

21 Century High Education Textbooks for Animation, Comics and Game



“十二五”全国高校动漫游戏专业高等教育规划教材

动漫游戏专业高等教育规划教材专家组/审定

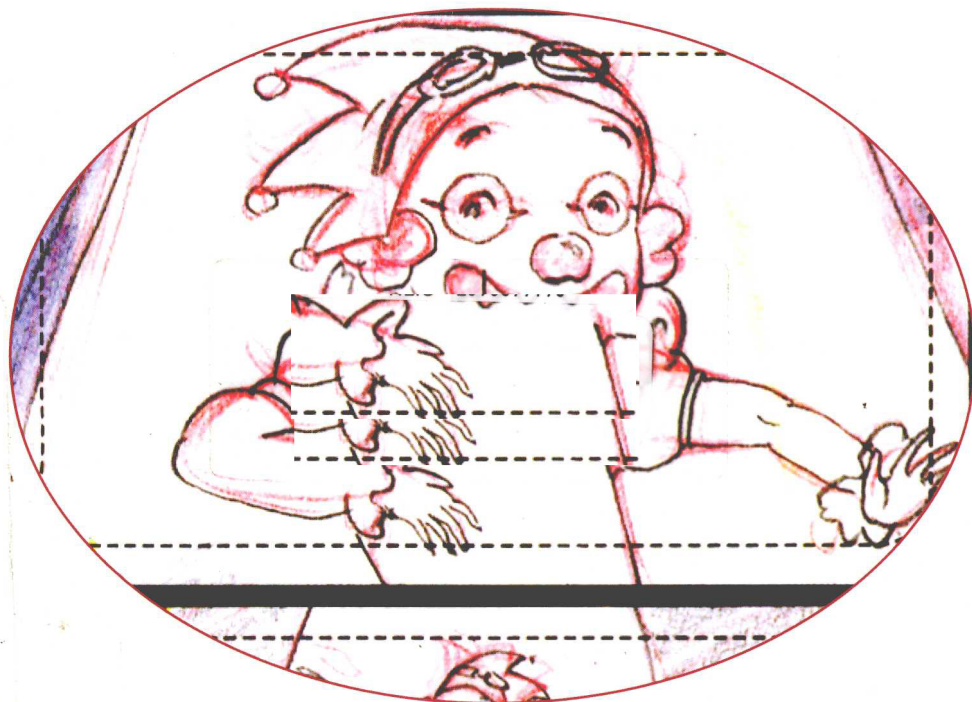
视听语言实训

Audile & Visual Art Expression in Animation

学校 _____

班级 _____

姓名 _____



目录

PART1 视听语言语法基本功的训练 (动画分镜头片段练习) P3

课堂作业 1 多人对话分镜头练习 P4

- 一、本作业实训提示 P4
 - 二、作业范本《探访病友》 P4
 - 三、作业点评 P8
 - 四、作业补充说明 P8
- 分镜头练习纸 I P9

课堂作业 2 人物运动分镜头练习 P10

- 一、本作业实训提示 P10
- 二、作业范本《谁偷吃了我的草莓果酱啊》 P10
- 三、作业点评 P15
- 四、作业补充说明 P15

课堂作业 3 场面调度分镜头练习 P16

- 一、本作业实训提示 P16
 - 二、作业范本《亲爱的，请你原谅我好么》
 - 三、作业点评 P23
 - 四、作业补充说明 P23
- 分镜头练习纸 II P24

PART2 视听语言核心技能的训练 (指定剧本的短篇分镜头练习) P25

课堂作业 4 短篇分镜头创作练习 P28

- 一、本作业实训提示 P28
 - 二、作业范本 1《等待 zhizhi》 P30
 - 三、作业范本 1 点评 P42
 - 四、作业范本 2:《等待 zhiz
 - 五、作业范本 2 点评 P64
 - 六、作业范本 3:《等待吱吱》 P64
 - 七、作业范本 3 点评 P109
 - 八、作业补充说明 P109
- 分镜头练习纸 III P110

PART3 全面训练用视听语言创作影片的能力 (学生原创短片分镜头练习) P111

课堂作业 5 原创短片分镜头练习 P112

- 一、本作业实训提示 P112
- 二、作业范本《地球是圆的》 P112



- 三、作业点评 P131
- 四、作业补充说明 P131
- 文字分镜头表 P132

PART4 专业影视动画片创作实践(实际拍摄短片练习) P133

课堂作业6 文学作品改编的实拍练习 P134

- 一、本作业实训提示 P134
- 二、作业范本《窗》 P134
- 三、作业点评 P139

课堂作业7 原创剧本的实拍练习 P140

- 一、本作业实训提示 P140
- 二、作业范本《暖冬》 P140
- 三、作业点评 P144

《视听语言实训》作业内容和核心技能一览表

部分	作业编号	实训内容	作业范本	片长/镜头	核心知识和技能	实践环境	评分
一	1	动画分镜头片段练习	《探访病友》	1分36秒/7个镜头	多人对话的视听语言语法规律	无指定剧本	比较优秀
	2		《谁偷吃了我的草莓果酱啊》	1分零6秒/7个镜头	人物运动的视听语言语法规律		比较优秀
	3		《亲爱的,请你原谅我好么》	2分43秒/14个镜头	场面调度的视听语言技巧		优秀
二	4	指定剧本的短篇分镜头练习	《等待 zhizhi》	约3分多钟/47个镜头	全面训练为一部短篇剧本进行分镜头设计的能力	指定剧本	比较优秀
			《等待 zhizhi》	约3分多钟/83个镜头			比较精彩
			《等待吱吱》	约7分钟/106个镜头			优秀
三	5	学生原创短片分镜头练习	《地球是圆的》	3分多钟/35个镜头	全面训练利用动画视听语言规律创作影片的能力	无指定剧本	优秀
四	6	文学作品改编的实拍练习	短片《窗》	11分52秒/38个镜头	全面训练利用视听语言规律创作实拍影片的能力	无指定剧本	比较优秀
	7	原创剧本的实拍练习	短片《暖冬》	18分8秒/40个镜头			无指定剧本

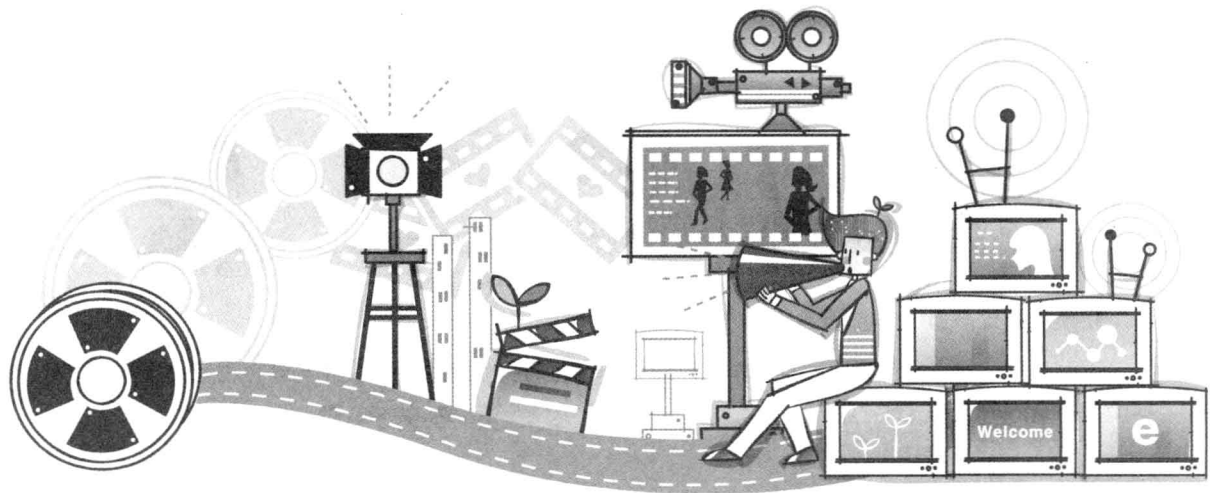
PART

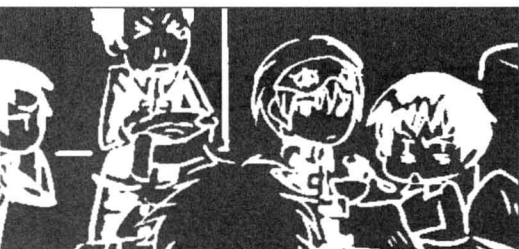
1

视听语言语法基本功的训练

——动画分镜头片段练习

本部分练习是根据授课的内容，针对比较单一的视听语言语法安排的课堂练习。以绘制分镜头画面的形式完成实践练习，共安排了3个作业：课堂作业1通过分镜头的实践，掌握多人对话的视听语言语法规律；课堂作业2通过分镜头的实践，掌握人物运动的视听语言语法规律；课堂作业3通过分镜头的实践，掌握场面调度的视听语言技巧。





课堂作业1 多人对话分镜头练习

一、本作业实训提示

1. 作业名称：自定义
2. 作业性质：分镜头片段练习。
3. 作业目的：通过分镜头的实践，掌握多人对话的视听语言语法规律。
4. 作业要求：根据后面的作业范本，绘制一个 60~120 秒的分镜头剧本。要求包含有人物的对话，请利用对话轴线的知识来设计一组镜头，清晰地表达人物关系、人物和场景的关系。

二、作业范本《探访病友》*

1. 作业简介

本片片段长 96 秒，由 7 个镜头、17 个画面构成。讲述神乐、银时、冲田和近藤探访危重病友土方时的对话和每个人物的心情。当他们见到土方时虽然每个人表面上若无其事、有说有笑，但内心却充满了对病人土方的关心、焦虑，体现了彼此间浓浓的亲情、友情……

2. 人物介绍

本片段一共出现 5 个人物，如下图所示。



神乐



银时（老板）



土方十四郎（病友）



冲田



近藤（局长）

3. 预览分镜画面

下面我们一起来看动画片段《探访病友》的分镜头画面（画面中手写文字与红色书写文字不符之处，以书写文字为准）。

* 本作品为日本动画《银魂》同人作品。

《探访病友》分镜头画面 (比较优秀)

北京电影学院动画学院 05 级电脑动画专业学生作业

片名
TITLE 《探访病友》

页
PAGE 1

镜头 SC	画 面 FRAME	对 白 DIALOGUE	秒数 SLUG	备注 TRANS
①		神乐：“来探病了alu~” * 银时：“……”	25	2s
		(镜头旋转至对面) (众人叽叽喳喳分不清内容) 银时：“还真热闹啊。”	45	4s
		(随银时视线拉至冲田特写) (放下碗的声音) 冲田：“老板? 你竟然会来探望土方, 真难得。”	35	3s
②		银时：“你给他喂饭才更可怕吧。 天地都要异变了。喂, 里面下毒了吧?” 冲田：“怎么会呢~” 神乐(附和): “下毒了alu!”	55	5s
		冲田：“没有没有, 我只放了一点 泻药而已, 死不了的。” 银时：“喂, 我说你……” (局长入镜)	35	3s

评语: 开始部分比较流畅, 虽然是多人对话, 但先安排 2 个演员出场, 然后通过对话的逻辑自然地介绍了其他演员。这是比较好的方式。




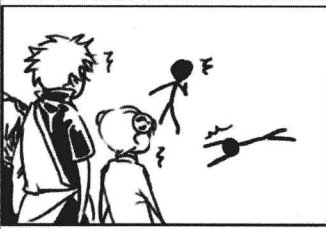

* alu 为神乐的口头禅。





片名 TITLE 《探访病友》






页 PAGE 2

镜头 SC	画面 FRAME	对白 DIALOGUE	秒数 SLUG	备注 TRANS
③		近藤：“十四~~~十四~~~你不要死啊~~~”	25	2s
④		(土方入画，踮近藤头) 银时：“啊。” 神乐：“好像很痛 alu……”	35	3s
⑤		(土方病容特写) 土方：“呼……呼……烦死了啊你们，还让人养病……我……”	25	2s
⑥		(土方晕倒) 神乐：“啊，死掉了 alu。” 银时：“喂，不是要出人命了吧……”	35	3s
⑦		(第一人称，眼睛慢慢睁开) 神乐：“醒了么 alu？” 近藤：“呜呜……十四你死不瞑目……” 银时：“还活着呢，你哭什么啊。” 冲田(拿出加农炮)：“那就让我给他个痛快吧！”	105	12s

评语：人物调度中镜头量不够，交代得不够清楚。比如镜头 6 和镜头 7 之间，表现一个角色晕倒在地，这里缺少了 1~2 个介绍镜头，观众很容易混淆，不知为什么镜头的视角突然出现了转变。

片名
TITLE 《探访病友》

页
PAGE 3

镜头 SC	画面 FRAME	对白 DIALOGUE	秒数 SLUG	备注 TRANS
		(手摇镜头, 视线恍惚) 近藤:“十四你要死了, 我也不活了~” 神乐:“啊, 那是……” 银时:“我说你啊, 还是把那个收回去吧。” 冲田:“喊~”	5s	5s
		(近藤晕倒落地声, 神乐跑开, 冲田退下) 银时:“别添乱了, 听到没有。” 冲田:“是是是——”	3s	3s
		(土方坐起来, 镜头跟进) 土方(画外音): 刚刚好像失去意识了…… 银时:“喂, 你现在好点没有?”	4s	4s
		(镜头左移, 始终手摇, 地上能看到晕倒的近藤) 银时:“多串, 你真的没事吧?” 土方:“别叫那个外号……”(无力地怒吼) (神乐跑远) 冲田:“快点复活, 那样的你才有杀掉的价值哦。”	6s	6s
		(镜头右移, 画面以银时为主) 银时:“呃, 你看起来和平时不太一样……是我的错觉么?”	5s	5s

评语:

课堂作业 1

多人对话分镜头练习




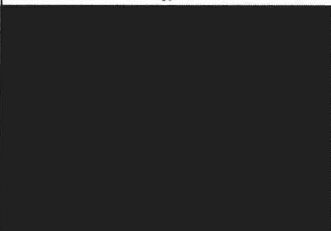
作业范本《探访病友》

7



片名 《探访病友》

页 PAGE 4

镜头 SC	画 面 FRAME	对 白 DIALOGUE	秒数 SLUG	备注 TRANS
		土方(哭腔):“还是你最好……” 银时(慌):“喂,你现在好不对劲啊……等等,等一下,你要干嘛……”	6s	6s
		银时:“喂,你振作一点,快点睁开眼睛……” (黑色上下出现遮盖整个画面,人物声音渐小,轻快的结束音乐响起)	30s	30s

三、作业点评

1. 多人对话视听语言需注意的问题

多人对话是视听语言中较为复杂的一种语法,在设计的时候必须考虑下面几个问题:

- (1) 对话中人物关系是否清晰。
- (2) 对话中镜头的分配是否能做到即使出现多个演员,也能突出其中重要的角色。
- (3) 对话的开始部分,如何用自然的演员调度向观众介绍多个演员。
- (4) 分镜头和演员对白的关系是否合理。如果仅仅是简单的“谁说话镜头给谁”,那么这个分镜头设计很难真正地抓住观众。这样的镜头设计应当讲是比较平庸的。

2. 本作业实践镜头设计的优点与不足

本作业实践在完成多人对话的镜头设计方面有优点,也有遗憾。

(1) 优点

本作业实践开始部分比较流畅,虽然是多人对话,但先安排2个演员出场,然后通过对话的逻辑自然地介绍了其他演员。这是比较好的方式。多人对话展开后,作者采取了将摄影机放在对话者中央的方式,这样就避免了轴线的混乱,也使人物关系比较清晰。

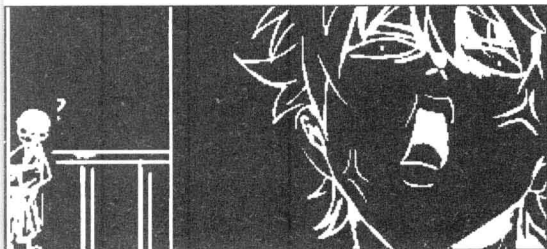
(2) 不足

本作业实践的缺点是人物调度中镜头量不够,交代得不够清楚。比如镜头6和镜头7之间,表现一个角色晕倒在地,这里缺少了1~2个介绍镜头,观众很容易混淆,不知为什么镜头的视角突然出现了转变。修改的方法是在镜头6和7之间插入一个交代镜头,表现人物倒下的动作就可以了。

四、作业补充说明

学生既可以复印右侧分镜头练习纸,或使用A4规格的专业分镜头纸,以手绘形式直接完成,也可以在电脑中利用绘图软件(如Photoshop)完成本作业再打印交给教师。





课堂作业2 人物运动分镜头练习

一、本作业实训提示

1. 作业名称：自定义
2. 作业性质：分镜头片段练习。
3. 作业目的：通过分镜头的实践，掌握人物运动的视听语言语法规律。
4. 作业要求：根据后面的作业范本，绘制一个 60~120 秒的分镜头剧本。要求包含有人物的运动，并用多个镜头对这些运动进行分切。请从中理解镜头分切和人物运动之间的关系。

二、作业范本《谁偷吃了我的草莓果酱啊》*

1. 作业简介

本片段片长 56 秒，由 7 个镜头、16 个画面构成。讲述银时发现自己打算早上就面包吃的最喜爱的甜点草莓果酱不翼而飞，于是他一口咬定是学友神乐“顺”走了他的东西，两人发生了激烈的争吵，另一学友新八正好见证了他们间吵闹的过程，可是新八什么也没有说。

2. 人物介绍

本片段一共出现 3 个人物，如下图所示。



银时



神乐



新八

3. 预览分镜画面

下面我们一起来看动画片段《谁偷吃了我的草莓果酱啊》的分镜头画面（画面中手写文字与红色书写文字不符之处，以书写文字为准）。





* 本作品为日本动画《银魂》同人作品。

《谁偷吃了我的草莓果酱啊》分镜头画面 (比较优秀)

北京电影学院动画学院 05 级电脑动画专业学生作业

片名 TITLE 《谁偷吃了我的草莓果酱啊》

页 PAGE 1

镜头 SC	画面 FRAME	对白 DIALOGUE	秒数 SLUG	备注 TRANS
①		(门被撞开) 银时：“那个家伙偷吃了我的草莓果酱啊混蛋——”	6S	6s
		(镜头跟进) 银时：“那可是我好不容易买到的草莓果酱，贵妇人最喜欢的果酱哦！” (门狠狠关上)	5S	5s
		(镜头继续跟进) “本来打算留到早餐涂面包，到底是哪个家伙吃掉了啊！”	5S	5s
		(镜头跟，停住，神乐入画) 银时：“喂，是不是你？”	6S	6s

评语：镜头 1 表现了男主人公的运动，并通过这种人物调度引导出女主人公。





片名 TITLE 《谁偷吃了我的草莓果酱啊》

页 PAGE 2





镜头 SC	画面 FRAME	对白 DIALOGUE	秒数 SLUG	备注 TRANS
②		神乐：“我没有吃 alu——”	3s	3s
③		(脸往前凑) 银时：“这里除了你还有谁的胃像宇宙空间一样？老实承认吧，承认是你干的——”	4s	4s
④		(小鸟飞过) 神乐：“我说没有吃就是没有吃 alu！” 银时：“喂，如果你再不承认可不是打屁股就能解决的情况了哦——快承认吧承认吧——！！”	6s	6s
⑤		(两人从两侧入画) 神乐：“你有证据吗 alu？” 银时：“你好意思说这种话吗？”	6s	6s

评语：



片名
TITLE 《谁偷吃了我的草莓果酱啊》

页
PAGE 3

镜头 SC	画面 FRAME	对白 DIALOGUE	秒数 SLUG	备注 TRANS
⑥		(新八入画, 虚) 神乐: “你拿出证据来啊 alu—— 没有根据就不要瞎说 alu——”	3S	3s
		(新八停住, 银时一只手入画) 银时: “那你嘴边那红红的酱是什么东西? 啊?” (神乐狂擦)	4S	4s
		(擦完, 松气) 神乐: “现在你没有证据了 alu!” 银时: “你身为女主角怎么可以这么无耻……” (新八无视两人出画)	4S	4s
		(神乐跑, 镜头跟着移动)	2S	2s

评语: 镜头 6 是双人镜头运动, 女主人公跑出画, 和男主人公形成了前后景关系。

课堂作业 2

人物运动分镜头练习



作业范本《谁偷吃了我的草莓果酱啊》



片名《谁偷吃了我的草莓果酱啊》
TITLE

页
PAGE 4

镜头 SC	画面 FRAME	对白 DIALOGUE	秒数 SLUG	备注 TRANS
		(从银时身旁跑过) 银时：“喂，你——”	15	1s
		(镜头转) 银时：“死仔你给我回来，听到没有——！” (神乐不理，狂奔)	25	2s
		(镜头固定) 神乐：“再见了 alu！” 银时：“……”	25	2s
⑦		(新八再入画) 银时：“你给我等着瞧——”	45	4s

评语：最后一个镜头，4秒钟的时间显然是太长了。这样一个构图的形成时间缩短一半就可以完成。



三、作业点评

1. 人物运动视听语言的表现方法

在视听语言中人物的运动可以用两种方法来表现：

(1) 一种是利用镜头分切的方法，使用多个机位和角度去表现演员的一个连贯动作。我们常看的中国功夫影片就大量运用这种视听语言的语法，将武打演员的动作利用多个角度拍摄，然后剪辑在一起，加快了视觉节奏，使武打场面信息更丰富、更好看，也就更吸引观众了。吴宇森的《英雄本色》中周润发的表演充满了魅力，其实很大程度上也依赖于这种一个动作多次分切的视听语言方法。在“小马哥”独自一人去找仇家报仇的那场戏中，一个掏枪的动作就分切成了7个镜头来表现，充分地体现出：小马哥的帅气和霸气。

(2) 另一种方法是利用移动镜头跟随演员拍摄，往往用一个镜头就完成了完整的动作过程，中间没有镜头的分切。这样的方法也有自己的风格特点。首先是真实感，记录感很强，往往用于纪实风格的影片中。现在也有好多影片利用一个镜头和动作的跟踪不间断拍摄形成一种强烈的视觉效果，创造出大场面、大场景，给观众留下非常深刻的印象。

2. 本作业实践镜头设计的优点与不足

本作业实践在完成人物运动的镜头设计方面有优点，也有遗憾。

(1) 优点

本作业实践利用镜头分切的方法表现人物的运动。镜头1表现了男主人公的运动，并通过这种人物调度引导出女主人公；镜头6是双人镜头运动，女主人公跑出画，和男主人公形成了前后景关系。人物动作的设置比较简单，但包含了角色运动的几个因素：入画和出画的方式；2个角色做互动运动时的画面构图问题；镜头分切运用时要使用不动的机位和景别的问题。

(2) 不足

本作业实例的不足在于镜头的时间还欠仔细斟酌。比如最后一个镜头，4秒钟的时间显然是太长了。这样一个构图的形成时间缩短一半就可以完成。如果影片中这样的现象多了，就会出现拖拉、节奏混乱等现象，这是必须要引起注意的。

四、作业补充说明

学生可复印第9页的分镜头练习纸，以手绘形式直接完成，也可以在电脑中利用绘图软件（如Photoshop）完成本作业再打印交给教师。





课堂作业3 场面调度分镜头练习

一、本作业实训提示

1. 作业名称：自定义
2. 作业性质：分镜头片段练习。
3. 作业目的：通过分镜头的实践，掌握场面调度的视听语言技巧。
4. 作业要求：根据后面的作业范本，绘制一个 2~3 分钟的分镜头剧本。要求包含有人物在 2 个空间中的位置移动，并同时绘制场面调度图。

二、作业范本《亲爱的，请你原谅我好么》

1. 作业简介

本片片段长 163 秒，由 14 个镜头、25 个画面构成。讲述两个年轻人之间的误会。年轻人 A 深爱着他的女朋友 B。在一次聚会上，A 看到 B 正与其他人交谈，A 有点吃醋，竟直走向 B，不由 B 分说 A 当着众人将 B 带离会场。B 非常反感独自离去。A 向同来的好朋友 C 交代后就转身追赶 B 去了。在 A 的再三解释和 C 的调解下，A 和 B 和好了。

2. 人物介绍

本片段一共出现 3 个人物，如下图所示。



A (男)



B (女)



C (男)

3. 预览分镜画面

下面我们一起来看动画片段《亲爱的，请你原谅我好么》的分镜头画面（画面中手写文字与红色书写文字不符之处，以书写文字为准）。