

动画分镜头设计

Animation Shooting Design

何谦高桐编著
北方联合出版传媒(集团)股份有限公司
辽宁美术出版社



动画分镜头设计

Animation Shooting Design

何 谦 高 桐 编著 >>
北方联合出版传媒(集团)股份有限公司
辽宁美术出版社

图书在版编目(CIP)数据

动画分镜头设计 / 何谦, 高桐编著. — 沈阳: 辽宁美术出版社, 2011. 12
ISBN 978-7-5314-5067-2

I. ①动… II. ①何… ②高… 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(2011)第238442号

出版发行
北方联合出版传媒(集团)股份有限公司
辽宁美术出版社

地址 沈阳市和平区民族北街29号 邮编: 110001
邮箱 lnmscbs@163.com
网址 <http://www.lnpgc.com.cn>
电话 024-83833008

封面设计 洪小冬 彭伟哲
版式设计 彭伟哲 薛冰焰 吴 烨 高 桐

经 销
全国新华书店

印刷
辽宁彩色图文印刷有限公司

责任编辑 彭伟哲 林 枫
技术编辑 徐 杰 霍 磊
责任校对 张亚迪
版次 2011年12月第1版 2011年12月第1次印刷
开本 889mm×1194mm 1/16
印张 6.75
字数 170千字
书号 ISBN 978-7-5314-5067-2
定价 39.00元

图书如有印装质量问题请与出版部联系调换
出版部电话 024-23835227

21世纪全国普通高等院校美术·艺术设计专业
“十二五”精品课程规划教材

学术审定委员会主任	
清华大学美术学院副院长	何 洁
学术审定委员会副主任	
清华大学美术学院副院长	郑曙阳
中央美术学院建筑学院院长	吕晶晶
鲁迅美术学院副院长	孙 明
广州美术学院副院长	赵 健

学术审定委员会委员	
清华大学美术学院环境艺术系主任	苏 丹
中央美术学院建筑学院副院长	王 铁
鲁迅美术学院环境艺术系主任	马克辛
同济大学建筑学院教授	陈 易
天津美术学院艺术设计学院副院长	李炳训
清华大学美术学院工艺美术系主任	洪兴宇
鲁迅美术学院工业造型系主任	杜海滨
北京服装学院服装设计教研室主任	王 羿
北京联合大学广告学院艺术设计系副主任	刘 楠

联合编写院校委员 (按姓氏笔画排列)

马振庆	王 雷	王 磊	王 妍	王志明	王英海
王郁新	王宪玲	刘 丹	刘文华	刘文清	孙权富
朱 方	朱建成	闫启文	吴学峰	吴越滨	张 博
张 辉	张克非	张宏雁	张连生	张建设	李 伟
李 梅	李月秋	李昀蹊	杨建生	杨俊峰	杨浩峰
杨雪梅	汪义侯	肖友民	邹少林	单德林	周 旭
周永红	周伟国	金 凯	段 辉	洪 琪	贺万里
唐 建	唐朝辉	徐景福	郭建南	顾韵芬	高贵平
黄倍初	龚 刚	曾易平	曾祥远	焦 健	程亚明
韩高路	雷 光	廖 刚	薛文凯		

学术联合审定委员会委员 (按姓氏笔画排列)

万国华	马功伟	支 林	文增著	毛小龙	王 雨
王元建	王玉峰	王玉新	王同兴	王守平	王宝成
王俊德	王群山	付颜平	宁 钢	田绍登	石自东
任 戡	伊小雷	关 东	关 卓	刘 明	刘 俊
刘 赦	刘文斌	刘立宇	刘宏伟	刘志宏	刘勇勤
刘继荣	刘福臣	吕金龙	孙嘉英	庄桂森	曲 哲
朱训德	闫英林	闭理书	齐伟民	何平静	何炳钦
余海棠	吴继辉	吴雅君	吴耀华	宋小敏	张 力
张 兴	张作斌	张建春	李 一	李 娇	李 禹
李光安	李国庆	李裕杰	李超德	杨 帆	杨 君
杨 杰	杨子勋	杨广生	杨天明	杨国平	杨球旺
沈 雷	肖 艳	肖 勇	陈相道	陈 旭	陈 琦
陈文国	陈文捷	陈民新	陈丽华	陈顺安	陈凌广
周景雷	周雅铭	孟宪文	季嘉龙	宗明明	林 刚
林 森	罗 坚	罗起联	范 扬	范迎春	邹海霞
郑大弓	柳 玉	洪复旦	祝重华	胡元佳	赵 婷
贺 祎	郜海金	钟建明	容 州	徐 雷	徐永斌
桑任新	耿 聪	郭建国	崔笑声	戚 峰	梁立民
阎学武	黄有柱	曾子杰	曾爱君	曾维华	曾景祥
程显峰	舒湘汉	董传芳	董 赤	覃林毅	鲁恒心
缪肖俊					

序 >>

当我们把美术院校所进行的美术教育当做当代文化景观的一部分时，就不难发现，美术教育如果也能呈现或继续保持良性发展的话，则非要“约束”和“开放”并行不可。所谓约束，指的是从经典出发再造经典，而不是一味地兼收并蓄；开放，则意味着学习研究所必须具备的眼界和姿态。这看似矛盾的两面，其实一起推动着我们的美术教育向着良性和深入演化发展。这里，我们所说的美术教育其实有两个方面的含义：其一，技能的承袭和创造，这可以说是我国现有的教育体制和教学内容的主要部分；其二，则是建立在美学意义上对所谓艺术人生的把握和度量，在学习艺术的规律性技能的同时获得思维的解放，在思维解放的同时求得空前的创造力。由于众所周知的原因，我们的教育往往以前者为主，这并没有错，只是我们更需要做的一方面是将技能性课程进行系统化、当代化的转换；另一方面需要将艺术思维、设计理念等这些由“虚”而“实”体现艺术教育的精髓的东西，融入我们的日常教学和艺术体验之中。

在本套丛书实施以前，出于对美术教育和学生负责的考虑，我们做了一些调查，从中发现，那些内容简单、资料匮乏的图书与少量新颖但专业却难成系统的图书共同占据了学生的阅读视野。而且有意思的是，同一个教师在同一个专业所上的同一门课中，所选用的教材也是五花八门、良莠不齐，由于教师的教学意图难以通过书面教材得以彻底贯彻，因而直接影响到教学质量。

学生的审美和艺术观还没有成熟，再加上缺少统一的专业教材引导，上述情况就很难避免。正是在这个背景下，我们在坚持遵循中国传统基础教育与内涵和训练好扎实绘画（当然也包括设计摄影）基本功的同时，向国外先进国家学习借鉴科学的并且灵活的教学方法、教学理念以及对专业学科深入而精微的研究态度，辽宁美术出版社会同全国各院校组织专家学者和富有教学经验的精英教师联合编撰出版了《21世纪全国普通高等院校美术·艺术设计专业“十二五”精品课程规划教材》。教材是无度当中的“度”，也是各位专家长年艺术实践和教学经验所凝聚而成的“闪光点”，从这个“点”出发，相信受益者可以到达他们想要抵达的地方。规范性、专业性、前瞻性的教材能起到指路的作用，能使使用者不浪费精力，直取所需要的艺术核心。从这个意义上说，这套教材在国内还是具有填补空白的意义。

21世纪全国普通高等院校美术·艺术设计专业“十二五”精品课程规划教材编委会

目录 contents

序

— 第一章 分镜头脚本功能 **007**

— 第二章 动画分镜头的特性 **010**

— 第三章 从文字到分镜头脚本的设计流程 **015**

— 第四章 动画分镜头中的主要视觉元素 **023**

第一节 景别 / 024

第二节 拍摄角度 / 027

第三节 摄像机的拍摄 / 029

第四节 镜头画面构图 / 035

第五节 灯光设计 / 040

_ 第五章 叙事连贯性 (绘制图或拍照) **044**

_ 第六章 角色的表演 **053**

_ 第七章 视觉与听觉的完美结合 **056**

_ 第八章 关于镜头时间的分配 **060**

_ 第九章 分镜头作品欣赏 **063**

第一节 骇客帝国 / 064

第二节 动画片《马修》分镜头 / 068

第三节 其他优秀动画分镜头稿 / 088

附录

参考书目

第一辑

分镜头脚本功能

les nature est difficile, du fait est tactos
environnement peut-être de leur état. On dé
lumière artificielle se reflète sur les conle



- 本章重点 >
- 1. 动画的创作过程要经历三个阶段
- 2. 分镜头的作用

第一章 分镜头脚本功能

分镜头是动画制作的一个重要环节。它究竟是什么，又为何如此重要？要了解分镜头的作用，我们先简单地了解一下动画制作的流程。动画的创作过程要经历三个阶段：

- 第一阶段是剧本创作，用文字写出视听形象，通过分镜头脚本实现拍摄剪辑设想。
- 第二阶段是制作阶段，根据脚本和分镜头表的具体要求完成角色、动作、场景、声音等制作成为成片素材。
- 第三阶段就是剪辑合成创作阶段，制作好的素材，根据分镜头的设计进行创作性地组接并完成作品。

由此可以窥见分镜头在动画制作过程中的作用非同一般。

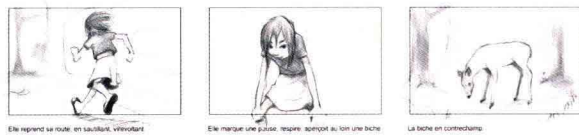
分镜头的作用：

● 动画分镜头脚本是对动画作品的预演或者说是彩排，关键在于如何将文学剧本转换成视听，并通过镜头的流畅性表达作品的内容，充分地展现剧本的内涵，这才是分镜头关键所在，而不是将表现手法和所谓的风格视为关键。

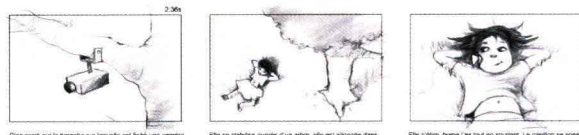
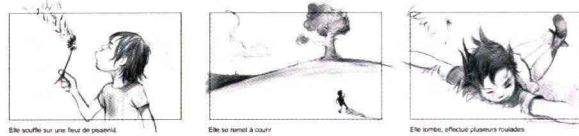
● 动画分镜头脚本是拍摄计划表，也是可以协调各制作部门，明确各自的职责和具体工作内容的工具。我们在制作动画片时并非按照故事讲述顺序在制作，而是根据生产的需要统筹安排提高制作效率，如果没有分镜头作为工作的指导，各制作部门的人员将对自己所做的工作模糊不清乱作一团。

● 动画分镜头脚本可以规划预算算成本，或者根据投资制作相应的分镜头拍摄计划，为将来的动画片制作规划制作成本。将脚本中的镜头结合各个制作环

节进行成本估算，预计成片的制作成本，也可以根据投资来选择相应的拍摄制作手法，将制作成本控制投资范围内（如图1、2、3所示）。

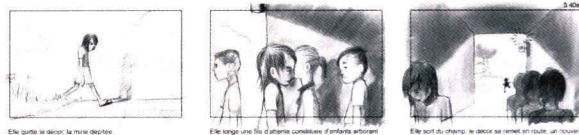
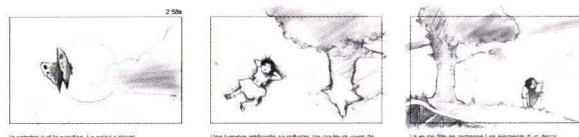


STORYBOARD MICKEY 3D "Respire" planche N°4



STORYBOARD MICKEY 3D "Respire" planche N°5

图1 法国3D动画 respire 分镜



STORYBOARD MICKEY 3D "Respire" planche N°6

图2 法国3D动画 respire 分镜

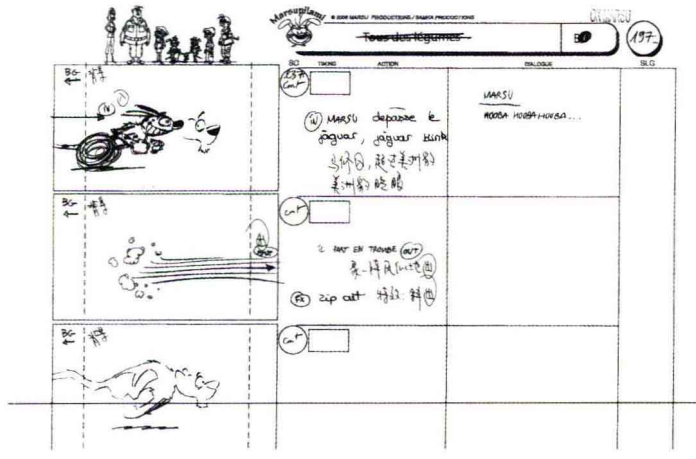
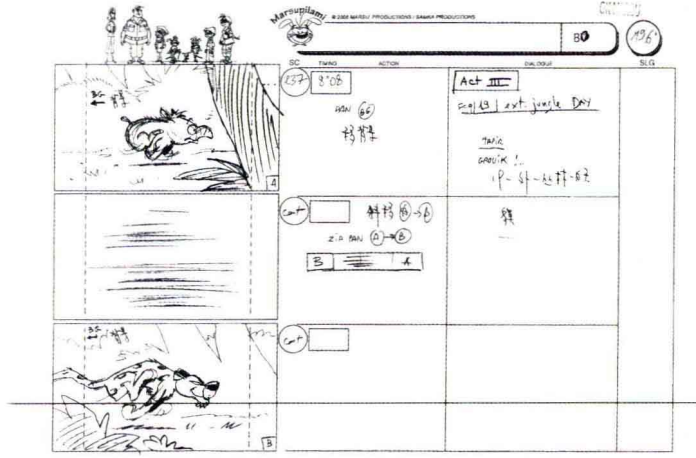
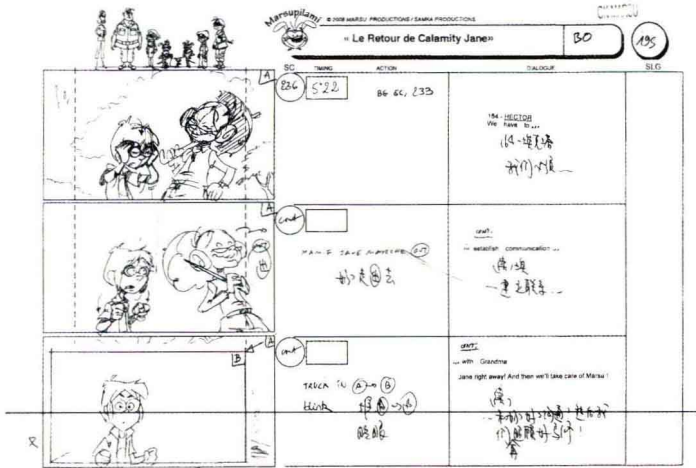


图3 法国二维动画《马修》分镜

第二章

动画分镜头的特性



本章重点 >

1. 分镜头的分类
2. 分镜头样本介绍

第二章 动画分镜头的特性

动画分镜头始终以内容为核心，并且决定着角色的表演、拍摄手法等视听语言的运用，在中期制作和后期合成过程中严格地按照分镜头执行，制作过程中留有的发挥余地较小，不同于电影的拍摄，自由度较大，所以对动画分镜头的细节和质量要求极为苛刻，对于分镜头设计师的综合素质要求更加严格。

1. 根据动画分镜头的制作和用途性将其划分为：

● 分镜头草图

严格意义上讲这并不算是分镜头形式的一种，只是创作者在创作过程中以图的方式记录创作构思，这种记录方式往往会为项目的沟通以及创造提供重要的信息或者更好的思路。

● 拍摄分镜头

这是为满足创作团队的需要而设定的脚本，是为了展示如何实现一个创造构想，使创作团队在它的指导下有条不紊地进行创作，拍摄分镜头的作用始终贯穿于每一个创作环节，不论是前期构思、中期制作还是后期合成，相比于前一种分镜头脚本，拍摄分镜头脚本更加注重技术细节和镜头的连贯性，不论是角色的表演还是摄影机的运动，等等。当拍摄分镜头完成后，将其复印分发给剧组的各部门成员。

● 动态分镜头

为了在前期创作阶段更准确直观地把握视听节奏，从而采用的这种形式。当完成拍摄脚本的制作之后，并在其指导下，将完成的初配音效与拍摄分镜头画面结合，制作成动态分镜头，及时发现和调整影片的视听节奏中不当之处，使动画制作更加精确。

2. 分镜头样本介绍

● 我们在动画分镜头的创作过程中，除了要将

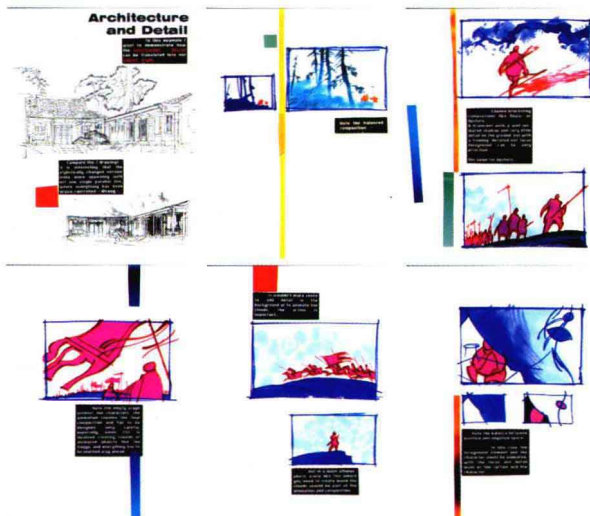


图4 分镜头草图

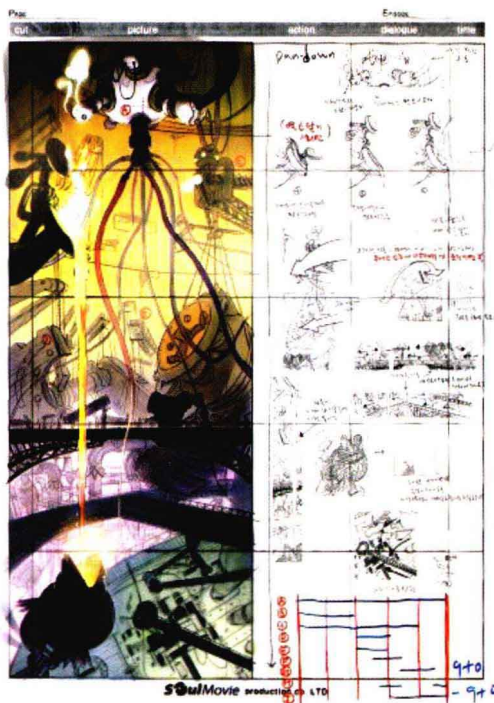


图5 拍摄分镜头



图6 动态分镜头

镜头画面绘制出来，在画框外左上角的镜号栏里阿拉伯数字标明镜头先后的顺序。

● 还要将镜头中动画角色和运动物体出画、入画以及动作表演用示意箭头表示出来，给予动作提示。

● 动作栏目内加以文字说明，介绍故事发生的时间、地点，出现的人物角色，包括角色的动作、状态和镜头运动的运动节奏描述。

● 声音栏目内填写镜头内的对话交流和音效。书

写镜头中的角色的姓名及其具体对白、独白、旁白内容。音乐、效果音与画面的结合都在这一栏中描述。

● 特效栏目填写需要特别技术处理的镜头，在镜头下方相应的栏目里标出这些特殊处理效果名称或英文名称的缩写，如F/X。

下面结合动画分镜头片段，初步介绍动画分镜头剧本的内容要求（如图7、8）。

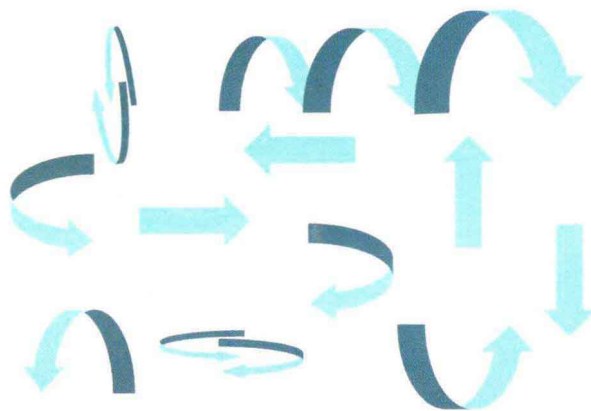


图7 示意箭头

HH Gets Married		剧集\片名	镜头号	Page 140/204	页码
Shot	Panel	113	2/3	Shot	Panel
		镜头画面序列号			
		镜头画面			
Dialogue:		对白台词		Dialogue: 他突然转身、发射，一大串泡泡射到双胞胎头上，使她们湿透了。	
Action Notes:		动作描述		Action Notes: He suddenly spins round and fires. <Whoosh! Splat!> A big stream of bubbles bursts over the twins' heads and drenches them.	
Notes:		备注		Notes:	

图8 分镜头表格

页码

剧集\片名




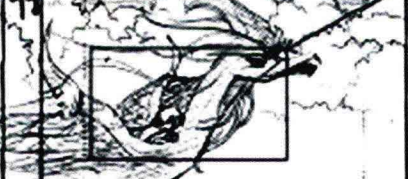


镜头画面

对白台词

动作描述

镜头号

镜头时间

cu	picture	action	dialogue	time
91		 <p>가장 긴 싸움은 가장 짧은 순간입니다.</p> <p>숨이 쉴 때가 가장 중요합니다.</p>		
		<p>가장 긴 싸움은 가장 짧은 순간입니다.</p> <p>가장 긴 싸움은 가장 짧은 순간입니다.</p> <p>(짧은 순간입니다)</p>		250
92		<p>가장 긴 싸움은 가장 짧은 순간입니다.</p> <p>가장 긴 싸움은 가장 짧은 순간입니다.</p>		
		<p>가장 긴 싸움은 가장 짧은 순간입니다.</p> <p>가장 긴 싸움은 가장 짧은 순간입니다.</p>		400
				

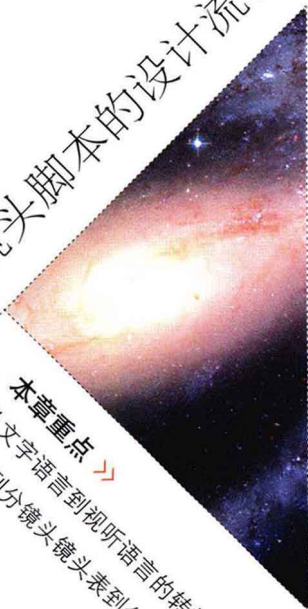
SoulMovie production co. LTD

制作公司

图8 分镜头表格

第三章 从文字到分镜头脚本的设计流程

- 本章重点 >>
- 1. 从文字语言到视听语言的转换
- 2. 剧本到分镜头镜头表到分镜头脚本



第三章 从文字到分镜头脚本的设计流程

1. 从文字语言到视听语言

文字语言和视听语言是两种不同的艺术形式，彼此间存在着质的不同，二者在相互转换时必然存在着差异。我们可以做一个实验，当我们阅读到“太空”这个词语时，对于这个概念我们非常清晰，但将这一概念视觉化的时候，却呈现出这样或者那样的不同的画面（如图9所示）。

我们可以通过《花木兰》这部电影开场戏的剧本和最终的影片的比较，使大家更进一步了解文字和视听之间的区别。

【长城】

士兵在长城上巡逻。

单于的猎鹰袭击并叼走士兵头上的头盔。

猎鹰落在圆月前面的旗杆定上，放声鸣叫。

一个个铁钩挂在长城之上。

接下来我们对照一下电影（如图10、11所示）。

在剧本中虽然只有四句描述性语言，但在电影当中却用了十多个镜头来完成。由此可见从剧本转换成视听必然存在一些差异，为了尽量减少这样的偏差，在文学剧本之后我们会进一步地将剧本改写成为分镜头文字剧本——分镜头文字拍摄表。

从文字到视听的改编过程中，有几点是值得我们注意的：

● 通过空间和动作推演故事情节

视听不同于文字，前者通过空间转换和角色表演与声音相结合演绎故事情节，抓住文学剧本中关于空间和动作描述尤其重要。

在剧本中，尽管我们在编写的过程中，始终遵循视觉规律编写，文字语言难以规避语言的法则，很多

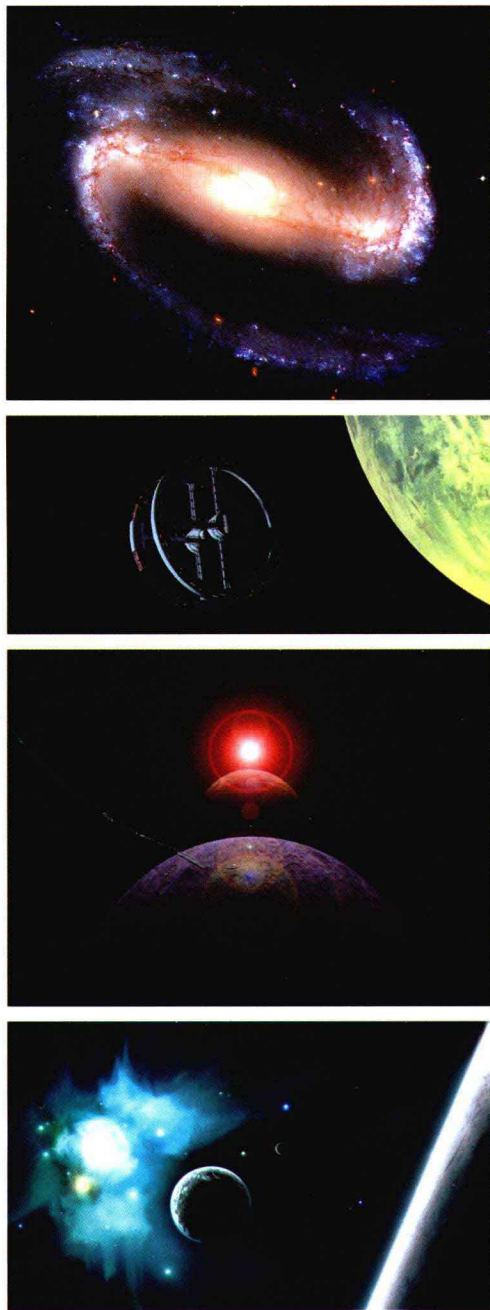


图9