

第一章

动画分镜头基础

学习目标

通过本章的学习,使学生充分了解动画分镜头的基本概念和重要功能,掌握动画分镜头的填写要求、分类,了解动画分镜头与电影分镜头、漫画创作手法的异同。

学习重点

重点掌握动画分镜头在动画片的创作及制作过程中的重要性,以及填写动画分镜头的具体要求。

动画分镜头是导演对整个影片的整体构思和设计蓝图,既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。所以动画分镜头台本是动画片绘制过程中的一项重要工作,它是导演思想的具体体现。

第一节 动画分镜头概述

动画分镜头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续的镜头;每个镜头要依次编号,写出内容和处理手法。

一、动画分镜头台本的早期历史

在电影诞生早期历史中并没有分镜头脚本这个概念,一些著名导演,如谢尔盖·爱森斯坦(Sergei M. Eisenstein)和塞西尔·B. 德米尔(Cecil B. DeMille)导演影片的时候是参考了艺术家的草图后再设计故事情节的。促使现代分镜头脚本诞生的真正推动力并不是电影因素,而是动画。1906年,美国人詹姆斯·斯图尔特·布莱克顿(James Stuart Blackton)制作出一部接近现代动画概念影片,片名叫《滑稽面孔的幽默形象》。1908年,法国人埃米尔·科尔(Emile Cohl)首创用负片制作动画影片。所谓负片,是影像与实际色彩恰好相反的胶片,如同今天的普通胶卷底片。采用负片制作动画,从概念上解决了影片载体的问题,为今后动画片的发展奠定了基础。

在动画发展的初期,动画工作室依赖艺术家创造故事。动画师只是负责一些卡通片的制作,这些卡通片的内容只是围绕某个主题制造出的一些简单故事,没有复杂的故事情节,如早期的动画《疯狂猫》。美国人温瑟·麦凯也以这样的方式开始了他的动画生涯,他是在华特·迪士尼之前对动画艺术性及商业化进行建设性探索的艺术家,后来麦凯被称为动画电影之父。他的第一部动画片改编自报纸上的著名连环画《小尼莫梦游记》,他亲自一格一格着色,使动画从此有了颜色。麦凯于1914年创作了真人与动画合成的影片《恐龙葛蒂》,并且几乎一个人完成了对葛蒂的原动画制作。在整个过程中,他画了超过一万张的素描。之后进行了手绘上色,先用墨水画在纸片上,再把纸片贴到硬纸板上。麦凯自己画人物,他雇了一名助手画背景。这部动画片用了整整两年时间,而在银幕上放映,不过短短10分钟。这部影片把故事、角色和真人表演安排成互动式的情节,并大获成功。麦凯不但是动画情节设计的开创者,还是第一个提出 full animation (全动画) 概念的人,即每秒24帧的动画创作手法。他是美式动画——无论是情节还是形式设计的开拓者。《恐龙葛蒂》只是一部对动作进行探讨的实验片,它并不是那种具有开端、发展、高潮、结局的完整的动画故事片。《恐龙葛蒂》在全世界引起了轰动,葛蒂成了第一位举世闻名的动画片明星(图1-1)。



图1-1 《恐龙葛蒂》

1916年,拉武·巴瑞公司的马克思·弗莱舍发明了“转描机”,并创作了《墨水瓶人》和《小丑可可》。在20世纪二三十年代,弗莱舍工作室没有专门创作故事的部门。弗莱舍兄弟只是将一些场景的想法讲述给动画师,但是并没有进行相关的文字记录——剧本。弗莱舍在每天早上与动画师讨论故事,动画师只是根据一些口头表述来呈现一个故事(图1-2)。

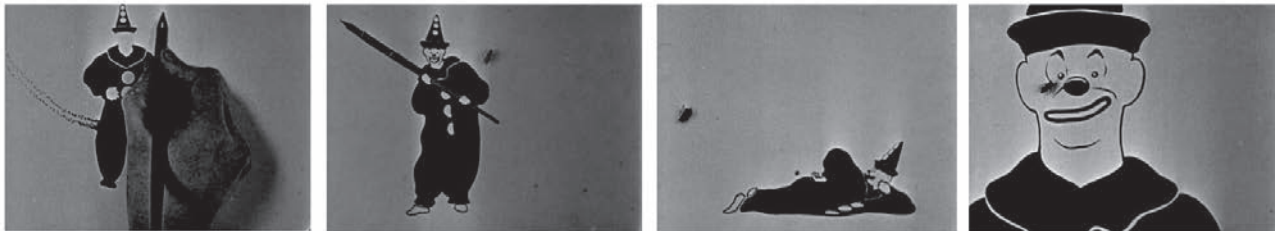


图1-2 《小丑可可》

华特·迪士尼在他事业的初期主要是模仿了弗莱舍和麦凯的风格。后来他逐步对当时只有简单的喜剧情节的卡通片失去了兴趣,开始向更深层次去考虑。他和其他工作人员一起研究查理·卓别林和基顿·布斯特的电影之后,开始动手对故事的构想用草图绘制出来。他们在草图上不断地研究机位、摄影机的运动以及动画速度,最后在1928年展映了他们的第一部米老鼠的卡通片《疯狂飞机》。《疯狂飞机》是以类似于连环画式的故事草图为基础制作出来的,这些故事草图的内容包括机位、角色的动作。这些草图还附有每个场景动作的描述性文字,这些文字被单独写在另外的纸上。

华特·迪士尼和其他动画师既要开发故事的工作,又要做绘制动画的工作。在他们开始用故事草图做动

画实验时,于20世纪30年代初期成立了故事开发的部门并委任特德·西尔斯领导,这样动画师开始与编剧一起合作,为动画故事画出草图后再完成动画的制作。不久之后,每个故事方案的草图量就不断地激增了,但在整个过程中,会使动画工作人员对一个故事的理解造成困难。后来故事开发人员韦博·史密斯就把所有的故事草图和对话按照从开始到结束的发展顺序钉在了墙上,然后重新对镜头的顺序做调整,直到他认为故事的结构顺序非常顺畅。史密斯创造了一个点子,就是在不同的纸张上面画一系列的场景,然后把他们一起按讲故事的顺序排列并固定在一个公告板上,这样就创造出了第一个故事板,如1933年上映的《三只小猪》就是用这一方法制作出的卡通片。迪士尼公司早期的动画分镜头脚本是由作家与动画师共同合作完成的,他们共同协作,不断地修改故事、删减草图,最终使得故事的思路更易于视觉化地表达。之后,这一创作过程成为一个重要的工作流程,并且所有的故事方案在最后都做成了分镜头脚本,经过华特·迪士尼肯定之后,再进入动画制作,并将当前脚本作为指导动画制作中各环节的工作蓝本。

《白雪公主》是最早使用动画分镜头脚本的动画长片。在创作《白雪公主》时,分镜头脚本发挥了重要的作用,工作人员绘制了上千幅的草图。华特·迪士尼把分镜头脚本钉在墙上,然后按照分镜头脚本的顺序为动画师进行表演。在此后的动画创作中,分镜头草图绘制出来后就会被钉在展示板上,并对此召开讨论会议。故事设计者或者导演将这一场戏的分镜头脚本演示出来,让参会团队进行讨论,通过增加或者减少故事中的笑料和笑话,精减整个故事的情节,修改故事的结构。在最终定稿之前,整个过程可能要重复多次。一旦分镜头脚本的画面序列获得了最终评审通过,设计者将对其布局进行严密的规划,包括调度动作、设计摄像机景别等。直到动画片的黄金时代来临,这一工作方式都没有发生很大的改变。今天,故事设计者经常同剧本作家一起,合力完成对故事情感和人物性格的丰富和完善。分镜头脚本让创意团队获得了进一步审视整个故事的机会(图1-3)。



图1-3 华特·迪士尼用分镜头表现动画帧

随着分镜头脚本在动画业的普及,真人电影导演也开始注意到分镜头脚本了,并开始使用分镜头脚本画出详细的动作情节,以此预先设定、规划电影。早期的电影工作者,如谢尔盖·爱森斯坦等人很早就开始画一些细节草图来帮助决定如何呈现一个场景和如何布置机位。电影导演使用分镜头脚本画出详细动作情节和特效,规划他们的电影。在《公民凯恩》中,奥逊·威尔斯(Orson Welles)利用分镜头脚本预先画出很多复杂的灯光场景,以及深焦距镜头组成的场景。随着电影制作成本的提高,越来越多的导演意识到分镜头脚本带来的好处了。

二、动画分镜头的基本概念

动画分镜头脚本也被称为“动画分镜头台本”“故事板”,是动画前期工作的重要环节。动画分镜头指在动画中的镜头表现,是依靠剧本完成的镜头感设计,分镜头把运动中的画面以及针对未来影片的构思和设计蓝图

(包括场景气氛、角色表演、色彩光影、对白、音效、摄影处理)一一表现出来。

动画分镜头是导演在筹备阶段的一项重要的重要的案头工作,需要耗费相当辛苦和繁重的脑力劳动,也是导演经过研究剧本、体验生活、收集素材,确定影片风格,产生总体构思以及完成美术设计之后,运用电影视觉手段以及自己对剧情发展和变化的独特见解,按照次序将一个个单独的但又是前后连贯的整套电影分镜头完成,直到全剧结束。

三、动画分镜头的制作分类

1. 传统手绘分镜头

开始时制作动画分镜头大多采用静态手绘的方式,根据文字脚本提供的剧情在分镜表上绘制出镜头图,并配有说明文字。有些高质量的动画片会把分镜头绘制得非常细致,还会在分镜头上进行上色和光影的处理(图1-4)。



图1-4 手绘分镜头(选自中国动画系列片《少年狄仁杰》分镜头)

2. 分镜头与故事板

故事板英文翻译为 **storyboard**,即画有故事的板子,这个板子的由来是导演把画好的故事板钉在一块大的板上,一幅一幅地讲述,这种方法在美国的动画界流传已久(图1-5)。

故事板将每个相连的镜头以画面的形式进行展示,确保参加创作的团队成员在各司其职前,能够有一个方向清晰、团结一致的镜头概念。例如,当动画某一场的角色动作、场景、机位开始运动,或者导演某些意图和创作要求等因素比较复杂而难以诠释时,可以利用故事板帮助每个团队成员在创作思路和方向上达到一致。

《机器人总动员》讲述了地球上孤独的清洁机器人瓦力爱上植被搜寻机器人伊娃,并追随她开启了一段惊心动魄的人生旅程的故事。罗尼·德尔卡门(Ronnie del Carmen)也因此片的故事板而被提名安妮奖。瓦力可

以说是皮克斯史上最孤独的角色之一,他不能说话,所有的情绪只能通过手势、表情以及肢体语言来表达,因此故事板的安排就显得尤为重要(图1-6)。



图1-5 美国动画故事板

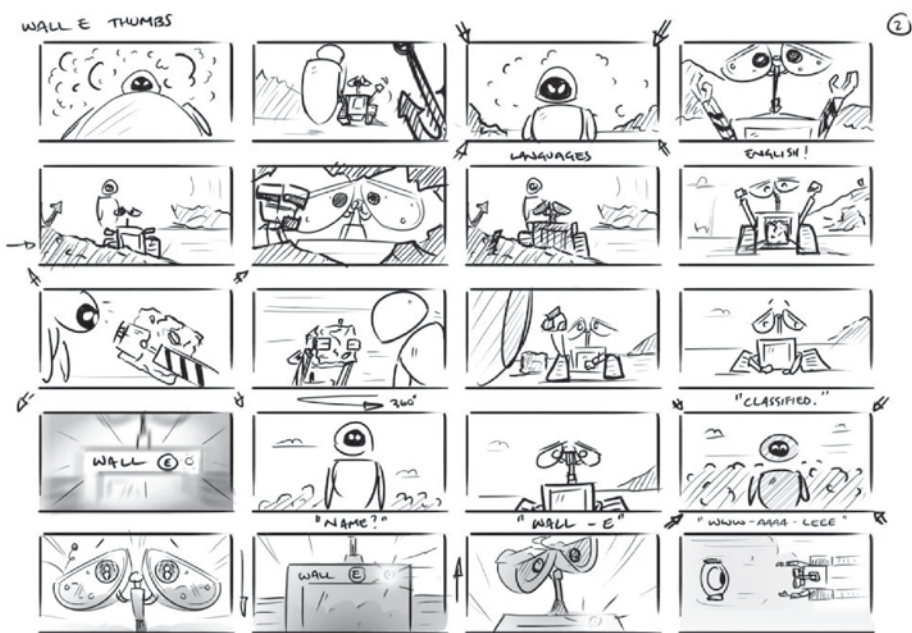


图1-6 美国动画电影《机器人总动员》中的故事板

《机器人总动员》的故事板创作要求大量的姿势、造型以及动作细节。创作团队为了确保观众理解角色的情感表达,《机器人总动员》的故事板图纸总数约有12.5万张,而正常的皮克斯动画长片故事板图纸总数只有5万~7.5万张(图1-7)。

除此之外,皮克斯还升级了电影的故事板形式,从传统的故事板形式转变到故事影带的形式,一帧一帧地在计算机上推进影片的进程,方便后期的逐个审核。就像其他的动画电影一样,《机器人总动员》的故事板虽然历经了多次修改,但也有一些保留不变。因此,我们仍然能从早期的故事板中看出最终影片的影子。

如《怪物公司》的故事板就像一部手绘漫画书版的电影,并且我们也可以通过最终影片看出,故事板与电影画面的极高相似度(图1-8)。

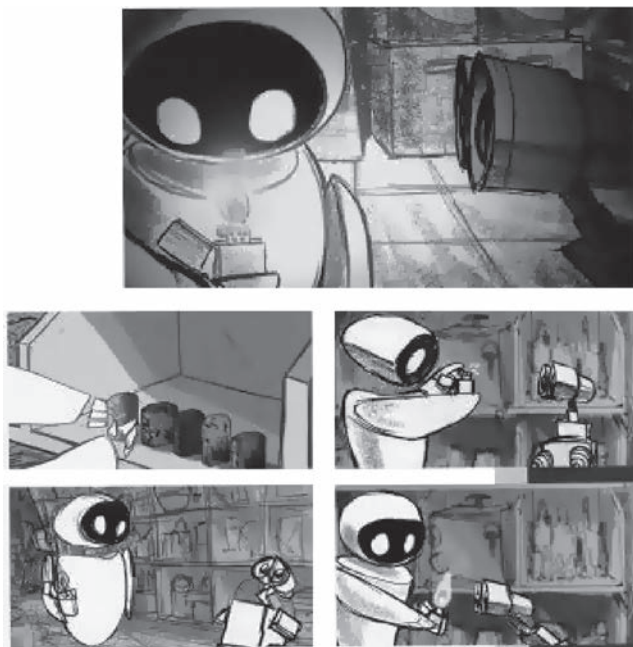


图1-7 美国动画电影《机器人总动员》中的故事板

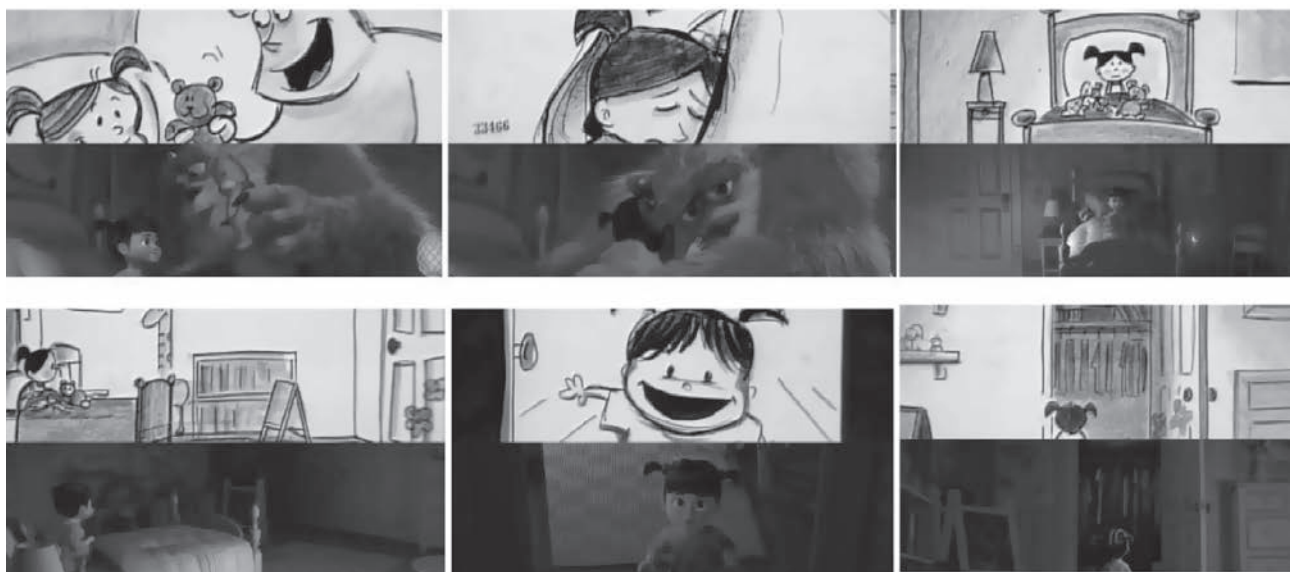


图1-8 美国动画电影《怪物公司》中的故事板

从格式上看,分镜头表的格式规范,符号多,专业性强。相比之下,故事板节奏清晰,镜头明确,且人物表演和镜头运动更富于变化,但对镜头运动的交代却不如分镜头表更明确,很少直接交代时间。从三维动画和二维动画的角度看,二维动画更偏向于采用分镜头表,可以很明确地标示出镜头用二维技术的实现性。有很大运动变化的立体效果镜头,在分镜头上画出来后,实现这个镜头的运动和透视构图便一目了然。许多动画电影,尤其是三维的动画电影,会采用故事板,因为故事板描述了三维摄影机运动过程中的每个构图瞬间,反而去掉了分镜头表的镜头束缚。甚至动态的三维场景直接参与到分镜头制作中,这些丰富的镜头表现是经常超出分镜头表设置的范围。随着技术手段的运用和镜头语言的熟练,人们开启更加丰富的镜头空间,三维动画运用相应的技术挑战终极的视觉效果,发展新的创作形式,这也是故事板灵活性和严谨性的最终体现。如今的三维动画可以在每一秒都带来新的场景和构图,如果用传统的分镜头表,是很难表达明确的。所以,分镜头表的形式感强,张数较少;故事板

绘制自由,单个镜头张数多,细节和镜头效果显然也更加丰富。

3. 电子分镜头

随着CG技术的不断发展,动画制作的技术含量也越来越高,特别是三维动画和游戏动画的异军突起,使这些领域对画面的流畅性和观感、镜头的视觉表现力有了更高的要求。因此,在前期创作中,电子分镜头成为一种被制作者广泛使用的创作手段。制作电子分镜头的软件很多,如Flash、Premiere、Photoshop、Toon Boom Storyboard Pro等。

Flash动画制作的简便和成本低廉,使它得到广泛应用。由于该软件操作简单、易于掌握及其丰富的表现功能,因此许多动画分镜头设计师尝试使用它完成动画片中各种镜头画面的绘制、设计和串联。电子分镜头对于无纸动画的制作非常重要,它不局限于镜头和构图设计,而是直接扮演原画的角色。多数无纸动画软件都可以用来制作电子分镜头,这样在同一个软件内,就可以完成从前期到中期甚至包括后期制作流程的无缝连接。在很多商业动画制作中,电子分镜头往往也作为动画制作的工程文件由制片方分发给中期制作人员。中期制作人员接到工程文件后,在时间轴分镜头图层上新添加一个动画图层,根据分镜头的提示完成动画的制作。

由于涉及大量角色、场景和镜头的三维运动,所以三维动画对电子分镜头的要求比二维动画更高,需要更多的画面来阐述镜头内各种元素的调度关系。而当涉及更为复杂的镜头且二维画面不能满足镜头的诠释时,就需要采用三维动画的形式来制作分镜头,为中期制作中机位的安排、基本动画和镜头时间定制提供依据,也被称为设计图(Layout)。

电子分镜头与传统分镜头相比,两者的台本在功能上相似。对于前期制作要求较高、预算充分的动画来说,在完成手绘分镜头后,一般会相应地制作电子分镜头。手绘分镜头除了在动画前期制作中用于确定镜头设计之外,在中期制作的设计稿和原画流程中均有重要的参考价值。一些绘制比较优秀的分镜头画面会被放大并复印成设计稿,直接进行原画设计。分镜头中动作参考比较丰富的分镜头,也可以成为原画师创作动作的依据。而电子分镜头因为具备视听性,除可作为导演确定镜头设计和风格的依据,也可用于展示宣传或吸引投资。此外,由于其多媒体的集成特性,可以方便地将三维动画或特效预先合成到分镜头画面之中,这一点对于涉及二维、三维动画结合和实拍等复杂镜头的后期制作时尤为重要(图1-9)。



图1-9 电子分镜头

4. 动态分镜头

自 20 世纪 90 年代至今,计算机和绘图软件慢慢取代了从前的手绘故事板,许多创作动画的团队都开始使用计算机软件的方式绘制故事板,使团队的沟通更加方便顺畅,让复杂的制作程序更加规范有序。另一种是动态分镜头,就是利用软件并按照镜头顺序和计划时间长度,通过对静态镜头画面的连接播放,从而清晰直观地展示影片的内容、气氛、节奏等信息。此时在分镜头和剪辑之间有可能会加入一些关键的动作变化和大致的音效或对白。这与最终的成片相比,在画面完整程度和精细度上是有很大差异的,但在镜头切换、画面布局、动作表演等方面都是一致的,主要起到一个效果预览和指导中后期创作的作用。动态分镜头随着计算机技术的不断发展而产生,通过动画方面的软件使镜头画面“动画化”,从而更准确地把握时间、节奏等。跟静态的分镜头比起来,它可以使人更加直观地感受到影片的节奏感和连贯性。

选择什么样的分镜头方式作为创作的载体,是需要以创作内容和合作形式来决定的。其实镜头的创作方式有极大的灵活性。以上介绍的方式都有其特殊功效,但是也并非唯一可行的方法。还有很多个人作品的创作甚至没有系统的故事板,都是由灵活创作的方式决定的。有创意的导演都有适合自己的合作形式,自然也有适合自己的前期创作机制。

随着 CG 技术的进步,影视动画的视觉效果也日趋丰富,导演和观众对视听品质的不断追求,使分镜头设计在电影制作前期中的重要性更加突出。在今天,分镜头设计不论在技术领域还是在商业领域都呈现出专业化趋势,而这些变化也会反过来促进影视动画制作方式上产生了更大的变革。

四、动画分镜头的作用

在普通影视片拍摄过程中,动画分镜头扮演的角色并不突出。而对动画片而言,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,要十分重视。因为普通影视片会受许多方面客观实际条件的限制,在普通影视片的摄制过程中,各种人为因素及客观条件会相互制约,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,在实际拍摄过程也会因为有的无法达到要求,有的要服从客观条件而进行调整,因而无法起到真正控制局面的作用。而动画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,无论是人物表演、景别角度还是画面构图、气氛色调、场景道具等。通常,好的动画分镜头设计在影片最后,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。总体来说,动画分镜头的作用主要表现在以下几个方面。

1. 作为导演对影片的总体设计和施工蓝图

动画分镜头是导演将文学剧本变成可视性的画面,其中很重要的是对“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”当然也在导演动画分镜头的掌握之内了。导演在动画分镜头时,必须要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、镜头和场景的转换方式、音响效果等加以说明和描述。

同时,动画分镜头不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动画分镜头,这不同于一般连环画的表现方法。动画分镜头应该是电影的预览小样,在每个画面之间,

要考虑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,还要考虑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属于视听语言表现层面。这不仅要在全片所有镜头的变化与连接关系进行设计,同时也要对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。动画分镜头实际上是导演对一部动画片的理解和表现的周密思考。我们或许可以说构架故事就是确定屏幕上人物的秩序和空间的分配,对此应该考虑戏剧和美学性质的因素,但更重要的是根据动画分镜头的设计,挖掘出最大的叙事潜力,把故事讲得更精彩。

2. 作为前期拍摄的本脚本

动画分镜头是导演及时发现问题、解决问题的重要依据。有了动画分镜头,整个影片的大概情况就有了明确的实样。

导演依据动画分镜头,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,在动画分镜头上修改就容易得多,画面的调整也非常方便。如果按照动画分镜头的画面顺序,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,并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,可以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,更重要的是使未来影片的质量有了一个可靠的保证。所以动画分镜头就是动画的剧本,它可以称得上是一部动画片的基础,从中可以窥探到动画导演讲故事的本领。动画分镜头是关乎动画片成败的关键一步。对动画分镜头的设计和把握,是导演对动画片总体控制和深入操作的基本手段和基础工作。

3. 作为中、后期动画制作的依据

在一部动画的创作及制作的全过程中,当动画分镜头确定以后,所有的制作部门都要以它为蓝本进行工作。这是由动画片自身独特的工艺流程和艺术形式所决定的。如二维手绘动画中的设计稿环节,就需要将每一个动画分镜头根据规格要求进行详细绘制,导演要在设计稿上标注镜头的指示。设计稿完成后,原画与背景制作人员就可以以此为依据进行动作与背景的绘制工作了。

动画分镜头仍然是后期制作的工作蓝本,动画片的每一个镜头素材都是按照动画分镜头绘制的。在后期制作中,只需要根据影片的需要和动画分镜头的具体指示,运用电影的手段将各个镜头组接起来即可。

4. 作为长度与经费预算的参考

绘制好动画分镜头后,影片的长度就可以确定了,动画导演会通过动画分镜头中画面制作的难易程度进行估算,给出制作这部动画片所需要的经费。在制作经费充足的情况下,导演就可以增加动画分镜头或增加特技效果,或请知名的配音演员和音乐制作团队增加音效,从而扩大影片的知名度。

动画分镜头不仅提高了二维动画的制作效率,也可以大大地降低制作成本。动画分镜头绘制得越细致,后面的动画制作也会越顺利。有时候把许多细致的动画分镜头连起来,几乎不需要加什么细节,就可以直接成为一部完美的动画片,这些都说明了动画分镜头在整个动画制作中占有举足轻重的地位(图 1-10 ~ 图 1-12)。

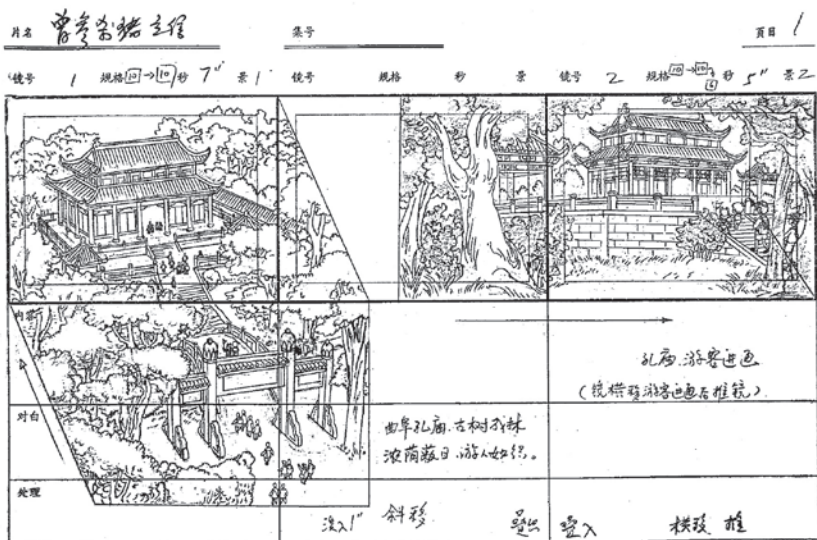


图1-10 动画分镜头图例1 (选自中国动画系列片《中华美德故事》)

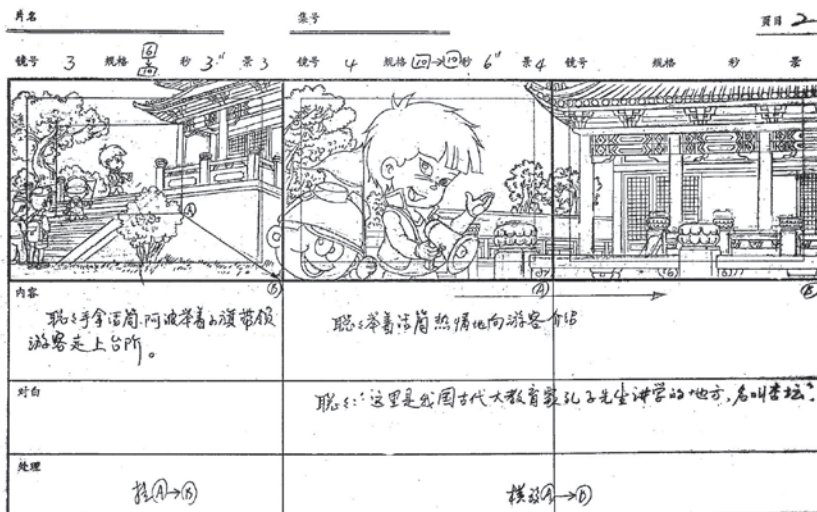


图1-11 动画分镜头图例2 (选自中国动画系列片《中华美德故事》)

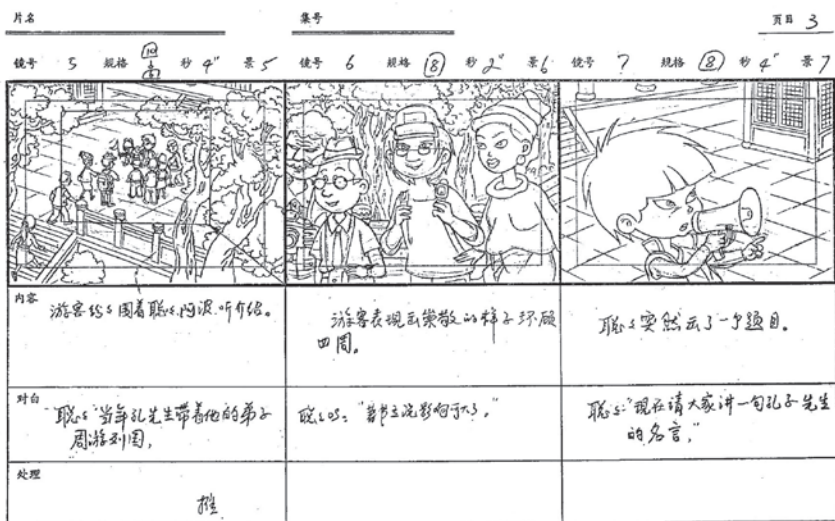


图1-12 动画分镜头图例3 (选自中国动画系列片《中华美德故事》)

第二节 对动画分镜头的认识

我们要画动画分镜头,就必须先对它有一个基本的认识。动画分镜头是导演在制作动画片之前的一项很重要的工作,是导演对一部动画片整体构思和设想的重要体现,也是一项比较繁重复杂的工作。一般来讲,如果是一部 10 分钟的短片,那就需要导演画 200 幅左右的动画分镜头,如加上动作提示,就需要增加更多的画面。如果是一部 90 分钟的影院片,那就需要画 1000 幅以上的动画分镜头。这就要求动画片的导演不仅是一位经验丰富的导演,更是一位技法高超的画家,需要把自己对镜头的理解和构思、角色的表演、构图的处理、人物的调度都能很好地体现在动画分镜头中。

一、分镜头表

动画分镜头的格式无行业统一标准,不同的制作机构有自己的格式和画面表达方式。

1. 横排分镜头表

横排分镜头表每页纸分为三格,把图画在纸面的上方,文字说明在下方。例如,动画片多横向移动镜头,使用横排分镜头表就便于进行分镜头设计(图 1-13)。

TITLE(标题)			PROD#(编号)			PAGE(页数)		
SC(镜头号)	BG(背景)	T(时间)	SC(镜头号)	BG(背景)	T(时间)	SC(镜头号)	BG(背景)	T(时间)
[虚线框]			[虚线框]			[虚线框]		
Action (内容)								
Dialogue (对白)								
Trans (处理)								

图 1-13 横排分镜头表

2. 竖排分镜头表

竖排分镜头表有 5 ~ 6 格画面的,也有 3 ~ 4 格画面的。格子越小,表现的内容越多;格子大,可以使分镜头画得很细致。纸张中图画在左边,说明文字在右边。例如,动画片中的纵向长拉镜头,使用竖排分镜头表就便于镜头设计(图 1-14 和图 1-15)。

TITLE(片名) PROD#(编号) PAGE(页码)

SC(镜号) BG(背景) T(时间)

	Action (内容)
	Dialogue (对白)
	Trans (处理)

SC(镜号) BG(背景) T(时间)

	Action (内容)
	Dialogue (对白)
	Trans (处理)

SC(镜号) BG(背景) T(时间)

	Action (内容)
	Dialogue (对白)
	Trans (处理)

图1-14 3格竖排分镜头表

镜号	画 面	内 容	对 白	时 间
备注:				

第 页

图1-15 5格竖排分镜头表

一般分镜头纸上的画面画框为 11.4cm × 8.2cm, 它的比例是与电影银幕和电视屏幕的比例一样的, 我们有时称为 4 : 3 比例。还有一种遮幅银幕, 也称为宽银幕画框, 这是为了加大场面、渲染气氛时用的。现在应用宽银幕比例的片子也不少, 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。同时导演在具体绘制动画分镜头时, 必须要对各个项目格式充分了解 (图 1-16 和图 1-17)。



图1-16 4 : 3比例 (选自日本动画电影《魔女宅急便》中的分镜头)

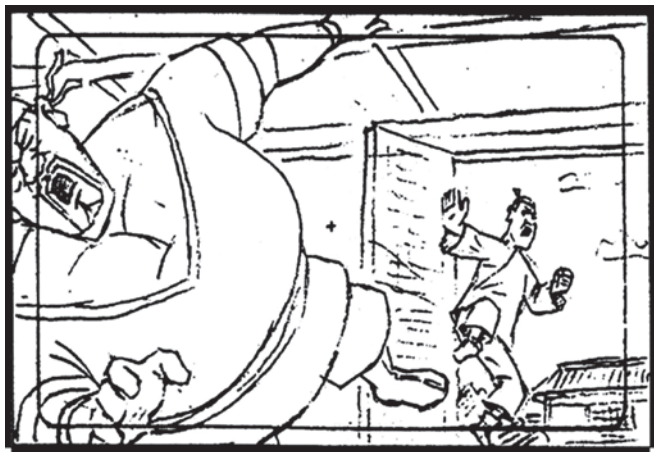


图1-17 16:9比例 (选自中国动画系列片《少年狄仁杰》中的动画分镜头)

二、镜号、规格、秒数和背景的填写

在绘制动画分镜头时要使用统一格式的稿纸来画。当然,各地使用的分镜头稿纸虽然在纸张大小、画面直排和横排上有区别,甚至画幅的尺寸大小也有区别,但是在分镜头表上所列的项目基本上是相同的。在分镜头表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一个镜头的意思和导演的要求。

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,并配上相关文字进行阐释。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、特殊效果等。导演画好分镜头画面后,就必须根据台本稿纸上标明的要求逐一填写。

(1) 镜号:即镜头顺序号,按镜头先后顺序,用数字标出。数字前面的sc是scene(镜头)的缩写。它可作为某一镜头的代号,后面的设计稿人员根据这个标注号码将镜头分成“卡”。中期制作人员和后期制作人员也会根据这些序号来合成分镜头。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,再加上英文字母就可以,例如,在镜号sc7和sc8之间要增加三个镜头,那么就可以写成sc7A、sc7B、sc7C。如果觉得某些镜头有些多余,需要删减,那么就把删除的镜头作为缺号,并标明某号不使用。也可以在缺号的镜号上同时写上缺号的号码,以表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。

在规格区内,导演根据这个镜头确定需要多大的规格,把规格号填写上去,如【10】【6】等。另外还必须清楚,镜头规格是采用【7】或是【10】等。如是横移镜头,则用【10】→【10】表示,箭头表示移动方向;如是推拉镜头,则用【10】→【6】或【6】→【10】表示,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。

(2) 时间:镜头画面的时间,表示该镜头的长短,一般情况下时间以“秒”表示。

这个镜头需要多长时间,导演根据角色讲话时间的长短及角色动作所需要的时间进行估算设定,还有运动镜头中会根据镜头的推、拉、摇、移所需要的时间来设定。可以使用秒表精确计算,然后把秒数填写在秒数框内,如3秒、2秒12格等。

(3) 景: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”。例如,sc30也用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1-18)。

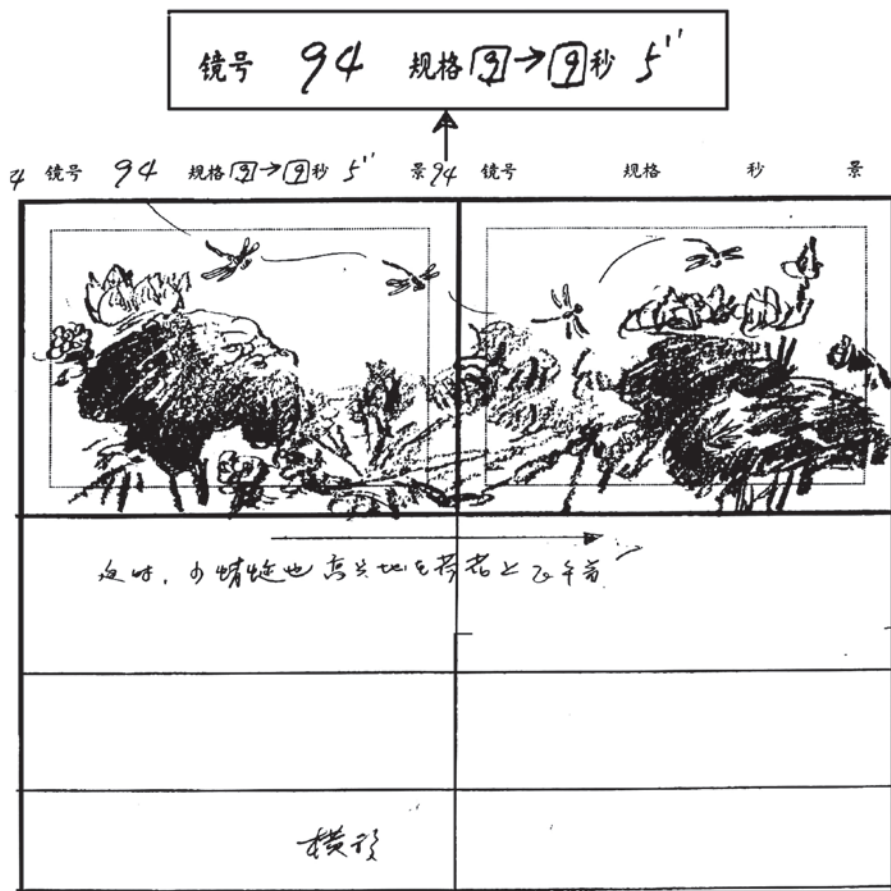


图1-18 镜号、规格、秒数和背景的填写 (选自中国动画艺术短片《池塘》中的动画分镜头)

三、动画分镜头内容的具体要求

动画分镜头是导演对影片整体构思的体现,是绘制设计稿的主要基础,也是各项工作顺利进行的蓝本,那么就要求导演必须在镜头画面上明确表达自己的创作意图。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,人物如何调度及进画出画的方向,人物动作的范围、幅度和方向,都要明确地表现出来。也可以用一些箭头加以示意,镜头的运动方向及推拉的起止位置、背景移动的方向和长度也都要一一标明,有时还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。

1. 在“内容”栏填写有关说明

动画分镜头内容:用文字阐述所拍摄的具体画面。为了使动画分镜头表述得更清楚,导演必须在“内容”栏里使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,是何种表情,想要怎样,以及与其他一些角色的关系等;还有画面效果和气氛的提示。由于分镜头画面一般都是黑白的,没有颜色,画面往往还比较小,不可能画得很具体。所以,尽量采用文字提示来告诉后面流程上的创作人员要注意什么、应怎样做。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1-19)。

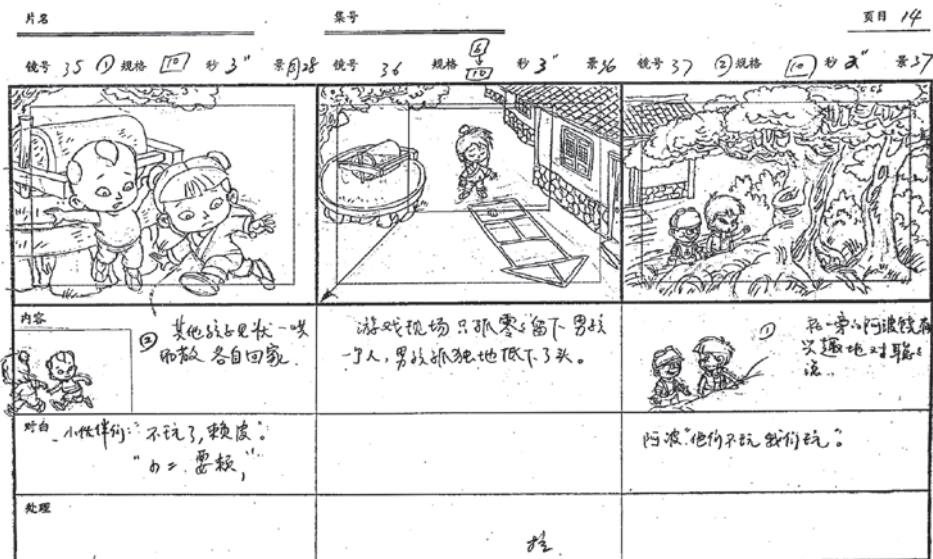


图1-19 动画分镜头图例4（选自中国动画系列片《中华美德故事》）

2. 在“对白”栏填写角色的对话内容

在动画分镜头中，不管角色是一个还是两个，必须把他们对话的内容在对白栏里写清楚，并要求在对话前注明是谁在说。如果对白太长，必须延到下一镜头，可以在这一镜头对白的最后加上省略号，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名字，继续写清对话内容。如果这个镜头不出现讲话角色形象，属于画外音，可写上画外音角色的名字和对话内容。这一镜头中的人物说了什么话，哪些是画外音，导演必须要把人物对话都用文字写清楚，并要适当控制对白的长度，不能太长。一般正常语速是4个字用时1秒。这样计算后，讲话的长度就容易控制，如太长，超过8秒以上，则尽量减少文字或分切其他镜头，把人物讲话作为画外音，然后再回到人物讲话镜头。中间插入短镜头，也是为了便于镜头的调动（图1-20）。

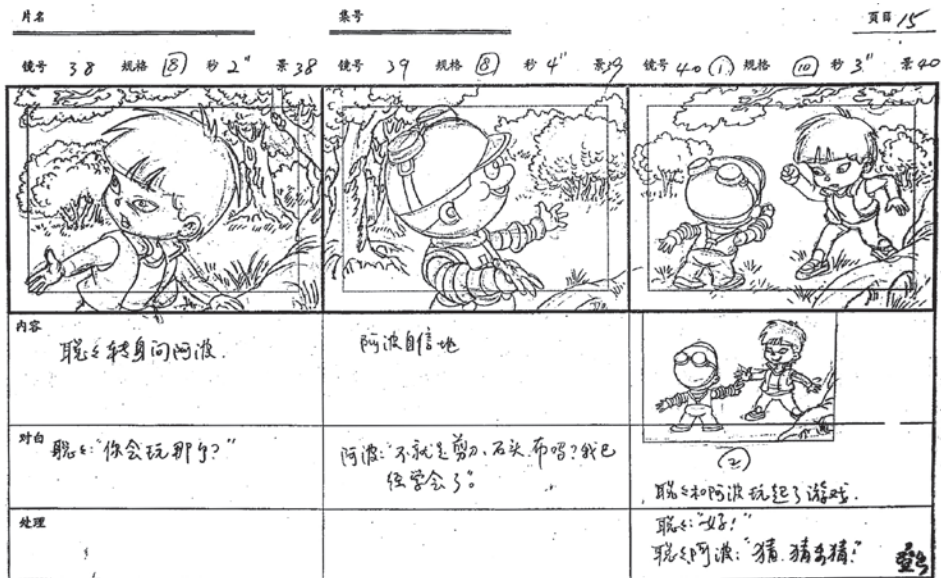


图1-20 动画分镜头图例5（选自中国动画系列片《中华美德故事》）

3. 在“处理”栏填写有关说明

在“处理”栏中，导演要把有关这个画面镜头的具体技术处理和艺术处理的要求写清楚。例如，这个镜头的

运动方式是推、拉、摇还是横移、直移等;各种特技效果的处理是否包括了闪光振动、抖动、淡入淡出、叠入、叠出等处理手法。另外,凡是导演需要对一个镜头做特殊处理的地方都需要写清楚。一方面,导演可以把设想写好,以免以后制作时遗忘;另一方面,也是关照其他制作人员一定要按要求制作。

要对音乐效果的起止位置甚至各种音响效果的处理等加以标注,如从哪个镜头开始音乐起,到哪个镜头音乐止,导演都要做出提示。但一般情况下不需要做出特别的提示(图1-21)。

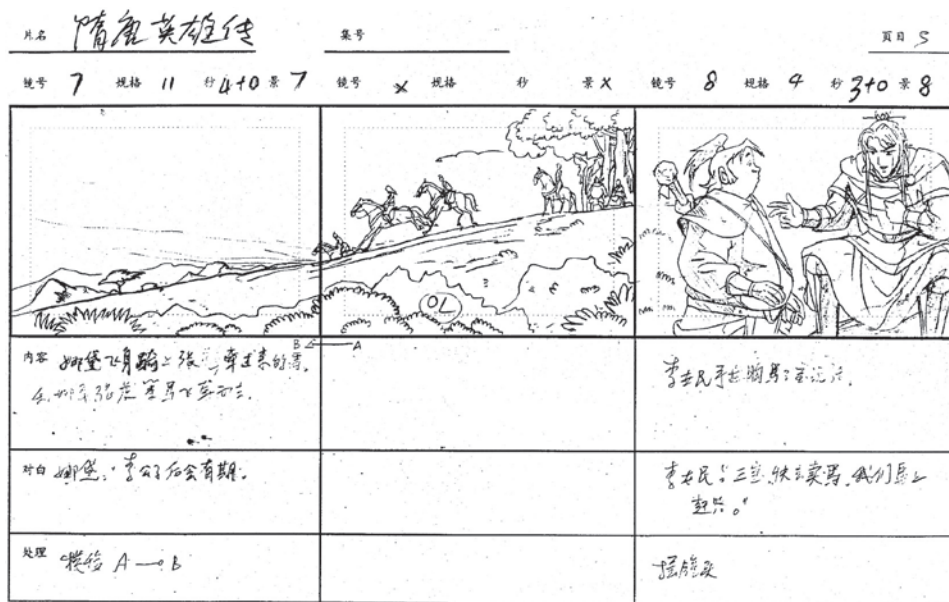


图1-21 动画分镜头图例6 (选自中国动画系列片《隋唐英雄传》)

4. 备注

备注可方便导演作记事本用,导演有时会把一些特别要求写在此栏。

总之,导演应尽可能在分镜头上把可能会造成工序上有疑问的地方采用文字提示的方式标清,以弥补不足并避免以后出现制作上的障碍(图1-22~图1-25)。

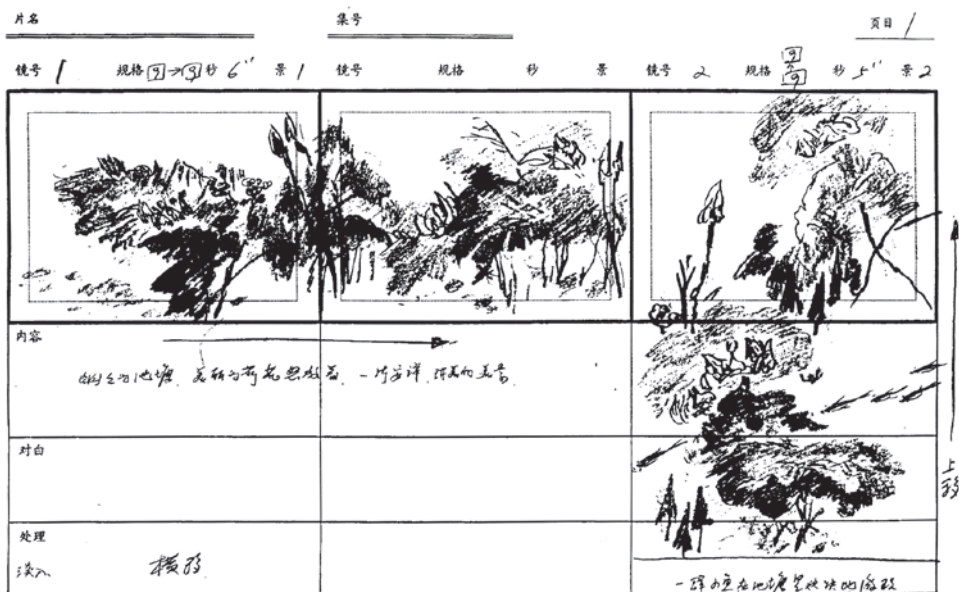


图1-22 动画分镜头图例7 (选自中国水墨动画艺术短片《池塘》)

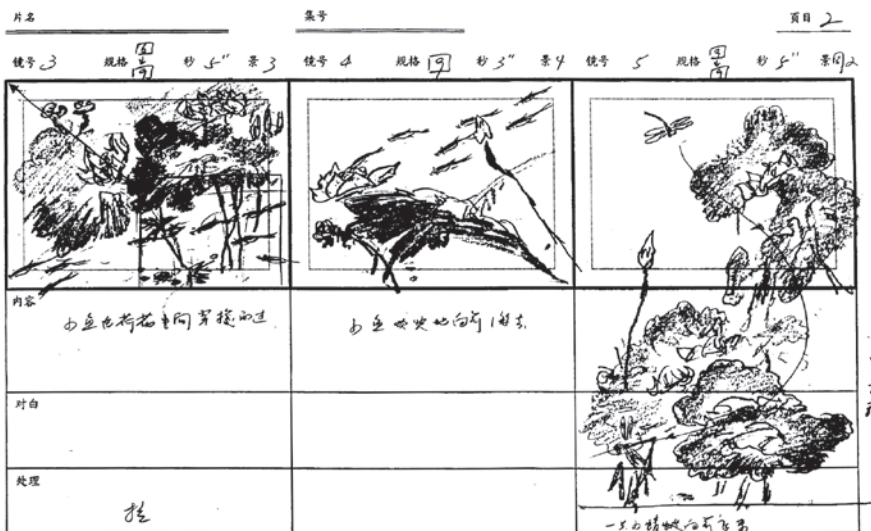


图1-23 动画分镜头图例8 (选自中国水墨动画艺术短片《池塘》)

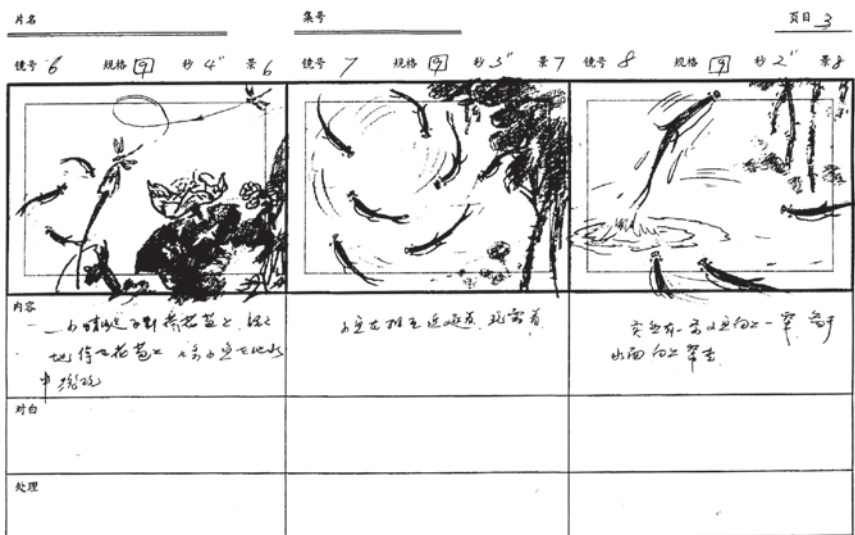


图1-24 动画分镜头图例9 (选自中国水墨动画艺术短片《池塘》)

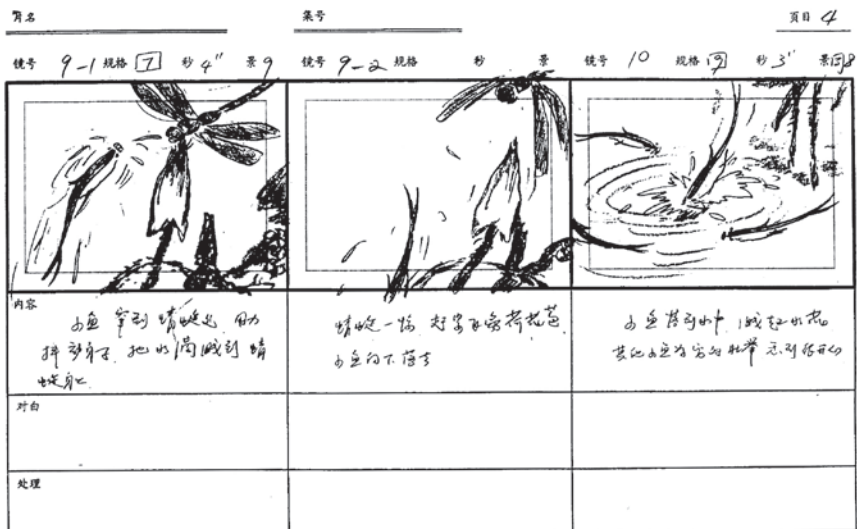


图1-25 动画分镜头图例10 (选自中国水墨动画艺术短片《池塘》)

四、动画分镜头中人物形体与表情设计的关键提示

1. 人物形体与表情设计

动画分镜头主要表现的是人物的形体动作与表情。在动画分镜头设计中,形体的表演是最主要的,要通过恰当的形体动作塑造形象。动作设计要承担展示剧情的任务,同时还要显示人物的潜力。在动画分镜头设计中,导演绘制的姿态(POSE)是一组动作或关键的表情。

有些分镜头以对白为主,姿态提示少,这样会给原画师非常大的表现空间。对于一名有丰富经验的原画师来说,根据分镜头要求去设计动作即可;但对于一名原画新手来说,在设计原画动作时,难免有偏差,因为分镜头没有提供更多的动作提示。比如,人物在镜头中做动作时的位置、角度、表情等,如果处理不好,会使镜头的艺术性降低,出现如构图不合理,对白的人物与语言不合拍,画面空间处理不当等问题。所以好的动画分镜头要尽可能地多提供动作细腻的姿态,优秀的分镜头在对白的重音处都有标示,以便原画设计动作时做到强化,和对白的人物情绪相吻合。

在写实风格的动画影片中,强调动作的真实性。感情的表达非常含蓄,人物的表演动作、表情对白讲究自然流露。动作设计不强调夸张,以动作的细节处理与镜头画面的整体气氛传情达意。这类风格的分镜头突出画面的整体美感,包括构图、整体场景氛围、人物动作设计等。虽然设计的动作有限,但观众的注意力会被优美的画面所吸引,同样使观众有美的视觉享受。

在处理动画角色表情的镜头中,景别一般是近景和特写,人物的表情和情绪是否到位,在这样的小景别中一览无余。这就要求导演在设计这类镜头时注重脸部表情与情绪的细致刻画。眼睛是心灵的窗户,要有传神的眼部刻画,利用眼神传递情感是最直接而有效的表达方式。另外紧蹙的眉头、嘴角的轻视与笑意、紧闭的嘴唇等,都是人物表情的细节刻画。表情是人物内心的真情流露,所以导演在分镜头中刻画人物的表情时一定要深入人物的内心,结合人物的情绪、对白,做到真诚地流露情感。

2. 关键动作提示

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,也就是在片中称为姿态的画面。这些姿态画面包括人物的调度和人物的动作过程。那这些姿态镜头如何标注呢?其实在具体处理时是很灵活的,可以在原镜号的后面加一个带圈的数字就可以了,如 sc10-(1)、sc10-(2)等(图 1-26)。

或当一个镜头有 3 个动作提示时,那么这 3 个姿态镜头也可以标为: sc10-1/3、sc10-2/3、sc10-3/3(图 1-27)。

有时表示人物的调度和人物的动作过程姿态镜头可以依主镜头画下去,什么提示也不用给出,制作人员就可以明白这些镜头的作用(图 1-28)。

3. 动作方向提示

在动画分镜头中图解人物和镜头的运动时要使用方向性的箭头,就是在画面中解释运动轨迹的工具,它帮助导演用动画分镜头脚本标明一些复杂的场面调度,比如一个变焦镜头或推、拉、跟拍镜头等的运用。

概括地讲,有表现人物运动的动作箭头,横向调度的出入镜动作箭头,纵深旋转等复杂镜头运动可以用有立体效果的宽箭头来表现。提示人物做转弯等动作时可将箭头做旋转变形处理,非常直观(图 1-29 ~ 图 1-32)。

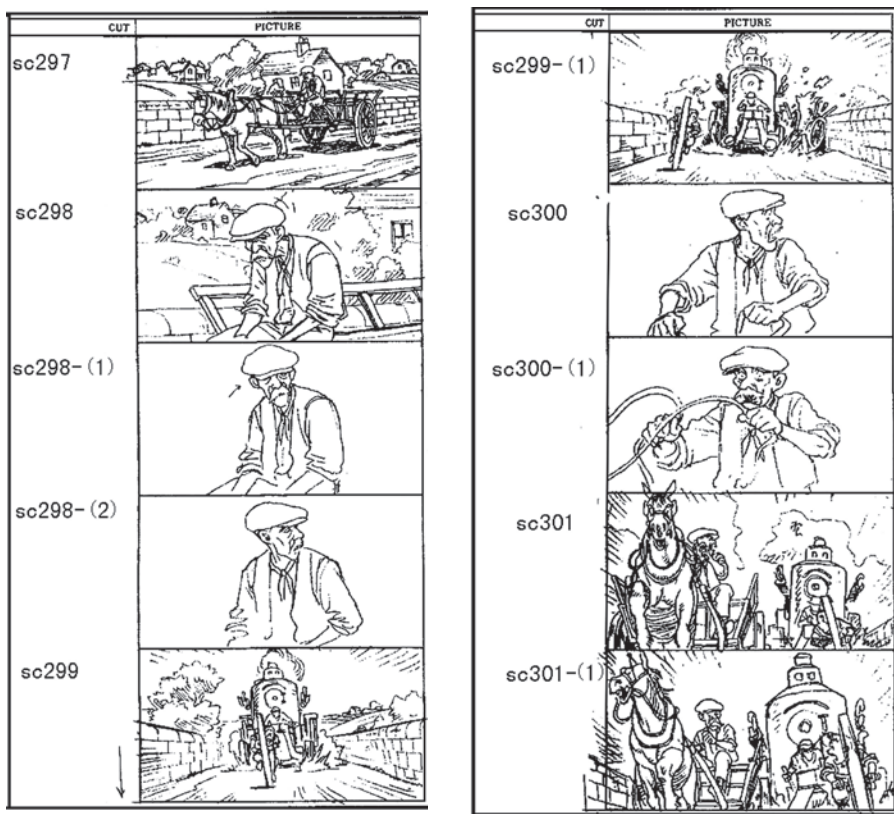


图1-26 关键动作提示图例1 (选自日本动画电影《蒸汽男孩》中的动画分镜头)

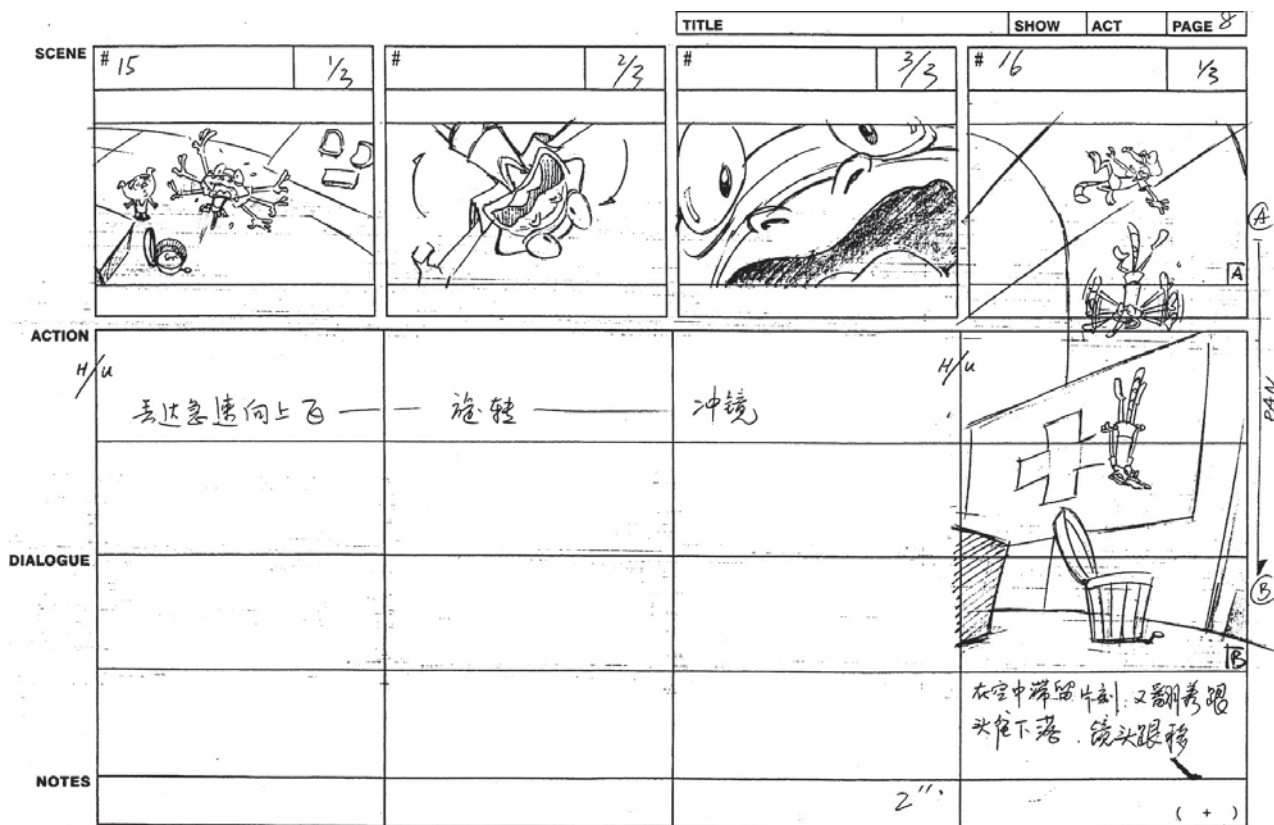


图1-27 关键动作提示图例2 (选自中国动画系列片《大话成语》中的动画分镜头)

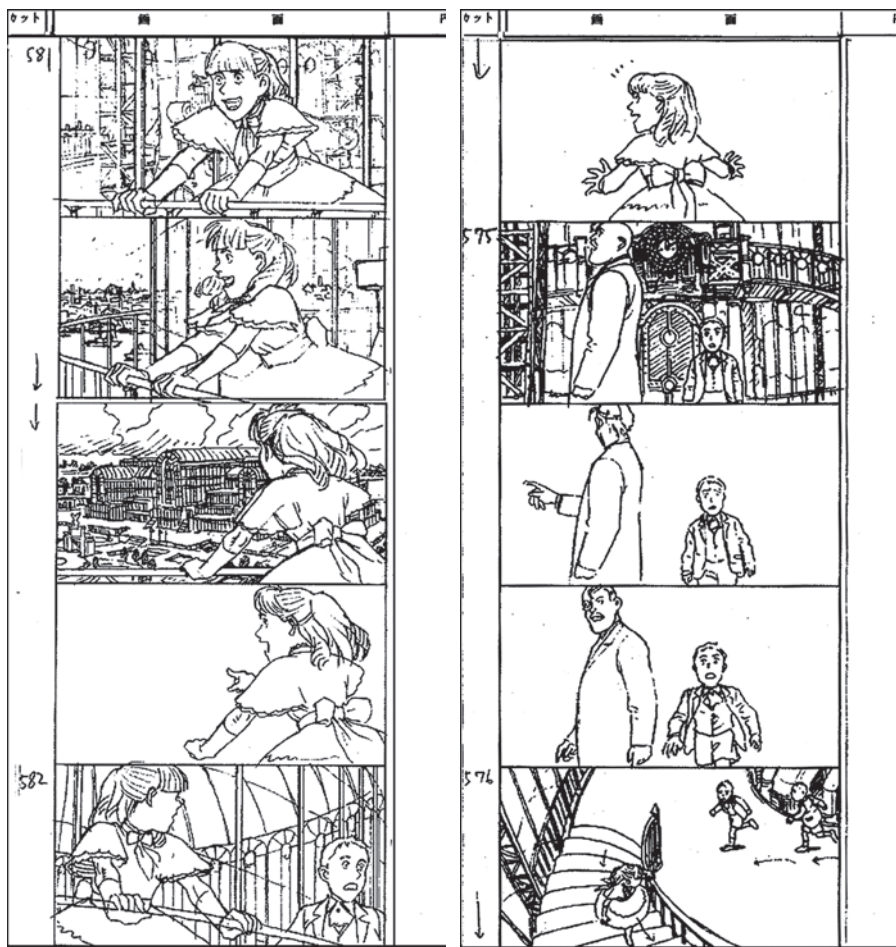


图1-28 关键动作提示图例3 (选自日本动画电影《蒸汽男孩》中的动画分镜头)

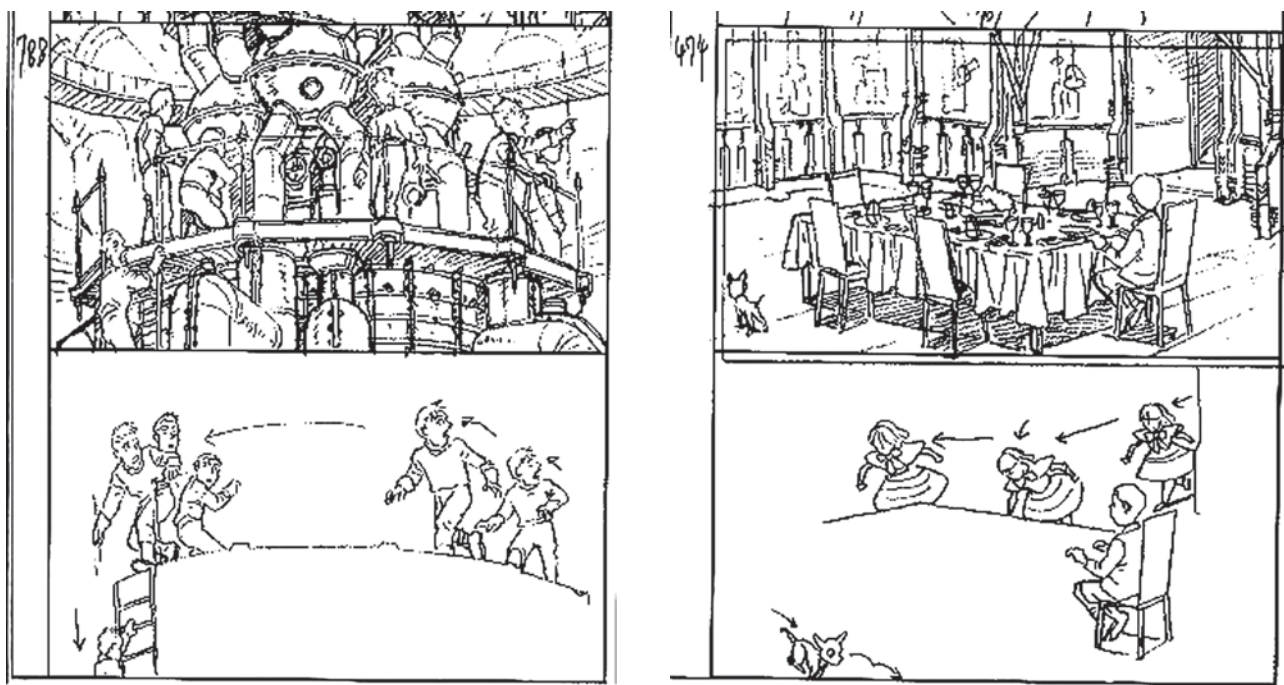


图1-29 动作方向提示图例1 (选自日本动画电影《蒸汽男孩》中的动画分镜头)