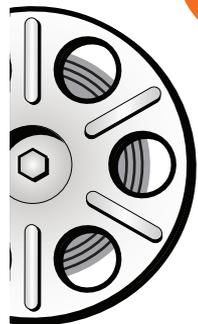


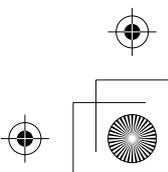
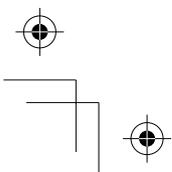
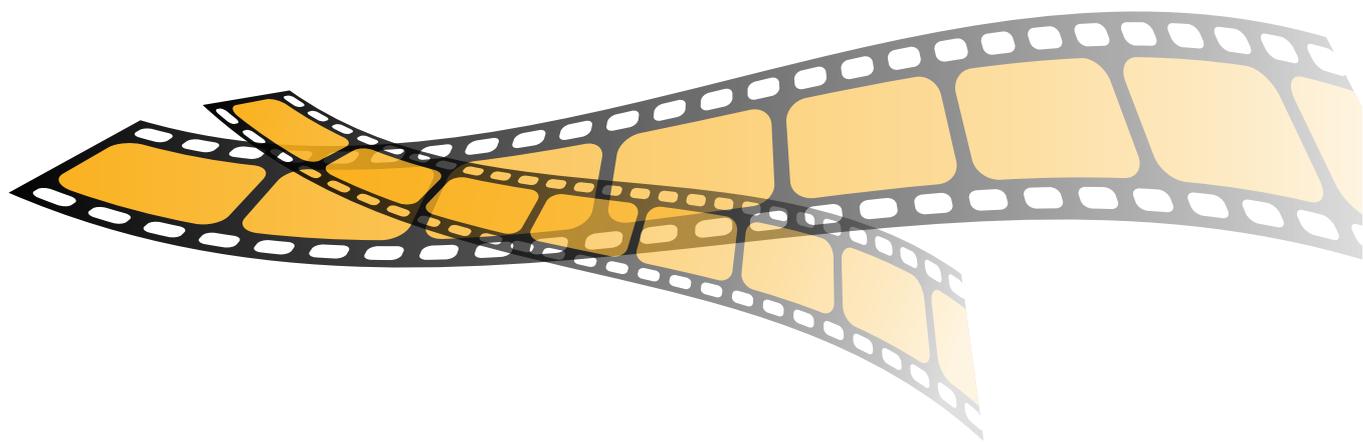
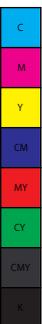
普通高等教育动画类专业“十三五”规划教材

动画分镜头设计 (第二版)



Animation Story Board Design

余春娜 张乐鉴 编著



清华大学出版社
北京

内 容 简 介

动画分镜头设计是动画前期制作的关键环节,分镜头故事板是文字到影像的第一座最重要的“桥梁”。学习分镜头设计是任何一个从事影视动画创作者的必修课。

本书以好莱坞镜头设计所追求的终极目标——“临场感”为核心入手。首先介绍了影像化的工作方式、设计步骤,以及分镜头设计中空间、时间的建立方法。然后进一步详细讲解好莱坞镜头设计的6个核心模块——动作轴线、链式问答、转场方式、字母模式、视点以及开放与封闭式构图。最后通过案例将6个核心模块的组合、运用方式进行详细分析,着重列举并讲解了双人对话镜头、三人对话镜头以及多人对话镜头的设计方法。

本书希望能为读者建立起清晰、简单、实用的好莱坞模块式设计思路,并以这个设计思路为基础,帮助读者扩展思维,追寻更新颖的创意。

本书不仅适用于全国高等院校动画、游戏等相关专业的教师和学生,还适用于从事动漫游戏制作、影视制作以及要参加专业入学考试的人员。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。

版权所有,侵权必究。侵权举报电话:010-62782989 13701121933

图书在版编目(CIP)数据

动画分镜头设计/余春娜,张乐鉴 编著.—2版.—北京:清华大学出版社,2018

(普通高等教育动画类专业“十三五”规划教材)

ISBN 978-7-302-48647-3

I. ①动… II. ①余… ②张… III. ①动画片—镜头(电影艺术镜头)—设计—高等学校—教材
IV. ①J954.1

中国版本图书馆CIP数据核字(2017)第260953号

责任编辑:李 磊

装帧设计:王 晨

责任校对:成凤进

责任印制:李红英

出版发行:清华大学出版社

网 址: <http://www.tup.com.cn>, <http://www.wqbook.com>

地 址:北京清华大学学研大厦A座 邮 编:100084

社 总 机:010-62770175 邮 购:010-62786544

投稿与读者服务:010-62776969, c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质 量 反 馈:010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

印 装 者:三河市铭诚印务有限公司

经 销:全国新华书店

开 本:185mm×250mm 印 张:10 字 数:213千字

(附小册子1本)

版 次:2013年6月第1版 2018年1月第2版 印 次:2018年1月第1次印刷

印 数:1~3000

定 价:49.80元

产品编号:075399-01

普通高等教育动画类专业“十三五”规划教材 专家委员会

主 编

余春娜
天津美术学院动画艺术系
主任、副教授

副主编

赵小强
孔 中
高 思

编委会成员

余春娜
高 思
杨 诺
陈 薇
白 洁
赵更生
刘晓宇
潘 登
王 宁
张乐鉴
张茫茫

| | | |
|-----|-----------------|---------|
| 鲁晓波 | 清华大学美术学院 | 院长 |
| 王亦飞 | 鲁迅美术学院影视动画学院 | 院长 |
| 周宗凯 | 四川美术学院影视动画学院 | 副院长 |
| 史 纲 | 西安美术学院影视动画学院 | 院长 |
| 韩 晖 | 中国美术学院动画艺术系 | 系主任 |
| 余春娜 | 天津美术学院动画艺术系 | 系主任 |
| 郭 宇 | 四川美术学院动画艺术系 | 系主任 |
| 邓 强 | 西安美术学院动画艺术系 | 系主任 |
| 陈赞蔚 | 广州美术学院动画艺术系 | 系主任 |
| 薛 峰 | 南京艺术学院动画艺术系 | 系主任 |
| 张茫茫 | 清华大学美术学院 | 教授 |
| 于 瑾 | 中国美术学院动画艺术系 | 教授 |
| 薛云祥 | 中央美术学院动画艺术系 | 教授 |
| 杨 博 | 西安美术学院动画艺术系 | 教授 |
| 段天然 | 中国人民大学艺术学院动画艺术系 | 教授 |
| 叶佑天 | 湖北美术学院动画艺术系 | 教授 |
| 陈 曦 | 北京电影学院动画学院 | 教授 |
| 薛燕平 | 中国传媒大学动画艺术系 | 教授 |
| 林智强 | 北京大呈印象文化发展有限公司 | 总经理 |
| 姜 伟 | 北京吾立方文化发展有限公司 | 总经理 |
| 赵小强 | 美盛文化创意股份有限公司 | 董事长 |
| 孔 中 | 北京酷米网络科技有限公司 | 创始人、董事长 |



丛书序

动画专业作为一个复合性、实践性、交叉性很强的专业，教材的质量在很大程度上影响着教学的质量。动画专业的教材建设是一项具体常规性的工作，是一个动态和持续的过程。配合“十三五”期间动画专业卓越人才培养计划的方案，结合实际优化课程体系、强化实践教学环节、实施动画人才培养模式创新，在深入调查研究的基础上根据学科创新、机制创新和教学模式创新的思维，在本套教材的编写过程中我们建立了极具针对性与系统性的学术体系。

动画艺术独特的表达方式正逐渐占领主流艺术表达的主体位置，成为艺术创作的重要组成部分，对艺术教育的发展起着举足轻重的作用。目前随着动画技术发展的日新月异，对动画教育提出了挑战，在面临教材内容的滞后、传统动画教学方式与社会上计算机培训机构思维方式趋同的情况下，如何打破这种教学理念上的瓶颈，建立真正的与美术院校动画人才培养目标相契合的动画教学模式，是我们所面临的新课题。在这种情况下，迫切需要进行能够适应动画专业发展自主教材的编写工作，以便引导和帮助学生提升实际分析问题解决问题的能力以及综合运用各模块的能力，高水平动画教材的出现无疑对增强学生的专业素养起到了非常重要的作用。目前全国出版的供高等院校动画专业使用的动画基础书籍比较少，大部分都是没有院校背景的业余培训部门出版的纯粹软件讲解，内容单一，导致教材带有很强的重命令的直接使用而不重命令与创作的逻辑关系的特点，缺乏与高等院校动画专业的联系与转换以及工具模块的针对性和理论上的系统性。针对这些情况我们将通过教材的编写力争解决这些问题。在深入实践的基础上进行各种层面有利于提升教材质量的资源整合，初步集成了动画专业优秀的教学资源、核心动画创作教程、最新计算机动画技术、实验动画观念、动画原创作品等，形成多层次、多功能、交互式的教、学、研资源服务体系，发展成为辅助教学的最有力手段。同时在视频教材的管理上针对动画制作软件发展速度快的特点保持及时更新和扩展，进一步增强了教材的针对性，突出创新性和实验性特点，加强了创意、实验与技术的整合协调，培养学生的创新能力、实践能力和应用能力。在专业教材建设中，根据人才培养目标和实际需要，不断改进教材内容和课程体系，实现人才培养的知识、能力和素质结构的落实，构建综合型、实践型、实验型、应用型教材体系。加强实践性教学环节规范化建设，形成完善的实践性课程教学体系和实践性课程教学模式，通过教材的编写促进实际教学中的核心课程建设。

依照动画创作特性分成前中后期三个部分，按系统性观点实现教材之间的衔接关系，规范了整个教材编写的实施过程。整体思路明确，强调团队合作，分阶段按模块进行，在内容上注重在审美、观念、文化、心理和情感表达的同时能够把握文脉，关注精神，找到学生学习的兴趣点，帮助学生维持创作的激情，厘清进行动画创作的目的，通过动画系列教材的学习需要首先明白为什么要创作，才能使學生清楚创作什么，进而思考选择什么手段进行动画创作。提高理解力，去除创作中的盲目性、表面化，能够引发学生对作品意义的讨论和分析，加深学生对动画艺术创作的理解，为学生提供动画的创作方式和经验，开阔学生的视野和思维，为学生的创作提供多元思路，使学生明确创作意图，选择恰当的表达方式，创作出好的动画作品。通过这样一个关键过程使学生形成健康的心理、开朗的心胸、宽阔的视野、良好的知识架构、优良的创作技能。采用多种方式，引导学生在创作手法上实现手段的多样，实验性的探索，视觉语言纵深以及跨领域思考的提升，学生对动画

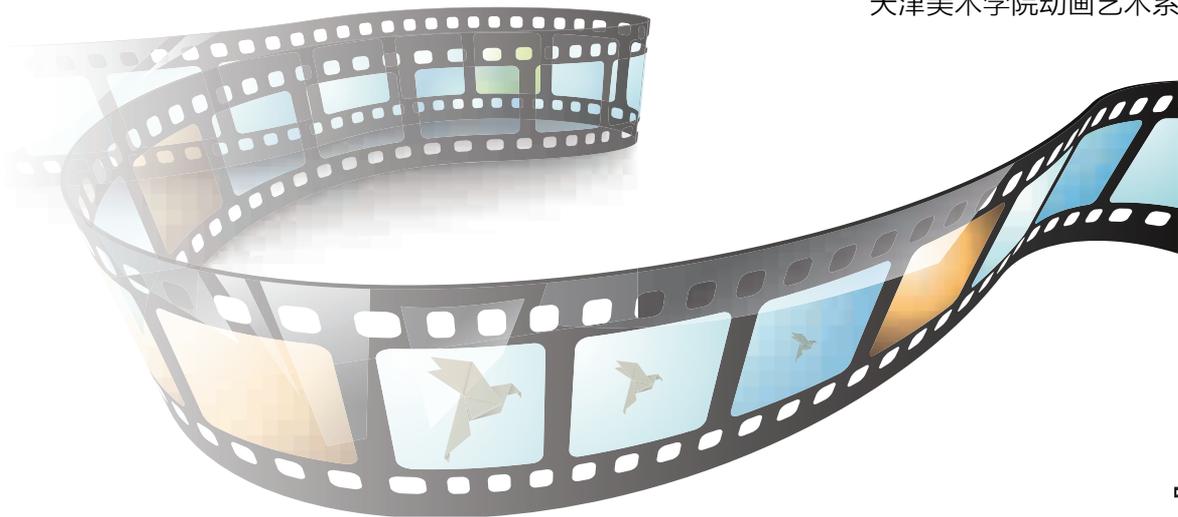


创作问题关注度敏锐度的加强。在原有的基础上提高辅导质量，进一步提高学生的创新实践能力和水平，强化学生的创新意识，结合动画艺术专业的教学特点，分步骤分层次对教学环节的各个部分有针对性地进行了合理规划和安排。在动画各项基础内容的编写过程中，在对之前教学效果分析的基础上，进一步整合资源，调整了模块，扩充了内容，分析了以往教学过程的问题，加大了教材中学生创作练习的力度，同时引入先进的创作理念，积极与一流动画创作团队进行交流与合作，通过有针对性的项目练习引导教学实践。积极探索动画教学新思路，面对动画艺术专业新的发展和挑战，与专家学者展开动画基础课程的研讨，重点讨论研究动画教学过程中的专业建设创新与实践。进一步突出动画专业的创新性和实验性特点，加强创意课程、实验课程与技术类课程的整合协调，培养学生的创新能力、实践能力和应用能力，进行了教材的改革与实验，目的使学生在熟悉具体的动画创作流程的基础上能够体验到在具体的动画制作中如何把控作品的风格节奏、成片质量等问题，从而切实提高学生实际分析问题与解决问题的能力。

在新媒体的语境下，我们更要与时俱进或者说在某种程度上高校动画的科研需要起到带动产业发展的作用，需要创新精神。本套教材的编写从创作实践经验出发，通过对产业的深入分析以及对动画业内动态发展趋势的研究，旨在推动动画表现形式的扩展，以此带动动画教学观念方面的创新，将成果应用到实际教学中，实现观念、技术与世界接轨，起到为学生打开全新的视野、开拓思维方式的作用，达到一种观念上的突破和创新，我们要实现中国现代动画人跨入当今世界先进的动画创作行列的目标，那么教育与科技必先行，因此希望通过这种研究方式，为中国动画的创作能够起到积极的推动作用。就目前教材呈现的观念和技术形态而言，解决的意义在于把最新的理念和技术应用到动画的创作中去，拓宽思路，为动画艺术的表现方式提供更多的空间，开拓一块崭新的领域，同时打破思维定式，提倡原创精神，起到引领示范作用，能够服务于动画的创作与专业的长足发展。另一方面根据本专业“十三五”规划的目标和要求，教材的内容对于卓越人才培养计划，本科教学质量与教学改革以及创新团队培养计划目标的完成都有积极的推动作用。

余启娜

天津美术学院动画艺术系





前言

电影是一种类似梦境的艺术形式。它由海量的片段组成，看似联系紧密，但在时间、空间上又自由地跳跃。每次从电影院出来的时候，我都会有一种恍惚的感觉。电影院门口的现实环境几乎无法将我从梦境中完全拉回来。往往要走很远的一段路，才能渐渐回到现实中。这种感觉在看了好莱坞电影以后尤其强烈。开始以为是因为题材的新颖，文化的活力，造成了好莱坞电影无与伦比的魅力。后来发现好莱坞的内容是极其多元且丰富的。题材、文化这些其实是没有什么可比性的。在这方面，不同的观众会有非常个性的选择。那么我们究竟要学习什么才能让电影具有摄人心魄的魅力呢？方向在哪里呢？笔者通过学习好莱坞的剪辑模式后，第一次明确了剪辑所追求的目标——“临场感”。摄影机所处的位置就是观众在事件中的位置。观众在哪儿看这个事件，看到了什么，看了多久，这些都是由分镜头设计者决定的。设计分镜头的过程中，我们绝不能忽略观众这个母体。

笔者始终觉得好莱坞电影能够风靡全球是因为它的剪辑模式是目前为止最优秀的。这是一种模块式的剪辑模式，就像“乐高”玩具一样，给你的是一块块四面带有插头的积木，由你自由组合创造。它的规则极其简单、清晰，但是拓展性非常高。你在其中会自然地获得“临场感”，但几乎感觉不到模式化带来的束缚。

本书的教学思路力求简明，围绕“临场感”这个核心目标。从介绍分镜头设计的工作方式开始，向读者逐一介绍基本设计步骤、标示方法，以及镜头中空间和时间的基本建立方法。然后详细讲解好莱坞剪辑模式中的6个核心模块——动作轴线、链式问答、转场方式、字母模式、视点以及开放与封闭式构图。再通过大量的案例分析，让读者了解这些模块在实际影片中产生的作用和组合方式。让读者在学习之后，可以通过手中简单的6块积木，能将自己的想象力清晰流畅地释放出来。

本书中有一些关于“镜流”效果的设计细节讲解，这些部分属于前人累积的经验，目的是为了能让影片的剪辑尽量流畅，达到无衔接感的“镜流”效果。笔者对经验始终抱有“戒心”，学到的时候确实欣喜，但也时刻警惕其带来的束缚。好比金字塔砌得越高，面积越小一样。经验越丰富，思维越难发散。为了防止这一情况，本书在第1章就着重介绍了一种工作方式，那就是“直觉式”和“反思式”两种工作方式交替应用。“生长”出一件作品，用你的经验给出“直觉”，用你的理性“反思”出狭隘。这是一种非常科学的艺术创作思路，也同样适用于绘画、设计等其他艺术行业。

本书针对的主要读者是动画专业的学生，所以本书分析的案例也都是动画片。虽然动画片的制作工艺复杂而且独特，但是在分镜头设计上，并不要考虑中期制作或者后期制作的技术难



前言



度和问题。应该单纯地停留在分镜头设计一个层面的问题考虑，切忌让中后期的技术难度让自己在设计镜头时畏首畏尾，无端地束缚自己的创造力。说到底，制作梦境这么美好又私人的事情怎能被外部因素干扰呢？

设计分镜头是需要强大的空间记忆能力和绘画能力的。虽然视觉美感在分镜头设计里是第二位考虑的问题，但也是不可缺少的因素。这些能力不是本书内容能够教给读者的，需要读者学习和提高绘画、美学知识。

通过学习分镜头设计，让我们能对影视动画作品的设计有个基础的认识。让我们具备分析优秀作品的能力，从而汲取经验。也让我们的创作思路更清晰，更有依据，更能判断好坏。希望读者能通过本书的内容创造出属于自己，但又能清晰控制的梦境。

本书由余春娜、张乐鉴编写，在成书的过程中，李兴、高思、王宁、杨宝容、杨诺、白洁、刘晓宇、张茫茫、赵晨、赵更生、陈薇、贾银龙、马胜等人也参与了本书的编写工作。由于作者编写水平有限，书中难免有疏漏和不足之处，恳请广大读者批评、指正。

本书提供了PPT课件和考试题库答案等立体化教学资源，扫一扫右侧的二维码，推送到邮箱后下载获取。



编者



动画分镜头设计 (第二版)

第1章

基础的分镜头概念

第2章

基础的分镜头设计思路

| | |
|------------------------|----|
| 1.1 影像化 | 2 |
| 1.1.1 何为剪辑风格 | 2 |
| 1.1.2 影像化的工作方式 | 4 |
| 1.2 分镜头中的空间关系 | 5 |
| 1.2.1 景别 | 5 |
| 1.2.2 动作轴线原则 | 7 |
| 1.2.3 角色动作范围 | 11 |
| 1.3 分镜头中的时间关系 | 12 |
| 1.3.1 用问答方式来驱动故事 | 12 |
| 1.3.2 链状问答的设计 | 13 |
| 1.3.3 剪辑点的设计 | 16 |
| 1.4 转场 | 18 |
| 1.4.1 剪切 | 18 |
| 1.4.2 叠化 | 18 |
| 1.4.3 聚焦到失焦 | 19 |
| 1.4.4 匹配镜头 | 19 |
| 1.4.5 划变 | 20 |
| 1.4.6 动作划变 | 20 |
| 1.4.7 变形 | 20 |
| 1.4.8 淡接 | 21 |
| 1.4.9 停顿 | 21 |
| 1.4.10 分割画面 | 21 |
| 2.1 解析剧本 | 24 |
| 2.1.1 文字分镜头初稿 | 24 |
| 2.1.2 文字分镜头二稿 | 24 |
| 2.1.3 文字分镜头终稿 | 24 |
| 2.1.4 分析场景和角色造型 | 25 |
| 2.2 美术设计工作 | 25 |
| 2.2.1 分镜头草图初稿 | 25 |
| 2.2.2 分镜头草图二稿 | 25 |
| 2.2.3 分镜头草图三稿 | 25 |
| 2.2.4 分镜头草图四稿 | 26 |
| 2.3 故事板的设计 | 26 |
| 2.3.1 图解镜头的技巧 | 26 |
| 2.3.2 气氛的把握 | 27 |
| 2.3.3 动态故事板的制作技巧 | 29 |

第3章 基础的 应用方法

- 3.1 镜流 31
- 3.2 交代场景的技巧 31
- 3.3 交代角色情绪的技巧 32

第4章 对话场景 的调度

- 4.1 场面调度影像化的方法 36
- 4.2 面向观众的原则 36
- 4.3 主镜头 37
- 4.4 长镜头 37
- 4.5 景别和距离 38
- 4.6 正拍镜头与反拍镜头模式 38
- 4.7 演员的视线 40
- 4.8 字母模式 40
- 4.9 双人对话场面的调度范例 41

第5章 三人对话 场景的 调度

- 5.1 A形态和L形态之间的差距 52
- 5.2 基本的形态和位置 53
- 5.3 三人对话场面的调度范例 53

第6章 四人以上 对话场景 的调度

- 6.1 四人以上对话场景的设计思路 61
- 6.2 四人以上对话场景的调度范例 63
- 6.3 四人以上对话场景的主镜头设计 63
- 6.4 利用焦距来建立视觉中心 64

动画分镜头设计 (第二版)

第7章

运动镜头的调度

- 7.1 构建运动镜头的主导单位..... 66
- 7.2 交换主导地位..... 67
- 7.3 移动视觉中心..... 68
- 7.4 动作和反应..... 69
- 7.5 间接手段..... 70

第8章

摄影机的角度

- 8.1 观众的位置..... 72
- 8.2 靠近角色..... 72
- 8.3 观察角色的位置..... 73
- 8.4 多角度镜头的剪辑..... 73

第9章

开放式与封闭式构图

- 9.1 开放与封闭的概念..... 76
- 9.2 开放式与封闭式构图的案例分析..... 77

第10章

视点

- 10.1 视点的种类..... 85
- 10.2 观众的认同感..... 85
- 10.3 不同视点组合的案例分析..... 85
 - 10.3.1 案例分析1..... 85
 - 10.3.2 案例分析2..... 89

第11章

综合案例分析

- 11.1 剧本内容以及角色和场景设计..... 99
- 11.2 解析剧本..... 106
- 11.3 设计故事板..... 121

第1章

基础的分镜头 概念



- 🎬 影像化
- 🎬 分镜头中的空间关系
- 🎬 分镜头中的时间关系
- 🎬 转场



1.1 影像化

1.1.1 何为剪辑风格

剪辑（Continuity），其包含连续性、串联及衔接的意思。剪辑风格（Continuity Style），直译为画面的串联样式。此概念我们用漫画来举例是最容易理解的。早期连环画就是不具备“剪辑风格”的分镜头，虽然也有叙事性，也区分了景别，但是对画面之间的衔接是不做设计的，每幅画面配合文字独立设计，首先考虑的是画面的美感。而如今的漫画，已经大量运用了电影剪辑的技巧，电影般的“现场感”让观众体会到了更强的感染力，这不是单幅画面所能达到的效果，而是由一连串的画面“剪辑”而成的效果。

所以说，分镜头创作所追求的是串联画面的现场感和独特风格。在不失去现场感的前提下，设计出新的串联画面的方式，将是我们不断研究的内容。

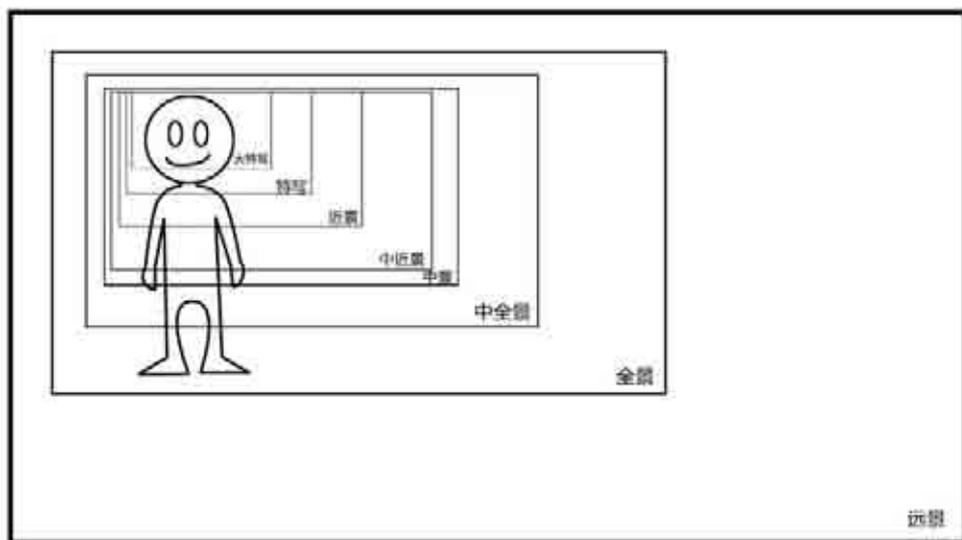






1.1.2 影像化的工作方式

分镜头设计面临的最大问题就是将剧本中的文字描写影像化。我们创作时很少在大脑中已经持有某个特定的目标。在面对空白镜头时，往往我们大脑中也是空白的。这时我们应该抱怨没有灵感，然后去休息吗？答案是否定的，团队工作中不可能给我们无限的等待时间。所以影像化的工作过程应该分两步，首先是直觉式的将每一段戏影像化到镜头框中，这个过程不需要准确，不需要思考，只是按照你的惯性思维，将剧本中的文字变成画面，然后进行反思式的调整修改。如果是独立创作的作品，那么这个反思式的调整过程可以一直延续到中期制作。



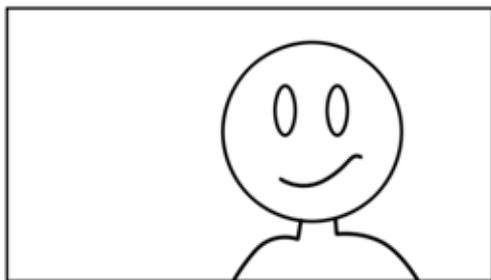
下面来介绍几种有代表性的景别。

特写

特写镜头是与主体物距离最近的一种取景方式，给观众设立了一种进入角色私人空间的观察位置。这种镜头能让镜头中的角色向观众敞开心扉，使任何情绪上的细微变化都能让观众轻易看到，所以很容易让观众与银幕上的主体建立一种亲密关系。但是这种观察方式也同样有强烈的侵犯隐私感，过度使用会给观众带来不悦。

特写镜头的常用范围是：表达角色复杂细致的心理活动以及检视主体物。

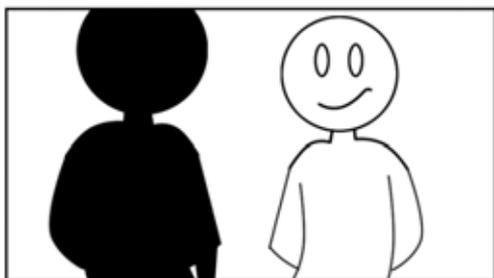
特写镜头还有两个优点是很容易和其他镜头连接，而且中期制作容易。



中景

中景可以捕捉到演员的姿势和肢体语言，同时可以捕捉到面部表情的细微变化，是较为全面的取景方式，同时也是使用频率最高的取景方式。

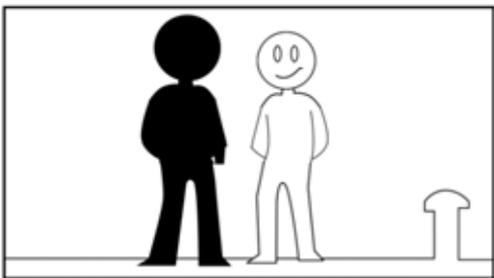
中景的常用范围是多人对话镜头，常与特写连用。



■ 全景

全景是一种将所有镜头内容都涵盖在内的说明性取景方式。这种取景方式拍摄的内容较多，而且重点不明确，缺少细节。但是能非常快速地交代出当前戏的所在场景。所以往往放在每场戏的开头，常被特写和中景取代。

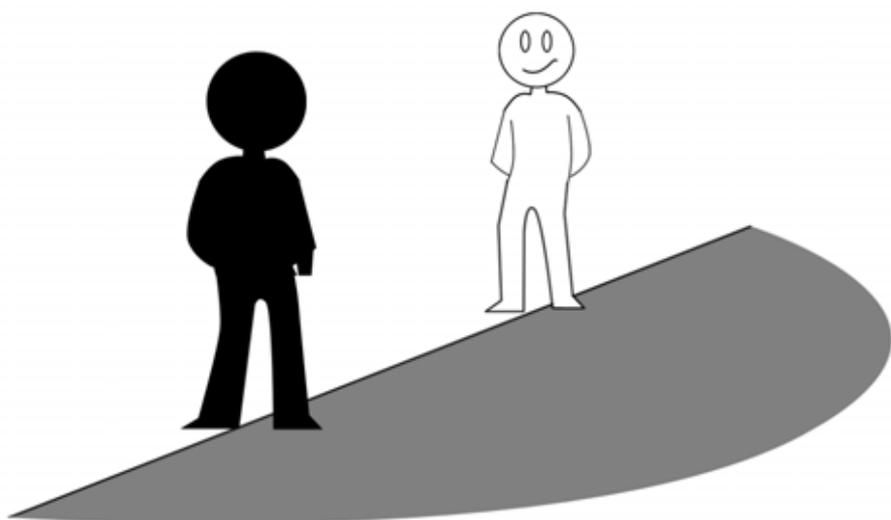
全景的常用范围是说明角色所在的场景。



1.2.2 动作轴线原则

动作轴线原则是剪辑中摄影机摆放位置最基本的法则，即180°假想线原则。我们要在每场戏的拍摄前根据角色位置或者角色视线方向设计出一条轴线，然后以这条轴线为准线，将整个拍摄空间分成两个区域。而只要这场戏没拍完，不管镜头取景如何变化，内容如何变化，摄影机只能在其中的一个区域里进行拍摄，并且面向轴线。如果摄影机移动到另一个区域中，则称为越轴。观众会因为一个全新的背景，而感到迷惑，从而导致整个拍摄画面产生空间混乱的现象。

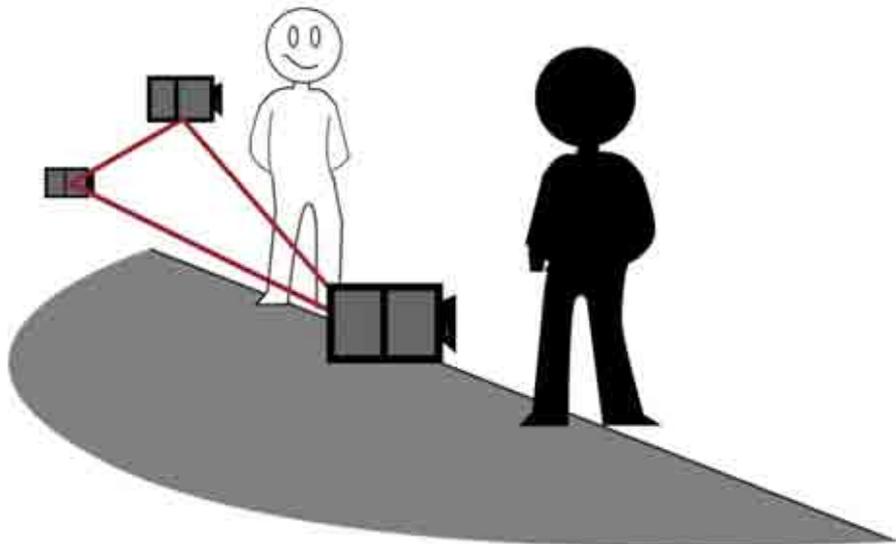
动作轴线原则的目的很简单，即组织摄影机角度，将画面中的方向感与空间感保持一致，方便未来剪辑，并且减少画面中光影的设计难度。

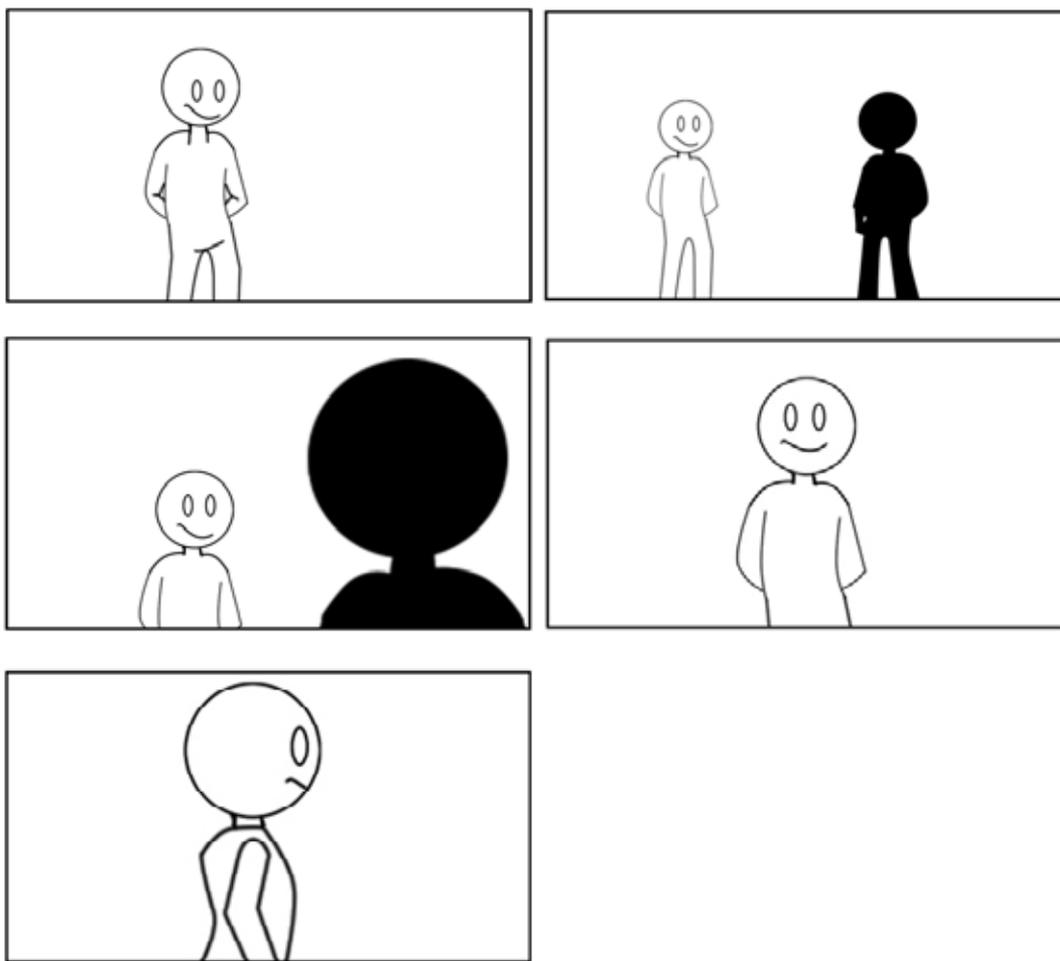


三角机位系统

使用动作轴线时，有一个传统的摄影机摆放方法，被称为三角机位系统。这个系统所确定的3个摄影机摆放位置，可以将这180°的轴线空间内所有基本镜头都拍到，而且所有镜头都可以互相连接。所以这个根据动作轴线原则所衍生的将3台摄影机按照三角位置摆放的拍摄系统被称为三角机位系统。

三角机位系统可以产生5种摄影机基本摆放机位，即斜角单人镜头（中景或特写）、双人主镜头、过肩镜头、单人主观镜头（中景或特写）和侧拍镜头。



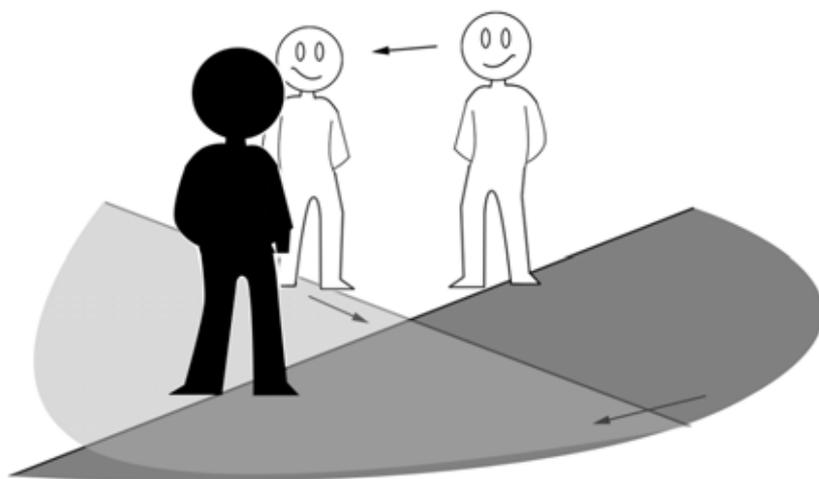


■ 建立新的动作轴线

当剧情需要同场越轴拍摄时，我们可以通过设计一个转轴镜头来转动轴线。轴线的转动需要镜头中角色目光的引导、角色位置的移动或者摄像机的移动。但是要注意，转轴镜头是不能中断的平滑移动的镜头，为的就是让观众能够顺利地建立起画面中的空间位置。

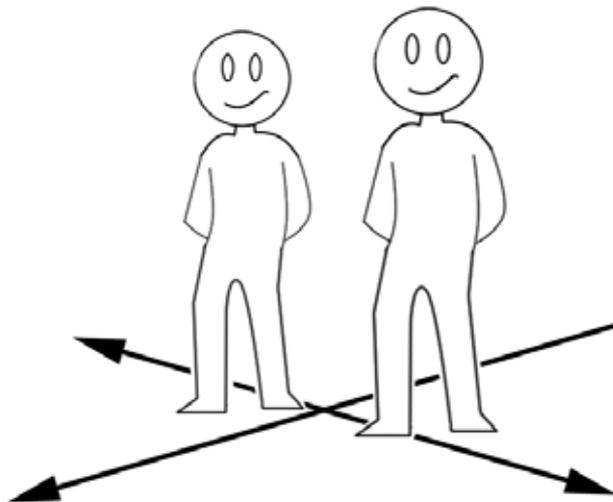
一旦建立起新的动作轴线，摄影机的位置就可以进入新的工作区域内，拍摄新出现的角色和转轴镜头中角色的对手戏。如果需要再回来交代前一个动作轴线中的角色，那么只需将摄像机按照旧的动作轴线移动即可，这被称为再交代镜头。

如果上述的越轴拍摄方法不能恰当表现当前叙述的内容，那么我们可以用一个过渡镜头来强行越轴。这个过渡镜头需要拍摄一个与当前场景动作相关，但是空间位置无关的镜头，插入在两个不同轴线的镜头之间。



运动镜头的轴线设计

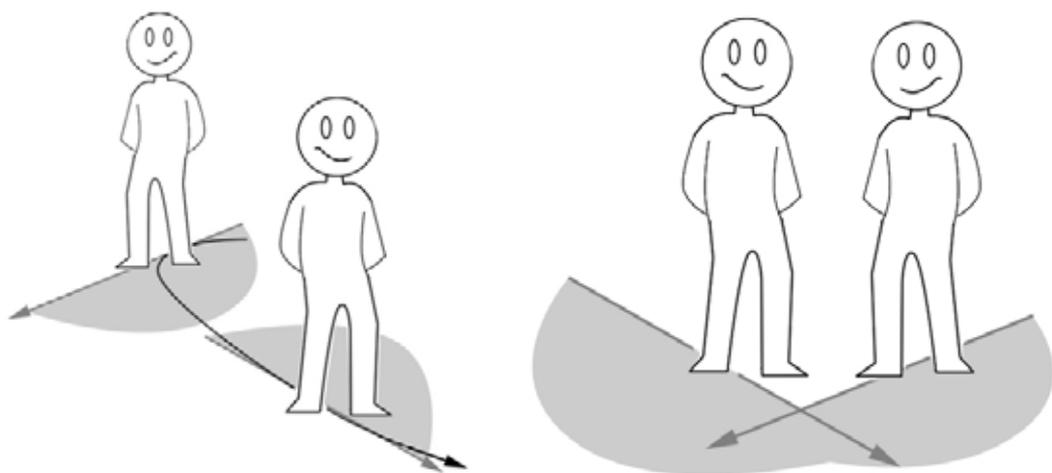
在运动的镜头中，轴线是根据镜头中主体的运动路径确立的。如果运动的主体物不止一个，那么我们可以在主体物之间建立一条额外的动作轴线。这条动作轴线的设计依据是主体物的视线方向，但并非限制于主体物的主视角镜头中，这条轴线被称为暗示的视线，可以和主体动作轴线同时使用，并进行任意切换。



运动镜头的越轴方法

在运动镜头中建立新轴线的办法有以下3种。

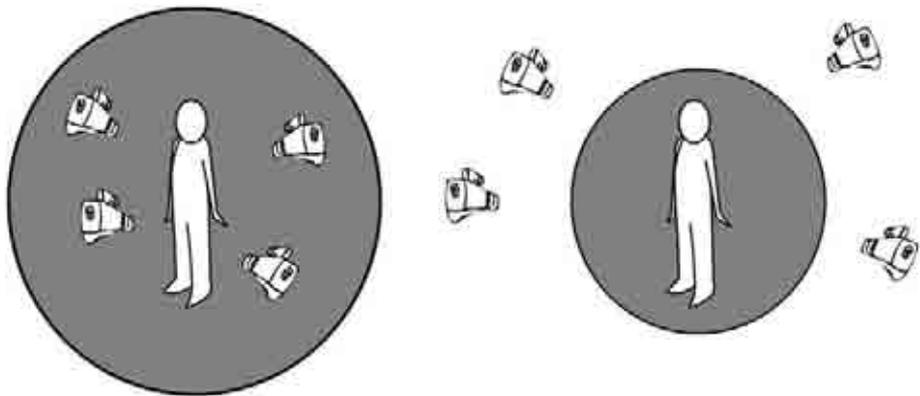
- (1) 运动主体以新的运动轴线方向运动。
- (2) 摄影机可以任意移动越轴，只要画面中主体物不变。
- (3) 一个新的运动主体进入画面，并且形成一条与原轴线不同方向的运动路径。



这三者之间的关系很大程度上决定了我们的设计范围。

1.2.3 角色动作范围

我们在设计安排角色位置的时候，要考虑3个因素：环境空间范围、角色动作范围和摄影机位置。环境空间范围的大小决定了角色动作范围的大小，而摄影机如果处于角色动作范围之内，那么随着角色的运动，摄影机就要进行大幅度的调度来保持角色维持在镜头内，同时剪辑的密度也会随之提高，而且角色在镜头内的大小变化会很大。而摄影机如果处于角色动作范围之外，那么摄影机调度的范围就会非常微小，甚至可以完全不调度，演员在镜头内的大小也能保持得非常一致。但是我们在设计时会发现摄影机位置的选择并不是那么自由，如果环境空间非常狭小，而根据情节安排角色动作的范围又很大，这时摄影机就无法找到角色动作范围之外的摆放位置。那么我们在整个镜头设计中，就必须基于高密度剪辑、频繁的角色大小变化和大幅度的摄影机调度来进行设计。这看起来是一个巨大的束缚，但是同时也是一个机会，让我们可以设计出更绝妙的镜头方案。





1.3 分镜头中的时间关系

同样的事情如果以不同的时间顺序发生，意思将会改变。例如，女孩先坏笑，然后胖大妈屁股燃烧起来，那么我们会认为胖大妈的屁股燃烧是结果，女孩的坏笑是原因。就会形成女孩陷害胖大妈，造成她屁股燃烧的逻辑关系。但如果反过来，胖大妈的屁股先燃烧，然后女孩坏笑。那么我们的逻辑关系会变成因为看到胖大妈的屁股在燃烧，所以女孩嘲笑她。此例强调了在讲故事时，镜头的时间关系极大地影响了逻辑关系，而且观众习惯的逻辑顺序是先因后果。



1.3.1 用问答方式来驱动故事

因果关系是情节产生的原因。但是直接的因果关系叙述方式又缺少观众的参与。我们需要设计情节的次序和呈现方式，让其变成问答方式，刺激观众去思索，强迫他们参与到故事中，只要悬疑在，扣人心弦的效果就会长久保持。

镜头之间的问答关系可以从以下3个层面来建立。

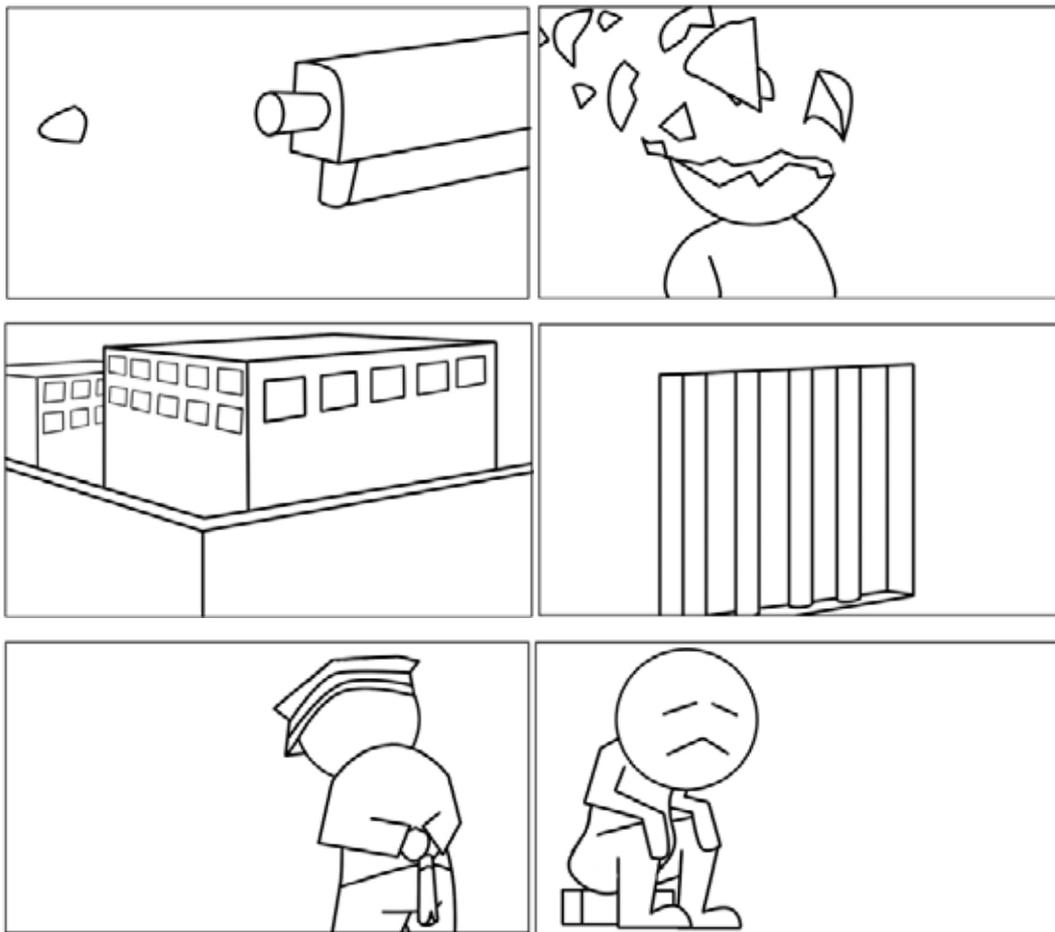
- (1) 时间：子弹从枪口飞出，男子头部粉碎。（子弹飞向何方？）
- (2) 空间：监狱全景，锈迹斑斑的铁窗。（情节发生的具体位置是哪里？）
- (3) 逻辑：拿着电棍的狱卒，苦闷的囚犯。（他想干什么？）

问答式的剪辑还会引发观众的心理预期。例如“子弹从枪口飞出，男子头部粉碎”这两个镜头会调动观众各式各样的知识储备。观众会从各种各样的主观角度去猜测“是谁开枪？在哪儿开枪？为什么开枪？什么时候开的枪？”一旦问题被抛出，观众的思路



就很容易被情节牵着走。

问答式的剪辑可以用许多镜头来完成一轮问答，也可以简单到两个镜头完成一问一答，在整体节奏设计上是非常灵活的。



1.3.2 链状问答的设计

问答式的剪辑应该设计成链式的衔接关系。问题中包含了上一个答案，而答案中又隐含了下一个问题。这样的设计将会使整部影片结构非常紧凑。

举例说明如下。

情节：A角色开枪将B角色击毙后被抓入狱，在监狱中被B角色的弟弟C角色反复虐待。

简单直接的剪辑方式：

镜头1：A角色满面怒容地开枪。

问题：冲谁开枪？

镜头2：子弹从枪口飞出。



问题：飞向何方？

镜头3：B角色头部粉碎。

答案：B角色。

镜头4：监狱全景。

问题：发生在监狱哪里？

镜头5：锈迹斑斑的铁窗。

答案：在监狱的牢房中。

镜头6：C角色拿着电棍往前走的背影。

问题：他去干什么？他是谁？

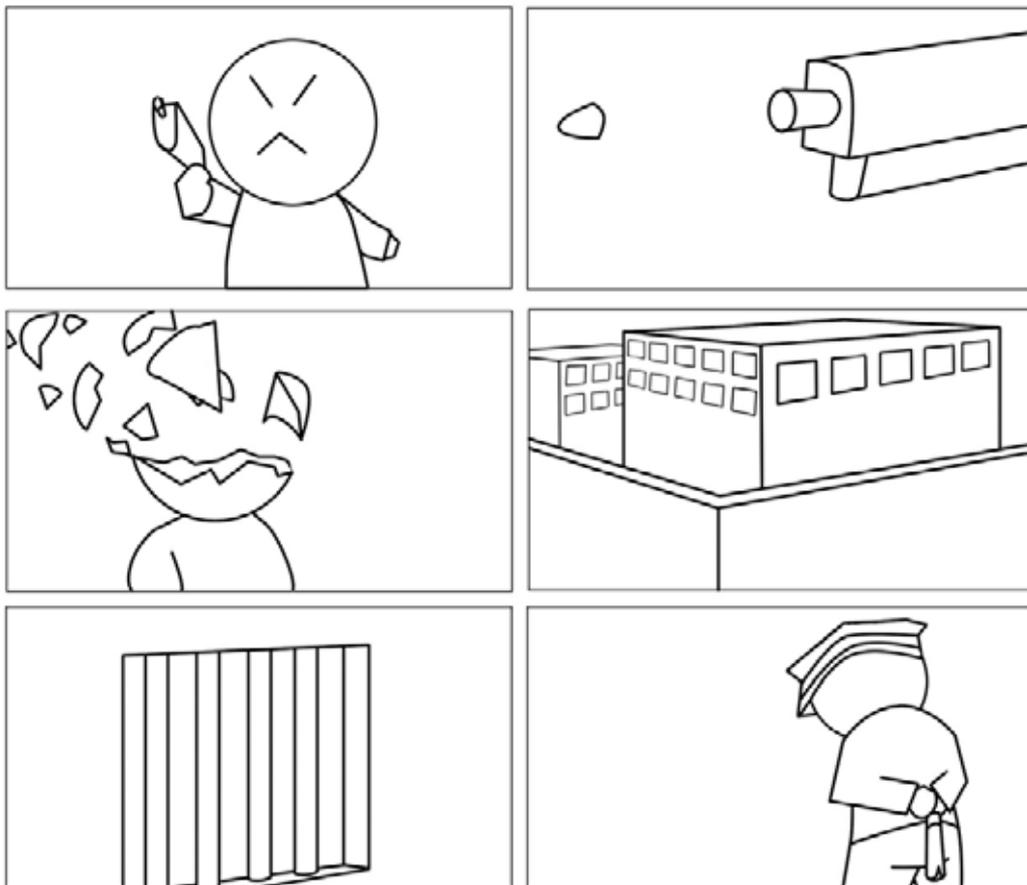
镜头7：A角色满脸愁容地坐在牢房里。

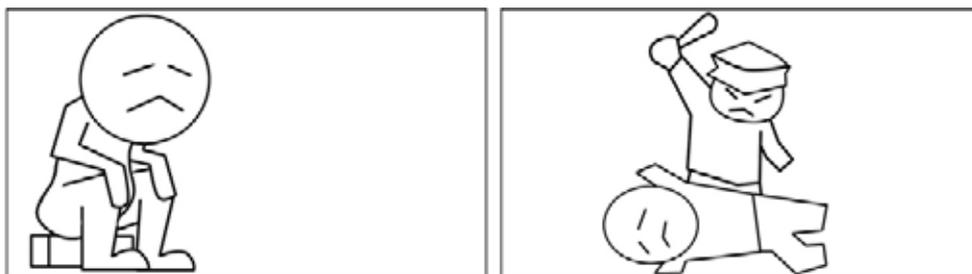
问题：他为何苦闷？

镜头8：C角色用电棍猛击A角色，并大喊：“为我哥哥！”

答案：C角色是B角色的弟弟，为哥哥，报复性殴打被囚禁的A角色。

这样简单直接的剪辑方式，造成观众容易预期结果，每个问题和答案都各自独立，缺少扣人心弦的悬疑效果。





链式的问答剪辑设计：

镜头1：监狱全景。

问题：发生在监狱哪里？谁在监狱？

镜头2：C角色拿着电棍往前走的背影。

问题：他是谁？他去干什么？他在哪儿？

镜头3：锈迹斑斑的铁窗。

答案：在监狱的牢房中。

问题：谁在牢房中？

镜头4：A角色满脸愁容地坐在牢房里。

答案：A角色在牢房中。

问题：他为什么在牢房中？

镜头5：子弹从枪口飞出。

问题：子弹飞向何方？

镜头6：B角色头部粉碎。

答案：B角色。

问题：谁打死了他？

镜头7：A角色满面怒容地开枪。

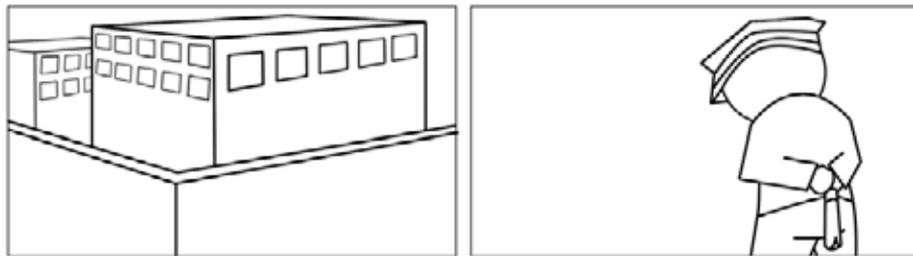
答案：A角色。

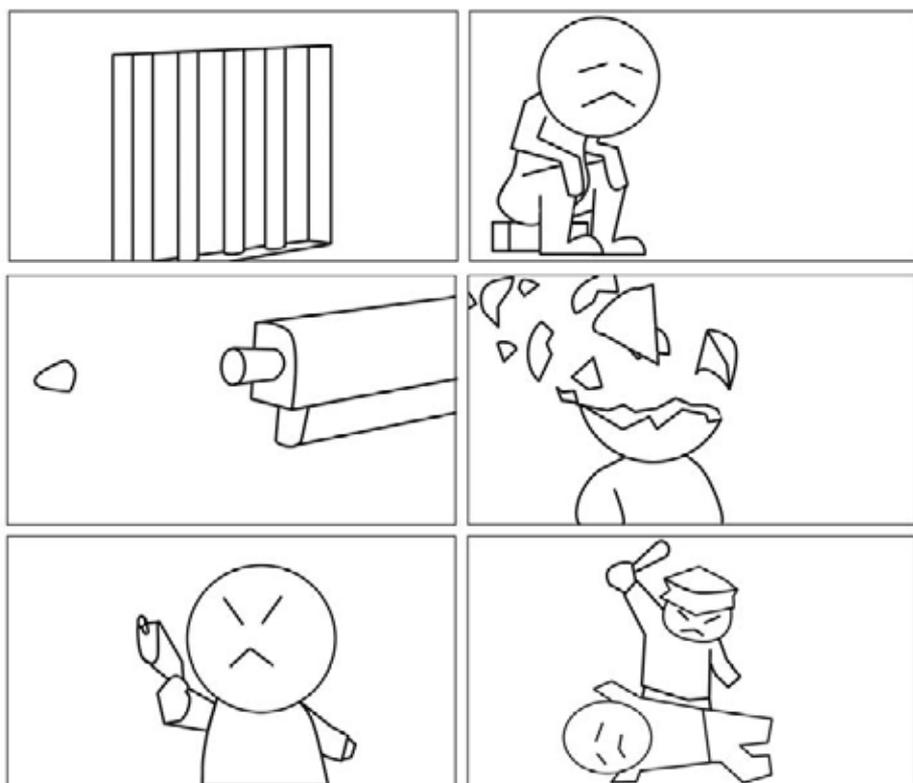
问题：C角色是谁？他去干什么？（这个问题一直存在）

镜头8：C角色用电棍猛击A角色，并大喊“为我哥哥！”

答案：C角色是B角色的弟弟，为哥哥，报复性殴打被囚禁的A角色。

我们将这段情节拆散，然后把问题和答案重新设计顺序，让每个答案带出新的问题，并且让一个问题一直得不到答案并贯穿始终。这样整个叙事就紧密地连成了一体，镜头间充满了问答关系。



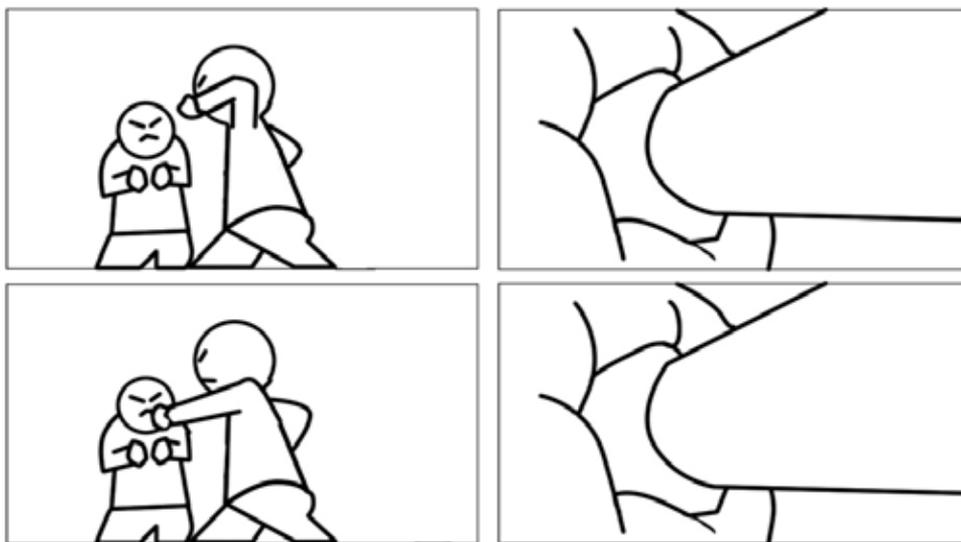


但是要注意，在每一段情节开始前，都要有一些交代性的镜头，让观众明确时间、地点、时代背景等内容，不然观众会失去逻辑基点而无法对接下来的问题产生主观猜测，参与到情节当中。但交代性的镜头未必要局限于一个全景，可以通过一些标志性的物品或局部场景来表现。

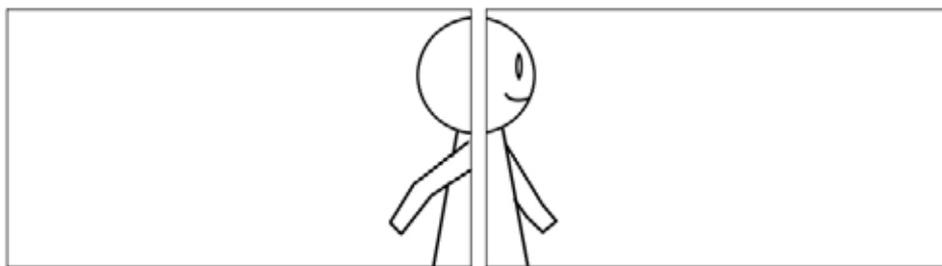
1.3.3 剪辑点的设计

正常切断镜头的时间是在完成一段表演之后。例如一段表情、一段台词、一套动作等。但是如果镜头中的主体物持续运动，那么我们的切点就要放在动作发生的过程中，这样可以隐藏剪辑点，使镜头能够自然切换。例如一拳击出，镜头不要切在出拳前或者出拳后，而是在拳头向前击出的过程中，然后可以接对手挨打的镜头或者躲开的镜头等，让衔接过程非常流畅。

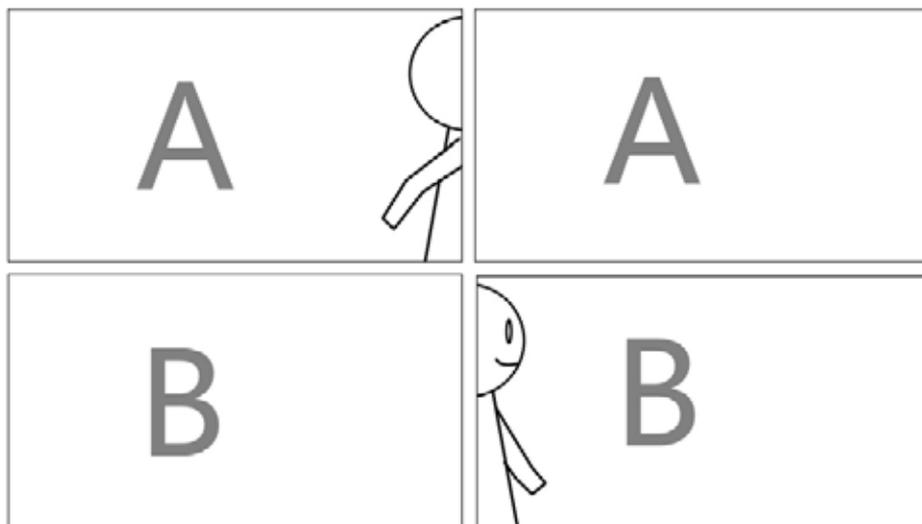




当衔接主体移出画面，再次移入画面的镜头中，常见的切点是角色的一部分仍在画面内，这样能让两个镜头的过渡时间紧密相连。



但如果两个镜头不是一个场景，则需要让角色彻底移出画面并维持空镜头1~2秒，接下来在角色移入画面前也同样先给出1~2秒的空镜头。两端的空镜头接近叠化镜头，能让观众感觉到两个镜头间时间的流逝。





1.4 转场

镜头的衔接方式通常用来表达时间和空间的变化方式。总结到现在一共有10种方式，即剪切、叠化、聚焦到失焦、匹配镜头、划变、动作划变、变形、淡接、停顿和分割画面。

1.4.1 剪切

剪切最常用于现在时的连接，也就是说两个镜头之间的时间没有被任意压缩或延长，即可使用剪切的方式。但是现在已经大量使用剪切来连接蒙太奇镜头，以形成压缩时间的效果。例如在动画片《人猿泰山》中，幼年泰山跳入湖中以后，直接接入一个成年泰山从湖中跃出。这两个镜头没有采用老派的叠化方式衔接，而是选择了剪切的方式，结果反倒让这段戏节奏明快而且充满活力。



1.4.2 叠化

叠化是一种非常柔和、利于隐藏剪辑痕迹的转场方法。在早期非常流行，曾一度到了泛滥的境地。现在主流的转场方式变成了剪切，使得叠化又新鲜了起来。叠化其实是一个“补丁”的作用，它能让两个不同时间和空间的镜头非常柔和地衔接在一起。“缝补”两个镜头之间脆弱甚至荒唐的逻辑关系，所以叠化在早期常用来表达蒙太奇镜头。

蒙太奇的定义较为古怪，对于欧洲人而言，所有的剪辑都可以称为蒙太奇。而对苏联的电影人而言，蒙太奇意味着联想式剪辑的特殊风格。例如在一个捂着头表情痛苦的特写镜头中，叠化一个沸腾的水壶，来表现一个人头痛欲裂的感觉。当然这种老派的表现手法现在已经不用了。但就是因为如今已经罕见的叠化处理手法，为我们提供了旧法新用的空间。





1.4.3 聚焦到失焦

在一个镜头的结尾处逐渐失焦，直到画面完全模糊。然后叠化至下一个镜头，而下一个镜头的开始处也是完全模糊的失焦画面，然后逐渐聚焦使画面变得清晰。这种转场方式也属于叠化的技术范畴，这种方式几乎将两个镜头完全融合，常用于第一视点镜头。例如角色面部中拳后逐渐昏迷，等醒来时发现自己身在医院。



1.4.4 匹配镜头

匹配镜头是指两个镜头拥有相同的画面元素且位置相同，通过叠化镜头将两个镜头画面中的差异部分交换。例如从一个戴着圆眼镜的角色面部特写，叠化到带有一轮圆月的夜景，让眼镜变成圆月。





1.4.5 划变

这是一种类似拉幕布式的转场方式。让一个镜头的画面划过另一个镜头的画面，并替代它。划变的方式可以任意设计，例如垂直、水平、斜角、圆形、方形、螺旋形等。总之使新的镜头画面去除旧的镜头画面即可，这是一种非常古老的转场方式，如今已经不再使用了。除非要刻意展现好莱坞20世纪三四十年代的风格，不然不会使用。



1.4.6 动作划变

这种转场方式其实是结合了划变和匹配镜头两种方式，用同样的角色动作来连接不同场景间的镜头，或用同样的场景来连接不同景别的镜头。例如，角色向镜头左方猛击一拳，背景是闹市，然后下一个镜头继续角色的上一个动作，这一拳打中了一个拳击手，而且背景换成了拳击擂台，这样就可制造出一个衔接无缝的剪辑效果。



1.4.7 变形

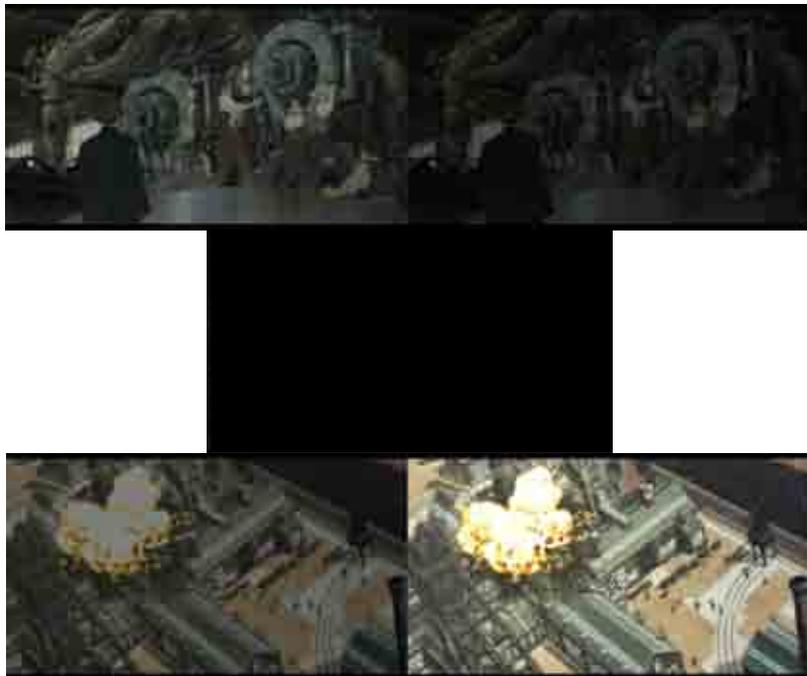
在极为特殊的情况下，可以通过将画面中的主要角色进行变形来转场。如今大量应用在数字动画中，可以将整个画面内容变形重组，形成转场的结果。



1.4.8 淡接

将当前镜头淡出到黑画面，然后再由黑画面淡入到下一个镜头的转场方式被称为淡接。这种转场方式有极强的分隔感，甚至中断了叙事，往往用于新章节的开始。例如，在都市环境中，一对情侣相拥坐在河边，画面淡出，然后再淡入时，已经是墓地，一个男人在悼念他的妻子。

当然淡接可以用任何颜色而并非是黑色，主流的颜色是黑色和白色。



1.4.9 停顿

停顿是一种20世纪60年代流行的转场方式，其将当前镜头突然停止在一帧画面上几秒钟，然后剪切到下一个镜头。这种转场方式流行于20世纪60年代，现在已很少使用了。

1.4.10 分割画面

分割画面是将当前镜头缩小后摆放在银幕的一角，同时让下一个镜头或多个镜头一起出现在银幕上，然后再放大下一个镜头的转场方式。这种转场方式有多种设计方法，例如将当前的镜头复制成环状，然后旋转至下一个镜头。但这种转场效果临场感很差，所以大多用在广告领域，极少用在故事片中。但现在由于漫画改编电影的作品越来越多，而这种转场方式又很容易设计出漫画风格，所以又被重新启用在动漫故事中。

