

THE RESEARCH ON
CHINESE DESIGN
EDUCATION
PATTERN

中国
设计教育模式研究

Anime Design Course IV

动漫设计教程

④

何 谦 等 编著

THE RESEARCH ON
CHINESE DESIGN
EDUCATION
PATTERN

中国
设计教育模式研究

Anime Design Course IV

动漫设计教程

④

何 谦 等 编著

辽宁美术出版社

图书在版编目 (C I P) 数据

动漫设计教程. 4 / 何谦等编著. — 沈阳 : 辽宁美术出版社, 2015. 5

(中国设计教育模式研究)

ISBN 978-7-5314-6559-1

I. ①动… II. ①何… III. ①动画—设计—高等学校—教材 IV. ①J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字(2015)第022022号

出版者: 辽宁美术出版社

地址: 沈阳市和平区民族北街29号 邮编: 110001

发行者: 辽宁美术出版社

印刷者: 辽宁彩色图文印刷有限公司

开本: 889mm × 1194mm 1/16

印张: 22

字数: 360千字

出版时间: 2015年6月第1版

印刷时间: 2015年6月第1次印刷

责任编辑: 李 彤 王 楠

装帧设计: 王 楠

责任校对: 李 昂

ISBN 978-7-5314-6559-1

定 价: 290.00元



邮购部电话: 024-83833008

E-mail: lnmscbs@163.com

http://www.lnmscbs.com

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

Contents

总目录

01

动画分镜头设计

何 谦 等 编著

1 108

02

动画视听语言与分镜头脚本设计

张乃中 等 编著

1 136

03

动画后期合成

高 桐 编著

1 96

艺术设计教育改革是我国目前创新体系建设中极为重要的组成部分，艺术设计对于创新体系发展来说具有基础性的作用。设计无处不在，创新催生设计，国家的发展创新体系需要艺术设计教育培养出更多具有创新意识和创造能力的艺术设计人才。只有拥有创新能力强的设计人才，才能拥有繁荣昌盛的经济产业链。

现代设计学科必须注重成果转化，走教学、科研、开发一体化之路。设计学科作为应用学科要想得到更大的发展，必须与社会发展、与经济生活紧密对接，无论哪一种设计，如果得不到实践的检验，都不是完整意义上的设计，学以致用，才是设计教育的终极目的。

教育是一种有目标、有计划的文化传递方式，它所完成的任务有两个方面：一是要传递知识和技能；二是接受教育者身心状态得以提升，进而使接受教育者在为社会创造财富的同时实现自身价值。

然而，长期以来，我们的艺术设计教育模式一直未能跟上时代发展的步伐，各类高等院校在培养设计人才方面一直未能找到理论与实践、知识与技能、技能与市场、艺术与科技等方面的交汇点，先行一步的设计大家已经在探索一条新的更为有效的教育方法，在他们对以往的设计教育模式进行梳理、分析、整合的过程中，我们辽宁美术出版社不失时机地将这些深刻的论述和生动的成果集结成册，推出了一系列具有前沿性、教研性和实践性且体系完备的设计系列丛书。

本丛书最大的特点是结合基础理论，深入浅出地讲解，并集结了大量的中外经典设计作品，可以说，是为立志走设计之路的学子量身定制的专业图书。

Educational reform on art design is an integral part of current innovation system in China. Art design is of fundamental significance for the development of innovation system. Design can be found everywhere and innovation hastens the birth of design. The development of innovation system requires art design education to cultivate more talents with innovation consciousness and creative ability, for only by having such talents can our country have flourishing economic industrial chain.

Modern design discipline shall lay emphasis on achievement transformation and insist on the integration of instruction, scientific research and development. As an applied discipline, design discipline must be closely connected with social development and economic life if wishing for further development. No matter which design it is, if it is tested by practice, it's arguably not a complete design. Applying what one has learned is the ultimate goal for design education.

Education is a targeted and planned culture transmission mode, which accomplishes two tasks: First, transmitting knowledge and techniques; second, those who receive education can get improvement physically and mentally and thus achieve self-worth while creating wealth for society.

However, our educational mode for art design hasn't kept pace with the development of the times for a long time. Various institutions of higher education haven't found an intersection point for theory and practice, knowledge and technique, technique and market as well as art and technology in terms of cultivating design talents. However, masters who have moved one step forward in design are exploring a new and effective education method. While they are sorting out, analyzing and integrating previous design education modes, Liaoning Fine Arts Publishing House takes this chance to organize their profound achievements into books, releasing a series of innovative, instructional and researching and practical design books with complete systems.

The most important feature of this series is its combination with basic theories so as to explain profound classic design works both at home and abroad in simple language. It's arguably a professional book series specially created for students who are determined to commit themselves in design.

THE RESEARCH OF CHINESE DESIGN EDUCATION FOR FUTURE

01

动画分镜头设计

何 谦 等 编 著

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

- 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，将制作成本控制在投资范围内（如图1、2、3所示）。

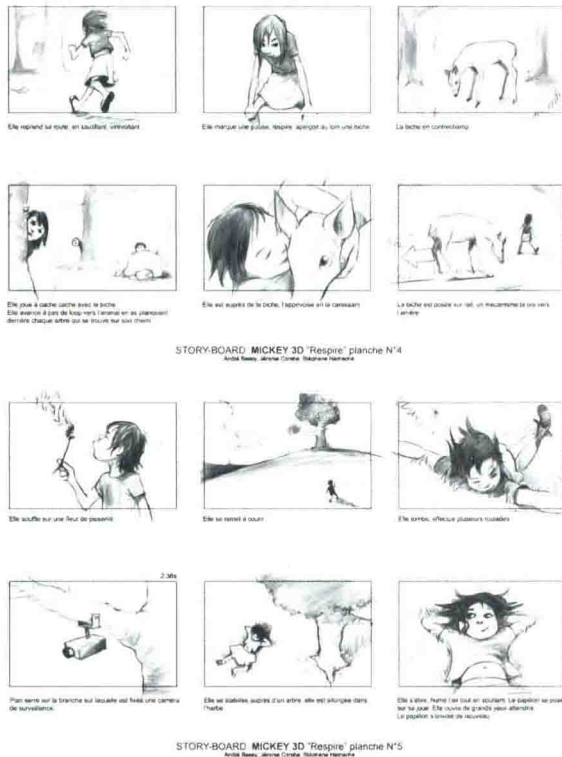


图1 法国3D动画 respire 分镜

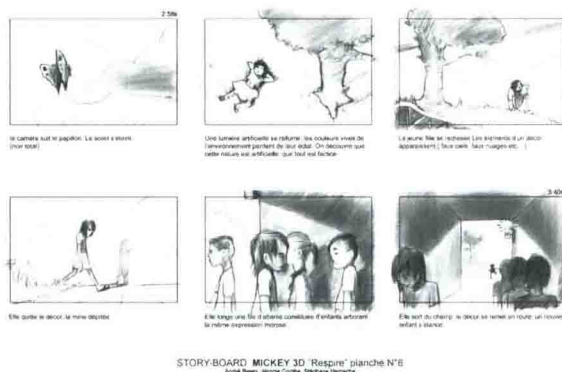


图2 法国3D动画 respire 分镜

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,及时地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

● 我们在动画分镜头剧本的创作过程中,除了要将



图4 分镜头草图

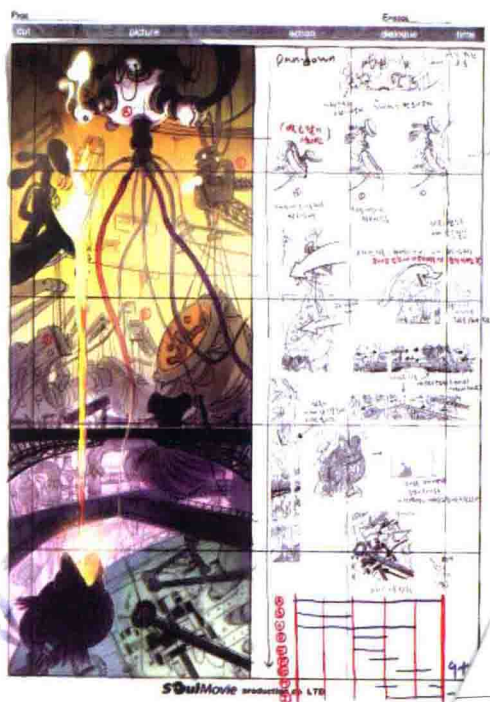


图5 拍摄分镜头



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的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）。

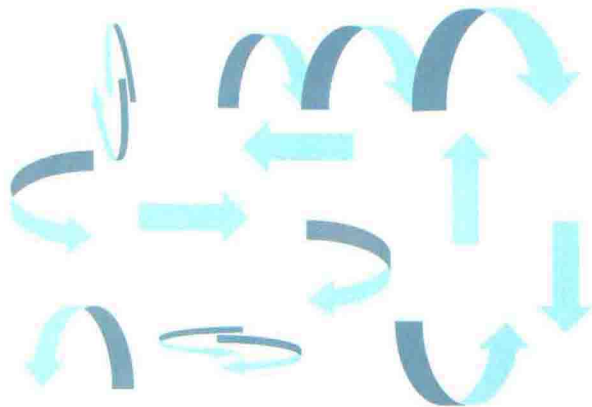


图7 示意箭头

HH Gets Married		镜头号	页码
Shot	Panel	113	2/3
Dialogue:			
镜头画面			
Action Notes:			
Notes:			
Dialogue:			
他突然转身、发射，一大串泡泡射到双胞胎头上，使他们湿透了。			
Action Notes:			
He suddenly spins round and fires. «Whoosh! Splat!» A big stream of bubbles bursts over the twins' heads and drenches them.			
Notes:			

图8 分镜头表格