

高等教育美术专业与艺术设计专业“十二五”规划教材

影视动画分镜头 与美术设计

YINGSHI DONGHUA FENJINGTOU YU MEISHU SHEJI

主 编 杨松楠 彭 琛 丁 艳

Design

北京工业大学出版社



高等教育美术专业与艺术设计专业“十二五”规划教材

影视动画分镜头 与美术设计

YINGSHI DONGHUA FENJINGTOU YU MEISHU SHEJI

主 编：杨松楠 彭 琛 丁 艳

北京工业大学出版社

内 容 简 介

本书是根据国家对美术专业设置与教学的评价标准、培养目标等要求组织编写,是面向动漫专业类学生的动画前期作类教材。就高等教育而言,动画院校的学生十分需要一本能够对动画片从故事的创作到形成文字脚本,再到制作分镜头设计稿等前期工作进行完整介绍的教材。本书就是按照这样的脉络来理清文字脚本与分镜头相关的知识的。本书语言简练、图例丰富,同时提供了一些在校学生的习作,更方便学生的学习和掌握知识,也方便教师的讲授。

本书适用于普通本科及高职高专美术专业在校学生,也可作为相关专业学生与从业人员的参考书。

图书在版编目(CIP)数据

影视动画分镜头与美术设计 / 杨松楠, 彭琛, 丁艳

主编. -- 北京: 北京工业大学出版社, 2013.3

高等教育美术专业与艺术设计专业“十二五”规划教材

ISBN 978-7-5639-3450-8

I. ①影… II. ①杨… ②彭… ③丁… III. ①动画片—镜头(电影艺术镜头)—设计—高等学校—教材 ②动画片—美术设计(电影)—高等学校—教材 IV. ①J954

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2013) 第 040101 号

影视动画分镜头与美术设计

主 编: 杨松楠 彭 琛 丁 艳

责任编辑: 李周辉

封面设计: 大燃图艺

出版发行: 北京工业大学出版社

(北京市朝阳区平乐园 100 号 100124)

010-67391722 (传真) bgdcbs@sina.com

出 版 人: 郝 勇

经销单位: 全国各地新华书店

承印单位: 北京高岭印刷有限公司

开 本: 787mm × 1092mm 1/16

印 张: 10.5

字 数: 210 千字

版 次: 2013 年 3 月第 1 版

印 次: 2013 年 3 月第 1 次印刷

标准书号: ISBN 978-7-5639-3450-8

定 价: 48.90 元

版权所有 翻印必究

(如发现印装质量问题, 请寄本社发行部调换 010-67391106)

总 序

本系列教材是根据高等教育美术专业与艺术设计专业教学的客观规律，遵循国家对美术专业与艺术设计专业设置和教学的评价标准、培养目标等要求而组织编写的。

本系列教材注重思维的创新性与知识的应用性、针对性、时效性，适用于普通本科及高职高专院校美术专业与艺术设计专业的在校学生。创造性思维是人类智能的扩展，是打破常规建立的循环，是超越常规的引导，是感性与理性交融的思考与实践。在美术艺术设计领域中，原创性是艺术价值的集中体现。倡导创造性思维教育虽然已有很长时间，但时至今日，还有很多院校的美术专业与艺术设计专业教育仍然停留在传统的技法型教育上。本系列教材通过系统的逻辑思维、非逻辑思维、空间思维等训练，充分调动学生的思维能动性，激发出学生的创造力，为学生打开创意之门。美术与艺术设计是艺术创造性和功能实用性的有机统一，本系列教材在培养学生创造性思维的同时，更加注重知识的实用性。时下，部分美术与艺术设计教材或理论知识内容烦琐，与实践工作脱节，不能起到有效的指导作用；或教学理念与案例陈旧，不符合时代发展的要求。在本系列教材编写过程中，作者们秉承与时俱进的精神，采用了大量最新的实际设计案例，设置了切实可行的实操训练，努力将知识融入实践之中，搭建理论知识与设计实践的桥梁。

本系列教材吸收了先进的教学理念和教学模式，力求把当前美术与艺术设计教学领域内最新、最优秀的成果传授给学生，希望能成为美术与艺术设计专业教师和学生的良师益友，同时也诚挚欢迎广大同人批评指正。

前 言

当前,随着我国动画产业的快速增长,各类动画专业及培训机构如雨后春笋般蓬勃发展。越来越多的学生和私人制作者已经进入或正期待进入这一充满朝气的行业。

在有关动画片前期制作的相关课程的教学过程中,很多人都强烈地感到:动画院校的学生十分需要一本能够对动画片从故事的创作到形成文字脚本,再到制作分镜头设计稿等前期工作进行完整介绍的教材。在此基础上,学生可以较为完整和连贯地把握动画片前期制作的一系列工作,既方便学生的学习和掌握知识,也方便教师的讲授。

本教材强调以下几点:一是表述上深入浅出,适应职业教育群体的学习需要;二是实例丰富,希望学生能够观摩大量的成功的动画作品,从而获得提高;三是强调可操作性,引导学生自己动手进行前期创作;四是贴近学生现实,书中引用了近年教学中涌现的优秀学生作业,供大家借鉴。

在编写本书的过程中,得到了很多领导、同事和学生的支持和帮助,也参考了大量同行的著作,在这里向王静、王雪莲、刘涛、张露文、孟涛、刘世杰、孙立昂等人表示感谢。

由于时间仓促、水平有限,书中纰漏和不足在所难免,敬请广大读者批评指正。

编 委 会

主 编：杨松楠 彭 琛 丁 艳

副主编：李 靓 李 化 张 进

编 委：冯 薇

目 录

第1章 导演阐述 /1

- 1.1 故事分析 /1
- 1.2 人物分析 /4
- 1.3 画面处理 /7
- 1.4 视听结合 /13
- 1.5 导演阐述的格式 /15
- 1.6 章节思考与练习 /15

第2章 分镜头脚本 /16

- 2.1 文字剧本到文字脚本 /16
- 2.2 画面分镜头的格式 /30
- 2.3 章节思考与练习 /32

第3章 分镜头设计中的影视语言 /33

- 3.1 镜头的基本原理 /33
- 3.2 视觉构图 /50
- 3.3 镜头运动 /73

第4章 分镜头设计的规律 /79

- 4.1 镜头的连贯性 /79
- 4.2 蒙太奇 /88
- 4.3 章节思考与练习 /90

第5章 绘制动画分镜头 /91

- 5.1 《三毛从军记》故事分析 /91
- 5.2 绘制《三毛从军记》的画面分镜头 /93
- 5.3 章节思考与练习 /108

第6章 学生作业评析 /109

- 6.1 学生独立创作的作业 /109
- 6.2 命题作业 /112

参考文献 /158

第1章 导演阐述

【本章梗概】

导演阐述是导演对一部片子创作意图和构思的表达、说明和总结，是一部片子策划方案中的一项重要内容。

导演阐述为：在所有与画面相关的具体创作工作开始以前，由导演在充分了解和领会策划人有关这个项目的策划意图的前提下，以故事提纲中的人物介绍和故事梗概为主要依据和基础，通过想象，对未来片子进行种种整体构思。

构成导演阐述的几大方面体现了导演的创作思路、意图和具体效果，完成阐述的过程也是导演对自己创作的总体构思过程。

【学习要点】

1. 理解导演分析故事剧本的过程。
2. 掌握导演阐述的基本格式。

【建议学时】

8学时。

1.1 故事分析

1.1.1 故事的三要素

一般的戏剧结构包括开端、发展及结局。如果是电影剧本，则是由第一场、第二场及第三场组成。但是，无论怎样称呼，它们都是为了构建一个故事而设置的流程，从而让这个故事看起来具有一定的逻辑关系。

电影、电视剧及动画片的开端，主要是建立故事的角色，确定故事发生的时间、地点，并设置故事的矛盾冲突。在这个部分，要交代清楚如下内容：这些人是什么人？他们现在在哪里？这个故事发生的时间是什么时候？这些人为什么会在那里？

在故事的发展部分，主人公在达到目的或解决一个问题的过程中会遇到很多困难和阻碍，这些困难和阻碍交织在一起，会使发展部分的内容变得迂回、曲折，让情节变得更有趣，并且让紧张的气氛慢慢堆积。

结局部分是故事的高潮和问题解决的部分，主人公达到了目的，问题得到了解决。

1.1.2 用视觉化的语言讲述故事

视觉叙事的基础是将讲述故事的语言转化成形象式语言，这是导演带领剧组制作动画片前期工作的重要工具。通过下面对同一个男孩子性格特征的两种描述的对比，感受一下如何用语言文字讲述视觉化的故事。

第一种描述：用叙述性的语言讲述故事。

邻居们都认为小明是个爱欺负小孩子的人。他站在街角拐角处，身上穿着黑色的T恤衫和蓝色牛仔裤，在T恤衫的袖子里还塞着一盒烟。其他的小孩子经过这个拐角的时候都躲着他。因为这个高年级的辍学生曾经威胁过他们：如果谁敢踩到他，他就会把自己吸剩下的烟蒂弹到那个人的头上去。

第二种描述：用形象化的语言讲述故事。

小明的脸颊上堆满了雀斑，虽然只有十几岁，身材却很魁梧，胸前还胡乱刺着骷髅的文身。他站在路上，用穿在脚上的靴子磕着地上的土，泥巴粘在了他的靴子上。这时，他从耳朵上面取下一根香烟，把它叼在嘴里。他的眼睛扫过一群上学的孩子，只见他们乖乖地排成一队，急匆匆地从一条很脏很窄的小道上经过小明的身边。突然，小明的眼睛盯上了一个矮小的小男孩，这个小男孩小小的肩膀上拖着一个大大的空间漫游者牌子的背包。小明坏笑了一下，长长地吸了一口烟，然后迅速向那个小男孩走过去。

通过这个例子不难看出，如果把故事展示在观众眼前，那么必须对叙述性语言的依赖少一些，对形象化的语言多利用一些，这样才是视觉叙事。

1.1.3 创作理念

导演在接到一个故事提纲或剧本之后，首先要对这个故事所包含的主题思想做出自己的理解，形成就这部片子在导演工作方面的创作理念。

导演的创作理念可以和剧本中反映出的编剧的创作理念相一致，即认同编剧确定的主题思想，也可以不完全认同，甚至可以做出较大的调整。

由于编剧和导演工作都是个性化很强的工作，所以，对一个故事及其主题思想的理解会深受这种个性化的影响。每个人和每个人的想法都不会完全一样，即使大体一致，也会有一些微观的差异，这是很正常的。由于一部片子的完成更主要的是靠导演的把握而不是编剧的把握，所以，导演如何理解才是关键的。

1.1.4 环境背景

这里所说的“环境背景”与编剧创作中要求编剧思考的“环境背景”在性质上是一样的，包括社会时代背景和生活环境两大方面。在导演阐述中要把它确定下来，落实到真正可以体现在片子中的程度。特别是在故事提纲或剧本中被忽略或有些“虚”的地方，必须要在阐述中表达清楚。

与创作理念的确定情形一样，导演也可以在认同剧本的情况下进行必要的补充，或是对不认同的地方进行修改调整，原则仍然是表达清楚导演自己的理解。

对于一部片子来说，时代背景将体现在片中人物形象和他的生活环境中，这将直接成为片子人物造型和背景设计的重要依据。比如动画片《花木兰》主要的故事背景：在古老的中国，有一位爽朗、善良的好女孩，名字叫作花木兰。身为花家的大女儿，花木兰在父母开明的教诲下，一直很期待自己能为花家带来荣耀。在北方的匈奴来侵犯、国家大举征兵的时候，木兰年迈的父亲被召上战场，伤心的花木兰害怕父亲会一去不返，便趁着午夜假扮成男装，偷走父亲的盔甲，代替父亲出征。花家的祖宗为保护花木兰，派出一只心地善良的木须龙去陪伴她。这只讲话像连珠炮又爱生气的小龙，在一路上为木兰带来许多欢笑与协助。从军之后，花木兰靠着自己的坚强的毅力与耐性，通过了许多刻苦的训练与艰难的考验，也成为军中不可或缺的大将。然而，就在赴北方作战时，花木兰的女儿身被军中的同僚发现，众家男子害怕木兰会被朝廷大官判以欺君之罪，只好将她遗弃在冰天雪地之中，自行前往匈奴之地作战。幸好在这时，木须龙一直陪伴在她身边，不时给她精神上的支持与鼓励。凭着一股坚强的意志与要为花家带来荣耀的信念，木兰最后协助朝廷大军抵挡了匈奴的来犯，救了全中国。这部动画片的海报如图 1-1-1 所示。

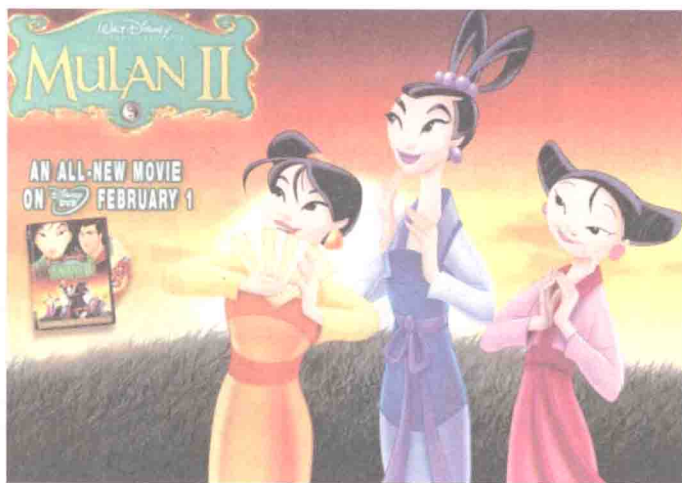


图 1-1-1

1.2 人物分析

1.2.1 人物分析的内容

人物分析包括人物的性格、外形和生活状态等内容,可以在编剧提供的“人物介绍”的基础上加进导演自己的理解。对于人物,导演也要发挥自己的想象力,明确自己理解的或想要的人物是什么样,并能把自己的意思清楚地表达在文字上。很多时候,导演要同美术设计人员就具体的人物造型问题进行探讨,尝试着做一些造型,以确定自己的意图和想法是否可行,以及能达到什么样的实际效果。图 1-2-1 至图 1-2-16 中这些动画角色造型就是根据剧本中不同情节的需求而设计的。

动画片《花木兰》中,木兰的造型如图 1-2-1 至图 1-2-5 所示。



图 1-2-1



图 1-2-2



图 1-2-3



图 1-2-4



图 1-2-5

动画片《灰姑娘》中的角色造型如图 1-2-6 至图 1-2-16 所示。



图 1-2-6



图 1-2-7



图 1-2-8



图 1-2-9



图 1-2-10



图 1-2-11



图 1-2-12



图 1-2-13



图 1-2-14



图 1-2-15



图 1-2-16

1.2.2 人物分析应该注意的问题

首先，应该确定好目标观众群的年龄层次，因为不同年龄段的观众喜爱的角色是不同的。比如 1 ~ 4 岁的孩子，喜欢的人物的年龄不宜过大，造型简单而可爱，色彩鲜明。一般情况下没有反面角色，如果有反面角色，其性格也比较简单。比如动画片《天线宝宝》（图 1-2-17）等。



图 1-2-17

其次，要了解角色的需求，即这个角色要得到什么或是要改变什么。比如动画片《勇闯黄金岛》（图 1-2-18 至图 1-2-21）中的主人公的需求是要得到大量的黄金，动画片《埃及王子》（图 1-2-22）中的主人公要通过自己的努力拯救自己的民族，动画片《花木兰》（图 1-2-23）中木兰化妆成男儿替父亲从军。这种需求实际上就是故事情节发展的线索，同时也左右着角色的性格特征。另外，还涉及一些角色的基本自然资料，如性别、年龄、姓名、身高、体重、职业等。



图 1-2-18



图 1-2-19



图 1-2-20



图 1-2-21



图 1-2-22



图 1-2-23

最后，在确定好角色的个人资料后还要考虑角色的社会资料，如生活环境、周围的人群等。因为设定的人物之所以有这样的性格并不是凭空捏造的，而是受到了社会潜移默化的影响，比如动画片《埃及王子》中的人物造型（图 1-2-24）。



图 1-2-24

1.3 画面处理

一部动画片的大致风格样式是什么样的,可爱片还是写实片,写实或夸张的程度大致什么样,动作密度和幅度如何,画面色调如何,镜头数量和长短的大致情况如何等问题都涉及画面处理问题。画面处理主要包括背景设计和角色动态设计两部分。

1.3.1 背景设计

背景是画面中实际占有面积最大的部分,对画面效果有着重要的影响。背景设计一般是与人物造型设计同时进行的。但在大多数时候,设计人物的人员和设计背景的人员不是同一个人或同一组设计人员。这就需要导演进行沟通和指导,最重要的是导演要有明确的意图和指令。图 1-3-1 至图 1-3-11 为供读者参考的几个动画片的场景。



图 1-3-1



图 1-3-2

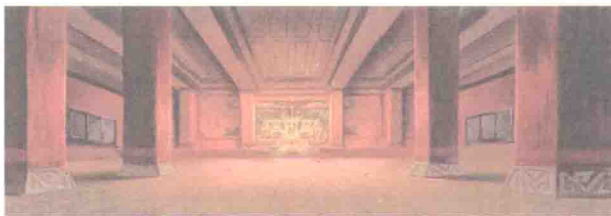


图 1-3-3



图 1-3-4



图 1-3-5



图 1-3-6



图 1-3-7

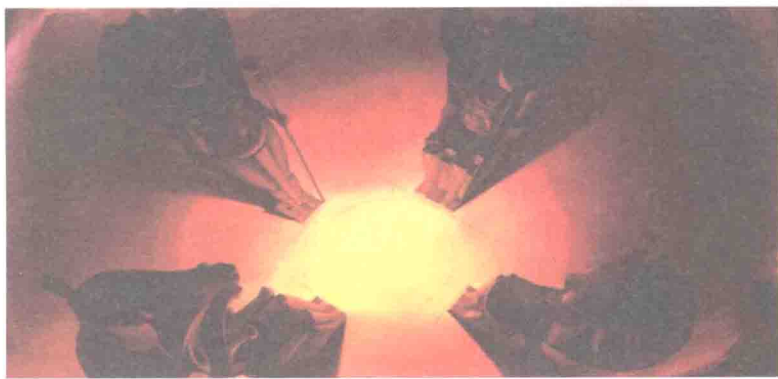


图 1-3-8



图 1-3-9



图 1-3-10



图 1-3-11

1.3.2 角色动态设计

动态设计应该立足于人物的性格、年龄、种族、文化、生活环境等方面的特征。导演必须十分清楚这些，还要让其他创作人员也清楚动画片中的人物在动态方面有些什么特点，如人物的习惯性或主要的姿势等。另外，还要让人物用手势配合自己的语言。图 1-3-12 至图 1-3-17 为几个动画片的角色造型，供读者参考。



图 1-3-12



图 1-3-13