

普通高等教育动画类专业“十二五”规划教材

中央美术学院动画系主任 晓鸥

上海阿凡提卡通集团董事长 即冰

倾力
推荐

动画分镜头设计

Animation Story Board Design

张乐鉴 马胜 编著

Animation
Story Board Design

本书提供配套课件

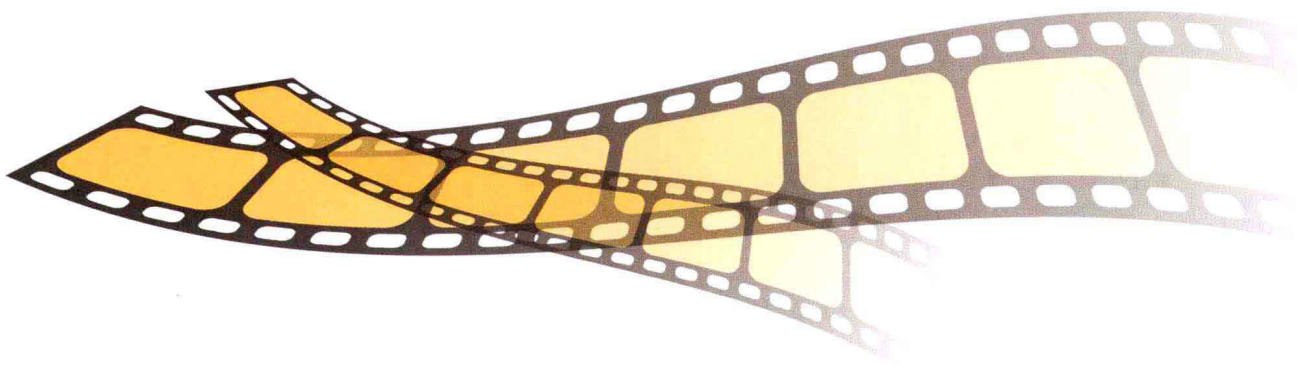
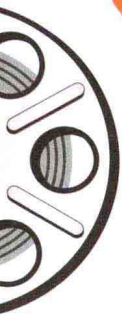
清华大学出版社

普通高等教育动画类专业“十二五”规划教材

动画分镜头设计

Animation Story Board Design

张乐鉴 马胜 编著



清华大学出版社
北京

内 容 简 介

动画分镜头设计是动画前期制作的关键环节,分镜头故事板是文字到影像的第一座最重要的“桥梁”。学习分镜头设计是任何一个从事影视动画创作者的必修课。

本书以好莱坞镜头设计所追求的终极目标——“临场感”为核心入手。首先介绍了影像化的工作方式、设计步骤,以及分镜头设计中空间、时间的建立方法。然后进一步详细讲解好莱坞镜头设计的6个核心模块——动作轴线、链式问答、转场方式、字母模式、视点以及开放与封闭式构图。最后通过案例将6个核心模块的组合、运用方式进行详细分析,着重列举并讲解了双人对话镜头、三人对话镜头以及多人对话镜头的设计方法。

本书希望能为读者建立起清晰、简单、实用的好莱坞模块式设计思路。并以这个设计思路为基础,帮助读者扩展思维,追寻更新颖的创意。

本书不仅适用于全国高等院校动画、游戏等相关专业的教师和学生,还适用于从事动漫游戏制作、影视制作以及专业入学考试的人员。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。

版权所有,侵权必究。侵权举报电话:010-62782989 13701121933

图书在版编目(CIP)数据

动画分镜头设计/张乐鉴,马胜 编著. —北京:清华大学出版社,2013.6

(普通高等教育动画类专业“十二五”规划教材)

ISBN 978-7-302-32325-9

I. ①动… II. ①张… ②马… 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(2013)第 092470 号

责任编辑:李 磊

封面设计:王 晨

责任校对:邱晓玉

责任印制:沈 露

出版发行:清华大学出版社

网 址: <http://www.tup.com.cn>, <http://www.wqbook.com>

地 址:北京清华大学学研大厦 A 座 邮 编:100084

社 总 机:010-62770175 邮 购:010-62786544

投稿与读者服务:010-62776969, c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质 量 反 馈:010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

课 件 下 载: <http://www.tup.com.cn>, 010-62794504

印 刷 者:北京世知印务有限公司

装 订 者:三河市李旗庄少明印装厂

经 销:全国新华书店

开 本:185mm×250mm 印 张:12 字 数:196千字

版 次:2013年6月第1版 印 次:2013年6月第1次印刷

印 数:1~4000

定 价:39.00元

普通高等教育动画类专业“十二五”规划教材 专家委员会

主 编

李 兴

天津大学软件学院视觉艺术系
主任、副教授、硕士生导师
天津青年动漫协会
副秘书长

副主编

魏 群

高 思

编委会成员

李 兴

高 思

魏 群

杨 诺

袁 元

张乐鉴

白 洁

陈 薇

赵更生

刘晓宇

王 宁

晓 鸥

中央美术学院动画系

郎 冰

上海阿凡提卡通集团

乔建生

天津动画学会

天津大学软件学院

孙敬忠

天津工艺美术学院

天津美术家协会

王大方

天津市北方电影集团

车风云

天津青年动漫协会

李振山

天津大学仁爱学院艺术系

张 锰

天津美术学院数字媒体系

李小雷

河北联合大学

魏 群

天津工艺美术学院动画系

天津工艺美术学院数字媒体中心

宋 萍

天津大学软件学院视觉艺术系

张荣章

天津大学软件学院视觉艺术系

天津工艺美术学院

戴福林

天津工艺美术学院

徐 臻

上海皿叁软件有限公司

赵 巍

天津北新动画技术有限公司

朱建民

天津市仁永动画公司

王一夫

天津中新生态城国家动漫基地

许 洁

翼动文化传播有限公司

朴小辉

天津汉晟华鼎文化发展有限公司

张 磊

天津汉之海动画公司

顾英馨

天津画国人动漫有限公司

主任

董事长

秘书长

书记

院长

副主席

董事长、党委书记

秘书长

副主任

主任

教研室主任

主任

主任

副教授/动画导演

副教授

副教授/动画导演

导演、动画片策划人

副总经理/美术制作总监

总经理

副总经理

技术总监

总经理

总经理

副总经理

总经理



丛书序

随着信息全球化和知识经济的迅猛发展，世界进入了一个以文化和创意为主导的新经济时代。在这个新时代里，经济的发展模式与理念已经发生了翻天覆地的改变，知识资本的重要性越来越为世人所认可，并逐渐得到大力推崇。甚至一个国家或地区的经济、文化、社会命运、竞争力，以及它所占有的文化资源和文化产品的创新、创意能力紧密地联系在一起。文化创意产业所具有的知识化、创意化、科技化、生态化、综合化、跨国化、产业化、多学科交叉化，高附加值与高效益等特征，使得文化创意产业达到了一个空前的高度。

就世界范围来看，动画创意产业作为文化创意产业的一个重要组成部分，以技术为依托、以文化为载体、以创意为核心、以产业链的延伸和扩张为基础，彼此之间相互联系、相互依托，而又相对独立，其所蕴含的文化、艺术、经济价值极其巨大，且影响深远。

在此大背景下，国家“十二五”规划提出要大力推动文化产业成为国民经济支柱性产业，大力发展动画等重要产业。因此，我国的动画创意产业在各级政府的大力扶持下得以迅猛发展。但相较发达国家的动画产业的发展态势与格局，我国的动画产业还存在着诸多方面的差距。要改变种种局面，只有依靠人才，尤其是优秀的，对产业的发展起着举足轻重作用的策划与营销、创作与制作人才。因为，产业的发展繁荣之根本在于创新，而创新则离不开适应时代发展要求、极富进取精神，且勇于创新的高素质专业人才。而人才的培养则离不开教育，高质量的教育培养出优秀的高素质人才，人才又会推动产业的大发展，产业的发展壮大又会对人才培养提出新的要求，如此循环，才是健康的发展道路。

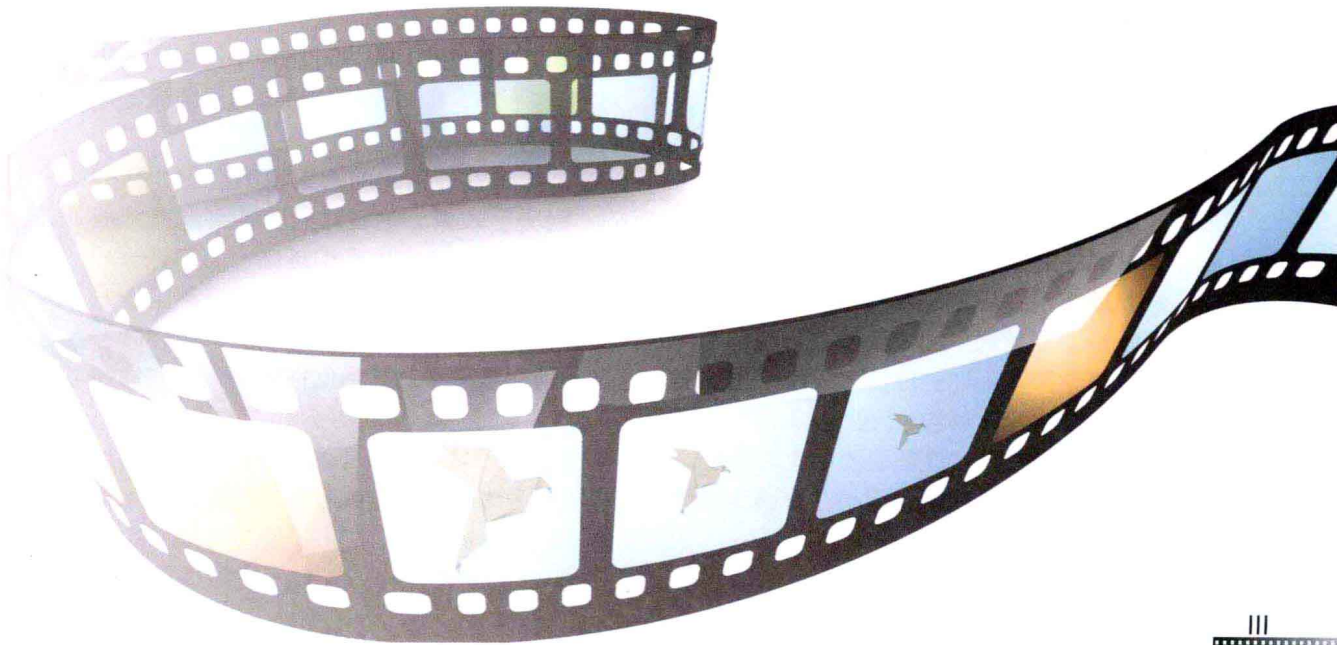
当下的中国动画教育虽然规模庞大，从高等院校到培训机构，林林总总，蔚为壮观。但由于历史原因，我们的动画教育在师资与教学方面均存在诸多弱点。由于办学规模的迅速扩大，专业师资较少，也导致了在教学方面的课程设置、教学安排、教材建设等大都缺乏科学化、系统化、规范化，这在很大程度上成了我们动画教育发展的掣肘。因此，顺应国家动画发展的趋势，编写出一套高水平、系统化的专业教材是我国动画高等教育健康持续发展所必需的，同时也是高校动画教育者所要尽心去做的。天津市的动画事业发展较早，人才辈出。各高校的动画专业发展已有经年，积累了大量宝贵的办学经验与师资力量。同时，各高校的国内外交流与校企合作均开展得有声有色，这也充分地促进了师资的国际化视野的开拓、学术研究的提升、实践与创新能力的提高。因此，清华大学出版社联合多所高校以及国内多家相关部门、企业共同组成教材编委会，集合了众多有着多年实践生产经验和教学心得的青年才俊，共同编著本套丛书。由于高校肩负动画教育、动画艺术推广、学术研究、产学研合作的多重任务，因此本着理论指导与实践能力的培养相结合的原则，强调知识、技能学习与生产实践相结合，注重传播国内外相关领域的先进经验，突出案例的时效性、涵盖面。摒弃空洞干瘪的说教，行之以质朴简练的文字，辅之以众多生动鲜明的案例，让广大动画学生得以从最直接、最直观的角度与途径获取重要的知识。

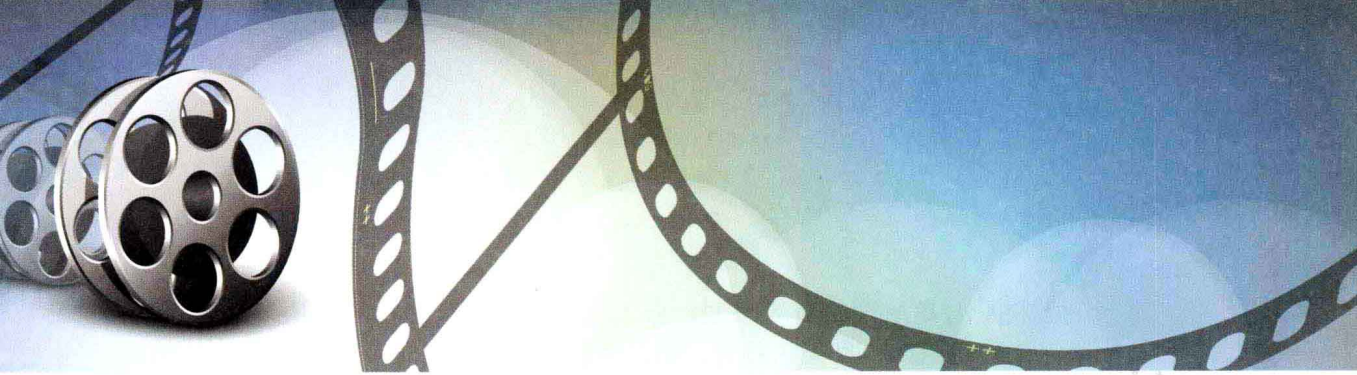


本系列教材从方案策划、资料整理、分工合作，再到作者撰写、协调统筹，及至付梓出版，工作量巨大，且千头万绪，加之编著者们还要完成繁重的教学、科研任务，期间所付出的心血可以想见！但这同时也体现了广大工作者对中国动画教育事业的热爱，对中国动画事业的热爱，以及严谨认真的工作作风。这些来自于不同院校、不同岗位的编著者团结奋进、攻坚克难。他们以自己宽广的胸怀，科学严谨的工作态度，睿智的文化思考与敏锐的艺术判断凝练文字，更加上在一线岗位上的身体力行，为我们的动画教育事业默默地奉献着青春和热情，感谢他们的无私奉献！在成书过程中，清华大学出版社的许多朋友，业界的专家、学者都给予了大量的帮助与建议，在此一并致以诚挚谢意！

我们的动画艺术创造了辉煌的“中国学派”，那是几代优秀艺术家共同奋斗的结果。如何再续辉煌，是每一个动画从业者的梦想！衷心希望本套丛书能在一定程度上给那些有志于此的动画从业者以帮助，这也是我们编撰本套丛书的初衷。由于时间紧迫，教学任务繁重，再加上动画艺术创作的复杂性，更要兼顾国际动画艺术的飞速发展带来的理论研究与技术更新，在丛书的编写过程中难免存在不足和纰漏，还请广大专家、同行不吝给予指正。

天津大学软件学院视觉艺术系主任、硕导





前言

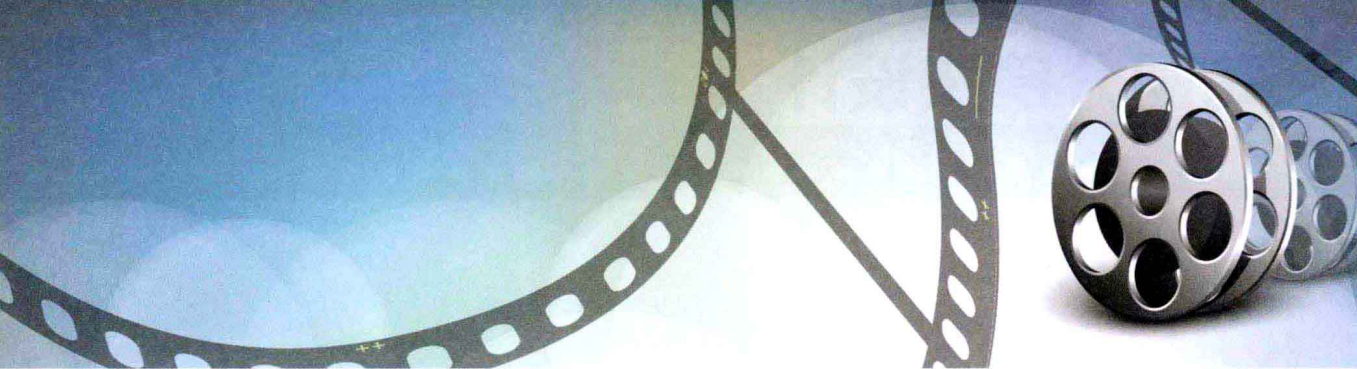
电影是一种类似梦境的艺术形式。它由海量的片段组成，看似联系紧密，但在时间、空间上又自由的跳跃。每次从电影院出来的时候，我都会有一种恍惚的感觉。电影院门口的现实环境几乎无法将我从梦境中完全拉回来。往往要走很远的一段路，才能渐渐回到现实中。这种感觉在看了好莱坞电影以后尤其强烈。开始以为是题材的新颖，文化的活力，造成了好莱坞电影无与伦比的魅力。后来发现好莱坞的内容是极其多元且丰富的。题材、文化这些其实是没有可比性的。在这方面，不同的观众会有非常个性的选择。那么我们究竟要学习什么才能让电影具有摄人心魄的魅力呢？方向在哪里呢？笔者通过学习好莱坞的剪辑模式后，第一次明确了剪辑所追求的目标——“临场感”。摄影机所处的位置就是观众在事件中的位置。观众在哪儿看这个事件，看到了什么，看了多久，这些都是由分镜头设计者决定的。设计分镜头的过程中，我们绝不能忽略观众这个母体。

笔者始终觉得好莱坞电影能够风靡全球是因为它的剪辑模式是目前为止最优秀的。这是一种模块式的剪辑模式，就像“乐高”玩具一样，给你的是一块块四面带有插头的积木，由你自由组合创造。它的规则极其简单、清晰，但是拓展性非常高。你在其中会自然地获得“临场感”，但几乎感觉不到模式化带来的束缚。

本书的教学思路力求简明，围绕“临场感”这个核心目标。从介绍分镜头设计的工作方式开始，向读者逐一介绍基本设计步骤、标示方法，以及镜头中空间和时间的基本建立方法。然后详细讲解好莱坞剪辑模式中的6个核心模块——动作轴线、链式问答、转场方式、字母模式、视点以及开放与封闭式构图。再通过大量的案例分析，让读者了解这些模块在实际影片中产生的作用和组合方式。让读者在学习之后，可以通过手中简单的6块积木，能将自己的想象力清晰流畅地释放出来。

本书中有一些关于“镜流”效果的设计细节讲解，这些部分属于前人累积的经验，目的是为了能让影片的剪辑尽量流畅，达到无衔接感的“镜流”效果。笔者对经验始终抱有“戒心”，学到的时候确实欣喜，但也时刻警惕其带来的束缚。好比金字塔砌得越高，面积越小一样。经验越丰富，思维越难发散。为了防止这一情况，本书在第1章就着重介绍了一种工作方式，那就是“直觉式”和“反思式”两种工作方式交替应用。“生长”出一件作品，用你的经验给出“直觉”，用你的理性“反思”出狭隘。这是一种非常科学的艺术创作思路，也同样适用于绘画、设计等其他艺术行业。

本书针对的主要读者是动画专业的学生，所以本书分析的案例也都是动画片。虽然动画片的制作工艺复杂而且独特，但是在分镜头设计上，并不要考虑中期制作或者后期制作的技术难



前言



度和问题。应该单纯地停留在分镜头设计一个层面的问题考虑，切忌让中后期的技术难度让自己在设计镜头时畏首畏尾，无端地束缚自己的创造力。说到底，制作梦境这么美好又私人的事情怎能被外部因素干扰呢？

设计分镜头是需要强大的空间记忆能力和绘画能力的。虽然视觉美感在分镜头设计里是第二位考虑的问题，但也是不可缺少的因素。这些能力不是本书内容能够教给读者的，需要读者学习和提高绘画、美学知识。

通过学习分镜头设计，让我们能对影视动画作品的设计有个基础的认识。让我们具备分析优秀作品的能力，从而汲取经验。也让我们的创作思路更清晰，更有依据，更能判断好坏。希望读者能通过本书的内容创造出属于自己，但又能清晰控制的梦境。

本书由张乐鉴、马胜编写，在成书的过程中，得到了李兴、高思、王宁、杨宝容、杨诺、白洁、刘晓宇、张茫茫、赵晨、赵更生、陈薇、贾银龙、黄友良、王红蕾、刘绍捷、赵頔、刘冬美、尚彤、孙倩、王海鹏、王梓力、刘爱华、周莉、陆鑫、刘智梅、齐新、蒋立军、戴时影等人的大力帮助和支持，在此表示感谢。由于作者编写水平有限，书中难免有错误和疏漏之处，恳请广大读者批评、指正。

作者

动画分镜头设计

第1章

基础的分镜头概念

1.1 影像化	2
1.1.1 何为剪辑风格	2
1.1.2 影像化的工作方式	4
1.2 分镜头中的空间关系	6
1.2.1 景别	6
1.2.2 动作轴线原则	9
1.2.3 角色动作范围	13
1.3 分镜头中的时间关系	14
1.3.1 用问答方式来驱动故事	15
1.3.2 链状问答的设计	17
1.3.3 剪辑点的设计	20
1.4 转场	21
1.4.1 剪切	22
1.4.2 叠化	22
1.4.3 聚焦到失焦	22
1.4.4 匹配镜头	23
1.4.5 划变	24
1.4.6 动作划变	24
1.4.7 变形	25
1.4.8 淡接	25
1.4.9 停顿	25
1.4.10 分割画面	25
1.5 课后练习	26

第2章

基础的分镜头设计思路

2.1 解析剧本	30
2.1.1 文字分镜头初稿	30
2.1.2 文字分镜头二稿	30
2.1.3 文字分镜头终稿	30
2.1.4 分析场景和角色造型	31
2.2 美术设计工作	31
2.2.1 分镜头草图初稿	31
2.2.2 分镜头草图二稿	31
2.2.3 分镜头草图三稿	32
2.2.4 分镜头草图四稿	32
2.3 故事板的设计	32
2.3.1 图解镜头的技巧	32
2.3.2 气氛的把握	34
2.3.3 动态故事板的制作技巧	36
2.4 课后练习	36

第3章

基础的应用方法

3.1 镜流	38
3.2 交代场景的技巧	38
3.3 交代角色情绪的技巧	39
3.4 课后练习	42

第4章

对话场景的调度

- 4.1 场面调度影像化的方法 44
- 4.2 面向观众的原则 44
- 4.3 主镜头 45
- 4.4 长镜头 46
- 4.5 景别和距离 46
- 4.6 正拍镜头与反拍镜头模式 47
- 4.7 演员的视线 48
- 4.8 字母模式 49
- 4.9 双人对话场面的调度范例 50
- 4.10 课后练习 60

第5章

三人对话场景的调度

- 5.1 A形态和L形态之间的差距 62
- 5.2 基本的形态和位置 63
- 5.3 三人对话场面的调度范例 63
- 5.4 课后练习 70

第6章

四人以上 对话 场景的 调度

- 6.1 四人以上对话场景的设计思路····· 72
- 6.2 四人以上对话场景的调度范例····· 74
- 6.3 四人以上对话场景的主镜头设计····· 75
- 6.4 利用焦距来建立视觉中心····· 76
- 6.5 课后练习····· 77

第7章

运动 镜头的 调度

- 7.1 构建运动镜头的主导单位····· 80
- 7.2 交换主导地位····· 81
- 7.3 移动视觉中心····· 82
- 7.4 动作和反应····· 83
- 7.5 间接手段····· 85
- 7.6 课后练习····· 85

第8章

摄影机的 角度

- 8.1 观众的位置····· 88
- 8.2 靠近角色····· 88
- 8.3 观察角色的位置····· 89
- 8.4 多角度镜头的剪辑····· 90
- 8.5 课后练习····· 91

第9章

开放式与 封闭式 构图

- 9.1 开放与封闭的概念····· 94
- 9.2 开放式与封闭式构图的案例分析····· 95
- 9.3 课后练习····· 102

第10章

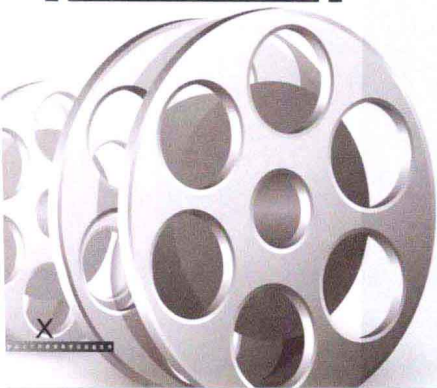
视点

- 10.1 视点的种类····· 104
- 10.2 观众的认同感····· 104
- 10.3 不同视点组合的案例分析····· 104
- 10.4 课后练习····· 119

第11章

综合案例 分析

- 11.1 剧本内容以及角色和场景设计····· 122
- 11.2 解析剧本····· 131
- 11.3 设计故事板····· 149
- 11.4 课后练习····· 178









第1章

基础的分镜头 概念



-  影像化
-  分镜头中的空间关系
-  分镜头中的时间关系
-  转场

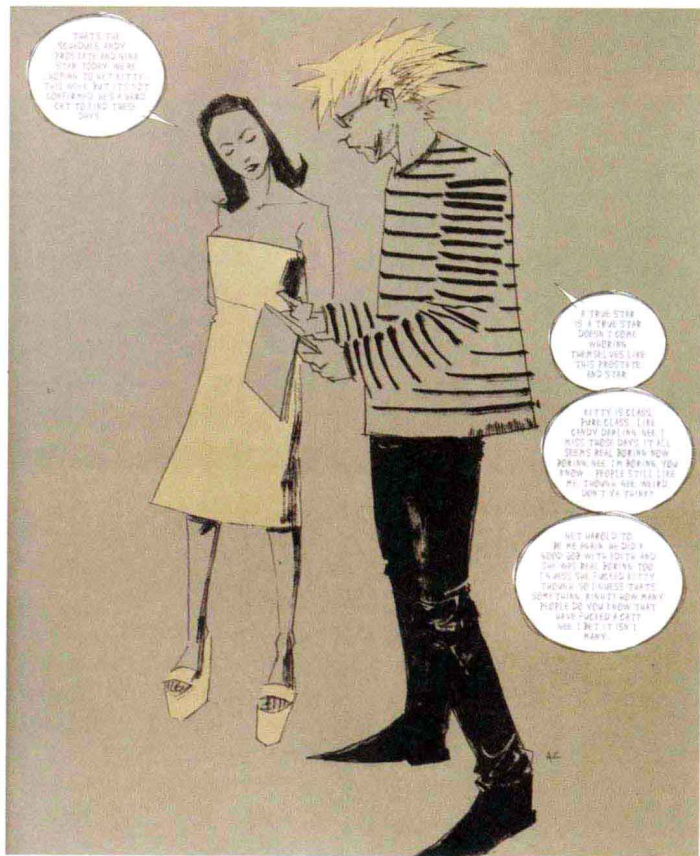


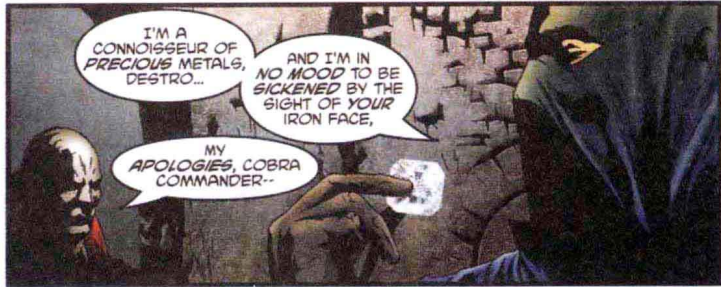
1.1 影像化

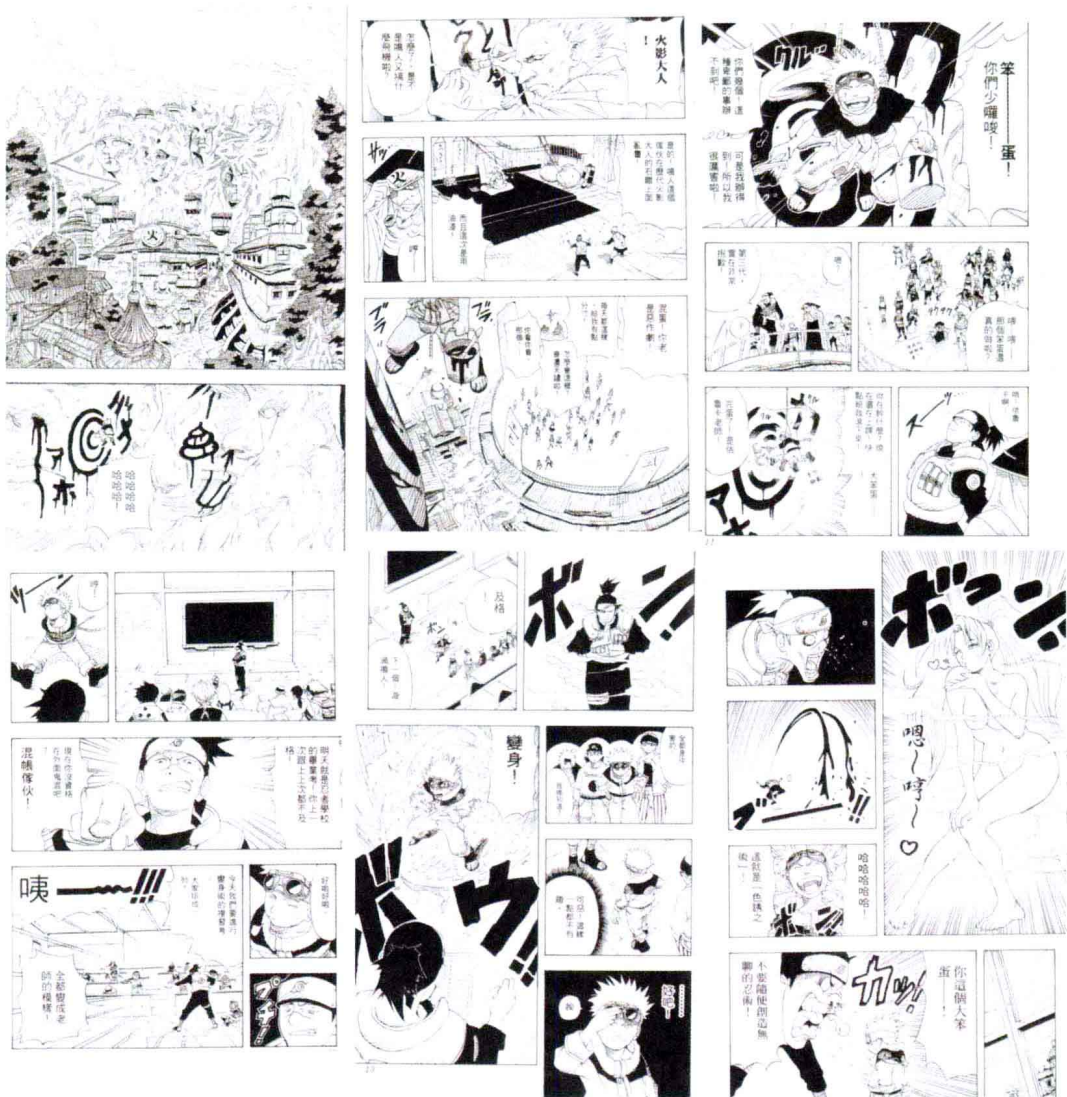
1.1.1 何为剪辑风格

剪辑（Continuity），其包含连续性、串联及衔接的意思。剪辑风格（Continuity Style），直译为画面的串联样式。此概念我们用漫画来举例是最容易理解的。早期连环画就是不具备“剪辑风格”的分镜头，虽然也有叙事性，也区分了景别，但是对画面之间的衔接是不做设计的，每幅画面配合文字独立设计，首先考虑的是画面的美感。而如今的漫画，已经大量运用了电影剪辑的技巧，电影般的“现场感”让观众体会到了更强的感染力，这不是单幅画面所能达到的效果，而是由一连串的画面“剪辑”而成的效果。

所以说，分镜头创作所追求的是串联画面的现场感和独特风格。在不失去现场感的前提下，设计出新的串联画面的方式，将是我们不断研究的内容。







1.1.2 影像化的工作方式

分镜头设计面临的最大问题就是将剧本中的文字描写影像化。我们创作时很少在大脑中已经持有某个特定的目标。在面对空白镜头时，往往我们大脑中也是空白的。这时我们应该抱怨没有灵感，然后去休息吗？答案是否定的，团队工作中不可能给我们无限的等待时间。所以影像化的工作过程应该分两步，首先是直觉式的将每一段戏影像化到镜头框中，这个过程不需要准确，不需要思考，只是按照你的惯性思维，将剧本中的文字变成画面，然后进行反思式的调整修