

中国最权威的动画教育机构教学方法和要领大揭秘

动画短片 联合大作业

北京电影学院动画学院08届毕业生作品集
(电脑动画专业)

主编/孙立军 编著/刘 嫻 冯 文

ANIMATION PRODUCTION



动画短片联合大作业

北京电影学院动画学院08届毕业生作品集
(电脑动画专业)

策 划: 北京电影学院动画学院
审 定: 动漫游戏专业高等教育教材专家组
主 编: 孙立军
编 著: 刘 娴 冯 文
整体企划: 周京艳
责任编辑: 赵 武 蒋湘群 韩颖鹤
美术编辑: 申 彪
封面设计: 王羽熙
责任校对: 王 鑫
责任印制: 魏志新 朱丽华

图书在版编目(CIP)数据

动画短片联合大作业: 北京电影学院动画学院08届毕业生作品集 / 刘娴, 冯文编著.

—北京: 海洋出版社, 2008.1

ISBN 978-7-5027-6937-6

I. 动… II. ①刘… ②冯… III. 动画—作品集—中国—现代 IV. J228.7

中国版本图书馆CIP数据核字(2007)第182678号

出版发行: 海洋出版社

地址: 北京海淀大慧寺路8号

邮政编码: 100081

网址: <http://www.wisbook.com>

E-mail: joy@wisbook.com

电话: 010-62132549 86489673

传真: 010-62174379

印刷: 北京海洋印刷厂

开本: 889毫米×1194毫米 1/12

印张: 11 (全彩印刷)

版次: 2008年1月北京第1版

印次: 2008年1月北京第1次印刷

书号: HY-6034

定价: 70.00元 (1书+1CD+1动画短片流程海报)

内容简介

《动画创作》是高校动画科系学生必修专业课程, 本书是国内首部学生如何在指导老师的带领下联合创作动画短片的经历为实例来介绍动画短片创作的前期、中期和后期流程的专著, 对动画专业教师如何布置学生联合作业和学生如何圆满完成作业抛砖引玉, 具有普遍指导意义和标志作用, 极具实用价值。

本书以5部各具特色的动画短片为例, 详细介绍动画短片制作流程的各阶段工作与要注意的事项, 收录了大量前期设计资料和素材, 让读者可深刻体会一部动画作品如何从概念到实体的演化全过程。本书内容丰富、图例丰富、生动, 理论与实践并重, 特别是本书附赠的“动画短片制作流程图”海报更让动画专业学生心中豁然开朗, 大大激发学习的兴趣和动手创作的欲望。

动画是一门“合作”的艺术, 而《动画创作》的课程就是最好的实践。在本课程中, 学生成绩的评量标准, 首要的是学生的合作态度、付出程度, 其次才是专业能力。一个人创作一部作品容易, 如何让一个团队完成一部作品, 其中充满了各种困难与挫折, 要如何通过分工与计划来解决问题, 这是本课程的教学目的, 也是出版本书的意义。

配套光盘收录了书中5部动画短片的精彩片段, 供学习与教学参考。

本书是全国高校动画专业动画创作的样板教材, 同时也是动画公司和广大动画爱好者自学参考书。



热力推荐

与本书配套的辅导资料:

《第7届动画学院奖》

编著: 北京电影学院动画学院

出版: 海洋出版社

2008年1月北京第1版

销售电话: 010-62132549

咨询电话: 010-86489673

HY-6436 简装版

ISBN 978-7-900204-48-6

定价: 58.00元 (2DVD)

HY-6435 精装版

ISBN 978-7-900204-47-9

定价: 298.00元 (5DVD+手册)

网址: <http://www.wisbook.com>

“动画学院奖”被誉为中国动画短片“奥斯卡”, 收录了当今海内外动画专业学生原创动画短片佳作, 限量珍藏

指导老师语

自2006年9月学期伊始至2007年9月期间,我与冯文老师联合担任了2004级电脑动画班的教师工作,历时一载。在此过程中,我时常被学生们的执着、探索和钻研精神所感动,每个细节都历历在目;整个影片的制作过程让我刻骨铭心。

联合作业的目的是培养个人积极参与到团队合作中的意识。在作业过程中每个人必须学会如何既能发挥个人潜能又能融入到团队中去,学会持之以恒,相互鼓励,如何与大家合作共同完成一件不是靠各人一两天心血来潮就能完成的任务。

我很庆幸,在这期间大多数学生都能够积极主动地参与制作任务,班中从而形成了良好的学风与蒸蒸日上的班风,在全校师生中享有良好的口碑。每组成员在完成教学任务的前提下,都能够以目前的极限能力完成各组的影片制作,尽管还有不尽人意的缺憾,但他们都尽力了。

众所周知,动画的制作过程是艰辛的,亲眼目睹他们制作动画的每个环节,从构思剧本/人设,到分镜头/原画,能感受其中每组成员的喜悦,随着进度带来的彷徨与困惑,心绪逐渐强大成熟,最终影片破茧成蝶,绚丽夺目地呈现在大家面前。

作为老师最大的幸福莫过于享受学生取得成绩所带来的喜悦感,分享他们取得成功所带来的成就感。

他们就像展翅翱翔的雄鹰,在动画这片蓝天上会飞得更远!毫无疑问他们是最好的,我以他们为荣!

参与本书文字统筹的人员还有王羽熙、马莹、冯帆、徐鹏程、张小溪等人,在此表示由衷的谢意!

刘嫻

刘嫻

北京电影学院动画学院副教授,专业教师

10个月的时间可以做什么?有人长了几条皱纹,有人赚了几万块钱,有人生了个孩子,有人买了套房子。我从2006年9月到2007年7月,10个月的时间,和刘嫻老师一起带04级电脑动画本科的《动画创作》课程,参与了35个年轻人的成长历程,我觉得这段经历比什么都有意义。

在上这门课程之前,任何老师的心情都是复杂的。一方面感到兴奋,因为带创作课就像踏上一段未知的旅程,过程中充满新鲜、刺激,而终点可预见的成果也让人充满期待;另一方面感到紧张,这门课程的时间跨度之大(上、下学期)、和学生接触之频繁(每周两次课,一次一整天),都属于课程中的特例,在这么长时间的互动之下,和学生会碰撞出热情的火花?还是会相看无语呢?

带着这样的疑惑,我和刘嫻老师开始了这段长途旅程。过程中的酸甜苦辣,现在点滴在心头,只能说,我们两位老师是幸运的。在这10个月当中,我们见证了一群热爱动画的年轻人所展现出来的坚持与信念;我们看到了随着每周堂上的汇报,纸面上的想法渐渐成为具体的图像和声音;我们看到了学生们精益求精的执著追求,渐渐在班级建立了良性的竞争气氛;我们看到了每一组所体现出来的专业态度与合作精神,最终成就了一部部风格各异优秀作品。

动画是一门“合作”的艺术,在学校却没有一门课程来教学生如何“合作”,因为其中很多知识与经验是难以言传的。而《动画创作》的课程就是最好的实践。我们在课上打分的标准,首要的是学生的合作态度、付出程度,而不是专业能力。在教学的过程之中,我们讲课的时间和为各组同学解决纷争的时间差不多,随着组员们之间不断的磨合,直接体现出来的就是作品质量的提高。

此外,一部联合作业的诞生,考验的不只是学生的能力,更多的是他们的毅力。难得的是,这个班级的学生,两者兼具。在这场创作马拉松中,他们不只坚持的跑完了全程,更在过程中不放弃任何学习与成长的机会,如此高的自我要求,注定这个班级的学生在学院,甚至在整个学校之中成为令人瞩目的焦点。这样飞跃式的成长是学生们自己的功劳,我们作为老师,与有荣焉。

现在出版的这本书,是全班同学们影片制作流程的一次展现,过程中的细节无法完全呈现,但也可一窥各组在每个创作阶段曾有的迷惑、挫折、振作与胜利。“痛并快乐着”很能形容创作一部动画片的感觉,这是每个动画专业学生的必由之路,再回首也会是每个人在双十年华里精彩的一页回忆。

感谢孙立军院长与周京艳编辑,没有你们的支持就没有这本书的诞生。

冯文

冯文

北京电影学院动画学院专业教师

院长致辞

北京电影学院是中国最早成立动画专业的学府,至今已有五十多年历史,长久以来建立了优良的传统与学习氛围。自从2000年动画学院正式成立后,经过不断的改革,现在各方面都有了飞跃式的发展。在课程建设上,已订立了一套科学性、系统化的完整体系,各门课程具有明确的教学目的与方法,课程之间也彼此互有关联,而最终的教学成效就是体现在学生的创作观念和能力上。

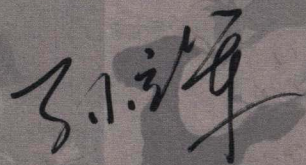
《动画创作》是动画学院的重点课程,安排在大三的第一学期,学生们将按照动画制作流程,以小组的形式完成一部动画短片。按照学校的整体规划,学生们在前面的两年学习中,已经有了动画造型、动画技法、动作规律、视听语言等各种专业能力训练,到了三年级的创作课程,正是学生们整体实力的一次展现。

一、二年级的教学方式主要是老师讲,学生听。到了三、四年级,教学方式则是学生创作,老师辅导。特别是在《动画创作》这门课上,我们强调通过老师与学生之间的互动,来带动学生的积极性,并且促进学生彼此之间的交流和沟通,让每个学生在团队里尽可能的发挥特长,充分的把一、二年级所学到的知识运用到影片制作当中。

《动画创作》课程在动画学院整体课程安排中具有重要的意义,它是教学成效和学生创作能力的综合体现。经过多年的教学经验总结,我们确立了这门课程的几项指导方针:(1)明确创作方向;(2)培养团队精神;(3)强调创新意识;(4)严格按照动画片制作流程来创作。经过数年的累积沉淀,学生们的作品质量逐年明显提高,并渐渐在世界各大影展绽放光彩。

此班是历届学生当中的经典团队,在整个创作过程中,他们严格遵循制作流程,逐步完善内容,展现了合作精神与毅力。此班的教学真正做到“以学生为本”,充分的体现了学院的教学特色。一个动画作品的成功不是代表一个人的成功,而是整个团队的成功,学生的创作成果是合作能力的体现,也是老师与学生良性互动的结果。

一个人做一部作品容易,而让一个团队完成一部作品,其中充满了各种困难与挫折,要如何通过分工与计划来解决问题,这是本课程的教学目的,也是出版本书的意义。



孙立军

著名动画导演

北京电影学院动画学院院长
北京电影学院动画艺术研究所所长

《动画创作》教学大纲



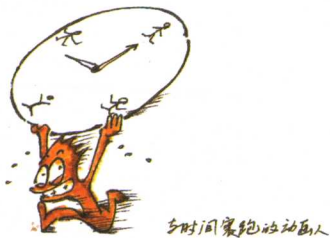
课程名称: 动画创作 (Animation Production)
先修课程: 动画运动规律、动作设计、动画场景设计、动画造型设计
教学对象: 动画艺术方向 / 本科三年级
课程负责人: 孙 聪
课程性质: 必修专业课

教学目的

- 在专业学习基础上进行创作实践
- 将之前学过的专业知识和技能加以运用
- 以联合作业的形式完成短片
- 熟悉并掌握动画创作及制作的流程
- 锻炼协调合作能力

教学内容及要求

- 《动画创作》课程是在学生前两年完成专业基础课的基础上进行的。学生之前通过一些基本练习和理论学习,对动画片创作的各个环节有了比较具体的掌握。在这门课中,需要学生把以前所学的知识“化零为整”,综合在一起,完成一部完整的动画短片。《动画创作》课程上的短片创作,是以联合合作的创作方式为基础的,不同于完全个体的个性化创作。使学生通过这样的实践,体会团结合作的重要性。也使学生尽早地体验毕业以后将面临的、现实工作中必须分工合作的动画片创作模式。学会调整个性与协调合作之间的尺度,有效地通过合作发挥优势、进行创作
- 3-6人团队合作
- 动画短片时长5-8分钟
- 工作规范,符合专业制作规格
- 有一定艺术水准



课程安排如下:

第五学期: 前期创作

周次	讲授和训练内容	学时 讲授、实习
1	动画创作概论、提交剧本	7
2	回复剧本意见	7
3	修改剧本	7
4	确定剧本	7
5	提交美术设计	7
6	回复美术设计意见	7
7	修改美术设计	7
8	确定美术设计	7
9	提交海报及导演阐述	7
10	确定海报及导演阐述	7
11	提交分镜头	7
12	回复分镜头意见	7
13	修改分镜头	7
14	确定分镜头	7
15	绘制造型本、场景本(建模)	7
16	练习造型和场景(建模)	7
17	绘制设计稿	7
18	绘制设计稿	7

第六学期: 中、后期制作

周次	讲授和训练内容	学时 讲授、实习
1	动画制作概论、提交设计稿 (贴图、建模)	14
2	回复设计稿意见(贴图、建模)	14
3	修改设计稿(贴图、建模)	14
4	确定设计稿(绑骨骼)	14
5	绘制原画(绑骨骼)	14
6	提交、修改、绘制原画(绑骨骼)	14
7	提交、修改、绘制原画(调动作)	14



8	提交、修改、绘制原画（调动作）	14
9	确定原画（调动作）	14
10	加动画（调动作）	14
11	加动画（渲染）	14
12	加动画（渲染）	14
13	确定动画（渲染）	14
14	扫描上色（渲染）	14
15	镜头合成	14
16	声音合成	14
17	剪辑	14
18	出片	14

教学方法

- 思路 — 通过实践达到学习的目的，注重学习的过程。

讲授与实践相结合

注重质量、力求规范

激发学生主动性

充分参与、各负其责

- 措施

讲授 — 实践 — 演示 — 讲评 — 讨论 — 修改 — 确认

阶段负责人制度

分工合作

教学参考书目

《现代动画设计》

《动画创作基础》

《动画时间掌握》

《动画运动规律》

《动画概论》

《动画造型设计》

《动画场景设计》

考核方式

由于《动画创作》课程是在动画短片的实际创作过程中完成的课程，所以，该课程的考试方法按照随堂作业的形式进行综合考核。既参照学生在短片创作过程中所担任的工作的强度

和工作态度来考核，又参照最终所完成的短片的质量和水平来评判分数。要求每一位学生，都要在联合创作的分工工作中担任至少一项工作的任务，根据其在该工作中的表现、工作成效及与整体创作小组协调一致的程度来考核。每一个联合创作小组，必须在课程结束之前完成一部动画短片。

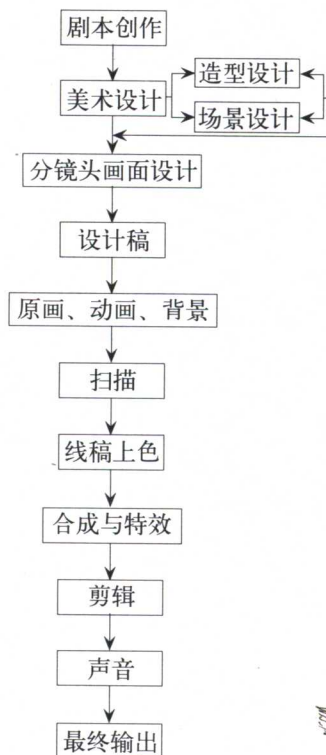
个人成绩—50%

- 个人参与程度
- 规定内容的完成进度
- 效果和质量
- 合作能力

团队成绩—50%

- 整体质量
- 完成进度
- 协调程度

二维传统手绘动画制作流程



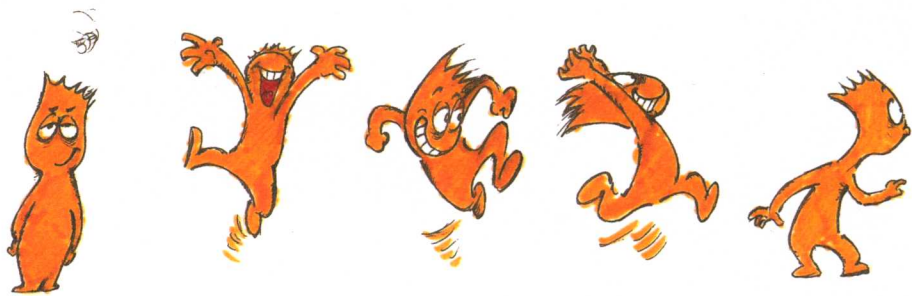
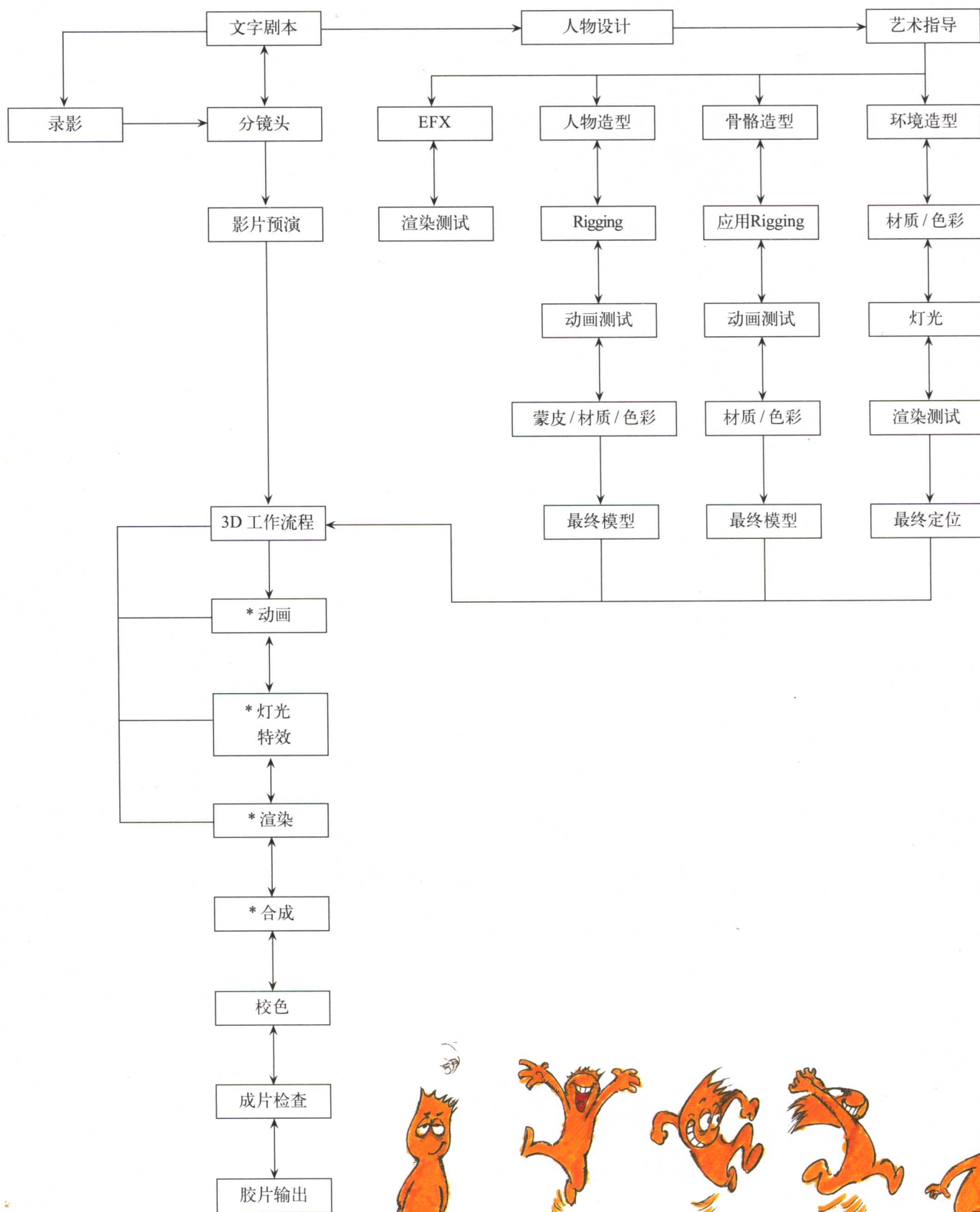


插图 / 刘娟



CONTENTS 目录

史前悲剧 *Toilet's Gone*

- 007 影片概况
- 008 前期制作
- 009 分镜头
- 016 人物设计
- 022 场景设计
- 028 中期制作
- 029 后期制作
- 030 成片欣赏

梦游先生 *Mr. Dreamer*

- 033 影片概况
- 034 前期制作
- 034 剧本
- 036 分镜头
- 042 人物设计
- 046 场景设计
- 051 中期制作
- 051 原画设计
- 054 动画制作
- 058 后期制作
- 060 成片欣赏

南茜的早晨 *Nancy's Morning*

- 063 影片概况
- 064 前期制作
- 064 人物设计
- 070 场景设计
- 076 分镜头
- 082 中期制作
- 083 后期制作
- 086 成片欣赏

花 *Les Fleus*

- 089 影片概况
- 090 前期制作
- 090 剧本
- 093 人物设计
- 094 场景设计
- 096 分镜头
- 098 设计稿
- 099 中后期制作
- 110 成片欣赏

天堂剧院 *Paradise Opera*

- 113 影片概况
- 114 前期制作
- 114 人物设计
- 118 场景设计
- 122 分镜头
- 126 中期制作
- 129 后期制作
- 130 成片欣赏

动画专有名词解释



TOILET'S GONE

BEIJING FILM ACADEMY PICTURES PRESENTS "TOILET'S GONE" PRODUCED BY ZHANG HUIJUN ART CONSULTANT SUN LIJUN
BAI TIANYANG CHI MINGYU LIN WEN WANG BO & WANG PEIPEI SUPERVISED BY LIU XIANG & FENG WEN SOUND EFFECT BY LU RONG MUSIC BY CHEN NUO
ART DESIGN BY WANG YUXI EXECUTIVE PRODUCER LIU YANGYANG WRITTEN AND DIRECTED BY ZHANG CHUANG

THIS FILM IS
NOT YET RATED

Fall 2007

BEA
FILMS

影片概况

故事梗概 一个发生在史前的“屎前”悲剧。

创作意图 作为团队合作的短片,我们通过三维电脑动画这一表现形式,向大家讲述在一个远古的世界里发生的一个简单的故事。

制作周期 2006年3月——2007年10月

所用软件 After Effects, combustion, Fusion, Maya, Flash, Premiere, Photoshop

工作人员名单及职务

制 片 刘漾洋
导 演 张 闯
美 术 王羽熙
色 彩 王佩佩 迟鸣宇
动 画 白天阳 王 博
后 期 林 文

《史前悲剧》

Toilet's Gone

■ 王羽熙

当我开始构思这篇文章的时候,就一直在问自己:究竟我们希望读者能从这字里行间了解到什么,或者说能够学习到什么?如果这篇文章只是像流水账一样记叙了我们创作短片时经历的构思,想法,设定,制作等等一系列的步骤,再用大量的图片来混淆视听,那样的话呈现给大家的就只能是一堆看似专业但内容空洞的鸡肋。创意和想法固然是本文要讲述的主题,短片的制作过程也一样是大家所关心的内容,但我个人认为本篇文章最想呈现给读者学习和了解的是:一个由8个人组成的小团队,如何面对短片创作过程中的日日夜夜,又如何把一个原本不成形的故事,雕琢到如此成熟和引人注目。



第一版的分镜头

前期制作

在动画片创作的前期阶段，是不需要所有人都参加的。虽然全组人员都会对前期的设定提出各式各样的意见和想法，但主创的核心只能是几个人。这几个人要专注于前期的设计和想法的完善，而且这几人的审美取向也应该是基本一致的，否则在以后的创作过程中，不仅会因为主创人员的意见分歧导致创作的停滞，也会因为大家的审美方向不一致对短片风格造成破坏，所以参与前期的人必须具有前期策划能力，并彼此了解。这几个人代表了全组人员的意见和想法，经过彼此的磨合和实践，最终把群体和个体的想法结合并实现。

参与我们这部《史前悲剧》前期的只有三个人，导演、制片和美术。导演和美术在前线一起商讨确定片子的风格，人设和场设，每次有了稍稍成形的结果才去征求全组人员的意见和看法。

同时和设计一起进行的就是剧本创作。我们的剧本最初是一个简单的故事，所以在制作一段时间之后剧本本身的问题就渐渐暴露了出来。现在回头来看，最开始的那个剧本无疑是单薄而且错误百出的，所以每次集体探讨的时候都会对剧本提出各种各样的质疑，而且为解决故事本身逻辑上和空间上的错误可谓是花费了很大的功夫。有几次由于逻辑上的问题无法弥补，险些将整个创作彻底颠覆。

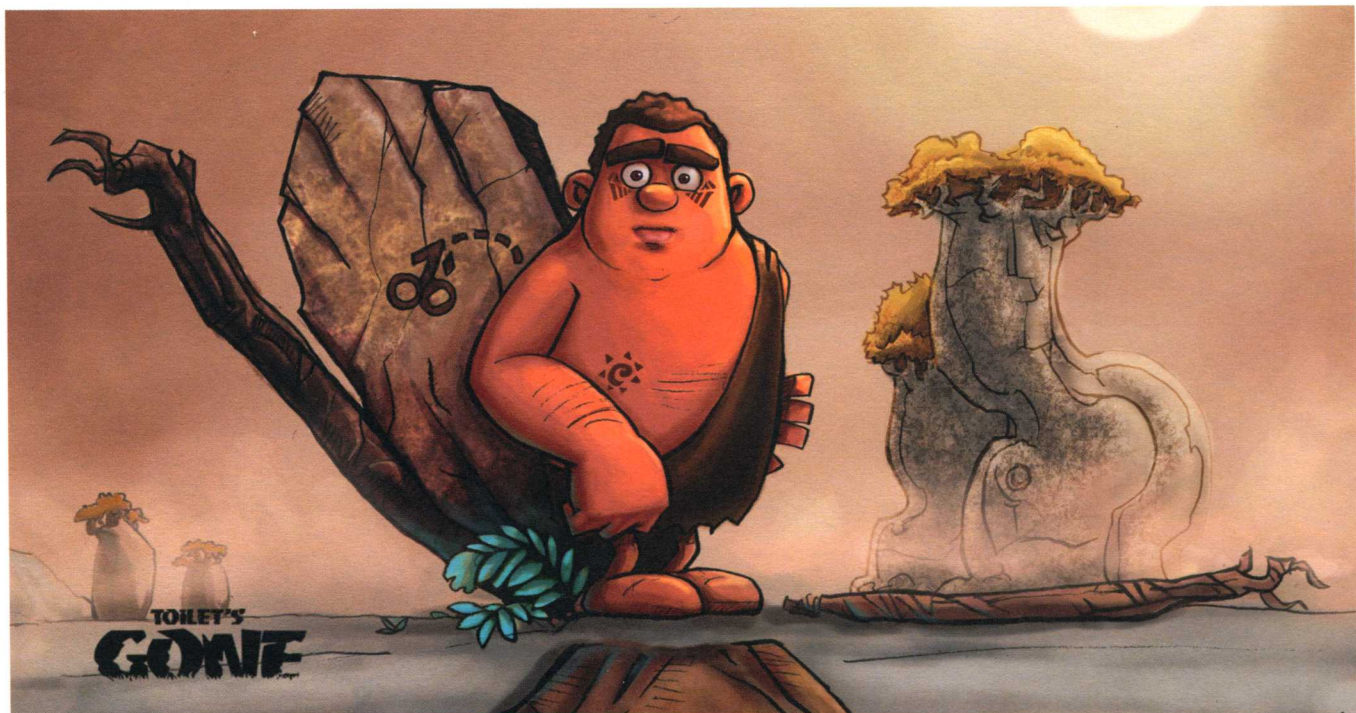
好在最后我们经过改变一些设定，总算找到了解决问题的方法，才保留了我们长时间的劳动成果。比如说，我们把主人公从南美的热带雨林搬家到了非洲大草原，这样既避免了无法想象如何去做的茂密森林的麻烦，又可以在非洲大草原上寻求画面色调的统一。还有剧本里关于恐龙的设定，一开

始在这个故事里它作为反派的作用就是一脚踩扁野人的厕所酿成史前这出悲剧。后来，大家经过长时间的推敲，觉得如此庞大的反派只为了“一脚”而存在，实在不尽人意，所以就彻底的把它推向了舞台的正中，设定它每早要走到火山上厕所，让它也出演了一场自己内急的大戏，从而把这个角色变得更加生动，存在也更有意义。丰富和完善了剧本之后，又随之而来了一些新的而又难于表现的元素，其中最大的问题就是火山喷发的烟。在讨论剧本的时候，大家就不怎么自信凭我们现有的技术可以用3D做出既好看又真实的那种烟雾效果。这个问题就这样一直困扰着我们，最后这个问题才得以解决。

题外话 制作短片本身就是一个发现问题并解决问题的过程，问题可能是多种多样的，有时令人头痛有时令人兴奋。解决问题的过程则也可能是漫长而又不见彼岸的，但终究还是需要大家激流勇进，迎难而上才能体会到艺术创作的乐趣和成就感。在这些问题上，由于导演都能很好的预见和处理，所以我作为美术才得以喘息，可以有机会去多思考而不是赶工般的工作。也正因为如此，在短片的一些细节上和美术的创造上才添加了个人的东西在里面（当然，这些东西是要对片子的效果起积极和正面作用的）。

在此过程中，制片则始终在大后方…呃…负责后勤（我想我不说大家也明白这个后勤指的是什么）。

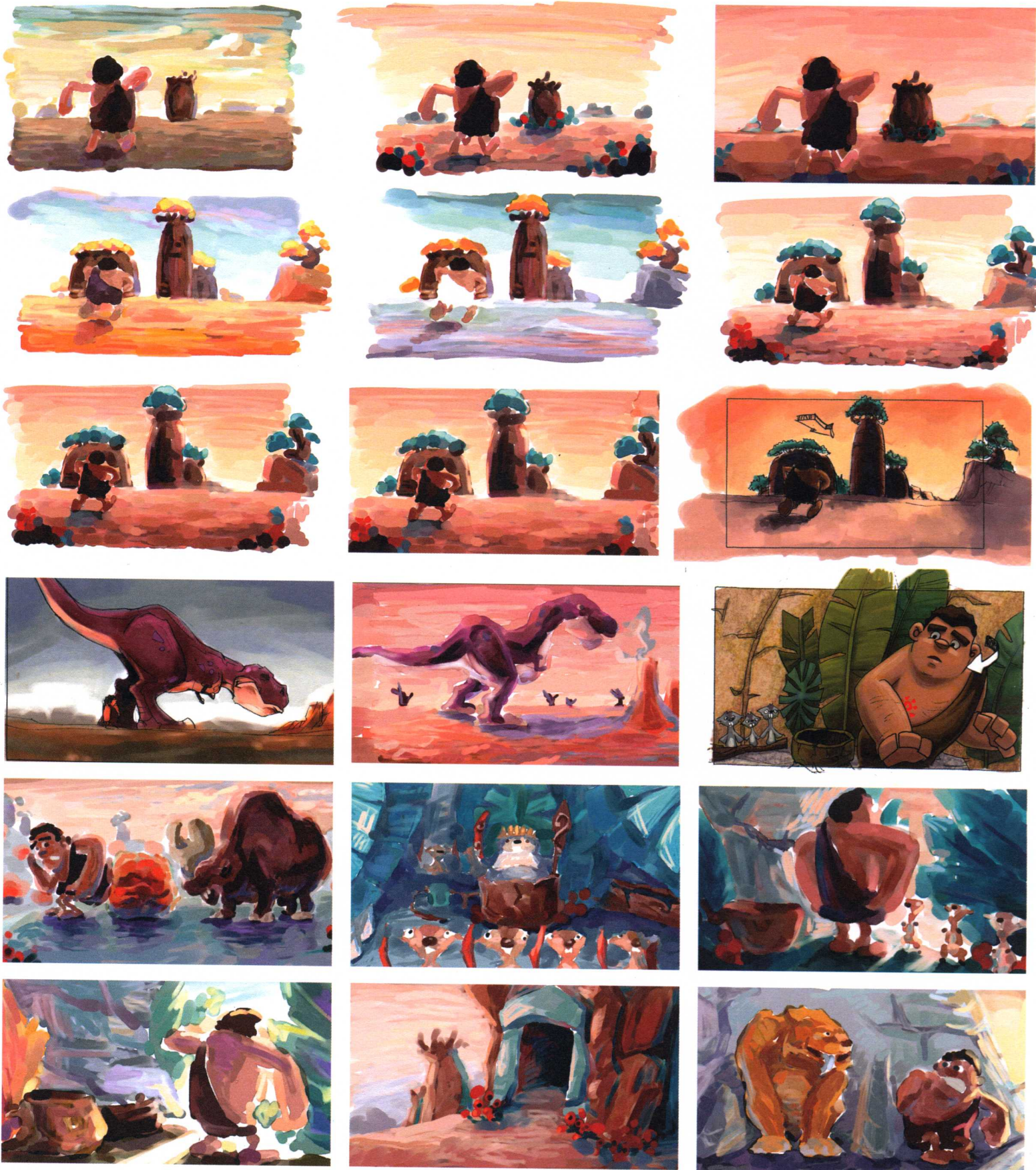
题外话 即使是后勤，我们的制片也踏踏实实有条不紊的处理，这也就是为什么一直到现在，我们还保留着大部分以前甚至是两年前为人设所画的草图（虽然还是不可避免的弄丢了些，但毕竟瑕不掩瑜）。



分镜头

色彩分镜头

分镜头(Storyboard)是将文字剧本转换为图像的一道工序,相当于影片的雏形。有文字分镜头、分镜头台本、和色彩分镜头。





《史前悲剧》文字分镜头

时间：清晨

场景：有一个小火山的丛林里

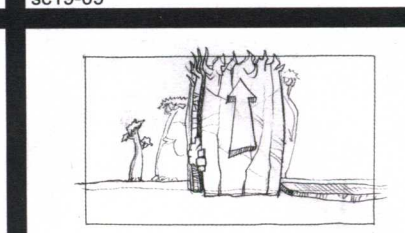
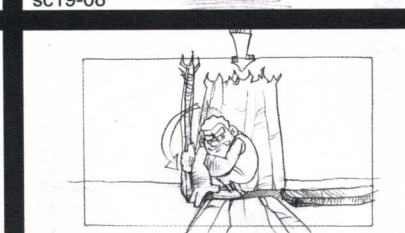
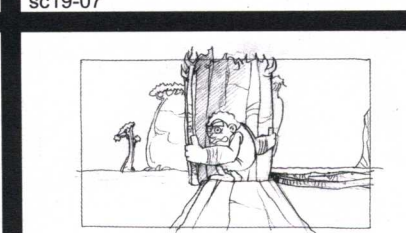
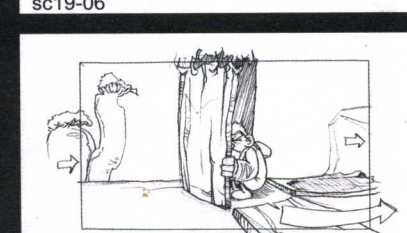
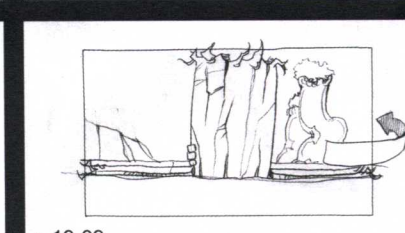
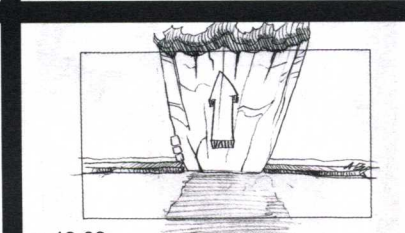
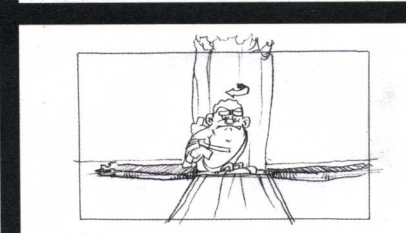
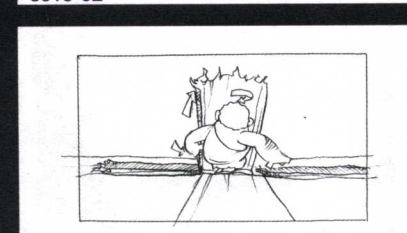
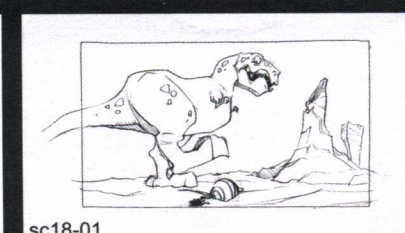
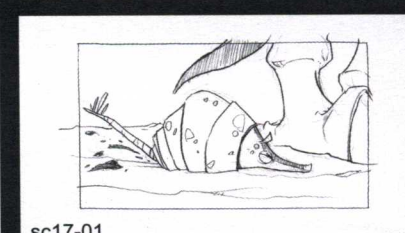
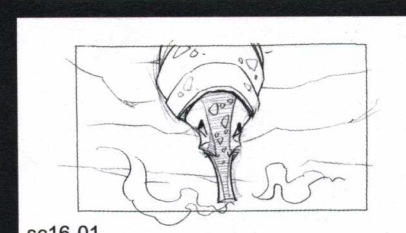
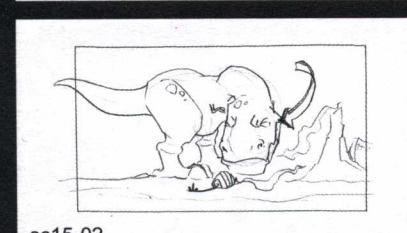
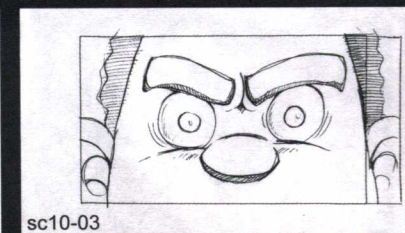
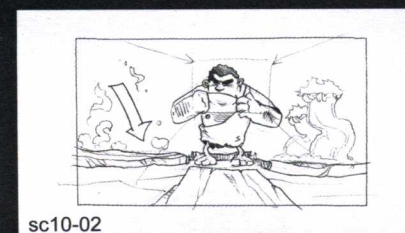
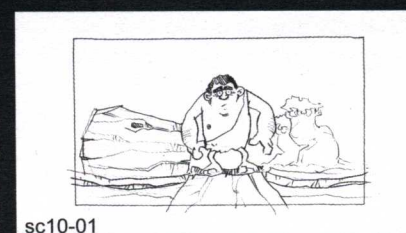
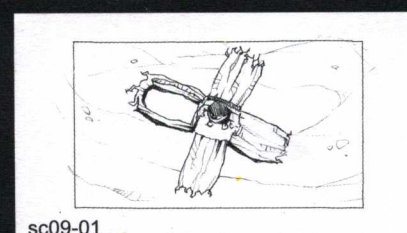
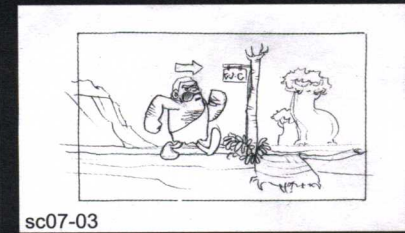
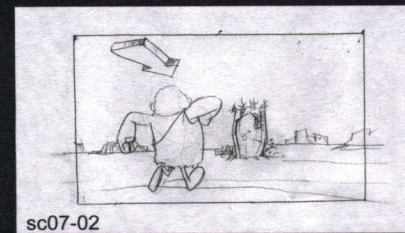
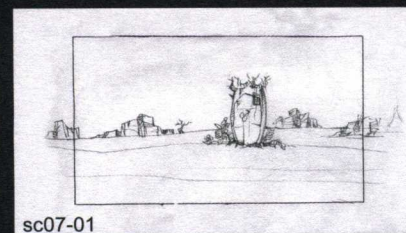
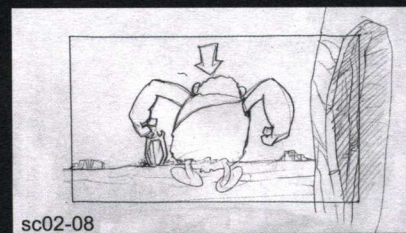
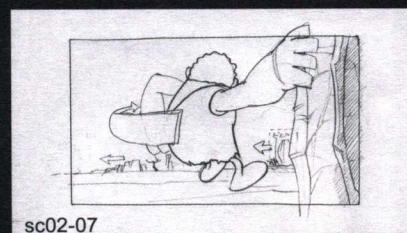
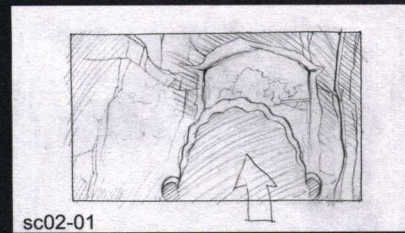
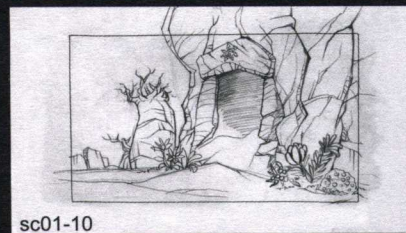
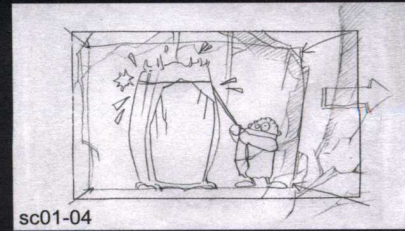
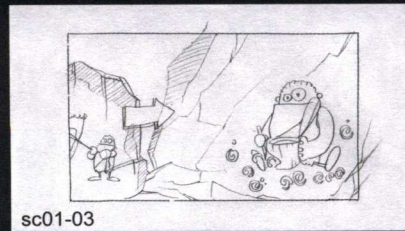
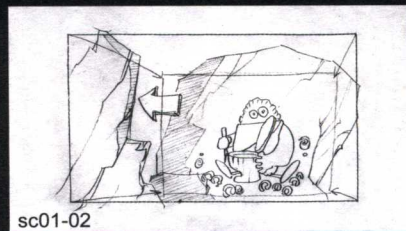
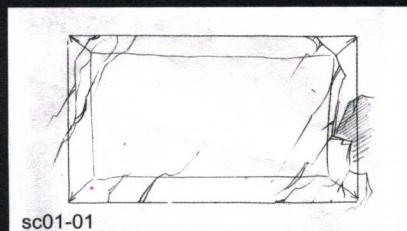
镜号 SC	时 间	镜头移动及景别	动作表情声音描述	注 解
1 (1)	00' 18"	镜头1 为长镜头，类似于主观镜头，跟拍镜头 特写—全景	片片树叶掠过屏幕，每片树叶上都有简单二维动画，讲野人建厕所的小故事。最后厕所完工（此处2D场景与3D场景叠画），一只恐龙脚入画将厕所踩烂，脚抬起时出片名。恐龙脚步声到在移动镜头时止。	很重要的镜头，出片名，出主角。为了交待将要发生的故事中各个场景的位置关系。镜头移过的地方有小动物散开。“WC”的牌子在镜头平移时折掉。
1 (2)	00' 06"	片名固定，镜头向右平移（前景树叶），移到原始人家门口固定后缓推向洞口。全景（相对于人为远景）	听见洞内有生物打哈欠的声音。	交待厕所与人家的位置关系。也为主角的出现做准备。
2	00' 09"	镜头由上向下特写	毛茸茸的大手拍着打哈欠的嘴。手随后移下来拍拍身上的尘土，把枯树叶拿开。镜头跟树叶，落地。双脚开始移动。走向镜头。	光影很重要。主角出场的局部特写。给人神秘感，又交待主角刚起床而且爱干净。
3	00' 04"	远景固定镜头	主角边伸懒腰，边向远处望。“叮”的一声，火山喷出一小点烟。主角停步，望着远处的火山。	远景要看见恐龙，在火山下面很激动。开心的吸着喷出来的烟后。作使劲的样子。
4	00' 04"	中景固定镜头	主角原始人正式露脸。他看着远方嗤之以鼻。正在这时，他感觉一阵腹痛，他急忙走向洞门口对着的厕所。（厕所由4块主体板围成，门对着洞口，恐龙一脚踩倒了除门的3块板子，原始人乍看着厕所还在。）	面目表情重要。作出对低等生物的厌倦。
5	00' 02"	全景固定镜头	原始人向厕所小跑去。	
6	00' 04"	全景固定镜头	原始人一开门，最后一块板子也穿过他的身体倒了下去。紧锁双眉，向远处的恐龙望去。	
7	00' 05"	全景固定镜头	恐龙在火山下面很激动。等着“叮”的一声后，开心的吸着喷出来的硫磺烟后。紧闭双眼，作使劲的样子。	以下4个镜头是暗线的发展。
8	00' 03"	仰拍全景镜头从恐龙角度	一只狢狢入画。恐龙停止用力，看着狢狢。	
9	00' 03"	俯拍（上一镜头反打）	狢狢看了看恐龙。这时一些硫磺烟飘入狢狢鼻子。	狢狢无辜而又呆滞的表情，一直看着恐龙。
10	00' 07"	与7镜相同	恐龙一直注视着狢狢。一阵沉静后，狢狢狂泻不止，恐龙大惊，紧闭双眼，憋足了气，继续用力。	
11	00' 02"	特写	切回到原始人，一只手抓着一把惯用树叶（即手纸）。	
12	00' 09"	全景 跟镜头	边朝着远方的恐龙骂，边捂着肚子边向厕所走去。他走到倒塌的厕所中间，想立起4个板子挡住自己，可自己只有2只手。	右手顺时针为1，2，3，4板。先拿3，4，镜头移1。拿1，4倒。镜头移4，拿4，3倒，镜头移3……
13	00' 03"	半身近景固定镜头	表情无奈（瞳孔上翻，转一圈）又立变肚子痛。（紧扎一眼）向恐龙方向望。	
14	00' 02"	远景	恐龙还在用力。尾巴伸直。很显然，他便秘了。	

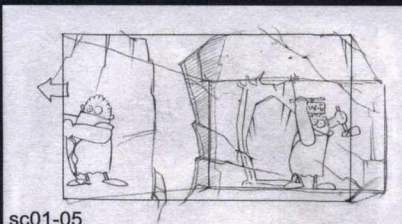
15 (1)	00' 04"	与 13 镜同 向右移镜头	摇摇头。看看丛林，咧着嘴，弯着腰向右跑入丛林。	转场镜头。
15 (2)	00' 05" 01' 30"	全景 继续匀速移镜头	原始人从灌木中出现。	注意推镜头的节奏。
16	00' 07"	全景，镜头微推	原始人停下，此时腹痛已经很厉害，表情痛苦，双腿夹在一起，环顾四周。突然惊喜。眼前的事物很震惊很高兴。	
17	00' 08"	全景反打	原来眼前正是一个如厕的绝佳场所，枯树桩像是马桶，上面的大花像水箱，旁边的藤蔓植物像帘子。原始人幻想镜头。	
18	00' 02"	俯拍，大全景	原始人急忙向枯树桩跑来。	
19	00' 05"	全景，枯树桩为前景，原始人为背景	原始人跑来，开心地转身把帘子拉上。刚要脱裤子向下坐，突然前景出现一只小鼠。	
20	00' 02"	中景	原始人转过头来，看着小鼠。	
21	00' 04"	小鼠全景 反打	呆若木鸡的小鼠，立刻压低身子做攻击状。	很快的压低身子，作为一个节奏点。
22	00' 08"	全景 有节奏的快拉两次	原始人很不屑，刚有摩拳擦掌的意思，突然眼前立出很多小鼠，而且做攻击状。原始人睁大双眼立变眯成一条缝。双手背后，把帘子拉开，退了出去。	“立”拉一次 “压”在拉一次，鼠更多。
23	00' 07" 02' 13"	全景 快推一次镜头	原始人由左入画，拧着双腿边走边回头骂，同时表情痛苦，一小鼠冲出来，朝原始人肚子就是一击。镜头快推到原始人一个痛苦的表情。	快节奏由此开始。
24	00' 03"	全景镜头右移	原始人向另外一边蹲下，镜头拉开，一只犀牛在他身后出现。恶狠狠瞪着他。	
25	00' 03"	全景镜头左移	镜头左移，一只剑齿虎静站在一边，猛然回头与他对视。	
26	00' 03"	全景镜头上移	镜头上移，N 多双眼睛望着他。	
27	00' 02"	全景	表情夸张图 2（详见图）	
28	00' 01"	全景	犀牛由画右追到画左。	
29	00' 02"	中景	表情夸张图 1（详见图）	
30	00' 01"	近景	剑齿虎狠狠地打他一巴掌。	
31	00' 02"	近景	表情夸张图 3（详见图）	
32	00' 01"	全景 俯拍	原始人一抬头，一个马蜂窝。	
33	00' 01"	全景	犀牛由画左追到画右。	
34	00' 01"	全景	原始人被怪树绑架。	
35	00' 02"	全景	犀牛追原始人冲向镜头，把原始人顶飞。	
36	00' 03" 02' 38"	大全景 微微仰拍	狢狢在前景继续大便，原始人抛物线般大头朝下栽向镜头。	快切镜头结束，音乐止。
37	00' 06"	全景 跟拍 快拉镜头	此时原始人的表情已经僵硬，面色铁青，他捂着屁股，努力的支撑着站起来。镜头跟着他一转，找到了一只恐龙腿。镜头一拉，原始人站在恐龙两腿之间。原始人抬头向上看。此时开始出现了火山喷烟的叮叮声。	
38	00' 03"	全景	火山个人镜头，配合着生效，火山叮叮的连续不断的狂喷着硫磺烟。	
39	00' 01"	全景 向右上方快移镜头	原始人低下头看镜头。	下一镜头要与本镜头移动速度一致
40	00' 05" 02' 53"	特写	恐龙脸部特写，兴奋激动地吸了一大口硫磺，紧闭双眼用力，最后终于放松的挣开了眼睛。	
41	03' 25"	黑屏	配合着排泄的声音……原始人被大便淹没……字幕，The End。	

03' 25"

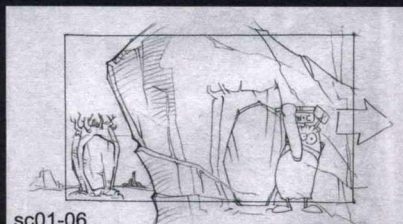
指导教师评语：文字部分简洁意赅，符合影片基调。

分镜头台本

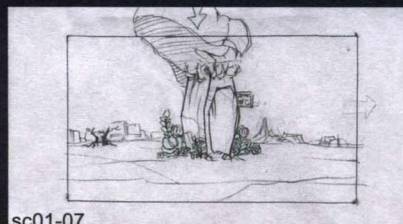




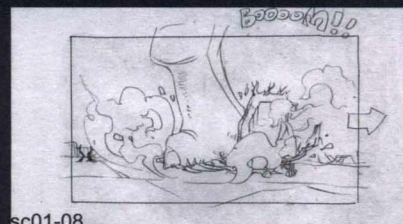
sc01-05



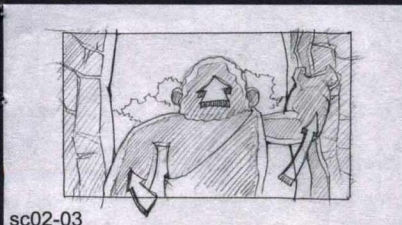
sc01-06



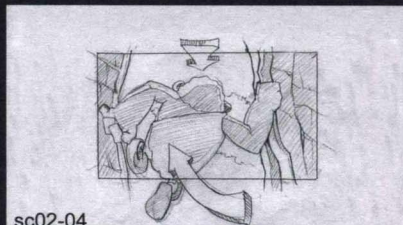
sc01-07



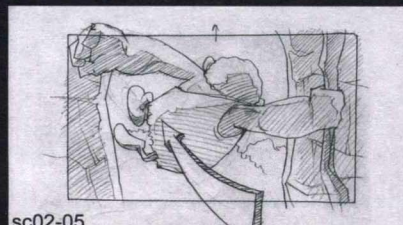
sc01-08



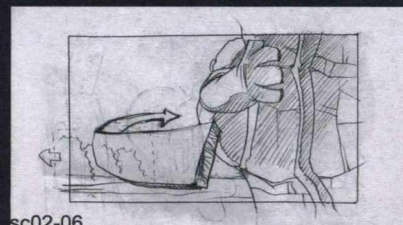
sc02-03



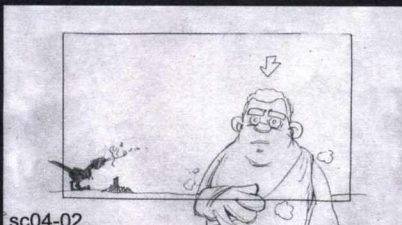
sc02-04



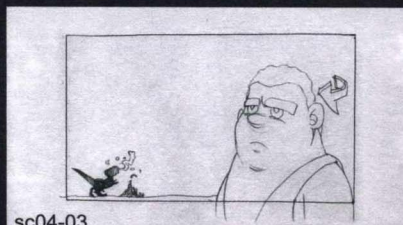
sc02-05



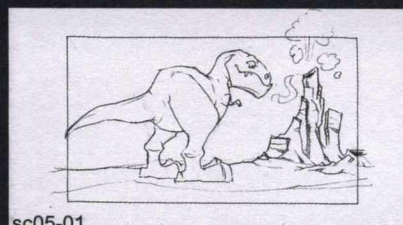
sc02-06



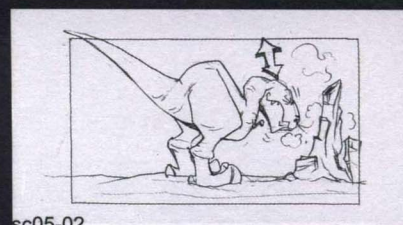
sc04-02



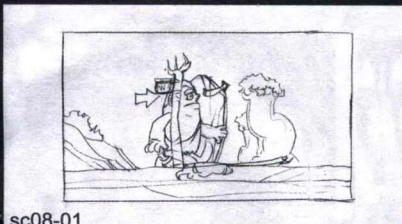
sc04-03



sc05-01



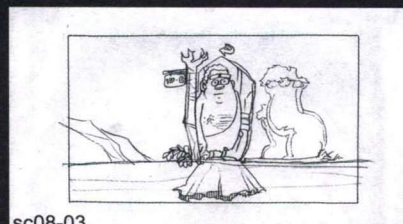
sc05-02



sc08-01



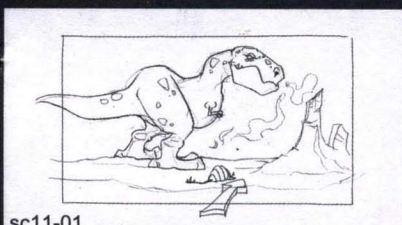
sc08-02



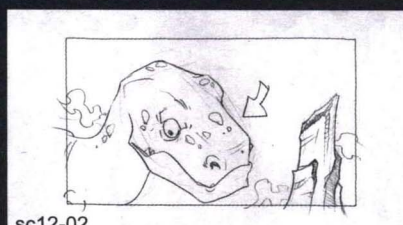
sc08-03



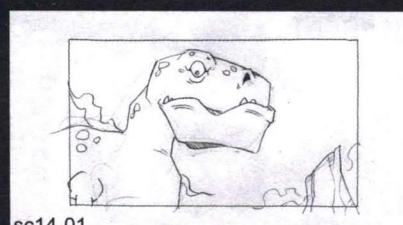
sc08-04



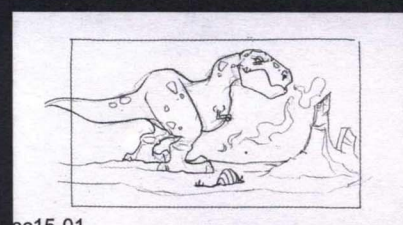
sc11-01



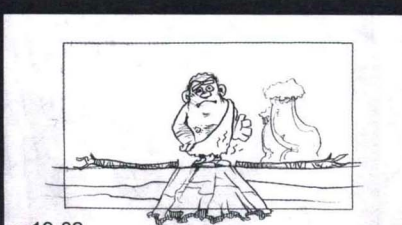
sc12-02



sc14-01



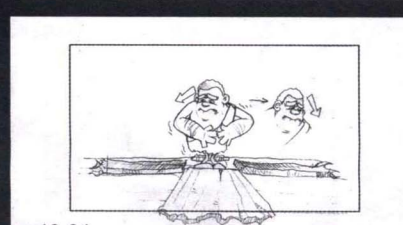
sc15-01



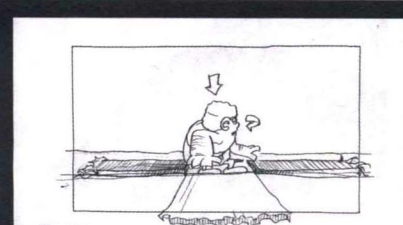
sc19-02



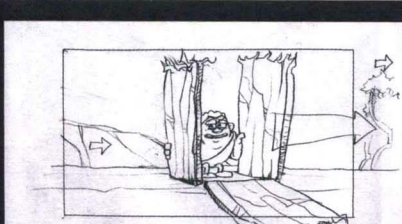
sc19-02 remark



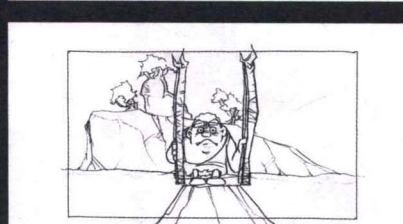
sc19-04



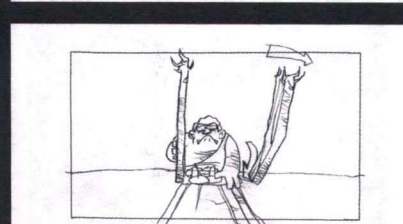
sc19-05



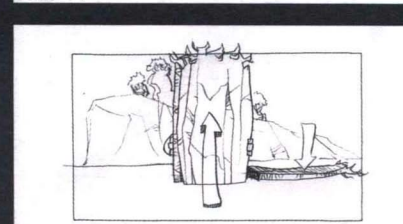
sc19-10



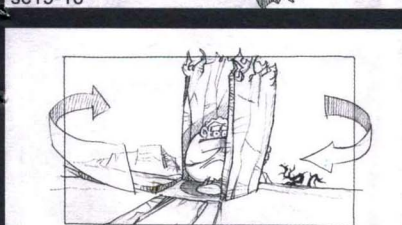
sc19-11



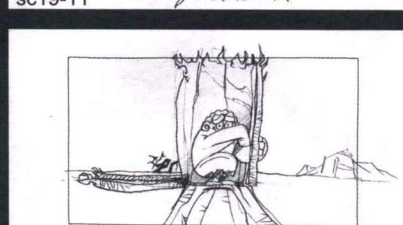
sc19-12



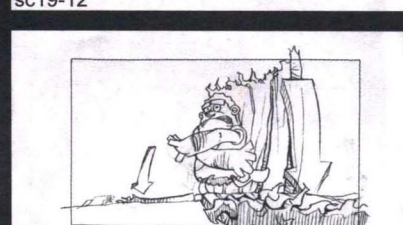
sc19-13



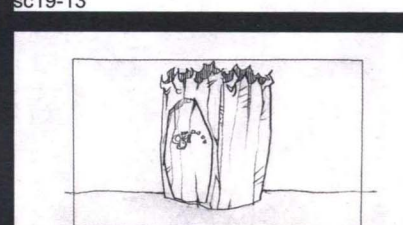
sc19-18



sc19-19



sc20-02



sc21-01

分镜头台本

