

动画分镜头脚本设计

陈贤浩 著

ANIMATION
STORYBOARD
DESIGN

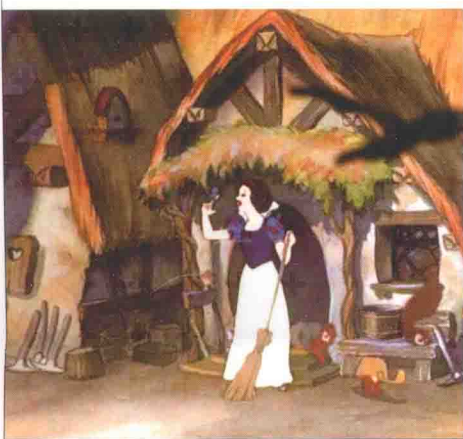
以讲故事为分镜头脚本设计之本，以
美术基础为补充，以计算机辅助设
计为拓展

注重故事剧本的动画性，以经典动画片为样板，全面介绍动画
分镜头脚本的设计方法



普通高等教育
艺术类「十二五」规划教材

动画



中国工信出版集团



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

动画分镜头脚本设计

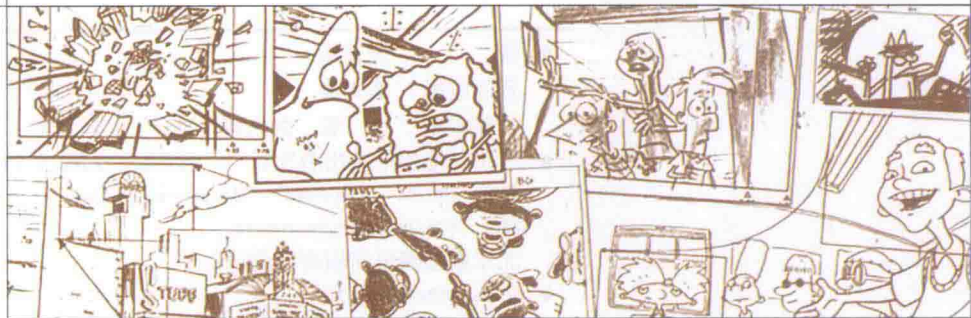


普通高等教育
艺术类「十二五」规划教材

陈贤浩 著

ANIMATION
STORYBOARD DESIGN

动画



人民邮电出版社

北京

图书在版编目(CIP)数据

动画分镜头脚本设计 / 陈贤浩著. — 北京: 人民
邮电出版社, 2015. 8
普通高等教育艺术类“十二五”规划教材
ISBN 978-7-115-39604-4

I. ①动… II. ①陈… 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147995号

内 容 提 要

本书是动画分镜头脚本设计理念、方法和展示的专业教材。全书共分为7章,针对动画设计全面论述分镜头脚本的基本概念,并阐述动画分镜头脚本与其他媒介分镜头脚本设计的区别,突出了动画设计的特殊性。

本书是动画分镜头脚本设计的方法书,从研究剧本、拆零镜头、格式分镜、绘制脚本到展示沟通等,全面介绍动画分镜头脚本的设计方法。除了从专业上建构动画分镜头脚本设计的方法体系外,本书还简要且系统地介绍绘画的基础知识,如造型、透视和色彩等。

本书可作为动画专业学生的专业教材,同时也是电影或多媒体专业学生,以及动画和电影分镜头脚本设计从业者的方法类参考书。

-
- ◆ 著 陈贤浩
责任编辑 邹文波
责任印制 沈蓉 彭志环
 - ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市丰台区成寿寺路11号
邮编 100164 电子邮件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京精彩雅恒印刷有限公司印刷
 - ◆ 开本: 880×1230 1/16
印张: 11.5 2015年8月第1版
字数: 266千字 2015年8月北京第1次印刷

定价: 58.00元

读者服务热线: (010)81055256 印装质量热线: (010)81055316

反盗版热线: (010)81055315

前言

分镜脚本（也称为分镜头脚本）自20世纪30年代由迪士尼公司率先在动画片创作中使用以来，现在已经成为影视界的标准，不论是电影还是动画片的创作过程都离不开分镜脚本。分镜脚本是文字剧本视觉化的主要方法，它为语言和影像架起了桥梁，使影视创作初期就能看到整个作品的雏形。最初迪士尼公司为了减少动画片创作和生产过程失败的损失，通过分镜脚本发现不足并及时进行修改，尽可能在动画绘制和生产中避免创意失败。由于分镜脚本具有明显优势，现在电影拍摄前分镜脚本设计已经成为电影生产中必不可少的重要环节。分镜脚本经过长时间的设计实践，日趋成熟，特别是创意方法、绘制方法和表现风格已经完善成型，为教与学提供了标准的范例。

虽然分镜脚本起源于动画行业，但是电影的产量远远超过了动画片的产量，分镜脚本自然成熟于电影行业。然而，电影与动画片虽有很多相似之处，它们之间的区别还是显而易见的，如叙事方式、运动节奏、呈现方法和运用范围等都有很大的区别。因此，动画分镜脚本设计也就有自己的特殊性。动画片有写实动画和风格动画之分，写实动画基本可以与实拍电影等同思考，但是风格动画变化很大，而且多数不是实际生活中的形象和场景、时间和空间，表现出来的效果比真实再现更为强烈。因此，我们有必要就动画的分镜脚本进行全面的梳理，使动画行业和影视行业对动画分镜脚本有重新认识，对影视界应用分镜脚本有新的评价和推进。前几年，我撰写出版了《动画场景设计》和《动画角色设计》两本书，其中都提到分镜脚本在动画片设计中的意义。一直有写“动画分镜脚本设计”的冲动和意愿，正是人民邮电出版社给了我这次机会，让我如愿以偿。经过近一年的努力，终于完成了书稿。

本书以写实动画设计为主，大量参照电影分镜脚本的方法进行描述，也介绍了风格动画内容的分镜脚本设计。全书围绕动画分镜脚本设计，以动画分镜脚本理念为先导、以动画分镜脚本设计方法为基础、以美术基础知识为补充、以计算机辅助设计为拓展，将动画分镜脚本设计进行了系统的梳理，并以教学为目的，强调知识的系统性、全面性和实用性。全书共分7章，主要内容有动画分镜脚本设计概述、动画分镜脚本设计前的准备、文字剧本的视觉化过程、动画分镜头脚本的建构、动画分镜脚本设计要点、动画分镜脚本的绘制方法、动画分镜脚本的生产性意义。为配合动画分镜脚本形象化教学，全书配以大量的示意图和案例图，帮助读者理解动画分镜脚本的绘制和表示方法，同时还能成为读者学习的临摹范本。

本书既可作为高等院校动画专业课程的教材，又可供电影或多媒体专业

学生与动画和电影分镜脚本设计从业者阅读参考。

为了方便教学和读者练习，在每一章最后配有思考和练习题，作为每一章的总结和复习。在实践性较强的章节，还安排了模拟性的练习题，希望读者通过练习能够牢牢掌握绘制方法和技巧，如景别练习、标示练习和设计程序练习等。

本书的参考学时为 48 ~ 64 学时，建议采用理论与实践一体化教学模式。各章的参考学时见下面的学时分配表。

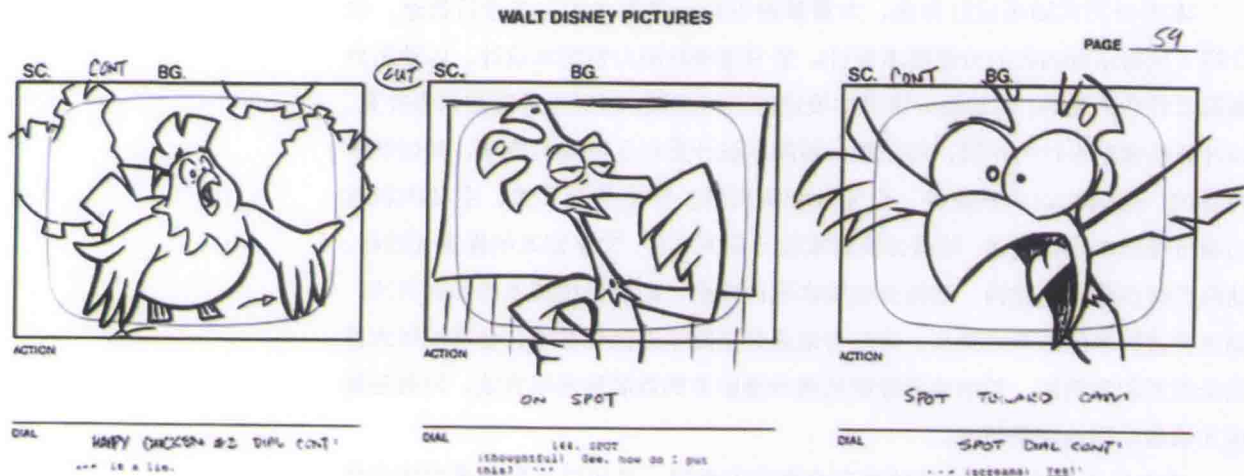
学时分配表

项 目	课 程 内 容	学 时
第 1 章	动画分镜脚本设计概述	3 ~ 4
第 2 章	动画分镜脚本设计前的准备	3 ~ 6
第 3 章	文字剧本的视觉化过程	8 ~ 10
第 4 章	动画分镜头脚本的建构	8 ~ 10
第 5 章	动画分镜脚本设计要点	6 ~ 8
第 6 章	动画分镜脚本的绘制方法	8 ~ 12
第 7 章	动画分镜脚本的生产性意义	10 ~ 12
答疑和总结		2
课时总计		48 ~ 64

由于作者学识水平有限，书中难免存在疏漏或不妥之处，恳请广大读者批评指正。

作者

2015 年 4 月



目 录

第 1 章

动画分镜脚本设计概述 1

- 1.1 动画片与分镜脚本 3
 - 1.1.1 动画片的生产流程 3
 - 1.1.2 动画分镜脚本的功能 5
 - 1.1.3 动画剧本与分镜脚本 7
- 1.2 分镜脚本的分类 8
 - 1.2.1 电影分镜脚本 9
 - 1.2.2 动画分镜脚本 12
 - 1.2.3 MV 分镜脚本 13
 - 1.2.4 广告分镜脚本 13
 - 1.2.5 游戏分镜脚本 14
 - 1.2.6 网站与多媒体分镜脚本 15
- 1.3 分镜脚本与连环画 16
 - 1.3.1 中国连环画 17
 - 1.3.2 美日连环漫画 19
 - 1.3.3 分镜脚本与连环画、连环漫画 20

思考和练习 22

第 2 章

动画分镜脚本设计前的准备 23

- 2.1 电影知识与动画原理 23
 - 2.1.1 电影基础知识 23
 - 2.1.2 动画基础知识 27
 - 2.1.3 动画叙事与镜头语言 29
- 2.2 绘画技巧与绘画工具 29
 - 2.2.1 绘画基本技能 30
 - 2.2.2 绘画常用工具 34
 - 2.2.3 计算机辅助设备 36
- 2.3 工作环境与团队协作 37
 - 2.3.1 个人工作室配置 38
 - 2.3.2 设计能力的培养与训练 38
 - 2.3.3 动画团队与协作沟通 39

思考和练习 40

第 3 章

文字剧本的视觉化过程 41

- 3.1 镜头单位与拆零剧本 41
 - 3.1.1 剧本的整理和分析 42
 - 3.1.2 以镜头方式拆零剧本 44
 - 3.1.3 编制分镜文字剧本 45
- 3.2 画面想象与镜头呈现 46
 - 3.2.1 创作故事片段 47
 - 3.2.2 镜头语言与画面构图 47
 - 3.2.3 角色和场景表现 50
 - 3.2.4 分镜脚本与故事节拍 51
- 3.3 全面建构动画分镜脚本 52
 - 3.3.1 梳理动画故事的规则 52
 - 3.3.2 故事的开始与结尾 53
 - 3.3.3 角色开发引人入胜 55
 - 3.3.4 节奏提示观影体验 55
- 3.4 动画的分镜脚本语言 56
 - 3.4.1 屏幕形式和分镜格式 56
 - 3.4.2 视角和景别 57
 - 3.4.3 摄影机和镜头运动 60
 - 3.4.4 分镜脚本的画面扩展 63
 - 3.4.5 符号和文字标注 71

思考和练习 72

第 4 章

动画分镜头脚本的建构 73

- 4.1 分镜脚本制作流程 73
 - 4.1.1 针对剧本的探索和研究 73
 - 4.1.2 与导演和动画创作团队沟通 74
 - 4.1.3 平面定位和草图设计 74
 - 4.1.4 分镜脚本画面定稿 75

4.2 动画结构与取景方式	76
4.2.1 动画结构和含义	77
4.2.2 取景方式与气氛营造	78
4.2.3 动画剪辑与转场效果	78
4.2.4 动画的结构创新	81
4.3 画面构图与叙事连续	83
4.3.1 画面构图的基本原则	83
4.3.2 画面延续和扩展	87
4.3.3 特殊结构的画面构图	90
4.4 角色表演与场面调度	92
4.4.1 平面图与机位设定	92
4.4.2 角色和摄影机的调度	92
4.4.3 场景中的镜头戏剧化调度	96
思考和练习	102

第5章

动画分镜脚本设计要点 103

5.1 剧本全接触和分镜草图	103
5.1.1 剧本和镜头单元提取	103
5.1.2 收集形象资料制作情绪板	104
5.1.3 故事情节和关键帧	107
5.1.4 分镜文本与分镜草图	108
5.2 视觉叙事和形象开发	109
5.2.1 导演创意与视觉开发	109
5.2.2 拟人化的角色创造	110
5.2.3 角色运动和镜头调度	110
5.2.4 镜头连贯与时间节奏	112
5.3 分镜脚本设计和完稿	112
5.3.1 平面图设计和绘制	113
5.3.2 分镜脚本草图绘制	114
5.3.3 誊清和完善分镜脚本	115
思考和练习	116

第6章

动画分镜脚本的绘制方法 117

6.1 形体塑造和空间透视	117
6.1.1 形体要素创造和表达	118
6.1.2 空间设计和透视表现	119
6.1.3 形体简化与空间整合	121

6.2 光影规律和色彩原理	123
6.2.1 光和影的互为关系	123
6.2.2 光照方案和气氛营造	126
6.2.3 色彩基本原理	126
6.2.4 色彩方案与故事演绎	129
6.3 分镜脚本与绘画风格	130
6.3.1 绘画风格与分镜演绎	131
6.3.2 绘画技巧与学习方法	131
6.3.3 动画片风格与个性表达	133
6.4 数字化分镜脚本设计	136
6.4.1 图形软件的设计应用	136
6.4.2 分镜脚本设计专业软件	138
6.4.3 数字化分镜脚本设计	139
思考和练习	140

第7章

动画分镜脚本的生产性意义 141

7.1 动画分镜脚本的生产性	141
7.1.1 动画创意与分镜创作	142
7.1.2 分镜脚本与动画特性	143
7.1.3 动画分镜脚本的检验	147
7.2 客户沟通的分镜脚本	148
7.2.1 面对客户的分镜脚本	148
7.2.2 强化整体性和概念性	148
7.2.3 画面精度和传输方便	149
7.3 生产制作的分镜脚本	149
7.3.1 适合生产的分镜脚本	150
7.3.2 符合动画原理的过程演绎	150
7.3.3 简化绘图和清晰标示	151
7.4 展示和演示分镜脚本	152
7.4.1 分镜脚本的演示准备	152
7.4.2 分镜脚本的演示技巧	153
7.4.3 分镜脚本和更多改变	154
7.5 动画分镜脚本设计与技巧	156
7.5.1 写实动画的分镜脚本表现	157
7.5.2 风格动画的分镜脚本表现	166
7.5.3 动画分镜脚本的符号表现	169
7.5.4 动画分镜脚本的数码表现	172
思考和练习	176
参考文献	177

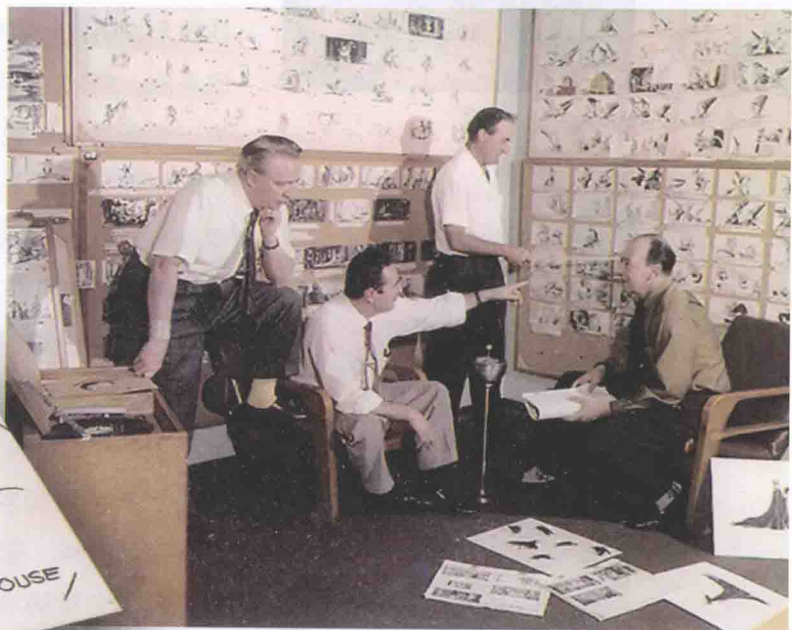
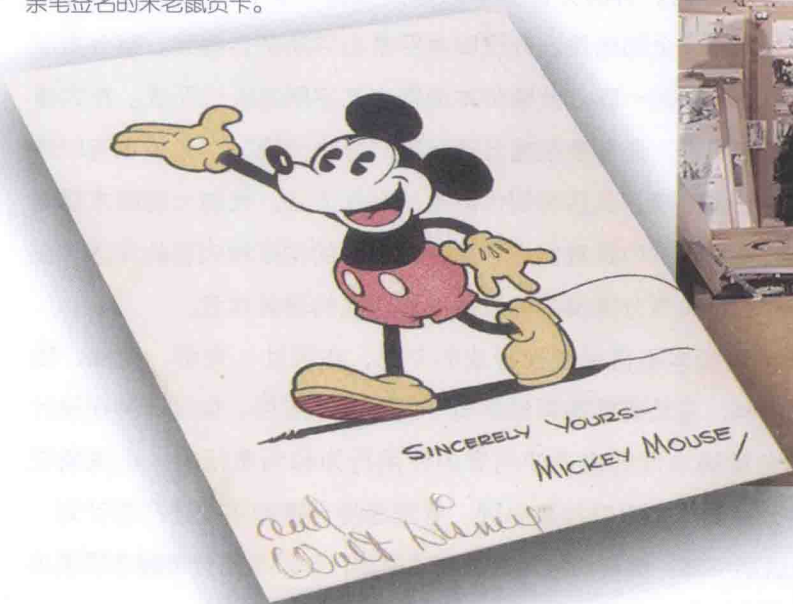
第1章

动画分镜脚本设计概述

美国电影《时间机器》的导演乔治·帕尔说：“一个好的前期策划是最重要的。特别是当你不想浪费钱，希望用最合理的预算完成拍摄时，前期策划是非常非常重要的。我一直以来重视前期准备工作，从来没有不屑一顾。这种方法来源于卡通动画绘制技术，它教会了我如何制作分镜画面。”确实如此，分镜脚本是电影前期策划的重要组成部分，它诞生于20世纪30年代，迪士尼动画公司率先在动画片《三个小猪》的制作过程中绘制了分镜脚本。从那以后，迪士尼公司在米奇系列动画片中把分镜脚本作为工作流程的重要部分，这逐渐成为迪士尼动画制作的标准之一。随着迪士尼动画的名声越来越大，“分镜脚本”也在其他动画公司和电影公司流传开来，并逐渐成为行业制作流程中不可或缺的重要部分之一。

分镜或分镜脚本（Storyboard）是指电影、动画、电视剧、广告、MTV等各种影像媒体，在实际拍摄或绘制之前，以故事图格的方式来说明影像的构成，将连续画面以一次运镜为分解单位，表现镜头构图，并且标注运镜方式、时间长度、对白时刻、特效位置等。分镜脚本用以解说场景构成、角色的比例和动作、摄影机的切入或运动等。

这是由华尔特·迪士尼
亲笔签名的米老鼠贺卡。



迪士尼公司老一代的动画人，对待分镜脚本极其认真。我们看到工作室如此的情景，可以断定他们因动画片的某一场戏产生了分歧，正在展开激烈的讨论。



迪士尼动画片《风中奇缘》的分镜头脚本片段。

电影等各种影像媒体的生产需要高度协作，需要投入大量的人力和物力。现代媒体工业如果没有数十万，乃至上百万的资金介入；如果没有上百人，甚至上万人的参与，是不可能实现的。为了协调和运作庞大的机体和资金，需要一种有效的交流和沟通方式。这种方式既有利于各部门分别作出自己的决定，又能协调导演与团队各层次的关系，使工作得以顺利开展和进行。在团队成员间进行交流时，除了镜头拍摄程序表、场景平面图和角色运行图外，分镜脚本是剧本视觉化沟通极其有效的方法。设计分镜脚本不仅以审美为考量标准，还应考虑全面统筹的诸多方面。一般影视作品，极少有不写剧本便投入拍摄的，但没有分镜脚本的却不在少数。这种拍摄方式完全依赖导演的经验，拍摄过程会产生很多“废片”，如此操作带来的损失和投资量是无法估量的。“开机”前的任何大改动，相对“开机”后的任何一个小小的变动要便宜得多。不论是一个关于摄影机运动的决定，还是一个角色的人选变更，分镜脚本可以提供较为清晰的选择。一个特效镜头的设计，分镜脚本的视觉化工作可以将所有人员的工作目标高度统一。分镜脚本是将导演的意图以一个不间断的影像画面串联整个故事。文字剧本所呈现的内容也许比较诗意，但是，分镜脚本则是将文字体现的诗意变为实实在在的空间和时间。

分镜脚本一般受制于风格而产生不同的版本。有的分镜不会只用插图来说明，一定会附有简单的文字和符号等来解说场景的内容和角色的表演。变化少的场景以一个画格说明，而有大幅变化的，会跨好几格为一个场景作解说。有的分镜脚本为掌握整体形象，不解说全部的场景，而会分组编写全部场景。分镜脚本经常由导演亲自编绘。部分摄制组设有专门的分镜师一职。分镜脚本通常由文字剧本衍生而成。在大量使用特效的电影中，还需要根据分镜绘制“影像分镜”。另外也有以漫画或连环画先作分镜，其后再创作剧本的制作方法。绘制分镜脚本需要相当高的绘画水平，但是我们应该更注重影像的构成和内容的传达。在连环漫画业界，负责分镜脚本的人即是该作品的署名作者。

现在分镜脚本不再是影视行业的专利，在设计、文学、商业、软件、连环漫画、互动媒体等领域都有不同程度的应用。如设计师在设计产品前用分镜脚本详细描述使用者的使用行为和消费行为；小说家在动笔前用分镜脚本来串联故事序列；管理者用分镜脚本描述广告计划、编制商业说明书等；面对纷繁复杂的互动媒体，开发者用分镜脚本理清关系，制订实施计划。

1.1 动画片与分镜脚本

动画片是一种媒介形式，设计师通过想象创造角色和场景，分解其动作，并逐一进行创作和记录，然后以一种均匀的预设速率放映影像（如每秒16~24张），利用人类的视觉迟疑，观众将感受到影像的运动，进而呈现精彩的动画故事。为了得到活动的画面，每个画面之间都会有细微的改变。最常见的动画制作方式，是先将图像手绘在纸张或赛璐珞片上（包含黏土、模型、纸偶、沙画等方式），然后进行逐帧拍摄形成动画片。由于计算机科技的进步，计算机动画软件层出不穷，因此现在多数动画片可以直接通过计算机来制作，或者使用计算机完成动画制作的部分过程。通常，动画是由大量密集和乏味的劳动产生，就算在计算机动画科技得到长足进步和发展的今天依然如此。动画分镜脚本的设计是动画片设计制作过程中重要的组成部分。首先是完善剧本，在镜头语言设计的同时还对角色造型和场景氛围进行进一步的设定和扩展。从视觉效果看，完成的分镜脚本几乎成了简版的动画片。



动画片《白雪公主》的分镜脚本几乎就是动画片的素描稿。

1.1.1 动画片的生产流程

一般来讲，动画片的设计和制作生产流程可以分为以下三个阶段。

1. 创意、设计、筹划（前期）

创意开发的成功与否直接影响到动画片的成败。一个项目的最终结果与最初的投入紧密相关。这个投入不仅仅是资金预算的投入，更重要的是创意开发的投入。这个准备期在整个动画片设计制作中占据大部分的时间，而且是无法估量的。就动画片而言，创意开发阶段是获取投资方认可和使项目得以启动的主要环节，具体包括以下8方面。

- (1) 寻找创意灵感。
- (2) 展开故事情节。
- (3) 创作文学剧本。
- (4) 设计动画角色。
- (5) 设计动画场景。
- (6) 设计分镜脚本。
- (7) 规划项目进度。
- (8) 制定项目预算。

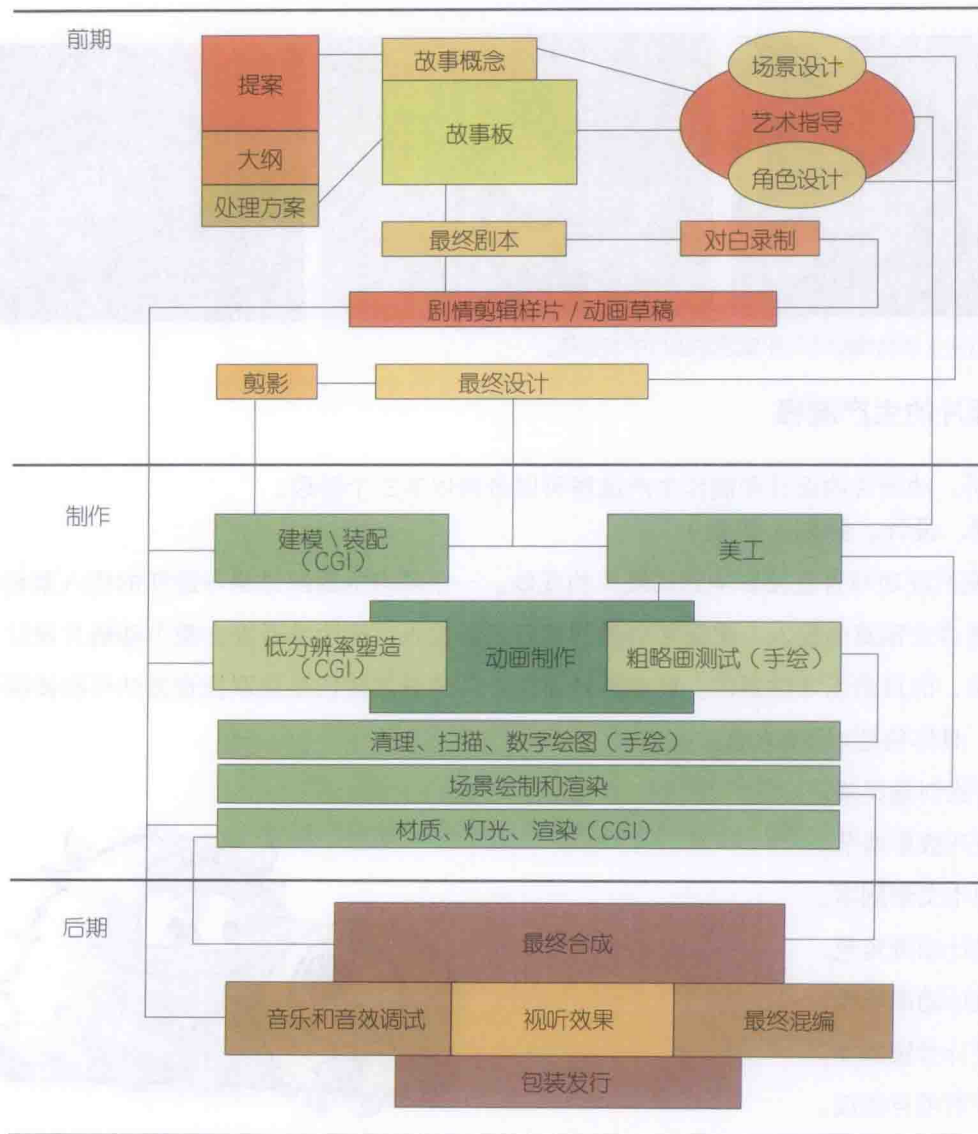


动画片《怪物公司》的角色创意草图。

2. 制作和生产（中期）

动画片的制作和生产工序很多，牵涉的工种和人员也多，团队协作尤为重要。如以前2D手绘动画片制作团队中有制作设计师、动画师、动画助理、动画员、修形师、背景设计师、动画检验员、动画摄影师、描线师、上色师、合成师和声音剪辑师等；现在3D电脑动画片制作团队中有角色建模师、制作设计师、动画师、场景建模师、材质师、灯光师、合成师和声音剪辑师等。不同的动画制作公司和动画工作室的设备、规模和流程各不相同，制作方法和生产流程各有区别。同时，团队中每一个参与者专业水准参差不齐，需要强有力的管理体系作为基础，要求每一位团队成员各司其职。在制片人、导演或项目经理领导下，使设备和人员的效率达到最佳。

动画片制作流程解析



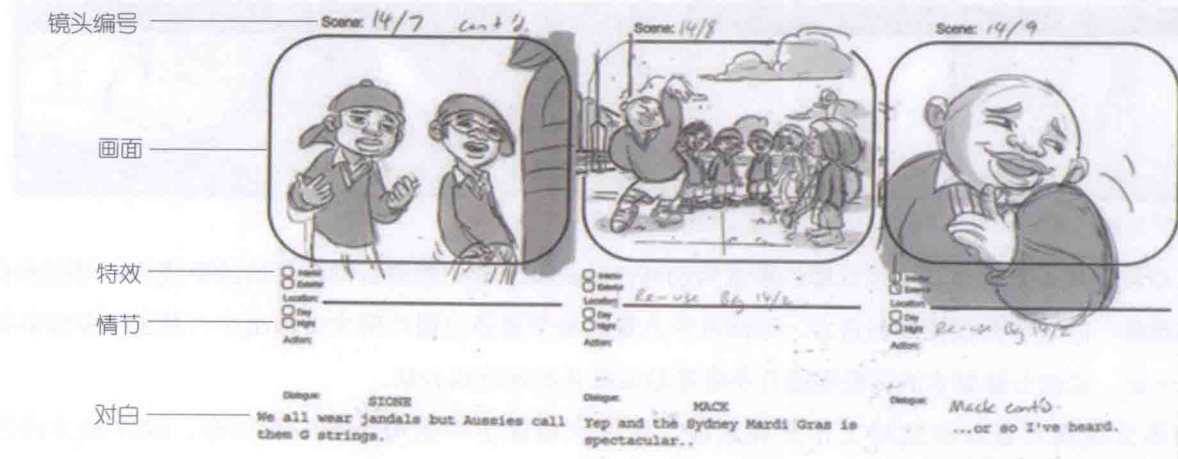
3. 合成、编辑、发行（后期）

现代影片几乎都以数字形式来合成各种元素。动画片也运用计算机将不同类型、不同格式的元件整合到影片中。整个生产流程中各个工种生产出来的都是不同的元件，如：2D动画、3D动画、实拍影片、图形、图像、文本等。动画片比较特殊，对白在前期已录制完成，但在后期还会加入其他声音，如音乐、拟音等声效，作为重要元素成为合成的一部分。其实，制作完成的元素对于合成和编辑来说，只是动画片的素材，即使有完整的镜头，也不能成为可看的动画片。经过合成、剪辑、渲染等程序后，动画片才能讲出动人的故事。动画片的分镜脚本常常在前期根据对白“试拍”成草片，在后期成为了动画片的母版。最终合成师和声音剪辑师通力合作，在导演的指导下，以动画片母版为基础，通过After Effects等非线性编辑软件，或租用后期制作工作室，使用昂贵的艺术级设备完成大型制作。

影片的完成只是产品开发的结束，要真正实现赢利，制片方还有很多工作要做。每个国家的体制不同，发行的要求和程序各不相同，但是在营销方面大都采用类似的方式，如预告短片的制作、海报的设计、媒体的投放、影像制品的制作和发行、专业影评、网站开通、公关活动以及话题预热等。尽管如此，最终赢利与否还取决于天时、地利、人和。

1.1.2 动画分镜脚本的功能

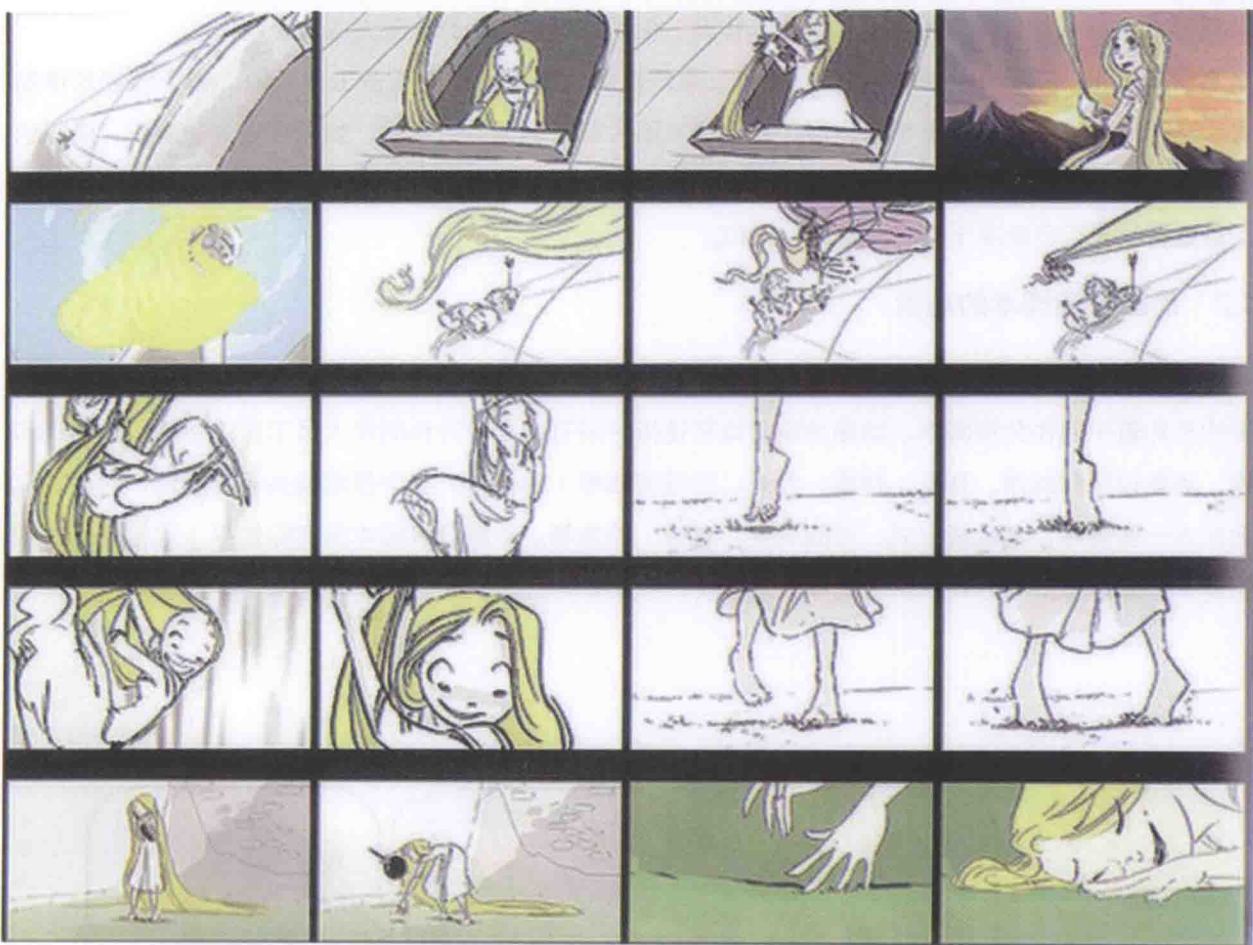
动画分镜脚本是动画前期工作的重要环节。在文字剧本、角色设定、场景设定定稿以后，动画导演就要构思和着手创作分镜脚本。动画分镜脚本将是指导所有动画设计和制作人员工作（包括角色设计和制作、场景设计和制作、音乐、材质、灯光、合成剪辑等）的蓝本。其中包括镜头号，场景，时间。有时会加入一些备注，如运镜方式、时间长度、对白、特效等。动画分镜脚本是实际拍摄（定格动画）或绘制前，以故事图格的方式来说明整体影像构成，将连续画面以一次运镜为单位的指导性脚本。



分镜脚本的模板没有绝对固定的标准，但是，这些基本需要说明的内容应该有。

动画分镜头脚本通常是导演亲自编绘，也有专门的分镜师来辅助导演完成。我们可以通过已经出版的日本吉卜力工作室的宫崎骏和高畑勋的分镜集，体会动画分镜头脚本在动画设计制作过程的意义。分镜头脚本因绘制者的风格而有不同的版本，有纯插图、插图 + 文字，还有插图 + 文字 + 符号的分镜头脚本。有些分镜头脚本制作人会分门别类来绘制分镜头脚本。为了便于解释角色的表演，分镜头脚本剔除场景而只表现角色的运镜过程；为了详细叙述全部场景，分镜头脚本则以场景表达为主。

动画片中的分镜头脚本，相比较其他影片类型的分镜头脚本，在细节和质量上要求是最高也是最苛刻的。因为动画片耗资巨大且劳动密集，一部动画片可能是跨公司、跨地域，甚至跨国协同完成的，分镜头脚本对于统筹动画生产意义重大。



动画片《长发妹》的部分分镜头脚本基本说清了角色运动和镜头运动的关系。

在动画领域，对分镜头脚本设计师的要求特别高。首先要求能把握整部动画片的故事线索，对剧本有深入的理解，同时要有极强的创造力，动画片中大量的细节要通过附件脚本传递出来，甚至很多故事笑料出自于此。动画分镜头脚本的完整程度几乎就是动画成片的定格版合集。

动画分镜头脚本设计和绘制工作充满乐趣。设计师将赋予动画角色第一次生命，动作的方向和因果关系都能清晰地被感受到。动画场景的全视角在设计师的想象一览无余，动画故事的展开由此开始。

1.1.3 动画剧本与分镜脚本

剧本是一种文学形式，是戏剧艺术创作的文本基础，导演与演员等根据剧本进行演出。作为动画片的剧本，基本形式和要求没有多少不同，只是动画片的想象空间比较大。动画角色的造型不受任何限制，可以写实、变形、抽象，往往编剧者都会赋予角色以生命，制造一定的戏剧冲突，给观众带来或悲或喜的观影体验；在情节设定上，动画片想象的空间也比较大，不局限于人类和动物的活动范围；场景的设定也讲究与角色的对应性，使场景在故事中趋于合理。虽然我们可以天马行空地编写剧本，但是，在写作剧本时必须设置故事的规则，使该动画片的角色在设定的范围内进行表演。



动画片《功夫熊猫》的角色绣像。



《功夫熊猫》中挂件装饰设计。



《功夫熊猫》场景创意设计稿，充分表现场景所体现的氛围，多以水彩结合水粉的画法完成。

动画剧本毕竟还是一种文本形式，用文字的抽象形式描述事件的过程，每个人在读后的视觉想象千差万别。就迪士尼的米奇形象来看，最早的造型与现在的造型可爱程度有很大差别。动画片《白雪公主》的导演大卫·汉德（David Hand）曾经说：“在执导短片（动画）的时候，我很快发现最初的影片计划是做好一部影片的关键。换句话说，导演依靠什么来统领全局？就是把影片的图片脚本制作好，争取做到一拍即过，并从编剧部门获得能够顺利传递的剧情主旨……这样最终的结果就能够得到保证了。”在动画片设计制作过程中，分镜脚本是一个实用的工具，它用连续图格的方式将文字剧本转换成视觉形象，让整个团队统一思想，明确了镜头数、场景数、角色数等工作量，真正成为影片制作的“视觉预算”。

1.2 分镜脚本的分类

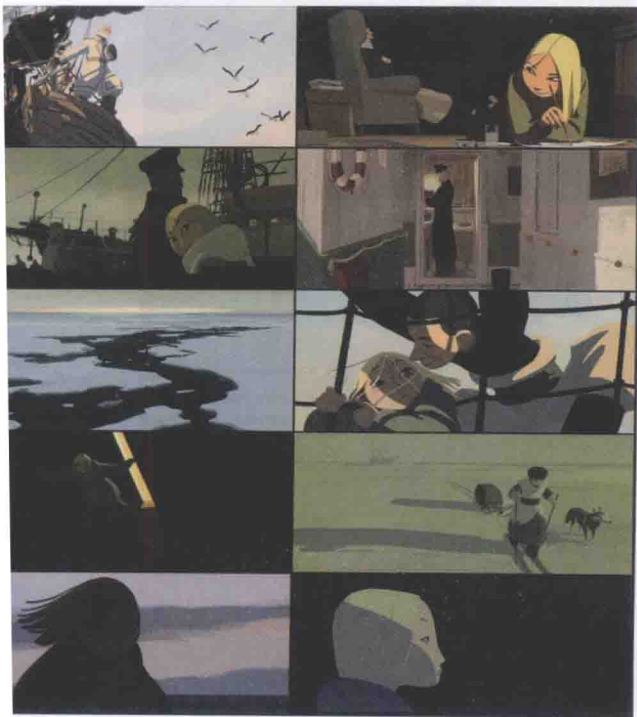
分镜脚本有以下两种分类方法。

（1）从功能分类可以分成客户脚本和拍摄脚本。

（2）从媒介分类可以分成电影、动画、MV、广告、游戏、多媒体、网络等分镜脚本。

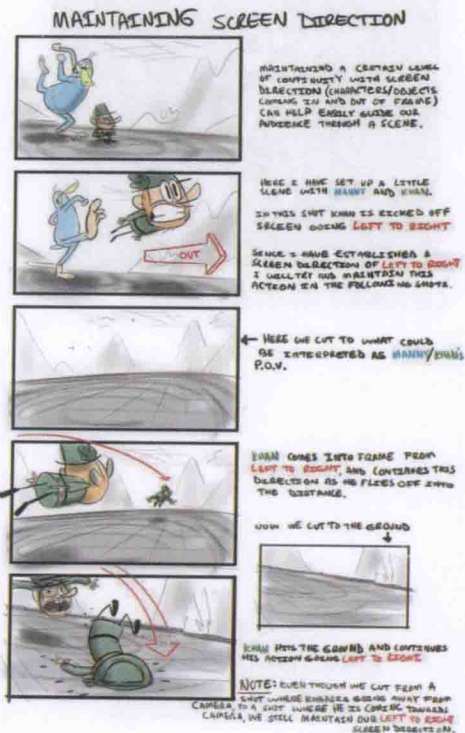
客户脚本，其目的是试验或者阐释动画片概念和观点，一般用于前期的筹备阶段。客户脚本主要传达影片的整体风格和基调，往往很少出现技术细节和连续画面。其中画幅的数量有限，注重绘画的精度，多以彩色形式出现，以赏心悦目的视觉效果打动投资者。

拍摄脚本，运用于前期构思和制作阶段，直到影片完成。导演会一个镜头一个镜头地设计角色动作和场景布置，以及转场效果。相比较客户脚本，拍摄脚本更关注镜头语言和画面的连续性，常常会标注摄影机的机位、拍摄角度和运行方式。拍摄脚本一般不上色，以便于复印后分发给各部门的工作人员。



客户脚本的绘画效果很接近动画片的成品效果，让客户能够体验观影的感受，甚至可以忽略画面的连贯性。

拍摄脚本也就是生产脚本，目的是能够解释清楚角色的运动、镜头的运动，以及画面的转场效果，以利于动画团队成员读懂创作意图。



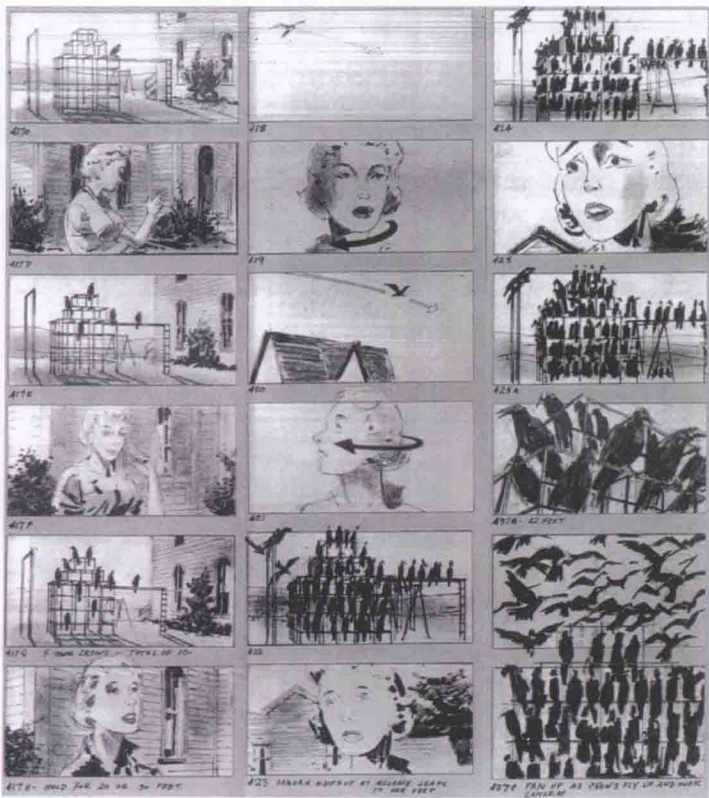
1.2.1 电影分镜脚本

电影分镜脚本一般是指故事片的分镜脚本，电影分镜脚本是一项浩大的工程。一部故事片起码有上千个画面，要求设计师在2~3个月里完成这项工作。如果剧本已经完成，在预算允许的情况下，分镜脚本的绘制时间会适当宽裕些。分镜脚本设计师通常在自己的工作室完成任务，但必须和导演保持紧密的联系。除了运用现代通信工具（电话、电子邮件、微信等）外，还需要经常进行面对面沟通。特别在场景和镜头语言的掌控上，面对面的交流更为有效。不管采用何种方式进行沟通，分镜脚本设计师多么富有创意，始终与导演的构想保持一致才是最重要的。

电影制作是一个漫长的过程，由于种种可能发生的原因，会导致项目中途夭折。设计师可以要求制片方预付50%的设计费，如此一来，即使项目取消也不至于损害设计师的利益。



希区柯克是电影大师，也是分镜脚本设计和绘制高手。他的悬疑故事片《鸟》让人印象深刻，它的分镜脚本同样引人入胜。



很多电影导演自己都能绘制分镜脚本，这样就能随心所欲地达到所想即所得的效果。在一支电影团队中导演所承担的任务繁重，需要处理各方面的事务，花在分镜脚本上的精力十分有限，他们所画的分镜脚本往往停留在草稿状态。分镜脚本设计师的工作就是把导演笔记式的分镜脚本进行重新创作，并加以发挥。虽然有些导演的绘画水平不低，但是，分镜脚本的技术含量很高，一般最后的分镜脚本完稿都出自分镜脚本设计师之手。虽然大导演希区柯克画技高超，经常亲手绘制筹备期的分镜脚本（至少完成场景的大部分），但是，他还是聘请了最优秀的分镜脚本设计师。在他看来，分镜头设计阶段对于电影制作过程至关重要。

电影分镜头脚本我们可以通过以下几个层面进行理解，在不同的阶段、不同的需求情况下，一部电影将有不同的分镜头脚本形式和版本。

(1) 构建电影框架。大部分由导演亲自完成分镜头脚本，绘画形式轻松，常常伴有较多的文字解说信息。

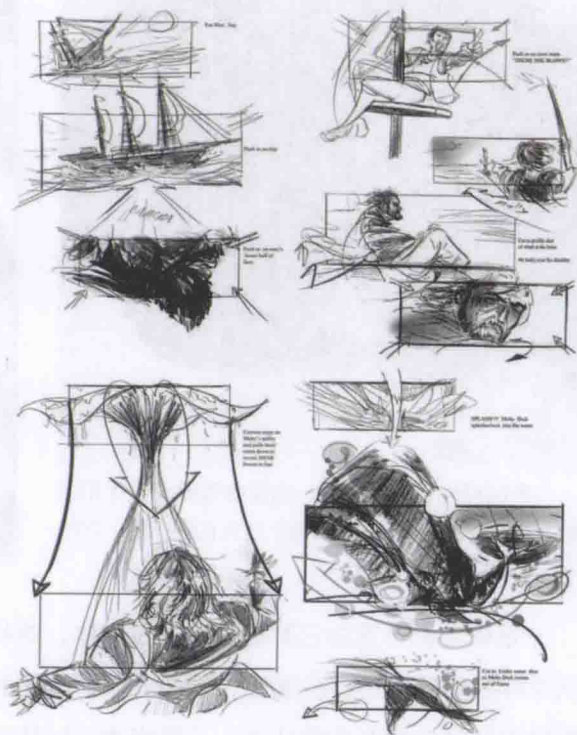
(2) 针对场景遴选和搭建。设计师根据剧本想象场景，有时在外景还没有选定的情况下，设计分镜头脚本对剧组创作是很好的参考。对于历史题材的电影，必须考证当时的历史信息，如发生地的环境、建筑形式、服装和装饰等，为分镜头脚本提供有力的依据。

(3) 针对演员形象和表演。通常来说，绘制分镜头脚本先于演员的挑选，因为导演只是对角色的形象有了初步的设想。导演除了向设计师描述角色的想象外，还会提供可能选择的演员资料和图片，帮助设计师设计人物。这样的分镜头脚本要求角色有相当的细节刻画。同时，在分镜头画面中出现群体角色的时候，分镜头脚本不能敷衍了事，甚至对每个个体的动作都有一定的考量，而角色的动作序列也就通过分镜头脚本体现出来了。

(4) 特效的模拟和营造。一部电影中少不了自然气候或人为烟火的表现，分镜头脚本将创造电影的真实感，在连续的画面里表现特效的氛围、色彩、速度、张力，甚至声音（响音文字）等。



我们可以试图比较《鸟》的分镜头脚本和影片画面，由此看出希区柯克对电影的驾驭能力。这是我们学习的榜样。



这种画面组合的分镜头脚本设计，镜头的画面关系比较明确，不论镜头运动还是角色动作都能一目了然，比较适合草稿阶段的分镜头脚本设计。