



# 动画分镜头设计

丁海祥 著



清华大学出版社

# 动画分镜头设计

丁海祥  
著

清华大学出版社  
北京

## 内 容 简 介

本书主要介绍了动画中分镜头的绘制方法与应用技巧,讲解了大量国内制作团队创作的较新的分镜头作品实例,比较侧重于镜头运用和画面结合,实用性强。同时收录了近年来获得国内外多项动画大奖的优秀动画片较完整的第一手资料,具有很强的鉴赏价值和收藏价值,同时也体现了当今国内原创人员的实力和水平。

本书既可作为动画专业本科及高职学生的教材,也可作为动画从业及爱好者的参考书。

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/丁海祥著. —北京:清华大学出版社,2010.3

ISBN 978-7-302-21743-5

I. ①动… II. ①丁… 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(2009)第 228159 号

责任编辑:张龙卿

责任校对:袁芳

责任印制:杨艳

出版发行:清华大学出版社

<http://www.tup.com.cn>

社 总 机:010-62770175

投稿与读者服务:010-62776969, [c-service@tup.tsinghua.edu.cn](mailto:c-service@tup.tsinghua.edu.cn)

质 量 反 馈:010-62772015, [zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn](mailto:zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn)

地 址:北京清华大学学研大厦 A 座

邮 编:100084

邮 购:010-62786544

印 刷 者:北京鑫丰华彩印有限公司

装 订 者:三河市新茂装订有限公司

经 销:全国新华书店

开 本:185×260 印 张:10 字 数:241 千字


版 次:2010 年 3 月第 1 版 印 次:2010 年 3 月第 1 次印刷

印 数:1~3000

定 价:43.00 元

---

本书如存在文字不清、漏印、缺页、倒页、脱页等印装质量问题,请与清华大学出版社出版部联系调换。联系电话:(010)62770177 转 3103 产品编号:035515-01



## 前 言

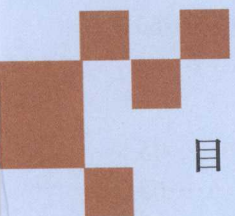
分镜头绘制在整个动画创作中是非常重要的一个环节，中期制作过程中，完全围绕分镜头来进行。分镜头绘制完成后，整个动画就基本定型了，可以说，分镜头是除了剧本之外另一个最重要的前期创作环节。一个好的分镜头包含很多要素。动画不仅仅是画面，还包含镜头和运动，只有将这三者非常巧妙地结合在一起，才能构成完美的分镜头。本书主要讲解如何将这三者融合在一起。如果你能掌握了这一点，那么终将会成为一名优秀的导演。

目前，在动画行业寻找一个好的场景师、原画师、三维建模人员、后期制作人员都不难，但是要寻找一个分镜头绘制高手就困难得多。画好分镜头，不需要精准的透视、丰富的色彩、严格的人体结构、优美的线条，而需要对于上述每样技能和表达元素的充分理解，更需要对于镜头、机位、景别、节奏甚至音乐音效的理解和把握。了解每一个视觉元素所能达到的作用和效果，以及它们之间的关联，尤其是镜头与镜头的关联配合、场次与场次的关联配合。总的来说，分镜头绘制人员是最能充分理解导演意图的动画创作人员。视觉上的自然流畅是任何影片特别是动画影片的主要目标。好的连贯性取决于角色动作、舞蹈设计、场景变换和镜头移动的协调。所有这些方面都不能孤立对待，必须放在一起，要有全面而统一的计划，同时还要把角色的态度、行为考虑在内。分镜头台本是影片设计的蓝图，也是影片最初的视觉形象，正是这一阶段，决定了影片主要内容的设计。

动手绘制分镜头并不是一件容易的事情，我们在学习新的知识技能之前，往往先从自己会的东西入手，学习别人的经验，并通过模仿来逐渐形成自己的一套方法和经验。本书提供了大量国内外动画团队创作的优秀分镜头作品，国内作品的作者或者已经是国内动画的中坚力量，或者是大中专院校中的佼佼者，都能充分展示当前国内动画的水平。对于初学者来说，将这些动画用于借鉴和模仿，可以起到事半功倍的效果。

当然，任何创意性工作的成功要诀无非是多看、多想、多练，书中这些经典的例子，有许多是国内最优秀的新锐导演的获奖作品，相信能引起读者一定的思考并会使大家有所进步。

编 者  
2009年10月



# 目 录

<b>第1章 概述</b> .....	1
1.1 什么是分镜头 .....	1
1.2 分镜头在动画中的主要作用 .....	2
1.3 分镜头的要素和要求 .....	3
1.4 如何编写分镜头 .....	10
1.4.1 分镜头剧本编写方式 .....	10
1.4.2 分镜头剧本的内容 .....	10
<b>第2章 镜头的基本知识</b> .....	12
2.1 镜头的类型 .....	12
2.1.1 固定镜头 .....	12
2.1.2 运动镜头 .....	13
2.1.3 镜头的组织 .....	16
2.2 局部结构 .....	16
2.2.1 景别 .....	17
2.2.2 摄像机的运动 .....	21
2.3 段落和场 .....	22
<b>第3章 创作知识准备</b> .....	32
3.1 认识剧本 .....	32
3.2 影片的节奏 .....	33
3.3 设计分镜头时需要注意的细节 .....	35
3.4 类型动画审美分析 .....	52
3.4.1 美国主流动画片 .....	52
3.4.2 欧洲主流动画片 .....	54
3.4.3 西方非主流动画片 .....	55
3.4.4 日本动画片 .....	55
3.4.5 中国动画片 .....	58
3.4.6 哲理艺术短片 .....	59
3.4.7 伦理艺术短片 .....	60

3.4.8 抒情艺术短片 .....	60
3.5 三维技术对动画分镜头的要求提高 .....	60
3.6 认识剪辑 .....	64
<b>第4章 电影知识和镜头运用 .....</b>	<b>65</b>
4.1 电影美的本质 .....	65
4.2 电影语言与符号 .....	69
4.3 镜头的民族化和个性化 .....	71
4.3.1 动画的中国特色 .....	71
4.3.2 中国电影美学的基本文化内涵 .....	72
4.3.3 中国电影民族化与个性化的主色调是中国美学 .....	73
<b>第5章 蒙太奇 .....</b>	<b>74</b>
5.1 影像蒙太奇 .....	74
5.1.1 镜头视点 .....	76
5.1.2 轴线 .....	77
5.1.3 6种类型的镜头 .....	80
5.1.4 机位 .....	84
5.1.5 角度 .....	84
5.2 声音蒙太奇 .....	84
5.2.1 台词 .....	84
5.2.2 音效 .....	85
5.2.3 音乐 .....	85
5.3 镜头的整体把控 .....	86
<b>第6章 分镜头练习 .....</b>	<b>89</b>
6.1 拉片(《ON YOUR MARK》) .....	89
6.2 自己动手 .....	124
<b>附录 动画短片《茗记》分镜头赏析 .....</b>	<b>127</b>
<b>参考文献 .....</b>	<b>154</b>

# 第1章 概述

## 本章学习目标

- 分镜头的基本概念和要素。
- 分镜头台本在动画片中的作用。
- 如何开始撰写分镜头台本以及一些常用术语的介绍。

### 1.1 什么是分镜头

分镜头脚本又称摄制工作台本，是将文字转换成立体视听形象的中间媒介。其主要任务是根据解说词和电视文学脚本来设计相应画面，配置音乐音响，把握片子的节奏和风格等。

在动画或者任何影片的创作过程中，导演负责全部故事或者其中某一特殊段落的设计和节奏，这常常包括几分钟或仅仅几秒钟的连续镜头，在很短的时间内，他必须将这些镜头组织成场景。每个镜头有多长？镜头中动作长度是多少？动作的节奏应该怎样设置才能保持观众的兴趣？故事的情节应该如何最好地交代给观众？这些都是导演必须解决的问题。至于涉及较短的段落，则由导演和原画创作人员分担，然而导演仍需掌握全局。原画创作人员可以加上他自己的设想去达到某些效果——正像一个演员在演出时所做的发挥那样。

视觉上的自然流畅是任何影片特别是动画影片的主要目标，好的连贯性取决于角色动作、舞蹈设计、场景变换和镜头移动的协调。所有这些方面都不能孤立对待，必须放在一起做全面而统一的规划，同时还要把角色的态度、行为考虑在内。分镜头台本是影片计划的蓝图，也是影片最初的视觉形象，正是这一创作阶段决定了影片主要内容的设计。

分镜头台本广泛应用于各种影视剧、动画片、广告片之中，它的英文名为 story board，所以也被称为故事版。一般来说，完成分镜头的是片子的导演或者执行导演。

## 1.2 分镜头在动画中的主要作用

制作动画片是一个工程非常庞大、流程非常清晰的过程，需要多人分工合作，彼此之间的流程组织和沟通成了一项繁琐复杂的事情，分镜头在其中起到了统领全局的作用。下面通过例子进行介绍。

### 1. 分镜头是前期拍摄和制作的脚本

从图 1-1 所示的《千与千寻》的分镜头上我们可以看出，分镜头规定了每个镜头的时

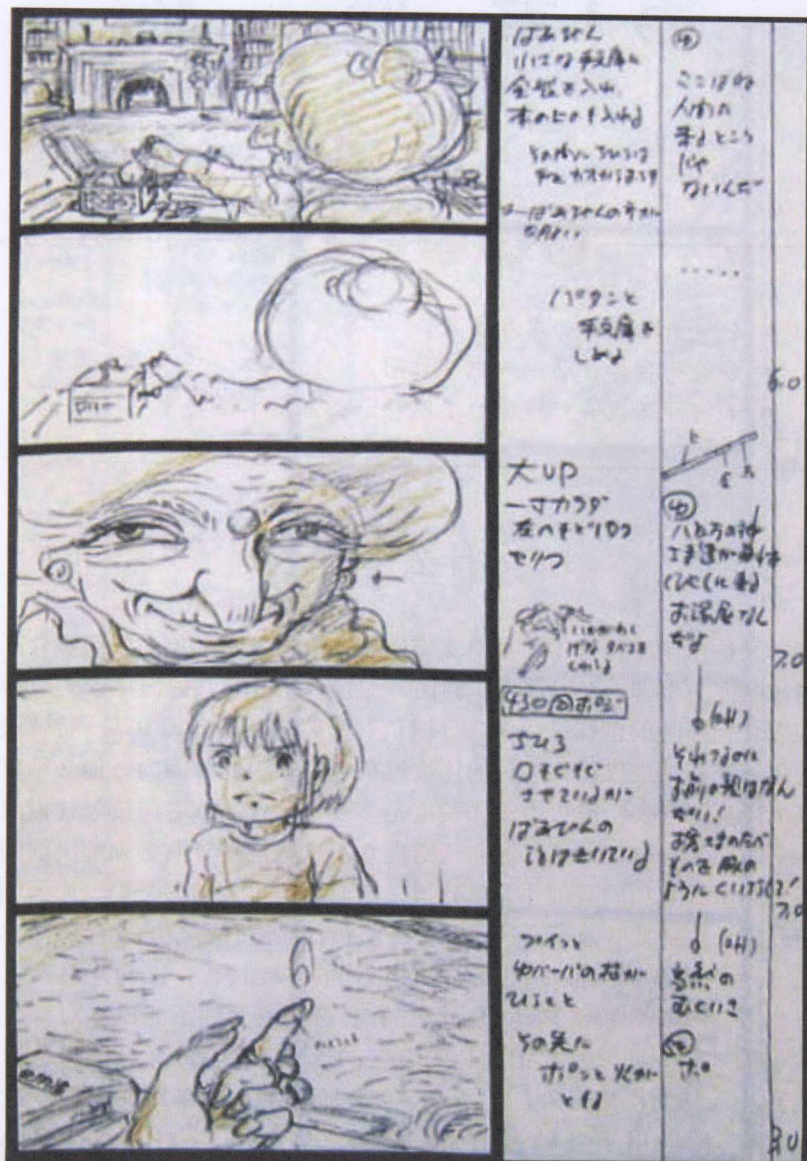


图1-1 《千与千寻》分镜头实例





间长度、机位、拍摄或者绘制的内容，以及初步的画面构图、光影角度甚至台词等内容，动画后续的设计稿、场景、原动画、合成等一系列内容都要按照这个分镜头稿来进行设计和制作。如果把一部动画片和一张素描相比，动画有了分镜头，就相当于素描画建立好了结构，以后万变不离其宗。分镜头是一部动画片的骨架。

## 2. 分镜头是后期制作的依据

分镜头不仅仅规定了每格画面的内容，同时表明该画面相对应的音乐、音效、台词、特效、镜头移动方式、转场方式等，这些都是用来给后期制作人员做参考的。有了分镜头台本，所有重要的内容和细节一目了然，这对于导演和各个不同制作人员之间进行沟通起到了相当重要的作用。

## 3. 分镜头是长度和经费预算的参考

作为动画片，在拍摄之前，一般都会有明确的片场和经费预算。分镜头可以帮助创作人员更加准确地估算这些内容，尤其是动画量、空镜头、重复运用的场景等内容。只有在分镜头已经完成的情况下才能比较准确地计算动画时间。同时因为分镜头里每个镜头的时间都是计算好的，很容易计算出总时间，并控制好节奏，使得片长和故事信息量符合该动画片的要求。如果是广告片，只有用分镜头决定好拍摄内容，才能估算出拍摄该片所需要的道具、布景和仪器，从而预算出一条广告的费用，这对于广告片来说是至关重要的。

# 1.3 分镜头的要素和要求

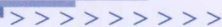
分镜头台本的格式一般有横体、竖体两种，具体选用哪种格式要根据导演本人或制片公司的要求而定。台本内容的具体要求如下。

- 镜头号：它是连接镜头与镜头之间的序列号码。
- 镜头画面：它是根据文字分镜头的描述绘制的具体视觉形象，其中包括环境场景和人物角色、机位角度、透视关系等。
- 内容提示：它是用文字讲述镜头画面的动作内容和说明使用哪种镜头语言及拍摄技巧的注释。
- 音效说明：它是用文字来标注每个镜头所使用的音响和音效的内容。
- 秒数说明：用于确定每个镜头所需要的时间。

动画电影宣传片《天堂密码》的分镜头台本片段如图 1-2 所示。

动画片《呼吸》的分镜头台本如图 1-3 所示。

一个好的分镜头台本，第一，要充分体现导演的创作意图和创作风格。第二，镜头运用必须流畅自然。第三，画面形象要简洁易懂，因为分镜头的目的主要是把导演的基本意图和故事以及形象大概说清楚，不需要太多的细节，细节太多反而会影响总体的设计。第四，分镜头中每个镜头间的连接必须明确，一般镜头都是切镜，所以不需要注明；如果镜头中有淡入淡出等其他切换镜头的方式，必须注明。第五，对话、音效等要标示明确，而且应该标示在相应的镜头位置。



SC	画面	内容	秒
01			
02		<p>过水</p> <p>a) 慢推 b)</p> <p>梅力尼尺柄摇晃</p> <p>小魔法师在桥下作诗</p> <p>钟印大铃</p> <p>(小魔法师看见镜头大吓一跳)</p>	
03	<p>这是一个与世隔绝的国度</p>	<p>慢推</p>	
04		<p>康路R在香蕉园酒吧里吃</p> <p>椰子布丁坐在吧台喝酒</p> <p>其后院子里坐位上, 齐集坐着几个人</p> <p>大厅</p> <p>露天吧地</p> <p>露天吧地</p> <p>露天吧地</p>	

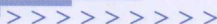
页数: 01

图1-2 《天堂密码》的分镜头台本



SC	画 面	内 容	秒
05		<p>原景就很棒的 既润滑师的动作 (手为起承不另 只可智而接尾) 布丁在吧台, 伙 头坐着.</p> <p>康子秋: "P的呵" 那孔尼尔</p>	
06		<p>根据</p>	
07		<p>披着法袍手持 创的布丁</p>	
08		<p>黑屏</p> <p>① 卡波斯张来古老的平皮卷, 有旧设计感, 充满魔法气息</p>	
09		<p>② 其中用汉字 告知设计, 符合 情景</p> <p>唐设计</p>	
<p>页数: 02</p>			



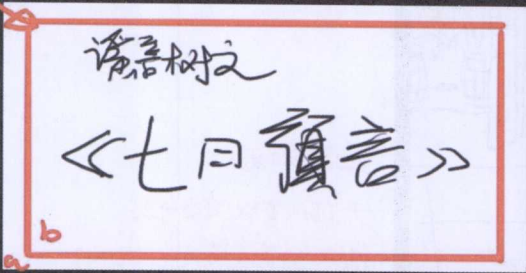
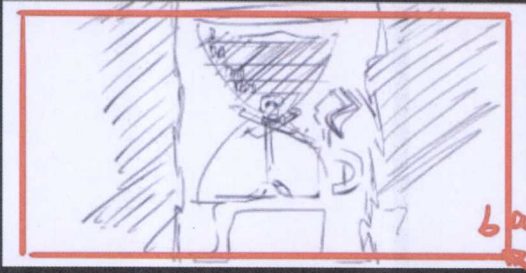

图 1-2 (续)



SC	画面	内容	秒	
10		<p>a推b (勾连)</p> <p>一个倒下的石块</p> <p>后, 石块坠地, 且</p> <p>地震看前方, 同时</p> <p>手抬起捂嘴</p>	<p>画外音林浩:</p> <p>"来不及了"</p>	
11		<p>非常快的速度</p> <p>光源</p> <p>巨马</p> <p>滚石</p> <p>林浩</p>		
12		<p>A推B, 速度</p> <p>突然有了波动</p>		
		<p>滚石敲了个包, 波动更剧烈</p> <p>有东西要喷涌出来</p> <p>的感觉</p>		
		<p>滚石能撕开</p> <p>用团滚石朝两边散去</p> <p>马身隐现</p>		

页数: 03

图 1-2 (续)

SC	画 面	内 容	秒
		<p>马与疾风冲击闪电</p>	
		<p>弹地跃起, 镜头冲来</p>	
13		<p>特殊设计过的片名出现</p>	
14		<p>古旧风格在改型墙上的平皮纸画卷, 一个人影围绕托举着十沙漏沙为红色, 流光</p> <p>轴卷壁色色彩效果</p>	
15		<p>震天地台上, 布灯洒杯</p> <p>杯子弹击雷响, 折射出天空</p>	

页数: 04

图 1-2 (续)



&gt;&gt;&gt;&gt;&gt;&gt;&gt;&gt;&gt;&gt;

SC	画面	内容	秒
		<p>康乐杯从小到 大透视从光到暗 手拿十冰气</p>	
16		<p>将冰和酒 杯,水花渐起</p> <p>康乐杯被瓶子 布丁与冰杯,苦有所思 没什么光和表情, 其它</p>	
17		<p>外溢和气泡层掩, 水晶球露出,</p>	

页数: 05

图 1-2 (续)

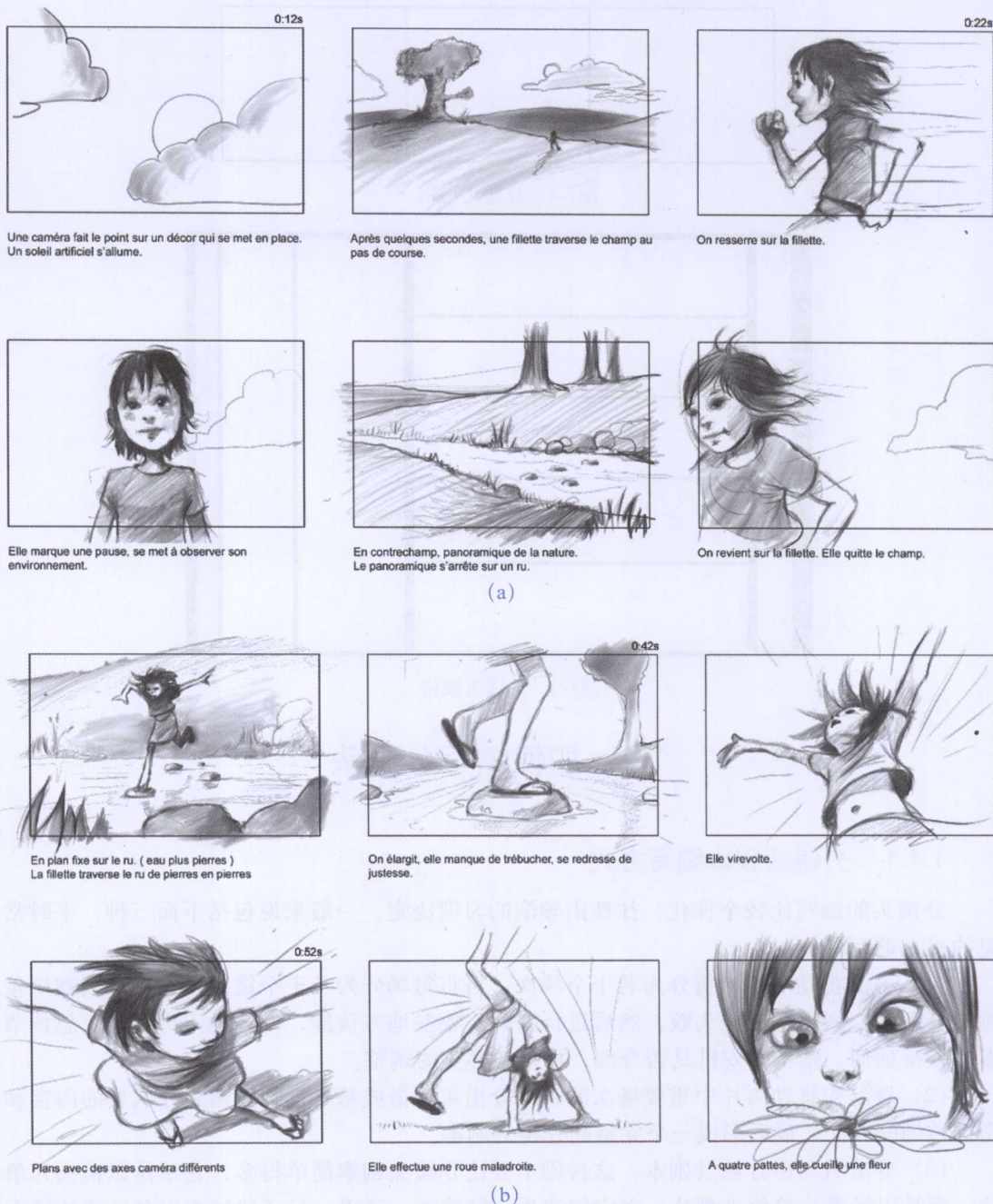


图1-3 《呼吸》分镜头台本

需要另外说明的是，现在分镜头一般有两种规格，如图 1-4 和图 1-5 所示。

规格一一般采用上面是画面、下面是文字注解的方式；规格二结构比较复杂，第一列是场号和镜号，第二列是画面内容，第三列是文字说明，第四列是台词音效等。但是无论是规格一还是规格二，场号、镜号一定要标示得非常清楚才行。

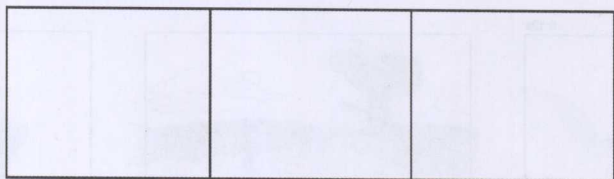


图1-4 分镜头规格一

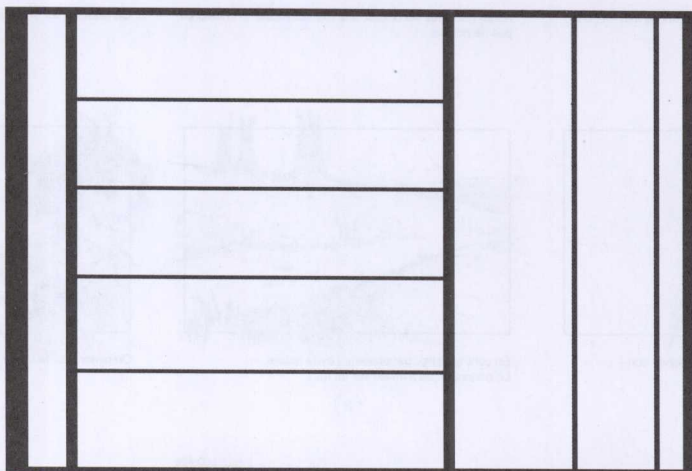


图1-5 分镜头规格二

## 1.4 如何编写分镜头

### 1.4.1 分镜头剧本编写方式

分镜头的编写比较个性化，往往由导演的习惯决定。一般来说包括下面三种，平时常见的只有前两种。

(1) 导演将动画片剧情分为若干个场次，再将每场分为若干个镜头，并且从头到尾按顺序分下来，列出总的镜头数，然后进行斟酌，哪些地方该细，哪些地方可省略，总体节奏把握得如何，结构的安排是否合理，再给予必要的调整。

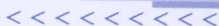
(2) 导演先将动画片中重要场次的镜头分出来，搭成基本框架，然后分次要的内容和考虑转场的方法，最后形成一个完整的分镜头剧本。

(3) 导演只写出分场景剧本，这种剧本要比分镜头剧本简单得多，它不是以镜头为单位，而是以场景为单位来划分。文字叙述也比较简洁，可以一目了然地看出各场戏的场面和进程。到拍摄现场导演再具体分镜头，并进行即兴创作。这种方法难度较大，需要导演具有较高的功力和随机应变的能力。

### 1.4.2 分镜头剧本的内容

无论导演采用哪一种分镜头的方法，在创作分镜头剧本时都要考虑以下几个方面的内容。





(1) 根据拍摄场景和节目内容分出场次（也可注明场景的名称），按顺序列出每个镜头的镜号。

(2) 确定每个镜头的景别。导演对景别的选择不仅仅是出于表达节目内容的需要，还要考虑不同景别对表现节奏的作用、物体的空间关系和人们认识事物的规律。一般根据视距的远近可分为远景、全景/中景、近景、特写等大小不同的景别。有时根据摄制的需要还可以分得更细，如大远景、中近景、大特写等。

(3) 规定每个镜头的拍摄方法和镜头间的转换方式。确定用固定镜头还是运动镜头（推、拉、摇、跟、移、变焦推拉等）；确定拍摄高度是平摄还是仰俯摄。确定镜头间是直接切换还是淡、化、划方式转换。确定画面特技处理是内键、外键、色键、分割画面、重叠还是数字特技、动画。

一般情况下，对固定镜头、平摄和镜头的直接切换，不需要在分镜头剧本中特别说明。

(4) 估计镜头的长度。镜头的长度取决于阐述内容和观众领会镜头内容所需要的时间。同时还要考虑到情绪的延续、转换或停顿所需要的长度（以秒为单位进行估算）。

(5) 用精炼、具体的语言描绘节目所要表现的画面内容，包括事件发生的时间和场所；情节的安排；人物及人物的主要动作；表情和心理状态以及细节的处理。

(6) 导演要充分考虑声音的作用和声音与画面的对应关系，并配置好解说、音响效果和音乐。

以下是分镜头台本中的一些常用术语：

- SC (镜头号)
- POSE (姿势、动作提示)
- TR (动作同描)
- BG (背景)
- OL (前层景)
- UL (中、后层景)
- S/A (背景共用)
- PAN (移动)
- OUT (出镜)
- IN (入镜)

## 思考题

1. 分镜头在动画片中的核心作用表现在哪些方面？
2. 分镜头台本常用格式有哪些？哪些要素是必须包含的？
3. 默写分镜头常用术语的英文缩写。