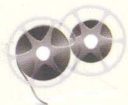
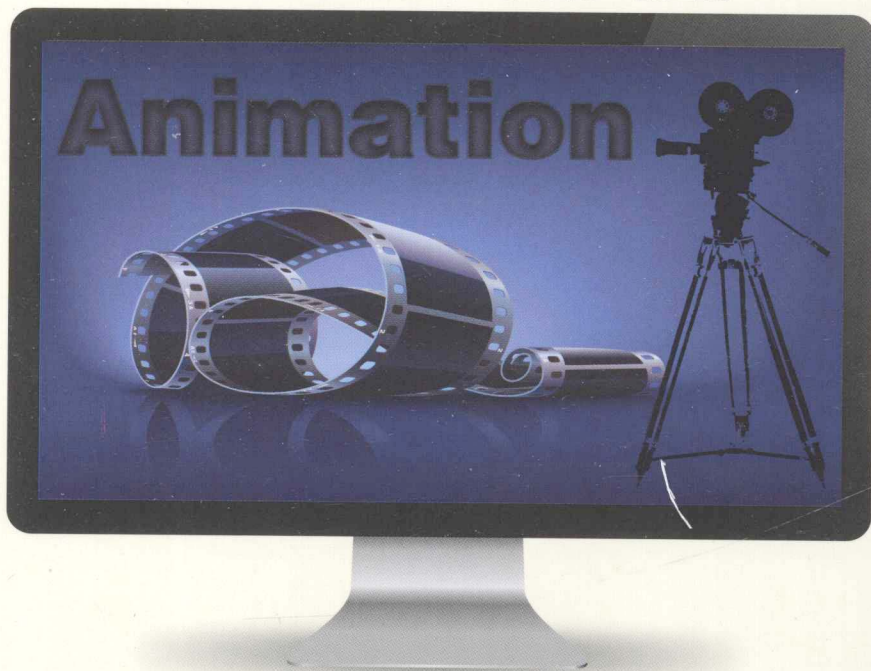


普通高等教育艺术设计类专业规划教材

动画分镜头 脚本设计



周越 主编
张晓辉 汪振泽 张东雨 副主编



化学工业出版社

013067218

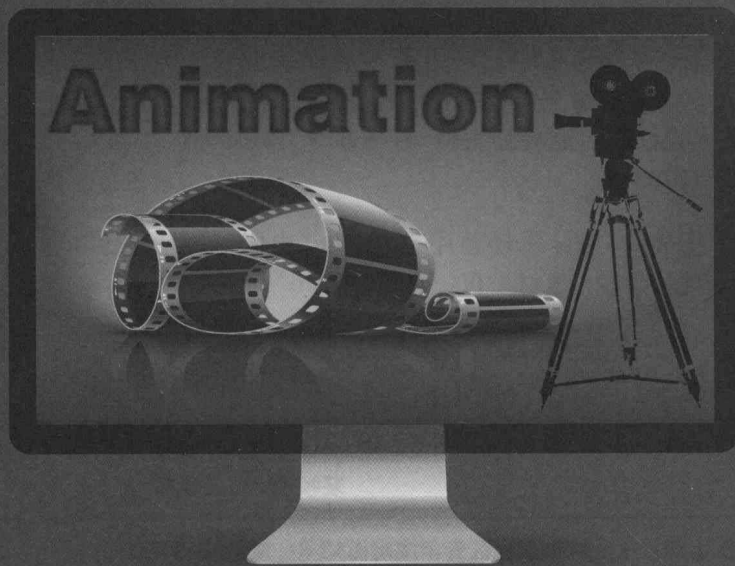
J954
93

普通高等教育艺术设计类专业规划教材

动画分镜头 脚本设计



周越 主编
张晓辉 汪振泽 张东雨 副主编



化学工业出版社

· 北京 ·



北航

C1674661

J954
93

1308151

本书主要讲解了动画分镜头脚本设计的相关知识和技巧。分别介绍了分镜头的发展历史、基本概念及常见类型，分镜头脚本在动画制作中的作用和任务，动画制作的基本流程；绘制分镜头脚本的基础知识；剪辑的基本规则、镜头衔接的常用技巧、镜头组织、叙事发展推动、常见的剪辑术语、转场技巧以及影片的整体把握；并附分镜头脚本设计相关的基础知识以及经典案例。

本书可供普通高等院校动画设计相关专业师生教学使用，也可供广大动画爱好者参考。

动画分镜头脚本设计

图书在版编目 (CIP) 数据

动画分镜头脚本设计 / 周越主编. —北京: 化学工业出版社, 2013. 7

普通高等教育艺术设计类专业规划教材

ISBN 978-7-122-17703-2

I. ①动… II. ①周… III. ①动画片-分镜头 (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137253号

责任编辑: 李彦玲
责任校对: 宋 夏

文字编辑: 丁建华
装帧设计: 王晓宇

出版发行: 化学工业出版社 (北京市东城区青年湖南街13号 邮政编码100011)
印 装: 化学工业出版社印刷厂
787mm×1092mm 1/16 印张9½ 字数240千字 2013年9月北京第1版第1次印刷

购书咨询: 010-64518888 (传真: 010-64519686) 售后服务: 010-64518899
网 址: <http://www.cip.com.cn>
凡购买本书, 如有缺损质量问题, 本社销售中心负责调换。

定 价: 30.00元

版权所有 违者必究

动画分镜头 脚本设计

前言 FOREWORD

电影和动画都是具有高度综合性的艺术。电影和动画不仅是视觉艺术，同时也包含了听觉艺术，画面不仅在空间上展开，同时还在时间上延续。电影，尤其是动画，对视听的设计和对时空的控制主要是在分镜头脚本设计阶段完成的。

在分镜头脚本的设计中，不仅要设计每个镜头画面如何好看、如何传达信息，更重要的是怎样组织影片的时间和空间，怎样用镜头把故事讲清楚、讲精彩。这实际上是后期剪辑的工作，但把它提前到前期的分镜头脚本设计阶段来完成，可以节省大量的制作成本和时间，使导演有时间细细揣摩每个镜头、每个动作，可以在分镜头脚本上对影片精雕细琢，而不必受时间和成本的限制。

对于初学者来说，对镜头和剪辑的理解是一大难关，对镜头和剪辑的设计则是一个更大的难关。

初学分镜头时总会提出这样一些问题：什么是分镜头？分镜头脚本是做什么用的？分镜头设计要做什么？怎样画分镜头脚本？不同类型的镜头都有什么固定的含义？下一个应该接什么样的镜头？两个镜头怎么才能自然地衔接起来？几个镜头要按照什么规律组织在一起才能流畅？要把这个意思说明白应该用什么样的镜头？怎样安排镜头才能把这段故事讲得更精彩？怎样才能使镜头画面更有电影的感觉？怎样才能使我的镜头与众不同？等等。类似的问题有很多，它们可以归纳为：什么是分镜头？为什么要画分镜头脚本？怎样画分镜头脚本？怎样使分镜头脚本更精彩？本书共分5个项目回答了上述问题。

分镜头设计是一个复杂、漫长、艰苦又非常自由的创作过程，没有哪一个镜头、哪一段剪辑是最好的、一定的，也没有哪个规则是绝对不可动摇的，这就像想象力一样，无穷无尽，有无数种可能，无数种解决方法，设计者要做的就是选出最能符合影片和导演需要的那一个。随着视听艺术和信息媒介的不断发展，分镜头脚本作为一种方便有效的视觉预览手段和整体规划工具，应用领域将日益广泛。同时，观众视觉经验的积累和对视觉语言的理解能力不断提升，分镜头设计的创造空间在不断扩大，更加新奇、更加有效、更有想象力的分镜头设计会不断地被发明出来。希望本书中提供的知识能成为坚实的基础，支持动画爱好者们对分镜头设计不断研究、探索，创作出优秀的动画作品。

本教材由沈阳建筑大学周越主编，副主编：张晓辉、汪振泽、张东雨。编委会其他成员：胡德强、马大勇、赵明、邹明、陶新、徐昊、孙浩、于峥，编委团队成员是来自各个院校的专业教师，知识体系全面，教学经验丰富，为这本教材的成功完成付出了辛勤的劳动。希望通过我们的共同努力，为动画专业教学提供一本好的教材。不足之处还望批评指正，谢谢!!!

编者
2013年5月

项目一
分镜头概述

001



项目二
绘制分镜头脚本

023

1.1 分镜头的概念	002
1.1.1 镜头	002
1.1.2 分镜头	002
1.1.3 故事板	004
1.2 分镜头的历史	004
1.3 分镜头的分类	006
1.3.1 动画	007
1.3.2 电影	008
1.3.3 电视剧	011
1.3.4 商业广告	011
1.3.5 多媒体交互设计	011
1.3.6 网络设计	011
1.3.7 游戏设计	011
1.4 分镜头脚本在动画制作中的作用和任务	011
1.4.1 分镜头脚本在动画制作中的作用	011
1.4.2 动画分镜头脚本的任务	018
1.5 文学剧本—脚本—分镜头	019
1.5.1 文学剧本——分镜头的依据	019
1.5.2 导演职责	020
1.5.3 文字脚本	020
1.5.4 美术设计——前期准备	021

2.1 镜头的基本知识	024
2.1.1 镜头的概念	024
2.1.2 机位	024
2.1.3 景别	024
2.1.4 角度	027
2.1.5 焦点、焦距、视角	030
2.1.6 景深	033
2.1.7 视角	035
2.1.8 镜头基本类型	037
2.1.9 常见术语	045
2.2 屏幕宽高比标准	047

2.2.1	屏幕宽高比的发展历史	048
2.2.2	常见屏幕宽高比	049
2.2.3	实现电影在电视上播放	050
2.3	分镜头格式	052
2.3.1	分镜头草图	052
2.3.2	镜头框	053
2.3.3	镜头号	054
2.3.4	标示、符号	055
2.3.5	时间	059
2.3.6	动作提示	060
2.3.7	对白	060
2.3.8	音效	060
2.3.9	特效	060
2.3.10	备注	060

3.1	基本规则（电影语法）	064
3.1.1	180° 轴线原则（空间）	065
3.1.2	30° 原则（空间）	069
3.1.3	镜头内部运动方向（空间）	069
3.1.4	银幕时间（时间）	071
3.2	镜头衔接的常用技巧	072
3.2.1	动接动	072
3.2.2	静接静	072
3.2.3	动作衔接	073
3.2.4	视线衔接	073
3.2.5	空镜衔接	074
3.2.6	声音衔接（画外音）	076
3.3	镜头组织	076
3.3.1	时间关系	076
3.3.2	空间关系	076
3.3.3	逻辑关系	076
3.4	叙事发展推动	077
3.4.1	问答模式	077
3.4.2	问答模式的变式	077



项目三 剪辑

063





项目四
相关基础知识

091

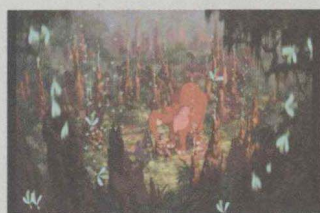
3.5 常见的剪辑术语	080
3.5.1 长镜头	080
3.5.2 定场镜头	080
3.5.3 涵盖镜头	080
3.5.4 插入镜头	081
3.5.5 切出镜头	081
3.5.6 反应镜头	081
3.5.7 正拍镜头和反打镜头	081
3.5.8 主观镜头	082
3.5.9 客观镜头	082
3.5.10 匹配剪辑	082
3.5.11 交叉剪辑	082
3.5.12 蒙太奇	083
3.6 转场技巧	085
3.6.1 剪切	085
3.6.2 叠画	086
3.6.3 划变	086
3.6.4 淡入、淡出	086
3.6.5 淡出、淡入—白底（或任何颜色）	086
3.6.6 停格画面	086
3.6.7 蒙太奇	086
3.7 影片的整体把握	087
3.7.1 影片结构	087
3.7.2 主题表达	088
3.7.3 节奏控制	088
3.7.4 风格把握	089
4.1 构图	091
4.1.1 平衡	091
4.1.2 对称	093
4.1.3 对比	095
4.1.4 线	095
4.1.5 形状	097

4.1.6	正负空间	099
4.1.7	三分法原则	099
4.1.8	纵深构图	100
4.1.9	封闭式构图和开放式构图	103
4.2	透视	105
4.2.1	消逝透视	105
4.2.2	色彩透视	106
4.2.3	线透视	106
4.3	光影	111
4.3.1	三点式打光法	111
4.3.2	光源方向	112
4.3.3	光照度	114
4.3.4	对比度	115
4.3.5	光影的风格	119
4.4	色彩	120
4.5	造型基础	122
4.6	绘画工具	122
4.7	其他相关知识、技能和修养	123

5.1	舍曼·拉比为《银翼杀手》绘制的分镜头脚本	125
5.2	哈罗德·米切尔森为《毕业生》绘制的分镜头脚本（美术设计师理查德·西尔伯特）	132
5.3	哈罗德·米切尔森为《群鸟》绘制的分镜头脚本（美术设计师罗伯特·博伊尔）	137
5.4	押井守作品《人狼》分镜头脚本	139

参考文献

143



项目五 分镜头脚本设计示例

125





项目一



分镜头概述

自1895年诞生以来，一百多年间，电影以惊人的速度不断发展壮大。诞生初期，电影只是对日常生活简单的记录，片长不过十几分钟，没有色彩，没有声音，拍摄手段也很简单。发展到今天，电影的内容已经相当复杂，120分钟是商业电影的基础片长，180分钟的电影比比皆是，续拍个三五部的系列影片几乎成为近十年商业片的基本模式，更有的策划初始就是要拍七八部，一拍就是十来年。电影画面、音响越来越精致，制作手段日新月异，电影创造的视听体验一再冲击人类想象力的极限，数码影像技术的飞速发展和广泛应用，几乎使电影的视听表现力达到了无所不能的地步。因此电影拍摄制作的投资不断巨大化，规模持续膨胀，流程繁杂，人员设备众多，拍摄制作的难度在节节攀升。为了解决电影发展过程中出现的种种复杂问题，电影制作人员想出了各种各样的方法来应付这些难以掌控的局面。

默片时代，导演谢尔盖·爱森斯坦（Sergi Eisenstein）就会在剧本的空白处画一些有关电影拍摄的草图，这些草图不仅标明布景，还会标注演员的动作和移动路径。这样不仅可以帮助导演记录下对影片拍摄的预想，方便制片人和导演规划拍摄现场的人员设备，更能节省拍摄时间，进而节省拍摄资金。爱森斯坦拍摄代表作《战舰波将金号》（*Battleship Potemkin*, 1925）时，就在开拍前绘制了大量草图。

沃尔特·迪斯尼和动画师们把对故事的构想用草图的形式记录下来，并在这些草图上反复推敲，完善故事，调整镜头。这不但提高了迪斯尼动画故事的质量，更有效减少了完成后被删减和修改的镜头数量，从而节省了制作时间和资金。这些草图就是现代分镜头脚本的雏形。

分镜头脚本就是这样，为了解决电影发展过程中出现的新问题，而逐渐出现、固定并发

展完善。如今，分镜头脚本的绘制已经成为影视拍摄、动画制作以及商业广告等领域必不可少制作环节。

1.1

分镜头的概念



1.1.1 镜头

在前期拍摄中，一个“镜头”是指摄影机从开始拍摄到关闭，拍摄的不间断的画面。在后期剪辑时，一个“镜头”是指两个剪辑点之间的画面。摄影机拍摄的镜头可以剪成若干个剪辑点间的镜头。分镜头设计中所指的镜头就是剪辑点间的镜头。

镜头是电影表达的基本单位。若把电影看做是一篇文章，镜头就是构成文章的句子，这些句子可以是极简单的，只有一个主语和一个谓语，也可以是结构复杂的长句。文章中的句子组成自然段，自然段再组成逻辑段（意义段），逻辑段组成整篇文章。电影也一样，镜头集合成一场戏（通常一场戏是发生在同一个场景或环境中的），若干场戏组成一段完整的情节片段，若干情节片段再组成完整影片。

1.1.2 分镜头

诞生初期的电影，只是简单记录日常生活、自然环境或是舞台表演，持续拍摄，直接放映，不做任何加工。直到法国导演乔治·梅里埃（Georges Méliès）创立了剪辑原理，美国导演大卫·格里菲斯（David Llewelyn Wark Griffith）将其推到新的高度，并开始把影片划分成若干镜头进行拍摄，再把这些镜头重新组接起来，构成影片。这才有了剪辑艺术，才有了今天电影的基本形态。

分镜头就字面意思来说，就是划分镜头。要把文字剧本拍成电影或动画片，就要把抽象的文字语言转化成依靠视觉形象表情达意的电影语言，最终将故事分解成电影语言的最基本单位——镜头，用电影的语句进行表述（这个过程就是分镜头），再把这些镜头重新组接成完整的影片（这个过程就是剪辑）。

在将文字剧本转化成具体镜头画面的过程中，把对电影镜头的设想和规划，用草图结合符号标示和辅助文字说明，记录在纸上，使影片以连续的草图画面的形式呈现出来，这就是分镜头脚本。

埃里克·舍曼（Eric Sherman）在《导演电影》（Directing the Film）一书中指出，“电影分镜头制作就是绘制一系列的草图，并对每一个基本场景和场景中的每一个机位设置都做出说明——电影分镜头就是在开始拍摄前对电影全貌所作的一种视觉记录。”

分镜头脚本通常简称为分镜头，也有称分镜头台本、分镜头剧本、分镜头草图、分镜头画面、摄制工作台本、可视剧本等等，指的都是记录对镜头预想的草图。分镜头的版式并不是严格规定的，因为更注重实用功能，会根据制片方、导演以及分镜头美工的习惯和要求不同，有不同的版式。

分镜头通常是画在A4或A3大小的纸上，有的采用横版排列，每页2~4个镜头，文字说明标在图的下方；有的采用竖版排列，每页4~6个镜头，文字说明标在图的左侧或右侧；也有的每页就一个镜头画面，文字说明标在周边或另外一张纸上。不管排版怎样不同，分镜头都会呈现镜头影像的构成，标注出角色和摄影机的运动方式、镜头时间长度、对白、音响、特效等信息（图1-1）。

分镜头是将文字剧本视觉化的中间环节，是对影片视觉效果预览，它可以让制片方、导演、摄影师、布景师、演员等在电影、动画拍摄制作前就“看到”影片，对镜头建立起统一的视觉概念，对影片形成整体的把握。

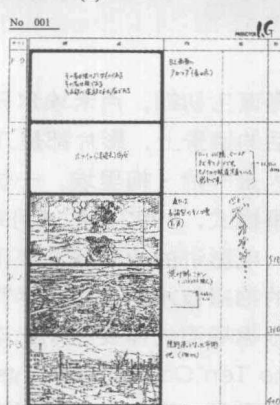
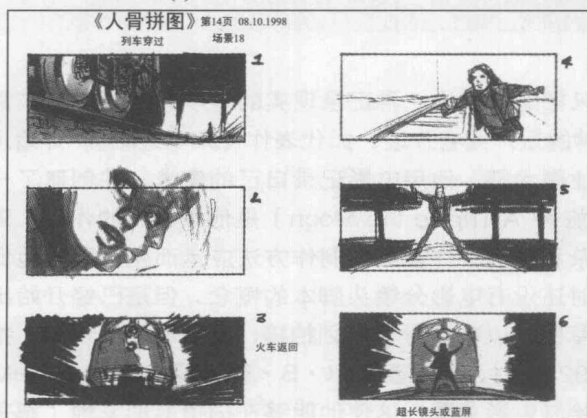
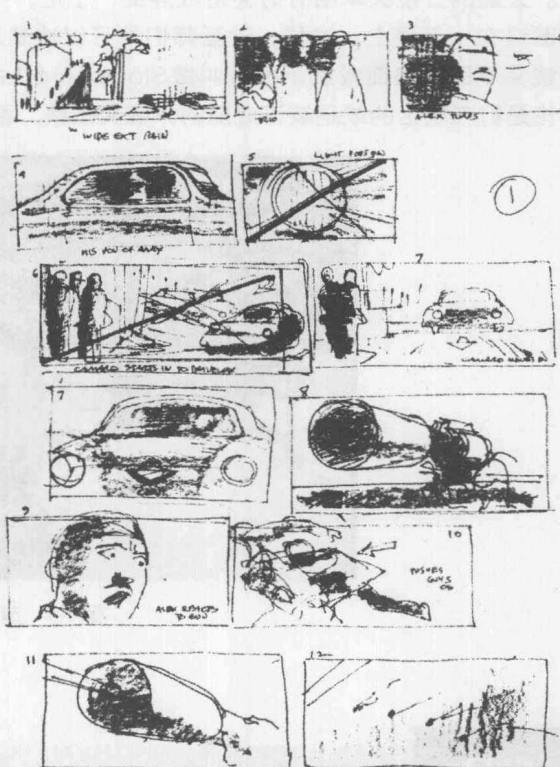


图1-1 分镜头

项目一

1

项目二

2

项目三

3

项目四

4

项目五

5

1.1.3 故事板

Storyboard, 原意是安排电影拍摄程序的记事板, 中文翻译为“故事板”、“分镜头脚本”、“分镜头台本”、“分镜头”等。也就是说, “故事板”和“分镜头脚本”这两个词意思相同, 只是对同一个英文词汇“Storyboard”的不同翻译。

20世纪20年代末, 迪斯尼在开发故事阶段开始绘制continuity sketches (直译为“具有连续性的草图”, 意译为“分镜头草图”), 用以制作动画片(这时只能称“草图”, 因其还不完善, 尚在探索阶段)。几年后, 绘制分镜头草图成为迪斯尼动画制作流程中必不可少的环节。大量的分镜头草图有时会造成混乱, 于是, 韦博·史密斯(Webb Smith)把成千上万的草图订在一面墙上, 这样, 动画师们就可以清楚地看到影片的节奏和故事的全貌。这个订满分镜头草图的墙面或展示板被叫做Storyboard(故事板), 之后Storyboard一词被广泛使用, 不论是钉在墙上的或是装订成册的分镜头图稿, 都被称作“Storyboard”(图1-2)。



图1-2 故事板

1.2

分镜头的历史



电影诞生初期, 卢米埃尔兄弟只把电影当作一种记录现实的科学方法, 停留在简单记录日常生活的情景上, 影片都是几分钟的短片或者片段, 如代表作《火车进站》。开始用电影讲故事的人是乔治·梅里埃, 一位职业魔术师。他用电影记录自己的魔术, 并创建了一套程式化的叙事模式, 1902年的《月球之旅》(A Trip to the Moon)是他最著名的作品。随着电影的发展, 电影讲的故事逐渐变得复杂和精细, 许多电影制作方法应运而生, 同时也促进了更多复杂的拍摄技术的产生。尽管这时还没有电影分镜头脚本的概念, 但是已经开始出现在拍摄前, 根据导演的需要绘制出电影草图, 以帮助导演规划拍摄, 发展剧情。例如, 拍摄《十诫》(The Ten Commandments, 1923)时, 导演塞西尔·B·德米耶(Cecil B.DeMille)启用了艺术家丹·赛亚·葛瑞斯别克绘制电影草图, 这使他能够在拍摄前形象地了解每个戏剧场面。

真正推动了分镜头脚本诞生的是动画。事实上, 分镜头脚本是诞生在动画行业的。

分镜头脚本的基本形式来源于报纸连载的连环画，有时连环画和漫画甚至被称为分镜头脚本的“血亲”。发展初期，动画片的内容比较简单，篇幅短小，大多只是一些噱头和小笑话，没有完整的情节。这时的动画师只是负责动画的制作部分，故事创作则要依赖其他艺术家。连环画就是给动画提供故事的一条捷径。动画电影之父——温莎·麦凯（Winsor McCay）就是报纸连环画作家，他的第一部动画片就是改编自他在报纸上刊登的连环画《小尼莫梦游记》（Little Nemo in Slumberland）。而公众真正开始关注动画则源于麦凯独立绘制的动画片《恐龙葛蒂》（Gertie the Dinosaur, 1914）。这部动画片是麦凯对动作进行探索的实验片，并不具备完整的情节，但影片的风格和制作方法对动画电影的发展产生了深远的影响。

现在使用的分镜头脚本真正的诞生地是迪斯尼。

20世纪20年代至30年代初，动画片仍然篇幅短小，故事情节简单。弗莱舍兄弟[马科斯·弗莱舍（Max Fleisher）和大卫·弗莱舍（Dave Fleisher）]是这一时期较有影响的动画导演，创作了动画片《小丑可可》（Koko the Clown）和《贝蒂·布普》（Betty Boop）。在弗莱舍工作室里，讨论会还只是弗莱舍兄弟告诉动画师要在哪里加入动作和小噱头，因为内容简单，交流讨论只限于口头，并没有相关的文字记录，也没有剧本。这时的动画创作大多是这样的模式，甚至更简单。

同一时期，处在事业初期的沃尔特·迪斯尼主要模仿了弗莱舍和麦凯的风格，创作方法也没有差异。随着迪斯尼对当时只限于滑稽喜剧、情节简单的动画片逐渐失去兴趣，他开始关注真人电影。迪斯尼和当时仅有的几位工作人员研究了查理·卓别林（Charlie Chaplin）和巴斯特·基顿（Buster Keaton）的电影之后，开始构思新的故事。这些故事不同于以往的动画短片，它们具有更复杂的故事结构，情节也更丰富。他们把对新故事的构想绘制成草图记录下来，并且在草图上反复研究摄影机的位置、摄影机的运动、角色的动作以及动画的速度等。这些草图被称作“continuity sketches”（分镜头草图）。第一部米老鼠影片《疯狂的飞机》（1928）被认为就是使用了分镜头草图创作出来的。这种类似连环画式的故事草图包括了机位、摄影机运动、取景和角色动作等，还会在单独的纸上附上每个场景动作的描述性文字说明。20世纪30年代初，迪斯尼委任特德·西尔斯成立故事开发部门，从这时开始，迪斯尼的动画师们承担起了故事开发和动画研究的重任，并与故事作家们合作共同完成动画片的创作，而动画师和故事作家相互交流的媒介就是分镜头草图。

因为分镜头草图可以使动画片创作人员更直观地了解故事内容，方便动画师和作家讨论交流和反复修改，这大大刺激了动画故事的创作。动画片讲述的故事日渐复杂，每个故事方案的草图也就越来越多，甚至多到给工作人员理解剧情和故事逻辑造成了困难。这时，故事开发人员韦博·史密斯（Webb Smith）把所有草图和对话按照从故事开始到结尾的顺序订到墙上，然后再根据需要调整镜头的顺序，直到认为故事结构顺畅为止。这就是“故事板”的雏形。1933年上映的《三只小猪》被认为是第一部用“故事板”方法制作的动画片。后来，因为分镜头草图还在不断增加，故事板又从墙上搬到轻薄的大张木板或塑料泡沫板上，这样可以方便移动和展示。最早使用分镜头脚本的动画长片就是著名的《白雪公主和七个小矮人》（Snow White and the Seven Dwarves, 1937）。在《白雪公主和七个小矮人》的创作过程中，分镜头脚本占据着不可或缺的重要地位。动画师们为影片绘制了上千幅草图。

由于分镜头脚本的种种好处，很快就成了迪斯尼动画制作中必不可少的固定流程。甚至后来所有的方案在给迪斯尼审阅前都要绘制成分镜头脚本，只有分镜头脚本得到迪斯尼的认可，才能进入生产过程。分镜头脚本越来越受到重视，在迪斯尼沿用至今，不断完善，最终形成了现在常用的分镜头脚本模式。

随着迪斯尼的成功，分镜头脚本在动画业开始普及，这使得真人电影的制片人和导演们开始注意到分镜头脚本的好处，也开始使用分镜头脚本拍摄电影。在拍摄《公民凯恩》（Citizen Kane, 1941）时，摄影棚拍摄时间有限，预算也很紧张，奥逊·威尔斯（Orson Welles）和摄影师格莱葛·托兰德（Gregg Toland）合作预先设计了影片中所有的关键场景，为每个关键情节绘制了分镜头脚本，尤其是专业演员和业余演员共同参与的场景。他们还绘制了很多复杂的灯光场景，使用强烈的明暗对比和大面积阴影的画面风格，以回避资金紧张带来的照明设备不足的难题。

《白雪公主和七个小矮人》的成功标志着卡通（Cartoon）真正成为了动画（Animation），推动动画迈向黄金时代。随之而来的是商业动画影片的投资越来越大，制作更加精良，新的制作手段层出不穷。想要在前期规划中更精确地把握影片、控制资金投入，使制片人和投资方相信影片将会成功，静止的分镜头画面已经不能满足这些要求。于是在迪斯尼又出现了动态故事板。动画师们按照预想的时间长度把分镜头画面串联起来，加上对白和简单的音效，编辑成一个简单的样片播放出来。有的时候，这种样片会按照大约每秒一张分镜头图的速度绘制和播放，使样片更接近完成的影片，展示更多影片细节。这样，导演和动画师就可以更准确直观地看到影片将会是什么样子，哪些地方需要修改调整，绘制出更细致的分镜头图稿，供原动画、背景绘制以及后期编辑使用。同时，把动态分镜头拿给投资方看，比起只展示静态图稿更有说服力。

今天，电影和动画的制作都已经离不开分镜头脚本。不论是迪斯尼、皮克斯、梦工厂还是宫崎骏，又或是日本的TV动画，全世界的商业动画制作都在使用详细精致的分镜头脚本，《泰山》、《千与千寻》、《功夫熊猫》、《怪物公司》等商业动画片的成功都离不开预先绘制的精细的分镜头脚本。在好莱坞，分镜头脚本也是大制作影片必不可少的制作流程，尤其是数字特效使用得越多，分镜头脚本绘制得就越精细，例如《变形金刚》的概念图就绘制得十分精细。近些年，这些幕后使用的分镜头脚本也开始成为影片的卖点。商业片在发行DVD光盘时，经常会把分镜头脚本的手稿展示加在DVD光盘的附赠内容中，或者直接编辑成册出版发行。

现在，不仅电影、动画在使用分镜头脚本，很多其他产业也都吸纳了分镜头脚本的模式，用来解决本行业前期规划中的问题。例如，多媒体交互设计（UI系统设计）、网络设计、游戏设计、广告等。

另外，随着对分镜头脚本要求的提高，既熟悉电影语言，又有深厚绘画、设计功底的分镜头美工、分镜头画师或称故事板画师的专门从事分镜头绘制的职业也已经应运而生。罗恩·赫斯（Ron Huss）、诺曼·希尔弗斯坦（Norman Silverstein）在其著作《电影体验：动画片艺术的要素》（The Film Experience: Elements of Motion Picture, 1968）中指出，故事板画师就是“要在导演的指导下，捕捉那些能够用电影表达的动作和情绪”，他们所绘制的就是“连续的具有提示性的连环图画”，“以图为主”。

1.3

分镜头的分类



由于分镜头是为了解决电影、动画生产流程中的具体问题而产生和发展的，一直在具体制作过程中改进完善，因此并没有严格的学术意义上的分类。分镜头的分类通常是根据用途

的差异和应用产业的不同来区分,而且不同类型的分镜头也并没有严格的界限划分,都会根据使用者的实际需求灵活应变。换句话说,分镜头的目的只有一个,就是符合使用者的需要。

1.3.1 动画

在动画制作过程中,分镜头脚本是必不可少的,要按照完整的影片顺序逐个镜头绘制,差别只在于详细程度的高低。电视播放的动画系列片的分镜头脚本要比动画影片的分镜头脚本简单些,投资越大,影片画面质量要求越高,分镜头脚本的绘制就越精细。

电视动画片的分镜头脚本通常按照逐个镜头来绘制,一个镜头画一张分镜头图,其中角色的运动及摄影机的运动用箭头等符号在图中标示,对白、时间、音效等文字说明标注在图的下面或侧面。画在A4或A3大小的纸上,每页纸1~6个镜头,有横版有竖版,装订成册。这样的分镜头绘制较简便,且功能齐全、成本低、耗时少,适应电视动画片画面简洁,叙事简单,单集篇幅小,生产周期短,投资小,更新快的特点。

动画影片的分镜头脚本有时也用这样的绘制方法,只是画面绘制得更精细,但大投资的动画影片还要绘制更详细的分镜头。通常是大约每秒一张分镜头,这样,角色的动作和镜头的运动都可以在连续的画面里直接呈现,便于对影片细节和时间的控制,更方便调整镜头顺序,进行剪辑。这些分镜头一般画在A4或A4一半大小的纸上,订在墙面或展示板上展示,这样的分镜头还会被串联起来,编辑成动态故事板,更加直观地预览影片(图1-3)。

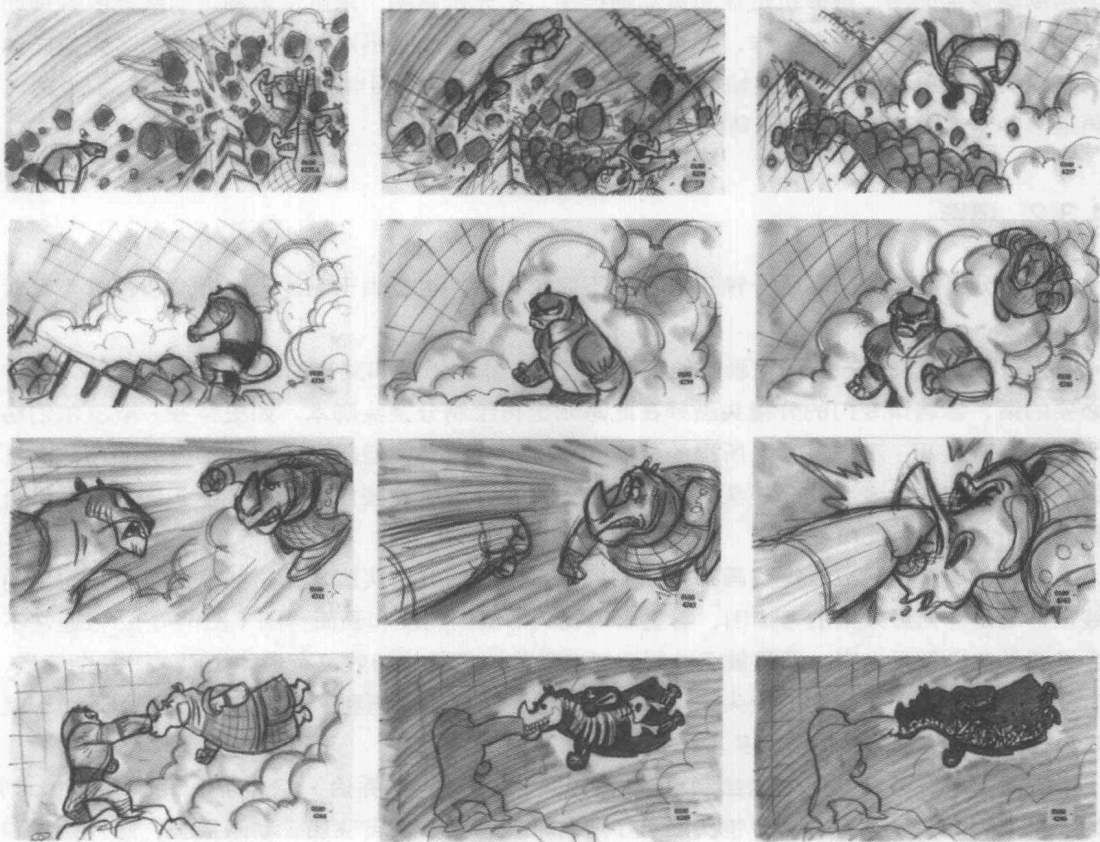


图1-3 动画分镜头脚本

项目一

1

项目二

2

项目三

3

项目四

4

项目五

5

三维动画影片另外还要绘制全片的彩色分镜头脚本，供打光、材质和渲染调试使用。例如《海底总动员》就为全片每个镜头都绘制了彩色的分镜头图稿，影片完成的画面与彩色分镜头图稿是完全一致的（图1-4）。

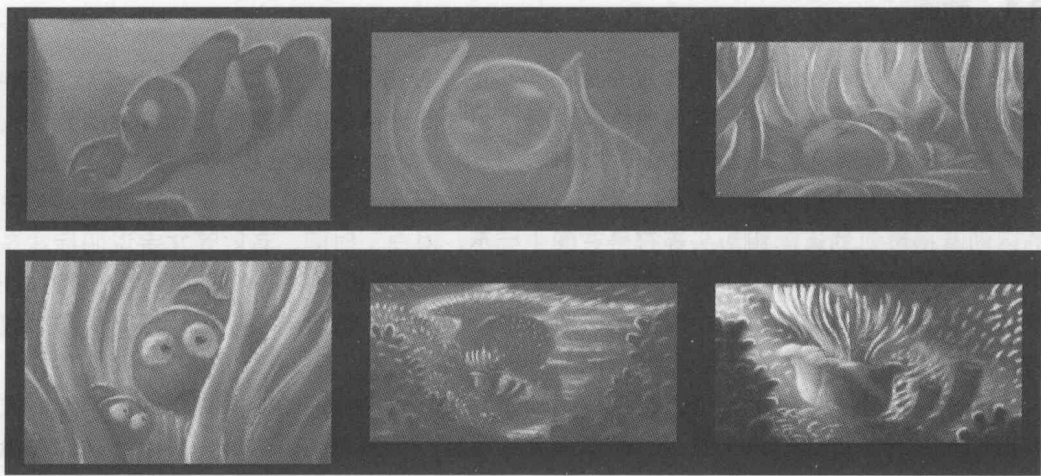


图1-4 《海底总动员》彩色分镜头图稿

偶动画（材料动画）影片的分镜头脚本会做得更细致，不仅绘制出镜头画面的图像，还要绘制场景平面图、摄影机位置和运动路径图、布光示意图、角色位置和运动路径图等辅助用图，甚至逐帧绘制角色动作，作为拍摄时的参照。例如《小鸡快跑》不仅绘制了大量详细的分镜头图稿和示意图，还逐帧绘制了每个角色的动作，这相当于先做了一个二维动画样片，再逐帧参照二维动画摆拍泥偶角色。

1.3.2 电影

电影分镜头脚本与动画分镜头脚本并不完全相同，这是由于制片人、导演和预算等因素的影响。

大多数导演会画一些简笔画式的镜头示意图，作为思考和交流的辅助工具（图1-5）。有必要的话，会聘请专业的分镜头画师在此基础上再绘制分镜头脚本。如史蒂芬·斯皮尔伯格为《夺宝奇兵II：魔域奇兵》所画的分镜头草图十分潦草，但能清楚表明拍摄的顺序，而且也能把想法传达给专业的分镜头画师，再由分镜头画师将这些想法画成分镜头脚本，提供给整个前期制作团队使用。

有时，导演自己或分镜头画师会绘制黑白草图式的分镜头脚本，这些草图可能是简单的线描，或是有光影效果的素描图，着重表现镜头拍摄的角度和画面构图（图1-6）。但通常不会是整部电影都画出来，而是重点绘制有复杂动作、有特技特效、有爆炸场面、有复杂场景、有复杂机位和摄影机运动的镜头等。如《角斗士》的导演莱德利·斯科特（Ridley Scott）就是自己绘制了这部影片的分镜头。

有时，电影分镜头脚本的绘制可以媲美动画分镜头。如乔治·卢卡斯（George Lucas）的《星球大战》系列电影，分镜头涵盖了所有涉及演员、宇宙飞船、动画模型、遮片绘画和其他特技的复合镜头。

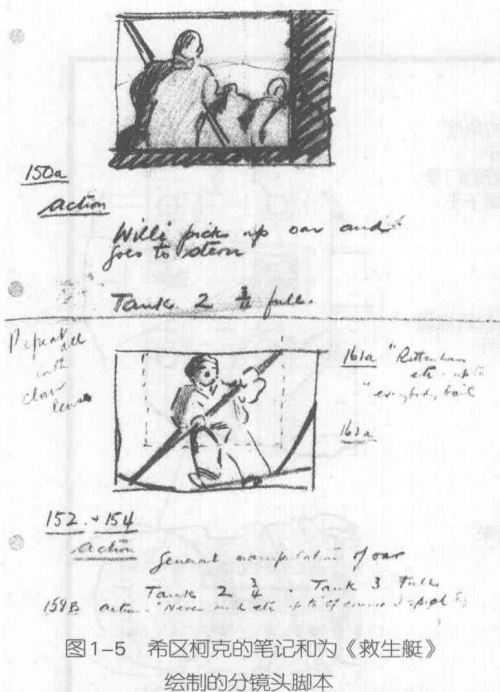


图1-5 希区柯克的笔记和为《救生艇》绘制的分镜头脚本

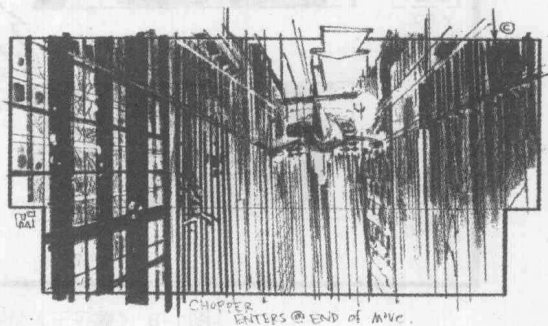


图1-6 《哥斯拉》的分镜头脚本



图1-7 《变形金刚》概念稿

有时，则是选择故事中最重要、最精彩的情节，画出比较精细的概念稿（图1-7）。这些概念稿与美术设计初期探索风格的概念稿相交叉（很多时候一部电影的美术设计师、分镜头设计师和场景设计师都是同一个或者同一些艺术家，很多前期的概念设计很难明确区分）。概念稿式的分镜头只是为影片风格和画面气氛提供一种可能，而不是确定影片最终的样貌。因此，这些概念稿并不采用正常分镜头的尺寸比例，都是根据画面需要来决定画幅的（通常是A4大小的画幅）。这些概念稿式的分镜头通常会被用来筹措资金，做为简明的视觉预览展示给投资方。

另外，由于电影拍摄现场的需要，还会绘制特技和特效拍摄的示意图、拍摄场景的平面图、摄影机位置及运动路径图、角色位置和运动路径图等分镜头的辅助用图（图1-8～图1-10）。