



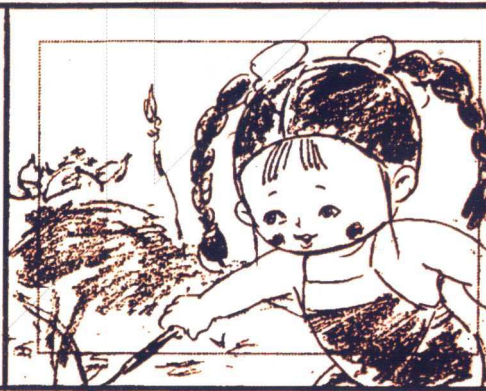
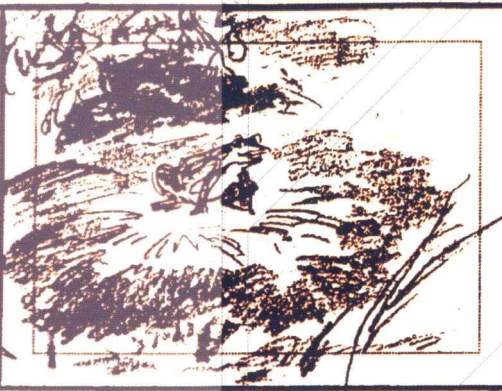
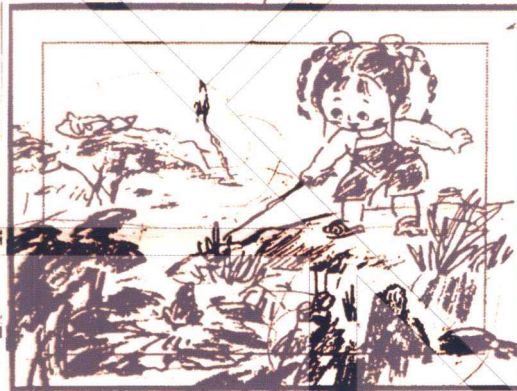
动画分镜头 绘制技法(第2版)

姚桂萍 编 著

集号

页目 6

镜号 13 规格 9 秒 3" 景 13 镜号 14 规格 7 秒 2" 景 14 镜号 15 规格 8 秒 2" 景



内容
池塘边有一女孩, 手中拿着一树枝, 正在开心的同一只青蛙逗乐, 青蛙呱呱地叫着

青蛙也好奇地看着女孩, 呱呱地叫着

女孩同青蛙在逗乐

对白

高等教育艺术设计精编教材



动画分镜头 绘制技法 (第2版)



姚桂萍 编 著

清华大学出版社
北京

内 容 简 介

本书由七章组成,第一章细致讲解了动画分镜头的基本概念和重要功能。第二章着重讲解了从剧本到动画文字剧本的重要过程。第三章讲解了绘制人体形态的重要性与学习的方法。第四章通过典型的视听案例,讲解了镜头、景别、场面调度、蒙太奇、轴线等视听知识。第五章进一步讲解了视听语言具体分镜头的应用、镜头之间的衔接、镜头的时空转换等。第六章主要讲解了动画分镜的画面构图规律、技巧与方法。第七章对一些经典的分镜头进行赏析。

本书可作为高等院校、职业院校动画、漫画、游戏及相关专业的教材,也可作为数字娱乐、动漫游戏爱好者及相关从业人员的参考书。

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

动画分镜头绘制技法/姚桂萍编著.--2版.--北京:清华大学出版社,2016

高等教育艺术设计精编教材

ISBN 978-7-302-41658-6

I. ①动… II. ①姚… III. ①动画片—镜头(电影艺术镜头)—设计—高等学校—教材 IV. ①J954.1

中国版本图书馆CIP数据核字(2015)第230908号

责任编辑:张龙卿

封面设计:徐日强

责任校对:袁芳

责任印制:何芊

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:北京亿浓世纪彩色印刷有限公司

经 销:全国新华书店

开 本:210mm×285mm 印 张:20 字 数:580千字

版 次:2009年3月第1版 2016年2月第2版 印 次:2016年2月第1次印刷

印 数:1~2500

定 价:49.80元

产品编号:065675-01

前 言

在一部动画片的创作及制作的全过程中,动画分镜头设计就是体现动画片叙事语言风格、构架故事的逻辑、控制节奏的重要环节。动画分镜头设计实际上是导演对一部动画片的理解和表现的周密思考,同时也是导演对影片的总体设计和施工蓝图。分镜头台本是导演根据文学剧本提供的艺术形象和情节结构,运用电影手法把它表现出来的。具体地说,就是对剧本进行二度创作,按电影逻辑把它分切成连续的镜头。画面分镜头是把文学分镜头加以形象化,画出每个镜头的画面。动画片的内容主要是通过绘画形式来体现它的艺术效果并感染观众的。

编者于5年前出版了对分镜头绘制技法进行系统研究的高校教材——《动画分镜头绘制技法》,本版本对原有内容进行了大量地更新,内容更加丰富,结合现代动画创作理念,创作方法更加科学。本书结合编者多年来的教学经验,从理论到实践操作都进行了详细地讲述,相信能给读者带来实际的帮助。

本书由七章组成,第一章细致讲解了动画分镜头的基本概念和重要功能,对动画分镜头的类型进行了分析。第二章着重讲解了从剧本到动画文字剧本的重要过程,对动画分镜头的绘制步骤进行了详细讲解。第三章讲解了绘制人体形态的重要性与学习的方法。只有打下坚实的绘画基础,才能勾勒出高质量的分镜头。同时,还生动地讲解了分镜头中的各种透视变化规律与操作方法。第四章通过典型的视听案例,讲解了镜头、景别、场面调度、蒙太奇、轴线等视听知识。第五章进一步讲解了视听语言具体分镜头的应用、镜头之间的衔接、镜头的时空转换等。第六章主要讲解了动画分镜头的画面构图规律、技巧与方法。第七章对一些经典的分镜头进行赏析。

本书力求从各个角度为读者勾画出一个全面、系统地学习动画分镜头的核心内容与整体框架,旨在使学习者能掌握动画镜头语言、绘制技法规律。全书注重选用国内外优秀的动画分镜头实例。本书不但适合动画设计的创作人才,对于从事其他类型的动画专业教学和业余动漫爱好者,都有很好的参考价值。

编者在改版本书时,做了大量的准备工作,参阅了许多相关的书籍与音像资料。在此,对本书中引用的所有优秀动画分镜头台本范例的原创作者或单位、中外著名动画公司、动画家表示衷心的感谢!尤其感谢上海美影厂著名动画导演、教授陆成法先生对本书的专业支持和认真审阅!

由于编者水平有限,本书难免有错误与不足之处,衷心希望广大读者多提意见,编者将非常感谢!

姚桂萍

2015年5月

目 录

第一章 动画分镜头基础

第一节 动画分镜头概述	1
一、动画分镜头台本的早期历史	1
二、动画分镜头的基本概念	3
三、动画分镜头的制作分类	4
四、动画分镜头的作用	5
第二节 对动画分镜头画面台本的认识	11
一、分镜头表	11
二、镜号、规格、秒数和背景的填写	13
三、分镜头画面内容的具体要求	14
四、分镜头中人物形体与表情设计的关键提示	20
五、分镜头人员的基本素质	26
第三节 动画分镜头设计的类型	26
一、影院动画片	27
二、电视动画片	28
三、动画艺术短片	29
四、动画广告	31
五、新型媒体传播方式的动画	32
思考和练习	33

第二章 画动画分镜头前的准备工作

第一节 把剧本转化为文字分镜头	34
一、导演阐述与文字分镜头	34
二、剧情结构的分析和掌握	45
三、影片风格的分析和掌握	46
四、人物、场景造型的分析	48
五、掌握人物造型、背景设计	50
六、经典动画造型与场景设计欣赏	58

第二节 绘制动画分镜头的步骤	60
一、阅读剧本与导演阐述	60
二、编写文字分镜头	60
三、临摹造型	61
四、设计场面调度	61
五、连续起草构图	61
六、反复推敲画面与叙事关系	62
七、画面精画	63
八、填写内容和对白	64
九、计算镜头时间	64
思考和练习	70

第三章 分镜头画面的绘制基础

第一节 绘制人体形态	71
一、素描、速写和默写的训练	71
二、掌握人体结构与比例	73
三、几何形体概括训练	76
第二节 掌握镜头画面的透视	81
一、分镜头画面中透视的重要性	81
二、透视的要素	81
三、透视的类型	82
四、视平线的高度	87
五、透视空间的人物	89
第三节 不同镜头类型中的透视变形	90
一、景深	90
二、标准镜头	91
三、广角摄影镜头	92
四、长焦镜头	93
思考和练习	95

第四章 动画分镜头的画面处理

第一节 景别的运用与作用	97
一、景别的分类	97
二、景别的划分	102
第二节 镜头角度	103
一、主角度	103
二、平拍视角镜头	105
三、俯视镜头	108
四、仰视镜头	109
五、仰俯角度结合拍摄	110
六、主观角度镜头	113
七、客观角度	114
八、快慢镜头	115
九、长镜头	115
第三节 运动镜头的认识和运用	116
一、推镜头	116
二、拉镜头	117
三、移动镜头	118
四、摇镜头	122
五、旋转镜头	122
第四节 机位的运用与轴线	125
一、镜头的构成	125
二、轴线的运用	128
三、越轴的处理	135
四、越轴中应注意的问题	139
第五节 镜头中的光线与声音	140
一、光线在动画影片中的意义	140
二、光线的特性	140
三、光线在动画片中的作用	145
四、分镜头实例中的光线	149

五、分镜头设计中的声音要素·····	150
第六节 场面调度与借用镜头的运用 ·····	151
一、场面调度的概念·····	151
二、动画场面调度·····	151
三、场面调度的类型·····	154
四、借用镜头·····	161
第七节 镜头中的蒙太奇 ·····	161
一、蒙太奇的概述·····	161
二、蒙太奇的类型·····	163
第八节 人物在画面中的位置 ·····	171
思考和练习 ·····	175

第五章 如何使分镜头合理流畅

第一节 分镜头是一种叙事方式 ·····	176
第二节 景别变化的运用 ·····	178
一、景别的视觉效果·····	178
二、景别的组合效果和运用·····	179
三、在绘制分镜头台本时对景别的运用要注意的事项·····	184
第三节 镜头之间的连接技巧 ·····	184
一、技巧性转场方式(特技连接)·····	185
二、无技巧转场方式(直接切换)·····	189
第四节 镜头的衔接 ·····	196
一、动作衔接·····	197
二、人物视线的衔接·····	198
三、声音、音乐的衔接·····	199
第五节 正打与反打的运用 ·····	201
第六节 空镜头的运用 ·····	203
第七节 正确掌握画面的方向 ·····	211
一、视线方向·····	211
二、事物运动的方向·····	214

三、自然现象的方向	216
四、背景的方向	217
第八节 镜头的时空转换	218
一、影视的时空结构	218
二、有限时空与无限时空	219
三、时空的延长与缩短	220
四、各种时空的镜头组接	221
第九节 画面中的节奏	224
一、节奏与造型手段	225
二、节奏与动静	230
思考和练习	232

第六章 画面构图

第一节 画面构图的目的与特点	233
一、画面构图的目的	234
二、画面构图的特点	234
三、动画片画面构图的基本要求	236
第二节 画面构图的规律	237
一、构图中的线条特性	237
二、画面几何中心	238
三、画面视觉中心	238
四、画框的无形力量	239
五、构图处理中的五种基本画面形式	240
六、构图平衡	241
七、构图对比与调和	243
八、构图空间的预留	244
第三节 画面构图的视觉元素分析	244
一、画面视线流畅	244
二、画面构图的组合	248
三、地平线位置	255

动画分镜头绘制技法 (第2版)

四、透视关系	256
五、画面幅式	257
六、静态构图与动态构图	257
第四节 画面构图应注意的问题	260
思考和练习	262

第七章 动画分镜头作品图例赏析

参考文献

部分参考影视动画资料

第一章

动画分镜头基础

学习目标

通过本章的学习,使学生充分了解动画分镜头画面台本的作用及具体的要求。理解分镜头画面台本在动画创作过程中的重要性,并掌握画动画分镜头的基本方法和技能。

学习重点

通过本章的学习,重点掌握动画分镜头画面台本在动画片的创作及制作过程中的重要性,以及填写分镜头画面台本的具体要求。

分镜头画面台本是导演对整个影片的整体构思和设计蓝图,是整部影片的有关创作人员,包括中、后期工作人员统一认识、落实工作的重要依据,也是动画片生产计划与制作效果能顺利实施的重要保证,更是导演的创作意图、影片风格以及影片节奏体现的具体设计图。所以动画画面分镜头台本是动画片绘制过程中的重中之重,它是导演思想的具体体现。

第一节 动画分镜头概述

分镜头台本是导演根据文学剧本提供的艺术形象和情节结构,运用电影手法把它表现出来的。具体地说,就是对剧本进行二度创作,按电影逻辑把它分切成连续的镜头。每个镜头要依次编号,写出内容和处理手法。

一、动画分镜头台本的早期历史

在电影诞生早期历史中并没有分镜头脚本这个概念,一些著名导演,如谢尔盖·爱森斯坦(Sergi Eisenstein)和塞西尔·B. 德米耶(Cecil B. DeMille)导演影片的时候是参考了艺术家的草图后再设计故事情节的。促使现代分镜头脚本诞生的真正推动力并不是电影因素而是动画。1906年,美国人J.Steward制作出一部接近现代动画概念的影片,片名叫《滑稽面孔的幽默形象》。1908年,法国人埃米尔·科尔(Emile Cohl)首创用负片制作动画影片,所谓负片,是影像与实际色彩恰好相反的胶片,如同今天的普通胶卷底片。采用负片制作动画,从概念上解决了影片载体的问题,为今后动画片的发展奠定了基础。

在动画发展的初期,动画工作室依赖于艺术家来创造故事,动画师只是负责一些卡通片的制作。这些卡通片

的内容只是围绕某个主题制造出的一些故事展开,是没有故事情节的卡通片,如早期的动画《疯狂猫》。美国人温瑟·麦凯也以这样的方式开始了他的动画生涯,他是在沃尔特·迪士尼之前对动画艺术性及商业化进行建设性探索的功臣,麦凯被认为动画电影之父。他的第一部动画片改编自报纸上的著名连环画《小尼莫梦游记》,他亲自一格一格着色,使动画从此有了颜色。于1914年创作的真人与动画合成的影片《恐龙葛蒂》,麦凯几乎一个人完成了对葛蒂的原动画制作。在整个过程中,他画了超过一万张的素描,之后进行了手绘上色,先用墨水画在纸片上,再把纸片贴到硬纸板上。麦凯自己画人物,他雇了一名助手画背景。这部动画片用了整整两年时间,而在银幕上放映,不过短短10分钟。这部影片把故事、角色和真人表演安排成互动式的情节,大获成功。麦凯不但是动画情节设计的开创者,也是第一个提出 Full Animation (全动画) 概念的人,即每秒24帧的动画制作手法。他是美式动画——无论是情节还是形式设计的开拓者。《恐龙葛蒂》只是一部对动作进行探讨的实验片,它并不是那种具有开端、发展、高潮、结局的完整的动画故事片。《恐龙葛蒂》在全世界引起了轰动,葛蒂成了第一位举世闻名的动画片明星(图1-1)。

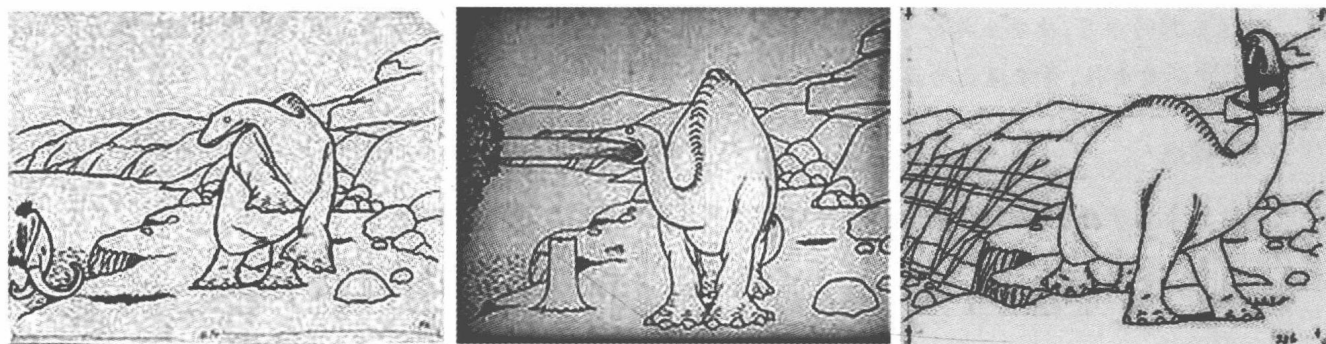


图1-1 《恐龙葛蒂》

1916年拉武·巴瑞公司的马克思·弗莱舍发明了“转描机”,并创作了《墨水瓶人》和《小丑可可》,在20世纪20年代至30年代初期,弗莱舍工作室没有专门创作故事的部门。弗莱舍兄弟只是将一些场景的想法讲述给动画师,但是并没有进行相关的文字记录——剧本。弗莱舍在每天早上与动画师讨论故事,动画师只是根据一些口头表述来呈现一个故事(图1-2)。

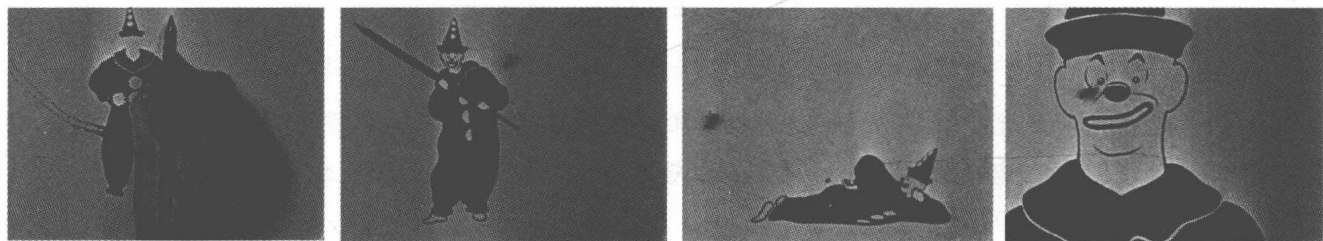


图1-2 《小丑可可》

沃尔特·迪士尼在他事业的初期主要是模仿了弗莱舍和麦凯的风格。迪士尼逐步对当时只有简单的喜剧情节的卡通片失去了兴趣,他开始向更深层次去考虑。迪士尼和其他工作人员一起研究查理·卓别林和基顿·布斯特特电影之后,开始动手将他们对故事的构想用草图绘制出来。他们在草图上不断地研究机位、摄影机的运动以及动画速度。最后在1928年迪士尼展映了他们的第一部米老鼠的卡通片《疯狂飞机》。《疯狂飞机》是以类似于连环画式的故事草图为基础制作出来的。这些故事草图的内容包括机位、角色的动作。这些草图还附有每个场景动作的描述性文字,这些文字被单独写在另外的纸上。

迪士尼的动画师既要做故事的开发工作,又要做绘制动画的工作。在动画师开始用故事草图做动画实验时,

迪士尼于20世纪30年代初期成立了故事开发的部门并委任特德·西尔斯领导。这样动画师开始与编剧一起合作,为动画故事画出草图,完成动画的制作。不久之后,每个故事方案的草图量就不断地激增了,但在整个过程中,会使动画工作人员对一个故事的理解造成困难。于是故事开发人员韦博·史密斯就把所有的故事草图和对话按照从开始到结束的发展顺序钉在了墙上。然后史密斯重新对镜头的顺序做调整,直到他认为故事的结构顺序非常顺畅。他创造了一个点子,就是在不同的纸张上面画一系列的场画,然后把他们一起按讲故事的顺序排列并固定在一个公告板上,这样就创造出了第一个故事板。1933年上映的《三只小猪》就是用这一方法制作出的卡通片。迪士尼早期的动画分镜头脚本是由作家与动画师共同合作完成。他们共同协作,不断地修改故事、删减草图,最终使得故事的思路更易于视觉化地表达。之后,这一创作过程成为一个重要的工作流程,以至于所有的故事方案在交给迪士尼审阅之前都做成了分镜头脚本。迪士尼肯定之后,将进入动画制作并将该脚本作为指导动画制作中各环节的工作蓝本。

《白雪公主》就是最早使用动画分镜头脚本的动画长片。在创作《白雪公主》时,分镜头脚本发挥了重要的作用,工作人员绘制了上千幅的草图,迪士尼把分镜头脚本钉在墙上,然后按照分镜头脚本的顺序为动画师进行表演。在此后的动画创作中,分镜头草图绘制出来后就会被钉在展示板上,并对此召开讨论会议。故事设计者或者导演将这一场戏的分镜头脚本演示出来,接受参会团队的讨论,通过增加或者减少故事中的笑料和笑话精练整个故事的情节,故事结构方面的改动得以实行。在导演最终对故事的结果满意之前,整个过程可能要被重复多次。一旦分镜头脚本的画面序列获得了最终评审通过,设计者将对其布局进行严密的规划,包括调度动作、设计摄像机景别等。直到动画片的黄金时代来临,这一工作方式都没有发生很大的改变,今天,故事设计者经常同剧本作家一起,合力完成对故事情感和人物性格的丰富和完善。分镜头脚本让这支创意队伍获得了一个退后一步来审视整个故事的机会(图1-3)。



图1-3 迪士尼分镜头的诞生

随着分镜头脚本在动画业的普及,真人电影导演也开始注意到分镜头脚本了,电影导演开始使用分镜头脚本画出详细的动作情节,以此预先设定、规划电影。早期的电影工作者,如谢尔盖·爱森斯坦等人很早就开始画一些细节草图来帮助决定如何呈现一个场景和如何布置机位。电影导演使用分镜头脚本画出详细动作情节和特效,规划他们的电影。在《公民凯恩》中,奥逊·威尔斯(Orson Welles)利用分镜头脚本预先画出很多复杂的灯光场景,以及深焦距镜头组成的场景。随着电影制作成本的提高,越来越多的导演意识到分镜头脚本带来的好处了。

二、动画分镜头的基本概念

动画分镜头脚本也被称为“动画分镜头台本”“故事板”,是动画前期工作的重要环节。动画分镜头指在动画中的镜头表现,是依靠剧本完成的镜头感设计,分镜头把运动中的画面以及针对未来影片的构思和设计蓝图

(包括场景气氛、角色表演、色彩光影、对白、音效、摄影处理)一一表现出来。

动画分镜头是导演在筹备阶段的一项重要的案头工作,需要耗费相当辛苦和繁重的脑力劳动,也是导演经过研究剧本、体验生活、收集素材,确定影片风格,产生总体构思,以及完成美术设计之后,运用电影视觉手段以及自己对剧情发展和变化的独特见解,按照次序将一个个单独的但又是前后连贯的整套电影分镜头画面台本完成,直到全剧结束。

三、动画分镜头的制作分类

1. 传统手绘分镜头

传统的制作动画分镜头大多采用静态手绘的方式,根据文字脚本提供的剧情在分镜表上绘制出镜头图,并配有说明文字。有些高质量的动画片会把分镜头绘制得非常细致,还会在分镜头上进行上色和光影的处理(图1-4)。

动画系列片《少年狄仁杰》分镜头台本 第1页

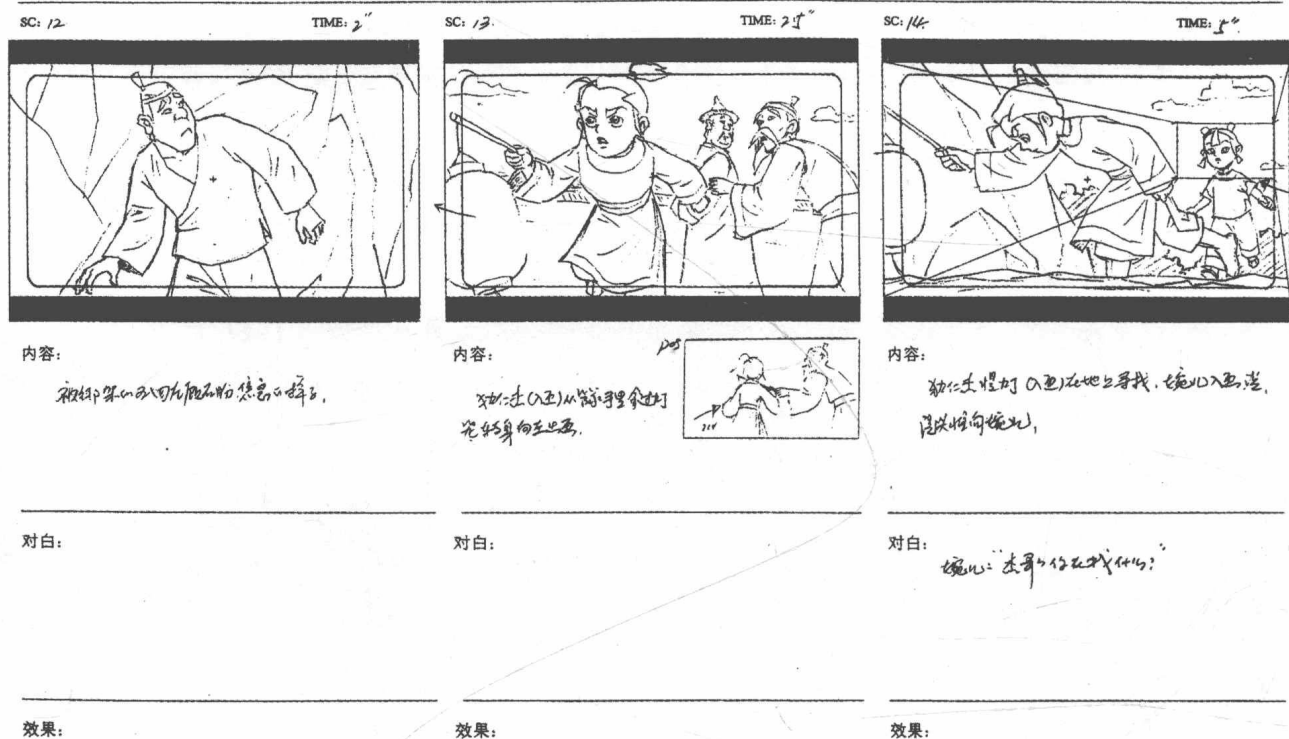


图1-4 手绘分镜头(选自中国动画系列片《少年狄仁杰》分镜头台本)

2. 电子分镜头

随着CG技术的不断发展,动画制作的技术含量也越来越高,特别是三维动画和游戏动画的异军突起,使得这些领域对画面的流畅性和观感、镜头的视觉表现力有了更高的要求。因此,在前期创作中,电子分镜头成为一种被制作者广泛使用的创作手段。制作电子分镜头台本的软件很多,如Flash、Premiere、Photoshop、Toon Boom Storyboard Pro等。

Flash动画制作的简便和成本低廉,使它得到广泛应用,由于该软件操作简单、易于掌握及其丰富的表现功能,因此许多动画分镜头设计师尝试使用它完成动画片中各种镜头画面的绘制、设计和串联。电子分镜头对于无纸动画的制作非常重要,它不局限于镜头和构图设计,而是直接扮演着原画的角色。多数无纸动画软件都可以用

来制作电子分镜头,这样,在同一个软件内,就可以完成从前期到中期,甚至包括后期制作流程的无缝连接。在很多商业动画制作中,电子分镜头往往也作为动画制作的工程文件由制片方分发给中期制作人员。中期制作人员接到工程文件后,在时间轴分镜头图层上新添加一个动画图层,根据分镜头的提示,完成动画的制作。

三维动画,由于涉及大量角色、场景和镜头的三维运动,所以对电子分镜头的要求比二维动画更高,需要更多的画面来阐述镜头内各种元素的调度关系。而当涉及更为复杂的镜头且二维画面不能满足镜头的诠释时,就需要采用三维动画的形式来制作分镜头,为中期制作中机位的安排、基本动画和镜头时间定制提供依据,也被称为 Layout。

电子分镜头与传统分镜头相比,两者的台本在功能上相似,对于前期制作要求较高、预算充分的动画来说,在完成手绘分镜头后一般会相应地制作电子分镜头。手绘分镜头除了在动画前期制作中用于确定镜头设计之外,在中期制作的设计稿和原画流程中均有重要的参考价值。一些绘制比较优秀的分镜头画面,会被直接放大复印成设计稿,直接进行原画设计。分镜头中动作参考比较丰富的分镜头台本,也可以成为原画师创作动作的依据。而电子分镜头因为具备视听性,除可作为导演确定镜头设计和风格的依据,也可用于展示宣传或吸引投资。此外,由于其多媒体的集成特性,可以方便地将三维动画或特效预先合成到分镜头画面之中,这一点对于涉及二三维结合或实拍和动画结合的复杂镜头的后期制作尤为重要(图1-5)。

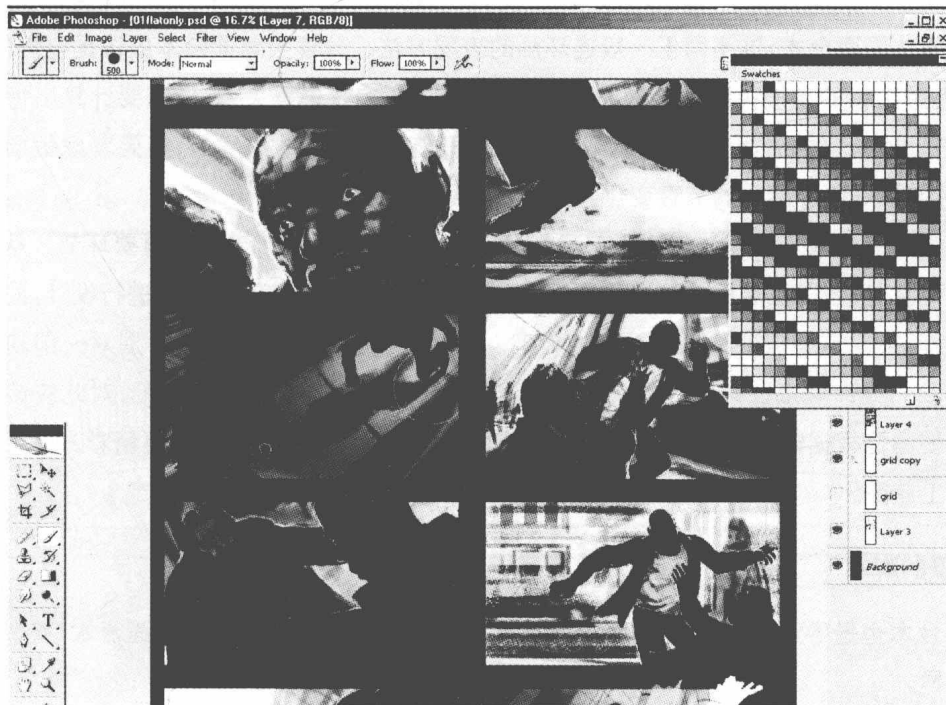


图1-5 电子分镜头(选自美国动画片《无极黑》电子分镜头台本)

随着CG技术的进步,影视动画的视觉效果也日趋丰富,导演和观众对视听品质的不断追求,使得分镜头设计在电影制作前期中的重要性更加突出。在今天,分镜头设计不论在技术领域还是在商业领域都呈现出专业化趋势,而这些变化也会反过来促进影视动画制作方式上更大的变革。

四、动画分镜头的作用

在普通影视片拍摄过程中,画面分镜头本扮演的角色并不突出。而对动画片而言,却是至关重要的,画面分镜头作为控制全片艺术水准和创作质量的第一重要环节,要十分重视。因为普通影视片会受许多方面客观实

际条件的限制,普通影视片摄制过程中,各种人为因素间及客观条件上会相互制约,所以和导演的执导要求互动性很强。即便设计了画面分镜头台本,在实际拍摄过程也会因为有的无法达到,有的要服从客观条件而进行调整,无法起到真正控制局面的作用。而动画片“画面分镜头”设计却可以几乎不受限制地调控动画影视片的全部内容,不论是人物表演、景别角度、画面构图、气氛色调、场景道具等。通常,好的画面分镜头设计在影片完成最后,几乎可以控制影片的各项内容,不需要做太多调整就可以出片了。总体来说画面分镜头台本的作用主要表现在以下几个方面。

1. 导演对影片的总体设计和施工蓝图

分镜头画面台本是导演将文学剧本变成可视性的分镜头画面,其中很重要的是对“戏”的理解,构成影片的每个元素都是有机地组成“戏”内容的一部分,所以动画片的“戏”当然也在导演画面分镜头台本的掌握之内了。导演在画分镜头台本时,必须要清楚地展现出生动的故事发展情景,给剧中角色一个表演的空间和环境,还要提示所有镜头的运动调度,并且还要用文字的形式,对剧中角色的动作设计、讲话内容、景别变化、镜头和场景的转换方式、音响效果等加以说明和描述。

同时,分镜头画面台本不仅是把整个剧情和人物动作及场景变化等体现出来,更重要的是必须把能够推动故事情节发展的一条内在逻辑线索清楚地展现出来。这是一种叙事的方法,导演必须运用电影语言讲故事的方式来设计与绘制分镜头画面台本,这不同于一般连环画的表现方法。分镜头画面台本应该是电影的预览小样,在每个画面之间,要考虑它们的连接关系和转换方式,以及画面和音响效果等关系,导演要计算出每个镜头所需的时间长度,甚至角色动作所需的时间,这就要求导演除了构思整个影片的故事发展,还要考虑每场戏以及每个镜头的时间分配比例,掌握好整个影片的节奏变化。

动画分镜头设计就是体现动画片叙事语言风格、构架故事的逻辑、控制节奏的重要环节。从动画创作的角度上看,这已经进入视听语言表现层面。这不仅要在全片所有镜头的变化与连接关系进行设计,同时要对每一个镜头的画面声音、时间等所有构成要素做出准确的设定。动画分镜头设计实际上是导演对一部动画片的理解和表现的周密思考;我们或许可以说构架故事就是确定屏幕上人物的秩序和空间的分配,对此应该考虑戏剧和美学性质的因素。重要的是根据镜头画面的设计,挖掘出最大的叙事潜力,把故事讲得更精彩。同时也是导演对影片的总体设计和施工蓝图。

2. 前期拍摄脚本

分镜头画面台本也是导演及时发现问题、解决问题的重要依据。有了分镜头画面台本,整个影片的大概情况就有了明确的实样。

导演依据分镜头画面台本,可以清楚地对影片的情节发展、细节描述做出分析和推敲,对某些情节表现还不够满意的地方,在画面台本上修改就容易得多,画面的调整也非常方便。如果按照画面台本的画面顺序,以及画面的推拉摇移运动方式和景别变化、镜头时间的设定,逐一把画面拍摄下来,再加上角色的对白配音,最后加以剪辑,加上镜头的衔接处理,导演通过对小样的反复观看、研究、推敲,及时进行调整和修改,这不仅大大节省了成本,也加快了影片的制作速度,更重要的是,对未来影片的质量有了一个可靠的保证。所以动画的分镜头台本就是动画的剧本,它可以称得上是一部动画片的基础。从中可以窥探到动画导演讲故事的本领。在动画片背后,它是关乎动画片成败的关键一步。对动画画面分镜头台本的设计和把握,是导演对动画片总体控制和深入操作的基本手段和工作。

3. 中、后期制作的依据

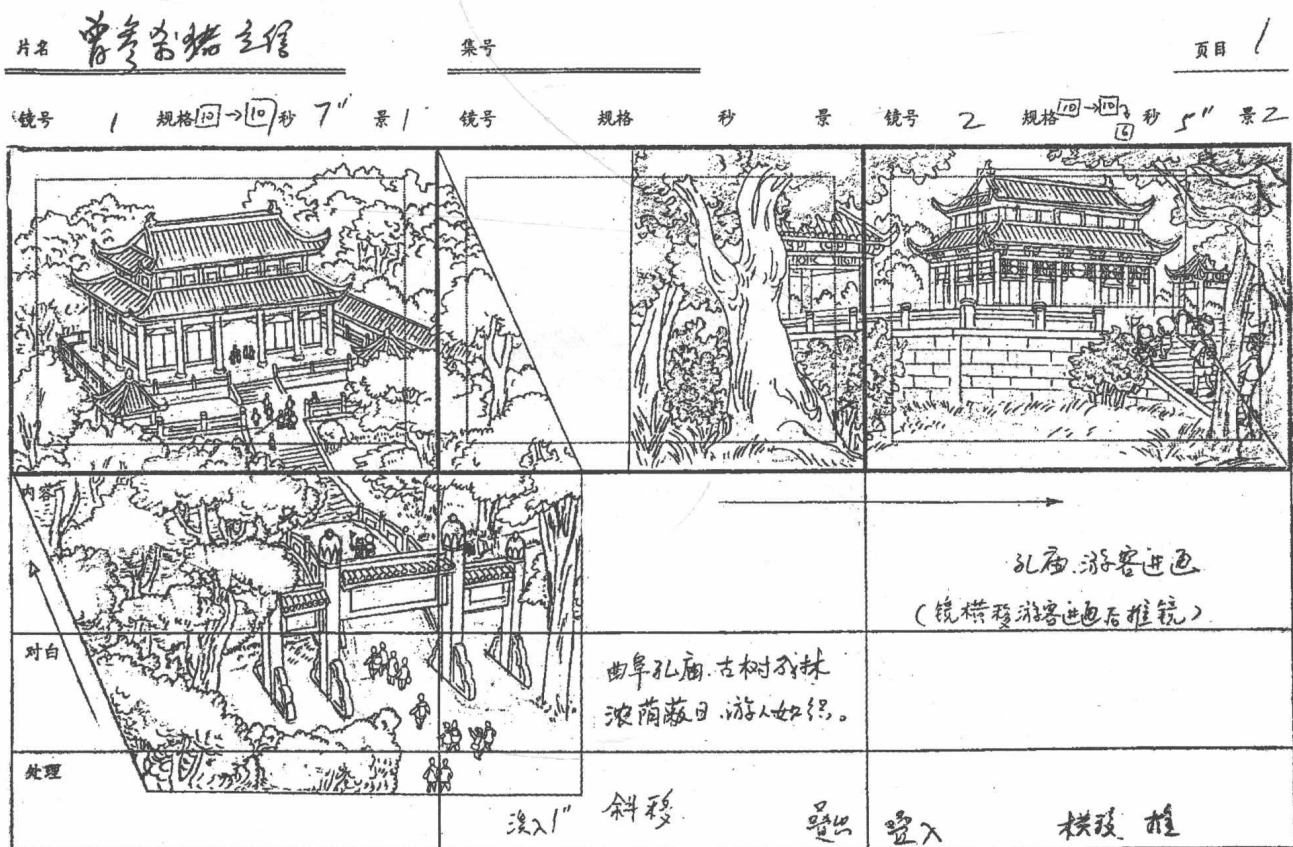
在一部动画的创作及制作的全过程中,当画面分镜头确定以后,所有的制作部门都要以它为蓝本。必须围绕画面分镜头进行工作。这是动画影视片自身独特的工艺流程和艺术形式所决定的。如二维手绘动画中的设计稿环节,就需要将每一个画面分镜头根据规格要求进行详细绘制,在设计稿上导演要标注镜头的指示。设计稿完成后,原画与背景部门就可以以此为依据进行动作与背景的绘制工作了。

分镜头仍然是动画后期制作的工作蓝本,动画片的每一个镜头素材都是按照分镜头绘制的,在后期制作中只需要根据影片的需要和分镜头台本的具体指示,运用电影的手段将各个镜头组接起来即可。

4. 长度与经费预算的参考

动画分镜头绘制好后,影片的长度就可以确定了,动画导演会通过分镜头中画面制作的难易程度进行估算,给出制作这部动画片所需要的经费。在制作经费充足的情况下,导演就可以增加画面镜头或增加特技效果,或请知名的配音演员和音乐制作团队增加音效,从而扩大影片的知名度。

动画分镜头不仅提高了二维动画的制作效率,也可以大大地降低制作成本,动画分镜头台本绘制得越细致,后面的动画制作也会越顺利,有时候一部细致的动画分镜头台本连起来,几乎不需要加什么细节就可以直接成为一部完美的动画片,这些都说明了动画分镜头台本在整个动画制作中占有举足轻重的地位(图1-6~图1-12)。



上海美術電影製片廠
SHANGHAI ANIMATION FILM STUDIO

图1-6 分镜头图例1(选自中国动画系列片《中华美德故事》分镜头台本)