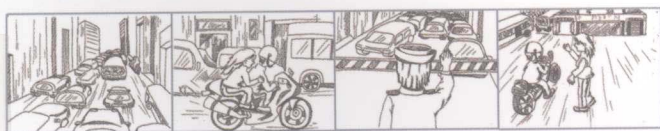


现代艺术设计类“十二五”规划教材
动·漫·游·戏·专·业

影视动画设计 分镜头



主编 李娟 杨晓飞
副主编



中国水利水电出版社
www.waterpub.com.cn

现代艺术设计类“十二五”规划教材
动·漫·游·戏·专·业

影视动画设计 分镜头

主 编 李 洁 娟 杨晓飞
副主编



中国水利水电出版社
www.waterpub.com.cn

内 容 提 要

影视动画分镜头设计是动画专业的必修课。本书通过对镜头语言理论知识的讲解使读者具备一定的视听能力,能较好地将文字剧本转化为画面镜头语言,为故事脚本设计好分镜头,同时也为影视后期制作打好必要的理论基础。

本书以优秀影视作品为例,通过对分镜头画面中的基本造型元素、分镜头设计的依据、镜头连贯的基本法则等概念清晰叙述、翔实分析、完善总结,传授给读者制作影视动画分镜头脚本的技巧。帮助读者正确理解影视动画分镜头的概念,学习和掌握分镜头设计的基本方法和技巧,拓展读者的思维空间。

本书内容丰富由浅入深,理论知识与经典实例相结合,是一部深入学习影视动画分镜头的优秀教材。该书既适合作为高校、高等职业学校影视动画专业及相关专业理论与实训的教材,也可以供从事各种媒体(电影、电视、动画、交互式媒体)制作分镜头脚本作为参考资料使用。

图书在版编目(CIP)数据

影视动画分镜头设计 / 李洁主编. — 北京: 中国水利水电出版社, 2011. 9
现代艺术设计类“十二五”规划教材. 动漫游戏专业
ISBN 978-7-5084-8662-8

I. ①影… II. ①李… 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(2011)第167394号

书 名	现代艺术设计类“十二五”规划教材·动漫游戏专业 影视动画分镜头设计
作 者	主 编 李 洁 副主编 王 娟 杨晓飞
出版发行	中国水利水电出版社 (北京市海淀区玉渊潭南路1号D座 100038) 网址: www.waterpub.com.cn E-mail: sales@waterpub.com.cn 电话: (010) 68367658 (营销中心)
经 售	北京科水图书销售中心(零售) 电话: (010) 88383994、63202643 全国各地新华书店和相关出版物销售网点
排 版	北京英宇世纪信息技术有限责任公司
印 刷	北京鑫丰华彩印有限公司
规 格	210mm×285mm 16开本 9.5印张 242千字
版 次	2011年9月第1版 2011年9月第1次印刷
印 数	0001—3000册
定 价	40.00 元

凡购买我社图书,如有缺页、倒页、脱页的,本社营销中心负责调换
版权所有·侵权必究

前言

分镜头脚本又称摄制工作台本，也是将文字转换成立体视听形象的中间媒介。主要任务是根据解说词和电视文学脚本来设计相应画面，配置音乐音响，把握片子的节奏和风格等。分镜头脚本的作用主要表现在：一是前期拍摄的脚本；二是后期制作的依据；三是长度和经费预算的参考。在影视动画设计中分镜头设计占有举足轻重的地位，因此，分镜头设计的教学也显得尤为重要。

本书系统地介绍了分镜头设计的主要方法与镜头衔接的技巧，内容丰富，章节安排合理，叙述清楚，既适用于高校、高等职业学校影视动画专业及相关专业理论与实训教材，也可以供从事各种媒体（电影、电视、动画、交互式媒体）制作者或影视媒体爱好者作为参考资料使用。为了便于读者更好地掌握分镜头设计的技巧，同时也更好地配合教学，本书在每个章节都配有相应的练习题，供读者使用。

本书共分6章，第1章对分镜头设计的概念、分镜头设计的任务及重要性、分镜头脚本的分类等内容进行了介绍。第2章介绍分镜头设计的方法、程序及制作工具。第3章介绍分镜头画面的基本造型元素。第4章主要讲解分镜头设计的依据。第5章介绍影视镜头连贯的基本法则。第6章主要是分镜头画面的欣赏。

本书由南昌航空大学艺术与设计学院的李洁任主编，江西陶瓷工艺美术职业学院的王娟和安徽现代信息工程职业学院的杨晓飞任副主编。参加本书编写工作的其他人还有江西陶瓷工艺美术职业学院的饶晶、饶媛媛；江西中医学院的胡娟；南昌航空大学的肖著强、宋军、嵇立琴、李祖庆、徐阳、陈曼曼、袁源；江西科技师范学院的沈海晖；郑州轻工业学院的潘明歌；中原工学院影视广播学院的李娅；南京市江宁中等专业学校的高旭；安徽现代信息工程职业学院的张怀亮。

本书的作者都是长期从事动画教学的一线教师。在本书编写过程中，参考了大量同类书籍和网上资料，在此表示衷心的感谢。

由于作者水平有限，加之时间仓促，书中错误之处在所难免，敬请广大读者批评指正。

作者

2011年7月

目录

前 言

第1章 分镜头设计概论 1

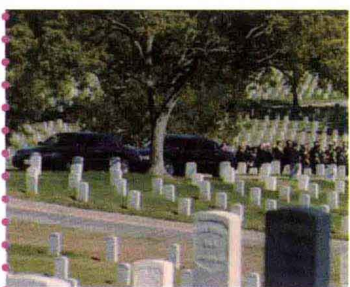
- 1.1 什么是分镜头设计1
 - 1.1.1 分镜头设计的任务2
 - 1.1.2 分镜头设计的重要性2
- 1.2 分镜头脚本的分类3
 - 1.2.1 动画分镜头脚本4
 - 1.2.2 广告分镜头脚本4
 - 1.2.3 电影分镜头脚本4
 - 1.2.4 MV分镜头脚本5
 - 1.2.5 电脑游戏和多媒体分镜头脚本5
 - 1.2.6 其他类型分镜头脚本6
- 本章小结6
- 思考与练习题6

第2章 分镜头设计制作 7

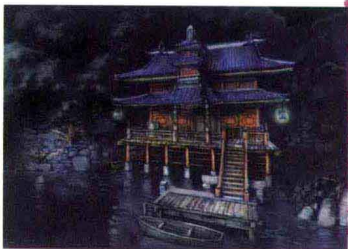
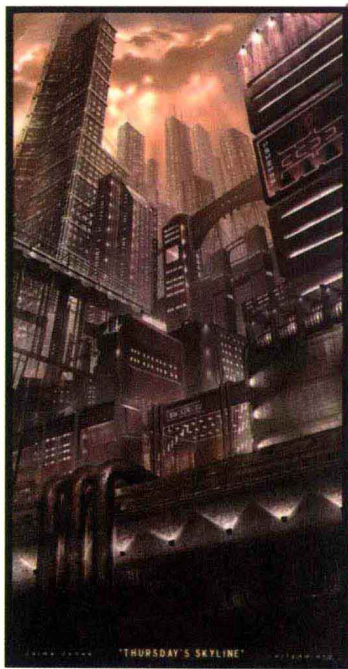
- 2.1 分镜头制作的方法7
 - 2.1.1 从文字到画面7
 - 2.1.2 用视觉叙事9
 - 2.1.3 讲述故事与展示故事的区别9
 - 2.1.4 故事的组成要素 11
- 2.2 分镜头设计制作的流程 13
 - 2.2.1 分镜头脚本的制作流程 14
 - 2.2.2 与导演会面前的准备 14
 - 2.2.3 探讨和研究 15
 - 2.2.4 缩略图 15
 - 2.2.5 草图 15
 - 2.2.6 最终的画面分镜头脚本 15
- 2.3 分镜头设计制作工具 16
 - 2.3.1 上色工具和材料 16
 - 2.3.2 勾线工具 18
 - 2.3.3 辅助工具 18
 - 2.3.4 数码设备 20
- 本章小结 22
- 思考与练习题 22

第3章 分镜头画面的基本造型元素 23

- 3.1 角色 23
 - 3.1.1 角色的面部表情 24
 - 3.1.2 角色的行为动作 26



3.1.3	角色的身体局部特征	27
3.1.4	群众	28
3.2	场景	29
3.2.1	场景的空间构成	30
3.2.2	场景中的色彩	33
3.2.3	场景的光影	35
3.2.4	场景中的道具	37
3.3	景别	39
3.3.1	景别概论	39
3.3.2	远景	40
3.3.3	全景	42
3.3.4	中景	42
3.3.5	近景	42
3.3.6	特写	43
3.3.7	镜头组接的变化	44
3.3.8	景别元素的简单评价	45
3.4	镜头	46
3.4.1	摄影频率	46
3.4.2	镜头角度	47
3.4.3	镜头的运动	49
3.4.4	长镜头	51
	本章小结	53
	思考与练习题	53
第4章	分镜头设计的依据	54
4.1	阐述观点	54
4.2	动作动机	55
4.3	叙事重点	56
4.4	环境渲染	57
4.5	声音元素	58
	本章小结	59
	思考与练习题	60
第5章	镜头连贯的基本法则	61
5.1	蒙太奇	61
5.1.1	蒙太奇学派的出现	62
5.1.2	蒙太奇的基本含义	62
5.1.3	蒙太奇的表现形式	65
5.1.4	蒙太奇的功能	68
5.1.5	蒙太奇理论探讨	69





5.1.6 蒙太奇禁用理论	70
5.2 表演轴线	72
5.2.1 轴线的定义	72
5.2.2 关系轴线的定义	72
5.2.3 双人对话场面	73
5.2.4 三人对话场面	78
5.2.5 四人或多人对话场面	79
5.2.6 越轴	81
5.3 镜头内部运动方向	82
5.3.1 中性镜头内部运动方向	82
5.3.2 同一镜头内部运动方向	82
5.3.3 相反镜头内部运动方向	83
5.3.4 正面镜头和反打镜头	83
5.4 动作衔接	84
5.4.1 视线衔接	84
5.4.2 切出切入	85
5.5 剪辑	85
5.5.1 剪辑的概念和意义	85
5.5.2 剪辑工作内容	86
5.5.3 剪辑创作过程	87
5.5.4 剪辑工艺流程	88
5.5.5 镜头画面的分剪、挖剪和拼剪	89
5.6 镜头过渡	94
5.6.1 叠化	94
5.6.2 切出切入	94
5.6.3 淡入淡出	95
5.6.4 划出划入	95
5.7 声音剪辑	95
5.7.1 音效分类	95
5.7.2 音画同步	96
5.7.3 音画对位	97
5.7.4 声音的主观运用	97
本章小结	98
思考与练习题	98

第6章 分镜头的画面欣赏 99

参考文献 146



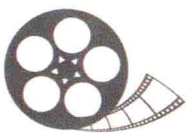
第1章

分镜头设计概论

主要内容:

- 分镜头设计的目的
- 分镜头脚本的分类
- 分镜头设计中的重点及难点

动画与电影的表现形式近似，都是由一个个镜头衔接来表达一个完整的故事。作为美术设计的分镜头画面设计，是根据分镜头文学剧本提供的每一镜头的内容以及导演的意图，逐个将每个镜头进行画面的设计绘制，然后再确定角色在镜头的位置、角度以及与背景的关系等。



1.1 什么是分镜头设计

分镜头脚本又称摄制工作台本，是将文字转换成立体视听形象的中间媒介。其主要任务是根据解说词和电视文学脚本来设计相应画面，配置音乐音响，把握片子的节奏和风格等。

在动画或者任何影片的创作过程中，导演负责全部故事或者其中某一特殊段落的设计和节奏，这常常包括几分钟或仅仅几秒钟的连续镜头，在很短的时间内，必须将这些镜头组织成连续的画面。每个镜头有多长？镜头中动作长度是多少？动作的节奏应该怎样设置才能保持观众的兴趣？故事的情节应该如何最好地交代给观众？这些都是导演必须解决的问题。至于涉及较短的段落，则由导演和原画创作人员分担，然而导演仍需掌握全局。原画创作人员可以加入他自己的设想去达到某些效果，正像一个演员在演出时所做的发挥那样。

视觉上的流畅是任何影片特别是动画影片的主要目标，好的连贯性取决于角色动作、舞蹈设计、场景变换和移动的协调。所有这些方面都不能孤立对待，必须放在一起做全面而统一地规划，同时还要把角色的态度、行为考虑在内。分镜头台本是影片计划的蓝图，也是影片最初的视觉形象，正是这一创作阶段决定了影片主要内容的设计。

分镜头台本广泛应用于影视剧、动画片、广告片等之中，它的英文名为Story board，所以也被称

为故事版。一般来说，完成分镜头是片子的导演或者执行导演。

1.1.1 分镜头设计的任务

在日常生活中我们总是能遇到各种各样的视觉化产品。我们目前接触最多的这类产品应该是电视、电影和网络，其次就是书籍、杂志、报纸和一些漫画书了。无论是在起居室，还是在学校，或者是在公共运输系统上，我们的梦境里面，甚至在天空中，都可以看到各种图像。

虽然有些影像或图片产生的目的可能只是为了向你促销某种产品，或者是为了娱乐大众，但是每个影像或图片实际上都在给我们讲述一个故事。这些视觉化产品会对我们产生作用，可以让我们产生各种感受。这种感受可能是愉快的，也可能是激动的，有时甚至引导我对事物产生怀疑，并最终影响我们的决定。比如在广告中，一口雪白的牙齿形象可能会促使我们想要买一种新品牌的牙膏；一个小孩在开心地玩着沙箱的影像可能会让我们也变得十分愉快。

分镜头是剧本的形象化版本，它是由一些方格画框组成。这些方格画框中画着一系列的形象化动作，而这些方框中的图像将为我们讲述一个具有很强的逻辑性的故事。但是，尽管故事是为了娱乐，分镜头脚本本身却不是为了这样的目的而存在的。分镜头脚本只能用作生产故事过程中的一个工具，或者是用来将自己的想法向客户推销的一个途径。

1.1.2 分镜头设计的重要性

制作动画片是一个工程非常庞大、流程非常清晰的过程，需要多人分工合作，彼此之间的流程组织和沟通成了一项繁琐复杂的事情，分镜头在其中起到了统领全局的作用。下面通过例子进行介绍。

1. 分镜头是前期拍摄和制作的脚本

如图1-1所示，《千与千寻》的分镜头上我们可以看出，分镜头规定了每个镜头的时间长度、机位、拍摄或者绘制的内容，以及初步的画面构图、光景角度甚至台词等内容，动画后续的设计稿、场景、原动画、合成等一系列内容都要按照这个分镜头稿来进行设计和制作。如果把一部动画片和一张素描相比，动画有了分镜头，就相当于素描画建立好了结构，以后万变不离其宗。分镜头是一部动画片的骨架。

2. 分镜头是后期制作的依据

分镜头不仅仅规定每格画面的内容，同时表明该画面相对应的音乐、音效、台词、特效、镜头移动方式、转场方式等，这些都是用来给后期制作人员做参考的。有了分镜头台本，所有重要内容和细节都一目了然，这对于导演和各个不同制作人员之间进行沟通起到了相当重要的作用。

3. 分镜头是长度和经费预算的参考

作为动画片，在拍摄之前，一般都会有明确的片场和经费预算，分镜头可以帮助创作人员更加准确地估算这些内容，尤其是动画量、空镜头、重复运用的场景等内容。只有在分镜头已经完成的

情况下才能比较准确地计算动画时间。同时因为分镜头里每个镜头的时间都是计算好的，很容易计算出总时间，并控制好节奏，使得片长和故事信息量符合该动画片的要求。如果是广告片，只有用分镜头决定好拍摄内容，才能估算出拍摄该片所需要的道具、布景和仪器，从而预算出一条广告的费用，这对于广告片来说是至关重要的。

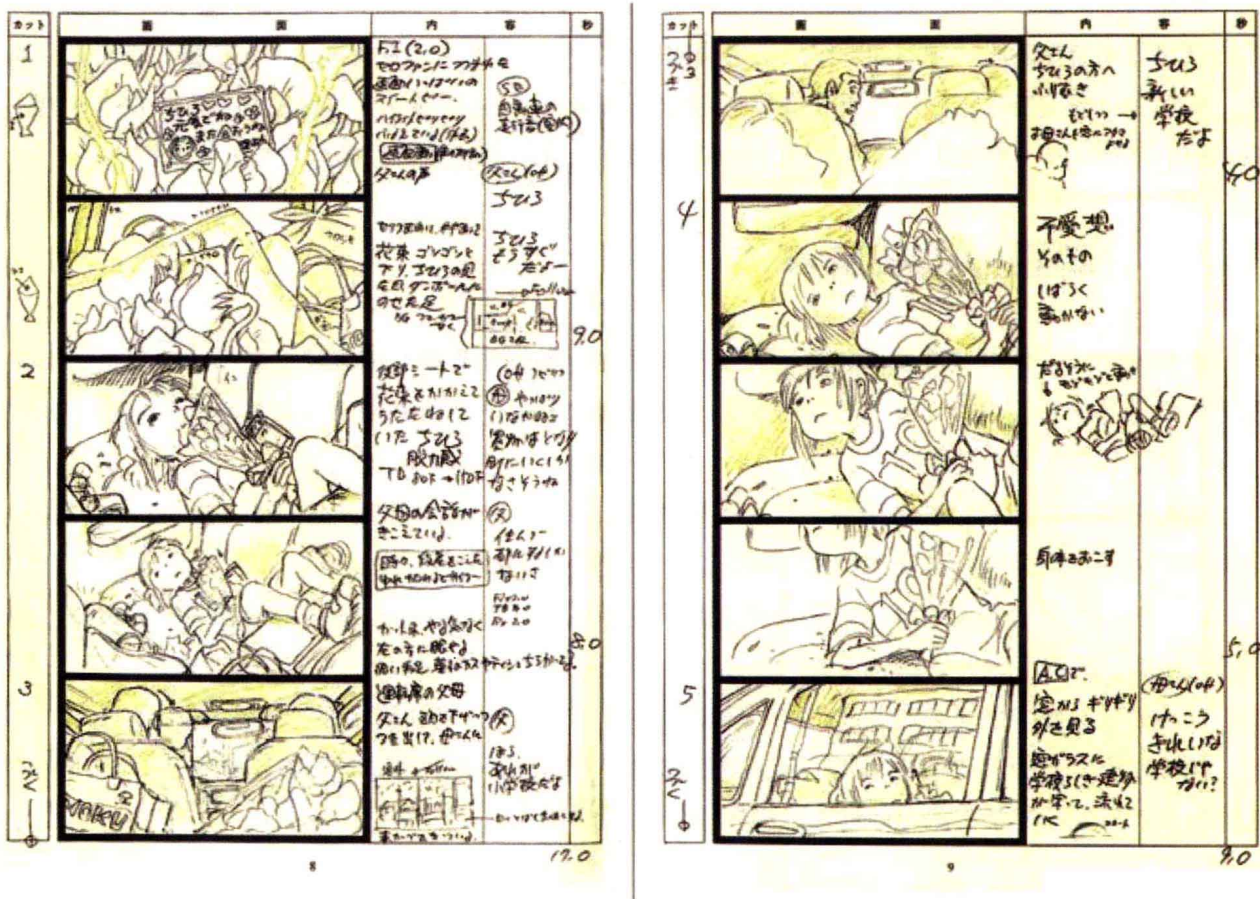
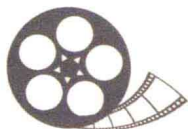


图1-1



1.2 分镜头脚本的分类

一般来说，分镜头脚本是通过连续的图解来描述或者计划电影场景或一连串镜头。大部分人认为分镜头就是导演用来安排连续镜头、摄像机角度、摄像机机位等的工具，其实它同时也是整个剧组的“视觉预算”。分镜头脚本能使剧组每个成员看到镜头数、场景数、演员数量以及所需要的设备和材料等，这就是使得剧组能估算出制作成本。分镜头脚本能够一个镜头一个镜头地分解一个场景甚至整个剧本，这能使制片人有效地计划和安排拍摄日程。一个使用分镜头脚本的制片人可以清楚地知道哪些东西要进入画面，这样可以节省大量的时间和资金，因为不需要重复布置摄影场景。

分镜头脚本主要有两种，分别是客户脚本和拍摄脚本，而这两者之间有着重要的区别。

客户脚本的目的是试验或者阐述概念和观点，它一般用在筹备期或者前期制作阶段。这个称呼来自广告界，但这种脚本也被称作“故事板”，经常用在电影和动画片中以筹集资金和激发兴趣。客户脚本很少涉及技术细节和连续画面，而主要传达整体基调或者风格。因此，客户脚本的画面数量相对较少，但更注重绘画细节，并通常以彩色画面的形式出现。

拍摄脚本，顾名思义，其作用就是展示如何实现一个构想。它一般用在前期制作的后期阶段和制作阶段甚至后期制作阶段，导演和剧组用拍摄脚本一个镜头一个镜头地来安排场景和拍摄。相比客户脚本，它包含更多的技术信息，也更注重那些连贯性问题，比如连续镜头，摄像机角度和机位等问题，但在绘画方面它并不十分注重细节，拍摄脚本一般都不上色，以便复印后能分发给工作人员。

1.2.1 动画分镜头脚本

到目前为止，对分镜头脚本设计师在细节和质量上要求最苛刻的领域就是动画，动画是一个花费巨大的劳动密集型媒体。在制作过程中，分镜头脚本是从这个国家传到那个国家，从这个工作室传到那个工作室的最主要媒介。

动画分镜头设计师会被聘用参与一个长期项目，通常一个项目会持续1~2年。另外，与广告和电影不同的是，动画分镜头设计师要在动画工作室和其他画家一起工作。

动画领域是对分镜头设计师创造力要求最高的领域，这不仅因为动画的拍摄脚本需要大量的细节，也因为在分镜头设计阶段就需要完善甚至创作一些笑料。

动画分镜头脚本是非常注重细节的。事实上，每页动画片分镜头脚本都包含了大量的信息。

制作动画片有很多不同的技术，传统的赛璐珞胶片动画、黏土玩偶动画和3D动画等，但所有的制作方法都开始于传统方式，即画草图和制作分镜头脚本。

1.2.2 广告分镜头脚本

因为蕴藏着大量的工作机会并能很快实现设想，因此，广告可能是分镜头脚本设计者最容易涉入的一个领域。广告的分镜头脚本一般包含6~30个镜头。如果幸运的话，能给你1~2天完成这项工作，但有时候只允许你在几小时内完工，所以你需要有快速绘画的能力，在飞行旅程中想出解决办法的能力，以及在压力下出色完成工作的能力。广告界的薪酬一般高于其他领域，但没有长期工作保障，并且在三个领域（广告、电影、电视）中广告对创意的要求最高，而这些创意却是为了销售，并非创造艺术本身。因此，广告领域的工作实现率很大，也很快，这点对那些不愿墨守成规的自由职业是个很大的吸引力。

1.2.3 电影分镜头脚本

为电影制作分镜头脚本是一项浩大的工程。一个故事片的拍摄分镜头脚本一般包含1000个画面

以上,设计师要求在2~3个月时间里完成这项工作。如果剧本已经完善并且预算允许的话,有些分镜头脚本的设计可以时间充裕一些。设计拍摄分镜头脚本时,设计师虽然在自己的工作室工作,但必须和导演保持密切联系。相比广告而言,电影所能给薪酬会少一些,不过从另一个角度看,这项工作更持久而且也更具有艺术性。

考虑到电影需要很长的时间才能制作完成,并且有可能中途因为制作公司的原因而夭折,设计者可以要求预付50%的设计费用,这部分预算款即使项目取消了还是归分镜头脚本设计者所有。

很多导演自己画分镜头脚本,在这种情况下,分镜头脚本设计师的工作就是把这些笔记重新作成工作人员能看懂的草图。虽然有些导演绘画技术高超,但是考虑到设计分镜头脚本是一个严密的、技术性很强的过程。因此,最好还是另请个分镜头设计师。希区柯克就是一个具有高超画技的导演,也经常自己画筹备期的分镜头脚本(至少是场景的大致设计)。但他还是聘请了最优秀的分镜头脚本设计师,因为在他看来,分镜头设计阶段是电影制作中最重要的一个环节。

1.2.4 MV分镜头脚本

通常,广告工作室同时也制作MV(Music Video)。因为经常是同样的团队(导演、摄影、场景设计等)为这些项目工作,所以很容易认出各个工作室的风格。

MV的制作经费在过去的几年里急剧下降,分镜头设计师经常只能拿到与工作量不相称的薪酬。事实上,如果广告通常会有20~25个画面的话,MV大概会需要100个画面,但得到的报酬是差不多的。

MV分镜头设计师的创作过程和电视广告及电影不同。创作过程通常从一个基本理念或者概念开始,这个概念可能由设计师设想,然后由剧组讨论估算成本和周期。

一个MV通常是一系列连续镜头或观点,而没有故事情节。比如,乐队可能要求镜头在沙漠拍摄,这样的话,导演将需要构思一系列通缉符合乐曲风格的画面。在这种情况下,分镜头设计师会被要求设计关键画面(通常也叫关键帧)以帮助剧组明确工作计划。

1.2.5 电脑游戏和多媒体分镜头脚本

分镜头脚本在电脑游戏制作和多媒体展示上应用也很广泛。视频游戏往往有具体的动态展示,就像一部小电影。游戏中每个情节介绍都需要大量的工作,它们会持续10分钟左右,所以很显然分镜头脚本阶段是制作过程中最重要的环节之一。事实上,这些情节介绍应该被当做小动画电影对待,那就需要设计角色、场景等。这些完成后,你还需要一个剧本,然后就得进入分镜头脚本设计阶段了。

有些电脑游戏的进程有各种各样的设置,需要玩家寻找线索,最终完成剧情。这种情况下,分镜头脚本就担当为整个制作设计骨架的角色。

在多媒体展示中,分镜头脚本可以简单地被用作流程图标明项目的脉络,比如,借助交互式的

CD盘，分镜头脚本可以显示信息在哪里结束以及项目内部如何进展。

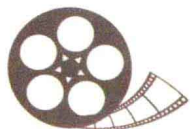
在这个领域内分镜头脚本通常非常具体。你可以在专业电脑和视频游戏杂志中找到大量的，关于现在的产品的图解和正在进展中的影片。

1.2.6 其他类型分镜头脚本

有时候，一些建筑设计工作室需要分镜头设计师来让他们的项目展示过程视觉化。以前，一个项目的展示需要一个评判小组的鉴定。而今天，它已经可以通过制作想要展示的楼盘的视觉效果模型来完成。这些视觉模型可以借助专业电脑软件来模仿光、环境和材料。当然，这类工作需要大量时间，因此第一步工作是制作分镜头脚本形式的草图，它可以组织展示顺序，然后由电脑设计动态效果。

网站设计也是类似的过程，在这个过程中，分镜头脚本主要是以流程图的形式出现。培训视频教程，公司的案例展示以及商业汇报等过程中也需要类似的分镜头脚本。

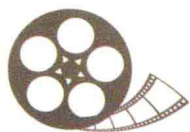
分镜头脚本在很多情况下都很有用。其实它可以看做是一种工具手段，借助它可以明晰过程，加快进程并避免精力和资源的浪费。



本章小结

分镜头脚本又称摄制工作台本，也是将文字转换成立体视听形象的中间媒介。主要任务是根据解说词和电视文学脚本来设计相应画面，配置音乐音响，把握片子的节奏和风格等。分镜头脚本的作用主要表现在：①前期拍摄的本；②后期制作的依据；③长度和经费预算的参考。

在学习本章内容后，应该对分镜头脚本有一定的认知，了解影视作品分镜头设计的目的及其重要性。



思考与练习题

1. 什么是分镜头设计？
2. 分镜头设计的任务是什么？
3. 做好分镜头工作的重要性是什么？
4. 分镜头脚本大致分几类？



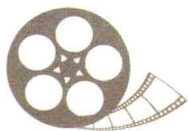
第2章

分镜头设计制作

主要内容:

- 怎样用画面讲故事
- 完整故事中应有的元素
- 分镜头设计制作的程序
- 分镜头设计的制作工具

分镜头设计脚本是剧本的形象化版本，它是由一些方格画框组成，这些方格画框中画着一系列的形象化动作，而这些方框中的图像为我们讲述一个具有很强的逻辑性的故事。但是，尽管故事是为了娱乐目的，分镜头脚本本身却不是为了这样的目的而存在的。分镜头脚本只能用作生产故事过程中的一个工具，或者是用来将自己的点子向客户推销的一个途径。无论是对电影、动画片或者多媒体来说成为一个成功的分镜头美工，最关键的因素就是精通用视觉元素叙事的流程。



2.1 分镜头制作的方法

分镜头脚本是由草图组成的，利用草图形式分镜头脚本可以表现出故事的情节是如何展开的。分镜头脚本与连环漫画在形式上具有相似性，但是它们具有的功能是不同的。连环漫画是一种娱乐方式，而分镜头脚本则是一种将导演意图形象化的设计工具。分镜头脚本在各种产业中得到广泛的应用，这些产业包括广告业、电影业、网页设计以及多媒体等。

2.1.1 从文字到画面

当我们制作分镜头时，首先我们会有一个文字分镜头脚本的工作从分析解剖文字剧本开始，把剧本划分成各个视觉片段。每个包含视觉语言的镜头看上去似乎挺零碎的，而且并不复杂，但当我们需要用这些镜头诠释一个故事的时候，这样的工作并非简单。

在做分镜头脚本时，就好似一个将文字翻译成画面的语言类的翻译那样，当你对所有的单词、语法完全掌握的时候，就可以毫不困难地将对象直译下来，但是语境语义是否能准确地表达或者说高质量地阐述那就不一定了。因此，如何在掌握分镜头基本元素，懂得镜头连接的基本法则的前提下当个好翻译，才是真正需要去探究的话题。下面以一个实例来解释并进一步说明。

张艺谋导演的电影《秋菊打官司》文学剧本来源于《万家诉讼》。《万家诉讼》在开篇中写道：太阳好起来了，何碧秋拿牙锹刹挑在麦田里的塘泥，刹完最后一墒了，她听说丈夫被打，将手上拾掇拾掇，回家看过伤势，转来找村长。

如图2-1所示，电影《秋菊打官司》文字剧本中，我们可以整理出多个角色，多个地点。角色：第一个何碧秋，第二个来报信的人，第三个她的丈夫，第四个打她丈夫的人，第五个村长。当然村长在剧本中和打她丈夫的人就是同一个人，角色四与五重置。地点：第一个田里，干活的地方。第二个家里，看丈夫伤势的地方。第三个找村长，村长所在的地方。假如我们给这段文字剧本做一个直译，就这一句话完全可以拍摄出一本45分钟左右的电视剧。《秋菊打官司》是一部电影，电影有它规定的时间，不可能将文字稿中的每句话作方方面面的介绍，即使有足够的时间去这样翻译，其效果也是可想而知的。这段文字剧本对于《秋菊打官司》这部电影而言，它就是故事起因的介绍，对于90分钟的电影而言，一个起因的阐述占全片的多少时间是有一定比例的。

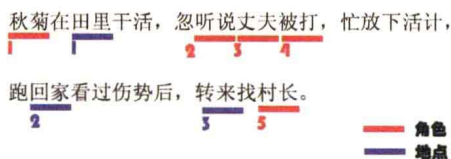


图2-1

我们看张艺谋对这句文字的翻译。在《秋菊打官司》的开篇直接拍摄了秋菊和家人带着她的丈夫去看大夫。再接着拍摄秋菊拿着大夫看病的证明去村长家找了村长。可以看到张艺谋选择先将结果拍摄出来，然后对于前面我们提到的这段文字剧本，做了一个大量的删减，直接拍摄了“转来找村长”这句话。张艺谋将有限的叙事时间留给剧情重点的部分，为观众删掉了与剧情发展无紧要关系的无效信息，观众很清晰地看懂了事情的起因。所以说，做分镜头设计的人是一个翻译者，他要将文字翻译成画面，同时他必须是一个优秀的翻译者，他需要对文字做最有效的翻译，而不是直译，如图2-2所示。



图2-2

2.1.2 用视觉叙事

用分镜头脚本将一个故事做成一个形象化的流程板，这还是一个比较新的概念。但是视觉叙事并不是一个新的事物和概念。实际上，用画面讲述故事已经有上千年的历史了。人类在发明语言之前，早期的岩壁画就已经作为一种交流方式而存在了。人们认为这些绘画讲述了与早期人类相关的故事。这些故事有的讲述他们的朋友，有的讲述动物袭击的事情，还有他们狩猎的过程等。

20世纪以来，随着摄影术、电视、电源以及计算机的发展，用形象讲述故事也达到了一个新的高潮。照片、漫画以及杂志图片利用不动的形象传达着它们的信息。如图2-3所示，电影《霸王别姬》显示出蒋雯丽带着一个孩子微微欠身，这个画面会让人浮想联翩，提出很多问题：蒋雯丽演绎的是个什么样的角色？她带着的这个孩子和她什么关系？这个孩子是男孩还是女孩？他为什么要遮住脸？他们在什么地方？看见谁了？和谁打招呼？这个画面利用形象化的人物、道具、背景和动作的描述向人们传达了一些潜在的信息。



图2-3

尽管现在讲故事的途径和方式有所改变，讲故事的人的目的却始终如一，那就是要向观众们传达信息。故事讲的是否能给人留下很深的印象，就要看讲故事的人是否能讲得让观众有身临其境之感，以及是否抓住了他们的注意力。要达到这样的效果，必须通过故事以及画面共同传达的信息来完成。

2.1.3 讲述故事与展示故事的区别

“让我看到，不要只是对我讲述”，这是在对学生提供的文字剧本的一个要求。而这也恰恰是故事讲述视觉化的基础。如果你要讲述一个故事，你必须诱导你的听众将你所讲述的语言转化成为形象。但是，如果你想把你的故事展示在观众眼前，那么你必须对语言的依赖少些，对形象化的展示形式多利用些。当你在展示一个故事的时候，你实际上是在将你的信息塑造成可视化的影像。让我们看看下面的例子，了解一下讲述故事以及展示故事分别是怎样的一种方式。

1. 讲述故事的案例

邻居们都认为阳阳是个懂礼貌、乐于助人的小男孩。冬天的阳光显得格外温暖，他在家小区院子里玩耍，身上穿着天蓝色的棉衣和蓝色的牛仔裤，胸前的红领巾显得格外耀眼。所有经过他身边的邻居们都会和他打招呼。因为这个孩子特别招人喜欢，特别懂礼貌，如果他看见有哪个爷爷奶奶拎的东西太重了，走累了，他就会上前去帮助他们。

这个案例向观众讲述了阳阳的行为和个性。接下来就要靠观众自己想象当时的情景，以及阳阳和邻居们的各种动作了。

2. 展示故事的案例

阳阳长了一张娃娃脸，一跑起来小脸蛋红扑扑的。虽然快10岁了，一笑起来挂在脸上两个可爱的小酒窝让人感觉他还是个小孩子。今天阳光特别好，他蹲在院子的小路上，用小手把不知谁家洒落的米粒一粒一粒地堆到一起。离他不远的地方，有群蚂蚁正在搬着这些食物。这时，远处传来“哒哒哒，哒哒哒”的摩托车声音，他抬头看了看，发现离他还挺远的，正准备低头继续玩耍时，忽然看见邻居唐奶奶正拎着一大袋米艰难地走着。他赶紧拍拍手跑上前去，边跑边喊着唐奶奶，唐奶奶气喘吁吁地答应着。阳阳跑到唐奶奶跟前露出那两个可爱的小酒窝，和唐奶奶一起抬着那袋米，乐呵呵地朝单元楼走去，如图2-4所示。

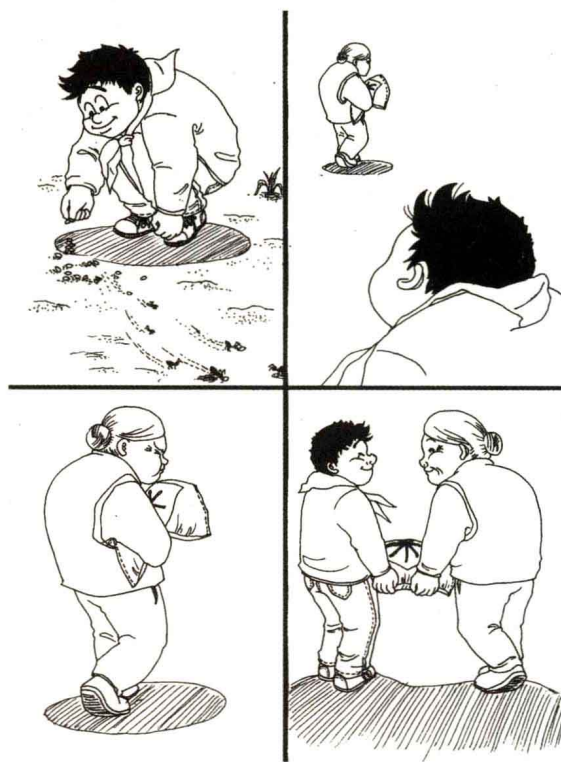


图2-4

现在这个故事就更加形象了。观众已经“看到”阳阳的具体形象，可爱的娃娃脸，有两个小酒窝，以及阳阳具体的行为动作，帮助蚂蚁抬食物，帮助唐奶奶搬米。在写作视觉化的内容时，你可以决定展示的是角色的动作、地点环境的情况，以及角色的感受等。