

作者何人

刘辉的作品问鼎美国Promax&BDA金奖

具有10年的教学经验

20年分镜从业经历

出版漫画《欢乐水浒传》全三册

内容特色

3大项私藏分镜绘制秘技

40余部经典动画片分镜剖析

量身定制教学PPT

刘辉 孙文博 编著



动画分镜头设计

经典动画片解析

人人都能成大导演

清华大学出版社



动画分镜头设计

经典动画片解析

刘辉 孙文博 编著



清华大学出版社
北京

内 容 简 介

本书全面介绍了动画中分镜头的绘制方法与应用技巧，详细讲解了国内外动画的制作流程，并深入剖析了国内外众多优秀影片的分镜头作品实例，以理论知识加案例分析的形式对动画分镜头应用进行了深入详尽的讲解。

全书共12章，第1~3章介绍国内外动画的制作流程、分镜头的基本概念，以及分镜头和镜头的区别；第4~6章介绍摄影机的运动方式、镜头之间的转换连接手法，以及场和段落的概念；第7~8章介绍摄影机镜头与动画中的画面元素；第9~11章介绍动画分镜头表现中的通用技法、一点技法、切分技法；第12章为火星时代优秀学员作品赏析。

本书可作为高等院校影视动画相关专业的教材，也可作为动画爱好者的学习用书。

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：经典动画片解析 / 刘辉，孙文博编著. — 北京：清华大学出版社，2014
ISBN 978-7-302-35697-4

I. ①动… II. ①刘… ②孙… III. ①动画片—镜头（电影艺术镜头）—设计 IV. ①J954.1

中国版本图书馆CIP数据核字（2014）第056711号

责任编辑：夏非彼

封面设计：王翔

责任校对：闫秀华

责任印制：刘海龙

出版发行：清华大学出版社

网 址：<http://www.tup.com.cn>，<http://www.wqbook.com>

地 址：北京清华大学学研大厦A座 邮 购：100084

社总机：010-62770175 邮 购：010-62786544

投稿与读者服务：010-62776969，c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质 量 反 馈：010-62772015，zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

印 装 者：北京天颖印刷有限公司

经 销：全国新华书店

开 本：190mm×260mm 印 张：18 字 数：461千字

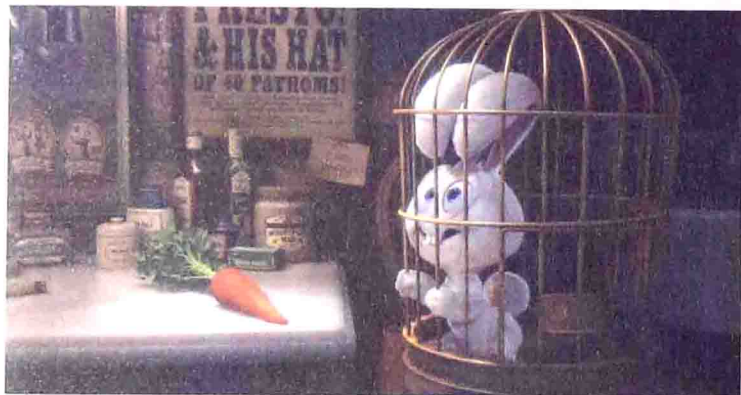
版 次：2014年6月第1版 印 次：2014年6月第1次印刷

印 数：1~3500

定 价：69.00

产品编号：057046-01

你想从事动画工作？
你想从事特效工作？
你想从事后期工作？
你想从事摄影工作？
你想从事广告工作？
你想从事漫画行业？



你想从事影视行业？

那么请学分镜头设计！

如果你想从事编导工作，那
更要学分镜头设计！

因为分镜头设计是电影、电
视、广告、漫画等行业必修的专
业技术。

分镜头设计的作用主要表现
在三方面：

- 是前期拍摄的脚本；
- 是后期制作的依据；
- 是长度和经费预算的参考。

“分镜”又叫分镜图，源自
于电影，在漫画上我们也可以将之
称为“分格”。

分镜头设计主要包括镜头号、景别、摄法、画面内容、对话、音响效果、音乐、镜头长度等项目，其中画面内容通常根据剧本来绘制，是导演对影片全面设计和构思的蓝图。

分镜头设计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、把握片子节奏和风格等。

影片分镜头设计用以解说一个场景将如何构成。主要包括以下4个方面：

- 人物等以多大的比例收入镜头成为构图；
- 做出什么动作；
- 摄影机要从哪个角度切入或带出；
- 摄影机本身怎么移动、录映多少时间等。

电视节目编导在编写分镜头脚本时，工作的主要内容有：

(1) 将文字脚本的画面内容加工成一个个具体形象的，可供拍摄的画面镜头，并按顺序列出镜头的镜号。

- (2) 确定每个镜头的景别，如远、全、中、近、特等。
- (3) 排列组成镜头组，并说明镜头组接的技巧。
- (4) 用精炼具体的语言描述出要表现的画面内容，必要时借助图形，符号表达。
- (5) 相应镜头组的解说词。
- (6) 相应镜头组或段落音乐与音响效果。

在漫画中的分镜头设计需要重点体现以下 5 个方面，诠释出来，将其编辑成我们所见的漫画。

- 故事发生顺序；
- 场景观察角度；
- 事（物）件与事（物）件之间的关联；
- 故事的节奏和角色情绪；
- 表现手法的虚与实。

分镜头设计不是你的梦，是你即将踏上职业之旅的一把利剑，只要控制好它，就可以把你的动漫人生玩得游刃有余。

在浪迹 16 年的职业生涯后，我回归到零的起点，用心去感悟、品味那些曾让我激情澎湃、热血沸腾的经典动画，也因此我完成了《动画分镜头设计——经典动画片解析》一书；也藉此再巩固我 5 年多在国内极具实力的动漫培训机构火星时代的授课经验，同时与大家一起分享，毫不保留，感谢火星时代，感谢我所有的学生们。

本书各章主要内容如下：

第 1~3 章 主要介绍了国内外动画的制作流程、分镜头的基本概念，以及分镜头和镜头的区别；

第 4~6 章 主要介绍摄影机的运动方式、镜头之间的转换连接手法，以及场和段落的概念；

第 7~8 章 主要介绍了什么是摄影机镜头，以及动画中的画面元素；

第 9~11 章 主要介绍动画分镜头表现中的通用技法、一点技法、切分技法的应用；

第 12 章 分享一些作品。

其中我视动画分镜头表现中的通用技法、一点技法、切分技法为瑰宝，望各位同我一样珍爱。

我们为每位老师制作了专业的 PPT 教学课件，有兴趣的朋友可以加 QQ 号码 6330207 或者发邮件 cgsaga@126.com 索取。如果读者在阅读本书的过程中遇到问题，也可以与我们联系。

除了署名作者外，参与本书编写的还有许晓晨、许堃、许芃、李嘉豪、高远、刘飞、徐志刚、周建春、黄阳辉、罗由、谭淑华、王冬梅、王雪梅、朱明明、杨立、许喆、谭春、张宇恒、张雪成等，在这对署名以外的作者深表谢意。由于编写水平有限，书中如有不妥之处，恳请广大读者批评指正。

编者
2014 年 4 月



第 1 章 动画分镜头概述	1	2.1.4 角色和故事的关系	26
1.1 认识动画制作的流程.....	2	2.1.5 创作要点	27
1.1.1 国内动画制作的流程	2	2.2 如何创作故事.....	28
1.1.2 国外动画制作的流程	2	第 3 章 认识分镜头和镜头	35
1.1.3 国内外动画前期制作流程的区别	3	3.1 认识分镜头.....	36
1.2 了解分镜头.....	4	3.1.1 什么是分镜头	36
1.2.1 分镜头的概念	4	3.1.2 了解动画分镜头	37
1.2.2 分镜头在动画片中的重要性	4	3.2 认识镜头.....	45
1.2.3 动画分镜头设计的基本构成要素和要求	4	3.2.1 什么是镜头.....	45
第 2 章 故事结构	5	3.2.2 怎么区分每个镜头.....	46
2.1 分析故事结构.....	6	第 4 章 摄影机的运动方式	47
2.1.1 令人沉浸于影片中的元素	6	4.1 固定镜头	48
2.1.2 故事结构的种类	7	4.1.1 固定镜头的功能和作用.....	48
2.1.3 故事曲线	8	4.1.2 固定镜头的局限性.....	49

4.2 运动镜头	49
4.2.1 推镜	49
4.2.2 拉镜	52
4.2.3 摇镜	55
4.2.4 移镜	63
4.2.5 跟镜	80
4.2.6 升降镜头	102
4.2.7 综合运动镜头	114

第5章 镜头间的转换连接 144

5.1 镜头连接（转换）的逻辑性要求	145
5.2 镜头连接（转换）的连续构成和对列构成	146
5.2.1 无技巧性转场方式（直接切换）	146
5.2.2 技巧性转场方式（特技连接）	170

第6章 场和段落 179

6.1 主镜头	180
6.2 关系镜头	181
6.3 空镜头	184
6.4 客观镜头和主观镜头	186
6.5 开场镜头	187
6.6 过肩镜头	188
6.7 视点镜头	188
6.8 长镜头	189

第7章 摄影机镜头 191

7.1 摄影机机位（位置）	192
7.2 摄影机距离（景别）	197
7.2.1 景别的划分	197
7.2.2 全景系列景别和近景系列	206
7.2.3 景别在影片中的作用	208
7.3 摄影机角度	208

第8章 画面元素 214

8.1 动画角色	214
8.2 动画场景	216
8.3 舞台布局	216
8.4 光影	217
8.5 色彩	217
8.6 构图	218

第9章 动画分镜头表现——通用技法 226

9.1 根据剧本构思	227
9.2 设计草图	227
9.3 设计分镜头	242
9.4 实例	243

第10章 动画分镜头表现——一点技法 245

10.1 文字脚本	247
10.2 根据俯视图布局	250
10.3 构思缩略图	251
10.4 描绘草图	251
10.5 最终分镜头设计	252
10.6 实例	252

第11章 动画分镜头表现——切分技法 253

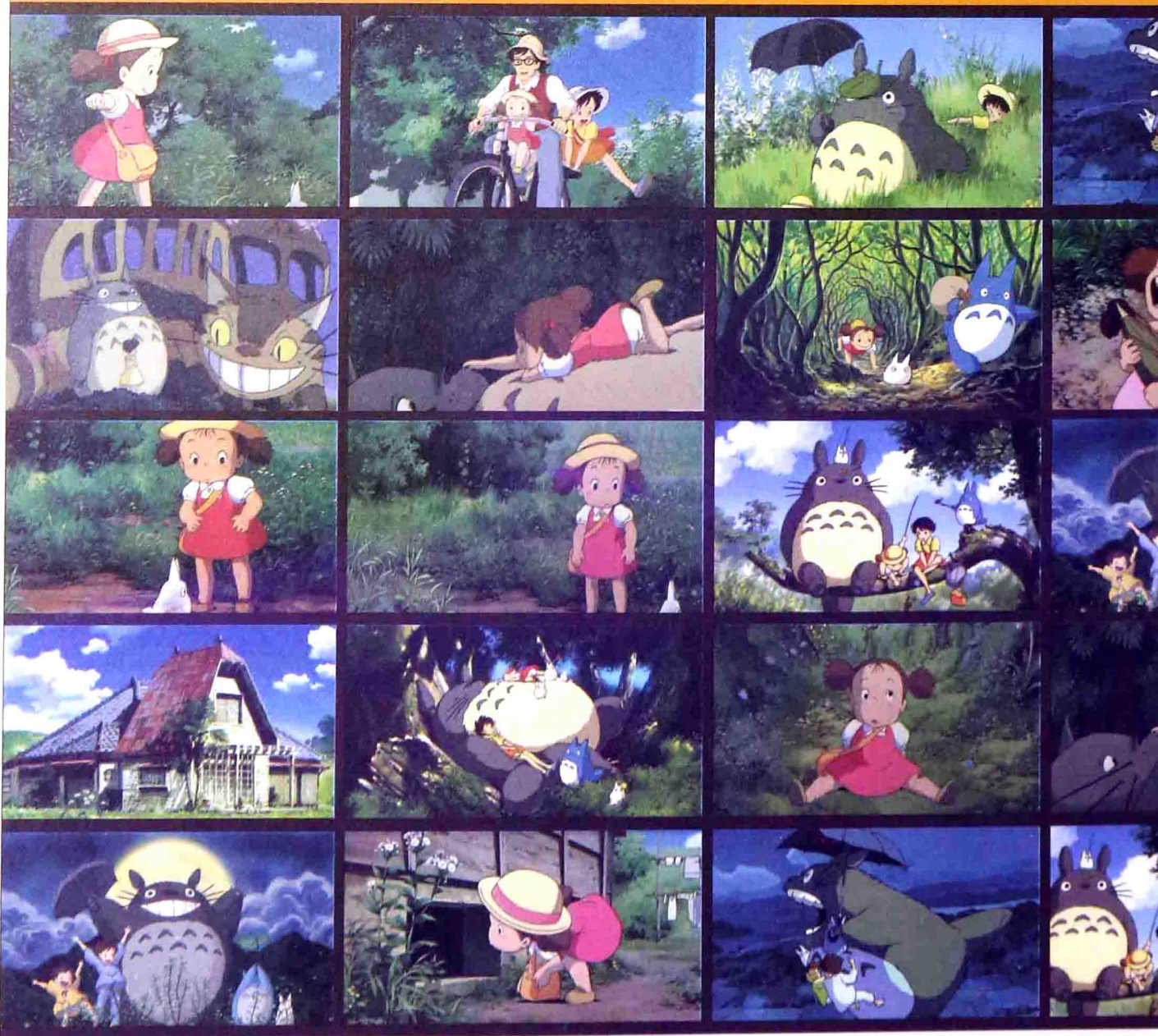
11.1 文字脚本	254
11.2 时间节奏的把握	254
11.3 描绘草图	256
11.4 最终分镜头设计	256

第12章 作品赏析 257

第1章

Chapter 01

动画分镜头概述



1.1 认识动画制作的流程

在我们学习分镜头设计之前，有必要先了解一下整部动画片的制作流程，以及分镜头设计处于这个流程的什么位置？有什么样的重要性？对于动画片的制作流程，国内和国外还有一些区别，下面分别进行介绍。

1.1.1 国内动画制作的流程

国内动画制作的流程分为前期设计、中期制作和后期制作三部分。由于二维动画和三维动画的制作方式不同，它们的制作流程也会有一些差异。二维动画片的制作流程与三维动画片的制作流程如图1-1所示。

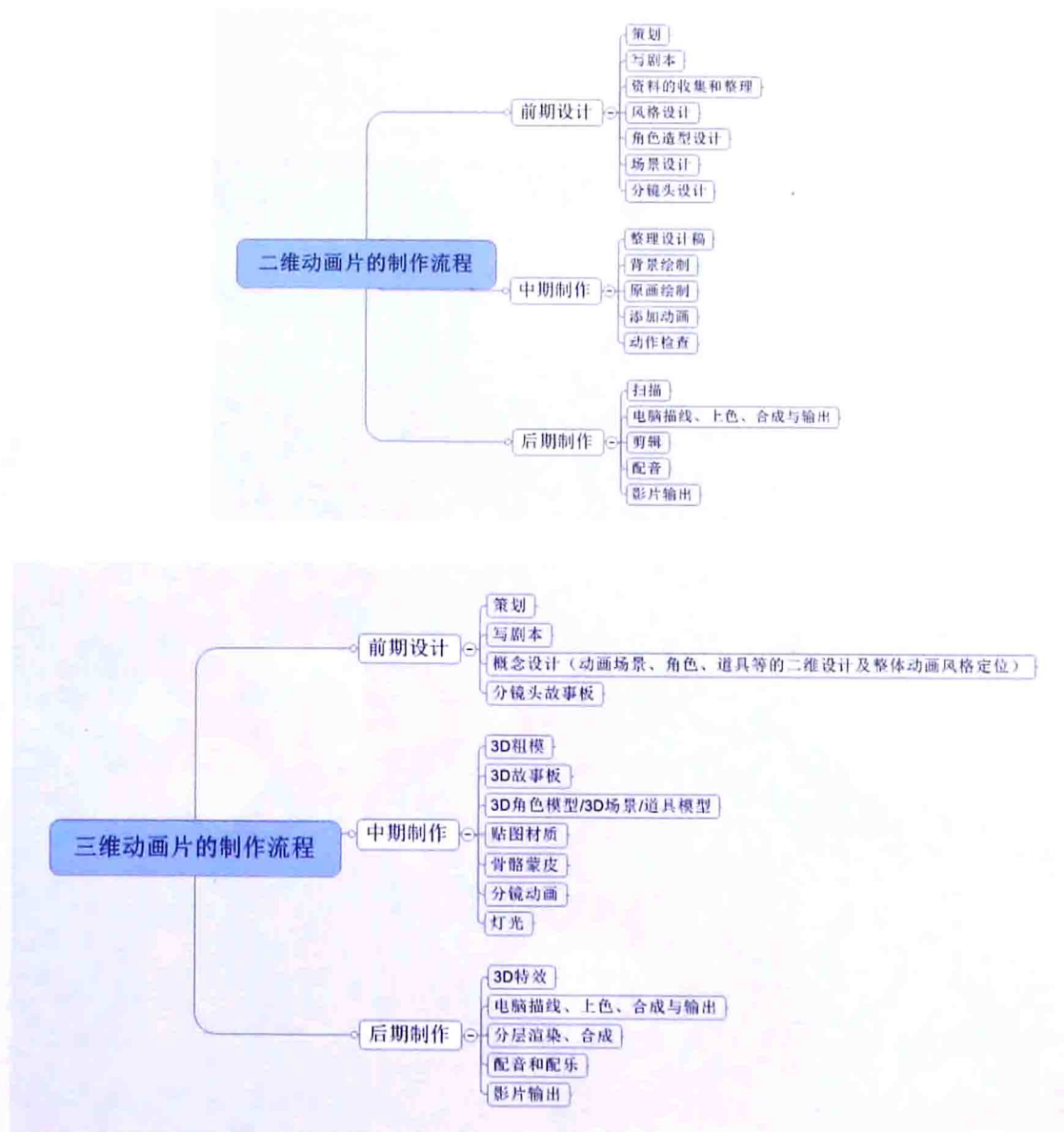


图1-1

1.1.2 国外动画制作的流程

本小节介绍的是国外三维动画制作的流程，如图1-2所示为动画片《料理鼠王》的制作流程。

Standard 3D Animation Production Pipeline

前期Pre-production-->制作Production-->后期Post-production

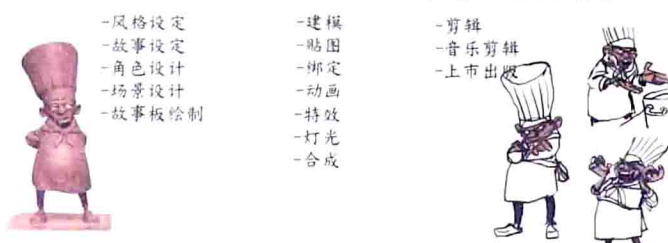


图1-2

1.1.3 国内外动画前期制作流程的区别

国内的动画片剧本一般是由编剧和导演个人来完成的，一旦剧本确定下来后，前期后面阶段的工作都要根据剧本来完成，也就是说这个剧本不能做大的改动。角色设计要根据剧本所描述的这个角色的外形、性格、体型、背景、生活环境、时代背景、个人习惯和爱好等来进行。场景要根据剧本所描述的这个场景的世界观、元素、布局、构图、材质、透视、景别、色彩、光影、光源、摄影机角度等来设计。分镜头设计要根据剧本所描述的故事情节、节奏、镜头的连接、角色调度、摄影机机位及角度、景别、轴线、蒙太奇手法、构图、景别等来设计。所以，一切设计都要受剧本的限制，剧本的好坏完全决定了整部影片的品质。

在国外，尤其是皮克斯动画公司则不是这样运作的，皮克斯动画公司的艺术总监安东尼说过：“花几年时间创作剧本，再花几年时间把剧本变成角色形象，这些传统的动画制作方法，在皮克斯从来没有过。他们的原则是，一边做剧本一边创造形象。你可能不相信，我们在开始创作前从来没有一个完整的故事。所有皮克斯的故事都是我们自己写，我们不购买任何一个故事。皮克斯的原则是：不拿一个故事来做一部好影片，而是写一个好故事来做一部伟大的影片。”

故事是由导演和专职的编剧来完成的，我的工作就是协助他们，让这个故事更有趣。而且皮克斯从来不是在设计好一个完整的故事后，才开始画形象的，

从来没有。大部分时间，这两者是同时进行的，随时都有变化，有修改。有时候你写着写着就想看到它的样子，你得在屏幕上能够找到它，才知道这个方向对不对。一般确定了角色的基本性格和方向，就开始设计角色形象了，在动画片开始制作之前，故事结构就好像按摩一样，只是让整个工作动起来。”

也就是说，皮克斯的做法是先要有一个想法，接着前期制作人员就开始画出一些简单的故事板。那么有些人会问，没有角色、没有场景怎么出故事板呢？他们通常用一些符号来代替，比如动画片《怪物公司》里的多毛怪和大眼仔这两个角色，最初就是用长方形来代替多毛怪，而大眼仔则用圆形来代替，如图1-3和图1-4所示。



图1-3

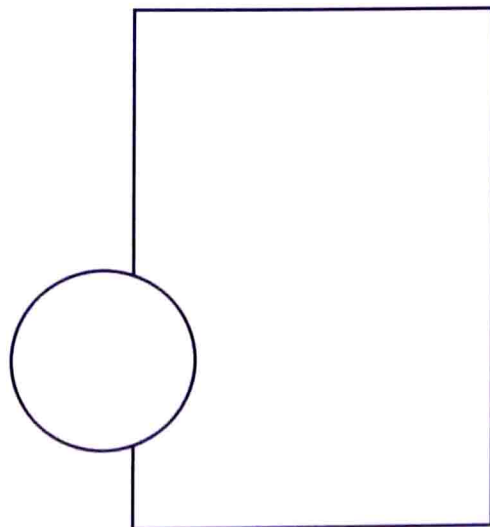


图1-4



待出了一部分故事板后，导演会把每幅故事板图片贴在墙上，并绘声绘色地给前期的主创人员讲解。讲完之后大家会提出一些自己的想法，再对故事进行改进。这样的流程要经历过很多次，直到整个故事的故事板全部完成。在这个过程中，剧本、角色和场景也会逐步一点点露出真面目，不是剧本完全影响角色设计、场景设计和分镜头设计，而是故事、角色、场景之间相互影响，互相推动。皮克斯动画公司之前所做的动画片《玩具总动员》就是这样完成的，前期制作视频的截图如图1-5和图1-6所示。这种方法很适合原创的动画片制作，而且是集合了所有人的智慧，大家共同完成的一部作品。本人很喜欢这种方式，也采用这种方式教学。



图1-5



图1-6

1.2 了解分镜头

1.2.1 分镜头的概念

分镜头是一幅工作蓝图，它将美术设计、动作设计、绘景、摄影、作曲、拟音、剪辑等内容融合在一起，根据剧本的要求，绘制出影片中每个镜头的连续性小画面。

1.2.2 分镜头在动画片中的重要性

动画片就像是用好的流动画面和声音给观众讲述一个故事，但如何讲这个故事，用什么样的方式和节奏讲这个故事，导演想表达什么思想，想给观众什么样的感悟和启迪？想让观众看什么，不想让观众看什么，想让观众听什么，不想让观众听什么，什么时候让观众紧张，什么时候该让观众休息一下，什么时候适合用蒙太奇手法？都要通过分镜头设计来搞定。所以说，分镜头是整个影片的工作蓝图，后续的所有工作都要根据分镜头来做，分镜头直接决定了影片的最终品质。

1.2.3 动画分镜头设计的基本构成要素和要求

动画分镜头设计的基本构成要素包含以下三个方面。

- 角色设计；
- 场景设计；
- 前期对白、背景音乐和音效。

在设计分镜头之前，最好已经有了录制好的前期对白、背景音乐和音效，这样分镜头设计师可根据这些内容安排每个镜头的画面及整部影片的节奏。



要想创作出一个好的故事，首先要了解一下什么才是好的影片？有人会说画面好看的是好的影片，有人会说情节好看的是好的影片，也有人只是因为喜欢里面的演员就认为是好的影片。其实讲的简单点就是：

好的剧情+好的角色设计= 佳作

剧情好的影片不胜枚举，比如说日本动画片《头文字D》，这部影片原作画得并不是很专业（和其他日本动画片相比），但大家喜欢看的原因就在于这个动画片的剧情好。还有日本动画片《蜡笔小新》、《樱桃小丸子》等，其追求的是儿童简笔画的风格，从美术专业的角度来讲也不能算是上乘之作，也是因为它们的剧情很棒，才会有那么多人喜欢，达到了家喻户晓的程度。再就是近几年在国内颇受小朋友喜欢的动画片《喜羊羊和灰太狼》，都属于这一类作品。

那么好的角色呢？也很多，比如日本鸟山明动画片《七龙珠》中的悟空、小林、龟仙人老爷爷等；岸本齐史《火影忍者》中的鸣人、佐助、卡卡西老师、大蛇丸等；尾田荣一郎《海贼王》中的路飞、娜美、索龙、香吉士等，这些角色都深入人心。日本的动画片一推出就是几百集，并不是刚开始就写好的，只要这些角色的性格都设计好并固定下来，就可以无限制地编下去。

随着CG技术高速发展，现在好影片的定义原则是：

绝佳的剧情+吸引人的角色+优秀的CG技术= 经典

能说明这个问题的最好例子就是《阿凡达》，虽然历经9年制作，但狂揽27亿美金的票房就说明了这一问题（当然并不是说票房好就是一部好的影片，但至少能说明是一部受欢迎的影片）。

2.1 分析故事结构

2.1.1 令人沉浸于影片中的元素

● 清晰度

清晰度是指故事情节、角色、场景、动作和目的的明确度。

在这个时代，大家一定看过很多的影片，少的几十、几百部，多的甚至上千部，那么能记住的有几部？有的只是在大脑中残存了一点点记忆，别人一提醒才会想起一些，但印象已相当模糊。或者再打个比方，周末和朋友出去看一场电影，当时看得很入神，印象深刻，可第二天早上起床就忘了，想了很久才想起来，这样的事每个人都经历过，为什么会发生这样的事情呢？就是说这个影片在故事情节、角色、场景、动作、目的上并没有表达清楚。还有一种情况就是没看懂影片，当然有知识上的原因，导

演拍得太复杂了，但也会有表达不清楚这一原因。

● 真实性

真实性是指故事本身是否合理，是否有足够的原因（动力）。

我们有时看一部影片会有这样的感觉：“这个太假了”。得出这个结论的原因就是这部影片表现的不够真实，我讲课的时候会给学生播放《杀死比尔》第1部中的一段动画片，时间分别在（37:38）、（41:36）和（41:37），讲的是日本黑帮老大石井御莲的出身，其中两段拔刀飙血的镜头如图2-1~图2-3所示，里面有几个画面学生看了就会说好假，因为大家都会有一些常识，正常的成人身体里大约只有四升血，所以不会飙这么多。还有两段是石井御莲开枪射杀BOSS手下的镜头，时间分别在（42:32）、（42:34）和（42:36），如图2-4~图2-6所示，只要大家对枪械有一点常识，都会知道，手枪的威力不会大到把人的腿打折的程度。当然，在动画里可以做一些夸张，所以也不能说夸张到这种程度不好，只是深究起来不够真实而已。



图 2-1



图 2-2



图 2-3



图 2-4



图 2-5



图 2-6

● 张力度

张力度是指故事会不会和观众互动，观众看的时候或看过之后还会不会再去联想。

无论什么样的影片（除了纪录片）都是利用观众的联想才会形成故事讲解的。例如，现在比较流行的悬疑片，观众不但会跟着剧情走，还会边看边分析剧情，谁才是凶手？如果结局很快让观众猜到，那么则是一部失败的作品。

在处理影片结局的时候也是很关键的，能不能让观众看完之后还要去想就比较关键了，中国有句俗语叫“绕梁三日”，用来形容音乐；同理，一部影片如果能有很强的张力度，也可以达到“绕梁三日”的效果，甚至超越这种效果。影片的结局一般会分为以下三种。

- 第1种是喜剧结局，大团圆，这类影片一般会出现在贺岁片中，大家看完高高兴兴，大过年的，都图个愉悦。
- 第2种是悲剧结局，这类影片韩国和日本的比较多，苦情戏，观众会一边看一边哭，如宫崎骏的动画片《萤火虫之歌》、日本电视剧《血疑》、韩国电视剧《蓝色生死恋》等。
- 第3种是既不是喜剧也不是悲剧，会给观众留一个悬念，这种方法最近几年被好多导演广泛使用。最好的例子就是美国电影《盗梦空间》，结局并没有告诉观众，主角是在梦中还是在现实里，观众看后会去琢磨，也为拍续集做准备，按评书来说叫留了个扣。还有一个例子是周润发离开香港去好莱坞发展之前拍的一部影片《老板的故事》或叫《和平饭店》，结局并没有交代老板死了没有，只是以当时剧中小孩的口吻说很多年后听说有人在东北见到老板了，这时观众就

会去联想，而且这样的结局还有一个好处就是观众观看后不会很伤感，最起码还有希望。

● 流畅度

流畅度指的就是影片里镜头的流畅性，是不是一气呵成，让观众很自然地了解故事剧情，当然也有一些导演为了表现失忆或混乱的情节，故意用一些无关联的镜头快切，这在后面的镜头连接（转换）中会详细说明。

2.1.2 故事结构的种类

● 线性

一般有故事情节的影片都属于线性，比如A to B to C，故事情节从A点发展到B点再发展到C点，有的影片是单线发展故事情节的，如中国四大名著之一《水浒传》，或者一些短片，再比如皮克斯的短片《小雪人》、《魔术师与兔子》、《小鸟》等。大部分的影片都是两条线或两条线以上，在同一时间里几条线同时发生，这比较符合现实生活，不同的人在同一时间里做不同的事，但这些事又有一些关联，这样的剧情才会丰富多彩。

● 非线性

一般在MV或广告里用非线性的比较多，不是给观众讲一个故事，只是为了让画面好看或节奏比较好就可以了。比如周杰伦的歌曲《本草纲目》MV，它的风格是中西结合和古今结合的方式，画面



很漂亮，有美女、街舞等都是大家喜欢的流行元素，把它们结合在一起来表达效果，时间分别在（00:16）、（00:33）、（00:44）和（02:37），如图2-7~图2-10所示。还有一些广告受播放时间的限制，一般的广告时间为30秒、15秒、5秒，与传达信息不同，广告的目的就是宣传产品，把产品卖出去，所以画面好看，能吸引观众的注意力，给观众留下印象，时间分别在（00:42）、（00:48）、（00:25）和（02:50），如图2-11~图2-14所示。



图 2-7



图 2-8



图 2-9



图 2-10



图 2-11



图 2-12



图 2-13



图 2-14

的旋律和节奏。一般的歌曲都是开始缓入，慢慢旋律越来越清晰、紧凑，直到结束前一点的时候达到高潮（也是最高音处），之后再慢慢缓出。相反，如果刚开始就直接进入高音，一是听众没有一个适应的过程，会很不舒服，还有就是演唱者也需要有一个起调的过程。大家可以用Windows自带的播放器去感受一首歌曲（可用烈焰的可视化效果），如图2-15~图2-18所示。

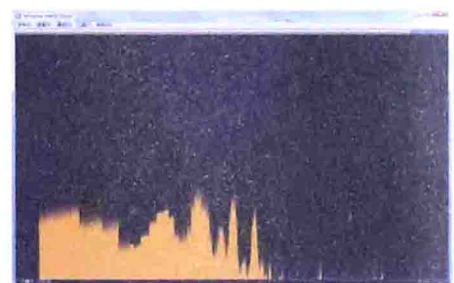


图 2-15

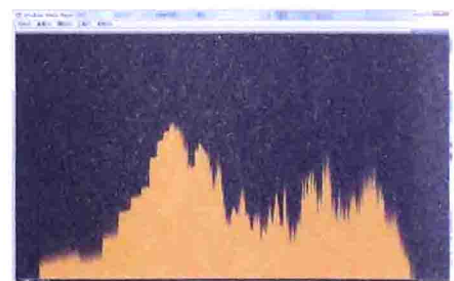


图 2-16

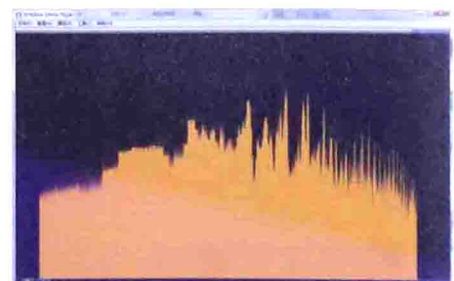


图 2-17

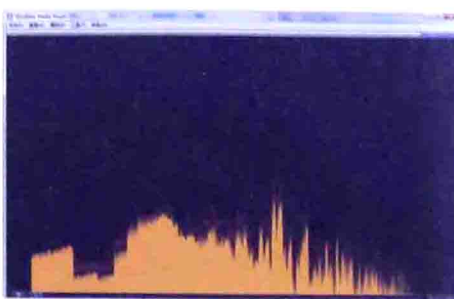


图 2-18

2.1.3 故事曲线

故事情节和音乐都是有一些曲线的，也叫节奏，大家喜欢听一些外国的歌曲，如美国的、日本的、韩国的等。并不是每首歌曲都能听得懂（受语言的限制），但大家还是喜欢听，原因就是喜欢这些歌曲

当然，大的节奏里面也要有一些小的节奏，故事情节也是这样，需要缓入，随着情节的慢慢发展，达到高潮（一般都在影片快结束的时候），最后再慢慢回落，结束。尤其是法国的影片，一般开场的时候都很慢，大约需要用半个小时至一个小时内来交代人物、背景、环境等。

下面为大家介绍这种方法，其基本流程是：

开场设定（Setup）→矛盾、问题（Conflict）→故事高潮（Climax）→如何解决（Resolution）

- Setup（设定）：设定主角的目标。
- Conflict（问题）：是什么阻止你的角色达成目标？
- Climax（高潮）：剧情发展最高点，情绪的转折点。
- Resolution（结局）：主角达成目标了吗？

下面我们一边分析皮克斯的短片一边来讲解这个公式的用法，由浅入深地进行分析。首先是片中只有一个主角的情况下。

例1——《小雪人》

首先要分析的第1部短片是皮克斯比较早出品的《小雪人》，短片的前6个镜头都是在交代环境、群众演员，时间分别在（00:18）、（00:22）、（00:27）、（00:32）、（00:36）和（00:40），如图2-19~图2-24所示，直到第7个镜头主角小雪人出现（00:46），如图2-25所示。



图 2-19



图 2-20



图 2-21



图 2-22



图 2-23



图 2-24



图 2-25

这是引领潮流的做法，而国内的动画片所欠缺的也就是这一点。



- Setup (设定) : 一个美女出现。

到了第10个镜头主角小雪人的目标出现, 一个美女在向他招手 (01:00), 如图2-26所示。



图 2-26

- Conflict (问题) : 小雪人的玻璃房子阻碍了小雪人出去。

到了第11个镜头的时候矛盾出现, 小雪人的玻璃房子阻碍了小雪人出去 (01:07), 如图2-27所示。



图 2-27

接下来小雪人开始尝试用不同的方法出去, 注意这里要从不同的台阶上去, 而且一次比一次强烈。

第1个台阶为: 小雪人用雪房子砸玻璃房子 (01:16), 如图2-28所示。



图 2-28

第2个台阶为: 小雪人把自己的鼻子拿下来, 用锤子砸玻璃房子

(01:28), 如图2-29所示。



图 2-29

第3个台阶为: 小雪人用电钻钻玻璃房子的地面 (01:37), 如图2-30所示。



图 2-30

第4个台阶为: 小雪人用气焊打玻璃房子 (01:51), 如图2-31所示。



图 2-31

第5个台阶为: 小雪人用TNT炸药要炸了玻璃房子 (02:00), 如图2-32所示。



图 2-32

- Climax (高潮) : 发生爆炸, 玻璃房子掉落。

爆炸后进入高潮, 也就是

故事发展的最高点, 时间分别在 (02:13) 和 (02:27), 如图2-33和图2-34所示。



图 2-33



图 2-34

- Resolution (结局) : 主角未达成目标。

结局处理得不错, 比较出乎人们的预料, 本来在半空中玻璃房子底部的门已经打开, 小雪人已经出来了 (02:36), 如图2-35所示。



图 2-35

小雪人解决了矛盾, 虽然见不到第一个美女, 但自从进入鱼缸后, 又邂逅了一位美人鱼, 时间分别在 (02:50) 和 (02:54), 如图2-36和图2-37所示。正当小雪人要达到目标时, 玻璃房子又落下来了 (03:02), 如图2-38所示。可以说是一波多折, 小雪人最终没能达到目标, 结局很重要, 一定要做到情