

第一章 分镜头台本是动画片 工作蓝图

学习目标与重点

学习目标：

通过本章的学习，使学生充分了解动画分镜头画面台本的作用及具体的要求。理解分镜头画面台本在动画的创作过程中的重要性，并掌握绘制动画分镜头的基本方法和技能。

学习重点：

通过本章的学习，重点掌握动画分镜头画面台本在动画片的创作及制作过程中的重要性，以及填写分镜头画面台本的具体要求。

分镜头画面台本是导演对整个影片的整体构思和设计蓝图，是整部影片的有关创作人员，包括中、后期工作人员统一认识、落实工作的重要依据，也是动画片生产计划与制作效果能顺利实施的重要保证，更是导演的创作意图、影片风格以及影片节奏体现的具体设计图。所以动画画面分镜头台本是动画片绘制过程里的重中之重，它是导演思想的具体体现。

第一节 分镜头画面台本的作用

分镜头台本是导演根据文学剧本提供的艺术形象和情节结构，运用电影手法把它表现出来的。具体地说，就是对剧本进行二度创作，按电影逻辑把它分切成连接的镜头。每个镜头要依次编号，写出内容和处理手法。

在普通影视片拍摄过程中，画面分镜头台本扮演的角色并不突出，但对动画片而言，却是



至关重要的。画面分镜头作为控制全片艺术水准和创作质量的第一重要环节,要引起高度重视。因为普通影视片会受许多方面客观实际条件的限制约束。普通影视片在摄制过程中,各种人为因素间及客观条件上会相互制约,所以和导演的执导要求互动性很强。即便设计了画面分镜头台本,在实际拍摄过程中有的无法达到,有的要服从客观条件而进行调整,无法起到真正控制局面的作用。而动画片“画面分镜头”设计却可以几乎不受限制地调控动画影视片的全部内容:人物表演、景别角度、画面构图、气氛色调、场景道具,等等。通常,好的画面分镜头设计在影片完成后,几乎可以控制影片的各项内容,不需要做太多调整就可以出片了。

具体在一部动画的创作及制作的全过程中,即当画面分镜头确定以后,所有的制作部门都要以它为蓝本,必须围绕画面分镜头进行工作,这是动画影视片自身独特的工艺流程和艺术形式所决定的。

分镜头画面台本是导演将文学剧本变成了可视性的分镜头画面,其中有对“戏”的理解。构成影片的每个元素都是有机地组成“戏”内容的一部分,所以动画片的“戏”当然也在导演画面分镜头台本的掌握之内。导演在画分镜头台本时,必须清楚地展现出生动的故事发展情景,给剧中角色一个表演的空间和环境,还要提示所有镜头的运动调度,并且还要用文字的形式,对剧中角色的动作设计、讲话内容、景别变化、镜头和场景转换的方式、音响效果等加以说明和描述。同时,分镜头画面台本不仅仅是把整个剧情和人物动作及场景变化等体现出来,更重要的是必须把能够推动故事情节发展的一条内在逻辑线索清楚地展现出来。这是一种叙事的方法,导演必须运用电影语言讲故事的方式来设计与绘制分镜头画面台本,这不同于一般连环画表现方法。分镜头画面台本应该是电影的预览小样,在每个画面之间,要考虑到它们的连接关系和转换方式,以及画面和音响效果等关系。导演要计算出每个镜头所需的时间长度,甚至角色动作所需的时间,这就要求导演除了构思整个影片的故事发展之外,还要考虑到每场戏以及每个镜头的时间分配比例,掌握好整个影片的节奏变化。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,这已进入视听语言表现层面。这不单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做出准确的设定。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。

分镜头画面台本也是导演及时发现问题、解决问题的重要依据。有了分镜头画面台本,整个影片的大概情况就有了明确的实样。导演依据分镜头画面台本,可以清楚地对影片的情节发展、细节描述做出分析和推敲,对某些情节表现还不够满意的地方及时地调整和修改。而在画面台本上修改就容易得多,画面的调整也非常方便。如果按照画面台本的画面顺序,以及画面的推、拉、摇、移运动方式和景别变化,镜头时间的设定,逐一把画面拍摄下来,再加上角色的对白配音,最后加以剪辑,加上镜头的衔接处理,导演通过对小样的反复观看、研究、推敲,及时进行调整和修改,这不仅大大节省了成本,也加快了影片的制作速度,更重要的是对未来影片的质量有了一个可靠的保证。所以动画的分镜头台本就是动画的剧本,它可以称得上是一部动画片的基础,从中可以了解到动画导演讲故事的



本领。尽管分镜头台本在动画片背后，却是关乎动画片成败的关键一步。对动画画面分镜头台本的设计和把握，是导演对动画片总体控制和深入操作的基本手段和工作。总体来说，画面分镜头台本的作用主要表现在：一是前期拍摄的脚本；二是后期制作的依据；三是长度和经费预算的参考。

其实，国外许多经典非动画影片在拍摄前，导演为了调控场面、节奏等问题，也会绘制画面分镜头来帮助做宏观的把握，并作为参考标准。“画面分镜头台本”在其中起了重要作用，不论哪种方式的影视片的操作，归根结底都是要求导演在工作中有“成竹在胸”地掌控全局的能力（图1-1~图1-7）。

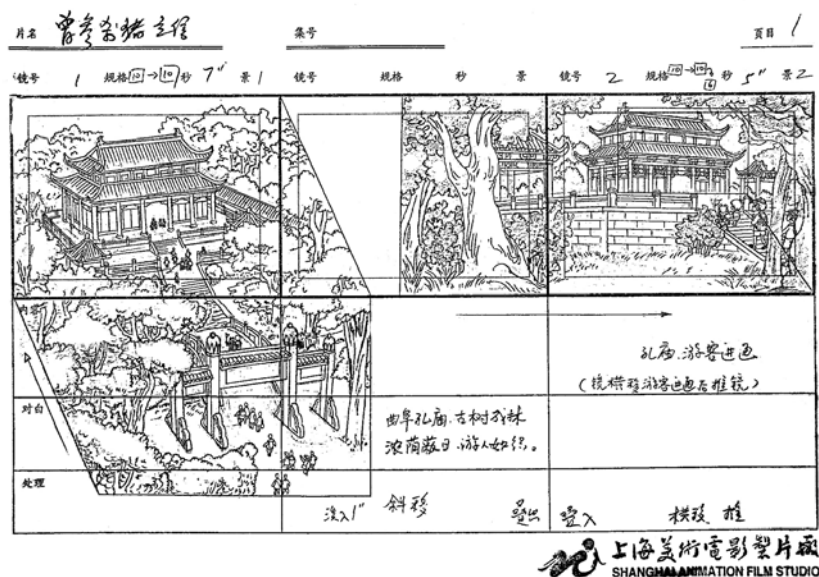


图1-1 分镜头图例1（选自中国动画系列片《中华美德故事》分镜头台本）

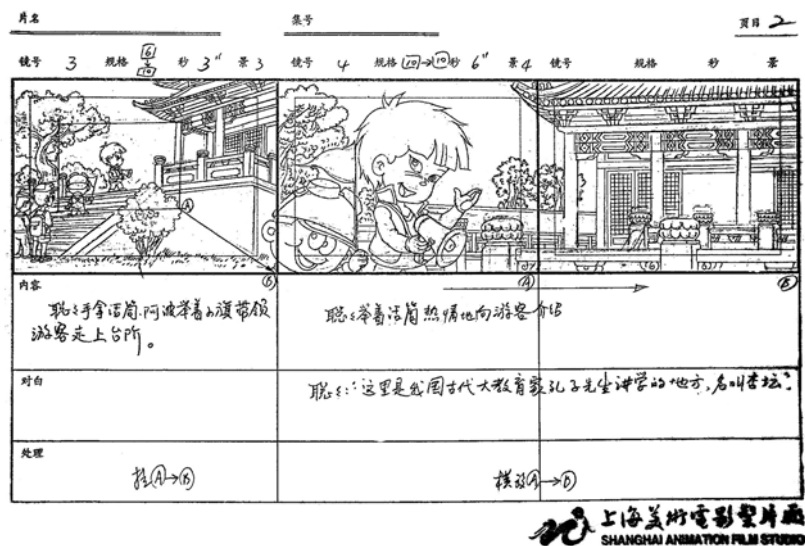


图1-2 分镜头图例2（选自中国动画系列片《中华美德故事》分镜头台本）



图 1-3 分镜头图例 3 (选自中国动画系列片《中华美德故事》分镜头台本)

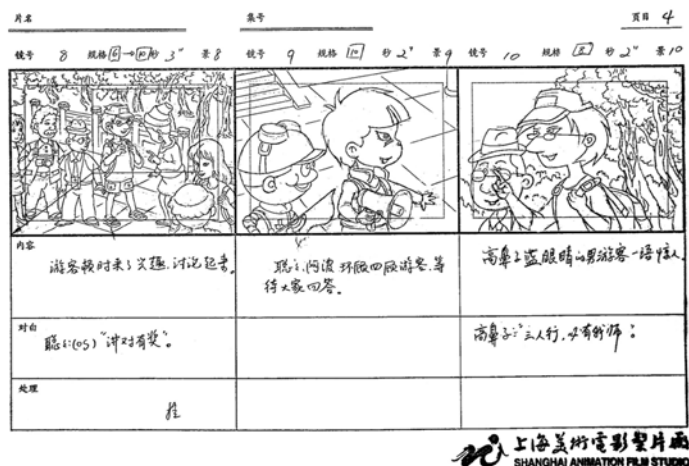


图 1-4 分镜头图例 4 (选自中国动画系列片《中华美德故事》分镜头台本)



图 1-5 分镜头图例 5 (选自中国动画系列片《中华美德故事》分镜头台本)



在绘制画面台本时要使用统一格式的稿纸来画。尽管各地使用的分镜头台本稿纸在纸张大小、画面直排和横排有所区别，甚至画幅的大小尺寸也有区别，但是在台本纸上所列的项目基本上是相同的，在稿纸上必须明确标明：片名、集号、页目、镜号、规格、秒、背景、内容、对白、处理、音效等，使人看了画面和各项的文字说明后，就会非常清楚地了解这个镜头的意思和导演的要求（图 1-8、图 1-9）。

TITLE(片名):			PROB#(编号):			PAGE(页数):		
SC(镜号):	BG(背景):	T(时间):						
	Action (内容)							
	Dialogue (对白)							
	Trans (处理)							
	Action (内容)							
	Dialogue (对白)							
	Trans (处理)							
	Action (内容)							
	Dialogue (对白)							
	Trans (处理)							

中国动画网
http://www.101.101

图 1-8 直排画面分镜头台本

TITLE(片名):			PROB#(编号):			PAGE(页数):		
SC(镜号):	BG(背景):	T(时间):	SC(镜号):	BG(背景):	T(时间):	SC(镜号):	BG(背景):	T(时间):
Action (内容)								
Dialogue (对白)								
Trans (处理)								

中国动画网
http://www.101.101

图 1-9 横排画面分镜头台本



一般分镜头纸上的画面画框为 11.4cm × 8.2cm，它的比例与电影银幕和电视屏幕一样，我们有时称之为 4 : 3。还有一种遮幅银幕，也叫做宽银幕的画框，是为了加大场面、渲染气氛的。现在应用宽银幕比例片子也不少，这种 16 : 9 的宽银幕比例会产生一种更有气势的效果。但这种比例对导演在构图方面有更高的要求，往往不容易处理。同时导演在具体绘制画面分镜头台本时，必须要对各个项目格式有一个充分的了解（图 1-10、图 1-11）。



图 1-10 4 : 3 比例（选自日本动画片《魔女宅急便》分镜头台本）



图 1-11 16 : 9 比例（选自中国动画系列片《少年狄仁杰》分镜头台本）

一、镜号、规格、时间和背景的填写

将脚本以动画的表现方式分解成一系列可摄制的镜头，是将文字转换为可视画面的第一步，包括人物的移动、镜头的运动、视角的转换等，并配上相关文字阐释。其目的是把动画中的连续动作分解成以 1 个 CUT 为单位的画面，旁边标注本画面的运镜方式、人物对白、效果音、特殊效果等。导演画好分镜头画面后，必须根据台本稿纸上标明的要求逐一填写。

（1）镜号。镜号即镜头顺序号，按镜头先后顺序用数字标出，它可作为某一镜头的代号。如果对某些镜头觉得还需要增补，就应该借用前面一个镜号，再加上英文字母即可，例如在镜号 SC-7 和 SC-8 之间要增加三个镜头，那么就可以写成 SC-7A、SC-7B、SC-7C。如果某些镜头觉得有些多余，需要删减，那么就把删除的镜头作为缺号，并标明某某号不使用。也可以在缺号的镜头上，同时写上缺号的号码，以示这一镜头同时代表着两个或三个镜头。如果不这样处理，就很容易给以下的各道工序造成误解，以为少了镜头。

(2) 规格。在规格区内，导演根据这个镜头需要多大的规格，把规格号填写上去，如【10】、【6】等。另外要注意运动镜头的标注，如是横移镜头【10】→【10】，箭头表示移动方向；如是推拉镜头【10】→【6】或【6】→【10】，箭头表示推拉方向。同时在画面上画出规格，并标好箭头方向。

(3) 时间。它是指镜头画面的时间，表示该镜头的长短，一般时间以“秒”为单位。这个镜头需要多长时间，导演要凭经验进行估算，或使用秒表精确计算，然后把秒数填写在秒数框内，如3秒、2秒12格等。

(4) 背景。它一般都是按镜号顺序填写。如果这个镜头是重复使用前面某景时，就填写“同××镜背景号”，如“SC30同用SC15的背景”，那么，在SC30镜头的“景”框格内填写上SC15的背景号就可以（图1-12）。

有时，在同一镜头内人物的动作比较复杂时，要明确交代关键动作画面，需要多画一些动作提示，也就是在片中称为“POSE”的画面。这些“POSE”画面包括人物的调度和人物的动作过程。这些“POSE”镜头如何标注呢？其实在具体处理时是很灵活的，一般在原镜号的后面加一个带圈的数字就可以了，如SE10-①，SE10-②等（图1-13）。

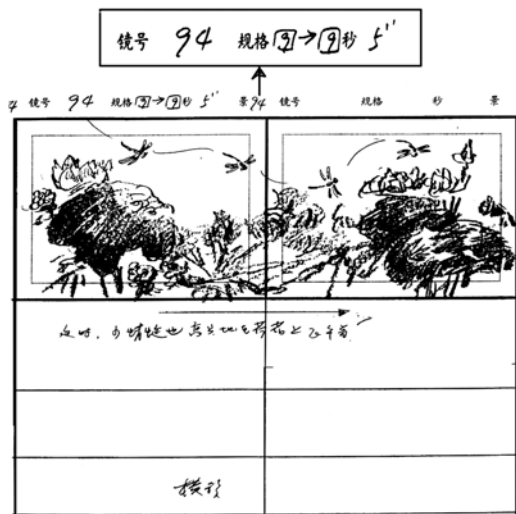


图1-12 镜号、规格、秒数和背景的填写（选自中国动画艺术短片《池塘》分镜头台本）

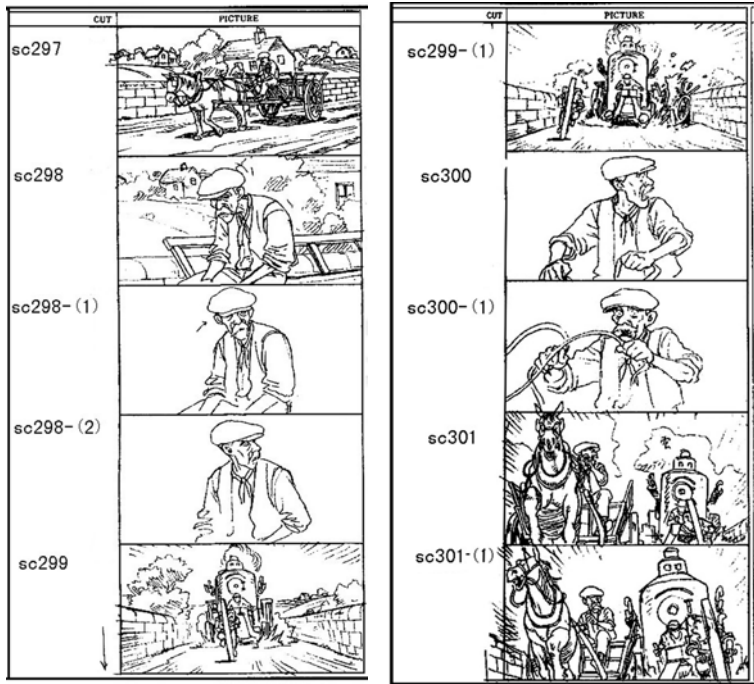


图1-13 动作提示图例1（选自日本动画片《蒸汽男孩》分镜头台本）

当一个镜头 SE15 有 3 个动作提示时，那么这 3 个 POSE 镜头也可以标为：SE15-1/3、2/3、3/3（图 1-14）。

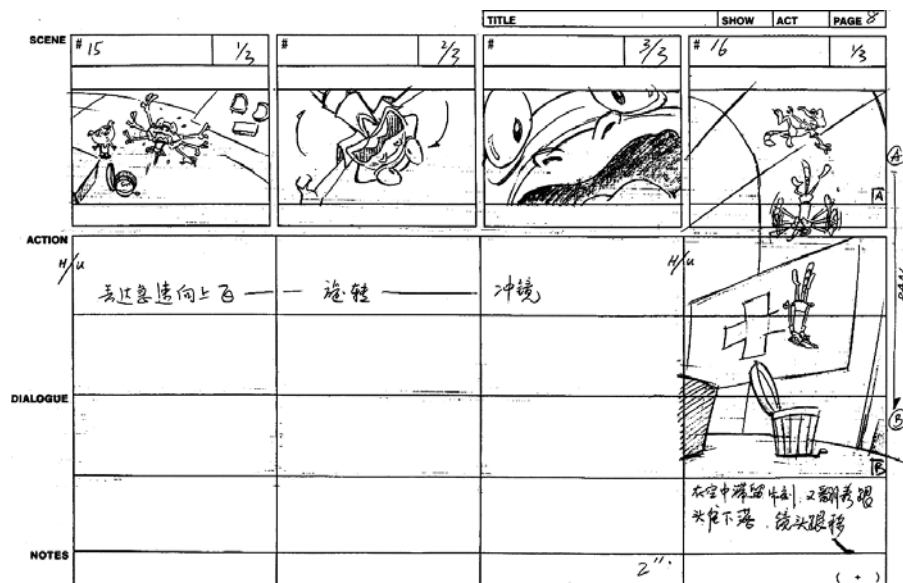


图 1-14 动作提示图例 2（选自中国动画系列片《大话成语》分镜头台本）

有时表示人物的调度和人物动作过程的“POSE”镜头，也可以依主镜头画下去，什么提示也不用给出，制作人员也能明白这些镜头的作用（图 1-15）。

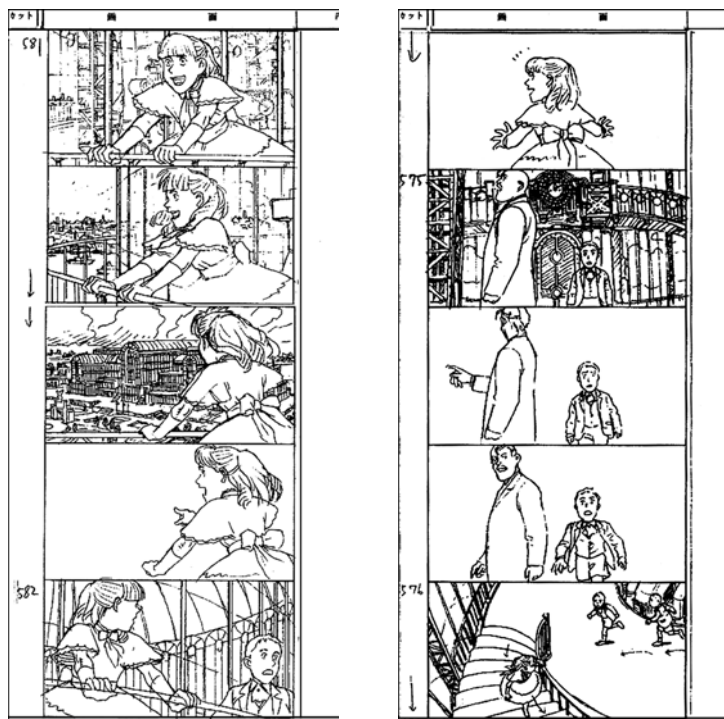


图 1-15 动作提示图例 3（选自日本动画片《蒸汽男孩》分镜头台本）

二、镜头画面的具体要求

分镜头画面台本是导演对影片整体构思的体现,是设计稿绘制的主要基础,也是各项工作顺利进行的蓝本,这就要求导演必须在镜头画面上明确表达自己的创作意图。

画面要体现动画影视的镜头画面内容及各细节安排,其中包括人物、背景、景别、透视变化等,要在规定的情景中,把人物的动态和表情明确画好,让人一看就明白是表达了角色的什么感情和动作。另外,把人物与背景的关系、人物如何调度、如何进画出画、人物动作的范围和幅度,以及动作的方向都要明确地表现出来。也可以用一些箭头加以示意,镜头的运动方向、推拉的起止位置、背景移动的方向和长度,也都要一一标明,有时要画出光源的光照方向及人物身上的阴影,这些都要让制作者一目了然(图1-16)。

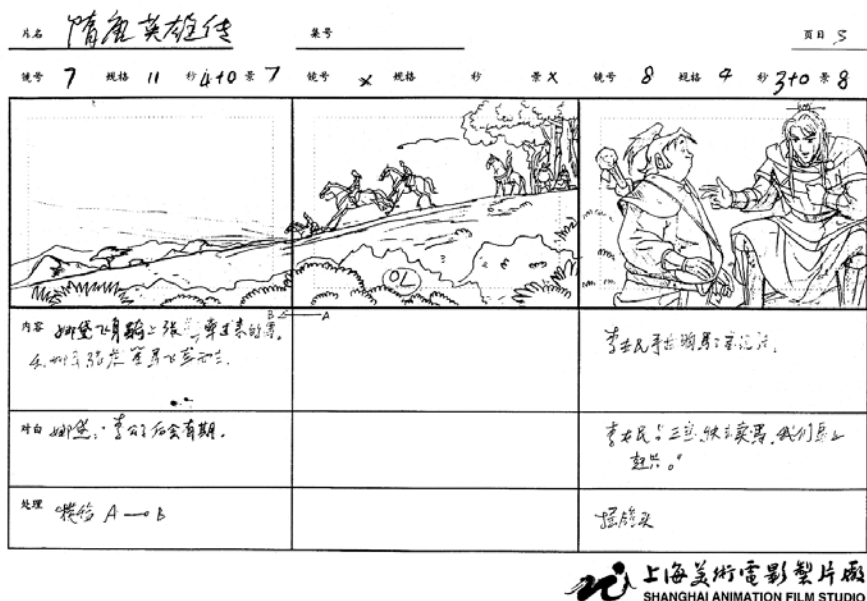


图1-16 分镜头图例7(选自中国动画系列片《隋唐英雄传》分镜头台本)

三、在“内容”栏填写有关说明

画面内容是指用文字阐述所拍摄的具体画面。为了使画面分镜头表述得更清楚,导演必须在“内容”栏里用一些简明扼要的文字叙述清楚,这个镜头的背景、时间是什么,角色在做什么,是何表情,与其他一些角色的关系,以及画面效果和气氛的提示等。由于分镜头台本的画面一般都是黑白的,画面还比较小,不可能画得很具体,所以,尽量采用文字提示来告诉后面的创作人员要注意什么,应怎样做等,可以提示画面色彩如何、环境怎样、时间是白天还是黑夜、人物的光影如何,还可以把一些特效也写清楚(图1-17)。

四、在“对白”栏填写角色的对话内容

分镜头画面中,角色不论是一个还是两个,必须把他们对话的内容在“对白”栏里写清楚,并要在对话前注明是谁在说。如果对白较长,必须延到下一镜头,那么就在这一镜头对白的最后加长省略号,表示顺延到下一镜头。在下一镜头的对白栏中,再加上角色的