

动画概论

动画发展史

动画运动表现

动画构图

动画速写

动画素描

动画剧本创作

动画分镜脚本设计

21世纪高等学校
动画与新媒体艺术系列教材

罗寒蕾 孙晔 主编



动画分镜脚本设计

动画角色设计

动画场景设计

动画创作思维与表达

动画视听语言

三维动画设计

——角色模型

三维动画设计

——动作设计

三维动画设计

——光影渲染

动画艺术短片创作基础

Flash卡通动画创作

动画作品分析

动画导演艺术基础

影视动画广告设计

DV摄影创作与制作

电视频道包装设计

网站策划与设计

电子书刊设计

游戏造型设计与制作

数码插图艺术创作



WUHAN UNIVERSITY PRESS

武汉大学出版社

21世纪高等学校动画与新媒体艺术系列教材

丛书主编：吴冠英 贾否 朱明健 陈小清

动画分镜脚本设计

主编 罗寒蕾 孙晔

编委 杨国辛 罗寒蕾 孙晔 罗文锋



WUHAN UNIVERSITY PRESS

武汉大学出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

动画分镜脚本设计 / 罗寒蕾, 孙晔主编. — 武汉: 武汉大学出版社, 2010. 5
21世纪高等学校动画与新媒体艺术系列教材
ISBN 978-7-307-06987-9

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

中国版本图书馆CIP数据核字(2009)第058011号

责任编辑: 易 瑛

出版发行: 武汉大学出版社 (430072 武昌 珞珈山)
(电子邮件: cbs22@whu.edu.cn 网址: www.wdp.com.cn)

印刷: 湖北恒泰印务有限公司

开本: 889×1194 1/16 印张: 8.75 字数: 162千字

版次: 2010年5月第1版 2010年5月第1次印刷

ISBN 978-7-307-06987-9/J · 123 定价: 35.00元

版权所有, 不得翻印; 凡购买我社的图书, 如有缺页、倒页、脱页等质量问题, 请与当地图书销售部门联系调换。

21世纪高等学校动画与新媒体艺术系列教材

编委会

主 编：

- 吴冠英（清华大学美术学院）
- 贾 否（中国传媒大学）
- 朱明健（武汉理工大学）
- 陈小清（广州美术学院）

编 委：

- 吴冠英（清华大学美术学院）
- 贾 否（中国传媒大学）
- 朱明健（武汉理工大学）
- 陈小清（广州美术学院）
- 何 云（北京印刷学院）
- 陈 瑛（武汉大学）
- 翁子扬（武汉大学）
- 周 艳（武汉理工大学）
- 邓诗元（湖北工业大学）
- 马 华（北京电影学院）
- 王 磊（中国传媒大学）
- 叶 风（清华大学美术学院）
- 王之钢（清华大学美术学院）
- 王红亮（河北大学）
- 钟 鼎（广州美术学院）
- 林 荫（广州美术学院）
- 黄 迅（广东工业大学）
- 汤晓颖（广东工业大学）
- 罗寒蕾（广州画院）
- 吴祝元（华南农业大学）
- 胡博飞（湖北美术学院）

序

动画，因为它的“假定性”特质，以及在故事编撰、表现材料、想象塑造和声音设计上给作者以极大的维度，因此，它可以自由地表现人们无限的梦想。在许多人的成长记忆中都有几部可以津津乐道的动画片或几个有着很深印记的卡通形象，而儿童更是对动画片有着天生的痴迷。其绚丽的色彩、夸张的造型以及匪夷所思的故事，深深地吸引着他们充满好奇的眼睛。动画的神奇魔力不言而喻。而相对于动画的学习者而言，则完全不同于观赏者的角度。它需要全面、系统的知识和技能做支撑。可以说，动画是所有艺术门类中，艺术与科学最密不可分的一门综合、多元的艺术，也是最需要具备团队合作精神的创作状态。这是作为一个合格的动画人的基本素质。

在当下媒体形态和传播方式不断变化的情况下，我们集中了全国主要的综合性院校及专业艺术设计院校中动画及相关学科的骨干教师，编著了这套近三十册的动画教学丛书，基本涵盖了动画及其外延专业的主干课程，内容涉及前期创意至中后期制作的各个环节，对学习动画所应掌握的知识结构作了较为明晰的梳理和归纳，同时也反映出国内各院校对动画艺术教学的探索与思考。

对于动画创作而言，时间永远是最重要的，还等什么，我们一齐动手吧！

清华大学美术学院 吴冠英

2009年3月28日

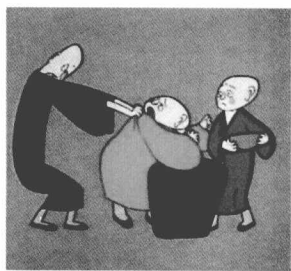
前言

通常一件专业动画作品的诞生是群体合作的结果，里面有很精细的分工，包括编剧、导演、美工、剪接、音乐制作等，专业分镜头脚本美工只属于其中的一小部分。在普通影视片拍摄过程中，分镜头脚本扮演的角色并不突出，甚至可有可无。因为普通影视片会受许多方面的客观实际条件的限制约束，即便设计了分镜头脚本，在实际拍摄过程中有的无法达到，有的要服从客观条件而进行调整，无法起到真正控制局面的作用。而对动画片而言，分镜头设计这一小部分却是至关重要的，它作为控制全片艺术水准和创作质量的第一重要环节，可以几乎不受限制地调控动画影视片的全部内容：不论是人物表演（表演细节可以分解到帧或格），还是镜别角度、画面构图、气氛色调、场景道具，等等。实际上分镜头设计将影视片的后期剪辑工作都提前调控了。通常，好的分镜头设计几乎可以控制影片的各项内容，不需要作太多调整就可以出片了。因此，分镜头脚本是动画片绘制过程里一剧之“本”的重中之重，它是导演思想的具体体现，即当画面分镜头确定以后，所有的部门和绘制都以它为指导，必须围绕它进行，这是由动画影视片自身独特的工作流程和艺术形式所决定的。

目前国内有的动画片在制作过程中，对分镜头脚本重视不够，尤其是有些电脑3D动画片的制作甚至忽视分镜头的创作设计，这是一些动画片制作水准不高的重要因素之一。另外，笔者在教学中发现，同学们在动画创作中往往过于关注后期的制作技巧，忽略了对动画镜头语言表现方法的学习，而这恰恰是能让观众明白作品表达的主题、思想、内涵的关键因素。

其实，国外许多经典非动画的影视大片在拍摄前，导演为了调控场面、节奏等，也会绘制画面分镜头来帮助宏观把握，作为参考标准。分镜头脚本在影视大片拍摄中也起了重要作用。不论哪种方式的影视片操作，归根结底，都是要求导演在工作中有“成竹在胸”的掌控全局的能力。对动画画面分镜头脚本的设计和把握，是动画导演对动画片艺术质量总体控制和制作过程深入操纵的必要手段和基本工具。动画片的创

作不同于电影，它有特殊的语境和语法，其叙述故事的方式也是独特的。作为动画创意——稿子的深化阶段，分镜头把故事从抽象的文字叙述转变为形象生动的具体画面，不仅仅要使文字故事动起来，更要使整个动画富有强烈的艺术表现力。这既是对一部动画片的理解和表现的周密思考，亦是影片总体设计和施工的蓝图。与一名专业的分镜头脚本美工不同，分镜设计者未必是美术专业人士，很多时候，他们既是编剧，也是导演、美工、制片。动画片中的镜头画面设计所包含的元素很多，如何调节并安排设计好其中的各元素，对影片的风格、效果、叙事、烘托等都有着重要的作用。目前，中国动画正处于“洋务运动”时期。国外动画发展的成功道路，都值得中国借鉴。“他山之石，可以攻玉”，国外动画片的镜头画面设计给中国带来的是一种观念，是一种动画电影性的观念。以前，中国动画片只注重画面设计，而不注重镜头设计，比如《三个和尚》、《哪吒闹海》等平面的装饰性作品几乎是那个时代的代表。近年来，中国动画开始关注镜头画面设计。镜头画面设计是在实拍电影中产生的，而动画片中的一切镜头设计都是虚拟的。这种虚拟的真实就是动画镜头画面设计所要达到的目的。镜头画面设计是电影性与绘画性的统一，这也是我们动画设计者对动画进行镜头画面设计所要追求的目的所在。因此，本书的主要目的不是介绍作为专业分镜头脚本美工所必须具备的绘画技巧和材料工具运用，而是通过分析静态的分镜头脚本如何通过技术元素对一些场景进行预先的视觉处理，以动态的视觉形式呈现出来，流畅生动地讲述完整的故事，从而使读者深入了解如何利用分镜头设计控制动画片叙事语言风格，并构架故事的逻辑节奏。



《三个和尚》



《哪吒闹海》



第 1 章 动画分镜头概述 / 001

- 1.1 动画分镜头概念 / 002
- 1.2 分镜头脚本的构成 / 004
- 1.3 分镜头脚本的主要任务 / 008
- 1.4 动画分镜头脚本应用范围 / 010
- 1.5 动画分镜头起源 / 013



第 2 章 动画分镜画面的构成元素 / 017

- 2.1 屏幕宽高比 / 018
- 2.2 Pan&Scan、Letterbox 及宽屏幕 / 020
- 2.3 构图 / 021
- 2.4 色彩表现 / 033
- 2.5 透视 / 037
- 2.6 光照 / 039
- 2.7 造型风格 / 041



第 3 章 机位与镜头调度 / 045

- 3.1 镜头设计 / 046
- 3.2 机位 / 048
- 3.3 镜头调度 / 051

4

第4章 节奏与画面组接 / 067

4.1 镜头节奏 / 068

4.2 声音元素 / 073

4.3 画面组接 / 075

4.4 确定镜头画面 / 086

5

第5章 绘画基础技法 / 091

5.1 动画片画面分镜头稿的版式 / 092

5.2 分镜头制作流程 / 094

5.3 作画步骤 / 100

5.4 工具材料 / 104

5.5 表现技法 / 106

5.6 个人修养 / 109

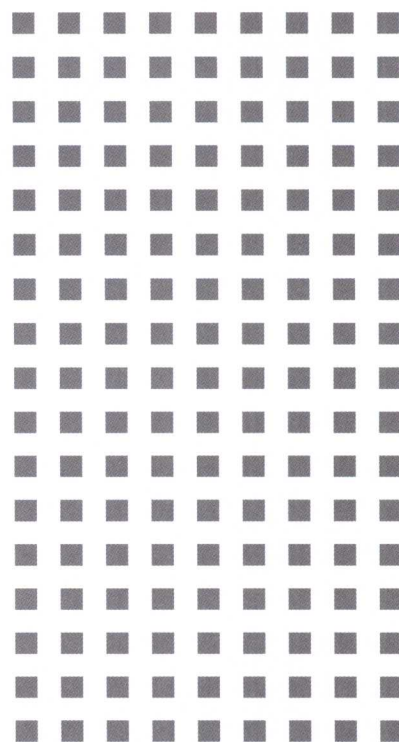
6

第6章 优秀动画分镜头脚本赏析 / 113

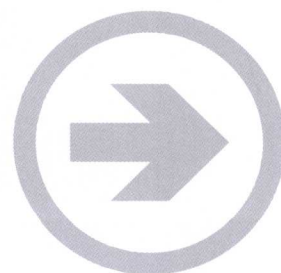
参考文献 / 127

第1章

动画分镜头概述



CHAPTER



1.1 动画分镜头概念

1.1.1 分镜头样式

分镜头脚本是剧本的形象化版本。由一些方格组成,如图1-1、图1-2所示。这些方格画框中画着一系列的形象化动作,这些方框中的图像将为我们讲述一个具有很强的逻辑性的故事。尽管故事是出于娱乐目的,分镜头脚本本身却不是为了这样的目的而存在的。分镜头脚本只能是生产故事过程中的一个工具,或者是作为将自己的点子向客户推销的一个手段。



图1-1 分镜头脚本样式

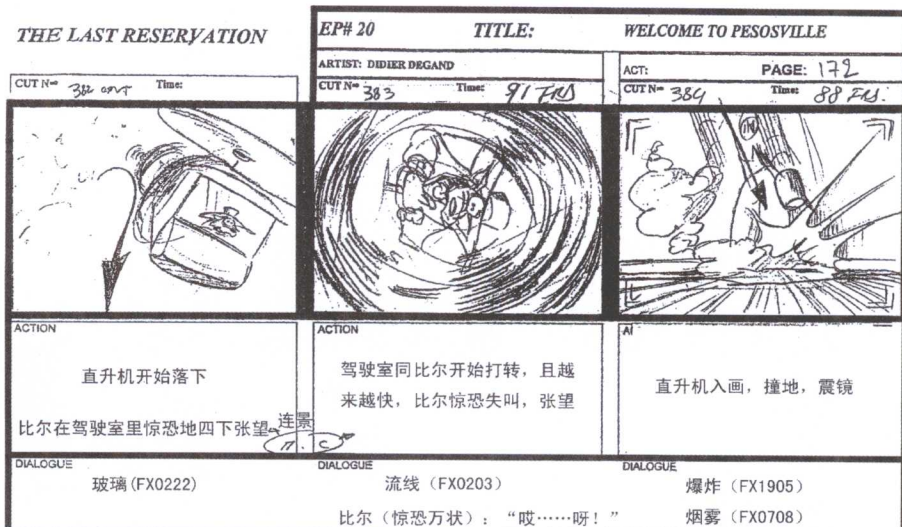
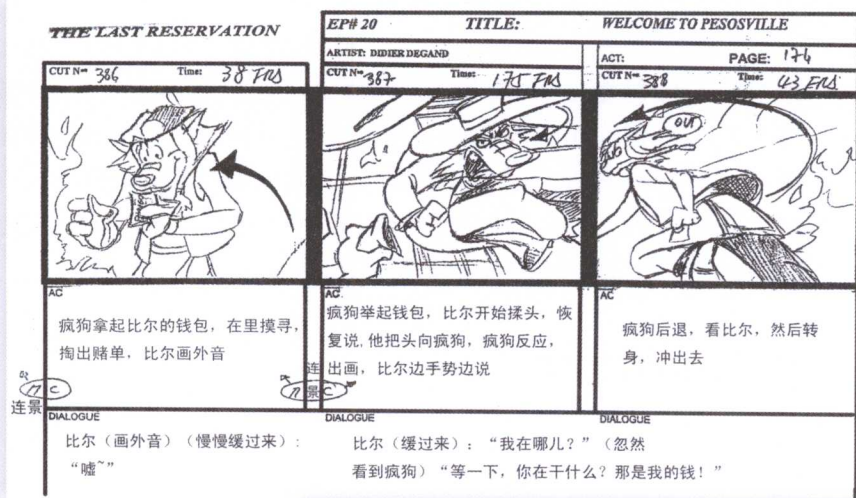


图1-2 分镜头脚本样式

1.1.2 动态镜头

动画片的创作不同于电影，它是采用后期工程前置的模式进行的，即不允许有片耗比。电影或电视剧的拍摄中允许有不同程度的片耗比，如1小时的影片可以拍摄2小时甚至更长时间，在后期剪辑中进行删选。在动画制作流程中，剧本和分镜头占据了前期准备的很大一部分，分镜头的设计实际上已经是对一部动画片进行了一次处剪。分镜头设计的重要性和不可取代性在于，一个经过设计的镜头可以加强

观众对影片的理解，但如果镜头是被随意地选择的，那么观众就可能不能完全领悟导演在此片中要诠释的东西。进行分镜设计时，请务必确定一个基本原则：相比画面的美观，其实画面的有效性更为重要。一个成功的分镜师，其实是一个美术指导师、一个剪接师，甚至是一个导演。如果分镜设计只考虑到每个镜头的美观完整，而忽略分镜头画面的特殊要求，就可能导致每一个画面都像一幅单独的美术作品，令整套分镜头失去了重心。换言之，导演需要的是一份有效的分镜脚本，而不是美丽的单幅漫画。图1-3、图1-4所示为分镜手稿。

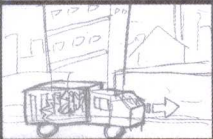
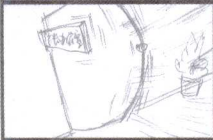
1.2 分镜头脚本的构成

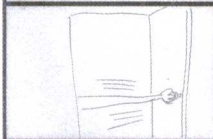
1.2.1 镜头

所谓“镜头”就是影片的基本单位，一个镜头就是一段连续的、从一个视点所拍摄的画面。每当摄影机的位置被改变，就有一个新镜头产生。动画作品是视听一



图1-3 《圣诞夜惊魂》分镜手稿 它将故事的流程详细地表述了出来，镜头的景别和转换也一目了然。

no. 1	Cut	画面	内容	秒
				
				4"
				1"
			(哏!!) “笨蛋! 我不这样做能供你上大学吗?”	2"
			小牛: “爸, 我读的就是工商管理, 偷税漏税是违法的啊!”	3"

no. 3	Cut	画面	内容	秒
			我说了, 客人说要见您!	2"
			自己去搞掂!	1"
				
			兔子出去, 忘记关门了!	4"
			爸, 客人要求开发票是合理的。	

no. 2	Cut	画面	内容	秒
			(老牛) “没想到你越读越笨了!”	1"
			(坐回去) “我自己辛辛苦苦赚的钱, 一不偷二不抢, 凭什么白缴给他们啊!”	3"
			“俺一分也不给!”	1"
			(敲门声) 开门	2"
			服务员: “牛总, 客人要求开票。” 老牛: “这点小事还来问我? 我们这从不开发票!”	2"

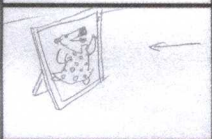
no. 4	Cut	画面	内容	秒
			(拉至中景) 其父在挖鼻屎 小牛继续说: “更是合法的。”	2"
			小牛转身继续说: “发票不仅是为了纳税, 也会让客人对我们更有信心呢!”	3"
			老牛: “好了! 不要再说了!”	2"
			“让你毕业回厂帮忙, 反而教训起老子来了!”	3"
			孩子他妈, 是我教育得不好啊!	5"

图1-4 《懵牛学税记》分镜头稿
赖志鹏 / 绘
这是一段flash动画的分镜头稿, 同样也遵循了分镜的基本要求, 不局限于每个画面的表现, 着眼于故事的表达与情节的推动。

体的，其表现元素包括画面、音乐、音响、语言和文字，而画面是最基本的，是动画的结构和主干。一部动画片可以没有音乐、音响、语言和文字，却时刻不能没有画面。每一个镜头画面相互影响、相辅相成并融为一个整体。图1-5所示为《阿阿齐与西西帕克》中的镜头转换画面。

1.2.2 场景

场景即在同一个背景或者环境里产生的动作的集合，称之为场戏，一个场景，又称分场。电影需要很多场景，并且每个场景的对象都可能是不同的。与拍电影一样，动画同样需要将多个场景中的动作组合成一个连贯的画面。图1-6所示为《阿阿齐与西西帕克》中同一个角色处在不同的场景中。

1.2.3 情节片段

情节片段是许多场景的组合（图1-7）。比方说，一段情节可以在课室里开始，继而在闹市展开。



图1-5 《阿阿齐与西西帕克》中的镜头转换画面

这段镜头很好地将两个人物之间的动作表达了出来，每个镜头画面连贯串通，不会让观众觉得不知所云。



图1-6 《阿齐与西西帕克》中同一个角色在不同的场景中



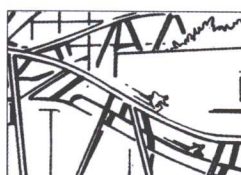
① 一骑单车女子出现



② 男子追着进入超市



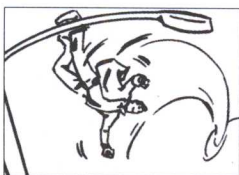
③ 他们冲下电梯



④ 接着冲出室外电梯



⑤ 加速俯冲而下



⑥ 男子一个跟斗



⑦ 翻滚动作



⑧ 漂亮地落地

图1-7 情节片段 陈韵鹏 / 绘

1.2.4 从“讲述故事”到“展示故事”

分镜师在进行动画分镜头设计前，要对文字剧本充分理解，要有对剧本内容调控再创作的能力，同时也要把握剧本允许修改的尺度。分镜头设计是围绕文字剧本展开创作的，但不能被动地被文字剧本内容牵着鼻子走，在不影响主题思想和剧情连贯性的情况下，要打破剧本的束缚，对原内容进行二度创作。有时因制作要求，文字剧本内容允许修改的尺度很小，但也要在剧本约束的框架里做足文章，学会化被动为主动；甚至有的时候文字剧本本身存在缺陷或瑕疵，在这种条件下创作，其实也是有趣味的艰苦挑战，对提高画面分镜创作能力也很有帮助。同一事物换个角度看待，问题就不一样了，有时候困难和限制也可以成为帮助创作的有价值的因素。

文字剧本使用描述性语言传达信息，而分镜头脚本在展示一个故事的时候，实际上是将故事的信息塑造成可视化的影像，通过用图像来说故事这种方式来向观众传达信息。

我们生活在一个读图时代，在日常生活中，电视、杂志、报纸不断地向我们传达大量的丰富的图形化信息。在传媒技术高度发达的今天，我们更加能够轻易地获得各式各样的图形影像。图像叙事中的形象化图片给人直观丰富的信息，这种信息更加直接，更加有效，能引发观众更多联想。无论促使图片产生的根本目的是什么，图片本身能够给人带来一种感受，让人产生一种印象，譬如一幅海边沙滩的图画会让我们想起海南或者是夏威夷（见图1-8）。

图像具有诱导性，并会向观众传达一些画面外的信息。如图1-9所示，在一条黑暗的走廊上走动的脚，会让人提出很多问题：这个人是谁？他接着要干什么？这远比让观众看见这个人的全貌更能让人产生紧张感，也更能引起他们的兴趣。

分镜头设计中的一条重要准则就是要把情节“表现”出来，而不是“说”出来。分镜头脚本要改变讲述的途径和方式，把它转化为影视细节，“展示”故事。通过故事以及画面共同传达信息，让观众有身临其境之感，牢牢抓住他们的注意力，以留下深刻的印象。

1.3 分镜头脚本的主要任务

分镜头脚本的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。如果我们准备分析一部影片的结构和剪接，那么分镜头必然是不可缺少的工具。对于影片其他层面的分析，即使完全属于视觉上的分析，由于其能凸显影片的风格和视觉角度，分镜头脚本也是一种很有用的工具。促进现代分镜头诞生的动力是动画，因为动画制作需要绘制大量的草图。现代分镜头脚本发端于迪士尼工作室，迪士尼公司在20世纪30年代成立了专门的故事开发部门，最早使用现代分镜头脚本创作的动画短片就是著名的《三只小猪》（见图1-10）。