

準備分鏡圖

— 動畫編劇與角色設定

原著：Nancy Beiman

譯者：志 應·王 鑒

校審：黃書倩

六合出版社 印行

內容提要

本書透過精美的插圖、淺顯易懂的語言，為你講述動畫創作前的編劇與角色設定的方法與技術。劇情是動畫片最重要的一部分。本書為動畫師塑造角色和創作有獨創性和吸引力的劇情指出清晰的方向。你將瞭解動畫分鏡圖與動作圖的不同，以及如何使角色的發展順應情節。本書例舉了正面和反面的例子來講解和分析，用以剖析成功解決問題的技巧。書中還收錄了從未公開的南茜對 3 位頂級動畫角色設定大師的工作實例訪談，可使讀者在掌握知識的同時，更有效地把書中的設計理念應用、發展、創新。本書適合未來的傳統動畫師、電腦動畫師、遊戲動畫師、定格動畫師和網路動畫師參考，也可作為相關院校的動畫教材。

前言

「你只要確保不使用『過時』這個字眼就好！」

— 羅伊·迪士尼 (Roy Disney) 2005 年致作者信

正如羅伊·迪士尼對我的指點，本書講述的是發展自「**動畫黃金時代**」並沿用至今的**動畫製作和設計方法**。有人說**劇情**是動畫片中最重要事情，對此我非常贊成。再精良的動畫製作也無法挽救一個糟糕的劇情。雖然振奮人心的角色能令薄弱的劇情勉強為人接受，並能為好劇情錦上添花，但**角色**是在劇情中得以發展的，二者相互依賴、相互促進。

本書的第 1 部分介紹的是**劇情的創作**，第 2 部分將討論具體的**技術問題**，第 3 部分講述如何**向觀眾呈現劇情及動畫**。

劇情設計源於並依賴於個人的經驗與技巧。沒有哪個軟體會自動為我們畫好分鏡圖。

令人難忘的角色存在於每一種媒介。創作手法千變萬化，但基本的設計理念保持不變。一個出色的平面角色可以轉變為設計精良的玩偶或 CGI 角色。本書角色設計章節所述之設計理念可普遍應用於所有媒體。

在動畫片的製作過程中，**80% 的時間用於劇情創作、藝術指導和角色設計**。另外 **20% 的時間用於動畫實作和後期製作**。

電視動畫片、劇場版動畫影片和動畫短片所使用的大綱、腳本和分鏡圖各不相同。劇場版動畫影片和動畫短片較之以前要更為流行，然而它們的製作手法與電視動畫有所不同。大多數影視動畫都是以腳本為開端。儘管腳本對於動畫長片很重要，但並非一定要在製作之前把它寫好。**動畫短片則可以在完全沒有腳本的情況下進行創作**。

這本書將集中講解視覺化的（分鏡）腳本創作。

只關注動畫技法（即如何做動畫，如壓扁和拉長、如何轉頭、如何行走、如何執行一個程式），而將故事和背景（即為何做動畫）放在事後補想，是一種危險的做法。

這是一種讓車拉馬的本末倒置行爲。

動畫和劇情並不是相互獨立的。出色的劇情和感人的角色將超越它們的製作技術。專業動畫家和死忠動畫迷會注意到影片中的細微漏洞。如果劇情足夠精彩，角色非常吸引人，那麼觀眾就會忽略這些穿幫之處。

動畫人物通常能夠打破萬有引力法則和物理學原理，但動畫情節卻**不能違背常識**。動畫片必須建立其自身的真實性。我們必須馬上領會毒蘋果的威力，或是看出一隻幼獅或野獸的性格弱點。如果角色的特徵僅為適應並無說服力的劇情而在鏡頭切換時發生變化，就極易導致觀眾的厭煩和失望。

依靠配音來支撐劇情是遠遠不夠的。理想的情況下，動畫片中的**對白**會對畫面進行補充，而非相反。**最好的角色動畫即使在關閉配音的情況下仍然能夠講述劇情**。動畫所描繪的應該是一個值得講述的故事。



優秀的作品會給讀者留下廣闊的想像空間。每個讀者會根據作者提供的信息，在各自的腦海中描繪出角色的樣貌和背景畫面。作者與讀者在共同創造劇情。動畫片會將少數幾位畫家的奇思妙想傳遞給大眾。我們應該努力創作優秀的動畫作品。

動畫角色要比真人演員更難被觀眾接受。動畫家們必須說服觀眾，讓他們拋棄對虛構形象的懷疑，把動畫角色當作是具有各種現實問題的鮮活人物。大多數真人演員就沒有這個問題，因為我們從一開始就接受他們是「真實的」。**動畫為單調的畫面帶來了生命**——而生命並非與生俱來。

優秀的角色可以從劇情中發展而來。一個成功的角色可以為劇情注入**靈感**。雖然劇情是動畫中最為重要的要素，但是對演繹劇情的角色（即**動畫形象**）的創作則是另一件極為重要的事情。那麼，動畫家應該先做哪件事呢？

角色和劇情互增互補，二者是在動畫的**前製時期同步創作**的。本書的3個部分都會談到它們，因為兩者缺一，就好像是在做沒有蛋的煎蛋卷。



劇情和角色，誰第一？



劇情和角色同步開發！

動畫製作是一個奇特的**創造歷程**。在此歷程中，過程與結果同樣重要。它不僅關係到要做什麼，而且涉及如何去做！

我一直覺得，動畫家不僅僅是平常所講的「執鉛筆的演員」。這種說法並沒有體現出動畫家們真正所做的工作的價值所在。

我們賦予單調的畫面以生命。

我們創造萬物。

我們是魔法師。

南茜·貝曼 (Nancy Beiman)
紐約州，羅切斯特
2006年8月

先抓住兔子 — 構思和角色創作

在一本古老而著名的烹調書中有一道「**燉兔肉**」食譜，食譜的第一句話直中要點 — 「首先，**要抓住你的兔子**」。

那麼在動畫創作中，該如何「抓住兔子」並創造出角色和故事呢？這些原創故事和角色的靈感來自於何處呢？

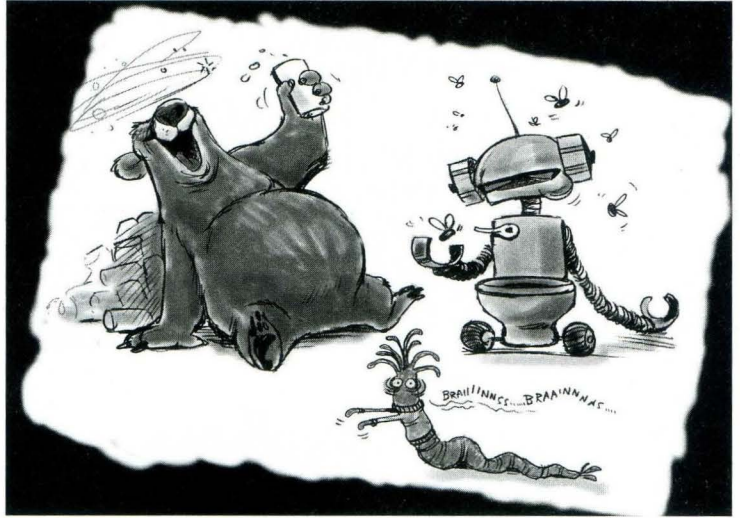
一個故事的「食譜」依賴於配料的新鮮程度，準備工作的質量以及創作者的技巧。

首要的**兩個配料**（即**角色和戲劇衝突**）需要同時發展。二者必須在故事**開端就建立好**，它們會像措辭成功的頭條新聞一樣，立刻吸引讀者的注意力。在新聞網站隨意搜索，就能輕鬆找到以下這些「人們感興趣」的不尋常故事。



4 準備分鏡圖

圖 1-2 根據英國 BBC 廣播公司、澳大利亞廣播公司和英國路透社的網路新聞創作的速寫。



- 機器人靠蒼蠅和污水維生。
- 柏林熊偷腳踏車，試圖逃離動物園。
- 大膽醉熊搶劫露營者的啤酒。
- 瑞典近海發現海洋蠕蟲。

這些真實的新聞（見圖 1-2）聽起來已經很像動畫片的故事線索了，這些故事素材有一個共同點：它們都傳達出一個個栩栩如生的畫面。

類似這樣的新聞標題往往使讀者更想知道接下來發生的事（比如，偷了腳踏車的熊會去哪裡？），或者對主人翁的遭遇產生感情（比如，一個吃蒼蠅的機器人是否有自尊心？）。於是，一部動畫片的故事線索就從這些零碎小事中成長、延伸開來。

動畫片的前製過程被稱為「開發」（Development）。「開發」一詞的其中一種定義是「通過擴展、擴大或提煉加以改善的行為」。在動畫片前製期，劇情和角色從簡單的構想逐漸演變成複雜的、結構嚴密的視覺化故事。

編故事的另一個「配料」是想像。動畫片並非現實，應該盡可能地展開想像，描述可能發生的事情。現實就像種子，它能給觀眾提供一個認知點，然後生根發芽，生出一個奇妙的故事。

劇場版動畫影片通常由書面劇本開始。故事的雛形可以用一個簡要的大綱或概要來描述。然後，再用視覺化的方式開發角色和劇情。故事在製作成分鏡圖的時候，可能會發生顯著的變化。直到前期製作的收尾階段，劇本才確定下來，這樣才能綜合分鏡圖製作階段所產生的新素材。

動畫編劇前輩把故事稱為「曬衣繩」，他們可以在上面掛滿各種噱頭與角色開發的點子。動畫短片的開發要比劇場版動畫片快得多，因為動畫短片講故事的時間很短。我們需要用一些簡短和直接的句子來傳達一個簡單的想法，如果做不到，那就是最初的想法需要再提煉。

這裡將一些動畫片以報紙新聞標題的形式重新講述，你能認出它們是哪些影片嗎？

- 飛象營救母親，拯救馬戲團。

練習：為已上映的動畫片寫出至少三個「新聞標題」，看看各個標題能夠引起人們對故事情節的視覺想像嗎？

這種手法在動畫片和電影的前製作業中實際上有另外一個名字——故事要點（log line），這是對故事情節和戲劇衝突的簡要描述，也是故事整體框架的基礎。華特·迪士尼說過，構建動畫片的故事「就像用磚蓋房子，而我們用的『磚』就是『人物』」（摘自1979年南茜·貝曼對肯·安德森的訪談。完整訪談，參見附錄3。有關「故事要點」這個概念，將在第4章介紹）。

- 兔子對獵人展開報復。
- 斑點狗失蹤，可能成為毛皮大衣的犧牲品。
- 英勇騎士勇鬥惡龍，營救公主，推翻暴君。

線性和非線性的敘事方式

線性的故事是按照從A（開始）到B（中期）再到C（結局）的順序依次發展的。故事的開頭會建立情境，故事中期產生複雜的劇情，結局時出現某種解決方法。幾乎所有的動畫長片都是採用這種線性的模式。

當然，線性故事也可以採用倒敘的方式，比如派特·克魯恩（Piet Kroon）的動畫短片《變遷》（T.R.A.N.S.I.T）。影片開始即講述了一名男子在一場謀殺之後移民阿根廷，然後劇情回到過去，講述角色間的關係是如何導致這一無可避免的結果。

非線性敘事動畫片側重於創造一種效果或印象，而非講述一個結構嚴密的故事。很多實驗短片都可以歸為這個類別。影片《醒著的人生》（Waking Life）是罕見的非線性動畫長片，影片用一種隨時間發展而越發朦朧的邏輯代替了直接達到一個特定目標的敘事方式。

雖然非線性影片可能不太依賴角色表演來達到某些效果，但是線性和非線性影片都需要廣泛的前製工作。如果計劃製作一部能夠傳達某種情緒或感情的非線性影片，那就應該對不同藝術風格、色彩、音效、音樂和效果進行研究，它們會在觀眾的腦海中創造出你所渴望的印象。

你可能沒有製作自傳影片的願望，但你的人生閱歷能夠為你的角色和故事增添一些真實依據。有關「現實生活中的冒險」的詳細內容，將在第2章討論。

設定範圍，自由創作

「你愛怎麼做都行」是我遇過的最難的作業。必須設定範圍，以防故事從任何角度發生走樣。

我給學生出的第一個角色設計作業，是根據從信封中抽出的一系列詞語組裝一個「找到的人物」。他們能獲得的訊息有人名、性別、物種、年齡和時代，但沒有故事情節。他們的第二個作業是用三張素描將一個人變成動物（見圖1-3）。中間的效果往往比最後的結果更有趣。

6 準備分鏡圖

圖 1-3 1900 年的強盜變成了一隻貓頭鷹。

— 威廉姆·羅賓遜 (William Robinson)
的角色設計作業

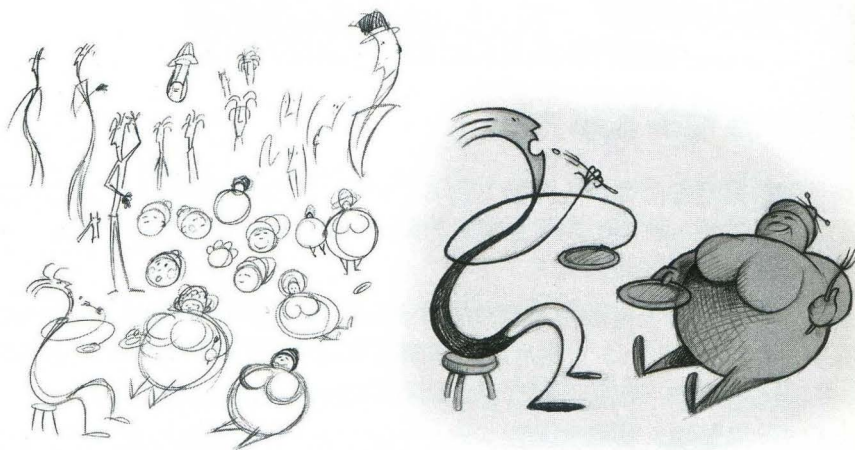
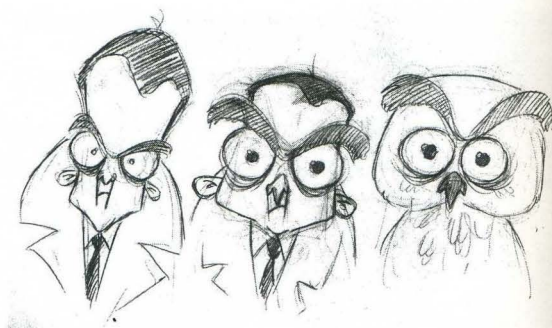


圖 1-4 「傑克和斯普拉特太太」(兒歌)。

— 吉姆·唐納 (Jim Downer) 的角色設計作業

第 3 個作業是創造一對角色來表現大與小的對比。除此之外，沒有提供其他任何訊息。第 4 個作業是完成他們的第一個劇情創作：用角色圖畫來表現兒歌中的一句話。

我的學生總是認為「找到的人物」和「大與小」要比「兒歌」作業更難完成。他們認為兒歌劇情創作較容易，是因為歌詞已經描述出人物的形象和性格。透過縮小焦點（使用已有的故事、名字和描寫作為框架），所創建的一系列限制條件就會變成一場「解放」。存在於指定情節中的角色往往更容易設計，如圖 1-4 所示。

另外 3 個練習中孤立創造的角色只是一種設計，而不是一種鮮活的人物。「人變動物」作業為動物注入了一些人類的特質，這是性格開發的起點。第 4 個作業中的故事內容是「食譜」中的至關重要的「配料」。劇情會影響角色的性格和外形，同時角色的性格又會影響劇情的發展。是先有雞還是先有蛋？角色和劇情誰先誰後？回答是：兩者同等重要。

圖 1-5 表現了一隻普通的狗 (a) 和一隻兒歌中的狗 (b)。兒歌大意是：

老哈博德孀孀到櫃檯
給她那只可憐的狗找一根
骨頭，

可是櫃檯已經空了，
可憐的狗兒什麼也吃不到。

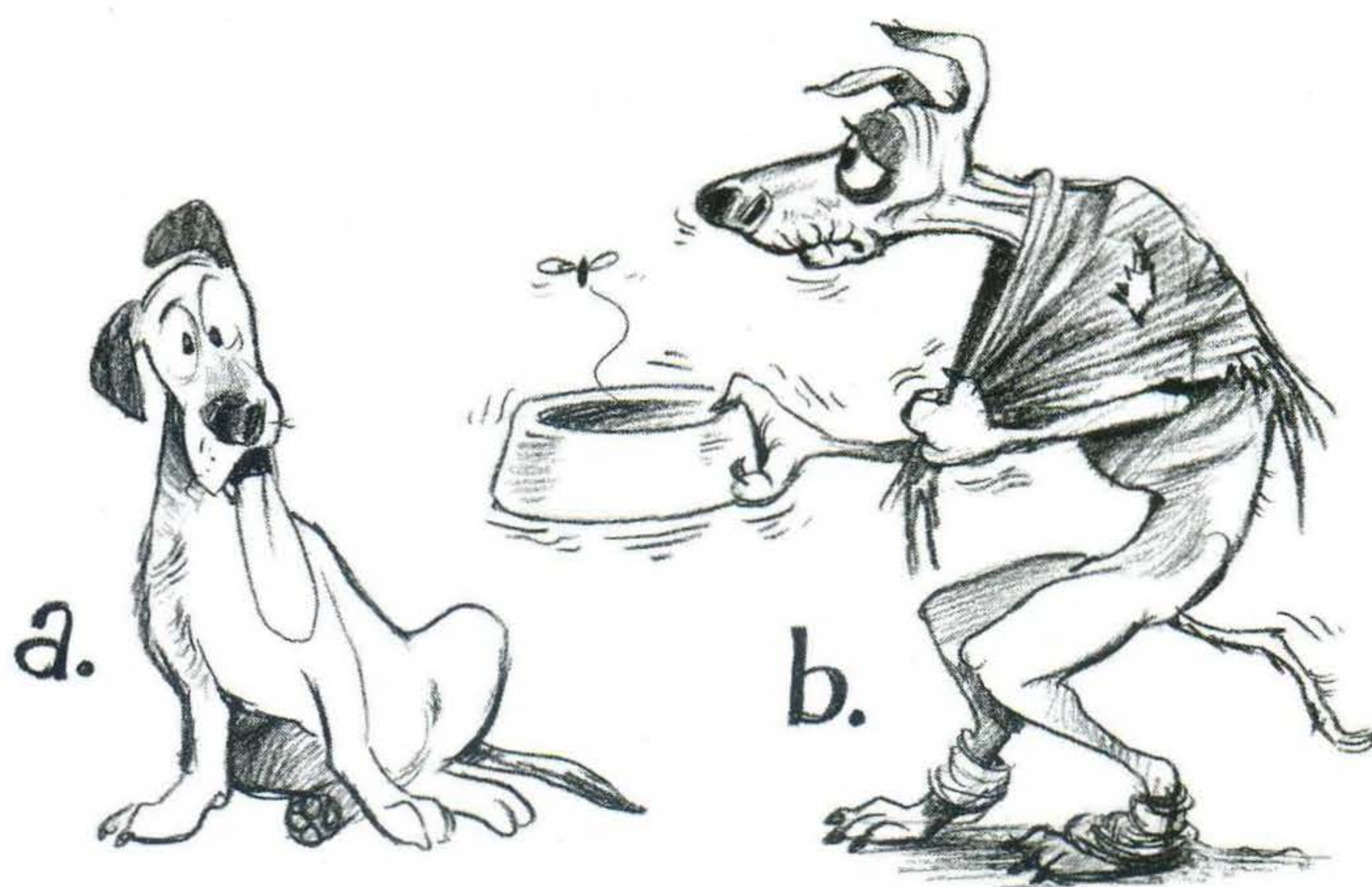


圖 1-5 a 圖是在沒有任何劇情的情況下創作的「一隻笨狗」，b 圖中的狗則有著特殊的性格、年齡和姿態。

與第 1 幅圖相比，第 2 幅圖描繪了一個更加鮮明的角色形象，因為它透過較多的角色訊息確立了動物的性格和外形。兒歌中的「老」和「可憐」提供了一種視覺上的說明，因此在聽到兒歌之前我們就在圖中看到了又老又可憐的狗。對白應該為動畫影片的視覺要素提供輔助。

編劇大採購：創作清單

一個故事可以是偶然創造的，也可以是深思熟慮的結果。或者，我們可以為作品的配料寫下一個採購清單。

「自由聯想」能夠讓創意之泉汨汨流出。要運用能夠產生畫面聯想的詞語。在橫格紙上分出 4 欄。與他人一起做這件事會很有幫助，因為你們可以相互交換各自的看法，並把彼此的想法聯繫起來。

第 1 欄是角色列表。它們是動物、植物，還是礦物？它們是有機物還是無機物？不必局限於真實世界中存在的物質。給動畫施一點魔法，讓它活起來。任何人或任何事物都可以成為動畫角色。用一兩個詞描述它們。千萬不要寫下長篇大論式的人物傳記或背景故事。

它們是人還是動物？是 4 條腿還是兩條腿？角色可以是一個無機物和有機物的結合體嗎？透過想像虛構出來的東西是最難創作的。如果想設計一個這樣的角色，不妨列出多個詞彙清單分別描述角色的能力和外形。(1) 它會飛、會游泳嗎？它會跳踢踏舞、會唱歌劇嗎？(2) 它有羽毛、毛皮、鱗片嗎？還是全部都有？盡可能寫下你能想到的所有變化。這個時候，任何事情都可能發生。「不行」和「不能」這樣的詞已經不在動畫師的辭典裡。

列出所有想法，不管它們看起來多麼奇怪。在這個階段不要丟掉任何一樣東西。通過「自由聯想」建立初步構想。一定要有創造性和娛樂性。但是角色無法孤立地發揮作用，必須把它們放進某種類型的故事中。

故事在哪裡發生？

在第 2 欄寫下故事可能發生的地點。這些地點可以是虛構的，其範圍大小可以各不相同。著名的動畫片《捍胃戰士》(OSMOSIS JONES)就發生在人體內的分子世界中。

能把角色放進冰箱、法國、一隻狗的背上、抽屜裡、床下面、月球上，或是海底世界嗎？那就要看看這個地點能否引領你想到另一個地點或能使影片更加有趣的角色。

在第 3 欄寫下情境和職業。生日、婚禮、葬禮、越獄、被外星人綁架、牙科之旅、備餐，舞會、婚禮、小偷、牧羊人和保險推銷員都是很好的點子。

接下來，在第 4 欄寫下可能的戲劇衝突。這些角色的弱點是什麼？他們的父母是否贊同他們的所作所為？其中一個角色是否遇到危險？他在尋找什麼東西嗎？現在，把角色、地點、情境和衝突列表中的詞綜合起來，組成簡短的句子，看看哪些能結合成畫面或故事。我們可能會從某個詞中獲得靈感，或使用全部 4 個清單中的材料。在做這件事的時候，故事就已經開始成形了。畫出草稿或縮略圖來表現出這些詞語之間的聯繫。下面這個故事大綱就是用 4 個樣本清單組合起來的。

角色：蔬菜（番茄、洋蔥、玉米和西瓜）。

地點：冰箱。

職業：小偷。

情景：一群蔬菜罪犯決定在它們被燉之前從冰箱裡越獄。

衝突：它們被關入死牢（待在冰箱裡），因為它們都已經變質，下鍋烹調就是它們的死刑。圖 1-6 描繪了這些「變質蔬菜」角色。



圖 1-6 蔬菜變質之時。



圖 1-7 哪個角色看起來更好？牧羊人看起來倒沒有他們身邊的動物那麼有趣。更加有趣的角色能讓人輕鬆領會故事的含義。

在黃色橫格筆記本上畫出角色和情景的縮略圖。不要使用橡皮擦，也不要扔掉任何一幅草稿。先粗略地繪製，不要過分擔心設計的細節，因為角色的最終設計稿將在後面的階段製作。不要只使用一個角色或只探究一個故事軌跡，在想像力的廣闊天空裡，任何事都可能發生。在縮略圖上粗略設計角色的時候就上好顏色也未嘗不可，但暫且還是讓故事的草稿保持黑白狀態吧。

「正常的」角色被放進一個新奇的故事情節中，就會變得非常有趣。這一次，我們使用「情境清單」中的「婚禮」一詞。試想新郎和新娘都是牧羊人會怎麼樣？也許婚禮的嘉賓便是綿羊和牧羊犬（見圖 1-7）。

在這個場景中，牧羊人潛在的喜劇因素不見了，因為他們看起來並沒有像動物那麼與此景不協調。坦白說，動物角色要比人物角色更加有趣。



圖 1-8 自伊索寓言開始，便已用動物角色演繹人類性格的特性與弱點。

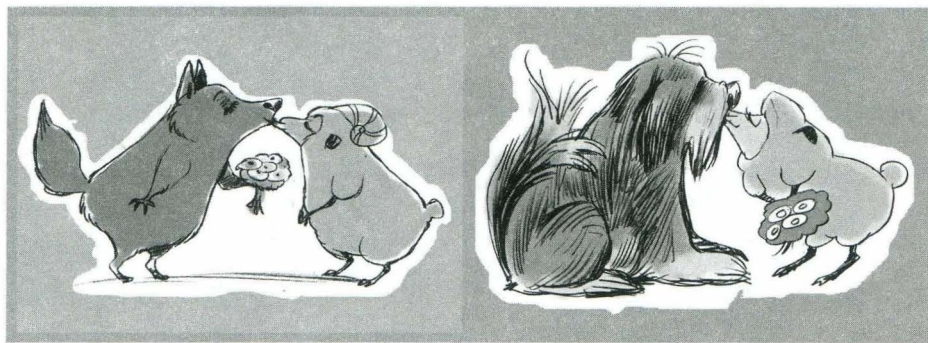


圖 1-9 角色間的對比能夠創造故事。嘗試不同大小比例和物種之間的結合，並找出其中最有趣的那個。

一個故事需要由最具吸引力的角色來講述。在這個故事中，動物比牧羊人更加有趣就是因為它們出現在一個它們通常不會出現的場景中。那麼，把它們變成故事的主角怎麼樣？之所以改進這裡，是因為人性化的動物角色更能體現動畫這種媒體的長處。綿羊能取代牧羊人舉行婚禮嗎？跟綿羊有關的角色又有哪些？婚禮的嘉賓可以是牧羊人、牧羊犬和狼嗎？這些動物的行為也會像人一樣嗎？這個故事點子會如何影響影片和角色的設計呢？綿羊和狼能不能表現某些人類的性格呢？能不能用這些動物模仿人類關係或某種角色類型？可辨認的人類特徵為這些虛構的角色帶來了認同感。將主要角色設計得比次要角色更有趣是非常重要的。假如主角的故事不能持續吸引人們的興趣，那可能是因為使用了錯誤的角色。圖 1-8 上演了一幕奇特的婚禮。

即便有了最有趣的角色，婚禮的故事可能還是乏味無趣。

下一階段要提的問題是「假如……會怎樣」。假如相愛的夫妻來自兩個不同的種族會怎樣？假如它們是一隻運氣不好的綿羊和一隻兇猛的狼會怎樣？假如一隻綿羊嫁給一隻牧羊犬會怎樣？這些對立的角色會創造出怎樣的故事和衝突呢？

角色外形僅僅只是開始，他們的行為和性格將通過你的觀察分析和對真實生活的漫畫模仿得到深層次的開發，如圖 1-9 所示。

總有新感覺：研究動作

速寫本是最重要的研究工具。可以隨時隨地速寫，去動物園、操場、籃球場，甚至是自助洗衣店。粗略地描繪出動態人物的外形，而不是肖像或靜態造型，並標上對象物的動作和情緒狀態。快速勾勒動態角色的造型。圖 1-10 展示了我的速寫本中的一組動作速寫，並附有說明性的註解。

動作速寫可以作為表演、角色和劇情創作的參考素材。

經常速寫動態中的人和動物，能夠幫助我們為動畫角色創造出更加出色的造型，並能使我們成為更優秀的演員。建議從生活中獲取素材，但舞蹈、MV 和動作片也可以作為我們的「模特兒」，因為它們呈現了比日常更強烈的動作效果。以慢動作播放錄影帶或是光碟，觀

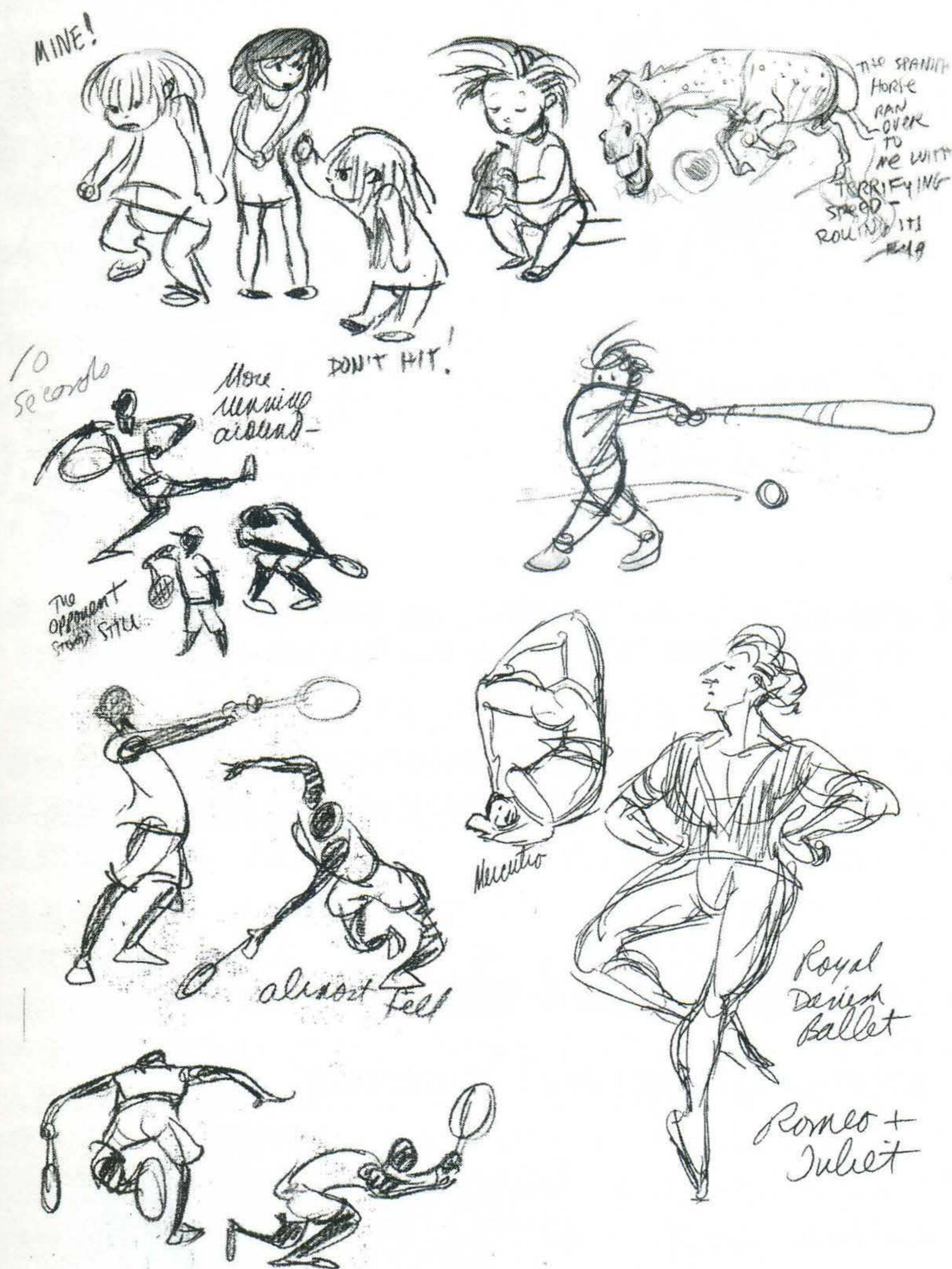


圖 1-10 從速寫本上摘錄的畫稿。有時候要添加註釋來描述人物的情緒狀態。部分畫稿將會在後續的角色設計章節中用做參考。

察演員逐漸變化的動作，然後想像這些模特兒正在你的房間裡而不是在螢幕上，為它們畫出**動作速寫**。查理·卓別林（Charlie Chaplin）和巴斯特·基頓（Buster Keaton）的影片都給我們提供了極好的喜劇和戲劇化的動作參考。要**避免對著照片進行素描**，因為這通常會使圖畫過於「平面化」。繪畫的主體應該在三度和四度空間裡運動。

一旦開始觀察人和動物，就會發現沒有任何人和物是「平凡的」，每個人的動作和其他人都略有不同。人和動物在不同的情緒下，動作也有所不同。在為角色創作模型和分鏡圖時應該考慮這些**多樣化的姿態**，因為它們將影響到後續畫面產生的動畫效果。

寵物是用於動作速寫的極佳對象，因為它們很難靜止不動！如圖 1-11 所示，不用畫正式的肖像。在它們玩耍時或在周圍跑來跑去的時候畫。你會憑借經驗瞭解它們特有的姿態和

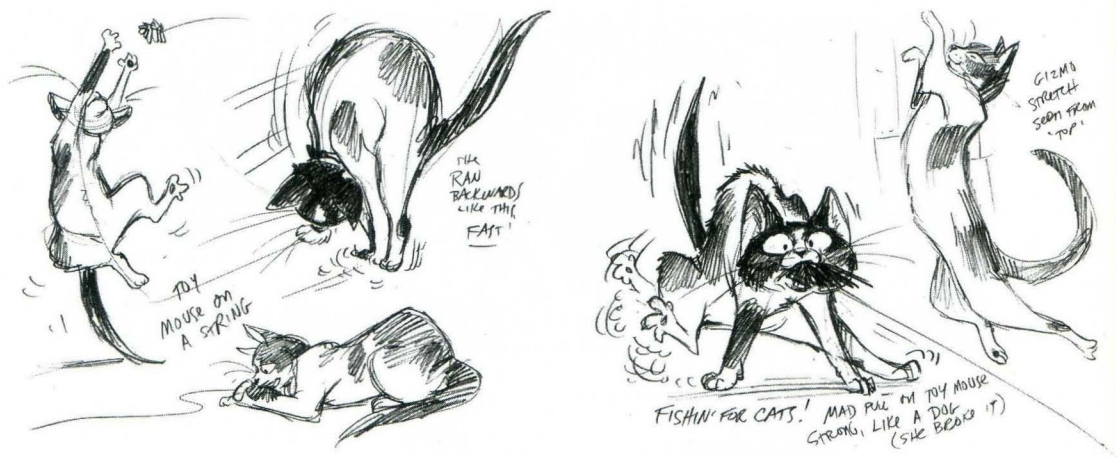


圖 1-11 憑記憶畫出我的貓 Gizmo。她的動作快到無法為任何一張“擺姿勢”。我在她完成了那些動作之後畫出速寫圖。動作速寫是對動作的**印象感受**，而不是真實的情況。

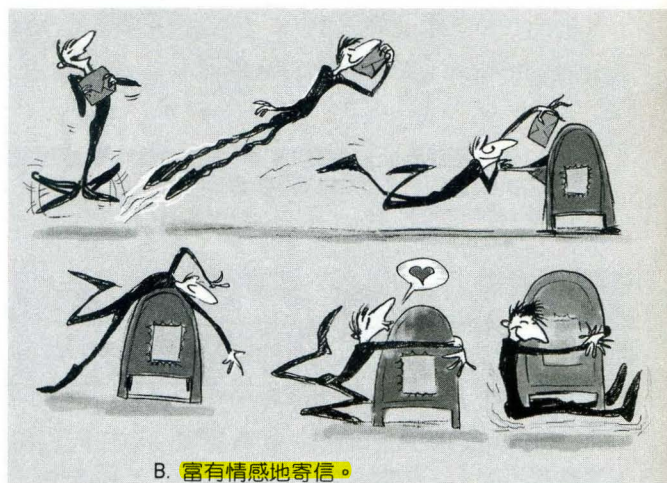
造型。快速作畫，不用丟掉任何一幅 — 如果對第 1 幅畫稿不滿意，就在同一張紙上再畫一個新的。很快，你就能憑記憶畫出它們。

十指齊動：快速素描和縮略草稿圖

角色設計和分鏡圖都是從粗略和簡單的**草稿圖**開始的。



A. 簡單地寄信。



B. 富有情感地寄信。

圖 1-12 法蘭克·托馬斯的畫例：(a) 一個男人寄一封信，(b) 一個男人寄給心上人一封信。**角色的感情狀態影響了他的每一步動作**。縮略草稿圖描繪了動作的不同階段。

縮略草稿圖是畫出來的想法。這些由簡短註釋聯繫在一起的小素描圖抓住了故事和角色的要點，以使記憶不會流失。縮略草稿圖將在晚些時候被製作成**完整的畫稿**。

一定要先畫出**粗略的草稿圖**，然後再製作最終版本的**乾淨圖片**。千萬不要在開發階段就**上色**，或直接畫出最終版本。如果認為可以表現出更好的一幕，就畫一幅新的圖。**縮略圖允許我們改變畫稿或想法**。

圖 1-12 表現了一個動作的兩個版本〔動畫家法蘭克·托馬斯 (Frank Thomas) 的原創作品〕。第一幅圖 a 僅僅表現了這個基本的動作，圖 b 則是一系列能夠透過動作傳達角色感情和性格的**縮略草稿圖**。這些縮略圖還向我們講述了一個故事。那麼能否只用一幅畫來表達圖 b 的意思呢？（用這個角色或是你自己設計的角色畫畫看。）

源於現實，高於現實

在創作動畫角色和故事的時候，要以**現實作為靈感來源**，但要對現實進行**改編**，不能一味地複製現實。**現實生活只為我們提供了基本的參考材料**，動畫創作會對它進行改進。

動畫角色應該是可信的，**但不局限於現實**的。萬有引力法則和物理定律在動畫片裡也許不再適用。動畫角色可以在**喜悅的情緒裡漂浮起來**（見圖 1-12b），也可以隨著**情緒的變化改變自身的物理形狀、顏色或大小**。這就是為什麼**視覺特效、漫畫、模仿秀**會比未經誇張的真實表演更加生動有趣，受人喜愛。

人類角色是最難創作的。在動畫片中表現一個令人信服的「真實的」人之所以困難，是因為所有人每天都能從鏡子裡看見一張人類的臉，並知道如何讓它運動。因此，與常人相比有稍許的不精確和偏離都極易被看穿（在動物的設計中，就會有更大的「變化空間」，因為我們每天在鏡子裡並不能看見獅子的臉）。電腦創造的 CG 形象有時會過於寫實，這導致我們所見的 CG 人物有著目不轉睛的眼睛和洋娃娃一樣的特徵，這種效果（具有諷刺意味地）缺少生氣。這就是所謂的「**僵硬效果**」。讓我們比較一下兩個人頭形象。圖 1-13 中的 CG 頭像是在**脫離故事情節的情況下孤立地創造**出來的。一張正面像及側面像的畫稿被導入電腦。創造者並沒有先做分析，然後畫出面部和表情草圖，或是將設計稿建立在模擬現實的基礎之上。因此，這個頭像既不寫實也不可信。

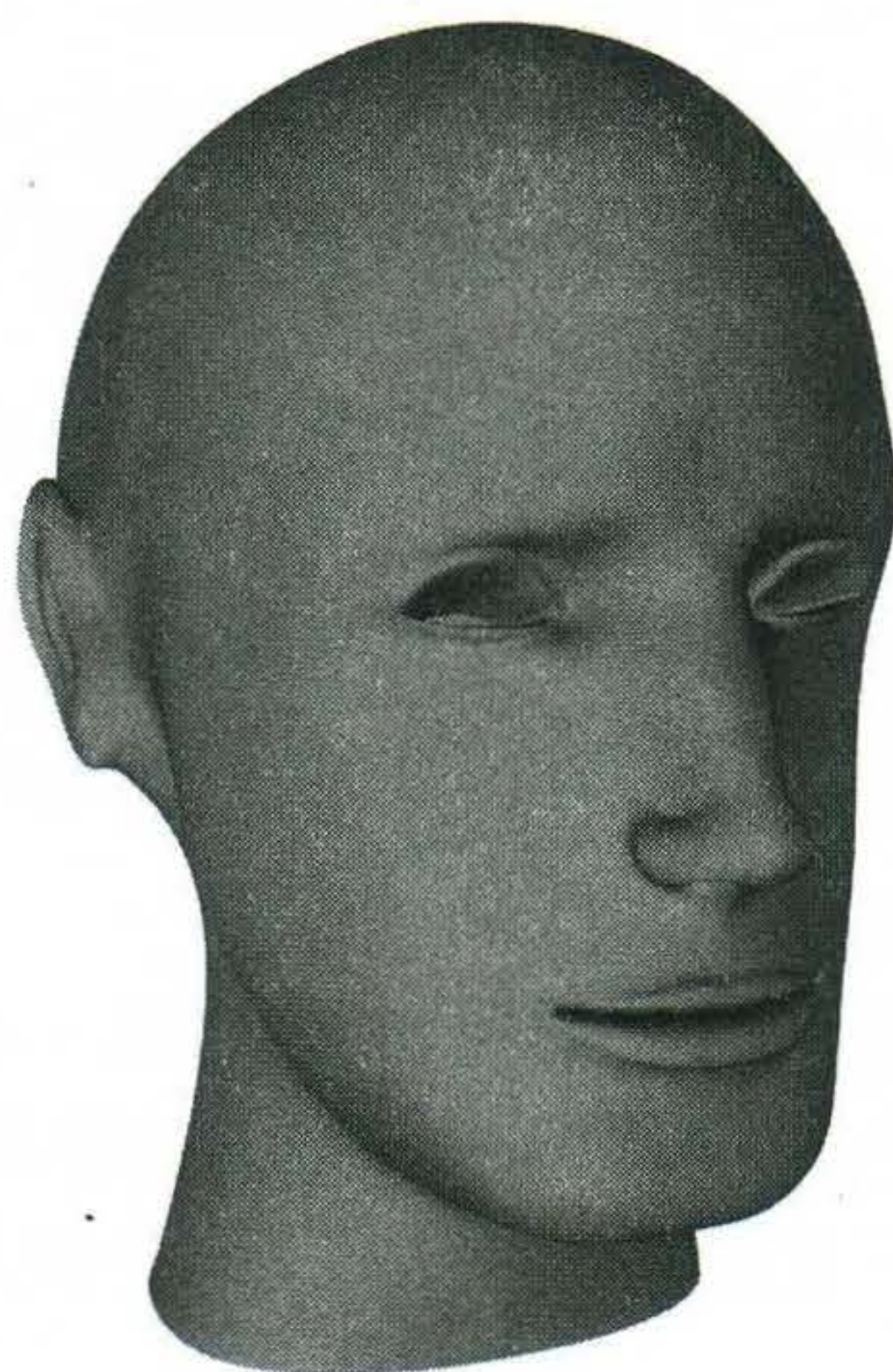


圖 1-13 一個「僵硬」的人頭模型。

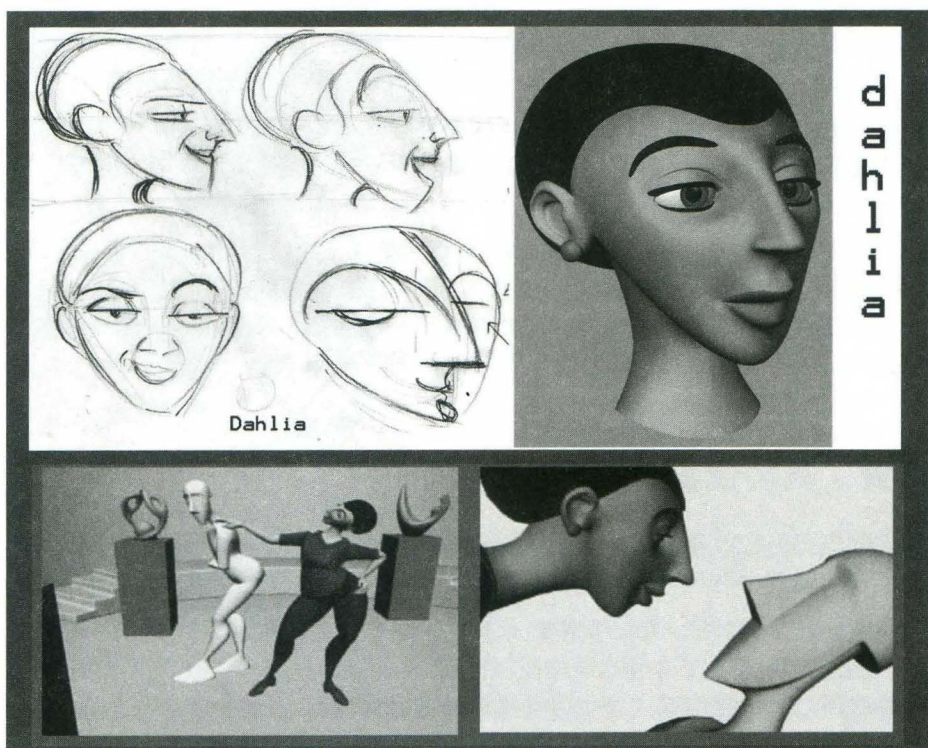


圖 1-14 別具風格的人物角色形象。

— 獲納撒尼爾·哈貝爾 (Nathaniel Hubbell) 許可使用

圖 1-14 中的風格化的 CG 角色形象參考的是墨西哥藝術家米蓋爾·考瓦路比亞 (Miguel Covarrubias) 的漫畫作品，而非任何現實照片。這個故事要求人物角色富於表情且身形靈活。漫畫風格的達麗婭 (Dahlia) 造型具有很強的吸引力和趣味性。頭部和身體的粗略模型是在完成設計稿之後、在開始用電腦建模之前繪出的。在建模、綁定、添加紋理的時候，達麗婭面部表情和身體動作的草圖將為這些工作提供指導。

這些動作發生在藝術博物館，即人物角色與活動的藝術品產生互動時。達麗婭面部和身體的每個比例都要仔細的規劃。她和她的立體派舞伴是同時設計的，這樣他們才能協調。動畫片是高於現實的。動畫家要用超越真實的行為創造出高於生活的藝術形象。

過去和現在：研究場景和服裝

過去，動畫設計師和漫畫家都有一個參考圖片「資料庫」。我的資料庫就是一個巨大的黑色文件櫃，裡面的文件貼著各式各樣的標籤，比如「時尚」、「名人」、「非洲野生動物」、「寵物」、「兒童」等。

如果很清楚想要什麼的話，網路可以說是世界上最大的資料庫。如果真的想成為一名編劇或角色設計師，有一個好的建議：讓自己熟悉不同地區、不同時期的人文藝術和風俗民情。知識和研究能幫助你為設定在特定年代的電影找出最適合的參考材料。這種做法，也可以避

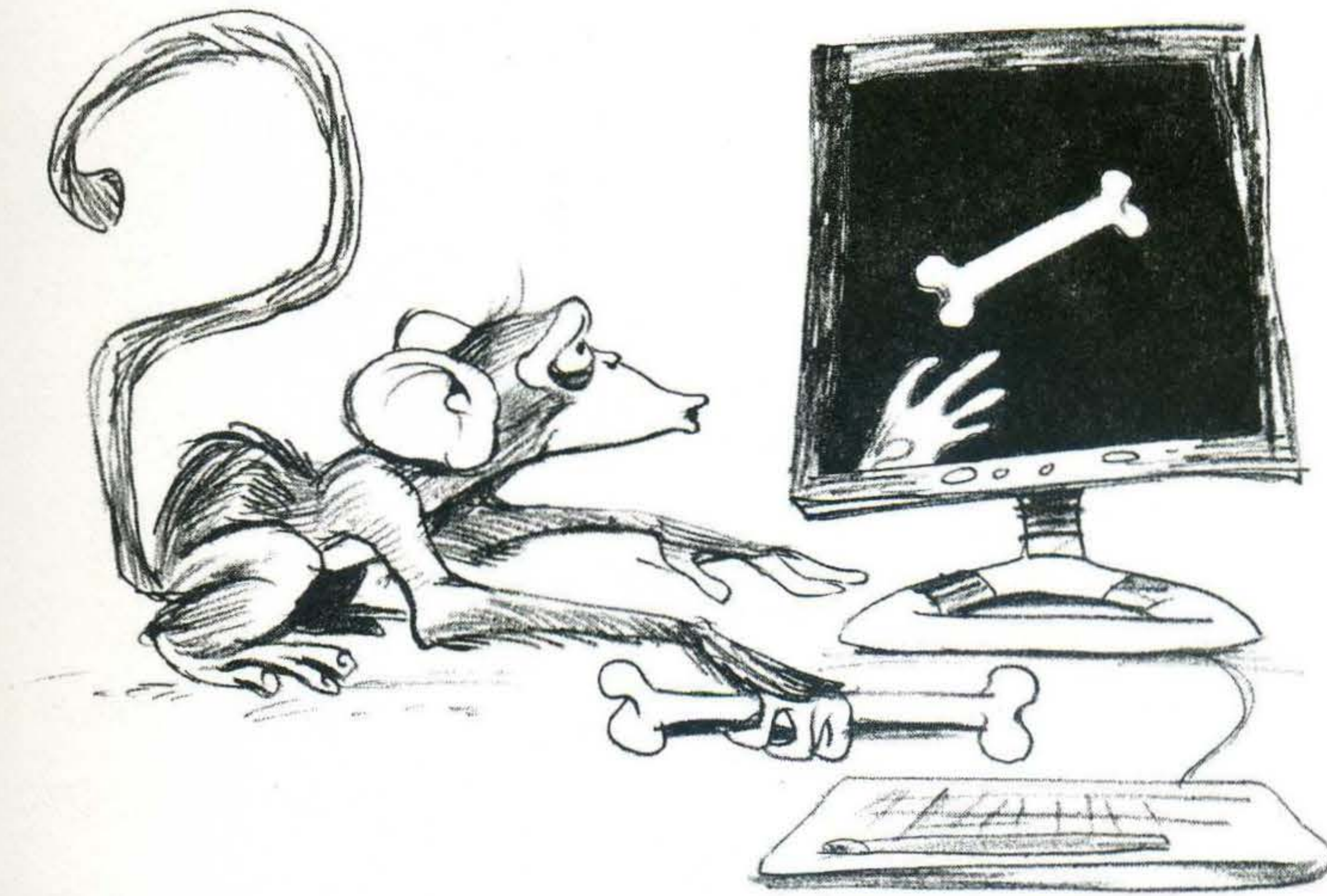


圖 1-15 一台電腦錯誤地出現在石器時代。

免年代錯誤（即把一些材料用錯了年代），除非它們對所講的故事十分必要。圖 1-15 所示就是一個年代錯誤的例子。

電影和動畫的開發是對所有藝術形式和生活體驗的結合。每一個計畫都為我們提供了瞭解不同文化、歷史和人物的機會。開發藝術家是令人羨慕的，因為他們既能學習知識，又能獲得豐厚報酬。為電影做開發研究是一種令人著迷又增進學識的良好經驗。

編劇或角色設計師必須對許多事物有較深層次的認識，包括但不局限於：舞蹈、歷史（世界史和本國史）、流行和古典音樂、藝術、電影、文學、地理、解剖學（人類和動物）、動物學、生物學、戲劇、色彩理論、工業和產品設計、天文學、表演、體育、植物學、時尚設計、不同年代和國家的時尚發展史、兒童行為學、國家風俗和地標、藝術和文學科幻作品、漫畫、建築學、考古學、民間故事、心理學等任何可能讓人感興趣的東西。在第 3 章，我們會發現，這些知識還將幫助我們更深刻地瞭解自己。

胸懷抱負的編劇應該**好好理解電影語言**，瞭解帶有個人風格印記的電影製作是如何發展、演變的，並且要**熟悉不同國家和時代的電影和動畫片**。最重要的是，編劇們必須瞭解**劇場版動畫片分鏡圖、動畫短片分鏡圖**，以及**情境喜劇、電視劇和電影分鏡圖**之間的區別。這些區別將在第 3 章討論。