要起到带动产业发展的作用，需要创新精神。本套教材的编写从创作实践经验出发，通过对产业的深入分析以及对动画业内动态发展趋势的研究，旨在推动动画表现形式的扩展，以此带动动画教学观念方面的创新，将成果应用到实际教学中，实现观念、技术与世界接轨，起到为学生打开全新的视野、开拓思维方式的作用，达到一种观念上的突破和创新，我们要实现中国现代动画人跨入当今世界先进的动画创作行列的目标，那么教育与科技必先行，因此希望通过这种研究方式，为中国动画的创作能够起到积极的推动作用。就目前教材呈现的观念和技术形态而言，解决的意义在于把最新的理念和技术应用到动画的创作中去，扩宽思路，为动画艺术的表现方式提供更多的空间，开拓一块崭新的领域，同时打破思维定式，提倡原创精神，起到引领示范作用，能够服务于动画的创作与专业的长足发展。另一方面根据本专业“十三五”规划的目标和要求，教材的内容对于卓越人才培养计划，本科教学质量与教学改革以及创新团队培养计划目标的完成都有积极的推动作用。



余春娜

天津美术学院动画艺术系



前言

剧本创作是动画创作的基础，就像人类发明宇宙飞船登上月球探索外太空，那么地球则是人类创造这一奇迹的唯一基础平台。剧本就如同我们生活的地球一样，早在几亿年前地球就像一张白纸，自从人类出现在地球上，就开始了神来之笔的创造，建筑、汽车、电脑、网络、手机、机器人等高科技产业，就如同白纸黑字一样烙印在地球上。

近年来随着中国对动画创意产业的大力支持，大批量地生产动画，可是我们看到的优秀作品却只是凤毛麟角。因为原创性的东西太少，大多数公司只是盲目地模仿日本和欧美的优秀动画片，从整体风格、人物设定到故事结构都如出一辙，就连镜头角度和人物的位置关系都一成不变地挪用过来，只是给影片换了一张“中国脸”。作为一个动漫人，或多或少我们应该对此有所反省。

中国动画创意产业的发展离不开优秀的剧本，如今各大院校都陆续开设了动画专业课程，但是对动画剧本创作方面的教育研究仍然有所不足。至今为止，几乎所有学校都在复制同一种课程的内容，有些模式的条条框框太多。甚至一些院校还没有剧本创作课程，以至于学生在做毕业设计的时候作品不是缺乏创意，就是让人们看了之后不知所云。在创新方面，皮克斯和迪士尼公司都是行业中的先驱。

动画剧本创作与影视剧本创作极为相似，大多数基础理论也植根于电影剧作的结构范围之内。但不同的是，动画的表现形式的独特性决定了在故事整体构思、塑造人物形象、场景设计等方面，有其独特的创作方法。动画创作者需要一本针对动画剧本创作特性的图书。本书共分7章，内容包括动画剧本概述、故事、人物、场景、幕、写作、影片剧本结构分析，为学生提供了一套全面、系统、规范的动画剧本创作学习的内容结构。



本书由高思编写，在成书的过程中，余春娜、李兴、王宁、杨宝容、杨诺、白洁、张乐鉴、张茫茫、赵晨、刘晓宇、马胜、赵更生、陈薇、贾银龙等人也参与了本书的编写工作。由于作者编写水平有限，书中难免有疏漏和不足之处，恳请广大读者批评、指正。

本书提供了PPT课件和考试题库答案等立体化教学资源，扫一扫左侧的二维码，推送到邮箱后下载获取。

编者

第1章

动画剧本概述

第2章

故事

1.1	动画剧本概述	2
1.2	如何创意	2
1.3	动画剧本的形式	4
1.3.1	实验动画短片	4
1.3.2	系列动画片	5
1.3.3	连续动画片	6
1.3.4	影院动画片	7
1.4	动画题材类型	8
1.4.1	爱情类型	8
1.4.2	成长类型	10
1.4.3	动作冒险类型	11
1.4.4	犯罪/侦探类型	13
1.4.5	恐怖/惊悚类型	14
1.4.6	超级英雄类型	15
1.4.7	麻烦家伙类型	17
1.4.8	愚者成功类型	18
1.4.9	如愿以偿类型	19
1.4.10	家庭生活类型	20
1.4.11	惩罚类型	22
1.4.12	体育竞技类型	23
1.4.13	机器人科幻类型	24
1.4.14	魔法奇幻类型	25
2.1	故事概述	28
2.1.1	故事结构	28
2.1.2	故事事件	28
2.1.3	故事价值	29
2.2	情节	29
2.2.1	悬念	29
2.2.2	冲突	30
2.3	故事背景	33
2.3.1	时代	34
2.3.2	期限	34
2.3.3	地点	34
2.3.4	冲突层面	34

第3章

人物

2.4	故事主线	35
2.4.1	不自觉与自觉欲望	35
2.4.2	求索之路	35
2.4.3	激励事件	36
2.4.4	故事鸿沟	37
3.1	人物塑造	40
3.1.1	人物压力	41
3.1.2	人物揭示	41
3.1.3	两难选择	42
3.2	人物设计的要素	44
3.2.1	戏剧性需求	44
3.2.2	观点	45
3.2.3	态度	46
3.2.4	变化、转变	47
3.3	主人公	49
3.3.1	主人公的类型	49
3.3.2	主人公的特点	51
3.3.3	主动主人公与被动主人公	53
3.4	小人物、小角色	55
3.5	台词	56
3.5.1	潜台词	57
3.5.2	对白	57
3.5.3	旁白	59
3.5.4	内心独白	60
3.6	人物塑造的5个诀窍	61
3.6.1	人物就是自知	61
3.6.2	动作就是人物	61
3.6.3	给人物一个安身之处	62
3.6.4	热爱所有的人物	62
3.6.5	负面角色要更强大	62

第4章

场景

第5章

幕

4.1	场景的基本概念	64
4.2	场景的要素	64
4.2.1	地点	65
4.2.2	时间	65
4.3	场景目标	65
4.4	场景内的冲突	66
4.5	场景的转折点	67
4.6	节拍、序列	68
4.7	场景设计技巧	72
4.7.1	确定冲突	72
4.7.2	确认开篇价值	72
4.7.3	将场景分为节拍	73
4.7.4	比较结尾和开端价值	74
4.7.5	确定转折点的位置	75
5.1	幕的基本概念	78
5.1.1	一幕故事	78
5.1.2	两幕故事	78
5.1.3	三幕故事	79
5.2	第一幕	81
5.2.1	前10分钟	82
5.2.2	推动	82
5.2.3	争执	82
5.3	第二幕 发展	88
5.3.1	衔接点	88
5.3.2	第二故事	88
5.3.3	娱乐游戏	88
5.3.4	中间点	89
5.3.5	一无所有	89
5.3.6	黎明前的黑夜	89
5.3.7	假结尾	94
5.4	第三幕 结局	95
5.4.1	闭合式结局	95
5.4.2	开放式结局	98

第6章

写作

第7章

影片剧本结构分析



6.1	作家的工作	100
6.2	剧本格式	100
6.2.1	字体和行间距	100
6.2.2	片名标题页设置	101
6.2.3	场景的写作	101
6.2.4	声效	103
6.3	写作技巧	104
6.3.1	从里到外写作	104
6.3.2	展示、不要告知	105
6.3.3	对抗的原理	105
6.3.4	伏笔、分晓	106
6.3.5	因果与巧合	107
6.3.6	闪回	109
6.3.7	噱头、反复的噱头	110
6.4	宫崎骏先生的作品解析	111
6.4.1	题材、思想与风格	111
6.4.2	宫崎骏笔下的那些角色	115
6.4.3	土地对宫崎骏动漫的影响	117
7.1	《风之谷》剧本结构分析	122
7.1.1	第一幕	122
7.1.2	第二幕衔接点	126
7.1.3	第三幕衔接点	133
7.1.4	潜藏的含意	135
7.2	《机器人总动员》剧本结构分析	136
7.2.1	似而不同	137
7.2.2	第一幕	137
7.2.3	第二幕衔接点	140
7.2.4	第三幕衔接点	145
7.2.5	核心问题	147
7.2.6	人物设定	148



第1章

动画剧本概述



-  动画剧本概述
-  如何创意
-  动画剧本的形式
-  动画题材类型





1.1 动画剧本概述

一个剧本可以定义为由画面、对白和描述来叙述的故事，并且将所有这些安置在故事结构的情境脉络之中。

显然一个剧本是导向制作的“蓝图”。观众显然不会去理会剧本，更不会去阅读它。他们所知道的只是从人物那里得到的所见所闻，因为人物是在三个维度里工作，所以编剧必须在这三个维度里构思和写作。我们的作品必须赋予人物行动和表达能力，台词必须是“可言说”的，我们创造的行动必须是可以“做”的。一切的一切，都必须在观众面前呈现出来，并具有某种合理性。以此为目的，编剧需要具备关于戏剧和文学的双重知识，更需要了解另一种艺术表现形式——电影的知识。这些都是我们要学习的。

1.2 如何创意

“要创新，不要模仿”。迄今为止，几乎所有学校都在复制同一种课程的内容，有些模式的条条框框太多了。有些学校居然以学生们涂的颜色是否超过轮廓线为标准来打分。在创新方面，皮克斯和迪士尼公司都是行业中的先驱。曾在华特·迪士尼还是个小学生时，老师让他在美术课上画花朵。他在每朵花的中心都画上了一张脸作为装饰，而老师却对他违背常理的画法颇为不满。幸好这位老师没能扼杀这位创意天才的创作激情，他凭借想象的翅膀，成功地跻身史上最著名的艺术家之列。



华特·迪士尼喜欢让手下的动画师们执行他的大胆构思。他曾经说过：“我无论如何也称不上是什么伟大的艺术家，连一名伟大的动画师都算不上，我身边员工的技艺都在我之上。我以构想家自居。每个孩子都天生被赋予了五彩斑斓的想象力，但就像肌肉会因运动不足松弛一样，一旦缺乏锻炼，孩子们活灵活现的想象力也会随着时间趋于苍白平淡。”真正富有创意的人们对想象和探索所表现出的激情与童年时的热忱之火相比



有过之而无不及，创新的想法诞生于初学者的大脑，并往往由于某种“催化剂”的作用而得到激发和促进。

皮克斯的创意团队

一个关于童心、勇气、创意和传奇的皮克斯。

1. 故事为王

皮克斯的员工克雷格·古德说：“故事为王，这可不是句空谈。我们使用简单的分镜头表来绘图，不知疲倦地对故事加工润色，然后再让模型师用计算机构建出背景、道具和角色。”无论我们是电影人还是热狗小贩，



上至会议室成员，下至储物间的工作人员，人人都应将讲述多姿多彩、栩栩如生的故事视为头等大事。先把故事构建起来，再以此为基点注入创意。

2. 即兴创作

即兴的定义为：在当前所处环境中某些因素的刺激下，即时做出的表现、反应或者创作行为。即兴可以衍生出新的思考方式、新的动作行为、新的结构或象征意义以及新的表演方式。

皮克斯大学前校长兰迪·纳尔逊曾说过，如果不营造出一种给冒险行为开绿灯的环境，如果不让稀奇古怪的点子畅通无阻地诞生，我们生产的产品就很可能要在市场上背负“山寨”的恶名了。天马行空的无厘头想法往往会为我们带来意想不到的效果，让人不禁惊呼：“哇，我800年也不会有这么好的想法！”

3. 分镜头

已故的皮克斯导演乔·兰福特生前曾屡获殊荣，他对分镜头有独特的见解。皮克斯沿袭了迪士尼公司使用分镜头的传统。以前迪士尼几乎所有的故事都是通过绘制分镜头完成的。当文字剧本画在分镜头上时，新的创意会悄然而至。分镜头将想法具体化，在看到想法跃然于纸上时，每个人的想象力都运转了起来，各种契机也随之而来。例如，会议室里的10个人读了文字剧本之后，可能都会点头称是，而一旦我们将剧本转化为图画，这场戏中所有未被察觉到的潜在问题和深埋的闪光点都会悉数浮出水面了。

4. 创意团队的管理与合作

皮特·多克特是2009年的热门大片《飞屋环游记》的导演之一，他说在皮克斯的工作方式是这样的：先划分好制作电影的团队，然后我们大约每4个月把大家聚在一起，让



其他团队的导演观看制作出的样片。我通知约翰·拉赛特、安德鲁·斯坦顿和布拉德·伯德，无论影片处于哪个阶段，他们都会赴约来看片。通常，我们得到的第一个评价都是与角色有关的。《飞屋环游记》里的主角卡尔很有趣，因为他是个让人又爱又恨的角色。他虽然会当着孩子们的面摔门，但却会让观众想：“哎，算了吧。他这么做是情有可原的。”这么一群脑力超群的人居然只能发表一下建议，但事实确实如此，因为说到底，一部皮克斯电影内容的定夺大权是掌握在影片导演和制作团队手中的。

在皮克斯，直抒己见并不仅仅是导演和制片人的特权。对于尚处于制作阶段的作品



进行每日评审被称为日审，在绝大多数的电影工作室里，只有高级别员工才有资格进行日审。在皮克斯，每天都有团队与大家分享未完成的作品，而任何一个皮克斯人都有资格参与其中。这种做法有3个优点：(1) 一旦摆脱了将未完成的作品公之于众的尴尬，制作

团队就会变得更有创意；(2) 通过这个机会，电影导演可以同整个公司的人员分享和交流大致剧情；(3) 参加反馈的人员可以从他人创造的作品中获得灵感和动力。除此之外，这还避免了临近结尾才发现需要返工所带来的损失。这种高度的自主权和责任感是绝不会在猜忌重重的企业文化中找到扎根的土壤的，就如卡特姆所言——别给创意硬冠上条条框框，创意来去自如，无拘无束。

皮克斯个人习惯将目光放在长远的目标上。导演布拉德·伯德表示，在皮克斯，我们的目标从不放在缩减成本和提高速度上，我们的创意过程立足于长远。我们的员工热爱片中的角色，他们明白，正确的制作方法可以赋予这些电影以生命的。和迪士尼公司一样，皮克斯对“长远”的定义将其企业文化表现得彰明较著：皮克斯人将继续全力以赴，确保一种鼓励创新性尝试又不失公司本色的企业氛围。

1.3 动画剧本的形式

动画剧本大致可以分为4种形式，其中包括实验动画短片、系列动画片、连续动画片和影院动画片。

1.3.1 实验动画短片

实验动画短片是一种以个体化创作的，保持自我风格、形式、技巧以及制作方式的动画艺术家的作品。实验动画从内涵到形式更倾向本体元素的极致发挥，实验动画可



以说是动画片中的阳春白雪，它是在探索发现动画艺术表现的可能性。事实上，实验动画短片的叙事结构是被简化了的动画片结构和形态，一般来讲是由个人编导、设计、制作、配音。长度一般不超过20分钟，描写的内容是经过动画手法处理过的现实，即对现实的评价、看法以及思考等。例如奥斯卡最佳动画短片《神奇飞书》《丹麦诗人》《回忆积木屋》《彼得与狼》《失物招领》等。



案例解析

2011年最佳奥斯卡动画短片《神奇飞书》，故事发生在一个平静的小镇，矗立在街区中心的小旅馆，头戴礼帽的男子正坐在阳台上阅读，他被书籍围在中间。突然，晴朗的天空被滚滚乌云遮蔽，飓风来袭，狂风大作，房屋窗棂剧烈晃动，连书上的文字也随风飘散。人与牲畜、家具房屋相继被卷入空中。男子虽然紧紧抱住阳台的栏杆，可是还是随同旅馆一同飞向空中。不久，他落在了一片荒芜而又有些奇怪的地方。他四处游荡，寻找可以憩息的场所。这时，他看到一幢美丽的房屋，里面全部被会飞的书籍所充满。爱书的男子欣喜若狂，他投入这书的海洋，乐而忘返。



1.3.2 系列动画片

系列动画片故事中的角色性格和角色之间的关系都很固定，几乎不发生改变。每一



集故事都独立成片，可以任意调换播放次序，不会影响剧情的逻辑关系。不过也有篇幅过长的時候，可分上、下集或者多集播放来表现一个独立的主题。每一集的时间长度一般在10分钟左右。例如经典系列动画片《猫和老鼠》《蜡笔小新》《机器猫》《米老鼠和唐老鸭》《加菲猫》《倒霉熊》等。

案例解析

系列动画片《猫和老鼠》完全以闹剧为特色，情节生动夸张。该片是由制片人弗雷德·昆比、导演威廉·汉纳及约瑟夫·巴伯拉于1939年创作的。继第一个动画短片《猫得到靴子》大获成功后，25年中米高梅电影公司拍摄了100多部，共有116个漫画形象，每一集选2~3个不同性格的形象搭配在一起。它的故事内容单一，总是出人意料，但又合乎情理，体现出作者的超人智慧。该片采用幽默片形式，完全依靠滑稽动作而不用对白，与《米老鼠和唐老鸭》相比，后者在故事中究竟要表述什么，有时并不容易搞清楚，而《猫和老鼠》的幽默片却明白直观，给观众的印象极其鲜明深刻。至今仍受到广大动漫爱好者的追捧，给予了高度的评价，绝对是经久不衰之作。该片采用了猫与鼠的原型，在自然界的食物链中就是两个完全对立的物种，老鼠是弱勢的，而猫是强势的，可是在动画片中却上演着另一番有趣的景象。

汤姆是一只常见的家猫，它有一种强烈的欲望，总想抓住与它同居一室却难以抓住的老鼠杰瑞。杰瑞看起来像是被汤姆监视着，但杰瑞却非常机灵，总能使汤姆狡诈的诡计适得其反，总能让它自食其果。而实际上汤姆在追逐中得到的乐趣远远超过了捉住老鼠杰瑞，即使偶尔捉住了杰瑞，也不知究竟该怎么处置这只老鼠。这个机灵老鼠与笨猫的故事，能与《米老鼠和唐老鸭》的故事相媲美。没有动物世界中恃强凌弱的残酷，只有两个邻居之间的日常琐事和纷争。例如小老鼠杰瑞偷吃了汤姆的奶酪，汤姆把捕鼠器放到了杰瑞的洞口等。中间穿插的无数恶作剧和幽默片断，让人感受到久违的天真快意。它们之间的关系常在一瞬间发生改变，化敌为友或势不两立。为敌时绞尽脑汁、互不相让；为友时亲如兄弟、谁也不记仇。

1.3.3 连续动画片



连续动画片相当于一个完整的长篇故事、长篇电影，从第一集开始到最后一集结束都是围绕一条统一的故事线连接起来的。人物之间有着密切的联系，人物的关系会随着剧情的发展而发生相应的变化，从而慢慢地揭示出人物的真相。每一集的标准长度一般在20分钟左右。例如，经典连续动画片《太空堡垒》《灌篮高手》《七龙珠》等。



案例解析

连续动画片《七龙珠》是日本著名漫画家鸟山明的得意作品。其漫画书世界销量3.5亿册，位居第三。故事主线是来自各地的武林高人，他们为了得到全世界7颗名为“龙珠”的物件，每颗龙珠各自有1~7颗不等的五角星标记并散布于世界各地，只要集齐7颗龙珠就可以呼唤出神龙，向神龙许愿便可以达成任何愿望，而龙珠在神龙实现愿望后便会自动飞散并且变成石头，一年后便可再次实现愿望。

1.3.4 影院动画片

影院动画片的长度和常规电影长度是同一个标准，一般为90分钟左右。事实上影院动画片就是用动画的手段制作电影。影院动画片大多改变自文学作品，如童话、神话和小说。叙事结构是与经典戏剧的叙事结构基本相符，有明确的因果关系、固定模式的开头，情节的开展、起伏、高潮以及一个完整的结局，对画面影像质量、动作设计、声音处理等工艺精度有严格的要求。生产周期长，通常一部影院动画片需要1年以上的制作周期，有些动画片需要三四年的制作时间，甚至更长。例如《风之谷》《功夫熊猫》《冰河世纪》《千与千寻》等。

案例解析

动画片《风之谷》是著名动画导演宫崎骏先生的成名作，1984年在日本公映时引起轰动。剧中独特的世界观以及人性价值观，深刻地影响了其后10余年日本动画的走向，女主角娜乌西卡更是连续10年占据历代动画片最佳人气角色排行榜冠军之位。其实，该动画作品改编自宫崎骏连载于Animage杂志中的同名漫画。该漫画自1982年在Animage杂志中陆续连载了12年之久，至1994年结束，共7册。动画版的内容仅比漫画版的第一本多一点儿，而漫画版的内容也更曲折丰富，有着对战争的血腥刻画和人性的深入探索，与电影版是完全不同的作品。其内容题材来源丰富，主要以文学作品为主。例如，主人公娜乌西卡选自贝尔纳·伊文斯林的《希腊神话小事典》《堤中纳言物语》和《爱虫姬君》；沙漠场景选自《沙的行星》；食性动物覆盖地球选自布莱茵·阿尔迪斯的《地球的漫长午后》、中尾佐助的《栽培植物与农耕起源》、宫胁明的《植物与人类——生态社会的平衡》；战争场景选自保罗·科瑞尔的《巴尔巴罗纱作战》《焦土作战》。





1.4 动画题材类型

似而不同。从创意到人物再到场景，从创作意图来说，都必须有一些全新的虚构。但是为了弄清楚如何避免陈词滥调，搞清楚想要表现的风格，首先要分清楚影片是什么类型。这就需要熟悉成百上千部影片，尤其要看准备创作的影片同类型的电影。不可能一个新的创意在经典类型影片中找不到影子，创作者将要创作的电影类型都可以归到某个类型中，而这个类型里有必须知道的规则。为了打破陈词滥调，为了得到似而不同的效果，必须知道自己的影片大概是什么类型，如何创作不同寻常的纠葛。如果能做到这一点，剧本卖出去的可能性会大很多。

每个成功的编剧都熟悉大量影片，有不少刚入行的编剧竟然对所写剧本同类型的影片都不熟悉，其他类型则知道得更少。电影是一部能错综复杂地制造感情的机器，优秀的编剧必须有能力把它拆分开来又重新组装变成另一种新型机器。仅仅熟知自己喜欢的那些电影是不够的。看过去几年里的所有电影也是不够的，优秀的编剧必须观看熟悉各种不同类型影片，这种熟悉不是指通篇背诵下来，而是指知道每部影片成功在哪里。

在写作前要将自己创作的影片归入某种类型。这是因为对编剧来说，了解所写影片的类型是很重要的，在剧本写作中迷失方向的众多原因中，这是最常见的一种。剧作大师写剧本时，都会参考其他影片，寻求那个类型里情节和人物设计的技巧。因此当在故事构思中被卡住时，或者正准备写剧本时，要多观摩同类影片，了解为什么某种情节元素很重要、为什么这种元素成功或者不成功，以及哪些地方可以进行改动来化腐朽为神奇。

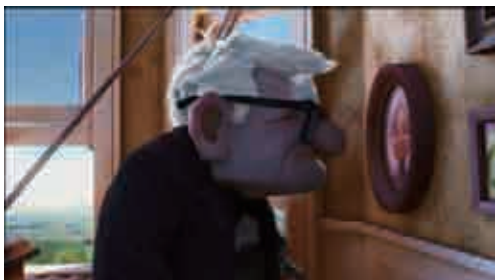
经历了无数代讲述故事的人已经把故事编织成种类繁多的花色品种。为了理解这些洪流般的故事，人们制订出了各种各样的分类原则，根据故事共有的成分对其进行归纳整理，把它们分为不同的类型。不过，每一种原则都各执一端，对用于故事分类的成分莫衷一是。因此对于类型的数量和种类，不同的原则有着不同的看法。类型的选择决定了一个故事中什么是有可能的，因为它的设计将会把观众的知识 and 预期考虑在内。每一类型都有独一无二的规律，但在有些类型中它们并不复杂，而且具有很强的可塑性。以下是通过实践总结的14种动画影片类型，这些类型系统地强调了题材、背景、人物、事件和价值的差别。

1.4.1 爱情类型

爱情是电影以及文学中永恒的主题，不论这个主题在影片中重复多少年，也不会有人觉得厌倦。爱情可以作为驱动力量，使主人公做出让人意想不到的事情。爱情可以分为几个层面，爱人之间的感情，关爱某些事物的感情，例如贫困儿童或身陷困境的某个人或动物，或是宗教信仰等方面。例如影片《飞屋环游记》就是靠爱情来驱动的，由



卡尔与艾丽的爱情上升到卡尔去关爱动物，他为了帮助小胖子罗素救出大鸟而放弃他和老伴的飞屋。从中可以比较开端与结尾的价值，是由爱人之间的爱情上升到博爱之情，那是一种至高无上的境界。还有《僵尸新娘》《萤火之森》等影片都是以不同的角度来描写爱情这个永恒主题的。就连日本动漫大师宫崎骏、美国动画创始人迪士尼以及皮克斯公司的作品都可以从中找到以爱情作为影片的驱动力量，这种力量被称为原始动力。



案例解析

影片《僵尸新娘》开始是男主角维克多在画一只捉来的蝴蝶，画完后将其放生，似乎为结局打下隐喻。19世纪末，家里是渔业大亨的维克多，将要与没落贵族的女儿维多利亚结婚，他们俩都不愿意结婚，可又不好违抗父母的安排。好在彩排的那天，两人一见钟情，可是维克多由于紧张，在婚礼彩排上错误百出并逃了出来。在阴森恐怖的小树林里，他因练习婚礼仪式而误将戒指戴到了形似树枝的骷髅手指上。随后，一个死



去的少女出现了。她被维克多感人的婚礼誓言所触动，便决心跟随他。她追上了想要逃跑的维克多，带他去了地狱。之后得知，这个叫艾米丽的死去的少女是被一个贪财的恋人杀害的。维克多惊魂未定，为了逃脱，他推说自己需要让父母知道自己与艾米丽的婚姻，于是在骨奈克老人的帮助下回到了阳间，而维克多试图去见维多利亚，艾米丽得知很伤心。维多利亚虽想救维克多却无能为力，而那个之前杀死艾米丽的人——巴克斯男爵，以为维多利亚有钱，就向维多利亚求婚，他想图财害命，却不知维多利亚比他还穷。

维克多的仆人死后来到了阴间，告诉他维多利亚要结婚了，心灰意冷的维克多无意听到了骨奈克老人说他必须死才能娶艾米丽，艾米丽哭着不答应，维克多被感动了，他同意了婚事，与阴间的其他人一同来到了人间，之后死人纷纷和亲人相见。

可是婚礼上，艾米丽看到维多利亚很伤心，就阻止维克多喝下毒酒，把他放弃了。可是那个巴克斯男爵，知道维多利亚没钱，又不想看到维克多高兴，就和维克多打起来，但维克多拿的是叉子，打不过，艾米丽就为维克多挡住了刀，之后巴克斯男爵误把维克多的毒酒当成普通红酒喝了，中毒身亡。对二人相爱而感到满足的艾米丽扔了束花，并看了他们最后一眼，化成千万只蝴蝶飞向月亮。

1.4.2 成长类型

这类题材影片的主人公都以一个未成年的小孩开始，写他们在成长过程中所经历的一些事件，从中得到历练，并逐渐变得成熟起来，最后以主人公完成自己的心愿或某一阶段的胜利而告终。这类主人公要有一个特定的成长环境作为故事背景，首先交代主人公的身份、社会地位以及家庭环境等。如影片《狮子王》《小鹿斑比》《我在伊朗长大》。





案例解析

电影《我在伊朗长大》改编自伊朗女插画家玛嘉·莎塔碧的同名漫画，剧中以自传的形式讲述了自己的成长经历，反映了伊朗的社会变迁。运用简单的线条和黑白对比的画面描述出这个震撼人心的故事，大量黑色的运用令画面充满力量。随着主角玛嘉的成长，大家可以深入地了解伊朗的历史、政治和文化。

1979年之后，伊朗发起了伊斯兰教革命，社会动荡不安。革命的失败更使伊朗失去民主和希望，日渐保守，人民苦不堪言。9岁的玛嘉早熟、敏感，她聪明地瞒过官方爪牙，迷上了西方朋克乐队和流行音乐，沉浸在自己的世界里。两伊战争爆发之后，伊朗的生活更加艰难，玛嘉渐渐长大，越来越大胆的行为让父母担心不已，她14岁那年，被父母送到了奥地利上学。

在奥地利，玛嘉身为一个伊朗人，不得不面对别人的歧视和自卑的情绪。当她终于克服了心理障碍，赢得大家认可的时候，爱情的伤痛和对家乡的思念却使她决定回到父母身边。此时的伊朗，依然经历着战火的洗礼，宗教对妇女生活的限制越发严苛，玛嘉开始怀疑自己是否应该在这个充满专制的国度继续生活下去。



1.4.3 动作冒险类型

动作冒险类型一直都是动画影片的主要题材类型，如果动作冒险包含了命运、狂妄或信念，那么便成为激动人心的冒险。这一类型的诸多常规中有一个主要的常规场景：英雄完全被控制在坏人的手中。处于无助位置的英雄必须踢翻桌子，砸到坏人。这个场景是必不可少的，它明白无误地考验并表现了主人公的机智过人、意志坚强和临危不惧。如果没有这一场景，主人公及其故事便会大为逊色。例如影片《丁丁历险记》《冰河世纪》《马达加斯加》《里约大冒险》等。如果大自然是對抗力量的源头，那么便成



为灾难生存类型影片，例如宫崎骏导演的影片《风之谷》，影片描述的是人类与泛滥着剧毒的腐海森林和巨大的虫王之间关于生存的斗争。



案例解析

影片《丁丁历险记：独角兽的秘密》是《海盗失宝》的姐妹篇前篇。该片由史蒂文·斯皮尔伯格和彼得·杰克逊联手打造，是2011年最受关注的制品之一。讲述的是丁丁在集市中无意间看到独角兽号的模型，在古老的日记本中了解了这艘船的来历与意义。中途被萨哈林绑架，在船上无意间遇见船长。他们两个决定去寻找红色克拉姆宝藏。途中他们遭遇重重困难，但还是用自己坚强不屈的意志与永不退缩的精神克服了，最后抢到了纸条，知道了宝藏的位置，成功找到了宝藏，继续他们的探险之旅。



1.4.4 犯罪/侦探类型

人真的有这么邪恶吗？如果正在创作关于犯罪或侦探类型，那么应该看一些优秀的侦探片（侦探大师的观点）、警匪片（匪徒的观点）、罪犯片（犯罪大师的观点）或越狱戏（囚犯的观点）。在犯罪类型中必须有一项犯罪，而且必须在故事讲述过程的早期发生，必须有一个侦探人物，无论是专业的还是业余的，来发现线索、提出疑问。例如《名侦探柯南》《鲨鱼黑帮》。对人性黑暗面的研究，通常是对我们自身进行的研究，其方法千变万化甚至有搬起石头砸自己脚的嫌疑。优秀的侦探片都是这么做的。



案例解析

影片《鲨鱼黑帮》中弱肉强食、适者生存的法则早就被世人所公认。在大海深处，也生活着一群黑帮分子。这些尽干些巧取豪夺勾当的鲨鱼黑帮们，由大白鲨里诺统领，形成了庞大的恶势力犯罪家族。残暴而冷酷的里诺一肚子坏水，不过它对自己的两个宝贝儿子弗兰克和兰尼倒是很好。这个大佬也是希望它的孩子们争气点，成为家族合格的接班人，自己好享享清闲。俗话说虎毒不食子，这也是人类社会的真实写照。

可是家家都有本难念的经，里诺的小儿子兰尼居然是个素食主义者，简直把他老爸气得翘辫子了，虎父岂能有犬子？在老爸的严厉管教下，兰尼总想着能偷偷溜出去。清洗店有个小鱼儿职员叫奥斯卡，个头虽小，说话速度极快，习惯大话连篇的它老是麻烦不断，整天处于困境之中，对现状极度不满，总盼着有出人头地的那一天。

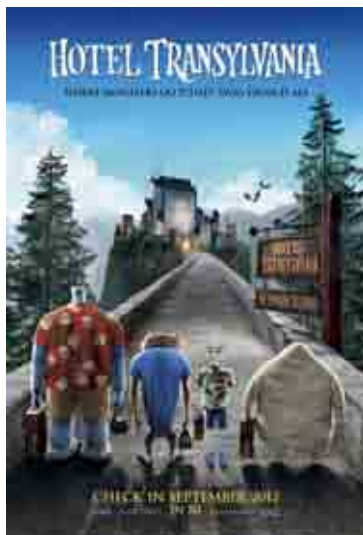
机会终于来了，里诺的大儿子弗兰克正欲袭击奥斯卡时，碰巧被海面渔船抛下的铁锚砸到。在确认弗兰克死后，奥斯卡决定好好利用这个歪打正着的好机会，于是它振臂



高呼自己就是打败了庞然大物的鲨鱼。这下它可成了街知巷闻的大英雄，美女和财富全向它大抛媚眼。得意的奥斯卡甚至和兰尼成了好朋友，联手炮制了一档猎鲨的电视直播节目。什么都有的奥斯卡现在恐怕还不知道，等待它的可是全世界鲨鱼黑帮势力的疯狂追杀。

1.4.5 恐怖/惊悚类型

这种类型有两个主要组成部分：鬼怪和屋子。例如影片《鬼怪屋》《圣诞夜惊魂》《精灵旅社》《鬼妈妈》等。其原始形态是以在一个屋子里面加入人物，并让这些人物不顾一切地去杀怪物，或被怪物莫名其妙的追杀。这一类型原始的戒律，可以用4个字来解释，那就是“别……被……吃掉！”这也是此类型的影片在世界风行一时并受到推崇的原因。而影片可以在没有任何声音的情况下吸引人，达到此时无声胜有声的恐怖紧张效果。作为编剧要在鬼怪和鬼怪的力量上添加新创意从而引发观众的惊叫。





案例解析

影片《鬼怪屋》中12岁的调皮男孩DJ，正处在由童年向青春期过渡的尴尬阶段，他的时间很多，总爱幻想，总觉得对街老头的那座荒废的老屋有些古怪——篮球、三轮车、玩具和宠物，总有东西在老屋附近不翼而飞。

就在万圣节的前一天，DJ和他的玩伴乔德不小心把篮球丢进了老屋前面的草坪上，二人眼睁睁地看着一股神秘的力量把篮球扫入屋内，正欲上前一探究竟，谁知房主怪老头却怒气冲冲地把他们赶出了草坪。不久之后，他们的新朋友珍妮差点儿被老屋吞了下去，但周围的邻居们却没人相信三个小孩惊慌失措后的言语，这座老屋到底有没有问题？孩子们只有依靠自身的力量去揭开谜底。

为了保险起见，三人转而去寻求地球上唯一有可能明白发生了什么的聪明人骷哥的忠告。骷哥是一个20多岁的懒惰的披萨厨师，同时也是电子游戏的高手，他最辉煌的纪录是有一次为了攻关打游戏，居然靠着一桶巧克力牛奶和一片成人纸尿裤撑了四天，骷哥告诉他们那座老屋是活的，想要阻止它继续作恶吃人的唯一方法，就是攻击它的心脏！

孩子们几经推敲，得出了结论，吃人老屋的心脏一定是地下室里那一年到头都在燃烧的炉灶。于是，他们想出了一个看似不可能失败的作战计划，用扮成假人塞满感冒药的吸尘器做诱饵给老屋送去，心想只要它一吞下就会睡着，这样他们就能溜进屋去，用水枪把炉火熄灭。谁知结果有变，计划出了岔子，暴怒的老屋居然动了起来，沿路追着他们。为了让大家都过个平安的万圣节，孩子们只好携起手来，与老屋作战到底。

1.4.6 超级英雄类型

超级英雄的故事要求编剧赋予主人公以高尚品德和同情心，并且愿意为小人物和弱势群体解决问题。此类型不都是带斗篷穿紧身衣的超人故事，凡人也有英雄，他们受到周围的挑战。一个成功的超级英雄更多的是来源于负面角色的塑造，其对抗力量要无比的强大，以至能够彻底地击败超级英雄几个回合。这种暂时的胜利或失败我们将其称作伪胜利和伪失败，但最后的结局一定是不可逆转的，超级英雄一定要得到真正的胜利，坏蛋无法翻身或永远从这个世界中消失。

如果写的是超级英雄类型的故事，有大量的影片故事可供参考。例如《闪电狗波特》《超人特工队》《功夫熊猫》《复仇者：史上最强的英雄组合》等。由于某种原因，超级英雄是长期存在的故事类型。他为我们的幻想能力插上翱翔的翅膀，并以一定的现实事件来实现幻想。



案例解析

影片《超人特工队》中的鲍勃曾经是这个世界上最伟大的超人特工，一提起他的大号“不可思议先生”，当年简直无人不晓。告别了惩恶扬善的生活15年后，中年鲍勃和他的妻子已经拥有了平民身份，搬到郊区和他们的3个孩子过起了普通人平淡的生活。现在，鲍勃是一名保险公司理赔员，每天朝九晚五闲至无聊，优裕的生活更使他大腹便便。

鲍勃十分渴望以前那种出生入死的超人生活。当他知道有发明家要展开毁灭人类的



计划，并消灭攻击超人特工队时，鲍勃终于按捺不住了。他要重出江湖，挽救人类，护卫地球。但中年的超人已经不再有当年的英姿，他和敌人的斗争充满了悬念。最后鲍勃的妻子和孩子们也跟他一起投入这场艰巨的战争中。

1.4.7 麻烦家伙类型

这种类型的主人公与超级英雄截然相反，一个普通人或者一个连普通人的基本条件都不具备的残疾人，但是这种残疾不是单纯指身体上的残疾，也可指家庭或事业上的不顺利。通常这种类型是一个普通人在某一天里发生了不寻常的事，发现自己置身于特殊环境中。这样观众从一开始就会对该故事类型中的主人公产生同情，希望他能够摆脱困境。无论主人公是个普通人、经验老到的还是身强力壮的，挑战的相对难度才是故事吸引人的地方。因此尽可能地夸大其负面价值，麻烦越大主人公克服困难的效果越好，不论坏蛋还是坏事，主人公都能成功地使出浑身解数战胜最强大的负面力量。但影片最后主人公一定要成功，开篇价值和结尾价值产生截然不同的重大逆转。



案例解析

华纳兄弟出品的动画片《别惹蚂蚁》，故事根据童话作家约翰·尼科尔创作的同名儿童小说改编，10岁小男孩卢卡斯正经历着人生最痛苦的事情。刚搬到陌生的新家，在学校没交到一个朋友，在家里老被姐姐蒂凡妮取笑，父母又忙着计划结婚纪念日旅行，完全忽略了他，连一向最好的奶奶也光顾着为八卦杂志上讲的外星人入侵忧心忡忡。更糟糕的是他还成了邻居小霸王史蒂夫欺负的对象。

手无缚鸡之力的卢卡斯只好把怒气全撒在后院的蚁丘身上，他用水枪制造了蚂蚁王国的一场大洪水，一瞬间破坏了蚂蚁们的家园。可卢卡斯不知道的是，他眼中愚蠢的小



蚂蚁却拥有一个完备的王国，愤怒的蚂蚁们经过商讨，决心要让卢卡斯受到教训。

巫师蚂蚁萨克用研制出来的神奇药水，将卢卡斯变成蚂蚁般大小，并把他带回了蚂蚁王国。在王国里，被判做苦工的卢卡斯必须学习如何在昆虫世界生存下来，而他在和蚂蚁们的相处中渐渐成为好朋友，也最终领悟到了人生的意义，并决定向陷入危机的昆虫世界伸出援手。通过这次经历，卢卡斯学会了宽容与同情以及欣赏和敬畏大自然。

1.4.8 愚者成功类型

单从外部来看，愚者或许是个乡巴佬或白痴，但仔细观察可以发现愚者是最聪明的。作为一名失败者，愚者有了身在暗处的优势，使得所有人都会低估他的能力，使他最终有机会成功。

愚者成功类型的要素很简单，失败者表面上看起来很笨拙、很无能，以至于周围的人都不认为他能成功。通常愚者会有同伴，一个知情者，在旁边看他的笑话，不相信愚者能够飞出他们的手掌心。这些人物常常首当其冲，愚者开始行动，在一系列事件结尾时这些家伙最终会出丑。他们看清自己后，觉得自己的可耻行为近乎白痴，之前的阻碍太傻了。观众总是会喜欢这类故事，因为愚者成功的故事给了我们胜利的间接体验。看着所谓的白痴实现成功人士才能达到的目标，给我们所有人带来了希望，并嘲笑了人们日常生活中谨慎遵守规则的体制。此类的影片如《四眼天鸡》和《野蛮人罗纳尔》。



案例解析

影片《四眼天鸡》中的主人公玛德，它表面上是一只胆小怕事、戴着一付笨重的

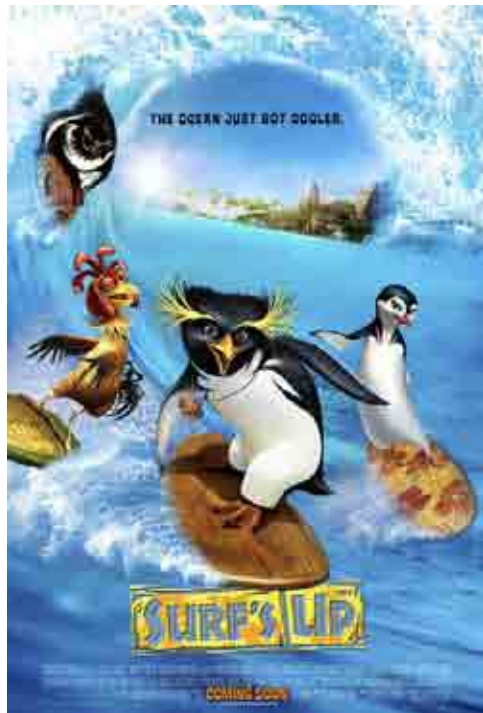


大眼睛、常被朋友们捉弄和讥笑的小鸡。从外表来看似乎软弱、渺小的玛德却总是想要证明自己的能力，并努力要在其他人中间树立自己的威信。一天，棒球队的常规赛事照常地进行着。突然，被球棒击出的垒球将一枚橡树果打落，而橡果碰巧砸在了玛德的头上。胆小且敏感的玛德被这突如其来的东西吓了一跳，并认定这是天的一块碎片，天一定是要塌下来了。于是它开始惊慌地到处叫嚷。这样的无稽之谈必然是再次引来伙伴们的又一次嘲笑，大家都取笑玛德神经质。一天晚上玛德坐在家中的窗边看着天上的星星发呆，突然真的有一片天掉在了它头上，而这次是片天可不只是一颗橡树果，这是外星人入侵的信号。于是玛德用智慧和勇气赶走外星人，最后它拯救了整个小镇，成为大英雄。

1.4.9 如愿以偿类型

如愿以偿类型在影片中很普遍，因为其在人们的生活中占有相当的比重。我想拥有……我想成为……影片以主人公为实现自己的梦想驱动整个故事。充分利用如愿以偿的幻想来讲述“要是……该多好”的故事，是优秀的、原始的、任何人都看得懂片子，所以这类影片很多，同时也是这类影片成功的原因。

如愿以偿的规则是，如果主人公想实现愿望，那么他必须在过程中受到挫折，但在这个过程中会有能够给他带来快乐的人或事物。虽然规则是这样，人的本性也是这么要求的，但我们不愿看到任何人永久的成功。最后主人公必须了解到魔法不是万能的，因而要有一个教训，结尾中必须体现优良的品行。





案例解析

动画片《美食总动员》中的主人公小米是一只老鼠，它在嗅觉方面有着无与伦比的天赋。它不想过与垃圾堆为伴的生活，小米的一生都浸透在成为大厨师的美好理想之中，并且努力地在朝这个方向艰难地迈进。它每天都溜进一位老太太家看食神古斯多的烹饪节目，并读他的烹饪书。

一天小米和小米进入老太太家寻找调料雅桂兰番红花时，它看见电视机上正在播放关于食神的内容，由于顶级美食评论家柯博认为食神的菜并不好吃而将他的餐馆降成了四星级，食神由于打击太大而死亡。正在小米看得入神时，老太太突然醒了，她用枪射击小米和小米，竟致使天花板掉了下来，而小米家族的窝就在老太太的房顶，所有的老鼠连忙划船逃走，而小米因为要拿烹饪书而被落在了后面，最终和家族失散。

在食神幻象的激励和帮助下，小米来到了巴黎，准确地说是食神古斯多带小米来到了食神餐厅的屋顶上。当天二号主人公小林也来到食神餐厅，小林在搞卫生时不慎打翻汤锅，为了挽救过失，情急之下它往汤里面乱放调料。这一举动为小米完成它的“美食梦”创造了一个有力的契机，这是小米第一次在食神餐厅做了它平生的第一锅汤，而且得到了美食评论家傅美美的赞赏。

小米在厨房被史老板发现，小林救了小米一命。小林发现小米不仅会做饭还能听懂他说话，小米答应帮助小林。而在一次偶然中发现小米可以用头发来控制小林做出各种动作，在乐乐的帮助下小米和小林学到了厨房的一些规范要求。不久之后美食评论家柯博得知食神餐厅东山再起很受欢迎后表示震惊，并打算在近日内造访食神餐厅。史老板通过让律师为小林做DNA检查，得知小林是食神古斯多的私生子，也就是餐馆的继承人，真相揭晓后，他无法接受这残酷的现实，史老板大怒。小林与乐乐的感情得到更进一步的发展，小林见色忘义不能专心按照小米的指导做菜，他与小米之间产生了小摩擦。小米离开小林后不慎落入史老板设下的陷阱中，它被史老板关在汽车行李箱里。这时传来了一个噩耗，柯博来了！小林因小米不在身边做不出美食而情绪低落。

最终，小米和小林在乐乐和老鼠家族的帮助下获得成功，小米在新饭店中担任了厨师。顶级食品评论家柯博先生因为同意一只老鼠也能烹饪而失业了，但他十分幸福，因为每天他都能吃到让他回味无穷的杂菜煲。

1.4.10 家庭生活类型

家庭生活类型的动画是将人们生活中发生的一些小故事进行浓缩，以夸张搞笑的情景喜剧形式演绎出来。主要人物都是家庭成员，例如《樱桃小丸子》和《蜡笔小新》等动画片。在场景设计方面都是我们平时熟悉的生活环境，多以家庭生活作为故事背景，将平时发生在我们周围关于亲情和友情的故事进行夸张处理，捕捉生活中的矛盾冲突，以幽默搞笑的方式呈现出家庭生活中的温馨。在角色对白方面都以生活中的常态出现，但又不失一些戏剧性冲突的夸张语言和动作情节。



案例解析

系列动画片《蜡笔小新》，是日本已故漫画家臼井仪人的一部非常有名的日式动画片，2009年9月11日，臼井仪人身故后，本漫画成为未完成之遗作。其中的主人公野原新之助（小新）被称为最无耻的小孩，也是个性最张扬的时代卡通人物之一，深受小朋友和童心未眠人士的欢迎。

本作品原本定位为成人漫画，因为在早期有许多关于性暗示的描述，然而在制作成动画片后，逐渐转变为适合全家观赏的作品，而排除了性暗示的表现。漫画方面，现在虽然仍定位为成人漫画，但从播放效果来看使其成为家庭成员共赏喜剧。

主人公小新是一个年仅5岁，正在幼儿园上学的小男孩。他内心早熟，喜欢欣赏美女，并向美女搭讪。最初小新与父亲广志和母亲美冴组成一个3人家庭。随后又添加了流浪狗小白，日子频繁琐碎却不乏温馨感动。随着故事的展开，又加入了新的成员妹妹野原葵。作者臼井仪人从日常生活中取材，叙述小新在日常生活中的事情。

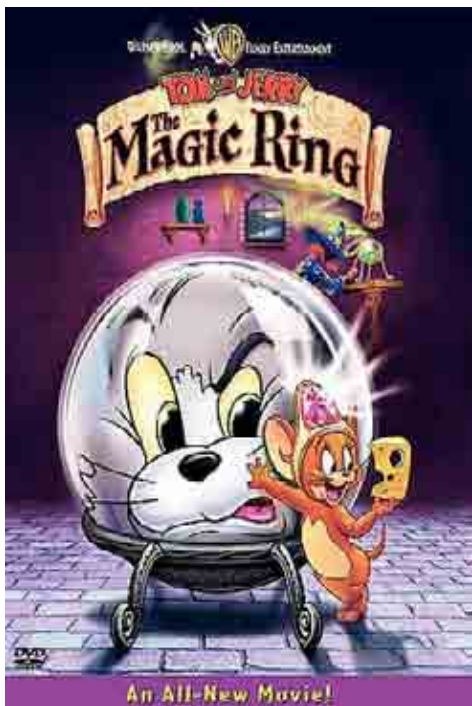
小新不仅深受小朋友的喜爱，也非常受大人欢迎。小新最大的魅力在于他以儿童的纯真眼光略带调侃地看待世界。他的那些话大人说来平淡无奇，而从儿童嘴里说出来却成了令人捧腹大笑的语言，这也是人们喜爱小新的重要原因。

正如臼井仪人先生所说，之所以会创作出小新这个形象，是因为他在观察自己孩子的时候，发现小孩子的想法往往非常独特，以至作者被小孩的世界所吸引。所有的小孩都有乖巧和调皮的两面性，这种两面性对作者来讲是十分有趣的。反过来作者正是在自己的作品中反映了这一两面性。他同时承认“小新”有一部分是他自己的翻版。据他透露，蜡笔小新里有许多内容是他现实生活的写照。例如，新爸造型与他本人有些相似；小新和他爸爸两道浓眉毛乃是因作者嫌弃自己的眉毛太稀疏所致。



1.4.11 惩罚类型

惩罚类型的规律是一定要主人公死得很惨，这种类型的主人公经常遭到周围人或事的恶搞。但作为编剧要爱自己的每一个角色，就像爱自己的孩子一样，切忌不能因自己不喜欢这个角色而百般诋毁他。惩罚类型动画片多以系列的形式出现，好似一首周而复始的回旋曲。其角色设计和语言对白都是固定模式，为了能够不让观众厌烦，一般每一集都是以一个新故事或新场景出现。例如韩国动画片《倒霉熊》和美国动画片《猫和老鼠》。



案例解析

韩国系列动画片《倒霉熊》，片中的主人公是一只生长在北极的胖胖的小熊，它的好奇心很强，从遥远的北极来到了繁华的城市，从此便发生了很多令人啼笑皆非的故事。影片在令人们开怀大笑的同时还会为倒霉熊的单纯而感动。无论它多么努力想做好一切，最终却被命运之神戏耍，遭受着各种各样的打击。即便如此，倒霉熊依然嘿嘿傻笑，走遍世界各地，尝试各种各样的行业和运动，迎接着一个又一个全新的挑战和超级霉运。

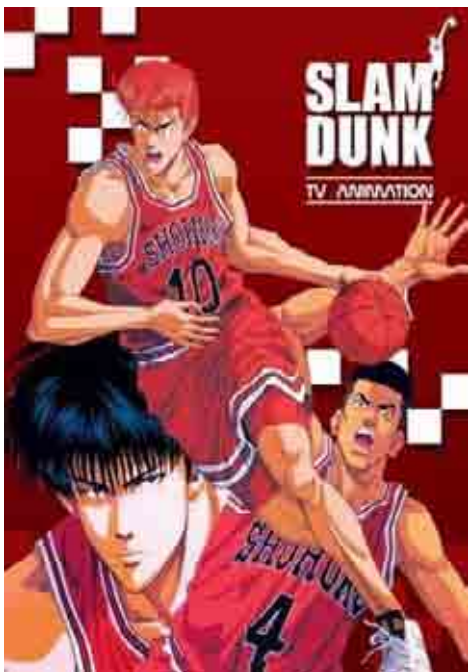
这只倒霉熊不但引起了观众们的极大兴趣，世界各大主流媒体还先后发表过对于“倒霉熊热播”现象的评论。美国《纽约时报》还把《倒霉熊》提升到了政治的高度，他们认为美国对伊拉克的政策正如倒霉熊练跑步机时所期待的，前面总会晃动着胜利的幻想，但是结局注定是失败的。俄罗斯《消息报》则认为倒霉熊是孤独的俄罗斯的象征。俄罗斯要想重新找回伟大国家的梦想，只有像倒霉熊一样，依靠永不气馁的精神，



自力更生才能成功。而法国《费加罗报》则通过倒霉熊指代法国年轻人就业前景的危机，绝妙地讽刺了法国年轻一代新生力量满脑子对美好未来的憧憬，对个人事业的向往，初出茅庐，野心勃勃，但是等待他们的只有对自己造成伤害的结局。

1.4.12 体育竞技类型

这种类型以体育竞技作为故事的主要内容，其核心要表现的是“励志”这一主题。影片往往围绕一个或多个主人公，例如《汽车总动员》和《灌篮高手》等影片中，讲述角色求胜的艰苦经历。一般在这类影片中都有“魔鬼”教练和强大的对手这两种角色，挑战对象步步升级。其主人公通过不断磨炼，成为正式队员，之后又以“一匹黑马”成为焦点人物，并以明星球员或明星团队为目标而努力前进。



案例解析

日本系列动画片《灌篮高手》是日本漫画家井上雄彦以高中篮球为题材的励志型动漫作品。故事是讲述一名高一学生樱木花道，他曾被50位他心仪的女孩子拒绝过，当他进了湘北高校后，有位名叫晴子的女孩突然走来问他：“你喜欢篮球吗？”因此樱木一眼看上了晴子，于是他由从不喜欢篮球，转而地向晴子说：“我喜欢！”樱木的篮球生涯自此展开了。其后刚出院的宫城和三井也归队，汇合了赤木、流川和樱木，5人合力一起进军神奈川篮球界，并打入四强，跟全国第四的海南和陵南争夺全国大赛出赛权。最后他们如愿以偿，而且第二场比赛的对手就是全国第一的山王工业。所以樱木在比赛前要接受安西老师给他的特训，希望在全国大赛上有更突出的表现。



1.4.13 机器人科幻类型

在遐想的未来，科学幻想家常常将个人对抗国家的现代史诗与动作冒险和爱情糅合在一起，创造出由于科学技术的进化和异化而导致的独裁、混乱的非理想社会。例如影片《机器人总动员》《变形金刚》《太空堡垒》等。这类影片多以机器人作为影片的主要角色。就像历史一样，未来也只是一个背景，其间任何角色都可以有用武之地。





案例解析

《机器人总动员》是2008年一部由安德鲁·斯坦顿导演的，皮克斯动画工作室制作、迪士尼电影公司发行的三维动画科幻电影。故事讲述地球上的清扫型机器人瓦力爱上了女机器人伊芙后，跟随她进入外太空的冒险故事。该片是以主人公的爱情作为影片的主要驱动力，也可以归为爱情类型。

该片在突出表现一个爱情故事、塑造出一个情感丰富的角色的同时，也给人类上了一堂环保课，引起观众对自身行为、对地球未来的思考。然而这一切都做得潜移默化，但效果明显，让成人比孩子能领悟到更多的信息。太空世界的科幻色彩是动画片中较少触及的，对儿童来说可以有利于开发他们的想象力，引发他们探索未知的兴趣。而爱情故事本身则可以打动各个年龄层的观众。

1.4.14 魔法奇幻类型

在魔幻世界中，无论小孩还是大人的愿望都能得到实现，让所有年龄层的人们都对此着迷。咒语、魔法道具、魔法师都令人向往。如果能够拥有这样的魔力，在任何情况下，想改变什么就改变什么，甚至随心所欲。日本动画大师宫崎骏的影片《哈尔的移动城堡》《悬崖上的金鱼公主》《千与千寻》《幽灵公主》等优秀影片都离不开魔幻的精彩内容，其画面精美、气势宏大，给观众留下了深刻的印象。





案例解析

影片《悬崖上的金鱼公主》是于2008年上映的宫崎骏作品。其中波妞是一条活泼好动的小鱼，一次偶然的机，她在涨潮时被冲进了玻璃瓶中无法脱身。此时，刚好来海边玩耍的男孩宗介路过，帮其解困，从此人鱼相识。身为海员的父亲经常出航，宗介和母亲一起住在悬崖边的小屋中。宗介把金鱼抱回家里喂养，一起玩耍，感情甚好。在宗介用石头把玻璃瓶敲碎时，弄破了手指，波妞沾染到了人类的血，后来波妞被古怪男子抓回了大海之中。原来海洋中还有另外一个世界，那里有个操控水温环境的古怪男子藤本，因为发现了人类污染环境的行为，所以自造了另一个水中世界。他发现波妞沾染了人气，正准备用魔法将其打回原形，却事与愿违。

追寻而来的藤本透过窗户看到波妞时已经变成了人类，不禁大惊失色。这时，一道七彩光芒从海面上划过，是海洋之母回来了！藤本忙回到飞鱼潜艇上向海洋之母坦陈了自己的担忧：“波妞随便乱用魔法，在世界上开了个大洞，她根本不知道自己在干什么，还变成了人类，这样下去，世界会毁灭的呀！”海洋之母提议道：“直接把波妞变成人就好了。只要男孩不变心，波妞就可以失去魔法变成人。”这个提议让藤本吃惊不小，但是如果失败，波妞就会变成泡沫的。海洋之母微笑着回答：“我们原本就是从泡沫繁衍而来的。”

海洋之母在了解了宗介坚定的信念后，收回了波妞的魔法，并将她收在掌中的泡泡里，交给了宗介并对他说：“你回到陆地后，只要亲吻她一下，她就会变成一个和你一样5岁的女孩子。”与大家道别后，海洋之母带着她的孩子们离开了这里。之后海水退去，一切都恢复了原样。老人们回到了陆地上，藤本把宗介的模型船亲自交到了他的手上，两个人握手言和。波妞的泡泡与宗介相吻后，终于变成了一个小女孩。