

分鏡腳本 (第三版)

—— 動態藝術 ——

原著：MARK SIMON

譯者：陳建宏 劉秀英



六合出版社 印行



分鏡腳本

— 動態藝術 —

(第三版)

原著：MARK SIMON

譯者：陳建宏 劉秀英



六合出版社 印行

分鏡腳本 — 動態藝術 (第三版)

原 著 / Mark Simon

譯 者 / 陳建宏 · 劉秀英

發行人 / 吳秀綦

出版者 / 六合出版社

發行部 / 台北市大安區新生南路一段 103 巷 33 號 1 樓

電 話 / 27521195 · 27527651 · 27520582

傳 真 / 27527265

郵 撥 / 01024377 六合出版社 帳戶

登記證 / 局版北市業字第 1615 號

第一版 / 中華民國一〇二年四月

定 價 / 新台幣 650 元整

ISBN / 978-986-89242-3-9

E-mail / liuhopub@ms29.hinet.net

版權所有 / 翻印必究

(請勿抄襲或影印)

**[本書若有破損或裝訂錯誤
請寄回發行部更換]**

¥211.25

譯者簡介

陳建宏 (Hikkijoe Chen)

台灣藝術大學 多媒體動畫藝術學系 客座助理教授 (2012年8月-2013年7月)

曾任 宏廣動畫公司 紅孩兒決戰火燄山 副導演

砌禾數位動畫公司 遊戲動畫 專案導演

惟生醫學文教基金會 元氣寶寶 分鏡腳本設計

劉秀英

國立台灣師範大學 英語教學碩士

英語教師

2010、2011 桃源美展作品集英文翻譯



致謝

本書的資料是多年來與極有才華的人們共事，從數千個企畫中擷取的。我所共事的每個導演、每個特技協調師、每個特效總監、每個動畫師、每個剪輯師、每個攝影總監與每個製作設計師都教了我一些新的東西。他們都有不同的詮釋故事方式，也願意分享他們所知。這不是個很棒的行業是什麼呢？

本書的圖和本書所包含的資料一樣好，甚至更好。有些世界上最好的腳本畫家同意讓他們的作品來加強本書的文字內容。

你讀本書是因為你對畫分鏡腳本有興趣，抑或你是分鏡腳本的粉絲；我則兩者皆是。我愛我的工作，也受到其他同行的啟發。我是本書插圖以及它們的創作者的大粉絲。

我的編輯 Cara Anderson 幫了我很大的忙，她遠超過一切的熱誠支持，幫助我完成了這龐大的文本，謝謝妳。

我要說，我太太忍受我寫作到很晚；事實是，由於這本書(以及其它書)，由於我的客戶，由於我的緣故，她一向忍受我工作到很晚。她知道我愛她，但我還是要告訴她：Jeanne，我愛妳。

我也要感謝雙胞胎兒子 Luke 和 Reece，因為他們告訴他們的朋友，他們的爸爸是世界上最好的分鏡腳本畫家；雖然其他六歲大的孩子們，沒有人知道他們在說些什麼，無論如何我還是很感激的。

十二萬分感激將作品借給本書的所有畫家們，他們的慷慨與才華應該得到惠顧，讓世界更美好，雇用畫家吧！

緒言

畫分鏡腳本是很精彩的過程，也是很精彩的工作。我喜歡繪畫，也喜歡講故事。藉著畫分鏡腳本，兩件事我都可以做。我也得以與才華洋溢的人們共事，並從每個企畫中學到新的東西。再者，沒有哪兩天或哪兩個企畫是一樣的。

我在娛樂界工作了 20 多年，擔任 2,500 多個製片的分鏡腳本畫家、設計師、導演、以及製作人。每個企畫都這麼不同，想覺得厭倦也不可能。每天早上起來，做我這份工做是容易的事。



圖 P. 1 作者 Mark Simon 為這本書從數千個分鏡腳本中篩選作品。

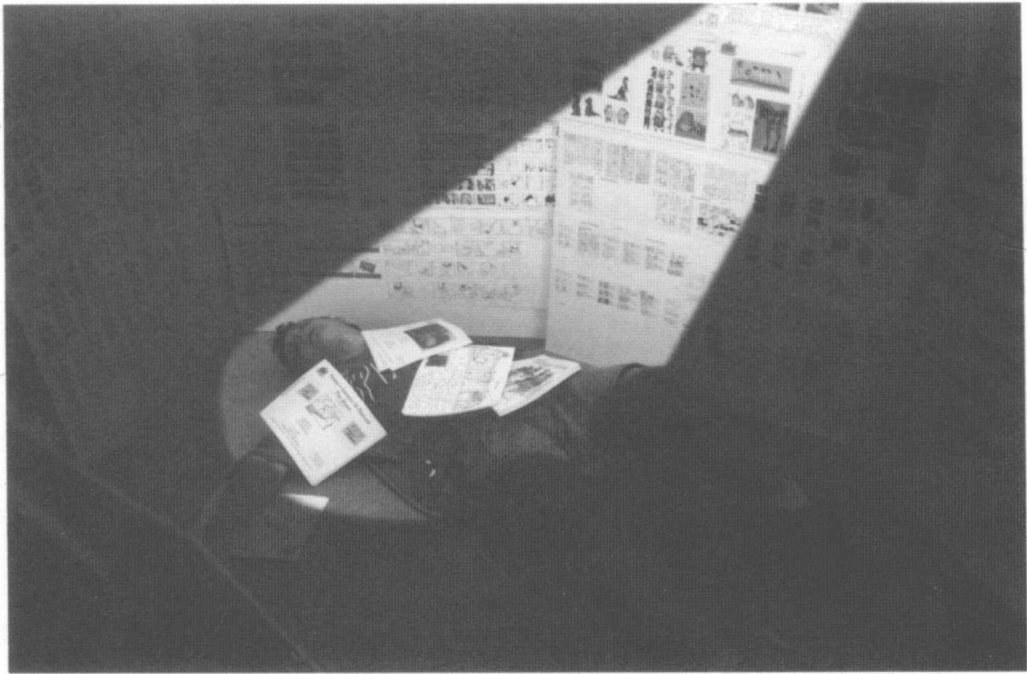


圖 1.2 有時候架構這本書實在是太辛苦了！

這本書包含了我二十載的經驗，以及很多天分極高的畫家們精彩的作品。這本書的資料不僅是給想把分鏡腳本當職業的人，也是給很多需要腳本表達想法、讓人一看就懂的人，他們的工作人員需藉著他人畫好的腳本工作。

幾年前，大部分人不知道分鏡腳本是什麼，現在隨著幕後花絮 DVD 以及拍攝花絮書籍的流行，它成了大家都知道的過程。不盡令人了解的

是，分鏡腳本畫家真正的才華到底在哪裡。它不在於圖畫的品質，我見過很多美麗的圖，但它們卻是無用的分鏡腳本；我也見過很差的圖，但詮釋視覺故事的方式可以讓整個劇組工作人員立即知道導演要什麼。

我希望這本書成為一分藍圖，讓你們了解我摯愛的工作過程。

對 Mark Simon 與分鏡腳本：動態藝術（Storyboards：Motion in Art）的讚美

“從商業角度、藝術角度、以及兩者之間各方面來說，Simon 呈現分鏡腳本畫家需具備的條件。假如你曾想過為自己的企劃案畫分鏡腳本卻不知從哪兒開始，分鏡腳本：動態藝術可作為你參考資源。”

— Videomaker Magazine

“目前為止，這是有關分鏡腳本最好的書，清楚、精簡、且插圖豐沛，強力推薦。”

— Max McCoy

“感謝你透過本書所教導的一切。”

— Babak Marjan

“這本書太廣博了！我幾乎無法將它放下。我只想告訴你，這本書幫助太大了！”

— Amilee Hagon

“他擅長他所從事的工作，在業界也有優良的聲譽。大家都知道，有了 Mark 事情就會做得好。”

— Glenn Wilder, Universal《老爺砲艇少爺兵》
(McHale's Navy) 第二劇組導演

“他絕對是了解這行各面向的人，而且也能清楚說明大家如何共同完成企畫。”

— Stephen Sawran, Cartoon Network 動畫家

“他清楚他所做的事，也以他的經驗讓我們明白。”

— Michelle Leach

“Mark Simon 與讀者分享的經驗與他的實用智慧正是本書特殊之處。對於開始投入動畫與分鏡腳本需要什麼，他提供我們一個特殊的了解，接著他讓我們綜觀他在娛樂界成功的模式，這模式幾乎與任何職業領域都有關。”

“除了他自己的觀念，我格外喜歡他比較同事、針對相似企畫繪圖的尖銳對照。這是令人驚異的章節，我經常一再閱讀，以保持開放的思路。”

“我自己也教動畫課程，我們在教室裡使用 Mark 的書，這是我們課程裡很有價值的一部分。有時我們邀請 Mark 為班級同學講授本書篇章，他

從未令我們失望。”

— Jeff Scheetz, Digital Animation & Visual Effects School
(DAVE School) 創辦人

“這本書告訴我們一些以分鏡腳本為生有關的主題，本書重要特色是有許多畫家的作品，讓積極進取的畫家們能浸淫其中。書中有多樣風貌的插圖，然而成功的分鏡腳本畫家都會注意到某些拍片的準則，這些準則這本書也涵蓋了。藉著本書的解說與插圖，為分鏡腳本這行業呈現了廣泛而清楚的描述。有心追求這一行的人需要知道，會畫圖不是影片製作畫家唯一的興趣，還要對電影藝術手法以及作品行銷有興趣。我想對這領域有興趣的學生們推薦本書。”

— Dan Antkowiak, 分鏡腳本畫家兼教師

“我本身是插畫家，有 23 年畫分鏡腳本的經驗。這本書對於新手以及經驗豐富、頭髮斑白如我的老兵來說，都是很優秀的工具。他對新手解說過程、引導如何畫腳本、重點、演出、情緒、不同類型的腳本市場、帳單、行銷…全部都包括了。對於老手來說，它喚起我們的記憶。我們容易陷入做事窠臼，這樣比較舒服，有點陳腐…甚至懶散。這本書提醒我，對的方式或解決之道不只一種，最初的、最不費力的方法未必最好。書中有很多不同畫家與風格不同的腳本範例，還有繪畫之前必須思考的重點。對於我永遠擴大中的圖書館，本書是很棒、很有用的添購項目；對於在這領域或想要入此行的人，手上應該有一本。”

— Steve Lawton, 分鏡腳本畫家

“一言以蔽之 — 讚！假如你對畫分鏡腳本有興趣，這本書就是給你的。它徹底涵蓋分鏡腳本。它探討簡歷、作品集、價格、授權、特效，還有更多你在其它分鏡腳本的書裡找不到的。這本書對任何認真考慮發展分鏡腳本事業為生、或純為了興趣的人都是必備的。”

— Jason Teate, 圖形設計師

STORYBOARDS MOTION IN ART

Third Edition

MARK SIMON



ELSEVIER

AMSTERDAM • BOSTON • HEIDELBERG • LONDON
NEW YORK • OXFORD • PARIS • SAN DIEGO
SAN FRANCISCO • SINGAPORE • SYDNEY • TOKYO

Focal Press is an imprint of Elsevier



Copyright © 2007 by Mark Simon. Published by Elsevier Inc. All rights reserved.

No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording, or otherwise, without the prior written permission of the publisher.

ISBN 13: 978-0-240-80805-5

ISBN 10: 0-240-80805-3

國家圖書館出版品預行編目(CIP)資料

分鏡腳本：動態藝術 / Mark Simon原著；陳建宏譯。-- 第

一版。-- 臺北市：六合，2013.04

面；公分

譯自：Storyboards：motion in art, 3rd ed.

ISBN 978-986-89242-3-9(平裝)

1. 動態藝術 2. 動畫製作 3. 腳本

987.85

102006040

目次

致謝	
緒言	
序論	1
第一章 何謂分鏡腳本？	3
第一篇 開始	9
第二章 開始	11
第三章 分鏡腳本畫家要具備什麼條件	14
第四章 教育	17
第五章 工具	20
第六章 對電影製作的好處	25
第二篇 分鏡腳本的藝術	31
第七章 畫快速分鏡腳本略圖	33
第八章 透視圖速寫	38
第九章 分鏡腳本的定稿與清稿	43
第十章 分鏡腳本著色	49
第十一章 展示腳本與製作腳本	56
第十二章 真人拍攝腳本	60
第十三章 動畫腳本	63
第十四章 遊戲與多媒體腳本	71
第十五章 現場活動與主題樂園腳本	74
第十六章 雷射秀腳本	77
第十七章 廣告樣稿	80
第十八章 動態分鏡腳本	83
第十九章 預覽	92
第二十章 風格	95
第二十一章 鏡頭導演	99
第二十二章 與導演共事	106
第二十三章 螢幕方向	115
第二十四章 佈局與構圖	121
第二十五章 參考與研究	128
第二十六章 圖解攝影機技巧	138
第二十七章 編號	143

第二十八章	對比與氣氛	148
第二十九章	特殊效果	152
第三十章	概念插畫	157
第三十一章	電腦與軟體	162
第三十二章	人行訣竅	178
第三十三章	展示與傳送	190
第三篇	分鏡腳本這行業	197
第三十四章	簡歷	199
第三十五章	作品選集	203
第三十六章	學歷與技巧	208
第三十七章	我如何起步	212
第三十八章	誰雇用分鏡腳本畫家？	214
第三十九章	找一份差事	222
第四十章	為每份工作做好準備	225
第四十一章	製片如何運作	228
第四十二章	製作人要什麼樣的分鏡腳本畫家	235
第四十三章	開價	239
第四十四章	預估	243
第四十五章	練習開帳單	247
第四十六章	專利使用權	250
第四十七章	交易慣例	254
第四十八章	格式	258
第四十九章	經紀人與畫家代理人	260
第五十章	協會	263
第五十一章	企業觀點	265
第四篇	面試	269
第五十二章	分鏡腳本兼漫畫書畫家 Alex Saviuk	271
第五十三章	Mark Moore，ILM 製片副總裁、 資深執行暨前任分鏡腳本畫家	279
第五十四章	Sean Cushing，Pixel Liberation Front 執行製作暨預覽專家	281
第五十五章	Josh Hayes，導演、製作人、分鏡腳本 畫家兼藝術指導	287
第五十六章	分鏡腳本畫家 Tim Burgard	294
第五十七章	動畫電影分鏡腳本畫家 Woody Woodman	303

第五十八章	商業廣告腳本畫家 Lyle Grant	313
第五十九章	Janimation 創意總監：Jeff Dates	321
第五篇	作業	327
第六十章	作業 1：混戰	329
第六十一章	作業 2：高處墜落	331
第六十二章	作業 3：故事大綱	333
第六十三章	作業 4：特效遮幕鏡頭	334
第六十四章	作業 5：西部片	336
第六十五章	作業 6：商業廣告	343
第六十六章	作業 7：動畫與卡通	347
第六篇	實驗	353
第六十七章	分鏡腳本的實驗	355
第七篇	附錄	363
	表格	365
	資源	372
	“如何繪畫”的書籍	372
	“拍攝花絮”的書籍	373
	“插圖”的書	373
	特效書籍	375
	電影劇本	375
	動畫書籍	375
	線上參考	376
	參考書籍	376
	分鏡腳本與導演的書籍	378
	行銷書籍	378
	建築與室內設計書籍	379
	期刊	380
	資源指南	381
第八篇	分鏡腳本實例	383
	分鏡腳本實例	385
	詞彙表	421

序 論

何謂分鏡腳本？

分鏡腳本 (storyboards) 就像連環漫畫，是製作人或導演想像最後作品剪輯完成的示意圖，它是溝通製作人或導演與其他劇組人員最有效的形式。就像建築平面圖是建築師指導工人蓋房子的方式，分鏡腳本是導演指導影片與電視劇組人員製作企劃方案的方式。每一幅圖畫立即關聯到每個鏡頭所有最重要的資訊、且定義出整體工作人員要達到的單一鏡頭樣貌。

事實上，分鏡腳本源起於動畫工業。在 1900 年代早期，偉大的動畫家溫瑟·馬凱 (Winsor McCay) 為他那令人驚艷的動畫創造了連環漫畫，這些當然是最早期的分鏡腳本之一。後來在 1920 年代末期和 1930 年代初期，新崛起的動畫領域也以真人拍攝的劇本形式寫動畫劇本，卻很快引起混亂，因為文字描寫的動畫情節未必能正確地傳達作者的構想。假設，腳本上寫道，某個人物臉上有滑稽的表情，那是什麼意思呢？寫下“滑稽的表情”或“滑稽的動作”等字眼很簡單，但是要使一個角色達到那種效果卻困難多了。動畫家們發現，文字描寫的插科打諢轉譯成動畫時，根本不滑稽。

為了彌補起見，“腳本先生”（當時在腳本的領域並無婦女參與）開始為突出的鏡頭或插科打諢的情節畫速寫。很快地，愈來愈多的圖畫被加到腳本裡，成了概述完整故事的慣用方式。為了讓整個劇組能看到腳本草稿，腳本就釘在牆上。有人想出釘在大塊纖維板上的點子（從此分鏡腳本就叫做「故事板」），因纖維板廣泛使用在隔間與天花板，質量輕，易於釘入；這也有利於編腳本的人在上面釘上百張的圖畫。藉這板子上的圖畫，整個故事的腳本可以移動、也可以在其它空間看。

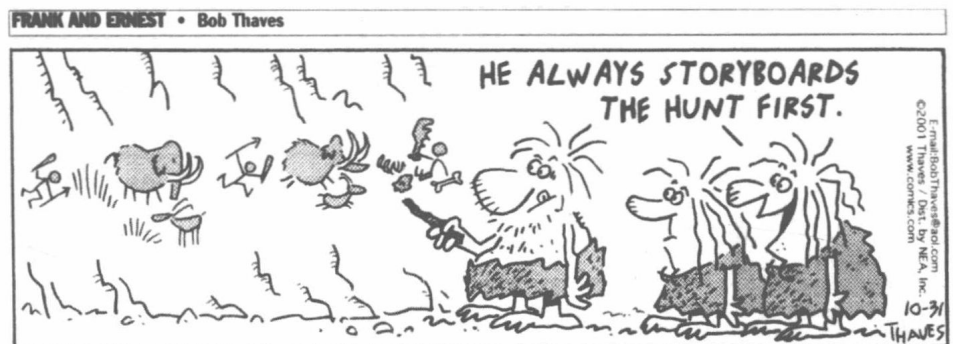


圖 1.1 《Frank and Ernest》
Bob Thaves 繪。(© 2001
Bob Thaves. Newspaper
Enterprise Association, Inc.
提供。)



不對！不對！不對！我要你 這樣 畫！

圖 1.2 《何理歪》（Hollyweird）（© 2006 Mark Simon.）。

卡通製作此時開始將文字描述降到最低。由於其詼諧內容，卡通故事最好能以視覺方式表達。文字描寫“Billy Bob 摔得很滑稽”和畫家所畫的屁股跌跤以及後續的樣子是不同的。文字描寫多半侷限於對話與鏡頭指示。故事中的構想若沒有生動地描寫出來，這構想就被忽略了。在以文字描寫完整腳本盛行的 1970 和 1980 年代，創造 Ren & Stimpy 的 John Kricfalusi 回到卡通經典的創作風格，且仰賴有天賦的畫家驅動劇本而不是書寫的劇本。

如今分鏡腳本被用來幫助發展劇情、充實構想、提升劇本，並且使完成的劇本視覺化。動畫的整個製作過程當中經常使用到分鏡腳本。星際大戰劇本尚未完成之前就使用分鏡腳本來產生構想和鏡頭。分鏡腳本是偉大的發明，它在製片過程的每個階段都有幫助。

多年下來，分鏡腳本已盛行於真人拍攝，雖然動畫每個場景都畫分鏡腳本，毫無例外；真人拍攝分鏡腳本卻大部分侷限於電影與電視節目中的商業廣告、動作片、特技以及特效場景。

做得好的分鏡腳本可以優美地呈現任何視覺動作；宛如一本漫畫書，圖象結合流動敘述故事。線性作業或許有些粗糙，或是太緊湊、太細節，但重要的是，它能適當地將故事的流動視覺化。

你或許聽說過“一張圖畫勝過一千句話”，然而在動畫產業裡，一張圖畫的價值遠超過千元。閱讀腳本時，每個人所接收的意象是不同的，而導演與製作人是決定最後意象的人。如果沒有每個分鏡腳本，精確地呈現他們所要的鏡頭，什麼事都會出錯的。在攝影現場，有些話可能常常聽到，像是“啊！那是你的意思！”或“你在幹嘛？！那不是我要的！”。當每個人都朝著相同的意象努力時，不良的溝通就不會發生了。

在動畫的黃金年代，Chuck Jones、Tex Avery、Bob Clampett、Friz Freleng 以及 Walter Lantz 等導演畫出了他們自己絕大部分的分鏡腳本。隨著動畫工作室的成長，分鏡腳本的任務便委託其他人。直到最近，導演自製分鏡腳本的風尚再起。有些動畫導演，像是製作 Ren & Stimpy 的 John Kricfalusi，就覺得卡通作家／導演繪製自己的分鏡腳本是很重要的，他主張讓既會畫又會寫的卡通畫家寫故事是很重要的。卡通不僅只是好笑的書面寫作，它們也是好笑的意象以及視覺上的插科打諢。卡通作家知道它的功能與限制，也盡量利用它的優點。最好的卡通能實現完全不可能的效果、也能處理誇張效果。

通常真人拍攝分鏡腳本是在前製時完成 一