

高等院校艺术专业系列精品教材



高等院校动画艺术专业系列精品教材

动画分镜头设计

罗雪 岳晓英 编著

东南大学出版社

高等院校艺术专业系列精品教材
王廷信 主编

动画分镜头设计

罗 雪 岳晓英 编著



东南大学出版社
SOUTHEAST UNIVERSITY PRESS

· 南京 ·

内容提要

本书在总结教学实践经验的基础上,针对学生在分镜头设计中遇到的重点问题和难点问题,通过解读大量影视动画作品实例,从“分镜头前的总体构思”、“镜头”、“动画里的透视”、“镜头组接”、“轴线”和“镜头的转场技巧”等几个方面对动画分镜头设计进行了全面深入的剖析。本书既注重实践操作又注重理论分析,不仅可以作为高等学校动画专业的教学用书,也可以作为动画从业者或者动画爱好者的参考书。

图书在版编目(CIP)数据

动画分镜头设计/罗雪,岳晓英编著. —南京:
东南大学出版社,2013.1
高等院校艺术专业系列精品教材/王廷信主编
ISBN 978-7-5641-3953-7

I. ①动… II. ①罗… ②岳… 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(2012)第 285460 号

动画分镜头设计

出版发行	东南大学出版社
社 址	南京市四牌楼 2 号 邮 编: 210096
出 版 人	江建中
网 址	http://www.seupress.com
电子邮箱	press@seupress.com
经 销	全国各地新华书店
印 刷	江苏省南通印刷总厂有限公司
开 本	787 mm×1092 mm 1/16
印 张	8
字 数	190 千字
版 次	2013 年 1 月第 1 版
印 次	2013 年 1 月第 1 次印刷
书 号	ISBN 978-7-5641-3953-7
定 价	39.80 元

本社图书若有印装质量问题,请直接与营销部联系。电话:025-83791830

序 言

课程是教学的基本单元，而教材则是这个单元的基本依据。东南大学艺术学院在长期的本科艺术专业人才培养过程中注重经验的积累，尤其是一部分中青年教师勤于钻研、勇于探索，在多年的课堂教学过程中逐步形成了自己的风格，也取得了良好的教学效果。在此基础上，我们决定组织撰写并出版本套教材。

本套教材主要针对工业艺术设计、美术学和动画三个本科专业的人才培养。

工业艺术设计是我院较早的本科专业，涉及平面、工业产品和环境艺术三大方向。随着国家的日益强大和国民的日益富裕，人们对自己所视、所用、所处都有了提升的愿望。因此，设计学已由艺术的边缘学科转化为集艺术与应用于一体的，可授予艺术学和工学两种学位的大学科。尤其是在国家经济转型的过程中，设计学的地位会显得越来越重要。十余年来，我院工业艺术设计培养了大批优秀人才，许多同学或在高等学校任教，或在设计公司任职，更为可喜的是，相当一部分同学凭借自身扎实的功底和设计能力独立组建设计公司，这些都体现出我院设计学的实力。

美术学专业是艺术类人才培养中的一个传统专业，我院针对本科生的从业形势和我院师资的基本特点，尝试凝练美术学的应用属性，一方面在传统的美术史论领域继续深入，另一方面在加强学生基本理论素养的同时探索美术学在艺术策划、艺术展览和艺术创作等方面的教学内容。我院美术学的毕业生一部分继续深造，另一部分在艺术管理或艺术创作领域从业，赢得了业界的广泛赞誉。

我院动画专业是新世纪以来随着国家对于动画人才的大量需求而设立的。在艺术专业当中，动画是一个特殊专业，因其综合性较强，故而对于人才的素质要求也相对较高。一位动画从业者不仅要关注艺术自身，而且要关心技术、关心市场。我院动画专业集中于影视动画创作与制作方向，在东南大学强大的艺术学、工学，优秀的管理学背景中成长，也取得了骄人的业绩。从目前的培养情形来看，我院动画专业学生在从业形势上也远远好于全国同类专业，绝大多数毕业生都以较高的薪资就职于知名动画企业，一部分同学继续深造，不少同学富有探索精神的风格化创作引起业界高度关注。

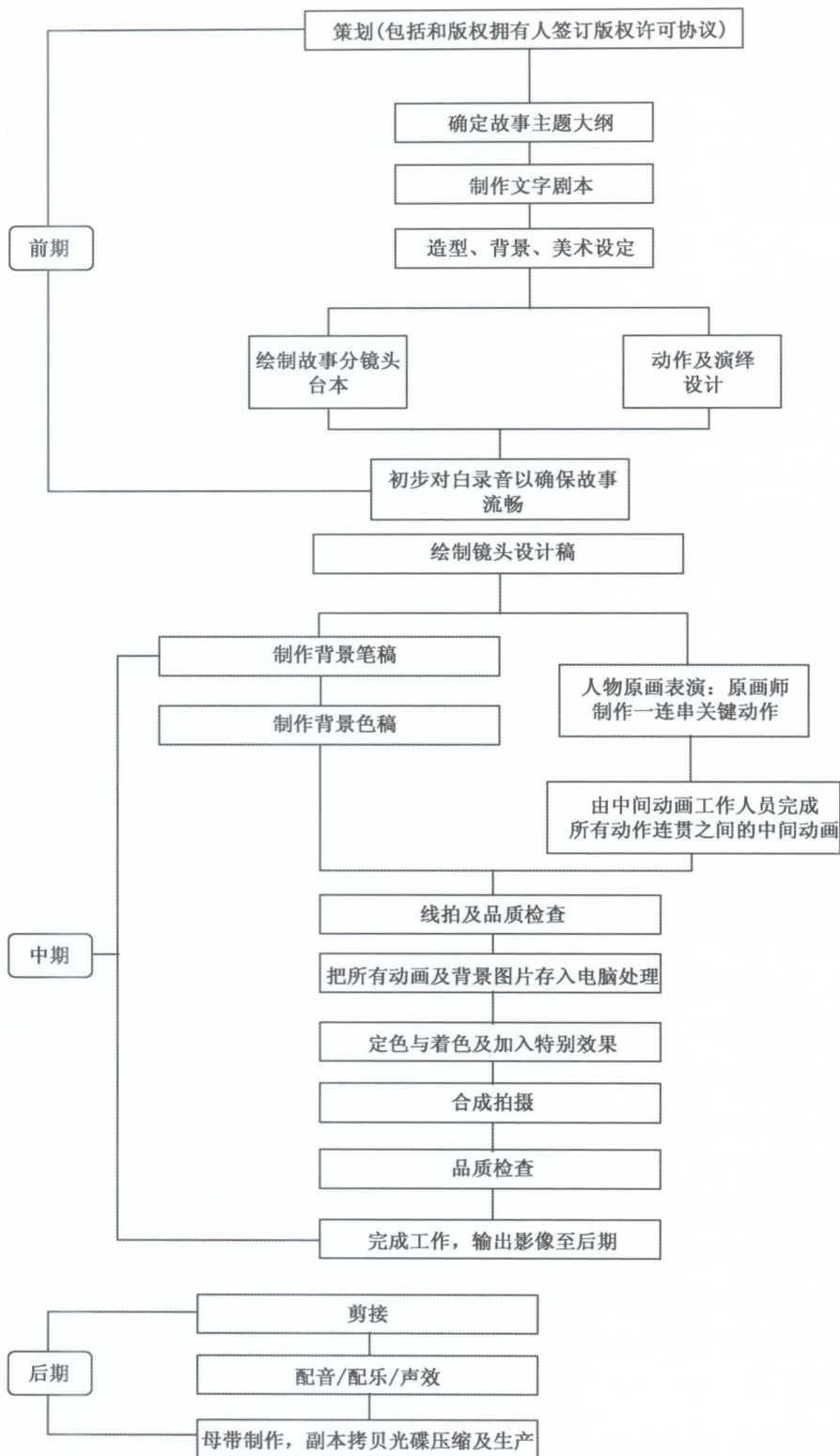
了解了三个本科专业的基本状况，对于理解本套教材的特点当有帮助。本套教材执笔者均为我院三个本科专业的一线教师。他们年富力强、乐观向上，在撰写本套教材的过程中付出了大量心血。

本教材适用于高等院校本科艺术类相关专业。鉴于各种条件限制，本套教材定当存在诸多不足，希望大家在使用的过程中提出宝贵意见。

东南大学艺术学院

2012年4月

绪论	
一、分镜头在动画制作过程中的地位	1
二、动画分镜头的概念	3
三、动画分镜头的作用	4
第一章 动画分镜头前的总体构思	
第一节 剧本内容的把握	10
第二节 角色表演的设想	15
第三节 声音的设计	20
第四节 分镜头设计中的重点	27
第五节 故事节奏的控制	32
第二章 镜头	
第一节 动画分镜头画面的基本造型元素	44
第二节 镜头的景别	64
第三节 镜头的拍摄角度	68
第四节 镜头的运动	72
第三章 动画里的透视	
第一节 透视的基本原理	83
第二节 透视的基本术语	84
第三节 透视的基本类型	86
第四节 角色之间的机位与透视关系	88
第四章 镜头组接	
第一节 镜头组接的概念	89
第二节 镜头组接的要则	90
第三节 镜头组接的方式	91
第五章 镜头的转场技巧	
第一节 技巧转场的方法	102
第二节 无技巧转场的方法	105
第六章 轴线	
第一节 轴线的概念	113
第二节 如何合理“越轴”	118



二、动画分镜头的概念

动画分镜头是在导演对整部动画片的阐释、文字分镜头台本、造型设计稿、造型转面稿、角色比例图、主场景设计稿、先期对白长度表以及先期音乐等工作完成之后，由导演或创作者根据文字分镜头台本绘制的一系列可摄制的镜头。它由一系列连续的画面组成，在画框内设计场景和人物关系，每个镜头都需根据虚拟的机位来显示出景别的大小，角度的变化，摄影机的运动轨迹，角色动作的起始位置，连续表演动作等要素，同时对于每个镜头的画面声音、时间等所有的构成要素作出准确的设计。它既是文字剧本的再创作，又直观体现了导演的想法和艺术风格，决定了整部动画的视听效果。一个好的分镜头脚本能够充分运用电影语言，用画面构图、景别角度、光影色彩、镜头的运动变化、节奏快慢等视听手段来表现影片的情节、主题和角色性格，它是将文字转换为可视画面的第一步，是文字分镜头台本与立体视听形象的中间媒介，它实际上提供了未来影片的视觉雏形。

最常见的动画分镜头设计的形式是在分镜表上用铅笔绘制镜头草图并配合相应的文字说明。通常分镜表会按照下列顺序排列：场次、镜次、秒数、分镜画面、声音、画面说明、备注等，但是不同国家其分镜表的格式也并非完全一致，例如欧美国家习惯使用横向分镜表，日本使用纵向五格分镜表（见图1），中国大陆地区使用纵向四

镜号	画面	内容	对白	时间
备注：				

第 页

图1 纵向五格分镜表



格分镜表（见图2）。欧美一些影院动画为了将前期做得更精细、更直观，还会制作彩色版的分镜，强调光影和色彩的应用，烘托气氛。近年来随着电脑的普及，在电脑中配合相应的分镜绘制软件，使用手写板直接绘制分镜也是一种趋势。当然也有使用真人摆动作拍照做分镜，或用 Poser、FrameForge 3D 等软件中自带的三维人物模型、场景、道具和虚拟摄影机来制作分镜，但由于软件产生的画面比较呆板，缺乏手绘的魅力，所以目前还不是分镜头设计的主流。




TITLE(片名)			PROD#(集号)			PAGE(项目)		
SC(镜号)	BG(背景)	T(时间)	SC(镜号)	BG(背景)	T(时间)	SC(镜号)	BG(背景)	T(时间)
								
Action (内容动作)								
Dialogue (对白)								
Trans (备注)								

图2 横向分镜表

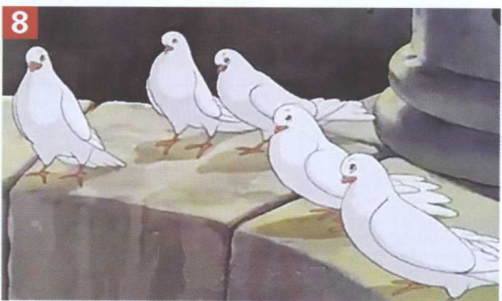
三、动画分镜头的作用

动画分镜头设计是动画艺术最核心的部分，它是体现动画片的叙事语言风格、构架故事的逻辑、控制叙事节奏的重要环节，在影视动画片的生产中始终保持着独一无二的指导性地位和作用。它既是导演对影片的总体设计和施工蓝图，供现场拍摄使用的集美术设计、动作表演、对白、摄影特技、剪辑、配音、音响效果等内容于一体的工作蓝本，也是影片摄制组各部门理解导演的具体要求，统一创作思想，制订拍摄日程计划和测定影片摄制成本的依据。分镜头设计在动画制作中起了决定性作用，如果分镜绘制人员在前期绘制过程中出现失误，都将给后期制作人员带来很大的困扰，造成不必要的返工，浪费人力、物力、财力资源。

分镜头脚本一开始是在真人电影拍摄中使用的。20世纪30年代初，随着美国动画电影的逐渐繁荣，迪斯尼公司首先提出了对分镜头脚本的构想，并在动画短片创作和生产中不断地应用，《三只小猪》是最早使用分镜头脚本的动画

短片,《白雪公主》是最早使用分镜头脚本的动画电影长片。在不断的实践中,动画分镜头的设计规律和方法也逐渐成熟,它在动画片创作和生产中起着越来越重要的作用。

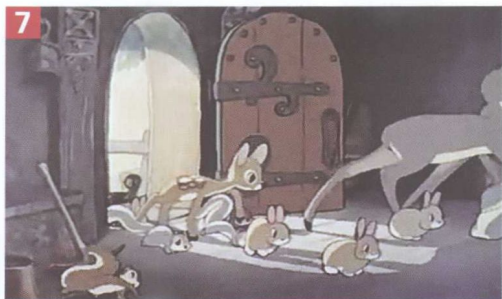
《白雪公主》片段一



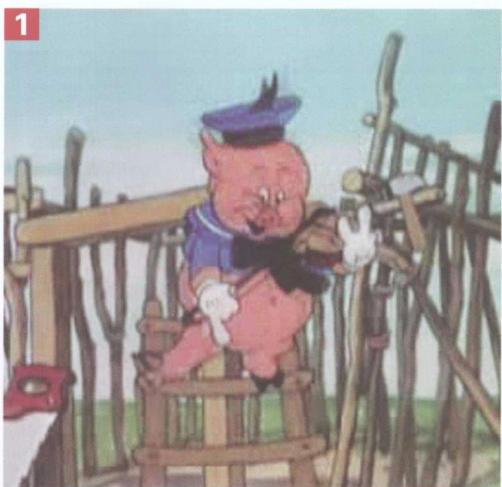


《白雪公主》片段二





《三只小猪》片段







第一章 动画分镜头前的总体构思

第一节 剧本内容的把握

在文学剧本这个阶段，作品的情节、角色以及主题内涵，这些影片内容最重要的部分都已经得到确立，分镜头设计的任务是根据文学剧本提供的思想与形象，经过总体构思，把文学剧本视听化，将未来作品中准备塑造的声画结合的银幕形象，通过分镜头的方式予以体现，分镜头设计必须以人们的视觉特点为依据划分镜头，将剧本中的生活场景、角色行为及角色关系具体化、形象化，充分体现剧本的主题思想，并赋予未来作品以独特的艺术风格。因此，对剧本的把握是分镜头设计师首先要完成的一个重要工作。关于剧本的把握有几个重点需要考虑：动画故事里发生了什么？故事的线索、发展过程是什么？故事的叙述者是谁，他起到什么作用？动画故事的戏剧冲突是什么，它是如何发生的？动画中的主要动作或行动(action)是什么？下面我们来详细地谈一谈。

一、叙述视点

首先要把握剧本的叙述视点。所谓“叙述视点”，也称为叙事视角、叙事角度，指的是作者安排组织故事内容的角度，也就是故事的讲述者是“谁”、透过谁的观点来呈现虚构世界的问题。同一个故事从不同的角度去叙述会产生截然不同的效果。叙事观点可以说是架构叙事论述最重要的方法之一。叙述视点可分为全知视点叙事和局限视点叙事。所谓全知视点是指作者是无处不在、无所不知的权威，作者能够洞察秋毫，把故事和角色的方方面面都展现出来，极富有立体感。例如《功夫熊猫》。局限视点叙事指的是主观式叙述，以剧作中某个角色的口吻和视角来描述事件和情节的方法。叙述者通常是影片的主人公，也可以是影片中的次要角色，常以画外音的形式来实现，叙述的可以是往事，也可以是正在发生的事情，充当叙事者的角色对自己来说是全知的，对别的角色来说就是限制的，因此这种叙述视点只展现故事和角色的一部分，而不展现全部，所以被称为局限视点叙事。除了在整部影片中存在着叙述者的视点之外，就电影镜头而言，还存在着代表影片中角色目光的主观视点镜头和摄影机镜头的客观视点镜头。视点镜头表现了主体的观看过程和观看到的景象，可以是静止镜头，也可以是具有时间流程的运动镜头或一组剪接在一起具有视线联系的镜头。视点镜头在视线上的联系可以是明显的表演动作，如眼神，也可以通过上下镜

头之间的关系来推断。

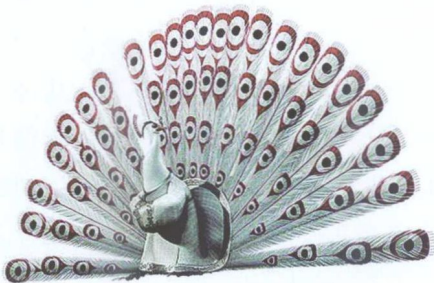
二、情节与故事

其次，要分清故事与情节的区别。关于“故事”和“情节”的区别，最经典的例子就是英国的福斯特举出的例子：“国王死了，王后也死了”和“国王死了，王后因伤心过度也死了”，前者只是强调了时间关系，而后者突出了因果关系，所以，因果关系成了判断两者区别的标志。“故事”遵循的是事情发生的正常顺序，情节则是把顺序性的事件进行了结构、视点、详略、叙述方式等方面的艺术处理，“情节”就是呈现于作品当中的“故事”，已经是形式化、风格化的内容了。彼得·布鲁克斯（Peter Brooks）说：“情节，就是我们叙事的设计和意图，我们设计引领观众至意义的方向。”

三、主角与配角

再次，要分清故事的主角和配角。作为一个分镜头设计者，除了把握剧本的叙事结构和情节逻辑，还必须深入了解自己的角色，特别是主角。他必须明了故事中有几个角色，这个故事讲的是谁的故事。主角是故事或事件的主人翁，是一部电影作品的基础，是故事的“心脏”、灵魂和神经系统。作为事件的中心人物、剧情发展的主线人物，主角通常贯穿故事始末，是矛盾冲突的发起者、推动者与终结者。主角所占据的银幕时间长度必须在角色群中排行第一。美国著名电影剧作理论家悉德·菲尔德指出：“首先，要确定你的主要人物。然后，把他或她生活的内容分为两个基本范畴：内在的生活与外在的生活。人物的内在的生活是从该人物出生到现在这一段时间内发生的，这是形成人物性格的过程。人物的外在生活是从影片开始到故事的结局这段时间内发生的，这是展示人物性格的过程。”电影是一种视觉媒体，对于角色的内在生活和外在生活的表现必须通过一系列具体可感的细节来实现。为了充分理解故事的角色特别是主角，在分镜头设计之前必须反复阅读剧本，甚至还可以写写角色的传记。除了主角之外，故事主要的反面角色也非常值得重视。主要的反面角色通常是主角实现其愿望和目标的主要障碍的设置者，在故事的展开过程中与主角始终进行着旗鼓相当的较量，只是在最后关头邪不胜正，终于略逊一筹，它是主角力量 and 价值的激发者，比如《功夫熊猫》中的豹太郎。而且，反面角色的设计也绝非简单的脸谱化。沃尔特·迪斯尼在他所著的《迪斯尼动画剧本写作》一书中，对于反面角色的创作特别地提出：“当他们是坏人，他们是好人。坏人在迪斯尼的角色中很有名，从最开始的时候，毕竟，他们也拥有一些同样的好角色的特点，还有人类的小缺点，就像我们的英雄的主人公那样，他们都是从人的经验和关系中得到的，并把它们赋予到创作中。”总之，充分理解自己的角色需要把握故事中有几种角色，他们的特征是什么，他们在故事中的位置和作用是什么，他们之间的关系是怎样的，等等。

《功夫熊猫》中的角色形象



四、动作语言

最后，寻找动作。兰尼伯格在《动画的百科》前言中说：“美丽的画面和造型有可能做出差等的动画片，因为动画是用动作语言表现的艺术。设想你要表现的事件，然后在发现这些事件的意义之后再将其再现出来。自然，每一位创作的观点决定用来传达事实的形象样式，然而，决定这一事件的重要性的关键是一系列互有关联的动作表现，这也是传达给观众的重要信息，即形象的本质是它所能传达事物的意义。”在这段话中，有两个相互关系的重点，一个是“发现这些事件的意义”，一个是“决定这一事件的重要性的关键是一系列互有关联的动作表现”。可见，在动画创作中，“动作”与“意义”是互为里表的，而这里所谈到的动作并不仅仅是指角色的具体的物理动作，还指的是具有深层次象征意义的、贯穿影片始终的意向性行为。结构主义叙事学家普洛普(Vladimir Propp)在1928年出版的《民间故事形态学》中系统研究了俄罗斯民间故事，他的研究的突出特征就在于寻找存在于这些民间故事中的共性。他认为在俄国民间故事中所有的角色其实都可以归为七类：反面角色、协助者、救援者、公主和她的父亲、送信人、英雄、假英雄。而这些角色的行为在各种故事中都是固定不变的，他把这些不变的行为称为“功能”，他认为角色的功能可细分为三十一一种，这些功能是按一定的顺序排列下来的，它们组合在一起，从而形成了“角色”。角色和功能是故事的两个基本元素。普洛普的研究对我们理解角色动作有很大的启发意义。当然，体现角色功能的是“一系列互有关联的动作”，这些具体的动作设计如何才能够反映和传达出角色的形象与性格特征，如何使其鲜明地展示出导演的美学追求和影片的风格特色，那就需要在把握角色功能的基础上深入理解角色的情感内核，为其设计代表性动作模式，让这一动作模式成为角色的标志，然后再通过肢体语言、言语表情等物理动作实现。而且，基于动画艺术的特性，角色的代表性动作可以更为风格化、更为理想化，其视觉冲击力和韵律感及其张力与真人影视相比更能得到控制。被誉为“日本现代动画中最好的作品”的《千年女优》讲述一个名为藤原千代子的女演员曲折的一生，电影以回忆的方式展开叙事，把藤原的人生经历与她所主演的电影情节交织在一起，藤原的经历非常丰富，她主演的电影也题材各异，但是这部电影的一个最为突出的创意就是找到了贯穿这一切情节的动作——寻找。终其一生，藤原都在寻找她的爱人，在影片中她的寻找不仅穿越时空，而且穿越了真实和虚幻的界限，这个动作不仅决定着影片的叙事结构，也是影片镜头组接的原则。

《千年女优》中的一系列镜头

