

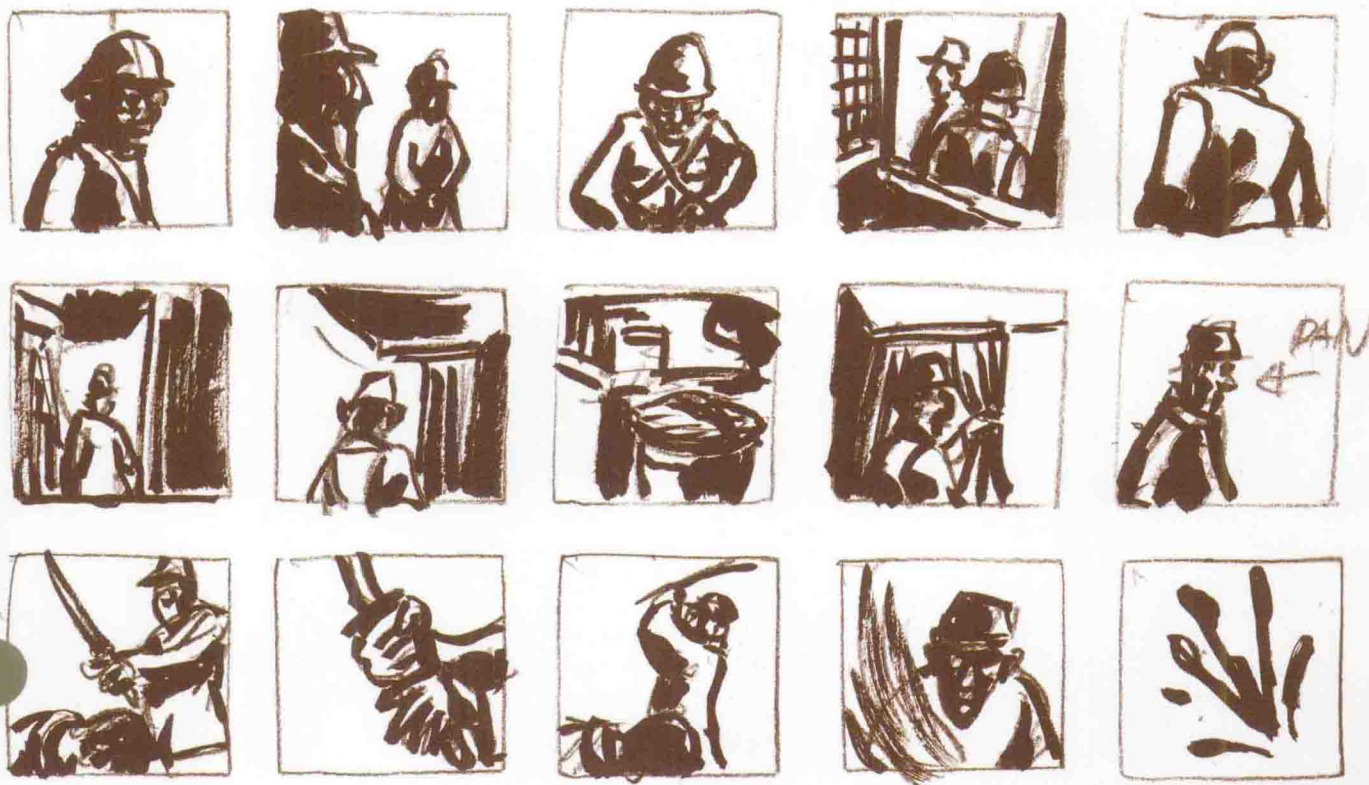
「中国高校“十二五”数字艺术精品课程规划教材」

STORYBOARD DESIGN COURSE

分镜头脚本 设计教程

图像化文字的意义·
画面的构图·镜头风格
带领观众入戏·摄影机的
创作功能·蒙太奇·画面
表现手段·镜头顺畅链接·
无声的语言
.....

李杰 / 著



『中国高校“十二五”数字艺术精品课程规划教材』

STORYBOARD DESIGN COURSE 分镜头脚本设计教程

李杰 / 著

律师声明

北京市中友律师事务所李苗苗律师代表中国青年出版社郑重声明：本书由著作权人授权中国青年出版社独家出版发行。未经版权所有人和中国青年出版社书面许可，任何组织机构、个人不得以任何形式擅自复制、改编或传播本书全部或部分内容。凡有侵权行为，必须承担法律责任。中国青年出版社将配合版权执法机关大力打击盗印、盗版等任何形式的侵权行为。敬请广大读者协助举报，对经查实的侵权案件给予举报人重奖。

侵权举报电话

全国“扫黄打非”工作小组办公室 中国青年出版社
010-65233456 65212870 010-59521012
<http://www.shdf.gov.cn> E-mail: editor@cypmedia.com

图书在版编目(CIP)数据

分镜头脚本设计教程 / 李杰著. — 北京: 中国青年出版社, 2014.7
中国高校“十二五”数字艺术精品课程规划教材
ISBN 978-7-5153-2579-8
I. ①分… II. ①李… 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(2014)第 166487 号

中国高校“十二五”数字艺术精品课程规划教材

分镜头脚本设计教程

李杰 著

出版发行：  中国青年出版社
地 址：北京市东四十二条 21 号
邮政编码：100708
电 话：(010) 59521188 / 59521189
传 真：(010) 59521111
企 划：北京中青雄狮数码传媒科技有限公司

策划编辑：付 聪
责任编辑：张 军
封面设计：六面体书籍设计
彭 涛 孙素锦

印 刷：北京九天众诚印刷有限公司
开 本：889×1194 1/16
印 张：12.5
版 次：2014 年 9 月北京第 1 版
印 次：2014 年 9 月第 1 次印刷
书 号：ISBN 978-7-5153-2579-8
定 价：59.80 元

本书如有印装质量问题，请与本社联系
电话：(010) 59521188 / 59521189
读者来信：reader@cypmedia.com
投稿邮箱：author@cypmedia.com
如有其他问题请访问我们的网站：<http://www.cypmedia.com>

Chapter 01

分镜头脚本概述

- 1.1 什么是分镜头脚本..... 012
- 1.2 如何才能成为分镜画师 013
- 1.3 分镜头脚本的分类..... 014
 - 1.3.1 动画 014
 - 1.3.2 电影 019
 - 1.3.3 广告 021
 - 1.3.4 MV分镜头脚本 022
 - 1.3.5 电脑游戏和多媒体分镜头脚本 022
 - 1.3.6 其他领域的分镜头脚本 022
- 1.4 在分镜设计之前 023
- 1.5 思考题 026

Chapter 02

从文字到图像

- 2.1 图像化文字的意义..... 028
- 2.2 完备的资料 029
 - 2.2.1 剧本 029
 - 2.2.2 美术设计资料 036
 - 2.2.3 修正和补充 039
- 2.3 画面的构图 040
 - 2.3.1 看到的和意识到的 041
 - 2.3.2 画面中的人景关系 043
- 2.4 镜头风格 044

● 2.5 思考题	048
-----------	-----

Chapter 03

图像的叙事

● 3.1 分镜设计步骤	051
3.1.1 草图	051
3.1.2 分段	053
● 3.2 带领观众入戏	059
● 3.3 连续叙事	064
● 3.4 问答式镜头设置	065
● 3.5 绘画表现	073
3.5.1 俯视图(平面机位辅助)	074
3.5.2 绘画风格	075
● 3.6 思考题	078

Chapter 04

镜头

● 4.1 镜头的表现形式	080
● 4.2 摄影机的创作功能	083
4.2.1 仰拍镜头	084
4.2.2 俯拍镜头	084
4.2.3 斜拍镜头	086
4.2.4 表现镜头	087
● 4.3 摄影机的移动	088

4.3.1 推镜头	088
4.3.2 拉镜头	090
4.3.3 摇镜头	091
4.3.4 跟镜头和跟摇镜头	092
● 4.4 思考题	098

Chapter 05

蒙太奇

● 5.1 历史	100
● 5.2 电影之外的蒙太奇	101
● 5.3 片段与整体	107
● 5.4 蒙太奇手法概述	111
5.4.1 蒙太奇句型	111
5.4.2 蒙太奇段落	112
● 5.5 蒙太奇组织方法	112
5.5.1 叙事蒙太奇	113
5.5.2 表现蒙太奇	113
5.5.3 蒙太奇的叙述方法	113
● 5.6 思考题	114

Chapter 06

画面表现手段

● 6.1 省略	116
6.1.1 内容省略	117

6.1.2 结构的省略	119
6.1.3 动画中的省略	123
● 6.2 隐喻	124
6.2.1 造型的隐喻	124
6.2.2 戏剧的隐喻	124
6.2.3 思想的隐喻	125
● 6.3 象征	127
6.3.1 画面的象征主义构图	127
6.3.2 画面的潜在或含蓄的内容	127
● 6.4 思考题	128

Chapter 07

镜头的顺畅连接

● 7.1 构图的延续	130
● 7.2 运动方向的延续	133
7.2.1 轴线	134
7.2.2 越轴	138
● 7.3 两镜间的常用连接方式	142
7.3.1 动作连接	142
7.3.2 视线连接	144
● 7.4 标点法	147
● 7.5 连接范畴分类	148
7.5.1 造型领域的连接	148
7.5.2 心理范畴的连接	149
7.5.3 声音的连接	149
● 7.6 思考题	150

Chapter 08

无声的语言

- 8.1 无处不在的肢体语言 152
- 8.2 上肢的动作 154
 - 8.2.1 手指 154
 - 8.2.2 掩饰 155
 - 8.2.3 手势种类 156
 - 8.2.4 握手 158
- 8.3 手臂的姿势 160
 - 8.3.1 大拇指 160
 - 8.3.2 十指交叉 162
 - 8.3.3 搓手掌 163
 - 8.3.4 背手 163
 - 8.3.5 “金字塔”手势 164
 - 8.3.6 双臂交叉 164
- 8.4 脸与手 165
 - 8.4.1 捂嘴巴 165
 - 8.4.2 触摸鼻子 166
 - 8.4.3 揉眼 166
 - 8.4.4 摸耳 166
 - 8.4.5 搔脖 167
 - 8.4.6 伸衣领 167
 - 8.4.7 咬手指 168
 - 8.4.8 其他手脸接触案例 168
- 8.5 下肢的姿势 170
 - 8.5.1 双腿相搭 170
 - 8.5.2 腿脚打结 171

『中国高校“十二五”数字艺术精品课程规划教材』

STORYBOARD DESIGN COURSE 分镜头脚本设计教程

李杰 / 著

律师声明

北京市中友律师事务所李苗苗律师代表中国青年出版社郑重声明：本书由著作权人授权中国青年出版社独家出版发行。未经版权所有人和中国青年出版社书面许可，任何组织机构、个人不得以任何形式擅自复制、改编或传播本书全部或部分内容。凡有侵权行为，必须承担法律责任。中国青年出版社将配合版权执法机关大力打击盗印、盗版等任何形式的侵权行为。敬请广大读者协助举报，对经查实的侵权案件给予举报人重奖。

侵权举报电话

全国“扫黄打非”工作小组办公室 中国青年出版社
010-65233456 65212870 010-59521012
<http://www.shdf.gov.cn> E-mail: editor@cypmedia.com

图书在版编目(CIP)数据

分镜头脚本设计教程 / 李杰著. — 北京: 中国青年出版社, 2014.7
中国高校“十二五”数字艺术精品课程规划教材
ISBN 978-7-5153-2579-8
I. ①分… II. ①李… 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(2014)第 166487 号

中国高校“十二五”数字艺术精品课程规划教材

分镜头脚本设计教程

李杰 著

出版发行：中国青年出版社
地 址：北京市东四十二条 21 号
邮政编码：100708
电 话：(010) 59521188 / 59521189
传 真：(010) 59521111
企 划：北京中青雄狮数码传媒科技有限公司

策划编辑：付 聪
责任编辑：张 军
封面设计：六面体书籍设计
彭 涛 孙素锦

印 刷：北京九天众诚印刷有限公司
开 本：889×1194 1/16
印 张：12.5
版 次：2014 年 9 月北京第 1 版
印 次：2014 年 9 月第 1 次印刷
书 号：ISBN 978-7-5153-2579-8
定 价：59.80 元

本书如有印装质量问题，请与本社联系
电话：(010) 59521188 / 59521189
读者来信：reader@cypmedia.com
投稿邮箱：author@cypmedia.com
如有其他问题请访问我们的网站：<http://www.cypmedia.com>

前言

◆ Foreword

中国动画发展迅猛，年产量已达220000分钟，从生产数量上看，毫无争议地成为动画大国。悲哀的是，大部分动画影片的质量不如人意。有些作品幼稚得甚至连最基本的动画技法和镜头语言都不能把握，成为了十足的视觉垃圾。造成这种状况的原因很多，其中创作理论的滞后和动画镜头知识的缺乏是不可忽视的原因。在各院校动画教学中，教学课程的权重都是偏向动画技法，比如运动规律、原画设计、角色造型等，分镜设计没有得到足够的重视。以致在动画业界，因分镜设计问题导致的产品质量低下的例子比比皆是。我们耳熟能详的影评论调是“中国动画电影的问题首先是要解决如何说好故事的问题”，可见镜头叙事问题的严重程度，已经成为制约中国动画质量提升的瓶颈。所以，迅速提高动画教学的质量，重视分镜设计课程的教学与研究，积极提高动画业界专业人士的镜头知识水平，成了改变局面的当务之急。

不管是独立动画人还是身在动画生产一线的专业人士，他们的精力大多都用于创作和动画制作，无暇顾及经验总结、梳理得失，更遑论潜心研究、升华理论。而从事动画理论研究的专家学者又埋头于理论博弈，沉迷于文字游戏之中，缺少创作实践的经历，难以有实用价值的动画理论研究成果。因此，在图书市场上至今还找不到一本像样的动画分镜书籍，这客观上促成了本书的产生。作者浸淫动画三十年，集动画创作实践与动画教学经验于一身，本书乃是这些经验之总结。

本书的内容具有实用性和可读性，通过图片和经典电影、动画影视作品的镜头例子加以说明，深入浅出。其中动画分镜的理论 with 电影镜头理论严格来讲是一脉相承的。所不同的是它更侧重动画镜头的研究，关注动画制作的特点和要求，将其融入镜头设计理念中，并使之具有实用性。这是电影镜头相关书籍从来没有涉及的。动画故事版（分镜设计）不像动画运动规律、动画技法、剧本一样已被深入研究，它可以说是最少被了解和研究的动画技术之一。所以，本书不仅可以当作是分镜画师的一种指导性工具，而且也可以帮助一般的动画工作者运用影像来表达剧本中的内容。在具体的章节中，还可以找到许多叙事和视觉问题的解决方案，它如同辅佐分镜初学者学习的拐杖，可帮助初学者快速走向成熟。

作者通过本书还告诉我们，人类经验的传承是通过主观的与再现的方式呈现的，其中添加了人类本身对视觉愉悦的渴望与追求。而动画是一种在现实中难以实现的，但在制作过程中可以圆梦的艺术。正如沃尔特·迪士尼（Walt Disney，1901—1966）所说的那样：“动画能解释人类于脑中呈现及产生印象的任何物象。”他将动画视为“动态的幻觉”的理念。也就是说，动画的精神并不在于捕捉外在事物在物质世界里的样貌，而是捕捉那些事物进入到人们脑中之后，所产生的冲击与印象，因此动画中时常呈现物质世界里观察不到的夸张、变形或离奇情节，这是动画家们所认为的，更为趋近真实的“真实”。这句话，也直白地道出了动画的本质。而由这层意义来看，动画在美学上其实是极富表现精神的现代艺术。动画的分镜设计就是要将这种“动态的幻觉”用镜头——或者说是影像表达出来。或者说这是将创作者脑中的“动态的幻觉”进行预先视觉化处理。本书就是希望借此帮助那些有动画梦想的人实现梦想，给有梦想者一次“圆梦”的洗礼。

Chapter 01

分镜头脚本概述

- 1.1 什么是分镜头脚本 012
- 1.2 如何才能成为分镜画师 013
- 1.3 分镜头脚本的分类 014
 - 1.3.1 动画 014
 - 1.3.2 电影 019
 - 1.3.3 广告 021
 - 1.3.4 MV分镜头脚本 022
 - 1.3.5 电脑游戏和多媒体分镜头脚本 022
 - 1.3.6 其他领域的分镜头脚本 022
- 1.4 在分镜设计之前 023
- 1.5 思考题 026

Chapter 02

从文字到图像

- 2.1 图像化文字的意义 028
- 2.2 完备的资料 029
 - 2.2.1 剧本 029
 - 2.2.2 美术设计资料 036
 - 2.2.3 修正和补充 039
- 2.3 画面的构图 040
 - 2.3.1 看到的和意识到的 041
 - 2.3.2 画面中的人景关系 043
- 2.4 镜头风格 044

● 2.5 思考题	048
-----------	-----

Chapter 03

图像的叙事

● 3.1 分镜设计步骤	051
3.1.1 草图	051
3.1.2 分段	053
● 3.2 带领观众入戏	059
● 3.3 连续叙事	064
● 3.4 问答式镜头设置	065
● 3.5 绘画表现	073
3.5.1 俯视图(平面机位辅助)	074
3.5.2 绘画风格	075
● 3.6 思考题	078

Chapter 04

镜头

● 4.1 镜头的表现形式	080
● 4.2 摄影机的创作功能	083
4.2.1 仰拍镜头	084
4.2.2 俯拍镜头	084
4.2.3 斜拍镜头	086
4.2.4 表现镜头	087
● 4.3 摄影机的移动	088

4.3.1 推镜头	088
4.3.2 拉镜头	090
4.3.3 摇镜头	091
4.3.4 跟镜头和跟摇镜头	092
● 4.4 思考题	098

Chapter 05

蒙太奇

● 5.1 历史	100
● 5.2 电影之外的蒙太奇	101
● 5.3 片段与整体	107
● 5.4 蒙太奇手法概述	111
5.4.1 蒙太奇句型	111
5.4.2 蒙太奇段落	112
● 5.5 蒙太奇组织方法	112
5.5.1 叙事蒙太奇	113
5.5.2 表现蒙太奇	113
5.5.3 蒙太奇的叙述方法	113
● 5.6 思考题	114

Chapter 06

画面表现手段

● 6.1 省略	116
6.1.1 内容省略	117

6.1.2 结构的省略	119
6.1.3 动画中的省略	123
● 6.2 隐喻	124
6.2.1 造型的隐喻	124
6.2.2 戏剧的隐喻	124
6.2.3 思想的隐喻	125
● 6.3 象征	127
6.3.1 画面的象征主义构图	127
6.3.2 画面的潜在或含蓄的内容	127
● 6.4 思考题	128

Chapter 07

镜头的顺畅连接

● 7.1 构图的延续	130
● 7.2 运动方向的延续	133
7.2.1 轴线	134
7.2.2 越轴	138
● 7.3 两镜间的常用连接方式	142
7.3.1 动作连接	142
7.3.2 视线连接	144
● 7.4 标点法	147
● 7.5 连接范畴分类	148
7.5.1 造型领域的连接	148
7.5.2 心理范畴的连接	149
7.5.3 声音的连接	149
● 7.6 思考题	150

Chapter 08

无声的语言

- 8.1 无处不在的肢体语言 152
- 8.2 上肢的动作 154
 - 8.2.1 手指 154
 - 8.2.2 掩饰 155
 - 8.2.3 手势种类 156
 - 8.2.4 握手 158
- 8.3 手臂的姿势 160
 - 8.3.1 大拇指 160
 - 8.3.2 十指交叉 162
 - 8.3.3 搓手掌 163
 - 8.3.4 背手 163
 - 8.3.5 “金字塔”手势 164
 - 8.3.6 双臂交叉 164
- 8.4 脸与手 165
 - 8.4.1 捂嘴巴 165
 - 8.4.2 触摸鼻子 166
 - 8.4.3 揉眼 166
 - 8.4.4 摸耳 166
 - 8.4.5 搔脖 167
 - 8.4.6 伸衣领 167
 - 8.4.7 咬手指 168
 - 8.4.8 其他手脸接触案例 168
- 8.5 下肢的姿势 170
 - 8.5.1 双腿相搭 170
 - 8.5.2 腿脚打结 171