

国际动画大师倾情打造传世动画经典教程

故事板

——运动的艺术 (第3版)

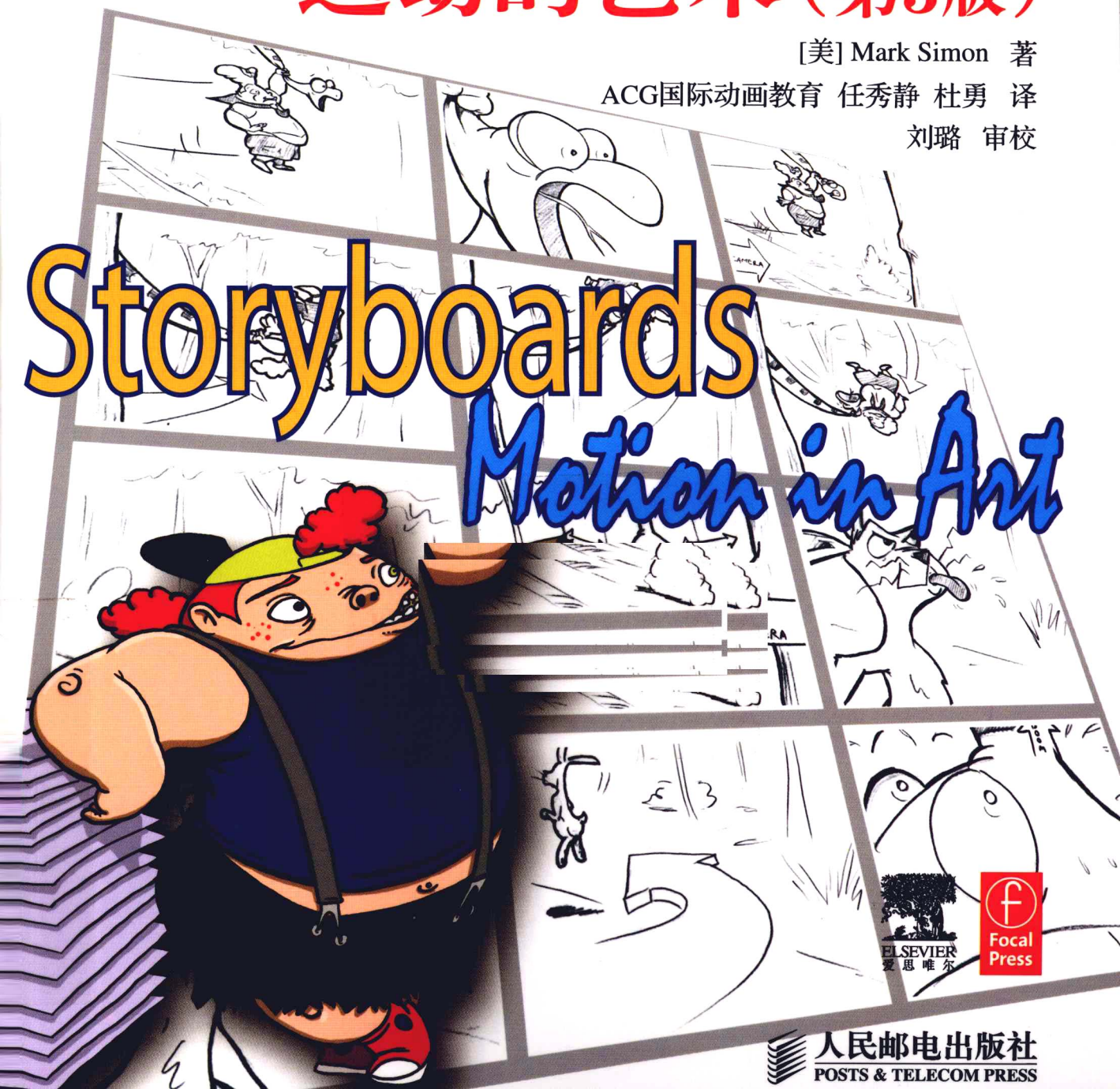
[美] Mark Simon 著

ACG国际动画教育 任秀静 杜勇 译

刘璐 审校

Storyboards

Motion in Art



ELSEVIER
爱思唯尔

f
Focal
Press

人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

国际动画大师倾情打造传世动画经典教程

故事板

—— 运动的艺术 (第3版)

[美] Mark Simon 著

ACG国际动画教育 任秀静 杜勇 译

刘璐 审校



人民邮电出版社
北京

图书在版编目 (C I P) 数据

故事板 : 运动的艺术 : 第3版 / (美) 西蒙
(Simon, M.) 著 ; 任秀静, 杜勇译. -- 北京 : 人民邮电
出版社, 2011. 12
ISBN 978-7-115-26315-5

I. ①故… II. ①西… ②任… ③杜… 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186455号

版权声明

<Storyboards: Motion in Art>, <Third Edition> by <Mark Simon>, ISBN <978-0240808055>, <Focal Press>
Authorized Simplified Chinese translation edition published by the Proprietor. ISBN: <9789812722539>
Copyright © by Elsevier (Singapore) Pte Ltd, 3 Killiney Road, #08-01 Winsland House 1, Singapore.
All rights reserved. First Published.

Printed in China by POSTS & TELECOM PRESS under special arrangement with Elsevier (Singapore) Pte Ltd. This edition is authorized for sale in China only, excluding Hong Kong SAR and Taiwan.

Unauthorized export of this edition is a violation of the Copyright Act. Violation of this Law is subject to Civil and Criminal Penalties..

本书简体中文版由Elsevier (Singapore) Pte Ltd. 授权人民邮电出版社在中国境内 (香港特别行政区和台湾地区除外) 出版发行。

本版仅限于中国境内 (香港特别行政区和台湾地区除外) 出版及标价销售。未经许可之出口, 视为违反著作权法, 将受法律之制裁。

故事板——运动的艺术 (第3版)

- ◆ 著 [美] Mark Simon
- 译 ACG 国际动画教育 任秀静 杜勇
- 审校 刘璐
- 责任编辑 王琳
- ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街14号
邮编 100061 电子邮件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京鑫丰华彩印有限公司印刷
- ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 21
字数: 555千字 2011年12月第1版
印数: 1—4 000册 2011年12月北京第1次印刷
著作权合同登记号 图字: 01-2009-2098号

ISBN 978-7-115-26315-5

定价: 79.00元

读者服务热线: (010) 67132692 印装质量热线: (010) 67129223
反盗版热线: (010) 67171154

内容提要

分镜头设计是动画制作的灵魂所在，并以故事板的形式呈现。对故事板的掌握程度决定了你的镜头语言能力及对动作和场景变化的表现力，只有学好分镜故事板，才能生动而富有感染力地讲好故事。

本书深入挖掘分镜故事板设计在动画、广告、电影不同应用领域的商业应用，全方位展现故事板创作过程，内容包括前期开发，如何创作分镜头剧本和大纲并对其进行改进，如何与导演合作，如何让你的创意更具市场化，怎样利用 CG 技术进行创作并改进你的故事板等。书中对真实项目案例进行了精彩分析，并编排有故事板创作练习，分享了业内顶尖艺术家访谈和分镜故事板范例。

本书面向未来的传统动画师、电脑动画师、游戏动画师、定格动画师和网络动画师，以及即将从事影视创作的编辑和导演，并适合作为相关院校的动画教材。

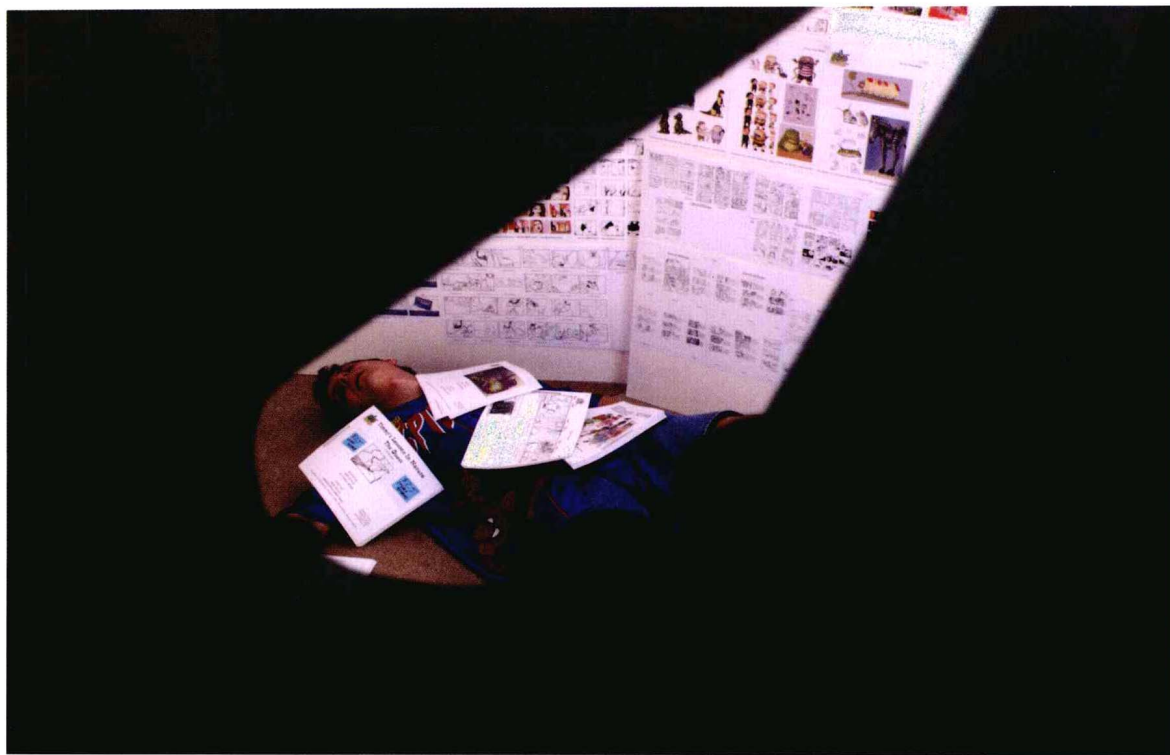
前言

制作故事板是一个非常奇妙的过程。我喜欢画画也喜欢讲故事，而制作故事板则可以把这两个爱好结合起来。在每一个项目中，我有幸和很多非常有才华的人一起工作，能够学习到很多新的东西。而且没有哪两天或是哪两个作品是会完全一样的。

我在娱乐产业已经工作 20 多年了，为超过 2500 部作品制作过故事板、担任设计师、导演和制片人。每一个项目都各不相同，不可能让人感到无聊，因而每天早晨起床后去工作是一件非常轻松愉快的事情。



Mark Simon正在从几千张故事板中为本书筛选图例



为了组织这本书的内容，Mark Simon花费了大量时间

这本书包含了我 20 年来的经验以及许多人出色的艺术作品。这本书里的知识不只适用于那些从故事板工作的艺术家，也适用于那些想要借助故事板快速传达自己的观点和那些同故事板艺术家一同工作的人。

多年前，人们不知故事板为何物，随着大量 DVD 附带的幕后制作花絮和书籍的普及，这项工作也将逐渐被人们所熟悉。现在人们还不太了解，一个故事板艺术家真正的才华之所在，并不是画艺精湛。我见过很多画工精湛的故事板，讲故事不知所云。我也见过很多并不出色的画，它们所讲述的故事能够立即让整个制作团队了解导演的创作意图。这才是出色的故事板。对所有的作品而言，优秀的视觉语言讲述的故事能够成为整个作品的蓝图。

我希望这本书能够成为你的蓝图，引导你了解我所深爱的这份工作。

对Mark Simon及本书的赞誉

“Simon向我们讲述了从商业到艺术全方面成为一名分镜画师所需要的知识。如果你也曾为如何为手头项目画故事板而发愁，《故事板——运动的艺术》也许能让你理清一些头绪。”

——《Videomaker》杂志

“这是目前我所读过的最好的讲解故事板的书，清晰，干练，配有大量插图，力荐！”

——Max McCoy

“受益于书中所传授的一切！”

——Babak Marjan

“从您的书中我获得了海量信息！令我爱不释手！我只想告诉您，该书让我受益匪浅。”

——Amilee Hagon

“他擅长这一行，并广受业界好评。能同Mark合作，我十分荣幸！”

——McHale公司Navy

“此人对故事板的方方面面了如指掌，并且很生动地道出成员间该如何通力合作完成团队项目，他是个完美的人。”

——Stephen Sawran,
Cartoon Network 动画师

“他知道自己在做些什么，讲述自己的阅历，让我们了解他的行业。”

——Michelle Leach

“Mark在书中和读者分享了亲历的实战智慧及经验，这是该书的特别之处。给那些想入动画和故事板行业的读者提供了他独特的见解，他讲述了自己如何在业内长青的秘诀。而这些秘诀同样适于各行各业。除了讲述自己的方法观点，我尤其欣赏他特地就接手相似项目自己的做法和同事的做法做了详尽鲜明的比较。读到这一章时我不禁大呼美妙，反复阅读，的确深受启发。在学校我也教动画课，并用到了Mark的这本书，它是课堂教学中不可缺少的一部分。我们还曾邀请Mark作讲座，并广受好评。”

——Dave动画学院

“本书涉及的内容对于那些想从事分镜制作或者相关方面的读者十分受用。书里有多位艺术家的作品及文字，那些未来想有所作为的艺术家应该多多接触了解。作品风格多种多样，但所有成功的故事板画师都有一个共同点，对电影制作这一领域的各个环节得技术活都有所了解，但不一定非要专而精。得益于书中大量的作品和描述，读者对这个行业能有比较清楚地认识。想要在这行业有所发展的读者需要知道作为一个产业画师光会画画并不能处于优势，还需要对影视制作涉及的术语知识以及如何推广有所了解。对于那些对此行感兴趣的学生我力荐该书。”

——Dan Antkowiak,
故事板艺术家，教师

“我是一个有着23年故事板经验的画师，无论你是新手还是像我这样头发花白的老手，该书都是很好的一个工具。对新手来说，它将告诉你如何上手画故事板，哪些是要点，怎样摆动作，表达情绪，不同的客户群，如何筹钱，品牌推广等。对于老手，它将唤起了我们创作时的回忆，每个老手似乎都一样，一上来找到感觉后，会习惯性地越画越快，越画越草。这本书让我再次意识到方法有很多种，最先想到的最快捷的方法不一定是最好的。书中有很多出自不同风格画师手笔的作品，不难看出他们都在下笔之前谨慎地构思组织一番，这点很重要。这本书为我日益丰富的书架又添了很重要的一笔。所有想从事该行的人应该人手一本。”

——Steve Lawton,
故事板艺术家

“一词概括——精彩绝伦！这是一本为对故事板感兴趣的人量身打造的书，从基础到高端囊括一切。在这本书中还讨论了简历、作品集、定价、版权、特效等一些在其他书中鲜有介绍的内容。本书是欲以故事板为生或娱乐之人的必备图书。”

——Jason Teate,
视觉设计师

目 录

第1章 什么是故事板	1
第一部分 开始	5
第2章 开始	6
第3章 成为一个故事板艺术家应必备的素质	8
第4章 教育	11
第5章 材料	13
第6章 提高制作效益	17
第二部分 故事板的艺术	22
第7章 绘制故事板缩略图	23
第8章 画透视	27
第9章 最终故事板和整理	30
第10章 给故事板上色	35
第11章 提案故事板与工作故事板	40
第12章 实拍片故事板	43
第13章 动画片故事板	46
第14章 游戏和多媒体故事板	52
第15章 实况事件和主题公园故事板	55
第16章 镭射板	58
第17章 合成	60
第18章 动态脚本设计	62
第19章 预览	70
第20章 风格	73
第21章 执导拍摄	76
第22章 与导演合作	82

第23章 屏幕方向	90
第24章 分期与合成	95
第25章 参考资料和研究	101
第26章 图解摄像技巧	110
第27章 编号	114
第28章 对比和情绪	118
第29章 特效	120
第30章 概念艺术绘画	124
第31章 计算机和软件	128
第32章 行业技巧	140
第33章 展示与传递	150
第三部分 故事板行业	155
第34章 个人简历	156
第35章 作品	160
第36章 训练和技巧	164
第37章 我是如何起步的	167
第38章 谁雇用故事板艺术家	169
第39章 寻找工作	176
第40章 为每份工作充分做准备	179
第41章 制作流程	182
第42章 制作公司所需	188
第43章 定价	192
第44章 估算	195
第45章 结算实践	199
第46章 授权	202
第47章 行业常规	205
第48章 格式	208
第49章 经纪人和艺术家代理人	210
第50章 工会	212
第51章 商业流程	214

第四部分 访谈	217
第52章 Alex Saviuk, 故事板、漫画画家	218
第53章 Mark Moore, 工业光魔公司副总裁、制作部高级主管, 故事板艺术家	225
第54章 Sean Cushing, Fixel Liberation Front执行制作人, 知名视觉预览专家	226
第55章 Josh Hayes, 导演、制作人、艺术总监, 故事策划大师	231
第56章 Tim Burgard, 故事板策划师	237
第57章 Woody Woodman, 长片动画电影故事板策划师	245
第58章 Lyle Grant, 商业广告故事创意大师	254
第59章 Jeff Dates, Janimation公司创意总监	261
第五部分 练习	266
第60章 练习 1: 空战	267
第61章 练习 2: 高处坠落	268
第62章 练习3: 提纲	269
第63章 练习4: 特效数字场景镜头	269
第64章 练习5: 电视剧《维斯特镇》	271
第65章 练习6: 广告	277
第66章 练习 7: 动画和卡通	279
第六部分 实验	284
第67章 故事板实验	285
附录 故事板范本	292

什么是故事板

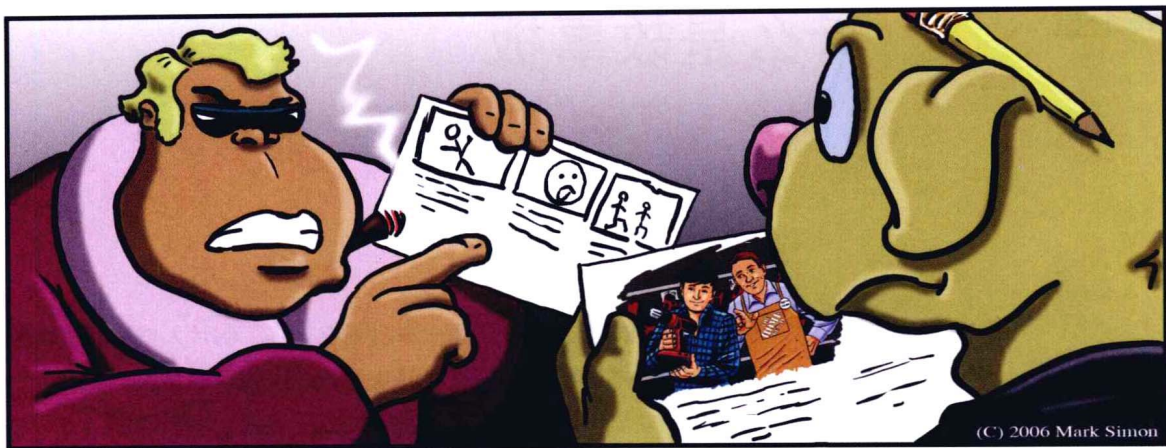
故事板是对图画的连续观看，像一本漫画书一样，制片人 or 导演以此来对最后剪辑的成片版本进行预演。这种预演是制片人 or 导演与其他制作人员之间最行之有效的交流和沟通。就像一项建筑设计图纸能够指导施工人员去搭建一所房子，故事板指导电影或电视的制作团队按照导演所设计的方式去制作一部影片。每一幅图画会立即反映出每一个镜头中最至关重要的信息，并且定义出让整个制作团队去努力达成的非凡的镜头效果。

实际上故事板最早被应用于动画片产业。在 20 世纪早期，伟大的动画师温瑟·麦凯为他的精彩的动画片制作了连环画。这实际上就是最早的故事板雏形。之后，从 20 世纪 20 年代后期至 30 年代早期，早期的动画片剧本都是以实拍片剧本的形式表现的。但这种方式很快就变得很复杂，因为一个动画动作作用文字来描述是不足以被准确传达的。如果剧本中说一个角色的脸上表现出一个可笑的表情，那是什么意思？用文字写出“可笑的表情”或“可笑的动作”几个字很容易，但让一个动画角色去表现它却困难得多。动画师发现用文字描述出的一个包袱在转化成动画形式后往往就不可笑了。为了弥补这一点，“故事先生们”（当时还没有女人在故事创作的部门）开始用一些线条去描画重要的情节和用文字不能充分描述的地方。很快他们开始在剧本中加入越来越多的绘画成分，直到用绘制缩略图变成了一种惯例。

为了让整个编剧团队都能看到这些缩略图，这些缩略图都被钉在墙上。有人出了更好的主意，把这些图放在很大的纤维板上（因此而得名“故事板”）。纤维板被广泛地应用于制作隔断墙或天花板，而且很轻很薄，钉子很容易钉进去。对于故事先生们来说这很方便，一面板子可以钉几百幅缩略图。整个故事用图画的形式钉在这些板子上，可以很容易地挪到另外一个房间去观看。

图 1.1 作品《弗兰克和欧内斯特》Bob Thaves 创作 (©2001 Bob Thaves, 新闻报纸娱乐协会公司发行)





“不! 不! 不! 我更想让你用这种方法画!”

图 1.2 作品《怪异好莱坞》(Hollyweird, © 2006 Mark Simon)

卡通作品在当时将文字描述保持在最低程度，因为对于很多的笑料，卡通是可以将文字视觉化的最佳途径。“Billy Bob 很滑稽地摔倒了”这句话，文字上所表达的和一位艺术家画出来他摔倒在地以及之后的一系列可笑动作是完全不同的效果。因而文字更多地被用于书写对话以及简单的镜头描述。如果一个创意不能够被图形化，一般就会被否定。用文字书写整个剧本在 20 世纪 70 年代和 80 年代很盛行，《莱恩和史丁比》(Ren & Stimpy) 的制作者 John Kricfalusi，回归到卡通创作的经典方式，并且依赖天才的艺术家们去驾驭剧本，而不仅仅是用文字书写剧本。

今天，故事板被用来帮助丰富剧本，将创意展现出来，给剧本增色，并将最终的剧本视觉化。在制作一部动画作品过程中，故事板的作用常常贯穿始终。电影《星球大战》系列在剧本完成之前就是用故事板去展现一个个创意和场景。这是一个很棒的工具，在一部作品的各个阶段和环节，它都能起到促进和帮助的作用。

这些年来，应用故事板在实拍影片的制作中越来越盛行。其中动画片的每一个镜头都会绘制故事板，而对于实拍的广告片，也最大限度地应用故事板，同样动作片、特技片及电影中的特效镜头，还有电视节目也不例外。

一个制作精良的故事板是对动作视觉化的精彩的呈现，就像一本漫画书，由一幅幅的图画连接成串组成一个故事。画面的连接可能或粗糙，或过于紧凑抑或太多细节表现，但重要的是要用视觉画面将故事的线索表现出来。

有这样一句话“一张美图胜似千言。”在娱乐业，一幅画面的价值更胜过一千美金。当人们阅读一个剧本，每个人的脑海里都会呈现出不同的画面，然而制片人和导演才是做最后决定的那个人。如果没有一个画板可以呈现出镜头最后拍出来会是什么样子，任何错误都是有可能发生的。在拍摄现场，经常会听到下面的话，如“哦，原来你是这个意思呀”或者“你在干什么？！这不是我让你做的那样！”当大家以同一个视觉目标在一起工作时，类似这样的误解就不会发生了。

在动画片的黄金时代，像查克·琼斯、特克斯·艾弗里、鲍勃·克兰皮特、弗里兹·弗里伦和华特·兰兹这些导演，他们都会自己去绘制大部分的故事板。随着动画片制作室或制作公司的成长，分工变得越来越明确。只是最近，由导演自己制作故事板的方式又有重新抬头之势。一些动画导演，如《莱恩和史丁比》的导演 John Kricfalusi 认为，对于卡通片的编剧、导演们来说，自己绘制故事板

是非常重要的。他坚持卡通艺术家们不仅要能写故事还要能画，这两点都很重要。

卡通片不仅仅要有滑稽的语言，还应包括可笑的画面和可视的笑料。卡通艺术家们懂得这种媒介的能力和局限性，并且能够最大的利用它的优势。反而依靠文字写作是做不到这点的，尤其当表现不可能的身体动作以及进行夸张的处理时，卡通片是最佳的表现形式。

实拍影片的故事板通常在前期制作阶段完成，而此时也正是完成剧本的最后阶段。故事板艺术家大多数时间都会和导演在一起去描绘头脑中的每一幅画面，为的是能让制作团队中的每一个成员都能目睹。同时他们还可能和制片人在一起工作，因为制片人的视觉感觉是一个项目的主导方向，或者导演此时还没有完全进入状态。

另外一个最有可能与故事板艺术家一起工作的人是美术设计师。美术设计师是对整个项目的整体视觉进行全局掌控的人，包括所有演员以外的任何东西，如场景和道具，有时还包括服装。景地和场景是什么样子的对于人物的动作来说是非常重要的。故事板艺术家也许能够对一个东西给出很多不同的表现方法。美术设计师会给故事

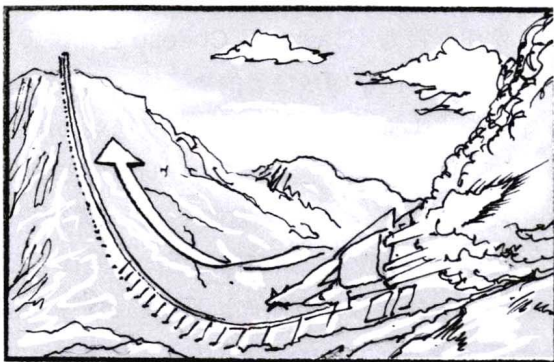
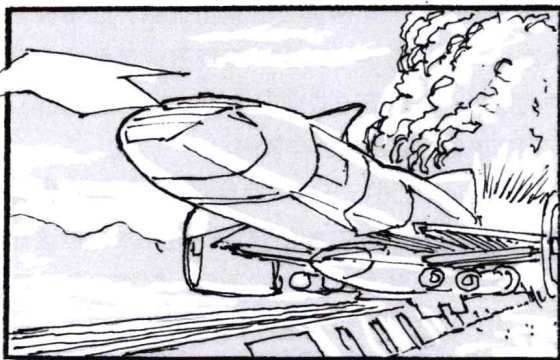


图 1.3 由 Tracey Wilson、Lee Munday、Chris Drew 和 Teri Fairhurst 为《斯卡利特船长》(Captain Scarlet) 绘制的故事板



图 1.4 Mark Simon 绘制的场景效果图，美术指导为 Mark Dillon

板艺术家提供一切所需要的视觉信息。故事板艺术家也许还会应要求画出一些场景或景地的概念性的图形，在进行一些细节设计和搭建开始之前，它们应该看起来是什么样子的。

有些人在进行低成本项目时，也许会觉得省去制作故事板的环节能够节省一些成本，但这却大错特错了。越是低成本的项目，制作环节的每一个细节越应该有序，手中的不同任务要一件一件地去达成。任何误解或沟通上的错误都会将本就已经很紧张的时间表从窗户扔出去。故事板的绘制越仔细，前期准备就越充分，对于场景和道具的浪费现象就会更少地发生，剧组成员也会更快、更协调地为每一个镜头进行合作。在故事板上画出每一个剪辑方案，可以代替为了后期剪辑而进行各个角度的拍摄，在拍摄和制作过程中削减多余的支出、拍摄多余素材的人工费，以及在剪辑的过程中根本用不上一卷卷胶片。

例如，我为《Chuck E. Cheese 匹萨饼店》中的一个镜头画了很多场景的故事板。这个镜头用了一个“伴随”（一个与 Chuck E. 搭戏的角色从旁边走过去），而不是动画。在一场戏的故事板中，我们为 Chuck E. 的头发做了一些特殊效果。在前期的筹备会议中，所有的剧组人员聚在一起研究所有的故事板以及制作过程中的各种需求，负责 Chuck E. Cheese 服装的女士提出头发造型无法实现故事板上所表现的状态。导演问她如果要达到要求需要怎样的条件。她思考了片刻后说，为了这个特殊的任务她可以拿掉原有的头发换上一副假发，在拍摄过程中用维可牢魔术贴控制摘戴。虽然她的任务听起来很简单，但仍然需要一些时间去完成。如果在拍摄之前没有研究故事板的过程，我们就有可能被迫停拍几个小时，只是因为一些头发的问题。而这一点点的拖延就会花费比画这个故事板要多得多的成本。

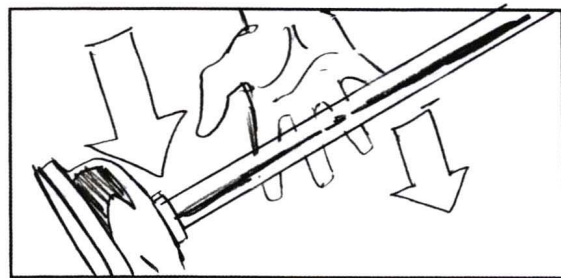


图 1.5 作品《我爱猫头鹰》的故事板，由 Animatics & Storyboards 公司的 Alex Saviuk 绘制（鸣谢 Hoot Prods 公司）

第一部分

开始



在一部作品的制作团队中，对于任何一个需要与他人沟通并对视觉画面进行理解的剧组成员来说，故事板的内容是极其重要的。作为一个功能性的故事板，你不需要画很好，当然缺少绘画功底会制约你在这方面的职业发展。一个导演为摄影师以速写形式绘制的故事板，不需要特别好的绘画技巧，而只需要表达其主要意图就可以了。参与作品制作的团队成员也需要简单地能读懂、理解故事板，有效地利用这一绝佳的制作资源。

如果你对故事板有兴趣并且想以之为职业，那么成为故事板艺术家的第一步就是要理解何为故事板以及故事板艺术家是如何工作的。当你开始读这本书时，你就迈出了正确的第一步。对于制作故事板这项工作来说，具有绘画的功底当然重要，但并不是最最至关重要的。画功很差一样可以画出很好的故事板，但是没有故事的故事板只能算是一件艺术作品，不能称其为故事板。如果制作时间紧迫，那么即使是再棒的艺术师们也会倾向于返朴归真。为电影《后天》和《蝎子王》绘制故事板的 Tim Burgard 曾说过“有很多成功的故事板艺术家他们都是讲故事的高手，而且他们知道怎样去传达这些故事中的信息，但他们并不需要成为最棒的绘画高手。所以我想说要懂得讲故事，懂得摄影，对于一个故事板艺术家来说这才是他们需要去掌握的最主要的东西。”

动画导演兼沃尔特·迪士尼电视动画公司教师 Larry Latham，也同意这一观点，他说“我曾经经手过很多美丽的故事板，但从一个作品的制作角度来说，那些是完全无用的。我还曾经亲眼见过那些仅用线条勾画出来的故事板是如何在制作的最后期限迫近的情况下，高效非凡地发挥其作用的。在动画片制作中，姿态和表达远比尽善尽美的绘画技巧重要得多”（AWN，2004年7月15日，Larry Latham）。

要想以故事板创作为职业，你还需要学习导演和剪辑方面的知识，同时你还需去学习如何速写迅速地捕捉人体的肢体动作。有一些导演就是从做故事板开始艺术生涯的，如阿尔弗雷德·希区柯克，乔·庄斯顿（他曾经导演过《侏罗纪公园3》、《沙漠骑兵》、《火箭专家》、《勇敢者的游戏》《亲爱的，我把孩子缩小了》，还有其他一些导演也都是如此。你会被召集去帮助解决一些内容上的问题，将一些动画场景呈现出来，以及在你的故事板上组织和充实图画以丰富导演的视觉想象。

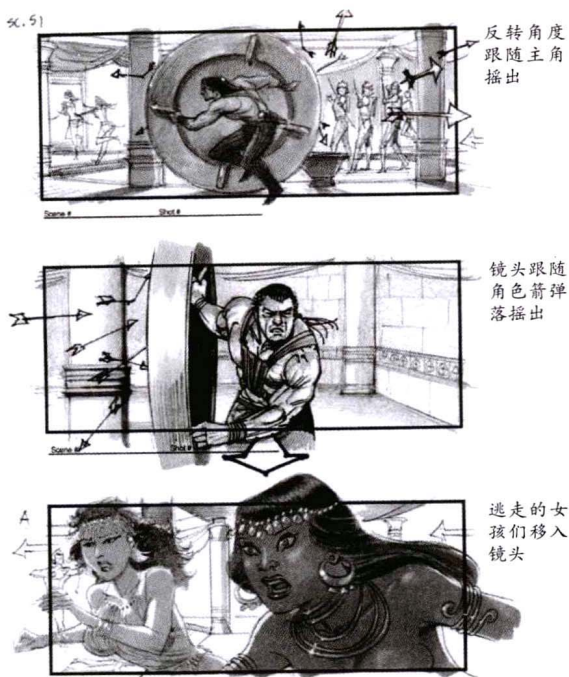


图 2.1 Tim Burgard 为《蝎子王》绘制的故事板（鸣谢环球电影公司支持）

接下来，你需要掌握一些绘画技巧。有很多优秀的图书和课程可以教你画画。我会给你一些帮助，在绘画的过程中给你一些特别是与故事板相关的指点，但是我不去讲解那些很复杂的关于绘画的技法。在这本书中，我会告诉你如何成为一个更好的更加成功的故事板艺术家。

当你初入职场心怀忐忑地去找第一份工作的时候，你需要为了各种面试机会寄送你的简历和个人作品。当你寄发简历的时候，你需要知道应该去联系什么人。当得知这个人是谁的时候，你还需要知道作为雇主，他们最想看的是什么。关于这些问题，你可以从本书中找到答案。

另外一个关于故事板的信息来源是当地的职业故事板艺术家。大多数艺术家会非常喜欢与其他艺术家们交流，并乐意去回答各种问题。找寻这些故事板艺术家的最简单的途径是询问当地的电影社团或翻阅当地的作品名录，这些作品名录可以在你所在地的商业团体或是电影委员会找到。

学习一些影视制作和故事板的术语是相当重要的。我们在前期准备阶段会将剧本分解。在一个时间和地点发生的一系列情节称为场。如果一个人物从他住处的房子里转移到屋外，第1场便是内景，第2场是外景。如果在内景有一个闪回，描写的是他在同一房间里前一天晚上所发生的事情，那么也要考虑作为另外一场戏处理。镜头指的是在每一场戏中用不同的摄影角度拍出一组画面。如果这一场戏是在他的起居室里，用的是一个广角的定场镜头、一个近景以及一个他和她女朋友的双人镜头，那么这场戏就是由3个镜头组成的。画格是一些单个的小图或画面。每一个镜头可能会有很多个画格组成。长镜头或是武打片中的动作镜头可能需要非常多的画格去展现一个动作。

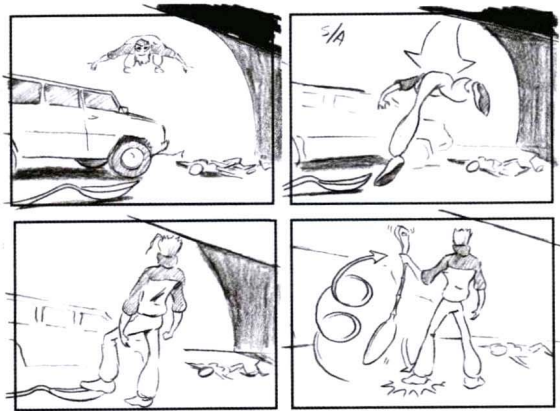


图 2.2 用4幅画面表现的一个动作。由 Animatics & Storyboards 公司的 Mark Simon 为《汤匙人》绘制的故事板（鸣谢 Dave 学院支持）

对于那些已经有一些经验的故事板艺术家来说，提高故事板的质量和作为一个艺术家的职业化素养永远都不会为时太晚。从这本书中哪怕你只找到了一点灵感，都是值得的。对于那些刚刚开始进行故事板创作的人来说，阅读这本书，自得其乐，然后就是画，画，画。