

读国际经典动画教程 做中国自主原创动画

数字短片创作

New
Riders

[美] Sherri Sheridan 著
ACG国际动画教育 任秀静 郝佳 刘璐 译
字文莉 审校

developing dv

2D

3D

digital short films

acg

ACG国际动画教育
Association of Computer Graphics International

推荐用书

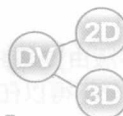
人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

读国际经典动画教程
做中国自主原创动画

数字短片创作

[美] Sherri Sheridan 著

ACG国际动画教育 任秀静 郝佳 刘璐 译
字文莉 审校

developing 
digital short films

人民邮电出版社

北京

图书在版编目(CIP)数据

数字短片创作 / (美) 谢里登 (Sheridan, S.) 著; 任秀静, 郝佳, 刘璐译. —北京: 人民邮电出版社, 2009.6
ISBN 978-7-115-19801-3

I. 数… II. ①谢…②任…③郝…④刘… III. 数字技术—应用—动画片—制作 IV. J954-39

中国版本图书馆CIP数据核字 (2009) 第025506号

版权声明

Sherri Sheridan: Developing Digital Short Films

IS BN : 073571231X

Copyright © 2004 by Pearson Education

Authorized translation from the English language edition published by Pearson Education.

All rights reserved.

本书中文简体字版由美国 Pearson Education 出版公司授权人民邮电出版社出版。未经出版者书面许可, 对本书任何部分不得以任何方式复制或抄袭。

版权所有, 侵权必究。

-
- ◆ 著 I美I Sherri Sheridan
译 ACG 国际动画教育 任秀静 郝佳 刘璐
审校 李文莉
责任编辑 李际
执行编辑 王琳
- ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街14号
邮编 100061 电子函件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京鸿佳印刷厂印刷
- ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 22.75 彩插: 8
字数: 731千字 2009年6月第1版
印数: 1-3500册 2009年6月北京第1次印刷

著作权合同登记号 图字: 01-2008-2938号

ISBN 978-7-115-19801-3/J

定价: 49.00元

读者服务热线: (010)67132705 印装质量热线: (010)67129223

反盗版热线: (010)67171154

广告经营许可证: 京崇工商广字第0021号

中文版 序

要 对 容 内

“故事是生活的装备”。

——肯尼斯·伯克

当科技的成本变得越来越低而且更加易于使用时，对于大多数数字电影制作者或动画师来说，最难学习的便是如何讲述一个精彩的故事了。你要怎样才能学习到所有关于讲述精彩视觉故事的技巧呢，难道这本《数字短片创作》的书就是全部吗？

在2008年中国巡回讲学的过程中，有很多感人至深的高质量三维和二维电脑动画设计作品深深打动了我。中国动画公司创作的一些作品，哪怕是皮克斯或迪士尼也都不可能做得更好。现如今，全世界许多从事电脑动画和数字电影的艺术家人都在苦苦思索如何去讲故事。万分荣幸，我所编著的这本书即将在中国出版。我知道你们中的许多人都会使用它去创作故事，并以此与业界泰斗一较高下。

在《数字短片创作》一书中涉及的所有讲故事的技巧，都是为了帮助你能够具备与在皮克斯进行视觉故事创作的业内人士一样的思考方式，同时深化你的电影创意并让它更具情绪上的感染力。这会促使你以更加饱满的热情将电影项目付诸实施，同时吸引最顶级的投资者和业界精英。而对于需要重新编写业已成型的电影剧本或如何修改已完成的问题影片来说，这本书同样意义非凡。

在创作剧本或小说的时候会很容易迷失方向，你可能会脱离主题或者发现自己拥有绝妙的创意但是缺乏一些甚至连自己都说不清的东西，但你又的确能感受到这种缺憾。通过本书介绍的构建故事的流程，你会把创意逐级分层再合并在一起，就像组织一个有着100种管弦器的乐队那样。

有时要完成所有的练习，即使是对我自己来说，工作量也非常大，故事在一个又一个转折点魔法般地恰到好处地发展，而这些练习可以帮助我看清故事轮廓的每个角度。在这个过程中你要多花些时间，要知道你正在学习构思故事的新方法，这些方法会帮助你学会如何看待生活从而提高你讲述故事的能力。在任何电影或小说中，你都会发现这些独特的技巧。试着用这些技巧解构一些自己喜欢的电影，从中学习其他电影人是如何运用它们的，从而决定如何才能为自己的电影和动画片重新构思最棒的创意。

这些逐步进行的故事编讲程序会提供足够的空间让你一次尝试1000种讲故事的基本技巧，然后重组一个伟大的原创故事。最精彩的部分是当你下一次构想新故事的时候，你会运用这些铭记在心的循序渐进的技巧快速构想出精彩的创意，这会让你受用终生。

约瑟夫·坎贝尔在他的书中为解构神话所做的所有工作，我希望在这本书中我对故事的剖析也做到了这些。排名前20位的电影剧本、故事和动画书的成功归结为它们按这种逐步法实施。把《数字短片创作》当作一个普遍的讲故事的蓝图发动机，你可以把任何创意一股脑都塞到里面然后带着一个卓越的视觉故事离开。

祝愿本书的所有读者都能讲出激励世人的伟大而新鲜的故事，并在妙笔生花的创意过程中享受无限乐趣！

雪莉·谢尔丹

致 谢

感谢内特一直以来对我的指导，帮助我最终完成这部书的写作。他为本书绘制了上百张插画，还对第三部分进行了技术审校。确保书中不包含无用的软件操作技法。感谢内特为本书所作的创意贡献，在无数个最终期限的深夜陪伴着我完成工作。《数字短片创作》这本书从某种意义上讲更是你的杰作。感谢你一直在这里，教会了我如此之多的东西。

特别感谢迈克尔·菲特·道根为本书第一部分所作的贡献，他就像是一个永不知疲惫的技术编辑。直到我开始在旧金山电影艺术协会学习他的电影剧本创作的课程后，我才了解了如何讲述故事和写脚本。感谢你，迈克尔，你使写作变得再次有趣。你是我认识的最好的写作老师和剧本读者。虽然迈克尔没有撰写本书的任何章节，第一部分中的大部分信息却是来自他的课程。我吸取了他的知识并让每步过程更加清晰。第一部分中某些特别的片段也来自他的帮助和建议，比如高曼5种角色特征系统，影片的40个情节点，为场景设定步调（场景形态）和第4章结尾的剧本写作练习。

我还要感谢我的家人和所有的朋友，在写这本书的3年中，我几乎没有时间和他们相聚。我的继母玛丽·简·谢尔丹，在早年给予我良好的英语语言能力、文学、阅读、诗歌、写作，以及艺术能力。我的父亲托马斯·谢尔丹，永远都陪伴在我周围，一直给予我明智的建议。斯考特·吉恩斯，技术助理和与狗争斗的人。夏弗和阿斯兰，最有耐心认真工作的犬类模特。玛丽安·穆伦，帮助我打字，总用她开心的想法和电话使我愉悦起来。莫妮卡·伊梅卡·马格娜，本书第三部分的有力帮手，一个超凡的数字效果模特。

特别感谢这些年来所有教过我的老师，包括那些来自旧金山电影艺术协会的老教师们。感谢达文·吉、格雷格·哈瑞森、薇薇安·希尔格罗夫、丹尼尔·奥姆斯特德、大卫·林奇、米切尔·布洛克、大卫·弗雷曼、布鲁克·西顿、迈克尔·施奈德、T.哈文·布伦南·多伊尔关于数码相机镜头的意见。彼得·穆迪，给出当地场景镜头的建议，和Fatbox影厂谈论关于牛的图片的肯。感谢罗伯特·迈奇的《故事》，迈克尔·豪格的《写出卖座的电影剧本》，克里斯托弗·沃格勒的《作者的旅途》和林达·西格尔所有伟大的书籍。约瑟夫·坎贝尔的先见之明。凯文·凯恩，在多年以前邀请我在旧金山艺术大学第一次讲授三维故事概念课程。迈克尔·道根、约翰·吉普森、布鲁克·西顿和纳森·沃格是本书的技术顾问。我还要感谢这些年来所教过的学生，你们尝试了我所有古怪的家庭作业并带给我非常有价值的反馈意见。

衷心感谢你们一直以来的指导、爱、启发、充沛的精力、信息、想法、并肩作战和所带给我的灵感。谢谢你们给了我这样宝贵的机会，启发他人，教他们讲述自己的故事。另外要特别感谢的是，The Ray Lords of the Great Bear、太空牛仔和所有指导过我的人，以及桑娜娅·罗曼、杜安·派克、奥林和达·本，所有他们绝妙的图书、录像带和研讨会。迈克尔·戈斯内，在阿科桑底之旅中启发了我对材料方向的灵感。还有来自The Hopi Elders的惊悚麦田。

万分感谢所有为本书作了巨大贡献的艺术家和电影导演们。托里斯顿·克利普尔，一个梦想家，展示给我们如何通过数字制片改变世界。格雷格·斯坎纳维诺，允许我使用“Beyond”音乐录影带中的图片。环球/杰弗里录音师洛丽·弗罗玲和朗达·马勒姆，同意我使用“Beyond”音乐录影带中的图像。Artbeats的茱莉·希尔，提供了漂亮的素材。格伦·格里洛作为我的蓝背演员之一，贡献出他数字化的影像。Xenomorph（异形），如此激情澎湃的蓝背演员。内特、艾里娜·米凯尔奥娃和肯基·威廉姆斯，“低沉的脚步”音乐录影带中的图片。尼斯·格里费弗，马上就要红起来的Foxgluv乐队主唱，还有所有为蓝背所拍摄的镜头中的其他Foxgluv音乐录影带中的舞者。在圣鲁克斯用来蓝背拍摄的女神庙。帕

特里克·弗拉纳根和斯蒂芬·萨顿的鼓励使我一直坚持完成了这个项目。玛雅·桑德斯、山姆·麦斯里、唐纳·布鲁斯、克里斯·汉特拉、杰夫·瓦卡迪、伊万·瓦赫特尔和其他所有的艺术家在本书中贡献出的启发灵感的作品。

特别感谢 Adobe 的所有人，他们制作出的软件改变了视觉交流的方式。史蒂夫·基利斯凯，和整个 After Effects 团队使我最爱的软件如此强大。塔姆·温斯特和克里斯蒂弗·亨得利提供 Movie Magic Screenwriter（为短片），CD 中无时间限制的演示版本。Sonic Fire Pro 的李·哈里森和理查德·曼弗雷德提供强大的原声音乐软件。福兰克·柯林，在最终稿时让我持续更新剧本写作的软件。

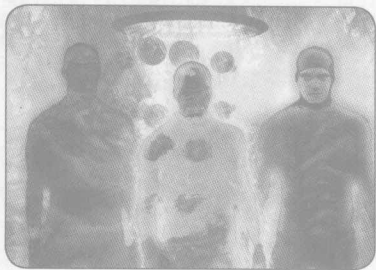
如果没有编辑克里斯·尼尔森持续不断的“写个大纲就可以”的鼓励与支持，这本书可能根本写不出来。谢谢你，克里斯。因为你知道这些建议将使我完成这本书，在每次午餐和晚餐中鼓励我不要放弃。斯蒂芬·沃尔，如此传奇的人物一直聆听我疯狂的想法，理解我独特、怪异、卡通漫画一样的材料。还要谢谢你斯蒂芬，感谢你对过山车项目所投入的诚恳、耐心与热情。最要感谢的就是凯茜·默里，如此可爱的编辑，在每个阶段都赋予了极大的精力和热情。茱蒂·肯尼，检查了本书第一版内容。史蒂夫·韦斯，在看起来即将失败的时候又将这本书拉入正轨。编辑部门彻底解决了出现的每个问题。阿里·豪厄尔，为我们设计了本书的封面。还要特别感谢 New Riders 的所有超级天才编辑和版面设计工作人员，包括迈克尔·瑟斯顿和金·斯科特。更多的感谢给予 New Riders 和 Peachpit 的其他人员，那些我不曾认识，但却帮助我完成这本开创性图书的人。

前言

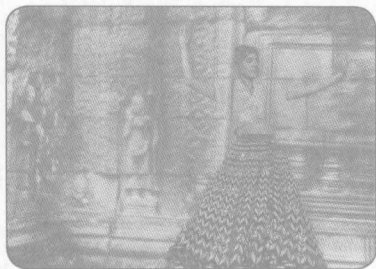
“创意是最重要的，没有什么比这更重要了；创意就是全部。”

——帕布罗·毕加索

电影是 20 世纪中占有统治地位的一种艺术形式。每一代电影人都有各自新颖的手法去表现和传达视觉艺术。在 21 世纪黎明拂晓之时，新一代电影人用令人难以置信的高超数字技术展示了艺术家无穷无尽的想象力。这也是有史以来第一次，富于创意的人们可以任想象肆意奔驰，使其从庞大的好莱坞模式电影制作系统中，从大量投入的人员、设备、时间、成本中得以解脱。现在只要有好点子和自由的时间，任何人都可以制作出一部低成本的艺术影片。独立电影制作在今天看起来更多的是新鲜的创意以及数字科技手段冶炼后的结合。



我们为格芬制作的音乐录影带“Beyond”中，一艘三维制作的太空船把一个二维拼贴的殿堂炸毁。音乐家们首先在蓝背景下被拍摄下来，之后经过三次复制使他们变成了一组新的角色。特效及滤镜效果被层层叠加到衣料上，从而产生出一种特殊的、外星生物的外貌效果。本书将帮助你学习如何运用强大的数字工具和制作方法去表达你的故事创意



这个镜头来自于《液晶特效》。一位舞者在蓝背景下身穿蓝色上衣，这使她的上半身看起来近乎透明。这里用到的特殊软件工具可以使一切呈蓝色的事物变得透明。跳舞女孩身后的布景来自于Tortsten假期拍摄的吴哥窟片段，而这个“女孩像幽灵一样在庙宇中轻舞”的镜头节省了用实景拍摄的成本及时间。那么你能够通过使用蓝背技术及实拍的片段给我们带来什么样的前所未见的作品呢

没有精彩的故事创意及环环相扣的情节设置，一部电影很难称之为是一部引人注目的电影。也许我们很难用某一个公式去定义剧本的精彩程度，但确实有一些潜在的规则及定律被电影编剧及作家应用于创作故事中。原创故事源于日常生活，作者加入其独特的个人理解及文化含义以加重其戏剧色彩。本书着重介绍如何运用剧本、人物角色及其他相关数字技术进行电影短片创意。

本书是专为独立数字电影制片人及学生所著。书中所提及的方式与方法适用于个人或小型团队进行剧本构思，使用DV机及其他基础软件制作影片。当你为一部耗资数百万的电影团队工作时，也许只要做好分内工作就可以了，可当你变为独立制片人并缺少投资方时，你所要做的却是全部！区别于好莱坞巨额投资的影片，本书所教授的技巧致力于低成本电影的制作。这些独立制作短片具有独特的视觉风格、巧妙的故事编排，并会应用最新的数字技术。

本书所提及的数字技术适用于所有的“影片制作者”或“导演”，如二维动画师、三维动画师、纪录片导演、游戏设计师、音乐录像制作人或编剧。而游戏设计师与编剧都需要设计出有趣的人物造型以及存在于游戏/影片中的世界。从现在起，所有和数字创意相关的人群都可被大体归为“影片制作者”。那些强烈区别于彼此的制作风格也开始逐步模糊，直至数年后的前沿数字电影制作人取代他们，并以新的方式制作电影。我预计在未来的10年内，大多数好莱坞的“胶片电影”将被数字技术所取代。虽然胶片电影拥有美丽的镜头画面，但是平均每分钟将近100美元的库存费用已经超出了大

多数导演的实际预算。所以在今天，学习利用数字录影机及动画软件制作电影又有了更深一层的含义。

乔治·卢卡斯认为下一部《星球大战》将会在台式计算机上诞生。无论是电影短片或故事片，本世纪的前10年将会成为数字影片的天下。那么你所要讲的故事又是否能够紧随数字技术发展的潮流呢？

最有效地使用本书

本书旨在帮助学习者开拓思路，学习如何快速进行故事策划及进行创意数字电影剧本的创作。在学习叙事概念、设计技巧的同时，还会有对于软件应用的短评。本教材沿袭北美一贯秉承的教学模式，课程整体设置为10至15周，每周另有10小时作业安排。习题训练部分旨在提高学习者创作剧本、绘制故事板的能力，并逐步进入后期制作。我建议大家按照本书循序渐进地进行学习，最终创作出属于自己的有望获奖的数字短片。

由于客观因素的影响，对本书学习的时间应加以相应改变。正式的课堂授课可安排为

定义

蓝背 在明亮的蓝或绿色的背景下对演员或是物品的拍摄，之后运用专门的软件使背景变为透明。通过在演员身后叠加其他的图像、背景或者布景，创作出特别的镜头画面和故事叙述风格。

一周完成一章的学习；个人学习则随意得多，你可以停在任何一部分或每周花费几个小时的时间完成书中练习；又或者在工作之余，用一年的时间完成学习。为了保证最终的学习效果，我建议大家按照本书每章的习题要求，严格加以训练。尽可能地寻找学习小组，相互交流心得并听取他人的建议。如果你没有时间读完整本书，就重点学习技能，并适当加以练习，从而将它们运用到你的电影中去。

本书每章的不同技能点将帮助你更好地对数字影片制作加以学习，并提出对个人及团队项目学习的相应建议。

● **项目制作** 为每章的核心内容。在创意数字影片项目的前期阶段，项目制作模块（Project）是必须要完成的，请按照本书所给出的方法逐步进行练习。除非另有说明，为了这个项目制作的模块练习，你需要制作成一本9英寸×12英寸的黑色精装图画册。其中某些章节还需要制作一些3英寸×5英寸或者5英寸×8英寸的索引卡。项目制作模块的编排初衷是为了帮助学习者激发原创能力，进而运用到其数字电影中。作者假定本书的学习人员具备使用DV拍摄影片，运用基础软件剪辑这一能力来完成书中练习。

● **奇思妙想** 这个模块为拥有充裕时间，可快速创意并乐于拓展自我的学习人群所设计。作者建议至少读一遍，虽然没有时间去做，但可让这些新点子启发你的思路。这一模块的训练都颇具挑战性，把它们看做是附加分。如果有时间，可以做几个听起来很有趣或很有用的练习。在继续阅读之前，至少能把每个小练习都思考一下。

● **绘图模块** 绘制草图模块可以帮助你训练故事创意的能力，并在此基础上进一步拓展思维。例如在某一“角色设置”习题中要求列出可行的软件操作方案时，你就需要在绘图本上首先绘制出人物的草图。



在全球一体化的时代，我们不能忽视那些充满了真实、引人入胜的故事的新声音。电影可以称为记录人类现代文明及个体存在的快相。而驱动现代人制作电影的原因就好似古人在篝火边通过口口相传的故事传递他们的智慧一样

“学往往要通过做；虽然认为自己已经通晓了，却还是没有十足的把握，直到你亲自去做。”

——索福克勒斯

定义

动态故事板 将故事板草图逐页扫描进计算机里，并配上简略的原声音乐。

● **团队合作** 在课堂或小组中，这一模块将训练你在团队中相互协作及完成任务的能力，从而让自己更具创造力。如果你所在的小组具备融洽的团队合作能力，并轻松攻克习题，不妨挑战一下奇思妙想模块！每个组员都尝试想出自己的点子并相互

协作吧！

● **写作练习** 在对本书第4章《撰写场景、矛盾冲突和短片脚本》的学习完成之后，你就要开始着手写一些什么了，本书的选修练习——写作练习模块在这一阶段便会派上用场了。当你的脑中充斥着各种新奇的点子和想法时，最好的方法就是马上把它写下来！本书前4章大量的写作训练并不是要把你培养成为一个短篇小说获奖者，而是帮助你通过训练逐渐梳理故事叙述的思路。一般来讲，学习者需要在30分钟内完成2~5页的写作练习。为了配合本书的学习，作者建议大家随着课程的进展每天尝试写作，逐步加深对故事叙述技巧的训练，同时收集更多的故事点子，并最终运用于电影制作中。

● **省时法则** 作者列举了一些关于如何有效地安排前期制作进度表的方法。

● **省钱法则** 这一模块将教你如何降低成本。当然了，自我推销也不失为一种缩减成本的好办法。

● **创意法则** 创造力可以通过电影以多种形式展现。作者将告诉你如何对项目保持一贯的热情，并在此过程中不断提高自己的创意能力。

● **电影盒子** 这里推荐的影片将会作为技术范例应用于本书的教学中。

● **名人警句** 书中穿插引用了大量的名人警句，帮助你对制作影片/动画始终保持热情与动力。

其他在文章正文中提及的模块或问题可作为选择性练习使用。如果有时间，思考这些建议并尝试去做一做那些对你目前的项目会有所帮助的练习。在一部短片中很难运用到所有

省时法则

尝试制作电影前不妨先做一些短片。也许在你电影事业的初始，应该制作一些短片而非故事片。有很多关于刚入行的电影人在事业上遭受惨痛教训的故事，他们在创业初期投入其全部积蓄（或从信用卡中透支）到他们的第一部故事片电影。调整一部短片的视觉叙事风格及技术问题会容易得多，尤其是数字化的电影制作，如一个人有可能会戴着不同式样的帽子。你肯定不想花费上百小时拍摄出糟糕的灯光、声音或者根本无法使用的镜头。你需要慢慢培养视觉叙事方面的技巧，越长的影片越挑战着你各个方面工作的协调能力。

“这是写作的练习课堂。就像跑步，练习得越多，你就做得越好。”

——娜姐莉·高柏

“只有在每早静静坐下写东西的人会成为作家，那些没做到的永远只是业余爱好者。”

——杰洛德·布雷南

你想到的故事点子，但我们仍需要学习不同的技巧并把它们添加到故事编剧能力的“工具栏”中。在掌握了这些基本理论后，你便可以灵活地应用于未来的工作中了。

有多少电影制作人，就有多少种制作电影的方法。也许你并不认同我在本书中的观点，这也没有关系。你所需要的是最适合自己的工作方法，最能激发灵感的创意过程。在本书中，step-by-step（逐步法）是我自1993年开始制作数字短片到目前为止一路积累并总结出的经验及方法。书中习题部分的设计也是基于我之前在北美相关动画学院教学制作数字短片时所提炼出的重要知识点。我希望本书可以给你带来更多有趣、简单的学习方法，启发你创作出更好的数字短片。

如果你读过我之前的《Maya角色动画技术》，欢迎为这本《数字短片创作》多提意见。告诉我它是区别于《Maya角色动画技术》，并比它的内容更加深刻实用的。

本书中会有一个故事例子贯穿始终，而书中的插图展示了如何把故事视觉化。我先写了这本书，然后返回去运用逐步法（step-by-step）创作出故事例子。这部数字短片的故事创意完全为本书所设计，贯穿使用了大量的技巧和手法。

书中的草图插画解释了如何通过绘制角色草图、场景、镜头及实物进行视觉化的举例。其实我可以雇用专业的插画师为我绘制这些草图，但也许会让你们怀疑自己的能力，考虑自己是否也能画好。本书中的草图是为了前期制作而绘制的，或者说是和正在看这本书的你水平相似。没有必要创作那些过于细节化的漂亮的草图，因为之后这些故事点子还

有可能会改变。别担心自己绘画的水平，尽最大的努力去画，只要它们在视觉上可以很好地表达和沟通就足够了。画出有可能出现的镜头是对故事板创作及创意故事点子最有效的练习。尝试练习临摹本书中提供的插图，如果你的绘画水平还停留在人物杆形画上，它会帮你找到绘制草图的感觉。

“为什么我们都在使用创意的力量呢？因为没有比它更能使人变得慷慨、愉悦、真实、勇敢以及充满怜悯之心，它如此不同足以抵御人们对物质及金钱的欲望。”

——布兰达·尤兰

事实上很难再找到每个人都能看到的短片例子，因为大多数此类DVD、VHS录影带或是网站都很难找到，要么就不停地更换地方。能做故事片的技术工具自然能做好短片。有时我不得不选择使用一些电影故事片的例子去举例说明要点，所以你们也可以很容易地找到这些例子并继续深入学习。我所使用的短片例子也可以在Spike、Mike Animation Festival和Resfest crowds这些网站上找到。

奇思妙想

你想制作一部大片吗？打入这个电影制作的金钱机器的最好办法就是制作一部独立短片在电影节上获奖并巡回播放。来自工作室的第一个问题可能是：“你有剧本吗？”如果你手里已经有了一部精彩的原创电影剧本，并正在进行故事内容演说的工作，那么你应该就可以拿到自己首部电影故事片的投资费用了。但如果手中并没有关于电影故事片的剧本，你也可以持续做短片，而且它们是免费的！或者你可以要求去指导其他人已经投入拍摄制作的剧本。如果你仅仅是想指导或是进入这个产业，你需要决定自己要走的方向以及希望投入在剧本创作上的时间。如果你的角色和影片世界足够有趣，你可以把短片的故事想法发展成为一部故事片剧本。另一种明智的途径就是运用精彩视觉故事撰写一部小说，卖掉播放权，然后自然会有工作室请你来写故事剧本了。

“最重要的就是找到什么对你有帮助。”

——亨利·摩尔

“相信你的成功。在脑海中勾画出你已得到你所想要的。”

——珊娜雅·罗曼

“区别演员之间能力高低的就是自信。”

——凯瑟琳·特纳

成为更好的数字短片导演

如果想成为一个更好的数字短片导演，你需要花费一些时间去学习其他风格的表现手法并融入自己的作品当中；如果想成为一个成功的视觉语言故事作家，就需要通过不间断的阅读、学习，参与更多的研讨课程来提升自我。本书的绪论部分将围绕这一主题进行研究，并协助你完成制作数字短片的最终目标。

电影剧本创作

当开始尝试制作真正属于自己的电影时，你需要以一种与别人沟通的方式来讲一个视觉电影。电影剧本创作是任何一位独立电影制作人所必备的技能之一，而一个写不了剧本的导演就如同傀儡般被他人的想法所控制约束。所以，创作真正属于自己的电影剧本吧！阅读大量相关书籍，或者上一堂电影剧本创作课程去学习怎样写一个好的剧本，采纳好的建议，建立属于自己的风格。

成功地制作一部电影故事片和成功制作一部短片其实十分相似，只是在故事框架和情节的把握上略有不同。本书的前4章会重点教授电影故事片的剧本写作手法，书中的第3

章《设置情节点》也将以40个故事情节点为基础教授故事片电影剧本的写作技巧。大家不妨先开始制作一部短片找找感觉，并设想如果把各部分细节化会成为一部怎样的故事片。

表演

编剧家和演员一样，都可以在他们的脑中即时创作或即兴表演出整部作品。以下几点也许会成为让你学习体验派表演方法（Method Acting：以感受与角色相类似的情感为基础的表演）的原因。

- 学习戏剧张力、节拍及三幕架构。
- 欣赏演员在镜头前的表演。回忆并尝试独立演出自己在童年时期最尴尬的一幕，这使你重新认识并开始尊敬演员的工作。
- 明白如何与演员进行更有效的沟通，激发每一个独立个体在场景中的作用。
- 明白演员可以以不同的演绎形式表演出剧中某一故事情节。
- 理解好的表演可以赋予角色清晰的角色动机。

创意法则

每日写一部短片故事。保持故事叙事能力的最好方法就是每天坚持写作。无论电影故事片或是短片，很多好点子都是来自于短小的故事。自由地发挥创作，并不一定要按照本书提供的模式进行，只要随着故事点子及角色的情节发展即可。如果有突发灵感或者有趣的点子，你可以随时返回添加故事的转折和情节。一次学习一项特定的技能，在每写一个短片故事时进行练习，这是学习它们的最好方法。记住，你的好点子成就了你的影片，所以努力创造所有的可能性。如果你已可以创作短片故事，那就写下这些短片故事而非完成写作练习。

“每一位艺术家所进行的艺术创作都是从前人历经好几代，甚至上千年的磨炼中沿袭下来的。”

——约翰·巴思

- 无论是在你的潜在投资人、演员或者同行面前，都能轻松地推销出你的想法，讲出你的故事，表现出你所设定的角色。
- 更好地感知角色，并使其在设定情境中更加生动。

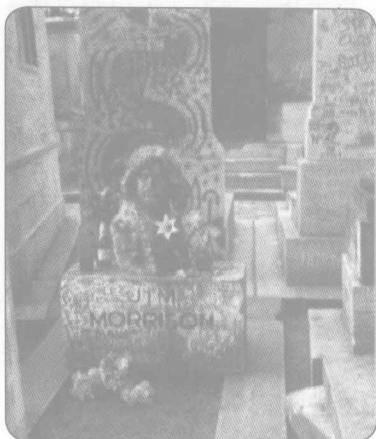
电影制片、电影摄影学及动画学的历史

向那些制作出经典电影的导演们学习幕后技巧，重复他们所做过的工作。当原始故事板框架搭建完毕后，就可以依此类推地进行其他镜头画面的设置。在开始叙述故事之前，创意人员就需要开始设置场景、人物及道具。从你喜欢的导演中列举他们导演的10部电影，看看能否发现能向他们“借来”使用的电影理论。找出和你正在创作的项目相似或更加优秀的故事板、镜头、影片或场景，试着领会他们在拍摄每一个镜头时的构图设计。在一部斥巨资拍摄的电影中，每一个镜头或细节都需要成百上千的工作人员去完成。问问自己为什么导演要做这些挑剔的选择？他们又是如何通过这些画面引起你的共鸣的？这些镜头是怎样引导你入戏并吸引你继续观赏的呢？

摄影学

尝试拍摄一些区别于平时的照片，例如一些不可思议的景观、奇怪的宠物、街头涂鸦、看上去有趣的人们、骇人的建

筑、明信片上的日落或其他引人注目的元素。为头脑风暴、蓝背合成图层或材质制作开始建设相关的媒体剪辑库，而不是大量采用已经存在于书本或网络上的现成图片。



在巴黎旅游的时候，我在吉姆·莫里森的墓地拍摄了一些照片。这些照片后来成为一个叫“Goth Grris”的After Effects动画中，二维Photo Collage的拼贴布景。你现在手中有什么样的照片素材、影像资料可以用来创作数字短片呢

创意法则

电影剧本创作推荐书籍

- 《创作卖座的剧本》Michael Hauge 著
- 《Story》Robert McKee 著
- 《作家的旅程》Christopher Vogler 著
- 《创作令人难忘的角色》Linda Seger 著
- 《创作好剧本》Lina Seger 著

用心观看启发灵感。观看你最喜欢电影的前15分钟，拿着纸和笔记录你的感想。在每个镜头或者一系列镜头之后，问问自己“是什么让我这么想的？是什么让我有这样的感觉？”看你是否可以有创意地逆向使用视觉叙事工具，掌握这部电影是如何熟练地从精神和情感上打动你的。同样的镜头，每个人都会有不同的见解。这个练习同样适用于小组，取一部片子中的5分钟进行练习，比较各自的观后感。



把你最喜欢电影中的镜头做成故事板，学习如何视觉化地讲故事。上图为《公民凯恩》中开场前几分钟的故事板。注意每个镜头画面是多么优美地排列和相互平衡的，是如何生动地利用视觉艺术讲故事的（插画：Maia Sanders）

当你熟练地掌握静物拍摄构图后，便可以开始练习拍摄动态景物了。去一家满载着艺术气息的书吧，注意咖啡桌上那些摄影方面的书籍，问问自己：“是什么让这张图片看起来这样漂亮？”或者，“为什么这张图片让我开始思考？”也许这幅精彩的照片正是摄影师以同样的主题拍摄了成百条胶卷后所挑选出的最好的作品。如果你正在进行一项特定的项目，不妨参考摄影师的例子，也许你会发现这些摄影作品的视觉风格一样适用于你的创作。

艺术和表演艺术

任何领域的艺术课程学习都会有助于你成为一个出色的电影制作人。很显然没有一个人可以熟练地掌握绘画、雕塑、音乐、插画、舞蹈及戏剧等技能。但如果你已经在某一方面有所建树，就请在这方面继续深造下去。

绘画和插画的学习是成为一个电影制作人或动画师的基

“学习观察，你就会知道从我们眼中能看到永无止境的新世界。”

——卡洛斯·卡斯塔尼达

础。同样的，一个能做出好的绘画作品或拍摄出漂亮的图片的人，也能拍摄出一个精彩的镜头。对计算机图形艺术家来讲，缺乏美术技巧会使他们的项目变得愈发艰难。

素描

如果你不知道如何绘制基本的素描或草图，就需要花费比别人更多的时间去与人沟通并使他们理解你脑中所呈现的虚拟场景及镜头。相比电影制作人，动画师更加需要具备绘画或素描的基础。我建议大家闲暇的时候多练习绘制场景草图、镜头画面及人物角色，找出你最喜爱的漫画书临摹，这不仅会让你学会如何绘制故事板，也锻炼了取景和构图的能力。

奇思妙想

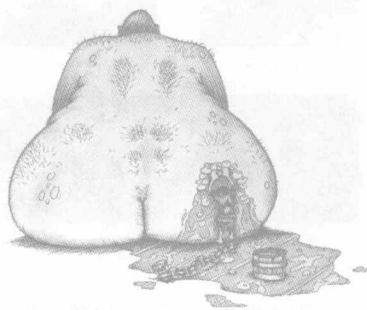
把你最喜欢电影的前5分钟做成故事板。注意构图、明与暗的对比、灯光、摄像机的走位、场景间的转换、镜头节奏、剪辑以及整体的效果和感觉。

奇思妙想

拍摄一个幻灯片式的故事。带一台35mm的照相机或数码相机拍摄一些静态画面，然后运用剪辑软件，例如Premiere或者Final Cut，把你的成果做成一个幻灯片式的故事。你可以提前想好故事点子，或直接去现场构思你所想要的故事镜头或者剪辑方式。



《液晶特效》是一部由托里斯顿·克利普尔制作的电影故事片类DV纪录片。它对那些传统画家和插画师出身的电影制作新手来说是一个很好的例子，是非常好的“首部电影”。托里斯顿有着很敏锐的艺术眼光，他甚至挑选了DV机进行拍摄，这让他的镜头合成在视觉上充满了吸引力。这部影片使用的是索尼TRV-900 (Sony TRV-900)，注意这部DV机是如何处理低光度条件下（甚至是在充满了烟雾的火场中）的拍摄！那么你又是在哪种低光度夜景模式下运用DV机捕捉原始镜头素材的呢

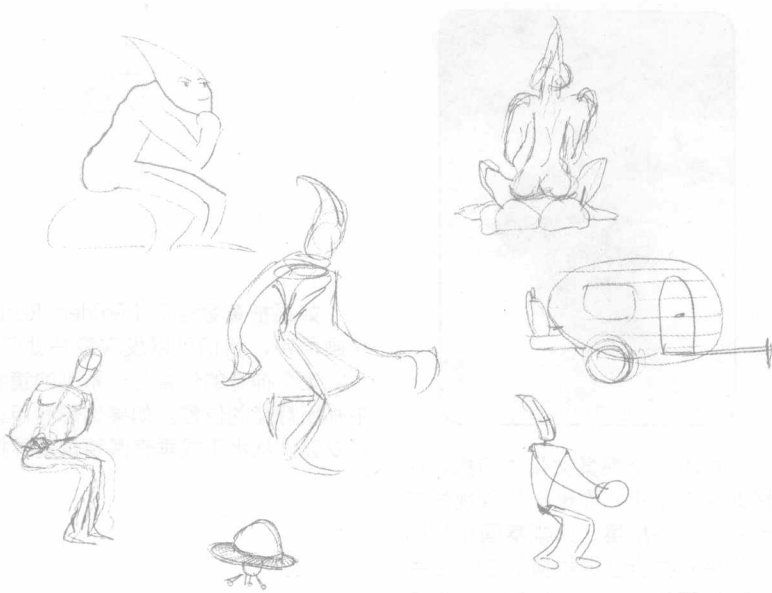


扎实的素描基础会让你在解剖学的基础上，正确地设计夸大一个角色。比如这个三维的巨人，狂欢节上的肥胖男人，或是任何你可以想象出来的角色（插画：Chris Hatala）

“所有事物都带有符号性，这就是一个聪明人通过举一反三学习到的。”

——普罗提诺

人体姿态动作草图侧重于如何运用粗略的线条将姿势或是镜头有力地表现出来。这一类型的草图训练对想快速绘制故事板草图或挑战自己绘图能力的人十分有效。运用这种快速草图法为你的故事点和角色画一些草图吧



奇思妙想

写生。每周上3小时的素描课，或者参加绘画工作室开设的写生练习来保持你的眼睛的造型能力。

奇思妙想

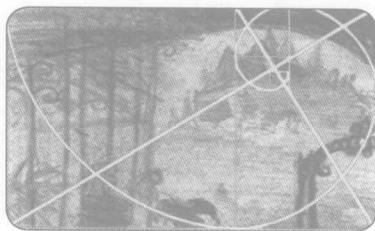
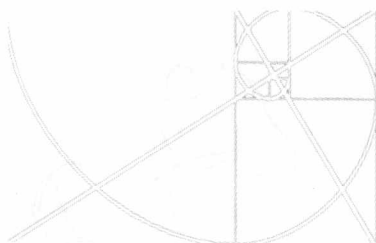
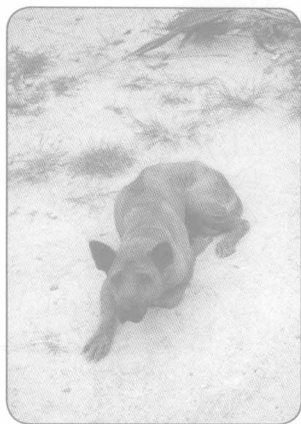
参加图形设计课程。或持续运用 Photoshop、Illustrator 或 Flash 模仿练习那些书本、杂志和网络上吸引你的设计，以提高对设计风格的感觉。假如在这个模仿的过程中加入独有的创新设计和专业制作，你会收获到对作品更多、更好的理解。对设计知识不断增长的认知会让你的电影片段看起来更加专业。

人体素描课程训练动画师运用肉眼观察活体的细微区别，比如对光影的捕捉、形态以及灯光的运用。寻找本地教授人体写生的艺术院校或工作室加强这一技能的练习。当你可以把握并绘制出一个扭曲的活体人物时，你便可以勾画任何东西了。许多大型的动画工作室都十分看重人体素描课程的训练，他们不惜为自己的动画师们建立专门的人体写生工作室，并在午饭时间培训他们。伯恩·霍加思的《动态人体结构解析素描画法》及《动态人体阴暗技法》中有很多值得学习的技巧。如果你目前所在的地方接触不到绘画方面的训练，不妨通过临摹这两本书来提高自己的绘画技巧。

图像设计与完美的几何构造

伟大的电影制作人和动画师都具备较强的审美及设计能力。领会色彩是如何使用，类型、图层和视觉上的协调及交互使用可以有效地提高你对镜头、场景及角色的设计。

完美的几何构造使我们理解物质形态与数学公式是如何在现实世界相互关联的。熟练地应用完美的几何构造对设计镜头、场景及角色都有着极大的帮助。迈克尔·施奈德的《初学指导：大学建筑构造》及罗伯特·洛罗的《完美的几何构造》中都有相关精彩实用的章节。



如果把黄金矩形 (Golden Rectangle) 覆盖到《公民凯恩》的开场镜头画面中，我们可以发现窗户处灯光的位置和金色螺旋的起始处完全吻合。这个神奇的位置与一系列的镜头相互匹配，如在凯恩将要死去的房间中那团灯光的位置。如果你想利用这个黄金点对自己的作品进行分析，你可以尝试从水平或垂直两种角度寻找图像的清晰对焦区域和故事焦点

成为一个视觉文化的侦探。这样即使在路边，你也会带着视觉艺术的理念去拍摄。这幅泰国小狗的照片是我在全世界拍摄的 100 张关于狗的图片之一。我发觉在每个国家，狗的样子都是不一样的。同样的，一张关于狗的好照片也能成就一个好镜头。当设计三维角色时，我常常借鉴自己拍摄的关于狗的图片库，并从中得到灵感。同时我也一直记得给模特喂食！那么你会不会带着照相机或者 DV 机去拍摄去探索旅行，将你感兴趣的视觉主题制作成短片呢

成为更有趣的人

有趣的人常常能够讲出更精彩的故事，做出与常人不同的事情。而每个人的人生经历是不可被他人所替代的。如果把时间都花费在计算机或者电视机前，就不可能有足够多的人生经历去充实你创意故事的点子。放自己几周假，背上行囊去印度看看（或者其他国家）。在异域风情的熏陶下开阔自己的思路，从另一个角度观察人生。学习空手道成为黑带级选手；深入探索某一个你所感兴趣的领域，比如美国西南

部的原始岩石雕刻或者中国的风水研究；攀登非洲的一座高峰；加入本地的滑稽戏剧社；组一个乐队或是在亚马逊河上划皮筏；尝试不同形态的瑜伽或冥想；参加你通常不去的活动，比如凯尔特人的市集或古老的服装展。穿越你所在的国家，游览宗教场所或者拍摄一套和卡车路标相关的图片。注意观察每幅作品中光影的变化，这和你所处的位置、气候、季节都有着密不可分的关系。

“生命中真正神秘的事物不是被解答的问题，而是去体验现实。”

——J.J. 范德瓦尔斯

奇思妙想

写下你人生中想要做的 50 件事。列出它们，无论是多么激进。尝试每年只做其中的一样！这些经验通常会激发创意，为你的电影带来新的故事。别忘了带上 DV 机，把你的冒险经历制作成为一部短片。何不想出一个可以利用数字工具实现的梦想呢？如果列表中有“去火星旅行”这一项，你完全可以利用 Photocollage 或者 3D Sets 和蓝背去体验这次经历。

成为现象学家

电影剧本创作又称为现象学，都是把生活中真实发生的故事重新搬上荧幕。从某种意义上讲，人们很难做到客观地在屏幕上叙述故事，除非真正地理解自己与其他人，甚至整个世界之间的关系。尽可能地认知自我，你的动力在哪里？拥有什么样的信仰？对事情的反应是什么？世界观和价值观又是什么？

发掘自己的人生哲学并带入你所创作的电影中。你人生的目标和理想是什么？影片中角色的演绎是否与真实的自我相互吻合？这些疑问都会随着创作融入你的作品中。

结识新的朋友，与他们交谈并收集各种各样的故事。把你去过的任何一个地方，认识的任何一个人都作为一次机会，并以不同的角度挖掘心灵深处的秘密。他们的行为动机是什么？如何让他看起来很有趣？

人们真正关心的又是什么？生活是如何影响着不同的人？叙述故事实际是在考验作者的知识含量，以及对于人性、历史、社会、精神、宇宙哲学和自然等方面的理解与探究。

你也许会疑问，在成为一个电影制作人或者动画师之前，如何才能有时间和精力去学习以上这些知识。这就是为什么你需要从现在开始。而那些最好的电影导演通常都在上面提到的某几个领域有过专门的训练。和其他职业相比，成为一个独立的电影制作人或者动画师是极具挑战性的，但至少你永远都不必担心它会变得枯燥乏味！

“要明白时间的真正价值，在于抓住每一刻，享受每一刻。不要闲散，不要怠懈，不要拖延，永远不要把今天能做的事，放到明天。”

——查斯特菲尔德勋爵

定义

现象学 对人类意识及自我觉醒发展的研究。



这个骑着摩托车穿越印度的有趣家伙是Torsten用DV机拍摄下来的镜头。在《液晶特效》中有很多片段都来自于Torsten的旅行经历。你在电影中会为我们展现什么新鲜有趣的人物和地方呢？你又能从以往旅行拍摄的DV中，挖掘到哪些创意点子放入新制作的电影中呢

别让任何事阻碍你制作电影

我们生活在一个快节奏的世界里，挤出时间和精力去做一部数字短片也许让正在读这本书的你倍感挑战。以下是人们在制作过程中常遇到的一些问题，后面提出的可行性方案会引导你走入正轨。

1. 缺少电影故事的点子

做本书中的项目习题。这些习题是为了启发灵感以及锻炼故事叙述技巧所设计的。

2. 没有时间或缺乏系统安排

当你回顾人生，发现第一个浮现在脑中的珍贵记忆是创作了真正属于自己的独创短片。也许你听过这样一句话：如果想真的做点什么事的话，交给那些忙碌着的人吧！为什么会这样说呢？

有多少你认识的导演花了几年的时间去制作一部电影短片或者是一直在谈论要去制作一部电影而到今天也没有实现呢？开始制作影片的最好时机其实就是现在！

能够按期完成任务的最好方法就是使用一套简单的日历系统。在你的墙上、计算机或者掌上计算机中始终存放一份前期制作的日历表，写下每周设定的创意目标。不可思议的是，如果按照这样的方式安排每个阶段的截止日期，你会发现反而让自己更快想出故事的点子。如果你想让自己的电影短片在三个月内进入制作阶段，在日历上设定一个目标然后开

“人们说我们都在寻找生命的真谛，但我认为那并不是我们真正寻找的。我们寻找的是一种活着的经历，使人生体验完全建立在纯粹的物理平面上，从而获得内心本质与现实的相互共鸣，使我们真正地感觉到活着而狂喜。”

——约瑟夫·坎贝尔