



《海之传说——妈祖》数字动画电影系列教材

分镜脚本 (上册)

© 林世仁 邓有立 步玉程 主编



Script & Story Board



高等教育出版社
Higher Education Press



《海之传说——妈祖》数字动画电影系列教材

分 镜 脚 本

(上册)

林世仁 邓有立 步玉程 主编

高等教育出版社

内容提要

本次将数字动画电影《海之传说——妈祖》的分镜脚本集结成书,有别于传统铅笔手稿。《海之传说——妈祖》的分镜脚本花费近一年时间制作成精致化数字动态脚本,本书依动态脚本整理出目前动画专业书籍中少见的完整分镜脚本,以供动画爱好者与动画制作人员学习与参考之用。

图书在版编目(CIP)数据

分镜脚本.上册/林世仁,邓有立,步玉程主编.—北京:
高等教育出版社,2009.11

ISBN 978-7-04-024850-0

I. 分… II. ①林…②邓…③步… III. 动画片-镜头(电影艺术镜头)-设计-高等学校-教材 IV. J954.1

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2009)第 113587 号

策划编辑 赵美琪 责任编辑 萧 潇 封面设计 赵 阳 版式设计 王 莹
责任校对 朱惠芳 责任印制 韩 刚

出版发行 高等教育出版社
社 址 北京市西城区德外大街 4 号
邮政编码 100120
总 机 010-58581000

经 销 蓝色畅想图书发行有限公司
印 刷 北京鑫丰华彩印有限公司

开 本 880×1230 1/16
本册印张 20
总 印 张 40.25
本册字数 550 000

购书热线 010-58581118
免费咨询 800-810-0598
网 址 <http://www.hep.edu.cn>
<http://www.hep.com.cn>
网上订购 <http://www.landraco.com>
<http://www.landraco.com.cn>
畅想教育 <http://www.widedu.com>

版 次 2009 年 11 月第 1 版
印 次 2009 年 11 月第 1 次印刷
总 定 价 196.00 元

本书如有缺页、倒页、脱页等质量问题,请到所购图书销售部门联系调换。

版权所有 侵权必究

物料号 24850-00



序 一

邓有立先生的教材终于问世了，以此献给古老辉煌的中华民族优秀传统文化！献给面向世界屹立于世界民族文化之林的大中华文化！献给曾经“辉煌”的中华民族动画事业！我想，邓先生会同意并且接受我的赞评，因为我们的心是相通的。

最早认识邓先生是在2002年于杭州萧山举行的首届中国卡通产业论坛上。那时，“动画”、“卡通”还远不是个时髦的话题，大多数人尚未看到“动漫业”有可能成为21世纪的支柱产业。我们在中央电视台前台长、中国视协主席杨伟光先生、常务副主席于广华先生的支持下，自筹资金开创了“中国卡通产业论坛”，第一次请来了富有经验且热爱中华文化的美、加、日、德等国专家和国内有志于发展民族动画业的精英，探讨一个共同关注的问题：“中国动画，路在何方？”我们找到了共同的答案：市场化、企业化、国际化，打造每一环都不可或缺的中国卡通动画产业链，才是我们有可能重振辉煌的唯一出路！

中国卡通产业论坛已经成功举办了五届，邓先生每年都来论坛听取经验、发表高论，而且身体力行，几乎每两年就推出一部新作。先是美轮美奂的动画片《梁祝》，其次是和少林寺方丈释永信大师合作的《少林传奇》，再就是这部取材于海峡两岸中华民族传统故事的《海之传说——妈祖》。可以看出，凡是邓先生出品的动画片，都是原创的，都取材于中华民族传统故事。

奔波于两岸之间，非原创动画片不干，坚持民族原创的制片人，台湾不多见，大陆也不常见。我们常说：要弘扬民族文化！在中国动画界，身体力行，积跬步而成千里者，邓有立先生也。

特别值得思考的是，《海之传说——妈祖》把中西文化、中西审美取向做了很好的融合，中外观众都会喜欢片中的形象和故事，这点是尤其难能可贵的。要想弘扬民族文化，不能吸引外国人的兴趣爱好，“弘扬”便成了空话，这道理是显而易见的，但又是我们很多人士不以为然的。

值得一提的是，《海之传说——妈祖》作为教材的核心，是邓先生和他的同事们几年来身体力行、反复实践的结晶，是宝贵经验的传承。

更难能可贵的是，这套教材用了大量的篇幅阐述了这部动画片的前期策划和后期营销。这是邓先生的经验之谈。

愿中国动画界出现更多的邓有立！出现更多来源于实践的好教材！

中国视协卡通艺委会常务副主任
中国卡通产业论坛秘书长
中国传媒大学特聘研究生导师
傅铁铮



序 二

纵观海峡两岸动画产业的发展，各自走过一条曲折之路。以计划经济为统领，以外加工片为实践，以模仿世界动画艺术风格为现实的中国原创动画产业之路还在蹒跚起步阶段。虽然近年来海峡两岸也创作出一些动画作品，但多数都是低成本、低质量之作。偶有几部制作略显优良之品，也存在逐他人熟路之嫌。欣喜于中华卡通制作有限公司出品的动画电影《海之传说——妈祖》以其内容之民族化、风格之个性化、表现之幽默化给人耳目一新的感觉。

寻中国动画产业发展之路，应首推人才的培养，人才培养以教育为先。近年来，海峡两岸的学校纷纷成立传统动画及数字动画专业。从专业到系乃至学院规模大小不等达数百所，一届学生数千人。由于我国产业化动画发展较晚，动画理论书籍较少，教材就更加匮乏，仅有的一些教材也以技法方面居多。当今急需一套涉及艺术、技术、流程、管理等诸多方面，体系完善、全面、系统、科学的教材。

经过海峡两岸具有多年从事传统动画、数字动画教学、实践经验的资深专家、教授反复论证，以动画电影《海之传说——妈祖》创作成功经验为基础，编写了这套以动画创作流程为主线，以动画前期、中期、后期创作为内容，以教育学方法论为手段的动画教材。本套教材项目系统、集中，例证丰富、精炼，教学简朴、易懂，是一套理论与实践相结合的典型案例性教材。希望该套教材能为中国动画教育、产业的发展有所帮助。

北京大学软件学院教授 王强



序 三

什么是动画？似乎人人皆知——“会动的画”。其实不然，今天还有必要进行再思考和重新理解。

动画不只是一门文化艺术，它是一项集科技、文学、美术、生产、市场营销为一体的产业。

我们有幸看到了邓有立先生投入其大部分人生创作经历，通过制作多部动画作品体悟到的成熟经验，而编撰了《海之传说——妈祖》数字动画电影系列教材与大家分享。本套教材不仅对动画的项目策划、文学创作、美术设计、市场营销等多个环节都提出了有条理性的见解，更从动画操作上由浅入深地进行了数字化理论分析，使得动画本身复杂、深层的内容一目了然，易于读者理解、接受。

本套教材有别于市场上大同小异的动画资料书籍，编者通过《海之传说——妈祖》一片的创作过程，例举实际操作中的所得，倾力编著本书，对于当下全国蜂拥而起的动画公司和准备从事动画行业的人员来说无不是一件好事。

读此书，活学活用，使我们动画创意市场视角和起点更高，对于原创动画也具有很强的指导性。读此书，受益匪浅——他山之石，可以攻玉。

中央电视台动画部导演 陈家奇



序 四

多年来，邓有立先生创立的中华卡通制作有限公司致力于中华文化题材的动画影视原创，邓先生担任制片的《小太极》、《少林传奇》风行海内外，他推出的动画电影《梁祝》和《海之传说——妈祖》更让人刮目相看。邓先生不遗余力地通过动画推动青少年对中华文化的认识和理解，令人称道。现在我们又欣闻邓先生将他集几十年创作之功力，以现身说法的方式将创作《海之传说——妈祖》的宝贵经验和盘托出，甘为他人做嫁衣，编写成系列教材和教师用书出版，这更使我们对他深表敬意。

中国的动画作品能够跻身于世界，除了要掌握先进的制作技术以外，更重要的是要会讲故事，能够创作出打动人、感染人的优秀作品。与日本、美国这些动画大国相比，我国的技术人员在动画技术方面不逊他人，可在动画原创方面却还有一定的距离。邓先生推出的这一系列教材，着力于前期制作和产业开发，用心良苦，开卷有益。本套教材对怎样进行分镜脚本创作、人物配件、美术风格都采取循循善诱，深入浅出的方式一一道来，使大家能行之有效地学习到动画的制作流程。难能可贵的是，邓先生还将动画的制作与品牌授权、衍生产品开发和营销结合起来，通过这套教材，让学生能掌握动画制作和产业经营的全过程。整套教材相辅相成，自成一体，再加上教师用书，真是一套具有实用性、可操作性和启发性的教材。

我们完全相信，这套教材能够成为广大动漫专业师生、从业人员和爱好者的良师益友。邓有立先生和制作总监邓桥先生抽丝剥茧，精心编写的这套图文并茂的教材的出版发行，对我国的动漫教育和人才的培养必将起到一个春风化雨的作用！有感于此，欣然为序。

国家扶持动漫产业发展部际联席会议专家委员会专家委员
亚洲青年动漫大赛组委会秘书长

王六一

前 言

分镜脚本是一部动画影片的施工图纸，再好的剧本与角色设定都需要靠着分镜脚本来加以诠释，同时赋予生命。一个好的分镜脚本能够让制作团队每一个环节的创作人员都能完全了解编剧的意图。本书所展示的是《海之传说——妈祖》实际制作脚本，有别于大多数的分镜脚本，这里所强调的是细致、清晰与准确，原因不外乎影片中大量使用2D结合3D的元素以及电影院所需要的画面深度。

这部《分镜脚本》使用全数字化的环境创作，在质与量上可以达到纸张分镜脚本所不能的准确与量化，在正确应用的基础上将可以大幅提升创作的深度与速度，让原本只能少数人参与的创意部分，简单地普及到所有参与的制作人员，有句话说“三个臭皮匠，胜过一个诸葛亮”。

本书收录全部的影片各场的分镜脚本画面，包含部分未制作的分镜画面，通过连续的脚本画面将可以了解到各景的表现与详细的重点。本书适合有意进入动漫领域的学子与各界人士，通过观赏这部分镜脚本与拍摄完成的影片，相互讨论，将可以提升专业性与独特的创意思维。

本书使用的数字动画电影《海之传说——妈祖》中的动画美术图片均已获得中影集团联合影视有限公司和中华卡通制作有限公司授权。

本书由林世仁、邓有立和步玉程任主编，张鲁生、胡正宗、吕敦伟、林采霖、陈淑贞、阙广安、商晓京、杨柠源等人参与了书稿的编辑整理和校对工作。

由于作者的水平有限，书中难免有疏漏之处，恳请广大读者给予批评指正。

编 者

2008年6月

目 录



一个梦想的起飞·····	2	第14场·····	219
导演的话·····	6	第15场·····	250
第1场·····	9	第16场·····	284
第2场·····	29	第17场·····	311
第3场·····	35	第18场·····	341
第4场·····	44	第19场·····	361
第5场·····	57	第20场·····	368
第6场·····	65	第21场·····	404
第7场·····	95	第22场·····	411
第8场·····	127	第23场·····	423
第9场·····	140	第24场·····	438
第10场·····	154	第25场·····	453
创新技术说明·····	158	第26场·····	478
第11场·····	164	第27场·····	513
第12场·····	181	第28场·····	540
第13场·····	209	漏网镜头·····	580

起
航



一个梦想的起飞

制作总监 邓桥

拍摄妈祖动画的最初构想，是认为这样的题材比较能够在中国台湾这个相对较小的市场里得到多数人的注意，并进而发展至海外的妈祖信众。至于使用一个现成的题材而非原创的故事，并不是因为本土卡通没有制作原创故事的能力，而是因为我们无法像美国好莱坞等动画公司有巨额的制作投资，具体来说，较难在市场上与之竞争。要制作出像美、日等国的动画长片规模，如《快乐脚》或《冰原历险记》等，每部至少五千万至一亿美元的制作成本，加上有丰富经验的优秀制作、经营团队，以及庞大的营销费用和全世界的发行通路……我们都难以比拟。

以创作来说，千里眼与顺风耳原本的造型是凶恶恐怖的形象，但我们希望有所改变，因此，在一开始召开创意会议时，就讨论决定将他们设计为可爱的Q版造型，也就是可爱化；另外，国外的动画长片，片中的主角多是一个样，变化不多，由于妈祖的成长过程是本片的主轴，因此我们在叙述像妈祖这样的传奇人物的时候，将其特殊的成长历程，规划了三个时期，就是妈祖的婴儿时期、少女时期与成年时期，有三个时期的造型变化，但也不会因为成长的阶段不同而让观众觉得主角一直在改变。还有，我们将主戏集中于少女时期，是不希望观众在观赏片子的时候，感觉是在看宗教片，而是希望带给消费者动画片的趣味。所以我们加入跳水、摔跤、变成洋娃娃、看星星等趣味情节，就是将创意带入片中，用现代化的语言来诠释较刻板的传统意象。我们从传说与原始资料里发现，妈祖熟知海象，我们用妈祖会跳水、使用竹筏来比赛等具有创意的表现方式来呈现剧情，也用更生活化的描写来贴近观众。

在前期规划时，我们就思考是不是可以先制作出动态脚本，一般传统的动态脚本制作方式是将脚本一张张画好，然后再一张张拍摄，此种方法耗时耗力，也不符合数字化的制作方式；因为数字动画并不单指动画片在电脑上制作完成，从初期的创意与前期的制作，都要运



邓桥

中华五千年历史故事卡通影集《小太极》编剧群

数字动画电影《梁山伯与祝英台》后期制作

数字动画影集《少林传奇》制片与编剧

数字动画电影《海之传说——妈祖》制作总监

数字动画电影《八仙》制作总监

3G手机连载动画影集《台湾的故事》制作总监

用数字化的概念来执行，过程中也依赖绘制脚本的导演对数位板运用的熟悉度。我们率先在动态脚本的制作中使用Flash软件，当动态脚本制作完成之后，再将3D物件、模组套入脚本中，让动态脚本可以清楚呈现影片的架构。

目前世界各国的动画产业，除了少数国家如美国、日本以外，大多数都还在学习的阶段，我们无法像宫崎骏或美国动画导演一样直接在小格子上画完草图就能找到感觉，中期制作与构图的人员也没有充足的经验。因此，脑力激荡之后，使用动态脚本与Flash软件结合的方式来解决这些难题。克服问题的过程对我们来说，是一项重大的突破。这次我们所制作的动态脚本是直接利用投影机放大到电影规格，直接作画，虽然这样的做法让导演与绘制人员非常辛苦，整个团队也需要聚集在同一个房间里面一起讨论，但也因为动态脚本的制作，让我们在前期就可以很清楚知道影片在电影院放映的感觉。

在将脚本变成构图的阶段，如果传统动画制作的技术人员原创经验不足，可能导演在构图时的表演距离只差了0.5cm，但是当画面出现在大银幕的时候就会差了1~2m。我们使用Flash软件的最主要因素，就是因为脚本变成构图、构图变成原画的过程中很容易产生问题，矢量图缩放与物件的套用，不仅省时间，也不会失真，通过Flash软件，我们在统计影片时间上也非常方便；从动态脚本延伸到构图，我们可以直接从档案影印出来，由layout的人员对图形与线条做加强，因此我们在前期制作一直到layout的部分都是使用电脑来制作与完成，这是目前海峡两岸在动画制作技术上的突破，也是未来的趋势，因为在台湾我们必须找到最适合的方式，以最精简的人力、最节约的成本来制作影片。

在妈祖的题材决定之后，开始创作之前，我们就和音乐制作公司大熊星国际多媒体的音乐总监姚谦合作，在前期就开始规划音乐的部分。我认为在内容创作的时期就把原本属于后期制作的

音乐放在一起规划，才是一个较完整的动画片规划，而不是像一般动画片在影片完成之后才去找配乐，音乐在后期制作容易造成参与度不足，而难以配合影片所呈现的感觉。妈祖动画影片制作历时三年多，从少数的几张草图到最后影片的完成，音乐制作团队从最初就一起进行规划与设计，因此，配乐深刻地融入影片之中。

在开创作会议的时候，绝大部分的意见都是被否定的，一个人想100个创意可能要10天，但10个人一起想100个创意，可能只需要一天，也就是因为集体创作，让创作的意见多元化，有多视角的观点，成功的机会与创意的空间都扩大了；在创作的过程中，我们也利用多方的渠道，将造型、故事拿给世界各地不同文化背景的人看，请他们提供看法，这也是我们影片的突破。

人物创作的部分（阴影线），我们用阴影让人物有立体感，但不是有阴影就能让人物很生动，我们还是着重于情绪与情感的表现上能够有所不同。

脚本是本片的核心，我们开过无数次的会议，每一次会议都找来不同领域的人观看和提供意见，通过不停调整内容来寻求符合大众市场喜好的最大可能。拜数字化时代之赐，我们将这些



创意往往就在开会的过程中产生出来。

创意和汇聚的建议，通过资料库保存，以便将来能重复使用。

分层在使用Flash软件中是很容易的一件事，但是要怎么分才能分得好，能够让物件重复地利用，这就让我们面临很多的困扰。实际上我们发现有些物件应该分开，有些物件需要合并，如果一个人物有100种不同的表现姿势，利用资料库，通过Flash软件，可以很快将脚本制作出来。传统制作脚本是一个人看着剧本开始绘制，人物动作表现有限，修改也不易，但是如果我们通过大银幕现场看，现场提意见修改，也可以当场做简单的动态，以解决传统绘制脚本做不到的部分。制作动态脚本对传统动画的制作人员来说，是非常艰难的，传统制作人员在长期从事动画加工的情况下，对于脚本的吸收能力远低于做原创的人员，因此我们就算利用动态脚本，构图仍然不能省略，构图的过程中必须能够让原画在看动态脚本时产生不一样的感觉，一种景深、透视的感觉。

我们对于刚加入或有意愿加入动画业的人士有一些建议。在目前动画产业的大环境之中，资金固然是一项重要的因素，但是在技术方面，资料库与科技化是决定性的因素。资料库是产品是否可以量产的指标，科技是新代表现创意的绝佳平台。我们在制作《海之传说——妈祖》时，就规划将影片中的所有资料加以分类与整理，放入资料库中，在未来要拍摄续集或类似影片时，我们可以很快地将物件、人物、动作等从资料库撷取出来，在最精简的时间内，可以很快制作出我们要的影片；另外，动态脚本的优秀与否取决

于对软件的熟悉程度，因此，技术人员必须在这方面加强。

在剧本的创作过程中，所面临的最重要的问题是，如何让妈祖的形象有所创新，又不影响妈祖在一般人心中的地位。我们利用可爱的Q版千里眼、顺风耳与12岁的小妈祖来呈现轻松与搞笑的部分。而小女孩成长后成为人人尊敬的妈祖，一定有着很多的过程，在我们与不同观众群体沟通之后，发现这些过程的设定是一般大众所能接受的。所以，如何兼顾趣味性与信仰者的接受度，是编剧初期所努力找寻的目标。妈祖为何而生？如何解决问题？最后为何会升天？这些问题都非常重要，而且必须提出有说服力的答案。

为何而生，妈祖的诞生让渔民能够脱离看天吃饭的日子，我们在妈祖的传说里知道妈祖能够观星象、知天文，就现代的角度来看，就是妈祖具有丰富的天文知识，而她也能将这些知识传递出去，因此，我们整个故事的设计，有很多环节都能兼顾科学和神话的需求。

在营销方面，对于宗教会有抗拒的地区，我们会将妈祖塑造成魔法少女的形象，一个聪明勇敢的少女，与目前多数动画以女性为主角的模式相契合，我们在海外以初期的规划营销时，也发现这样的规划比较容易吸引其他地区的观众。

由于制作《海之传说——妈祖》的过程极为繁复，有许多值得与大家分享的内容，只因个人才疏学浅，拉杂谈来，如有不够明确、不理想的地方，还请各位先进见谅，并给予指正！



导演的话

林世仁

3D与2D的结合

本片制作上最困难的部分是3D海水制作，历经很辛苦的研发过程，历时4个月，才把海水初步的结构画出来，压力很大。因为要做海水，海上航行的船只就必须设计与海水共同起伏，也增加研发团队的辛苦，要融合3D与2D更是一件艰难的任务。

制作动画电影是花钱、花时间的的工作，为了让3D海水的呈现臻于理想，必须将一部分经费用于研发海水的制作，相对地，其他部分的制作经费就减少了，因此，我们将脚本画得很细，用此来作构图，借以节省部分成本，但也因此出现一些制作上的问题。由于传统动画制作人员习惯于加工的模式，修改画面的能力不佳，制作初期在画面调整上遭遇极大的困难。



林世仁

1978年中华卡通制作公司 学习动画

1979年宏广动画公司 动画制作

1989年成立大西洋卡通公司 研发3D电脑动画

2002年中国中央电视台《哪吒》大型动画片样片脚本 主创

2002年中华卡通制作公司 导演

※1992年荣获中国台湾“行政院”新闻局宣传短片动画组第一名与单片特优奖

※1993年荣获中国台湾“行政院”新闻局宣传短片动画组第一名

※1994年荣获中国台湾“行政院”新闻局宣传短片动画组第一名与第二名

最初的版本及开场的由来

《海之传说——妈祖》最原始的规划有40段脚本，以郑和下西洋为故事开场，通过郑和祭拜妈祖祈求航程顺利，显示明朝是祭拜妈祖最盛行的年代。当时朝廷下令所有出海的官员均要祭拜妈祖，因此有这段开场的由来。

但是最终这一段并未放入开场，原因是时空倒叙的重叠表现方式，会让故事的呈现不清楚。为何妈祖会诞生于这个世界？为何这个世界需要妈祖？原因是，海怪在海底作乱，人类无法处理与面对，因而有妈祖的出世。

最后决定开场为——

海底的火山裂开，产生怪物，龙王也被控制，无人管理大海，于是妈祖的出现有其必要性，当妈祖成功击退怪物，龙王恢复管理大海的能力，人与海之间的关系又变为和谐，让故事情节趋向合理。

第29场 数字动画电影《海之传说——妈祖》脚本

景号	画	面	剧	情	对	白	秒
SC12			郑和将香交给主祭官。				
SC13			郑和双手合十，祭拜妈祖。				
			郑和鞠躬。				
SC14			庙外仪仗队敲锣打鼓，鞭炮声起。				
			鞭炮烟慢慢罩住整个银幕。				

第29场 数字动画电影《海之传说——妈祖》脚本

景号	画	面	剧	情	对	白
SC8			镜头做交融，船队入海，镜头推入，用3D表现。			
SC9			续推，郑和站在宝船前头。			
			镜头再继续推向威风凛凛的郑和。			
			镜头推至郑和中景。			
SC10			镜头由郑和站在宝船向后拉。			



故事原先是以郑和下西洋为故事开场
通过郑和祭拜妈祖祈求航程顺利
反映明朝时期是祭拜妈祖最盛行的年代

