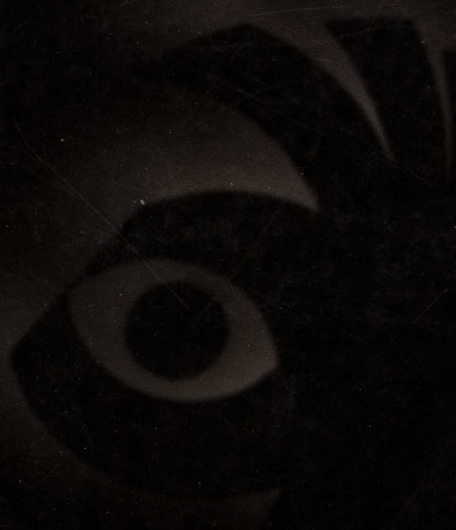


艺术院校动画基础系列教材

动画分镜头设计

吴冠英 祝卉 编著

清华大学出版社



 艺术院校动画基础系列教材

动画分镜头设计

吴冠英 祝 卉 编著

清华大学出版社

版权所有,翻印必究。举报电话:010-62782989 13501256678 13801310933

图书在版编目(CIP)数据

动画分镜头设计/吴冠英,祝卉编著. —北京:清华大学出版社,2005.10

(艺术院校动画基础系列教材)

ISBN 7-302-11285-1

I. 动… II. ①吴… ②祝… III. 动画片—制作—高等学校—教材 IV. J954

中国版本图书馆CIP数据核字(2005)第070177号

出 版 者: 清华大学出版社 地 址: 北京清华大学学研大厦

<http://www.tup.com.cn> 邮 编: 100084

社 总 机: 010-62770175 客户服务: 010-62776969

责任编辑: 甘 莉

文稿编辑: 徐 静

封面设计: 吴冠英 凡 一

封面制作: 徐 静

版式设计: 吴冠英 凡 一

印 刷 者: 北京鑫丰华彩印有限公司

装 订 者: 三河市兴旺装订有限公司

发 行 者: 新华书店总店北京发行所

开 本: 190×260 印张: 8.25 字数: 143 千字

版 次: 2005年10月第1版 2005年10月第1次印刷

书 号: ISBN 7-302-11285-1/J·73

印 数: 1~5000

定 价: 48.00 元

序

动画作为一种娱乐大众的特殊艺术样式,以其“随心所欲”和“奇思妙想”的构思,从故事到视觉、听觉的综合艺术表现。吸引着孩子、老人以及所有年龄层次的观众,同时也吸引着越来越多的年青人学习动画设计这门专业。大多数的初学者提及最多的是学习动画的技法、技术等。其实从本质上说,动画艺术最核心的部分,是要解决动画的内在思维(即动画要表达的主题、思想、内含等)和动画特有的表现语言与规律。因为创造一个有生命的动画角色,不仅仅是使其动起来,而是使整个动画富有强烈的艺术表现力。动画艺术有其特殊的语境和语法,动画角色的“生命”形态完全不同,因而其叙述故事的方式也是独特的。

在一部动画的创作及制作的全过程中,动画分镜头设计就是体现动画片叙事语言风格、构架故事的逻辑、控制节奏的重要环节。从动画创作的角度上看,这已是进入视听语言表现层面。这不单是要对全片所有镜头的变化与连接关系进行设计,同时对于每一个镜头的画面声音、时间等所有构成要素作出准确的设定。动画分镜头设计实际上是导演对一部动画片的理解和表现的周密思考;同时亦是导演对影片的总体设计和施工蓝图。动画片的创作不同于电影。它是采用后期前置的模式进行的,即不允许有片比(电影或电视剧的拍摄都允许有不同程度的片比,如:1小时的影片可以拍2小时的长度,以供在后期剪辑中进行选择、删节)。因此,分镜头的创作过程实际上已经是对一部动画片进行了一次初剪。从这一角度上看,学生在这一阶段的学习是要从导演的角度去思考,其判断力是要通过后面一系列实验才能检验并逐步积累经验。

我们编写这部动画分镜头设计教材,旨在使学习者能掌握作为动画镜头语言表现方式方法的一般规律。因为一部动画无论其创意和故事情节与内容多么匪夷所思,首先是要让观众明白其表达的意图。而独特的动画语言则需通过大量的实践与触类旁通的领悟才能得之。愿此书使学习者有所得、有所用。

吴冠英

2005年4月28日

目 录

序 / 1

第一章 动画分镜头画面的认识 /1

1.1 动画分镜头画面的概念 /3

1.1.1 电影镜头 /3

1.1.2 电影画面 /3

1.1.3 镜头画面 /4

1.1.4 分镜头剧本 /4

1.1.5 分镜头画面 /4

1.2 动画分镜头画面设计的过程 /6

1.3 动画分镜头画面的基本造型元素/9

1.3.1 角色 /9

1.3.2 场景 /11

1.3.3 光影 /17

1.3.4 色彩 /19

第二章 动画分镜头设计前的总体构思 /27

2.1 把内容变成形式 /29

2.2 最终的银幕意识 /37

2.2.1 银幕尺寸范围及人眼视觉特点 /37

2.2.2 声画结合 /38

2.3 镜头意识 /39

2.3.1 不同焦距镜头的造型特性/39

2.3.2 景别和角度 /41

2.3.3 运动镜头的形式及其效果/42

2.3.4 摄影机镜头的艺术运用 /48

第三章 动画分镜头设计的技法 /51

3.1 用分镜头讲故事 /53

3.1.1 剧本内容的把握 /53

- 3.1.2 角色表演的设想 /54
- 3.1.3 声音的设计 /57
- 3.1.4 分镜头设计中重点的选择 /58
- 3.2 动画分镜头中流畅感的设计 /64
 - 3.2.1 空间的设计 /64
 - 3.2.2 时间的合理, 屏幕上的合理性 /71
- 3.3 动画分镜头画面中视听节奏的设计 /73
 - 3.3.1 画面元素的节奏设计 /73
 - 3.3.2 声音与影像的节奏设计 /75
 - 3.3.3 镜头画面组接的时空设计 /76
- 3.4 MV 分镜头设计的控制 /85
 - 3.4.1 风格对分镜头设计的控制 /85
 - 3.4.2 媒介载体对分镜头设计的控制 /90
- 3.5 分镜头设计与全片风格 /92
 - 3.5.1 动画分镜头画面设计的层次 /92
 - 3.5.2 营造风格的技巧 /93
- 3.6 动画分镜头设计的格式 /95

第四章 动画分镜头画面欣赏 /101

第一章

动画分镜头画面的认识

- 1.1 动画分镜头画面的概念
- 1.2 动画分镜头画面设计的过程
- 1.3 动画分镜头画面的基本造型元素

本书以商业动画片的设计规律为主要讲解内容。读者通过本章课程的学习，将会对动画分镜头画面的基本概念得到清楚的了解，并掌握构成镜头画面的基本元素。

1.1 动画分镜头画面的概念

为了清楚地理解分镜头画面的概念，应先了解相关的几个概念。

1.1.1 电影镜头

电影镜头，即“电影画面”，“用摄影机不间断地拍摄下来的一个片断。影片结构的基本组成单位。是电影造型语言的基本视觉元素。”格是电影镜头画面的基本分割单位，一格即一个电影画面（也叫做“帧”）。电影的标准播放速度要求每秒24格。（许南明.电影艺术词典.北京：中国电影出版社，1986，312）

1.1.2 电影画面

画面一词，来自绘画艺术。电影画面是指电影银幕效果在具有明显的边缘的二维平面上，再现现实生活，通过人的视觉接受画面所表达的内容。电影画面是动的，具有时间和空间因素，一部影片是由许多内容不同的画面所组成。

1.1.3 镜头画面

镜头画面是承载影像的物质载体。电影，不是将思想简单地处理成画面，而是要通过画面去让人思考。镜头画面的突出表现就在于：一方面，能准确、客观地重现镜头面前的现实；另一方面，这种表现的活动又是根据导演的具体意图进行的。

1.1.4 分镜头剧本

分镜头剧本也叫导演剧本，是导演案头工作的集中表现。“将影片的文学内容分切成一系列可以摄制的镜头画面的一种剧本”。（许南明·电影艺术词典·北京：中国电影出版社，1986，192）导演将未来银幕形象，通过分镜头的方式诉诸文字，就成为分镜头剧本。分镜头剧本内容有镜头号、景别、摄法、画面内容、台词、音乐、音响效果、镜头长度等项目。

对“电影镜头”、“电影画面”、“镜头画面”、“分镜头剧本”这些概念有了认识后，我们来看看关于分镜头画面的阐释。

1.1.5 分镜头画面

通俗地说，将分镜头剧本视觉化就是分镜头画面。画面内容要求能展现出故事情景，表现出角色，提示镜头的运动调度，体现出空间关系等。其中，文字的内容包括对角色动作、声音、景别、镜头变化以及场景转换方式的描述，用画面和文字共同预演出未来影片的视听效果。分镜头画面是导演对影片的整体构思与设计蓝图，是创作与制作群体统一认识、落实工作的重要依据，是生产计划与制作效果顺利实施的重要保证。

分镜头画面设计不仅仅是简单描述动作和事件的外貌，还必须有一条根本的、能够推动事件发展的内在逻辑线索，这是一种叙事的方法。这种动画片分镜头的原理来自电影创作的经验，就是运用电影语言讲故事的方式来做动画分镜头画面设计。分镜头应该是最终影片的预览小样，设计者除了构思每个镜头的构架外，还必须考虑到时间分配的比例，即每一段戏投入的时间以及每一个镜头应该分配的时间，包括每个镜头的时间长度、镜头中动作时间的长度。此外还要考虑镜头之间的连接关系与转换方式、画面与声音的关系等。在画面分镜头的编排过程中允许发展或者改编原有剧本的某些内容，一旦进入制作阶段就必须严格按照画面分镜头上面的各项指标施工（图 1-1）。

场号	镜号	画面	内容	摄法	声音	分: 秒: 帧 ^①	备注
1 导演剧本镜头 1、2、3、4、	1		带海面的云	逐格	音乐起	00: 4: 00	总长度 01:12:00
	2		海潮冲沙滩	广角, 50 格	补录声	00: 10: 00	
	3		渔民抬琴向镜头走来, 踩过水坑	广角, 50 格	补录声	00: 14: 00	
	4		背景处叠出女主演手持红气球	广角, 50 格		00: 6: 00	后 00:02:00 黑场

图 1-1 宣传片《天风海涛——鼓浪屿》分镜头画面设计节选 (设计者: 祝卉)

① 帧: 帧在时间轴上的排列顺序决定了一个动画的播放顺序, 动画会按照时间轴的横轴方向播放, 而时间轴正是对帧进行操作的场所。

1.2 动画分镜头画面设计的过程

动画导演的职责是把文学剧本描写的形象运用动画的表现手段创造性地表达出来。具体任务是将动画片文学剧本转化成为形象化的视觉剧本——画面分镜头剧本，然后再搬上银幕。这一系列工程的顺序是：

（1）动画创作者在提供的文学剧本的基础上进行整体的艺术构思。

（2）写出导演阐述。就是导演对影片创作意图和完整构思向摄制组成员所作的说明，用以保证整部影片思想艺术的统一。主要包括：对剧本主题和时代背景的阐释；对剧中主要角色的分析；对影片风格样式的确立；对节奏的处理；对各造型要素的提示和要求。

（3）完成文字分镜头剧本。将影片准备表现的银幕形象，按分镜头的方式用文字描述出来，以便符合拍摄规律。其中包括镜头号、镜头长度、景别、表现方式、画面内容、声音效果的起止位置等项目的文字描述。

（4）人物与环境设定。包括人物性格描述、人物外形特征分解、人物与环境的视觉关系设计等。场景将启发或者限制角色的行为方式，是画面视觉风格构成的基础。

（5）分镜头画面设计。分镜头画面虽然是纸面上的表述，却是对未来影片视听效果的预演。

每一个镜头的创作意图由镜头画面与文字描述组成,将如何实施或制作的意图都应尽量详细地表达清楚。分镜头的几种形式如图1-2。它不同于一般的绘画画面概念,不是孤立的画面,而是受前后镜头的内在逻辑关系制约的。

镜号	画 面	时 间	内 容	声 音	备 注
5		2 秒	井口冲出一股气流 天空一道霹雳	效果音	三维合成
6		4 秒	片名字幕		
7		1 秒	鱼钩入水		
8		3 秒	渔夫在海边木桥 上钓鱼		

图1-2 特效实验片《玄武》分镜头设计(节选),作者:祝卉。

分镜头画面设计的方法是对电影镜头感的认识和表达。导演不仅要熟练掌握叙事技巧,并且要了解工艺技术操作的原理,根据叙事目的或风格特征确定表现方式。画面分镜头设计不仅仅是简单描述动作和事件的外貌,还必须有一条根本的、能够推动事件发展的内在逻辑线索。有特点的动作逻辑是由设计者所选择的主题而生成和发展的,一个动作或者事件必须紧跟着另一个动作或另一事件,在描述动作与事件的单元之间必须有一些逻辑关系将它们合理地连接起来。这种设计思维和表述方式,本身不是简单地直接表达思想,但是产生的效果却能够准确地表达思想。

较之常规电影,动画的视听逻辑更强调主观情调和变形效果,角色和场景的关系追求相对合理,可以适当夸大或者突出某些意境。在做分镜头画面设计时,要面临一系列的选择与判断:角度、景别以及对未来影片效果的判断等。动画片的剪辑工作在设计画面分镜头的时候就已经确定,并且在设计、绘制以及拍摄的过程中完成。

动画镜头画面与绘画构图比较,动画受观看时间的限制,所以要避免混乱和识别障碍。动画导演应该对角色及其所处的场景了如指掌,懂得选择最佳角度,做合乎情理的调度设计。

画面的构图,按表现分为写实和非写实两种透视比例关系。写实画面构图追求三维立体透视的空间效果;非写实画面构图追求散点透视形成的变形效果。画面构图常用平列法、反透视法。无论哪一种透视方式,都是为了利用透视变化创造理想的画面效果来突出主体,突出视觉中心(图1-3)。

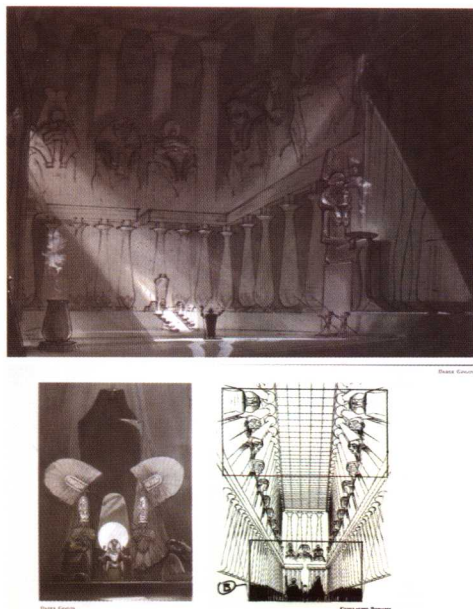


图 1-3 动画片《埃及王子》场景图设计图以及由场景图而来的分镜头图设计(节选)

1.3 动画分镜头画面的基本造型元素

动画是视听语言中的一种。随着年龄的增长,人的视听本能在下降。长大了,成人容易实用地、世俗地看待事物。而孩子则会很本能地看、听。所以我们要通过学习,把自身的视听能力重新开发出来。人的视听能力可以通过学习来提高。

影视的画面内容是在时间中展现的,它具有强制化、时间性、虚构的真实性的特点。

构成动画分镜头画面的元素有四大类:角色、场景、光影、色彩。下面就分别对其进行讲解。

1.3.1 角色

这里的角色,可以是人,可以是生物(动物或植物等),也可以是物体,或是抽象的形体,通过动画片,这些角色获得了生命。

(1) 从讲故事的角度,角色是影片的视觉中心

角色是画面的主体,90%以上的镜头的拍摄对象是角色。文学作品可以大量地描写角色的内心活动,而动画片主要描写角色的外部形象,或透过外部形象的变化、活动来描写角色的心理活动,所以动画片分镜头描写的是可见的角色。

角色在动画片中,有哪些部分可见呢?

脸:角色的经历、性格、内心心理特征必然外化到角色的脸上。

手：注重手的形态特征和行为方式。

形体：从形体上可以看到角色的身份、经历、性格、生理、心理特征。

群体：也叫群众场面。当角色以群体造型出现时，画面气势大，能创造巨大的视觉冲击力。这种画面可用来表现导演的观点、情绪、意念，表意上具有单一的特征，指向性清楚。

在实际操作中，大家可以记住这样一条规律：越个体则越复杂；越群体则越单一。比如表现争斗，两军交战时，突出的是千军万马奋力厮杀的战争场面，每个士兵的个体形象及思想活动被同化；而表现两个人决斗的场面，每个人的刻画都要相对丰富；表现一个人思想斗争时更是需要细腻的刻画，以表现出这个人思想及性格上的多重性（图1-4~图1-5）。



图1-4 动画片《星银岛》Jim Hawkins造型设计的发展过程

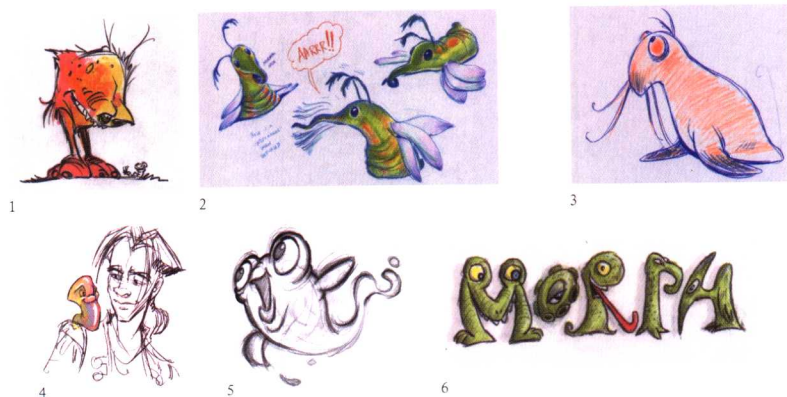


图1-5 动画片《星银岛》Morph造型设计的发展过程

(2) 与角色相关的道具

这里的道具,指的就是小道具,是可移动的,跟演员表演有直接接触、与剧情结合的物品,也叫手头道具。在影片中道具的作用就是刻画角色。在表现角色和大环境的关系时,往往通过道具把抽象理念具体化,如某些道具是某人的象征,或是某人某段经历的象征。一个好道具可引起某种构思,甚至可构成一部电影,如法国动画片《美丽城三重奏》,起初导演只是想做一个关于自行车的动画短片,结果随着素材的丰富,情节的深入,慢慢发展成为长片。

那些与环境融为一体,或构成环境一部分的道具,叫大道具,由于它是由道具部门和置景部门共同负责,所以在这里,大道具属于景的范畴,我们将在场景中进行讲解(图1-6)。

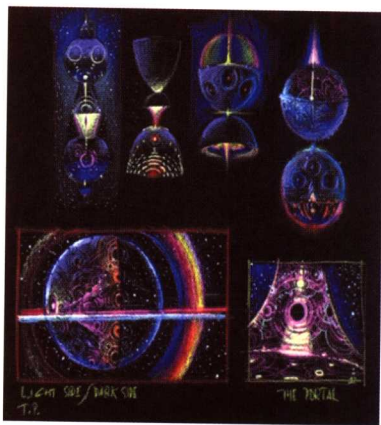


图1-6 动画片《星银岛》道具星球图球的设计稿

1.3.2 场景

动画中的角色往往在场景中表演,但场景不仅仅是演出的舞台,在动画创作中,场景本身就在表演。场景有绘制的,如《狮子王》、《萤火虫之墓》,也有绘制和三维合成的,如《埃及王子》、《千与千寻》,还有纯三维技术制作的,如《怪物史瑞克》、《玩具总动员》、《最终幻想》。场景的内容很宽泛、丰富,只要是与主体(主要角色)相关联的空间中的各种实体,从次要角色到固定的或不固定的景物,都称为场景(图1-7~图1-9)。

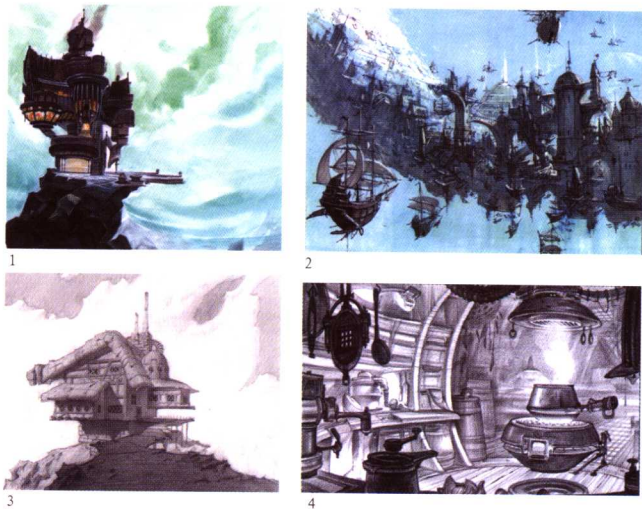


图1-7 动画片《星银岛》场景设计图稿(节选)