



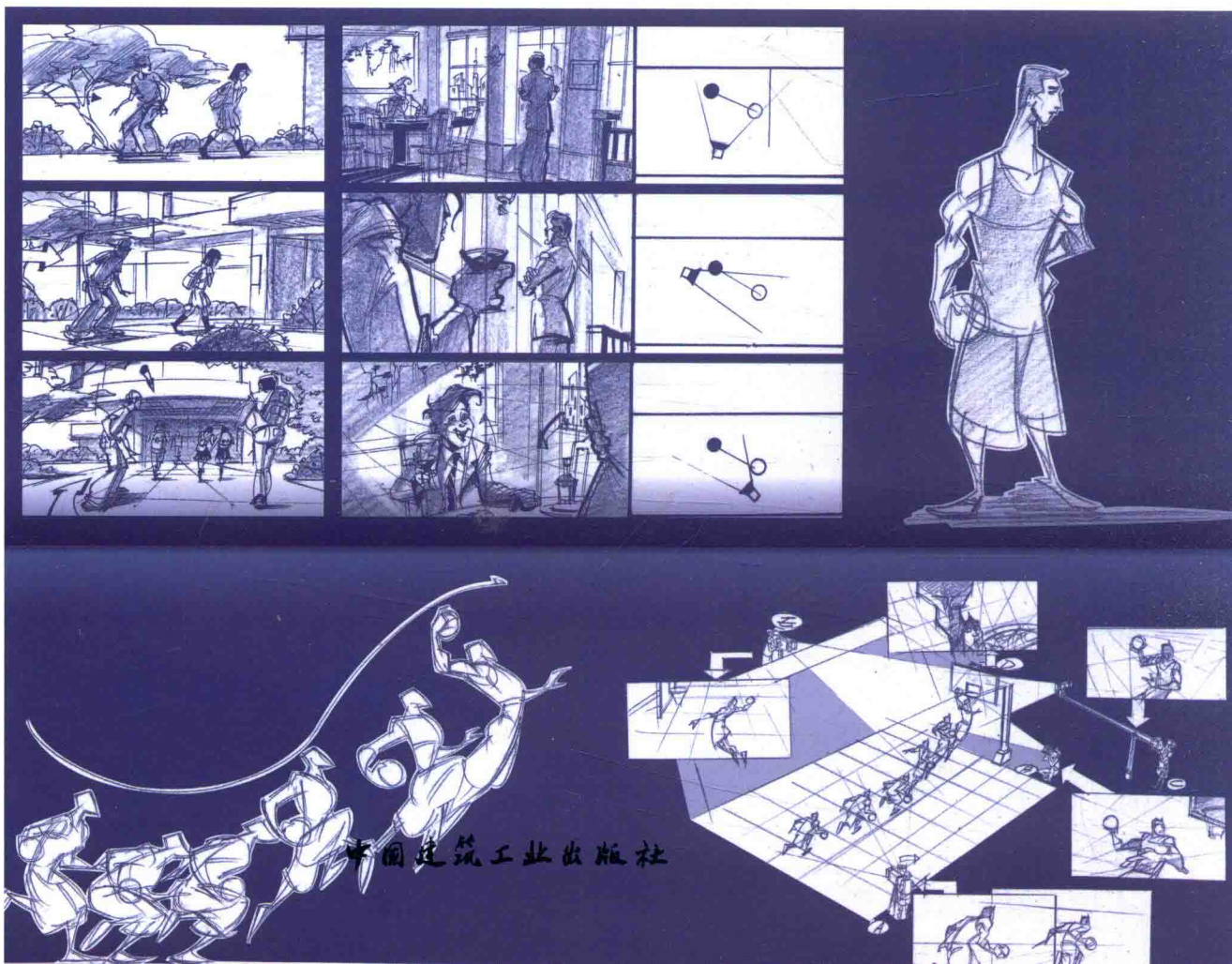
高等院校动画专业核心系列教材

主编 王建华 马振龙 副主编 何小青

The Storyboard Design of Animation

# 分镜头设计

蒋元瀚 编著



高等院校动画专业核心系列教材

主编 王建华 马振龙 副主编 何小青

# 分镜头设计

蒋元瀚 编著

中国建筑工业出版社

图书在版编目 ( CIP ) 数据

分镜头设计 / 蒋元瀚编著. —北京: 中国建筑工业出版社, 2015.7

高等院校动画专业核心系列教材

ISBN 978-7-112-18332-6

I. ①分… II. ①蒋… 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 (2015) 第 174985 号

责任编辑: 李东禧 吴佳

责任校对: 姜小莲 关健

高等院校动画专业核心系列教材

主编 王建华 马振龙 副主编 何小青

分镜头设计

蒋元瀚 编著

\*

中国建筑工业出版社出版、发行(北京西郊百万庄)

各地新华书店、建筑书店经销

北京嘉泰利德公司制版

北京云浩印刷有限责任公司印刷

\*

开本: 880×1230毫米 1/16 印张: 9 字数: 242千字

2015年9月第一版 2015年9月第一次印刷

定价: 35.00元(含光盘)

ISBN 978-7-112-18332-6

(27488)

版权所有 翻印必究

如有印装质量问题, 可寄本社退换

(邮政编码 100037)

# 《高等院校动画专业核心系列教材》

## 编委会

主 编 王建华 马振龙

副主编 何小青

---

编 委 (按姓氏笔画排序)

王玉强 王执安 叶 蓬 刘宪辉 齐 骥 孙 峰

李东禧 肖常庆 时 萌 张云辉 张跃起 张 璇

邵 恒 周 天 顾 杰 徐 欣 高 星 唐 旭

彭 璐 蒋元瀚 靳 晶 魏长增 魏 武

# 总序

INTRODUCTION

动画产业作为文化创意产业的重要组成部分，除经济功能之外，在很大程度上承担着塑造和确立国家文化形象的历史使命。

近年来，随着国家政策的大力扶持，中国动画产业也得到了迅猛发展。在前进中总结历史，我们发现：中国动画经历了 20 世纪 20 年代的闪亮登场，60 年代的辉煌成就，80 年代中后期的徘徊衰落。进入新世纪，中国经济实力和文化影响力的增强带动了文化产业的兴起，中国动画开始了当代二次创业——重新突围。2010 年，动画片产量达到 22 万分钟，首次超过美国、日本，成为世界第一。

在动画产业这种井喷式发展背景下，人才匮乏已经成为制约动画产业进一步做大做强的重要因素。动画产业的发展，专业人才的缺乏，推动了高等院校动画教育的迅速发展。中国动画教育尽管从 20 世纪 50 年代就已经开始，但直到 2000 年，设立动画专业的学校少、招生少、规模小。此后，从 2000 年到 2006 年 5 月，6 年时间全国新增 303 所高等院校开设动画专业，平均一个星期就有一所大学开设动画专业。到 2011 年上半年，国内大约 2400 多所高校开设了动画或与动画相关的专业，这是自 1978 年恢复高考以来，除艺术设计专业之外，出现的第二个“大跃进”专业。

面对如此庞大的动画专业学生，如何培养，已经成为所有动画教育者面对的现实，因此必须解决三个问题：师资培养、课程设置、教材建设。目前在所有专业中，动画专业教材建设的空间是最大的，也是各高校最重视的专业发展措施。一个专业发展成熟与否，实际上从其教材建设的数量与质量上就可以体现出来。高校动画专业教材的建设现状主要体现在以下三方面：一是动画类教材数量多，精品少。近 10 年来，动画专业类教材出版数量与日俱增，从最初上架在美术类、影视类、电脑类专柜，到目前在各大书店、图书馆拥有自身的专柜，乃至成为一大品种、

门类。涵盖内容从动画概论到动画技法，可以说数量众多。与此同时，国内原创动画教材的精品很少，甚至一些优秀的动画教材仍需要依靠引进。二是操作技术类教材多，理论研究的教材少，而从文化学、传播学等学术角度系统研究动画艺术的教材可以说少之又少。三是选题视野狭窄，缺乏系统性、合理性、科学性。动画是一种综合性视听形式，它具有集技术、艺术和新媒介三种属性于一体的专业特点，要求教材建设既涉及技术、艺术，又涉及媒介，而目前的教材还很不理想。

基于以上现实，中国建筑工业出版社审时度势，邀请了国内较早且成熟开设动画专业的多家先进院校的学者、教授及业界专家，在总结国内外和自身教学经验的基础上，策划和编写了这套高等院校动画专业核心系列教材，以期改变目前此类教材市场之现状，更为满足动画学生之所需。

本系列教材在以下几方面力求有新的突破与特色：

**选题跨学科性**——扩大目前动画专业教学视野。动画本身就是一个跨学科专业，涉及艺术、技术，横跨美术学、传播学、影视学、文化学、经济学等，但传统的动画教材大多局限于动画本身，学科视野狭窄。本系列教材除了传统的动画理论、技法之外，增加研究动画文化、动画传播、动画产业等分册，力求使动画专业的学生能够适应多样的社会人才需求。

**学科系统性**——强调动画知识培养的系统性。目前国内动画专业教材建设，与其他学科相比，大多缺乏系统性、完整性。本系列教材力求构建动画专业的完整性、系统性，帮助学生系统地掌握动画各领域、各环节的主要内容。

**层次兼顾性**——兼顾本科和研究生教学层次。本系列教材既有针对本科低年级的动画概论、动画技法教材，也有针对本科高年级或研究生阶段的动画研究方法和动画文化理论。使其教学内容更加充实，同时深度上也有明显增加，力求培养本科低年级学生的动手能力和本科高年级及研究生的科研能力，适应目前不断发展的动画专业高层次教学要求。

**内容前沿性**——突出高层次制作、研究能力的培养。目前动画教材比较简略，

多停留在技法培养和知识传授上,本系列教材力求在动画制作能力培养的基础上,突出对动画深层次理论的讨论,注重对许多前沿和专题问题的研究、展望,让学生及时抓住学科发展的脉络,引导他们对前沿问题展开自己的思考与探索。

**教学实用性——实用于教与学。**教材是根据教学大纲编写、供教学使用和要求学生掌握的学习工具,它不同于学术论著、技法介绍或操作手册。因此,教材的编写与出版,必须在体现学科特点与教学规律的基础上,根据不同教学对象和教学大纲的要求,结合相应的教学方式编写,确保实用于教与学。同时,除文字教材外,视听教材也是不可缺少的。本系列教材正是出于这些考虑,特别在一些教材后面附配套教学光盘,以方便教师备课和学生的自我学习。

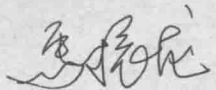
**适用广泛性——国内院校动画专业能够普遍使用。**打破地域和学校局限,邀请国内不同地区具有代表性的动画院校专家学者或骨干教师参与编写本系列教材,力求最大限度地体现不同院校、不同教师的教学思想与方法,达到本系列动画教材学术观念的广泛性、互补性。

“百花齐放,百家争鸣”是我国文化事业发展的方针,本系列教材的推出,进一步充实和完善了当下动画教材建设的百花园,也必将推进动画学科的进一步发展。我们相信,只要学界与业界合力前进,力戒急功近利的浮躁心态,采取切实可行的措施,就能不断向中国动画产业输送合格的专业人才,保持中国动画产业的健康、可持续发展,最终实现动画“中国学派”的伟大复兴。

丛书主编:



中国传媒大学新闻学院



天津理工大学艺术学院

# 前言

## PREFACE

作为一个影视动画导演的我常会问自己：这个镜头机位该摆在哪？怎样构图才合理？身处数字媒体时代的好处，是随着技术的平民化，影像作品越来越全民化。一个现场用手机拍摄的突发事件，转眼可以成为全球关注度极高的视频。从漫画、动画、电影、广告、游戏、动态绘本、交互媒体乃至跨媒体作品的制作中，分镜头起着关键的作用。目前，很多国内的作品，制作技术不错，但镜头节奏及场面调度却很平淡，缺乏国际竞争力。

目前，国内有关影视视听语言的书很多，但同学们反映，市面上的图书偏理论，缺乏可操作性。笔者在本书中，有意将很多案例的设计作过程化的呈现，期望读者能了解分镜工作背后的思考及推演的心路历程。

与好莱坞相比，我们在前期设计，尤其在分镜语言这一环节上的研究是落后的。在大力发展文化创意产业的今天，视频产品若要更具创意，必定要下大力气解决作为视觉化剧本和工作蓝图的分镜头设计的瓶颈问题。本书的目的是通过一些案例的设计过程解析，希望大家对分镜头（故事板）设计有更为直观的梳理。同时，也是抛砖引玉，让有识之士，来携手一起提升国内分镜叙事的水平（图0-1）。



图0-1 分镜稿（元瀚绘制）



# 目 录

CONTENTS

第 1 章 分镜头

总序  
前言

## 001

### 第 1 章 分镜头设计概述

- 1.1 分镜头的概念 ..... 001
- 1.2 分镜头的起源 ..... 002
- 1.3 分镜头的发展 ..... 006
- 1.4 分镜头的功能 ..... 010
- 1.5 分镜头格式 (构成分镜头的元素) ..... 013
- 1.6 分镜师的要求 ..... 016
- 1.7 本章实训 ..... 017

## 018

### 第 2 章 分镜头的手绘基础

- 2.1 分镜的空间表达 ..... 019
- 2.2 分镜的角色绘制 ..... 025
- 2.3 本章实训 ..... 030

## 002

### 第 3 章 分镜头的视听语言

- 3.1 分镜头的构图 ..... 032
- 3.2 分镜头的组合 ..... 046
- 3.3 本章实训 ..... 059

## 060

### 第 4 章 分镜头设计实战 动画案例

- 4.1 导演阐述 ..... 060
- 4.2 准备分镜 ..... 061
- 4.3 美术设计 ..... 063
- 4.4 分镜设计 ..... 068
- 4.5 本章实训 ..... 086

## 第 5 章 分镜头设计实战 广告案例

5.1 广告分镜的类型 .....	087
5.2 广告分镜的逻辑 .....	089
5.3 广告分镜的节奏 .....	096
5.4 广告分镜的镜头组接 .....	102
5.5 声音 .....	103
5.6 本章实训 .....	106

## 第 6 章 分镜头设计实战 电影案例

6.1 实例解析电影《里约大冒险》 分镜头设计 .....	113
6.2 实例解析《哈利波特》、《偷天陷阱》 分镜头设计 .....	118
6.3 实例解析《骇客帝国》分镜头设计 .....	123
6.4 本章实训 .....	132

后 记 .....	133
-----------	-----

# 第1章 分镜头设计概述

2013年奥斯卡最佳影片《逃离德黑兰》(图1-1),表现的是20世纪70年代伊朗人质事件中,



图1-1 《逃离德黑兰》分镜及剧照(由 Anthony Liberatore 和 Julie Liggins 绘制)

假冒好莱坞摄制组的美国人质逃离伊朗的故事。

剧情最紧张桥段:在机场遇到伊朗方面检查时,美国人用绘制分镜(故事板)来解释,真实地体现了分镜(故事板)在(好莱坞)现代电影制作流程中的重要性。

## 1.1 分镜头的概念

分镜头设计(故事板)中文说法不统一,常见如:故事板、分镜头、分镜头脚本、分镜头剧本、情节串联图板、摄制工作台本、“导演剧本”,在整体层面是一个意思。

它们的英文名称只有一个:STORYBOARD(英文直译:故事板)。方便理解,我们统一称谓:分镜头设计。

### 1. 镜头、镜头画面等概念

分镜头设计是指电影、动画、电视剧、广告、MTV、游戏等各种动态影像,在实际拍摄或者制作前,以故事画格绘制的方式来说明影像的构成,按叙事要求进行排列组合,并标注运镜方式、动作、时间长度、对白、特效等。

分镜头设计是将文字转换成立体视听形象的关键媒介,是导演将整个影片或电视片的文学内容分切成一系列可摄制的镜头的剧本。将影片的文学内容分切成一系列可以摄制的镜头,以供现场拍摄使用的工作剧本(图1-2)。





图 1-2 讨论分镜现场

分镜头设计（故事板）是拍摄前的一种视觉概念设计，可以对整体进行预览，同时更是视觉化的工作执行方案。在影像拍摄中，导演、演员、摄影师、场景、灯光、道具、特效等根据分镜要求，进行摄影机位、场面调度、光线等具体化设计。为制作成本控制提供方便。分镜头的内容包括：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，是导演对影片全面设计和构思的蓝图。

### 2. 分镜头的主要作用

分镜头的主要目的是根据文字脚本来设计相应画面，配置音乐音响，把握片子的节奏和风格等。分镜头脚本的主要功能表现在3个方面：1) 前期拍摄的脚本；2) 后期制作的依据；3) 长度和经费预算的参考。

### 3. 分镜头采用的形式

分镜头剧本大多采用表格形式，一般设有镜号、景别、摄法、长度、内容、音响、对白等栏目。在每个段落之前，还注有场景，即故事发生的地点和时间；段落之间，标有镜头组接的技巧；还附有特效艺术处理说明等。

## 1.2 分镜头的起源

当1895年卢米埃尔兄弟拍摄《火车进站》时，电影还无所谓“分镜头”，因为当时的技术就是架好机器，开机，拍到没有胶卷为止，即所谓的“一镜到底”。最初的电影分镜，源于艺术家梅里埃用

镜头记录舞台表演时，因为胶片不够长，或者背景需要改变时，才分段拍摄，后来人们发现将拍摄的片段按不同的顺序连接起来，具有意外的视觉效果。

苏联导演爱森斯坦受普希金的诗的启发在《战舰波将金号》（图1-3）中，将以“分镜头”为基

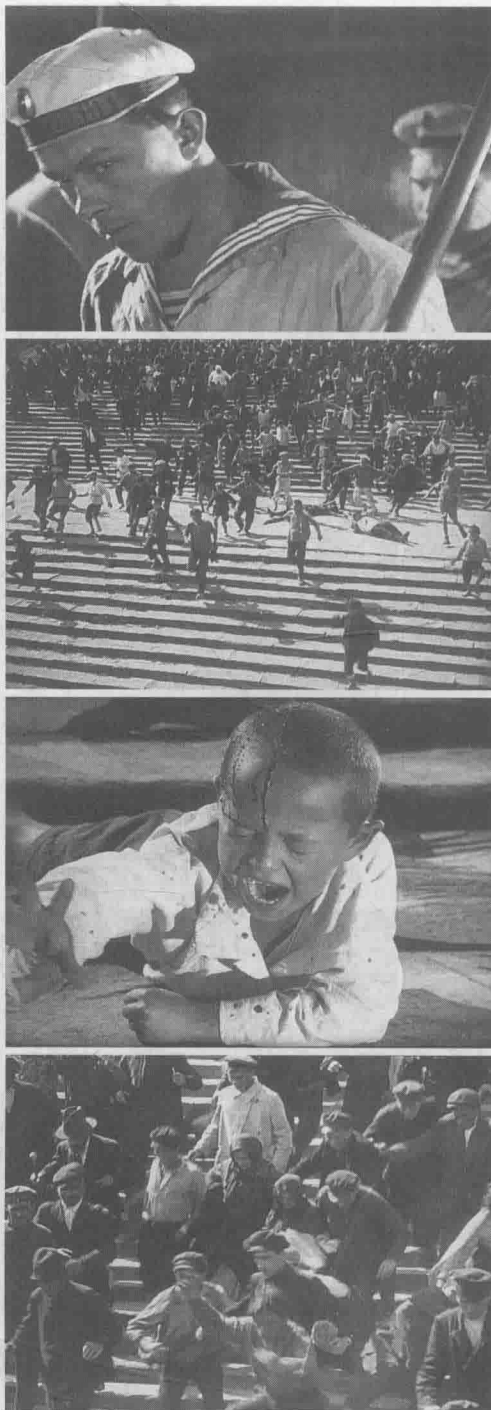


图 1-3 爱森斯坦《战舰波将金号》剧照

础的电影叙事，通过剪辑重构，发展了“蒙太奇”语言。

美国著名导演格里菲斯在拍摄《一个国家的诞生》、《党同伐异》时，发展了“分镜头”的语言，他根据剧情的需要，用分镜头的方法来确定镜头的景别和角度。以全景、远景、近景、特写等不同景别的拍摄手法，充分调动了观众的心理期待，审美情趣，从而将电影从原生态的“记录生活”中解放出来。

最早分镜设计（故事板）出现在20世纪20年代末的沃尔特·迪士尼工作室，动画师韦伯·史密斯首先为1927年《幸运兔子奥斯华》绘制表现剧情中重要的动作及转折点草图；在1928年《汽船威利号》绘制带有动作描述的分镜草图，并把它们钉在一个公告板上，按顺序讲一个故事的方法，从而创造了真正意义上的分镜（故事板），这种做法在随后几年开始蔓延到其他工作室。

最初分镜（故事板）是导演用来向投资人或老板解释故事剧情，因为导演如果拿着文稿空讲，不够具体形象，效果不好。后来请插图画家在文字上配上插图，贴在墙板上，导演讲解剧情时，变得很形象、生动，这便是最初故事板（分镜）的由来（图1-4）。

1939年的真人电影《乱世佳人》是首个现场拍摄采用完整故事板的真人电影之一。被聘为制片人 的大卫·O·塞尔兹尼克设计每一个镜头的电影，这部电影的镜头绘制设计师为大名鼎鼎的威廉·卡梅伦孟席斯。

20世纪40年代，著名导演奥森威尔斯在《公民凯恩》中，广泛使用的分镜（故事板），帮助摄影师开创了很多“突破性的”镜头角度和拍摄解决方案。著名导演希区柯克被认为非常善于用分镜（故事板），他善于使用细腻的黑白绘画风格分镜，来雕琢他的视像和控制拍摄流程，并保证他最初的想法可以完整被转化成影像（图1-5）。

据说，希区柯克甚至从来没有通过取景器观看现场拍摄，因为整个拍摄现场就是完全按照分镜（故事板）来布置的。大师在电影制作的每一个细节上都有着极强的控制欲，包括剪辑、蒙太奇、镜头角度、服装、音乐，甚至演员调度等都已 在电影开拍前确定，像很多导演一样，希区柯克尽管是美术出身，但他还是会聘请分镜（故事板）艺术家（图1-6、图1-7）。

希区柯克、黑泽明等经典电影的分镜手稿，成为收藏的珍品。作为分镜师，收入不菲。2009年，美国劳工统计局的报告，普通分镜（故事板）艺术家，平均年薪为91000美元。



图1-4 早期迪士尼在讨论分镜现场

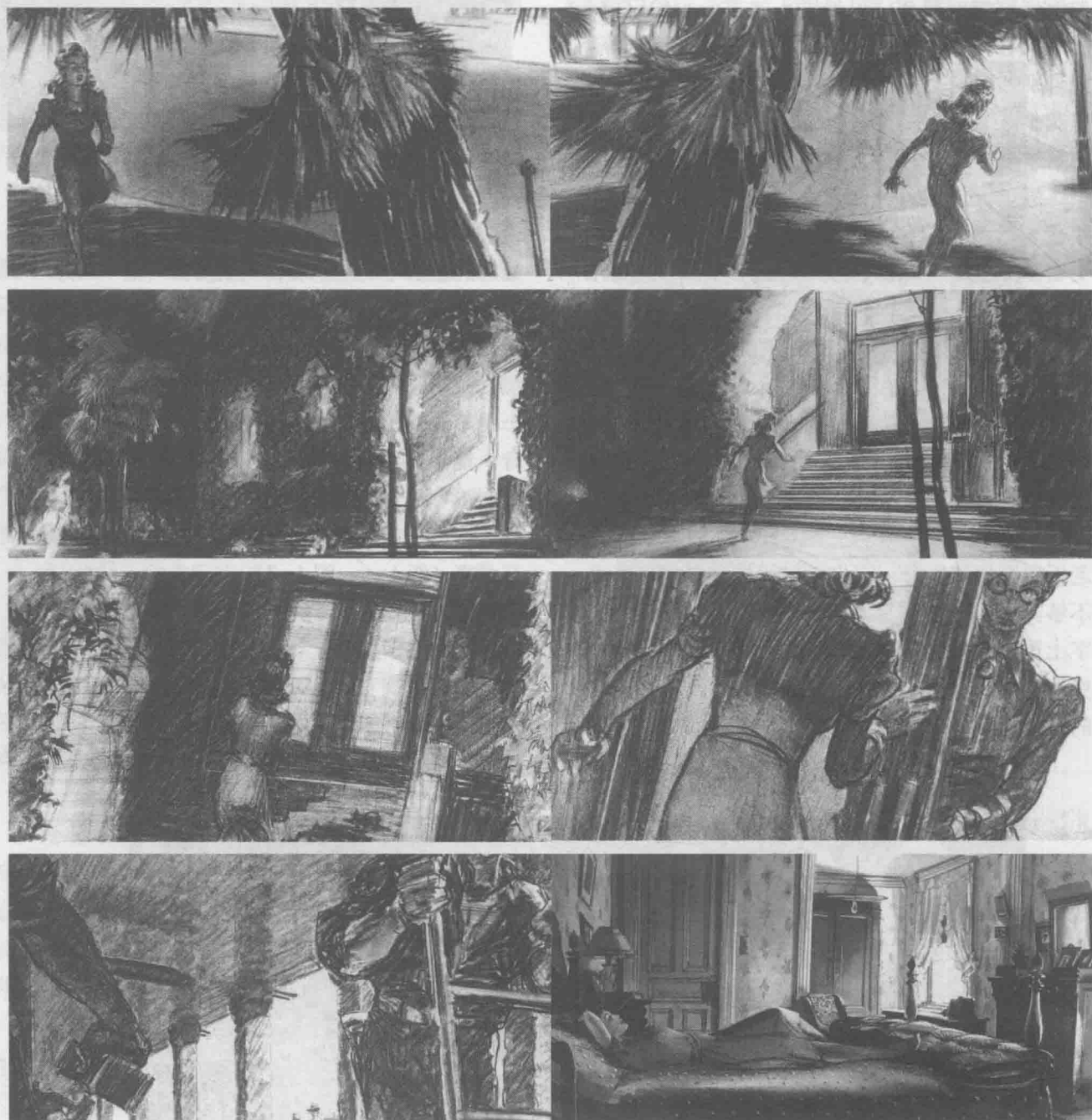


图 1-5 希区柯克 1943 年《一个怀疑的阴影》分镜 Pre-production drawings for "Shadow of a Doubt"





图 1-7 新版《惊魂记》剧照

### 1.3 分镜头的发展

分镜（故事板）不仅是好莱坞电影前期制作中重要的流程，甚至很多中国电影也开始广泛使用，例如电影《英雄》、《功夫》等。发展至今，分镜更广泛地应用在电影、戏剧、动漫、电视剧、广告、MTV、网站、互动媒体等制作中（图 1-8）。

#### 1.3.1 电影分镜

在好莱坞，几乎每部电影都会有专门的分镜（故事板）制作团队。从早期的默片到现在的大片，分镜的制作是电影筹备前期中的重要环节。分镜师根据剧本和导演的意见画出来的故事板，将画面的基本构图和运镜时间等都详细地准备好后，电影开拍，导演几乎能按照每个画面进行调度拍摄。很多电影导演就很善于画分镜，如希区柯克、黑泽明都是分镜高手。电影分镜画风需要很写实，因为电影中的摄影、场景、布光要根据分镜来安

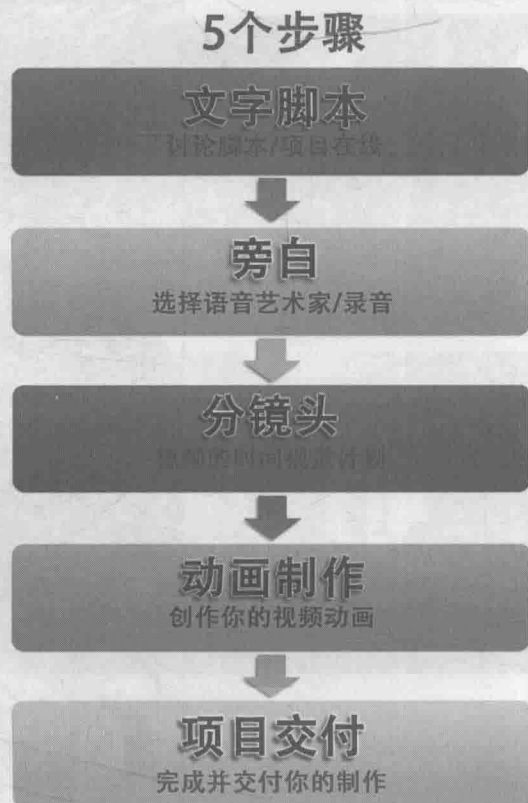


图 1-8 分镜处于影像制作步骤中的关键（罗洁绘制）



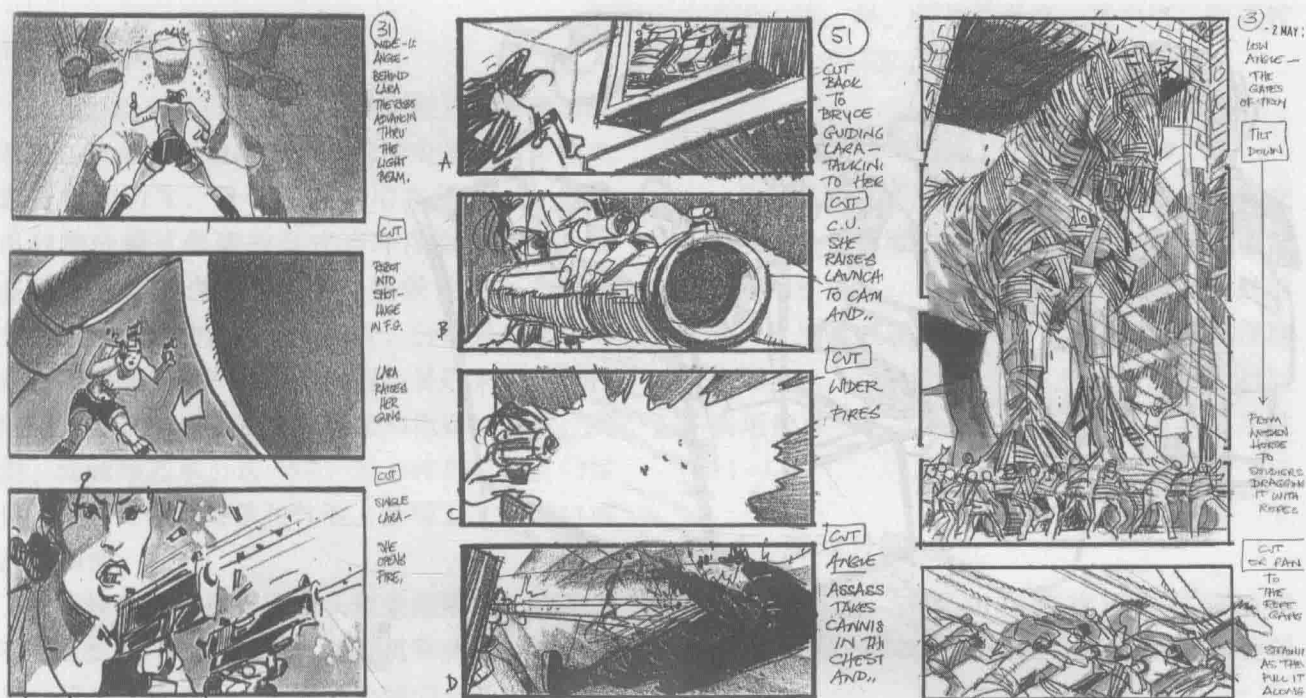


图 1-9 电影分镜 (马丁·阿斯伯里 (Martin\_Asbury) 绘制)

排,所以对分镜画稿的光影、色调、构图等细致程度要远比动画分镜高。但其动作的连续性、夸张性不如动画分镜。而且电影分镜师(尤其是科幻、魔幻题材)还被要求要有极强的想象力,虽然有前期概念图和设定的帮助,但是具体画面和镜头还是要分镜师完成(图1-9)。

### 1.3.2 戏剧分镜

很多人不知道,在戏剧排演也用分镜(故事板)。事实上,很多戏剧导演和剧作家绘制分镜来安排现场的布局。俄罗斯著名戏剧大师康斯坦丁·斯坦尼斯拉夫斯基用分镜(故事板)为他的莫斯科艺术剧院演出(如契诃夫的名剧《海鸥》1898年)安排详细的排演。德国著名导演和剧作家布莱希特也喜欢制定详细的故事板,作为他控制剧场现场的手段,不过戏剧分镜更注重演员的调度及灯光与背景的调度。

### 1.3.3 动画分镜

在动画片制作中,分镜是继文字脚本后,最

重要的工作。由于动画制作较为昂贵,通常要求分镜尽量接近最后剪辑完成效果,以降低预算。这要求分镜师,必须了解整个动画的制作流程。动画分镜师通常由资深的导演兼任。例如,宫崎骏、金敏往往都是自己影片的动画分镜。同时分镜要和声音、音乐、后期特效进行衔接,流行的做法是,先做一个动态故事分镜草稿,即模拟摄像机的运动(使用非线性编辑软件)动画故事板。动画分镜分电视动画分镜和动画电影分镜,两者的节奏要求及规格有着很大的差别(图1-10)。

### 1.3.4 广告分镜

广告分镜在广告公司承接视觉化等类型广告,起着十分重要的作用。通过动态视频分镜创建的廉价测试广告,浏览感真实,客户基本能确定方案的实施效果。广告分镜的要求和常规影视分镜有区别,时间短,电视广告一般是15~30秒。节奏要求明快,创意要新,夺人眼球。结果要出人意料,并具备幽默的特点(图1-11)。