

动画脚本与分镜头

主 编 赵 鹏 刘文燕

电 子 信 息 类
三维数字—数字媒体技术专业



北京
师范
大学
出版
集团
社

电 子 信 息 类
三维数字—数字媒体技术专业

动画脚本与分镜头

主 编 赵 鹏 刘文燕
副主编 高雨辰 刘莎莎



北京
北 京 师 范 大 学 出 版 集 团
BEIJING NORMAL UNIVERSITY PUBLISHING GROUP
社 址

图书在版编目(CIP)数据

动画脚本与分镜头 / 赵鹏, 刘文燕主编. —北京: 北京师范大学出版社, 2015.1

(三维数字 / 数字媒体技术专业)

ISBN 978-7-303-17635-9

I. ①动… II. ①赵…②刘… III. ①动画片-镜头(电影艺术镜头)-设计-教材 IV. ①J954.1

中国版本图书馆CIP数据核字(2014)第144820号

营销中心电话 010-58802755 58800035

北师大出版社职业教育分社网 <http://zjfs.bnup.com>

电子信箱 zhijiao@bnupg.com

出版发行: 北京师范大学出版社 www.bnup.com

北京新街口外大街19号

邮政编码: 100875

印刷: 北京盛通印刷股份有限公司

经销: 全国新华书店

开本: 184 mm × 260 mm

印张: 11

字数: 300千字

版次: 2015年1月第1版

印次: 2015年1月第1次印刷

定价: 45.00元

策划编辑: 周光明

责任编辑: 李克

美术编辑: 高霞

装帧设计: 高霞

责任校对: 李菡

责任印制: 马洁

版权所有 侵权必究

反盗版、侵权举报电话: 010-58800697

北京读者服务部电话: 010-58808104

外埠邮购电话: 010-58808083

本书如有印装质量问题, 请与印制管理部联系调换。

印制管理部电话: 010-58800825

编委会

- | | | |
|-----|-----|----------------|
| 主 编 | 赵 鹏 | 天津财经大学珠江学院 |
| | 刘文燕 | 北京电视台 |
| 副主编 | 高雨辰 | 沈阳航空航天大学设计艺术学院 |
| | 刘莎莎 | 天津财经大学珠江学院 |
| 参 编 | 李世桐 | 天津职业大学 |
| | 许智勇 | 天津国土资源和房屋职业学院 |
| | 刘 靖 | 天津美术学院造型艺术学院 |
| | 吴 颖 | 北京师范大学艺术与传媒学院 |
| | 张 颜 | 天津美术学院新媒体艺术学院 |
| | 张焱婷 | 天津美术学院新媒体艺术学院 |

前言

动画脚本与分镜头也叫“动画分镜头台本”或“故事板”，是动画前期制作的重要环节，是整部动画作品制作的蓝图和依据。《动画脚本与分镜头》一书以经典动画为依托，分析现代动画作品中动画脚本与分镜头的优缺点，并以实际案例为载体，通过对比分析，使读者清晰地学习了解动画脚本与分镜头，并能熟练运用。本书除分析经典作品外，还以点评的角度分析部分优秀学生动画作品，深入浅出，为学生的独立创作夯实基础。

本书共分9章，以众多优秀动画作品为例，通过对分镜头画面中基本元素的拆分剖析、完善总结，传授给读者翔实的脚本与分镜头制作技巧。第1章“动画脚本与分镜头概述”，介绍动画分镜头的基本概念及分类；第2章“动画脚本与分镜头的作用及影响”，通过实例讲解分镜头的重要作用；第3章“动画脚本与分镜头的制作方法流程”，介绍分镜头中的构成元素、各种透视变化规律与制作流程；第4章“分镜头中的空间关系”，讲解镜头语言在镜头中的应用，包括镜头画面的景别、机位以及场面和空间调度等；第5章“分镜头中的时间与节奏”，讲解如何通过时间与节奏的变化来控制影片的整体效果；第6章“声效与音乐”，主要介绍动画中的声音、声效和声画关系；第7章“灯光和色彩的运用”，讲解动画中的打光方式、光影艺术的巧妙运用和色彩的基本原理；第8章“蒙太奇”，结合多个实例讲解蒙太奇的剪辑手法；第9章“国内外优秀动画作品的脚本与分镜头赏析”，着重以国内外的优秀动画作品（含学生作品）为例，分析作品中的脚本与分镜头，让读者较为直观地对全书的知识点融会贯通。

本书的编写凝聚了多位一线教师和专业人士的心血。全书由赵鹏（天津财经大学珠江学院）、刘文燕（北京电视台）担任主编，高雨辰（沈阳航空航天大学设计艺术学院）、刘莎莎（天津财经大学珠江学院）担任副主编，李世桐（天津职业大学）、许智勇（天津国土资源和房屋职业学院）、刘靖（天津美术学院造型艺术学院）、吴颖（北京师范大学艺术与传媒学院）、张颜（天津美术学院新媒体艺术学院）、张焱婷（天津美术学院新媒体艺术学院）参与了本书的编写工作。



感谢每一位为本书付出辛勤汗水、不辞辛苦的人，他们的努力是本书编写圆满完成的基石。感谢北京师范大学出版社对我们的支持和鼓励，感谢业内的朋友们为本书提供的宝贵资料，在此向大家表示我们最诚挚的感谢！

由于编写水平有限，书中难免会有不妥之处，恳请广大读者批评指正。

编 者

2014 年 6 月

目 录

第1章 动画脚本与分镜头概述 … (1)

1.1 动画脚本与分镜头的产生、
发展及分类 …… (1)

1.1.1 动画的产生和发展 …… (1)

1.1.2 脚本 …… (3)

1.1.3 动画分镜头理论的产生和
发展 …… (4)

1.1.4 蒙太奇中的分镜头 …… (4)

1.1.5 动画脚本与分镜头的关系
…… (7)1.2 动画脚本与分镜头的分类
…… (8)1.2.1 实验性动画的脚本与分镜头
…… (8)1.2.2 叙事性动画的脚本与分镜头
…… (10)1.2.3 影院动画的脚本与分镜头
…… (11)1.2.4 电视动画的脚本与分镜头
…… (12)第2章 动画脚本与分镜头的作用及
影响 …… (14)2.1 动画脚本及分镜头画面的
作用 …… (14)

2.1.1 视觉叙事 …… (15)

2.1.2 故事组成的要素 …… (15)

2.1.3 将故事格式化成动画脚本
及分镜头画面 …… (18)2.2 动画脚本与分镜头的构成
…… (20)

2.2.1 动画脚本的构成要素 … (20)

2.2.2 分镜头画面构成的基本要素
…… (21)2.3 哪些行业在使用脚本和
分镜头 …… (23)

2.3.1 广告 …… (23)

2.3.2 电影 …… (26)

2.3.3 电脑游戏和多媒体 …… (35)

2.3.4 电视系列片 …… (35)

2.3.5 企业形象宣传片 …… (36)

2.4 动画脚本与分镜头的重要
作用及影响 …… (37)

2.4.1 制作方面 …… (37)

2.4.2 资金方面 …… (38)

第3章 动画脚本与分镜头的制作
方法及流程 …… (39)3.1 从动画剧本到脚本与分镜头
…… (39)3.1.1 动画剧本、脚本、分镜头
三者的关系 …… (39)3.1.2 动画分镜头画面的构成元素
…… (40)3.2 动画分镜头的制作流程
…… (46)3.2.1 动画片画面分镜头稿的版式
…… (46)

3.2.2 分镜头制作流程 …… (46)

3.2.3 动画分镜头画面 …… (49)

3.3 制作动态分镜 …… (49)



- 3.3.1 手绘分镜和动态分镜的区别与联系 (49)
- 3.3.2 动态分镜在各类动画中的运用 (49)
- 3.3.3 动态分镜的前景 (50)

第4章 分镜头中的空间关系 (52)

- 4.1 镜头 (52)
 - 4.1.1 镜头的基本概念 (52)
 - 4.1.2 镜头的理解与关联 (53)
 - 4.1.3 镜头所代表的视觉含义 (53)
- 4.2 镜头与景别 (54)
 - 4.2.1 远景 (54)
 - 4.2.2 全景 (55)
 - 4.2.3 中景 (56)
 - 4.2.4 近景 (57)
 - 4.2.5 特写 (57)
 - 4.2.6 其他非标准景别镜头 ... (58)
- 4.3 摄影机角度 (59)
 - 4.3.1 摄影机角度的概念 (59)
 - 4.3.2 摄影机横向方位 (59)
 - 4.3.3 摄影机纵向角度 (61)
 - 4.3.4 摄影机角度的组合 (63)
- 4.4 镜头与机位 (64)
 - 4.4.1 镜头运动 (64)
 - 4.4.2 推、拉、摇、移、跟、升降镜头 (64)

第5章 分镜头中的时间与节奏 (72)

- 5.1 时间 (72)
 - 5.1.1 时间的概念 (72)
 - 5.1.2 怎样才算把时间掌握好 (72)
 - 5.1.3 时间的运用与表达 (74)
- 5.2 节奏 (78)
 - 5.2.1 节奏 (78)
 - 5.2.2 分镜中节奏的把握 (79)
 - 5.2.3 时间与节奏的处理 (85)

第6章 声效与音乐 (88)

- 6.1 用声效来“染”故事 (88)
 - 6.1.1 声效 (88)
 - 6.1.2 声效的表现功能 (90)
 - 6.1.3 声效的分类 (91)
 - 6.1.4 声效的特点 (93)
- 6.2 用音乐来“讲”故事 (96)
 - 6.2.1 动画音乐 (96)
 - 6.2.2 音乐语言 (96)
 - 6.2.3 动画音乐的特性 (97)
 - 6.2.4 动画音乐的作用 (100)
- 6.3 声音配置的艺术手法 (105)
 - 6.3.1 音乐材料增减的手法 (105)
 - 6.3.2 音乐材料衔接的手法 (106)
 - 6.3.3 音乐素材剪接的原则 (106)
 - 6.3.4 配乐工作中应注意的几个问题 (107)
- 6.4 动画作品的声画关系 (108)
 - 6.4.1 声画同步 (108)
 - 6.4.2 声画分离 (108)
 - 6.4.3 声画对位 (108)

第7章 灯光和色彩的运用 (110)

- 7.1 灯光运用的重要性 (110)
 - 7.1.1 光让世界变得明朗而清晰 (110)
 - 7.1.2 灯光的作用 (111)
- 7.2 打光方式 (112)
 - 7.2.1 灯光照明的基本知识 (112)
 - 7.2.2 如何布光 (115)
- 7.3 巧妙地运用光影艺术 (115)
 - 7.3.1 动画中的光影艺术 (115)
 - 7.3.2 光影艺术的作用 (116)

7.4 色彩的基本原理	(119)	8.3 蒙太奇与剪辑艺术	(134)
7.4.1 红色	(119)	8.3.1 剪辑艺术的形成与发展	(134)
7.4.2 黄色	(119)	8.3.2 剪辑艺术与蒙太奇的关系	(136)
7.4.3 橙色	(120)		
7.4.4 蓝色	(120)	第9章 国内外优秀动画作品的脚本与分镜头赏析	(138)
7.4.5 绿色	(120)	9.1 国内动画作品分镜头赏析	(138)
7.4.6 紫色	(121)	9.2 国外动画作品分镜头赏析	(151)
7.4.7 黑色	(121)	9.3 优秀学生动画作品赏析	(155)
第8章 蒙太奇	(123)	9.3.1 国内优秀学生动画作品赏析	(155)
8.1 蒙太奇概述	(123)	9.3.2 国外优秀学生动画作品赏析	(158)
8.1.1 蒙太奇的定义	(123)	参考文献	(164)
8.1.2 蒙太奇的形成与发展	(124)		
8.2 蒙太奇的表现手法	(127)		
8.2.1 叙事蒙太奇	(127)		
8.2.2 表现蒙太奇	(128)		
8.2.3 理性蒙太奇	(129)		
8.2.4 利用蒙太奇进行影片分析	(130)		

第1章 动画脚本与分镜头概述



本章概述

1. 动画及动画脚本与分镜头的产生、发展；
2. 动画脚本与分镜头之间的联系、区别；
3. 动画脚本与分镜头的分类。



学习目标

1. 了解动画的发展历史；
2. 充分了解动画脚本与分镜头；
3. 掌握不同类型动画脚本与分镜头的创作要求。



1.1 动画脚本与分镜头的产生、发展及分类

1.1.1 动画的产生和发展

虽然很多人都把动画划入影视艺术的范围，但不可否认的是，动画这门艺术的起源远比电影电视要早得多，自从有了最初的原始绘画，动画的早期形式就已经出现在各大文明之中了。两万五千年前的原始人洞穴里，就有人用带颜色的石头在洞壁上画出了野牛奔跑的图画，如图 1.1.1 所示。它们排成一串，每一幅画都是同一只野牛，但每一幅野牛的动作却都不一样；它们连贯着，用最简单的方式告诉人们野牛如何奔跑。1962 年法国考古学家普度欧玛将此洞穴岩画公之于世的时候，人们都不由得赞叹古人这种对动作记录的原始渴求。而真正动画的起源可追溯到 17 世纪阿塔纳斯柯雪发明的“魔术幻灯”，这个小铁盒子是所有幻灯机、投影仪、电影放映机的原型。光线穿过绘有图像的玻璃，透过特殊的透镜投射到墙上，产生魔术般的效果，令人心旷神怡。还有一个不得不提的小发明，它在动画产生以前有着很重要的地位，那就是中国民间发明的“走马灯”，如图 1.1.2 所示。清代富察敦崇的《燕京岁时记·走马灯》载：“走马灯者，剪纸为轮，以烛嘘之，则车驰马骤，团团不休，烛灭则顿止矣。”走马灯由一个半透明的灯罩和灯芯组成，而且灯罩上绘制着动物的连续动作图画。每当灯罩因为热气上旋等原因转动时，灯罩上的人和马就像活了一样蹦蹦跳跳。这个小发明所依赖的理论就是后来的“视觉暂留”。



图 1.1.1 野牛奔跑图



图 1.1.2 走马灯

1877 年，巴黎的一间屋子里，光学家兼画家爱米尔·雷诺根据“视觉暂留”的原理制成一种新的玩具活动视镜。这个不起眼的小东西不但获得了 1878 年巴黎世界博览会的奖项，还为动画的产生埋下了生命的种子。11 年后，爱米尔·雷诺又制成了“光学影碟机”，并拍摄了世界上第一部动画片《一杯可口的啤酒》，从此，animation 这个词汇代表了一种新的技术与艺术形式——动画。但不得不提的是，在动画正式产生的最初 40 年里，人们一直在为解决各种技术问题不断地奋斗着。动画在诞生伊始，主要是以一种影视技术手段而存在。大部分人忽略了动画作为一种视听语言的叙事性。在 1912 年，一个 40 多岁的漫画家把精力放在画一张又一张的动画上，他想画出一个有趣的、能互动的、有故事的恐龙形象，他给恐龙取名叫葛蒂，而这个中年人就是温瑟·麦凯，世界上第一个用动画讲述完整故事的人。两年后，这部由 10000 多张画稿组成的动画电影《恐龙葛蒂》上映了，如图 1.1.3、图 1.1.4 所示。人们惊呼着观看温瑟·麦凯在舞台上驯服一个几百万年前的生物！温瑟让它低头，它就乖乖听话；夸奖它，它就高兴；责骂它，它就哭泣，甚至还吃掉了温瑟喂给它的食物。最后，荧幕里面出现了温瑟的影子，他跳上恐龙，骑着它走向远方。

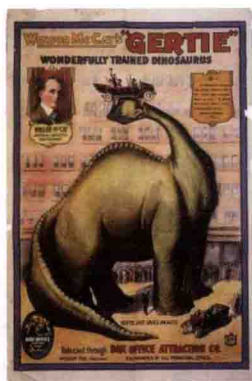


图 1.1.3 《恐龙葛蒂》海报



图 1.1.4 《恐龙葛蒂》剧照

1928 年 11 月 18 日，华特·埃利斯·迪士尼创作了有声动画《威利蒸汽船》，如图 1.1.5 所示。他第一次将米老鼠的形象展现在公众面前，那时候的动画热潮甚至高过了电影。《威利蒸汽船》本身是作为加映短片放在《帮会血门》之前的，很多观众竟然是冲着这部加映短片而不是电影正片去电影院观影，可见《威利蒸汽船》的影响之大。

此后,随着多年的动画制作技术的不断积累、更新与发展,动画的技术与艺术在一个新的高度上达到了统一,影院动画接踵而来。1937年12月21日,伴随着全场观众的热烈掌声,一部83分钟的长篇彩色有声动画《白雪公主》正式展映,如图1.1.6所示。堪称世界影院动画第一颗璀璨的明珠,也让迪士尼公司立于不败之地。随之而来的有《木偶奇遇记》(1940)、《幻想曲》(1940)、《小鹿斑比》(1942)、《音乐与我》(1946)、《灰姑娘》(1950)、《爱丽丝梦游仙境》(1951)、《小飞侠》(1953)、《睡美人》(1959)和《圣诞夜惊魂》(20世纪80至90年代,本片制作发行公司为迪士尼旗下的试金石公司,是一部完全不同于迪士尼风格的影片)。《狮子王》(最成功的叙事性影院动画)、《玩具总动员》(第一部3D动画)等家喻户晓的大片更是展现了动画这一独特的艺术手段所拥有的魅力。同时,动画在世界范围内突飞猛进,发展、完善成为一个个体系相对独立又相互交融的综合艺术门类。如以迪士尼、梦工厂为代表的美国叙事性商业影院动画,以加拿大国家电影总局和萨格勒布学派为代表的加拿大及东欧先锋实验动画,以中国学派为代表的中国实验动画,以手冢治虫为代表的日本电视动画等,在这里就不一一赘述了。但是动画的脚本和分镜头的发展,却没有完全和动画的发展完全同步,它挣脱过戏剧的枷锁,打破过电影的限制。

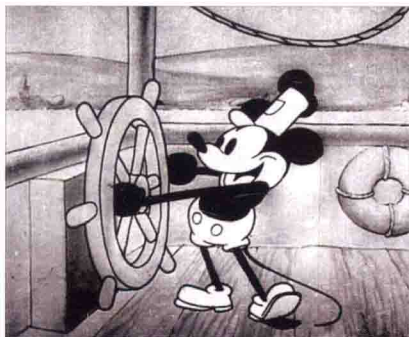


图 1.1.5 《威利蒸汽船》剧照



图 1.1.6 《白雪公主》剧照

1.1.2 脚本

由于我国的影视发展起步较晚,受到很多外来词汇的影响,使得脚本这个词有三种不同的含义:脚本;动画脚本;分镜头脚本。

(1) 脚本

单纯谈脚本,指故事构成,即控制故事发展的大纲大限。它仅仅表述的是故事的大体发展,对细枝末节的东西没有过多描述。试举例如下。

人物:

警察 A

事件:

- ① 女儿在一次意外事故中丧生。
- ② 辞去工作躲避喧嚣。
- ③ 偶然地发现了一起犯罪。
- ④ 在调查过程中发现犯罪与女儿事故的联系。



⑤在调查过程中遭遇歹徒，与歹徒搏斗并制服歹徒。

我们能从上面的脚本中了解故事发展的大概，却不能从中获取细节。但是无论从任何一个事件开始描述故事，或用什么样的描写手段（倒叙、插叙、多线平行记叙等），故事最终结局都是与歹徒搏斗并制服歹徒。由此可见，不管故事多复杂，线索多繁乱，时间跨度多大，脚本都能控制故事发展的方向，这就是脚本的作用。但本概念主要用于文学创作的前期。

(2)动画脚本

动画脚本实际是指介于动画剧本和分镜头脚本之间的一种表达形式。它是一个外来词汇，来源于日本。在日本的动画制作过程中，动画剧本被称为动画脚本，而动画导演则被称为动画监督。但它所包含的实际内容和影视创作的剧本还是有不少出入，其中包含了不少动画分镜头脚本才有的详细信息。例如，同样是两主角在街角对话，影视创作剧本中不会严格地限制身后到底有多少路人经过，怎么样经过。但动画剧本中如果不明确表述的话，会让其他工序的工作人员，如角色设计师、原画师等摸不着头脑，不知该如何进行。本概念主要是外来词汇引申义。

(3)分镜头脚本

分镜头脚本，俗称脚本，也叫摄制工作台本，是将文字转换成立体视听形象的中间媒介，其包含的主要内容有镜号、镜头角度、镜头类别、时间长度、画面内容、对白、旁白、音乐、效果等。本书要做具体阐述的脚本就是指分镜头脚本。它的主要作用是作为拍摄的前期依据和后期制作的执行标准，也是控制影片长度和经费的参考。其实它就是剧本的详细文本，把剧本对于环境和时间、地点的描写进行了明确的阐述，但同时还加入了对于镜头运动以及景别和时间的掌握。它的产生与发展与戏剧剧本息息相关。有了这个本子，导演及制片人就可以顺畅地进行影片制作的筹备阶段，与主创人员谈戏，确定人物设计、场景设计等的艺术风格，设计调整角色配音，进行音乐作曲与选材的创作。可以说，分镜头脚本是保障一部影片正常运作的关键，是统筹协调各部门相互合作的钥匙。这就是我们平时所说的脚本。

1.1.3 动画分镜头理论的产生和发展

动画分镜头理论的产生和发展主要依托于电影的发展。1895年12月28日，在法国巴黎卡普辛路14号大咖啡馆的印度厅，一列火车徐徐地冲出墙面，停到人们眼前。卢米埃尔兄弟用第一部电影《火车进站》带领人们进入了影像时代。其实，卢米埃尔兄弟一开始并没有发现胶片的神奇之处，他们仅仅是把摄像机安置在一个合适的位置上，把人物的动作一口气拍摄下来。随后，伴随着某次不经意的错误，有人发现剪开的胶片重新用胶水黏合也可以继续使用。人们开始在不同的角度尝试拍摄影片，然后把影片片段裁剪拼接起来。这种举动诞生了最初的cut(clipping)——剪辑。第一个进行完整尝试分镜头剪辑的人是埃德温·鲍特。在1903年的《火车大劫案》中，他分别拍摄了14个时间、场景、人物不同的镜头，并巧妙地把14个镜头剪切到一起，表现了一个内容完整的故事。此后经过大卫·格里菲斯、乔治·梅里埃及苏联“蒙太奇学派”等的大力发展，分镜头成了电影摆脱戏剧奴役的最伟大的武器。

1.1.4 蒙太奇中的分镜头

可以说，卢米埃尔兄弟用他们的《火车进站》道出了影视视听语言诞生的第一声啼

哭,从此,被拍摄下来的画面作为一种新的视听语言被人们津津乐道地谈起,它就是镜头。当时,人们都以能去看一场“电影”而自豪,茶前饭后讨论的也是放映的内容和令人惊奇的效果,短短的15年内,美国本土每周至少有3600万人次观影。现象背后带来的丰厚利润也让很多艺术家趋之若鹜,使得电影的语言——镜头的发展也生龙活虎。怎么让电影看起来更好看,就如同怎么样让话说起来更好听一样,成了众多电影学家讨论、研究的问题。苏联的爱森斯坦将蒙太奇引入影视制作中,为镜头语言添加了新的修辞方法,完善了影视制作的剪辑手段。蒙太奇(montage)是法语,原为建筑学术语,意为构成、装配。爱森斯坦为它赋予了新的概念:当将以不同方式,在不同地点,从不同角度,在不同时间,由不同人物拍摄的镜头组接在一起的时候,通常会产生单个镜头独立存在时候所不具有的含义。产生了一种两镜头相遇,其效果“不是两数之和,而是两数之积”的现象。从此,分镜头的发展也得到了完整的理论支持。从爱森斯坦的理论中,我们不难发现,分镜头包含两个方面:“以不同方式,在不同地点,从不同角度,在不同时间,由不同人物拍摄的镜头”是镜头本身;“组接在一起”是镜头的剪辑方法。所以,分镜头就是镜头和镜头剪辑方法的总和。可见分镜头中所包含的信息量是十分巨大的。

镜头是影视视听语言的基本单位,它包含灯光、色彩、图像构成等信息,如同构成一句话的各个词汇。这是一种通过画面进行信息传播的手段,但这种手段的方向性是单一的,只能被接受,不能被反馈,无法实现双向交流。而且这种语言构成具有本源性和特定性。例如,我们用汉语表述茶杯,用英语表述为cup,这都是一种约定俗成的抽象语言编码构成,而且其中的信息含量很少,不能传播茶杯的形状、大小、颜色等信息。而镜头这种语言是通过图像编码传播的,想要表达杯子,只能用杯子的画面本身来表述,在表述的过程中,还同时传播了杯子的大小、形状、颜色等其他相关信息。这种信息的传播是直接的、明确的、特定的。而且,其中包含了影像信息和画面构成,但它只表达了单一方向的纵深内容。让我们举个例子以便于理解。

独立画面1:一只空的瓷碗,白色,无装饰,有些许裂纹,放在旧桌子上。但无论瓷碗怎样被放置,放置在什么位置,它所能表述的都是一只空的瓷碗。

独立画面2:一个带暗红色头巾穿深蓝色略旧棉袄的60岁老妇坐在土面的地上哭泣,这也仅仅是表述了一个悲伤的老妇。

那我们如何能让这两个分裂的镜头表达出超乎于一个空瓷碗和一个悲伤的老妇的独立、纵深概念呢?能不能产生平行层面上的扩展?我们把镜头连接到一起,然后再看看。

画面1:一只空的瓷碗,白色,无装饰,有些许裂纹,放在旧桌子上。

画面2:一个带暗红色头巾穿深蓝色略旧棉袄的60岁老妇坐在土面的地上哭泣。

这就是镜头的剪辑。你联想到什么了呢?吃不上饭?饥荒?甚至是干旱?天灾人祸?不管你联想到什么,这种效果所体现出来的就是“不是两数之和,而是两数之积”。这就是蒙太奇(即剪辑)给我们带来的效果。实际上剪辑手段和种类多种多样,如淡入、淡出、化出、化入、划出、划入、帘出、帘入、叠印、定格和多画面等(剪辑手段),平行蒙太奇、交叉蒙太奇、颠倒蒙太奇、连续蒙太奇、表现蒙太奇等(蒙太奇种类)。以电影《兰戈》为例,如图1.1.7所示。



1. 表现敌人的凶恶。与镜头 2 做对比，表现这场决斗的凶险。



2. 兰戈只剩下一发子弹。与镜头 1 相呼应。



3. 决斗一触即发，提高节奏紧张感。



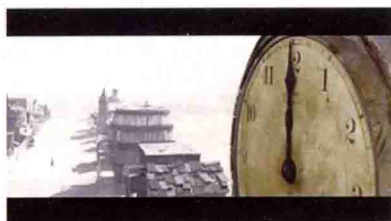
4. 风停了，如同暴风雨前的平静，是镜头 3 节奏紧张感的延续。



5. 所有人都在注视这一刻，继续为决斗做铺垫。



6. 兰戈抬眼一看，为引出镜头 7 做准备。



7. 时钟正指 12 点，整数 12 点会给人一种时间已经到了的暗示。



8. 兰戈目视前方，毫不畏惧。



9. 迈步向前。



10. 敌人特写，表现凶恶。



11. 众人目光追随，分别露出激动，绝望和惊恐的表情。



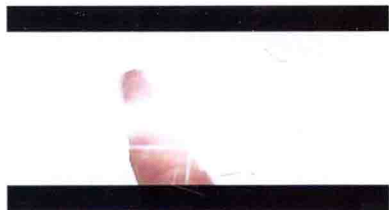
12. 兰戈穿过前景的吊索，预示生死未卜。



13. 幕后的敌人首领露出胜券在握的表情。



14. 兰戈被绑架的朋友惊恐。



15 敌人的武器在阳光下摇摆。



16. 兰戈稳步向前，途中吃掉了一只飞过的蜻蜓，为紧张的氛围进行调解。

图 1.1.7 《兰戈》剧照

通过这一系列镜头，表现了兰戈与蟒蛇之间的决斗是不可避免的，胜算很少，生死未卜，敌人是凶恶的，兰戈是坚定且幽默的。这就从横向和纵向两个方向交代了故事情节。

1.1.5 动画脚本与分镜头的关系

很多人认为，脚本与分镜头这两个东西差不多，有一个就可以了，实则不然。脚本的主要作用是作为拍摄的前期依据和后期制作的执行标准，是剧本的详细文本，但它始终是抽象的，由抽象的文字符号组成，它只能让除了导演以外的其他人对这部片子有一个大概的印象，然后靠自己对画面的想象，去完成自己的工作。而分镜头对画面的表述是十分直观的、准确的，其中包含了很多在脚本中无法交代、完善的信息，如画面的构成、运动及透视，但它所依据的基础还是脚本。所以说，脚本是分镜头的文字基础，分镜头是脚本的画面延伸。

在这里要特别注意一下，由于动画本身的特殊性，不会进行多于镜头的拍摄，不像电影，要拍摄4、5小时的母片，然后剪辑到合适的长度。动画的每一个镜头的时间长度都是确切的、固定的，是多少就是多少，因为每多加一秒的镜头就要涉及更多的



透视,涉及4、5张原画,12张甚至更多的中间画,上色以及其他的工序(针对二维动画,定格动画涉及人物动画师及拍摄,3D动画涉及动作与渲染)。所以动画的脚本在拍摄前需要十分斟酌确定。尤其在制作个人短片的时候,遇到一些不太确定的手段和方法的时候需要提前做一下实验,因为随着脚本的确定,动画的其他方面工作也逐步跟进,人设,场设,二维动画的场景绘制,3D动画的建模,定格动画的场景制作等,改动一个片段的脚本,就会产生牵一发而动全身的效果。

1.2 动画脚本与分镜头的分类

从宏观方面来说,动画的创作方向和思路有两个:一个是实验性的思想为主导,探求有别于他人的视觉风格的实验性动画;另一个是利用动画这种特殊艺术表现形式,按照电影的叙事套路,表现故事的矛盾冲突、人物思想情感的叙事性动画。前者不拘泥于叙事的规则,往往画面天马行空,而在内涵方面也是画我所想,表我所思;后者如同电影一样严谨,力争把影片情节的跌宕起伏抛给观众,同时把人物刻画得淋漓尽致。据此,动画可分为实验性动画和叙事性动画两种。

而从信息传播的途径来看,动画的传播主要包括影院传播和电视传播,从而造就了影院动画和电视动画的不同。

1.2.1 实验性动画的脚本与分镜头

实验性动画主要分为两个大的方面,即先锋动画和个人动画。它们之间的共同点很多,但各自的偏重不同:先锋动画在于探讨新的艺术表现形式及新的主观思想;而个人动画更偏重于表露个人思想流露个人情感,不以大众审美为创作依据。

可以说,对动画艺术的探讨就是从实验性动画开始的。就像语言的产生一样,由于地域性限制的影响,动画在早期的探索阶段缺乏完整的结构体系和理论技术支持,只有一部分富有创造精神的画家、漫画家和影像科学家凭着他们天马行空的想象和不懈的努力来创作动画作品,这种动画作品是极富个人色彩的,它的制作基本不遵循视听语言的基本结构,主要体现了在制作形式上的探索和内涵方面的自我表达。随着整个社会工业化的脚步越来越快,工业化程度越来越高,动画制作也引入了很多工业化的运作模式,它抛弃了那些个人的、极端的思想表达,舍弃了那些超前的、格格不入的表现手法,成了一个以大众好恶为标准的商品——商业动画。而那些仍然保持用自己的手段讲故事的人则成了实验性动画的新主体。实验性动画有着很强的独立性,它所描绘的世界都是作者对现实的缩影映射。例如,2011年法国 la poudriere 学校优秀学生作品《茧》(Cocon),短短1分20秒,利用剪纸的手法,通过一场梦,用暗喻手法把青春期女孩对发育的身体的未知和恐惧描写得淋漓尽致。女孩儿时而骑着野猪在床上奔跑,时而变成妙龄少女,时而变成母猪,时而变成苍蝇。画面所产生的张力与故事情节一气呵成,剪纸这种让国人自傲的手段也被使用得恰到好处,如图1.2.1所示。又如,1979年的奥斯卡最佳短片《每个孩子》(Every child)抖动的动画线条配合两位口技演员精彩绝伦的表演,把我们带进了一个拟声世界,幽默的人物表演,夸张的人物造型,简单明了的场景设计,向我们展示了那个年代人们的生活观念。再如,卡罗琳·丽芙的