

高等院校艺术与规划设计教材·数字媒体艺术



# 影视动画分镜头 绘制技法

邹 斌 韩 坤 主 编  
罗展峰 刘朝全 魏乐芳 副主编



清华大学出版社  
<http://www.tup.tsinghua.edu.cn>



北京交通大学出版社  
<http://press.bjtu.edu.cn>

高等院校艺术与规划设计教材·数字媒体艺术

# 影视动画分镜头绘制技法

邹斌 韩坤 主编  
罗展峰 刘朝全 魏乐芳 副主编

清华大学出版社  
北京交通大学出版社

·北京·

## 内 容 简 介

本书详细阐述分镜头台本的基本概念、学习方法和评价原则,以职业教育为导向,注重培养学生的动手能力和实战能力,从分镜头的基本概念、绘制前的知识要求和案例分析三个角度来训练学生影视动画的理解能力、分镜头绘制能力。本书案例分析部分先对案例的角色和场景进行细致的分析,然后整理文字脚本,从镜头构图,细化分镜画面,细化分镜台本的对白音效等内容。

本书可作为影视、动漫游戏设计等专业的专业教材,还可以作为行业爱好者的自学辅导用书。

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 13501256678 13801310933

### 图书在版编目(CIP)数据

影视动画分镜头绘制技法 / 邹斌, 韩坤主编. — 北京: 清华大学出版社; 北京交通大学出版社, 2011. 7

(高等院校艺术与规划设计教材·数字媒体艺术)

ISBN 978-7-5121-0618-5

I. ①影… II. ①邹… ②韩… III. ①动画片-镜头(电影艺术镜头)-高等学校-教材 IV. ①J954.1

中国版本图书馆CIP数据核字(2011)第128923号

责任编辑: 吴嫦娥 特邀编辑: 林夕莲

出版发行: 清华大学出版社 邮编: 100084 电话: 010-62776969 <http://www.tup.com.cn>  
北京交通大学出版社 邮编: 100044 电话: 010-51686414 <http://press.bjtu.edu.cn>

印刷者: 北京宏伟双华印刷有限公司

经 销: 全国新华书店

开 本: 203×260 印张: 13.75 字数: 353千字

版 次: 2011年7月第1版 2011年7月第1次印刷

书 号: ISBN 978-7-5121-0618-5/J·42

印 数: 1~4000册 定价: 45.00元

---

本书如有质量问题, 请向北京交通大学出版社质监局反映。对您的意见和批评, 我们表示欢迎和感谢。  
投诉电话: 010-51686043, 51686008; 传真: 010-62225406; E-mail: [press@bjtu.edu.cn](mailto:press@bjtu.edu.cn)。



# 序

在电影、电视、广告、动画等视听语言中，分镜头的绘制是制作前期重要单元，是对影片整体构思和设计的蓝图，直接关系到影片质量高低，是影片制作中重要的环节之一。分镜头为影片制作团队提供统一标准、协同合作的依据，同时也是影片制作顺序实施的保证。这本《影视动画分镜头绘制技法》从分镜头的基本概念、种类和意义开始论述，条理清晰地阐述了分镜头绘制的知识要求、绘制技法和绘制步骤，并结合实际的制作案例，直观展现了影视动画分镜头技术的知识点，给人以清晰明了的感觉。

本书是一本高质量的专业教材。其内容翔实、丰富，理论讲解细致，文字表述清晰，并配合相应的案例分析，图文并茂，深入浅出，直观性强。本书的另一个亮点是具有很强的时代气息和创新精神，结合了影视动画领域高端和前沿的制作技术，如运动镜头、蒙太奇效果、3D技术等。本书是一本集科学性、实用性、艺术性和可读性于一体的教材，对于提升学生的艺术思维能力、艺术表现能力和艺术创新能力都有较大帮助。本书非常适合动画专业在校学生作为专业教材使用，也适合行业爱好者作为参考书籍。

邹斌是一位治学严谨的青年学者，靠着自己的不懈努力和奋斗，在影视动画领域已小有名气。他所教的学生在2010年广东省长杯技能大赛动画设计项目——“穗、港、澳、蓉青年技能大赛”中斩获金奖，自己也并被评为“优秀指导教师”。作为该学科的技术骨干，邹斌工作繁忙，但他仍然抽出宝贵的时间完成了本书的编写，并为此付出了艰辛的劳动。本书既是其多年工作经验的总结，又是其精深专业知识的体现，衷心祝愿邹斌能在今后的日子里编写出更多、更好的专业书籍。

文 健

2011年5月5日



# 前言

在影视动画的前期设计过程中，许多分镜头的绘制由导演亲自担当，它是整个影片的前期效果呈现。优秀的分镜能够帮助制片方控制制作成本，也能帮助导演控制拍摄和制作的进度，分镜头起到了承上启下的作用。分镜头为整个影片制作团队提供了直观的工作内容，是影视动画顺利进行的有力保证。

“影视动画分镜头绘制技法”是影视动漫设计专业的必修专业课程，根据课程安排一般为80个课时，每周4课时，在一年级第一学期完成。目前教材市场上，以理论结合案例的教材为最佳，本书就是本着这样的理念编写的以理论结合案例为特点的专业教材。分镜头绘制是影视动画制作流程的重要步骤，在所有的影视动漫专业都开设分镜头编写台本的课程。

本书具有以下两个特点。

一、理论和实践相结合，浅显易懂。

本书详细阐述了分镜头台本的基本概念、学习方法和评价原则。以职业教育为导向，注重培养学生的动手能力和实战能力，从分镜头的基本概念、绘制前的知识要求和案例分析三个角度来训练学生影视动画的理解能力、分镜头绘制能力。

本书编者既有教学经验丰富的教师，又有在一线从事动漫设计工作多年的设计师，这样的编写团队，使本书具有较强的理论性和实用性。

二、案例讲解细致入微，适合知识的应用。

本书选用的案例都是笔者实际参与的广告、动画等分镜头台本的案例，其中优秀作品欣赏收集了许多经典动画的分镜头台本。这些作品不仅艺术价值较高，而且紧接专业市场，实战性强，对在校学生有很大的参考和借鉴作用。

本书是针对学习影视动画专业的学生而撰写的影视动漫专业基础教材，它从影视和动画制作的过程出发，讲述了分镜头的组成、种类、内容及分镜头台本绘制的必要元素，结合了诸多实际案例的制作流程和制作方法。这些内容的介绍，是希望学生在绘制分镜头台本过程中遇到各种问题时，能够在本书找到所需要的解决方法。

在这里，我要特别感谢广东华南理工大学培训部的罗展峰，他参与编写了本书的第1、2章部分内容；感谢北京工艺美术学校的韩坤，她参与编写了第3章部分内容。特别感谢文健老师，他在百忙之中为本书写了序。文健老师是全国优秀教师，也是国家一级室内设计师，由他主编

的专业教材多达 30 余本，本书在编写过程中向他请教了许多问题，他是我的良师益友。此外，我还要感谢出版社编辑给予的耐心和辛勤的工作。编者从网络上获取了很多资料，还有很多资料是从相关著作和杂志、报刊上收集来的，在此，对有关企业、组织、作者和编者表示衷心的感谢。最后感谢我的家人，特别是我的妻子和女儿，她们给了我完成本书的信心和动力。

本书内容对于影视动漫的应用是基础的。虽然笔者用了一年多的时间来创作，但就如此丰富的内容而言，本书成书仍显仓促。因本人水平有限，书中难免错谬之处，敬请读者批评指正，敬请专家不吝赐教。来信请寄：chuyuan1980@21cn.com。

邹 斌

2011 年 5 月

# 目 录

第 1 章 分镜头概述 .....	1
1.1 分镜头的概念 .....	2
1.1.1 分镜头的概念 .....	2
1.1.2 分镜头的作用 .....	2
1.2 分镜头的种类 .....	3
1.2.1 电影分镜头 .....	3
1.2.2 电视分镜头 .....	4
1.2.3 广告分镜头 .....	4
1.2.4 动画分镜头 .....	5
1.2.5 动态分镜头 .....	7
1.3 分镜头绘制意义 .....	7
1.4 导演的意图 .....	8
思考与练习 .....	9
第 2 章 影视动画分镜头绘制的知识要求 .....	10
2.1 镜头语言 .....	11
2.1.1 景别 .....	11
2.1.2 角度 .....	21
2.1.3 运动镜头 .....	24
2.1.4 视觉连续与镜头连接 .....	38
2.1.5 蒙太奇效果 .....	42
2.1.6 最终效果的标杆 .....	51
2.2 文字台本 .....	51
2.2.1 文字台本的写作要求 .....	52
2.2.2 文字台本的格式 .....	52
2.3 剧本结构 .....	54
2.3.1 画面节奏 .....	54


2.3.2 声音节奏 .....	56
2.4 绘制技巧 .....	59
2.4.1 构图方法 .....	59
2.4.2 工具介绍 .....	60
2.5 画面结构 .....	60
2.5.1 角色 .....	61
2.5.2 场景、道具 .....	63
2.5.3 灯光 .....	63
2.5.4 画面透视 .....	70
2.6 声音效果的考究 .....	71
思考与练习 .....	72
<b>第3章 广告《3G·赤壁之“舌战群儒——无线宽带”》分镜头绘制技法分析</b> .....	<b>73</b>
3.1 分析剧本 .....	74
3.2 绘制分镜头的前期设计 .....	75
3.2.1 广告动画《3G·赤壁》美术风格分析 .....	75
3.2.2 广告动画《3G·赤壁》人物造型分析 .....	75
3.2.3 广告动画《3G·赤壁》场景造型分析 .....	78
3.3 分镜头绘制步骤 .....	79
3.3.1 分析文字脚本 .....	79
3.3.2 从镜头构图 .....	81
3.3.3 细化分镜 .....	85
3.4 广告动画《3G·赤壁》分镜定稿 .....	86
思考与练习 .....	89
<b>第4章 动画短片《广州·夏》分镜头绘制技法分析</b> .....	<b>90</b>
4.1 分析剧本 .....	91
4.2 绘制分镜头的前期设计 .....	94
4.2.1 短片动画《广州·夏》的美术风格设计分析 .....	94
4.2.2 短片动画《广州·夏》的人物造型分析 .....	95
4.2.3 动画短片《广州·夏》场景造型分析 .....	98
4.3 分镜头绘制步骤 .....	100
4.3.1 分析文字脚本 .....	100
4.3.2 分镜头构图 .....	101
4.3.3 细化分镜 .....	103
4.4 动画短片《广州·夏》分镜定稿 .....	106
思考与练习 .....	117
<b>第5章 动画电影《少林传奇》分镜头绘制技法分析</b> .....	<b>118</b>
5.1 分析剧本 .....	119



5.2 绘制方法 .....	125
5.2.1 角色造型的分析和掌握 .....	125
5.2.2 背景场景的分析和掌握 .....	131
5.3 绘制步骤 .....	133
5.3.1 从镜头构图 .....	133
5.3.2 文字转化成画面 .....	136
5.3.3 综合各个镜头元素 .....	139
思考与练习 .....	141
<b>第6章 优秀分镜欣赏 .....</b>	<b>142</b>
6.1 《马达加斯加2》分镜头欣赏 .....	143
6.1.1 场景设定欣赏 .....	143
6.1.2 角色设定欣赏 .....	147
6.1.3 分镜头设计欣赏 .....	152
6.2 《少林传奇》分镜头欣赏 .....	172
6.2.1 场景设定欣赏 .....	172
6.2.2 角色设定欣赏 .....	173
6.2.3 分镜设计欣赏 .....	174
6.3 其他优秀分镜头欣赏 .....	190
6.3.1 《大炮之街》分镜头欣赏 .....	190
6.3.2 《人猿泰山》分镜头欣赏 .....	195
6.3.3 《亲嘴小麻子》分镜头欣赏 .....	205
参考文献 .....	208


# 第1章

## 分镜头概述




### 学习要求和目标

- ✿ 要求：学习分镜的绘制原理，绘制流程和步骤。
- ✿ 目标：通过学习本章，能够了解分镜头的概念和意义。



### 本章要点

- ✿ 分镜头的概念。
- ✿ 分镜头的种类。
- ✿ 分镜头的意义。
- ✿ 导演的意图。



### 本章引言

在电影、电视、广告、动画等视听语言中，分镜头的绘制是制作前期的重要单元，是影片整体构思和设计的蓝图，直接关系到影片质量的高低，是影片制作中重要的环节之一。分镜头为影片制作团队提供统一标准、协同合作的依据，同时也是影片制作顺序实施的保证。分镜头由画面与文字描述组成，分镜头内容包括画面内容、角色动作提示、镜头动作提示、空间布局、结构层次、对白等元素，要展现出详尽的视听效果。



## 1.1 分镜头的概念

一部动画片的制作，依赖于剧本的编写、制作质量的把控、导演的技巧体现和宣传工作的全面。一个好的剧本，当然能够吸引观众的注意力，但是如果要制作成一部影片供观众欣赏，那么绘制分镜头工作质量的好坏直接关系到最后影片可观赏质量的高低。图 1-1 和图 1-2 是《妄想代理人》的分镜<sup>①</sup>。

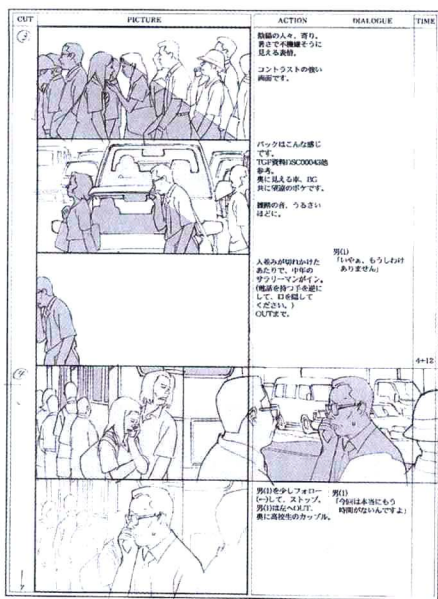


图 1-1 《妄想代理人》分镜

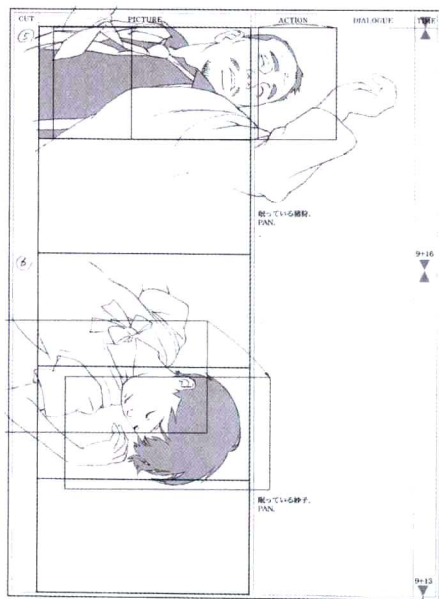


图 1-2 《妄想代理人》分镜

### 1.1.1 分镜头的概念

分镜头，又称分镜、分镜稿或分镜头剧本，是将文字剧本的内容分切成一个个可供摄制的画面，更具体地呈现在纸上的工作。分镜是动画片制作或电影制作中前期重要的环节之一。

### 1.1.2 分镜头的作用

分镜头是动画制作流程中最基本的构成单位，是原画、动画、场景制作等后续工作的具体工作蓝图。分镜头制作涉及的范围非常广泛，需对美学、构图、动态、场景、蒙太奇、表演有

<sup>①</sup> 《妄想代理人》动画分镜 日本 今敏 2004.





充分的认识。可以说分镜头是对整部作品的最初体现，是决定影片好坏的关键。

分镜头制作完成后，制片方还可根据整片的长度和制作的技术难度，作比较细致的预算。

## 1.2 分镜头的种类

根据分镜头本身的性质划分，分镜头可分为文字分镜头和画面分镜头。文字分镜是指根据剧本的意思，把画面以直接明了的文字段落方式表述出来；而画面分镜则是要求把剧本中描述的情节转化为一个个绘画性的画面。本书所指的分镜，都以画面分镜为准。

根据传播的媒介划分，分镜头大致可分为以下几种。

### 1.2.1 电影分镜头

电影分镜一般会有摄像机拍摄角度、演员在舞台中的动作和镜头的其他要求等信息。绘制人员会为角色表演设计内容，拍摄内容的详细要求和描述通常会标注在分镜图的旁边。电影分镜头由导演、摄影师和艺术指导共同设计，作为影片拍摄的指导蓝图，但在实际拍摄过程中，导演会根据实际需要，在不影响故事发展的前提下，作景别、拍摄角度、镜头运动等即兴调整。

电影的拍摄，需要动用很多的人力资源和物力资源，通常为取一个景就得动用数十甚至数百的人手，摄影器材、道具往往也非常多，因此决定了拍摄过程必须要求高效率执行，这就要求电影的分镜头描述必须是详尽的，一切的要素都必须事前计划好，毫不含糊，这样导演就可以较好地按照分镜头来安排一切工作，不耽误拍摄周期。图 1-3 是《角斗士》电影分镜<sup>①</sup>。




图 1-3 《角斗士》电影分镜

① 《角斗士》电影分镜 美国/英国 梦工厂电影发行公司 1999.

### 1.2.2 电视分镜头

因为电视连续剧分集较多，而且拍摄时间也较紧，所以在实际工作过程中，编导构思和绘制分镜的时间相对不太充裕，不能允许完全绘制好整剧分镜后才组织拍摄工作，这时多会采取现场分镜头的方法来进行拍摄工作，也就是边考虑分镜头边拍摄，导演会根据需拍摄内容的要求，于拍摄现场进行即兴的执导方式。图 1-4 和图 1-5 是《士兵突击》特效分镜台本<sup>①</sup>。

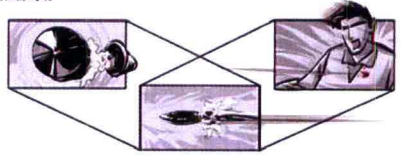
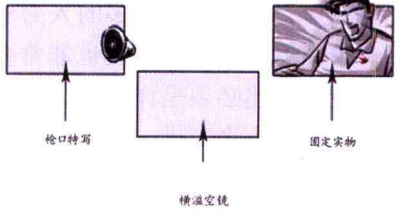
《士兵突击》特技工作台本

特技说明Notes for VFX:三维动画,后期合成特效		
场号Scene No:*16	场号名Scene Name:	剧本页码Script Page:2-3
分镜号Shot:	气氛Ambience:日/外	备注Remarks:
分镜内容说明Descriptions of shot:		
镜头画面效果		实际拍摄画面
导演/签名 Film Director/Signature		

版权所有:北京天意影视公司

图 1-4 《士兵突击》特效分镜台本

《士兵突击》特技工作台本

特技说明Notes for VFX:三维动画,后期合成特效		
场号Scene No:*16	场号名Scene Name:	剧本页码Script Page:2-3
分镜号Shot:	气氛Ambience:夜/外	备注Remarks:
分镜内容说明Descriptions of shot:		
镜头画面效果		
实际拍摄画面		
	枪口特写	固定实物
		横溢空镜
导演/签名 Film Director/Signature		

版权所有:北京天意影视公司

图 1-5 《士兵突击》特效分镜台本

### 1.2.3 广告分镜头

一般情况下，电视播放的每条广告的时间长度为 5 秒到 1 分钟之间，相对电影或电视节目，其时间长度比较短，但是为了对产品作充分阐述，片中信息量会较大，而且产品宣传的意图比较明确，让观众能在短时间内对产品有所了解。所以，广告的分镜头作为从抽象的创意概念到具体的成片之间的桥梁，通常以文字和画面相结合的方式表现。绘制人员必须以精炼的语言和准确的画面内容来传达广告的意图。如图 1-6 和图 1-7 所示<sup>②</sup>。

① 《士兵突击》特效分镜 中国 康洪雷 2006.

② 《亲嘴小麻子》动画广告分镜 杭州博采广告有限公司 2003.



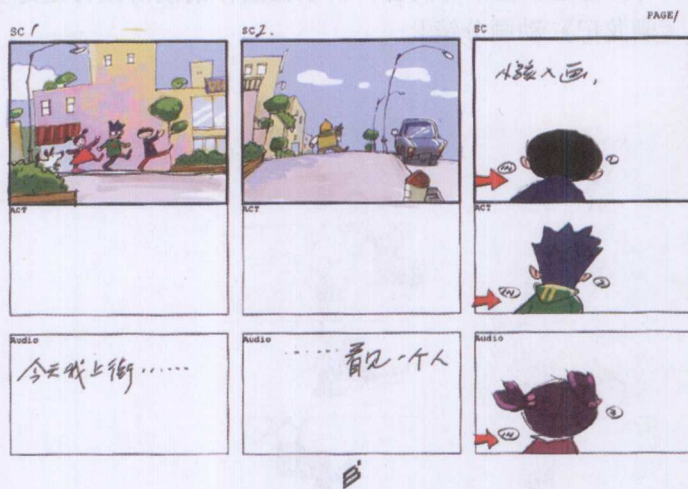


图 1-6 《亲嘴小麻子》动画广告分镜

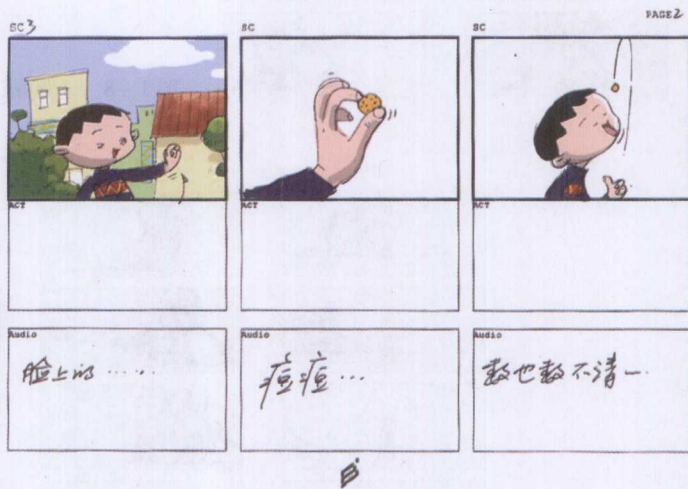


图 1-7 《亲嘴小麻子》动画广告分镜

#### 1.2.4 动画分镜头

动画分镜头实际就是故事的发展和角色的表演。故事情节、镜头运动、角色造型和演出、动作、对白、明暗、特效等，都应在分镜头绘制阶段详细策划好。

动画与电影的表现形式近似，但两者之间的区别在于：电影是在后期制作阶段进行剪辑工作，而动画片则是在前期制作阶段进行剪辑工作。因为拍摄电影时可根据需要为每个镜头的头尾部分预留多些内容，给后期带来剪辑的弹性，而动画则因其自身的特殊性，每一帧的制作都



需要成本，不允许拍摄时弹性地预留额外内容，所以在制作前期阶段计划好剪辑效果非常重要。图1-8和图1-9是《驯龙记》动画分镜<sup>①</sup>。

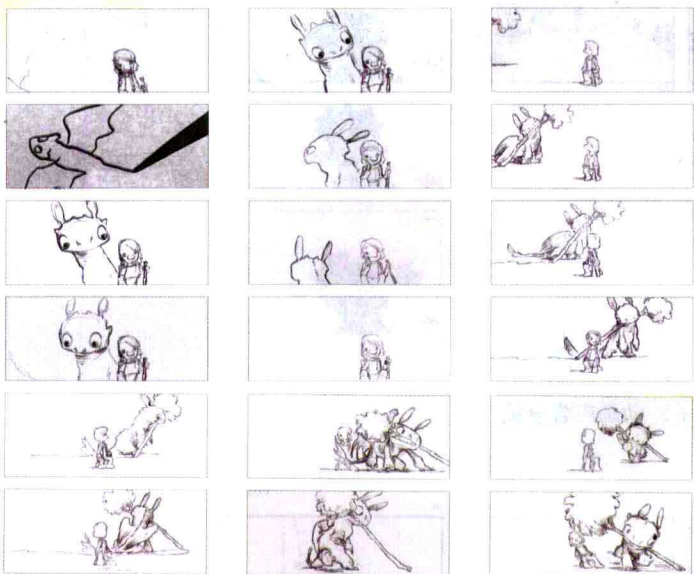


图1-8 《驯龙记》动画分镜

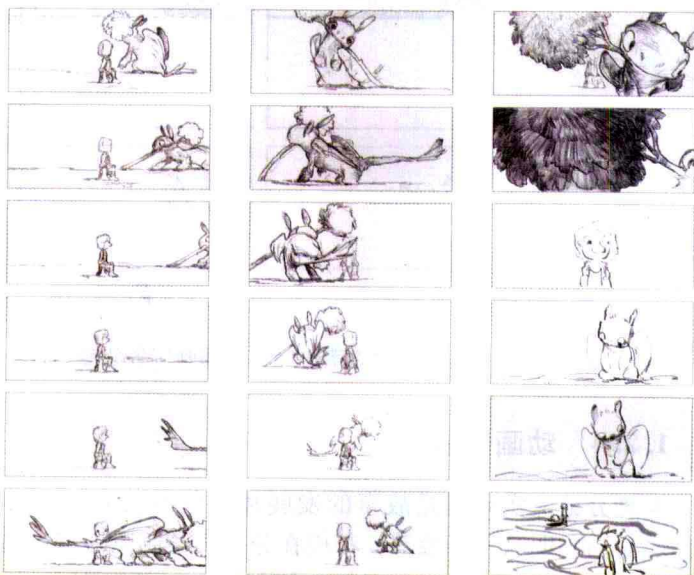


图1-9 《驯龙记》动画分镜

<sup>①</sup> 《驯龙记》动画分镜 美国 梦工厂电影发行公司 2010.





### 1.2.5 动态分镜头

动态分镜头，利用软件把每个静止的分镜按照计划长度连接起来的预览短片。这是分镜头到拍摄成片的一个中间阶段，制作动态分镜头能帮助制作人员把握全片的整体感觉，用来检查镜头的长度是否合适、衔接是否恰当、蒙太奇的运用是否到位、演员的表演是否连贯等细节起到非常重要的作用。图 1-10 是《功夫熊猫》动作测试动态分镜<sup>①</sup>。

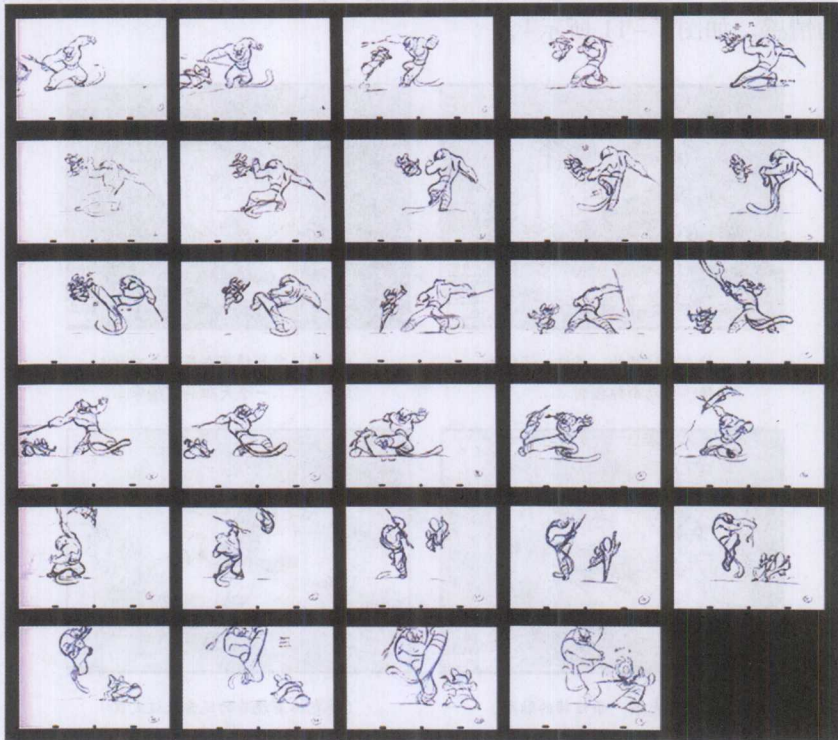


图 1-10 《功夫熊猫》动作测试动态分镜

## 1.3 分镜头绘制意义

分镜头绘制意义在于构建故事框架和把握主线节奏，对拍摄工作作出前期的计划，统领全局，使执导过程能顺利展开。分镜头绘制是摄影师进行拍摄、剪辑师进行后期制作的具体依据，也是演员和创作人员领会导演意图，理解剧本内容，进行发挥再创作的依据。

<sup>①</sup> 《功夫熊猫》动画分镜 美国 梦工厂电影发行公司 2008.



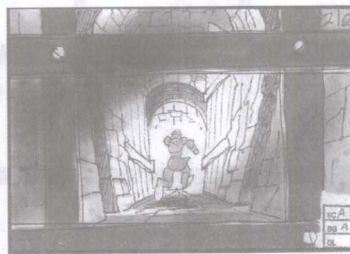
## 1.4 导演的意图

分镜头的设计和绘制，是以叙事为基本目的的，同时会结合不同的表现手法，以表现导演的意图，即可利用视点位置、镜头角度、方向、景别、颜色、演员表演等元素来表现执导者希望传达给观众的情感。如图 1-11 所示<sup>①</sup>。



(德克躲过怪物，并进入城堡)

注释：行动由你控制……



(铁闸门突然掉落在屏幕最前端)

注释：……一个大胆的冒险家……



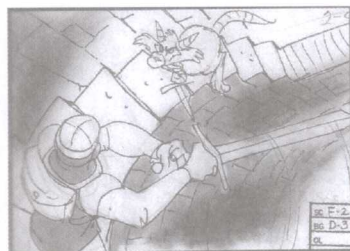
(德克猛砍掉一条怪物的触角)

注释：……找寻他的路……



(德克抓着烧着的绳索跃过火坑)

注释：……穿过黑暗的城堡……



(德克猛砍怪物)

注释：……巫师已经对它施了魔法……



在“它”字结束后马上开始特效

注释：……充满危险的……

图 1-11 The Art of Storyboard 分镜

<sup>①</sup> The Art of Storyboard 《台本的艺术》 Don Bluth's, Published by DH Press, 2004.