

# 動畫片與實拍影片 分鏡圖的差別

「在執導短片（動畫）的時候，我很快就發現最初的影片計劃是製作出一部好影片的關鍵。換句話說，導演依靠什麼來統領全局？就是把影片的**圖片腳本製作好**，爭取做到**一拍就過**，並從編劇部門獲得能夠順利傳遞的劇情主旨……這樣最終的結果就能夠得到保證了。」

— 大衛·漢德（David Hand），《白雪公主和七個小矮人》的導演

實拍電影與動畫片的分鏡圖有著顯著的區別。**實拍電影分鏡圖會**（見圖 2-1）提供**攝影機的拍攝角度、演員大致的場面調度和每一個鏡頭的總體安排**等訊息。這些分鏡圖中的人物並不代表特定的演員，因為演員表也許還尚未確定。分鏡圖藝術家只是粗略地為角色的表演進行調度，並不為每個動作做詳細的說明。**箭頭用來指示角色在一個鏡頭中的動作**。場景中的詳細動作描述，通常標注在每一幅圖的下面。一般情況下，**每個鏡頭用一兩幅圖就夠了**，除非攝影機也在運動。電影分鏡圖由**導演、藝術指導和攝影師**共同使用，作為影片拍攝的概略指引。

動畫片的分鏡圖（見圖 2-2、圖 2-3）則**同時設計出角色與場景**。分鏡圖實際就是**動畫演員的表演**。影片的每個部分都在分鏡圖階段被**詳細策劃** — **角色造型、表演、動作、步調、劇情、對白、特效、鏡頭走位和剪接**。

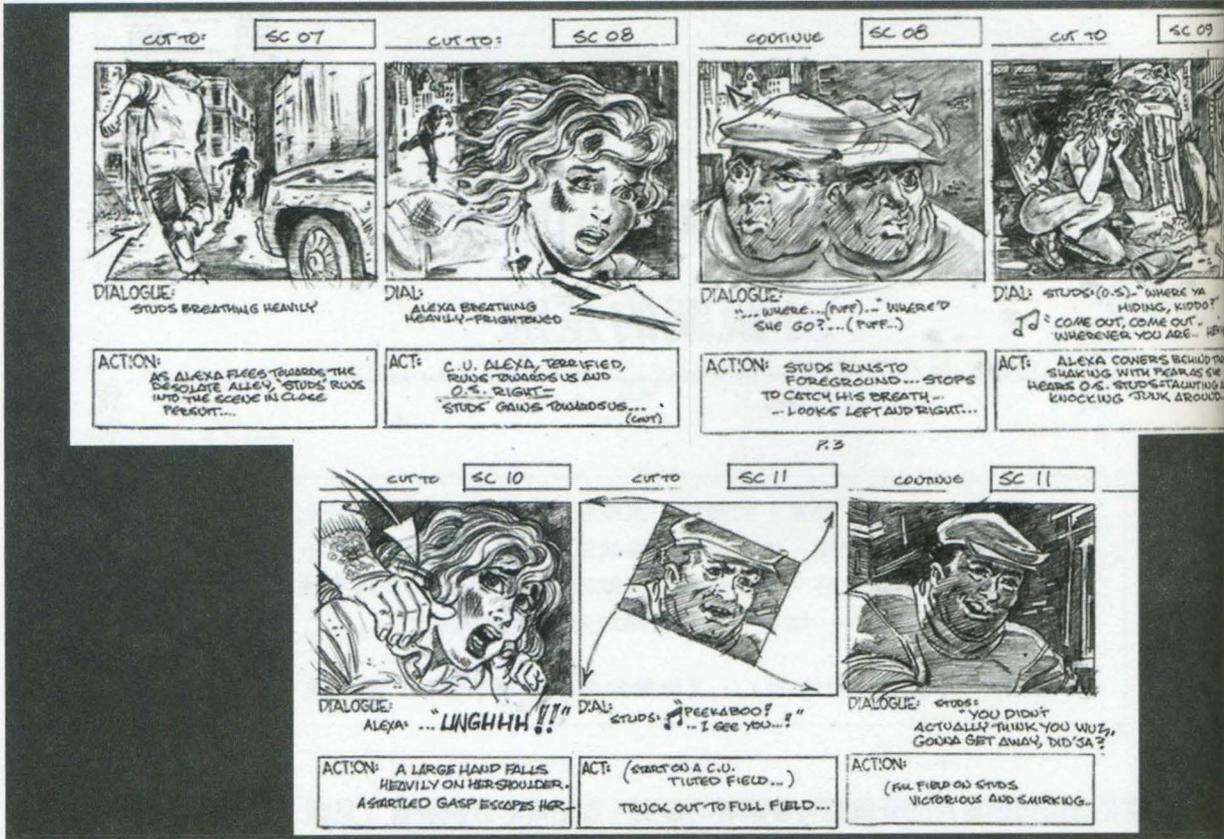
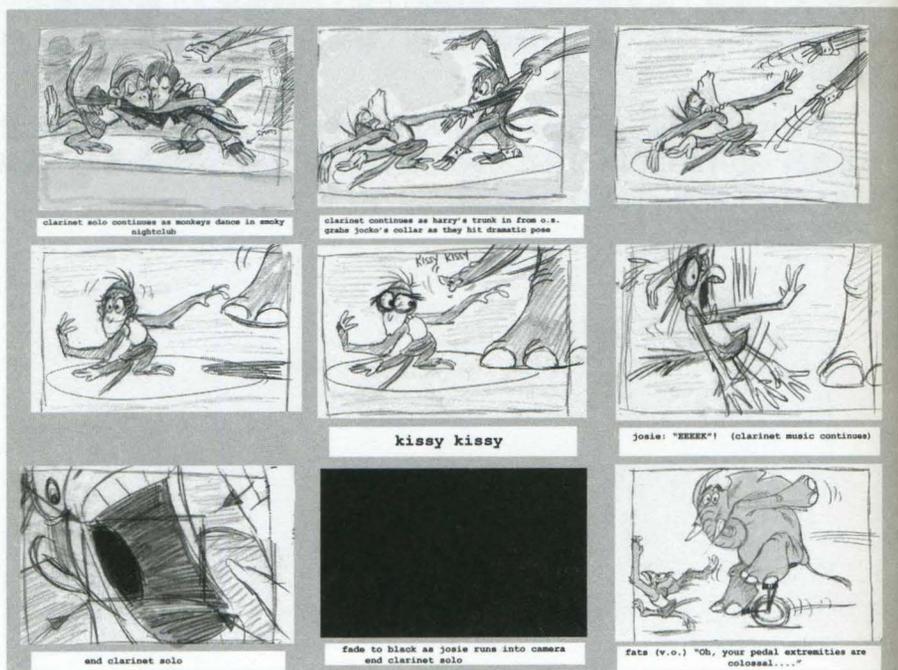


圖 2-1 實拍電影分鏡圖。場面調度被安排好，大量的註釋描述了每一個場景中的動作。  
 — 獲道格·克雷恩 (Doug Crane) 許可使用

圖 2-2 我創作的短片《你的腳太大了》(Your Feet's Too Big) 的分鏡圖。對白和動作的簡要描述寫在每個畫板下面的一張單獨的紙上。分鏡圖詳細描繪了角色的情緒。



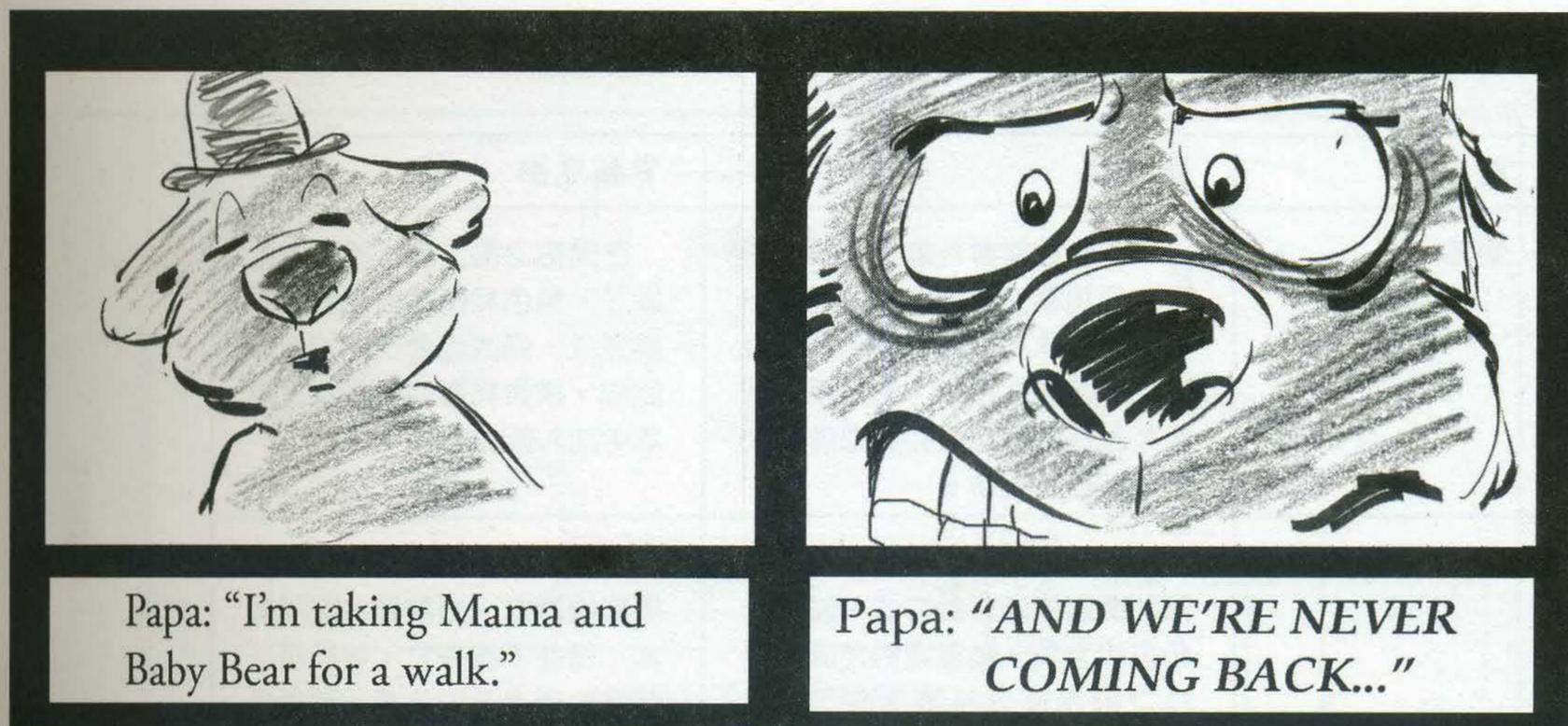


圖 2-3 製作劇場版動畫片的藝術家會在不同畫板的個別畫稿上描繪出鏡頭的移動。這是一個從中等特寫到超特寫的鏡頭。

動畫片的每個場景都有運動，這些運動由一系列單獨的分鏡圖來闡述。所有將在影片中出現的動作和鏡頭運動，都會在影片製作或拍攝之前被畫成分鏡圖或在劇本中加以說明。儘管在電影製作過程中會不斷進行動畫片的「鉛筆畫測試」和試演，但最終的攝影機運動在所有這些創造性工作完成之後才會確定。動畫片的攝影工作是一個記錄劇本中計劃好的表演和攝影機運動的過程。動畫片的分鏡圖藝術家和美術設計師就相當於電影中的攝影師和編導。

動畫片的編劇會與導演一起創作動態腳本（story reel 或 animatic）。這些影帶是由數據化的分鏡圖構成的，它們被編輯成與每個場景一樣長，這樣影片的節奏就會在開始製作之前確定好。製作者會用製作好的動畫場景替代分鏡圖，然後加入同步音軌、音樂和音效，併合成最終配音。動畫片製作需要大量的勞動力，並且花費高昂，所以在製作之前去掉多餘的鏡頭尤為重要。圖 2-4 所示是實拍電影和動畫片製作方法的簡要對照表。

這兩種媒體的最顯著區別在於：電影是在後製階段進行剪輯，而動畫片是在前製階段進行剪輯。動畫片的分鏡圖就是影片，正如本章開頭引述的〔《小鹿斑比》和《白雪公主和七個小矮人》〕的導演大衛·漢德所說的話。

電影分鏡圖藝術家也是助理導演和助理攝影師。他們會為每個鏡頭的構成和燈光畫出藍本。最終的合成則由導演和攝影師決定。電影的分鏡圖並不會描繪和影響演員的表演。一條普遍適用的慣例就是：動畫片的正式製作要比電影更靠後。動畫片的製作流程，圖 2-5 所示。

圖 2-4 實拍電影和動畫片製作方法對比。

階段	動畫片	實拍電影
劇本	一開始可能會有劇本，但是在變為分鏡圖時，劇本會經歷許多變化。劇本可能會根據分鏡圖的變化經過多次修改。由分鏡圖藝術家創造的新角色和新場景可以輔助或補充劇本。	在開拍之前，劇本就已經完成了。角色和情節變化都由編劇完成。修改也要在開拍之前完成。演員和導演可能會在劇本中加入新的素材。
分鏡圖	分鏡圖藝術家會設計所有的鏡頭和攝影機的運動方式，並設計角色的表演。動畫電影在開始製作之前是在分鏡圖上進行編輯的。	分鏡圖僅用於粗略的動作和攝影機調度。分鏡圖會圖解劇本，但並不改變它。演員可以創造他們自己的表演。實拍電影分鏡圖中的演員呈現會刻意保持模糊。
啟發性的藝術與場景	必須要有。富有靈感的藝術家會創造影片的各種場景和角色。任何地點都是可能的，時間是唯一的限制因素。	可能會為電影創作，但並非必須。拍攝地點是預先找好的或搭建好的攝影棚。地點會受到時間和預算的限制。
角色和表演	角色由藝術家設計。配音藝術家的聲音會在創造角色表演之前就錄製好。角色形象可以與配音演員相像，也可以不像。動畫家會使用配音來指導視覺表演。	角色由編劇、演員和導演共同創作。演員創造視覺和聲音表演。他們具可辨識性並對表演的呈現有巨大的創造性影響力。
上色和藝術指導	在鉛筆黑白稿測試中或短篇試演動畫中會製作粗略的動畫片。後續製作過程中進行上色。藝術指導、上色、道具和場景由藝術指導和開發藝術家在前製過程中完成。	色彩風格和燈光由藝術指導和攝影師在影片拍攝過程中設計。藝術指導會在拍攝現場指定色調，場景道具師則會安排道具佈置。
攝影	攝影是動畫片後製的一部分，用於記錄在分鏡圖、佈局圖、背景和動畫中創造的各種素材。在CG電影中，電腦特效演出會取代攝影工作。所拍攝的膠片長度與預計的動畫片鏡頭長度相近。不會有額外的鏡頭。	攝影是製作電影的一部分。電影一般以 15:1 的比例進行拍攝，而動畫片的拍攝比例則為 1.25:1 或更小。電影攝影師在場景安排和照明方面有很強的創作影響力。一個鏡頭可能會安排多種鏡位。
剪接	剪接是動畫片前製作業的一部分。分鏡圖描繪了所有的鏡頭和角色動作。導演安排各分鏡圖畫板的時間，剪接師在開始製作動畫之前進行粗剪和配音，以製作動態腳本。最終的動畫會分割成多個已有的動態腳本。	剪接是實拍電影後期製作的一部分。拍好的膠片被剪接成最終的影片。剪接對最終影片的發展進度和節奏至關重要。電影特效也是在此階段合成的。

### 動畫製作流程解析

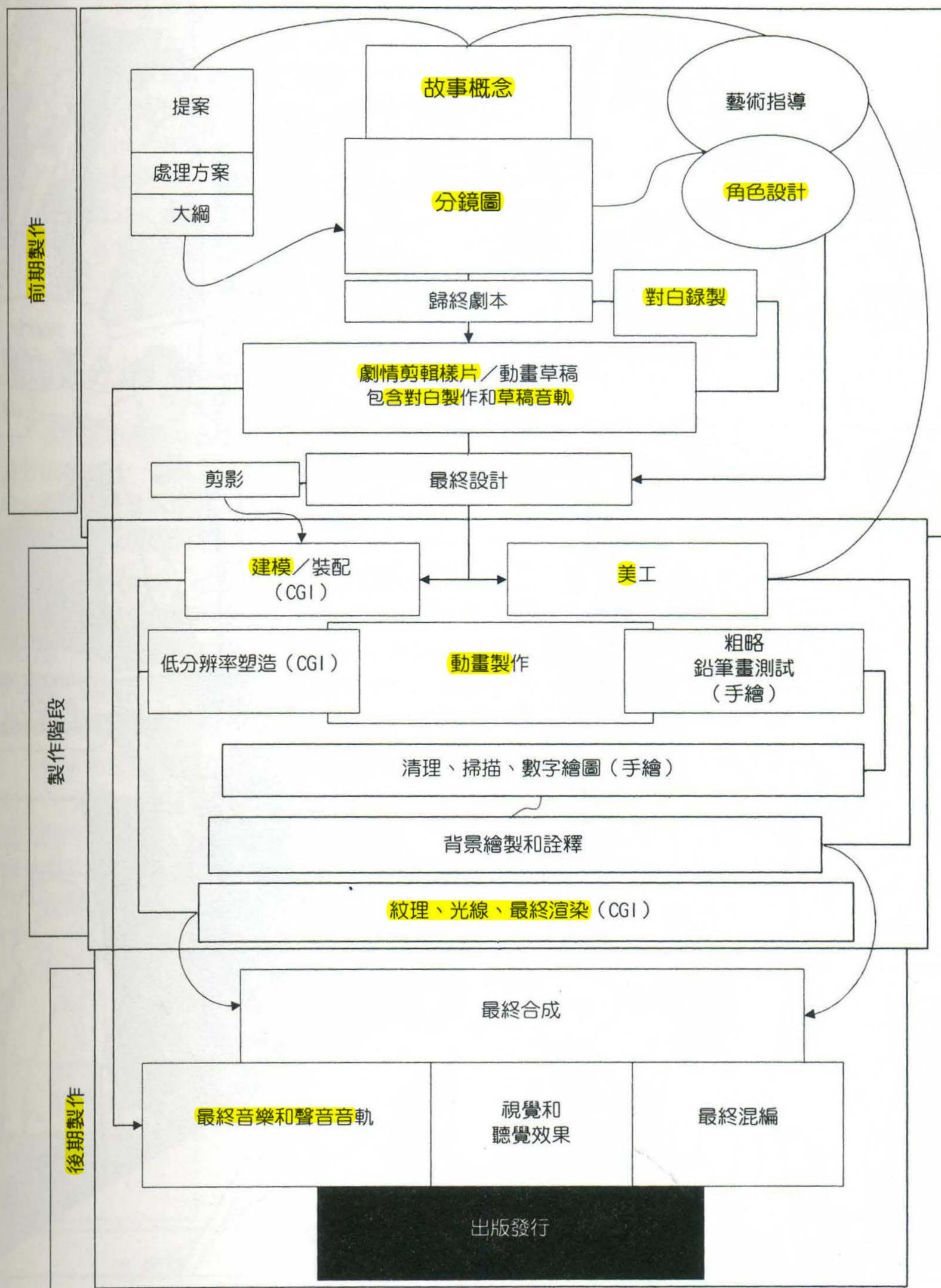


圖 2-5 大量的創造性工作都在動畫片的前製階段完成。如果劇情或設計在動畫和模型開始製作後有所變化，那麼動畫片的正式製作階段需要的時間和經費就會更多。動畫片的後製階段需要的時間最短，儘管可能依不同計劃案而有所差異。



圖 2-6 漫畫小說《戀愛中的大衛·切爾西》中的一頁。  
— 獲大衛·切爾西許可使用

定格動畫則明顯例外於圖 2-5 動畫製作表的製作程序。定格動畫中的角色都是真實的立體物。動畫師在縮小的模型布景中進行(很緩慢的)即時工作。定格動畫製作會使用精細的分鏡圖以及動態腳本(通常是採用拍攝真實戲偶的定格重點動作圖串聯而成)，除此之外，他們的製作方式其實類似於實拍電影。當分鏡圖完成後，戲偶與布景會在前製時期製作。攝影工作在製作階段持續進行，攝影師的創意貢獻會反應在影片的樣貌上。定格動畫的某些部份會在後製時期進行剪接。也必須為以數位方式進行“清理”預留時間，以便遮除支撐或操控戲偶的東西，以免他們出現在最後的影片中。

## 連環畫分鏡圖和動畫片分鏡圖

連環畫和漫畫小說藝術家在創作定稿前也會使用分鏡圖來草擬方案。但是，電影和連環畫分鏡圖也有一個重要的區別。連環畫藝術家在設計頁面上的景框和版面時擁有完全的自由度。景框可以是垂直的，也可以是不規則的形狀。景框的邊緣可以增加某些效果，或者角色可以看起來正穿過這些框。

圖 2-6 是大衛·切爾西 (David Chelsea) 的漫畫小說《戀愛中的大衛·切爾西》中的一頁。分裂不齊且大小不同的框格表現了狹促的建築樓梯間和一些角色的情緒狀態。一些框架中的動作甚至與其他框架相互重疊。角色們在這些版面中以漸進的動作傳達出一個類似電影的場面。畫的結尾處插入了一個特寫鏡頭，將觀者的注意力導向一個角色。這一頁可以看作是一幅完整的藝術作品，也是由一系列小框架構成的精緻設計。

電影和電腦動畫在舞臺佈局上比較受限制。因為電影或電腦動畫都有一個不變的「框架」—銀幕。動畫家透過移動攝影機，讓角色在「框架」中表演，或者變換攝影角度來創造不同的舞台效果。銀幕的邊界是電影製作者無法修改的標準尺寸。所有分鏡圖都要與銀幕保持相同的比例。寬分鏡圖適用於寬銀幕電影。當然，銀幕永遠是保持水平的。圖 2-7 顯示了一些標準的銀幕比例。

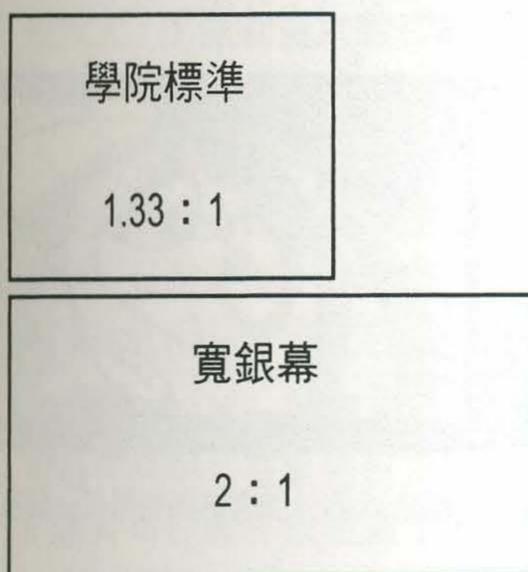


圖 2-7 學院標準和寬銀幕比例示意圖。可能還有很多變化的比例，但是所有的電影和新媒體框架都是水平的長方形。



圖 2-8 一部動畫片的選角牽涉到檢視許多可能的角色設計並決定何者最符合故事需求。分鏡圖經常被用做角色設計的參考。一些動畫片中的“路人甲”在擔任了其他角色的配角後成了“明星”，如唐老鴨、古菲狗、小豬哥都曾是「小角色」。

動畫片分鏡圖藝術家首先必須是一個出色的演員。就像配音員會為角色的表演貢獻 50% 的力量一樣，分鏡圖藝術家的工作會決定我們最終在銀幕上看到的結果。動畫角色在配音之前就被創作在分鏡圖上。動畫片分鏡圖藝術家會在「提案」階段（即確定角色是男是女、是人還是動物、是無機物還是有機物的階段）扮演所有的角色。他們掌握影片的節奏，對畫面進行剪接，並對佈景和角色的情感作出提示（這些工作將由佈局藝術家和動畫家在最終的影片中完成）。另外，與此同時，分鏡圖也經常被角色設計師用作角色表演和設計的參考，如圖 2-8 所示。因此，動畫片分鏡圖藝術家也有點選角指導的功能（有關「提案」，將在第 18 章中介紹）。

## 電視動畫片分鏡圖和劇場版動畫片分鏡圖

劇場版動畫片和動畫短片包含所有前製環節——即需要同時開發角色、劇情和製作設計。在相對較長的正式製作階段，人物的設計和故事要點會在很大的「變換空間」內重新修



圖 2-9 劇場版動畫片的分鏡圖將用幾張畫板來提示鏡頭運動。組合式的分鏡圖結構使得在一到多張畫板上進行修改變得更加容易。

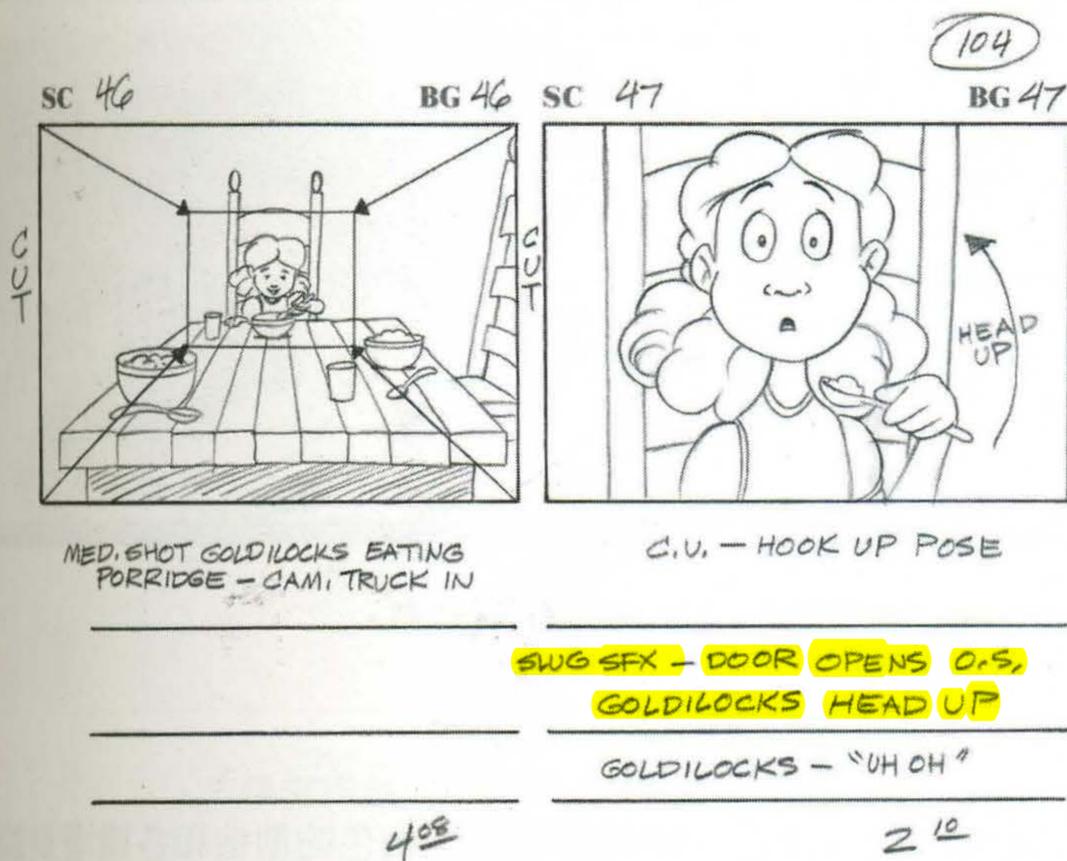


圖 2-10 電視動畫影集分鏡圖與劇場版動畫片分鏡圖完全不同。電視動畫片分鏡圖會包含現場指示，即攝影機運動，有時還會有較長的動作描述。  
— 獲納爾遜·羅得斯 (Nelson Rhodes) 許可使用

改。即使出現整段情節被刪，或者角色在正式製作階段因故事改變而全部重新設計，那也不奇怪。劇場版動畫片和動畫短片的分鏡圖藝術家最關心的是如何講好故事。角色模型是居於次要的，因為角色可能直到分鏡圖開始製作時都還沒定下來。一部長片或短片的分鏡圖會利用數張不同的畫板顯示鏡頭的運動。分鏡圖中一般不包括其他註釋，因為每張獨立的分鏡圖很可能稍後會做替換或修改。

長篇動畫劇集的分鏡圖製作會有所不同，因為角色的設計和完成的劇本基本上在繪製分鏡圖之前就有了。有時，劇中的主角是一個已經創建好、不能再改變的角色。不論新舊，分鏡圖設計師總會拿到一本已有角色、道具和佈景設計的「聖經」作為參考，他們在繪製分鏡圖時必須嚴格參照這些角色和道具模型。電視動畫片分鏡圖包括詳細的攝影機運動，畫中的內容精確、嚴密（見圖 2-10 所示）。

電視動畫片分鏡圖必須在每一張畫板上使用與模型相符的角色、背景和道具來表現劇本的內容。動作的精確描述要寫在畫面下方的專用版面上，所有攝影機運動都要在分鏡圖上畫出。這種類型的分鏡圖在技術上比劇場版動畫片的分鏡圖更難畫，因為它們在設計上通常不能再做任何改變或修改故事。分鏡圖藝術家必須遵循透視法則，並畫出背景的細節，因為電視動畫片分鏡圖通常會被放大，並在正式製作階段用做佈局圖。分鏡圖中的角色圖畫也可能被放大，用做動畫片製作的關鍵圖格。表演固然重要，但是所有道具、角色和背景必須精確嚴謹。

所有動畫動作和剪接工作都在開始製作動畫之前做好了預先的策劃（見圖 2-11）。避免浪費時間和金錢是至關重要的，因為劇場版動畫片可能會花費幾年時間才能完成。電視動畫片則有緊湊的製作時間表，沒有時間去進行修改。商業合約規定的最後期限是不容更改的。商業化的作品必須在它的公開日期之前完成，沒有一點機會做任何彌補工作。

動畫短片一般有多長？製作劇場版動畫片的這些規則是否也適用於動畫短片或學生的實驗作品呢？答案是肯定的，但有一個相異點。學生作品的預算是用時間來衡量的。不完整的影片可能會導致成績不及格。

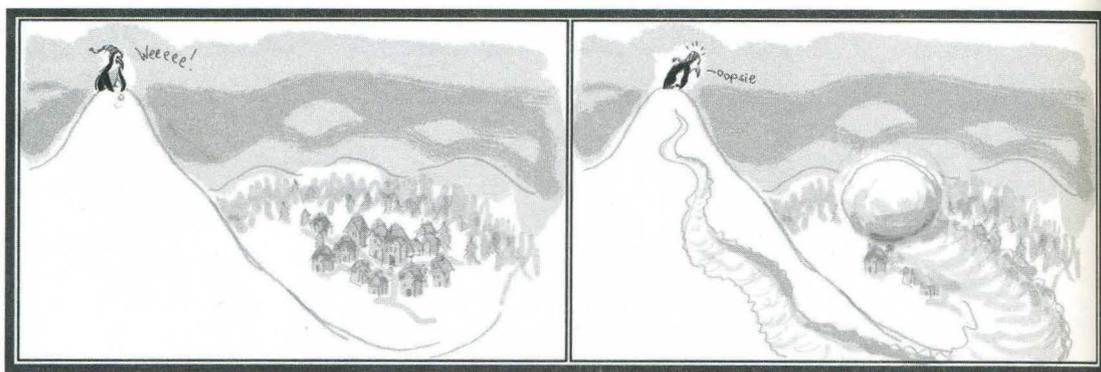


圖 2-11 劇情和前製作業方上面的不當策劃將會在整個過程中導致越來越大的麻煩。  
— 獲布萊恩·P.麥克恩緹 (Brian P. Mcentee) 許可使用

我期望我的學生僅用製作進度的前三分之一時間就能完成角色的創造和各種場景設計，並將分鏡圖呈現在配好最終對白的劇情樣片上，中間的三分之一時間用於場景與攝影調度設計、動畫製作以及其他必要的工作，比如建模、綁定。最後的三分之一時間花在調整、審片、掃描並為速寫上色、設計照明效果演算電腦影像，完成後製作等。動畫片的後製階段比實拍電影需要的時間更短，除非動畫片要與真人演出或特效相結合（根據前文的介紹，定格動畫片還需要時間做數位修正）。要預留充分的後製時間，以便合成和演算最終的影像，並合上配音。

電腦使動畫片的製作比以前更加簡單和便宜。電腦的掃描和測試程式大大地縮短了手繪及定格動畫片的製作時間。電腦繪圖在這門藝術的數位分支領域為動畫家提供了得力的視覺工具。

但是電腦繪圖無法挽救一個失敗的故事或策劃不力的製作。不管是那種類型的動畫在正式製作開始之後，前製階段的錯誤和漏洞都會像滾雪球一樣變成大麻煩。在開始製作影片之前，清楚地知道影片要講什麼是極為重要的，因為在製作階段的末期，想透過剪接來進行修正是非常困難的。