

高等院校动画专业精品教程

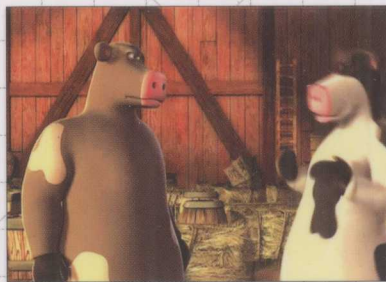
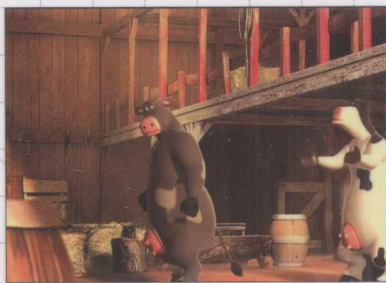
丛书主编 陈汗青 王 健



动画 的分镜头设计

主编 粟丹倪 丘 隶

湖南师范大学出版社



高等院校动画专业精品教程

高等院校动画专业精品教程

动画的分镜头设计

主 编：栗丹倪 丘 隶

编 委：朴方涛 潘 俊 吴 瑜

湖南师范大学出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

动画的分镜头设计/粟丹倪, 丘隶主编. —长沙: 湖南师范大学出版社, 2009.1

ISBN 978-7-81081-949-7

I. 动… II. 粟… III. 动画片—镜头 (电影艺术镜头)—设计—教材
IV. J954.1

中国版本图书馆CIP数据核字 (2008) 第204286号

动画的分镜头设计

◇主 编: 粟丹倪 丘隶

◇责任编辑: 柳 丰 莫 华

◇责任校对: 蒋旭东 胡晓军

◇出版发行: 湖南师范大学出版社

地址 / 长沙市岳麓山 邮编 / 410081

电话 / 0731.8853867 8872751 传真 / 0731.8872636

网址 / <http://press.hunnu.edu.cn>

◇经销: 湖南省新华书店

◇印刷: 湖南新华精品印务有限公司

◇开本: 787×1092 1/16

◇印张: 5.5

◇字数: 207千字

◇版次: 2009年1月第1版 2009年1月第1次印刷

◇书号: ISBN 978-7-81081-949-7

◇定价: 24.00元

丛书序言

动漫产业是21世纪最有潜力的朝阳产业。据2007年动漫产业分析报告显示,全世界数字内容产业产值近31万亿元,其年增长速度保持在40%以上。中国动漫产业的市场空间至少每年有1000亿元。动漫与衍生产品的巨大产值及其迅猛的发展速度已为世界瞩目。

动漫产业作为所有产业中增长最快的创意产业的重要组成部分,对提升国民经济的发展质量相当重要。现在世界创意经济每天创造220亿美元产值,美、日、韩已呈争先恐后之势。美国网络游戏业为该国最大的娱乐产业;日本动画业年产值在国民经济中位列第六,其产品出口额超过钢铁业,而中国国产动画年产量却仅为日本的1%左右。随着外国动画片潮水般的涌入国内,我国庞大的动漫市场已被外人虎视眈眈。不难发现,中国动画还处在一个缺环断链、尚未完全成熟的市场状态。不论是从价值观到艺术理念,还是从数字技术到形式内容,或者是从经营模式到市场运作等方面,我国动画明显滞后;尤其是动画人才培养结构的不合理、人才培养的周期滞后等问题,使我国动漫产业的合格人才缺口较大。而全球性的、超国界的文化力量亦在对人类社会行为、思想、价值判断发挥作用,人类从经济、技术、产品、艺术、生存与传播方式等方面进行文化的碰撞,这将深刻影响动漫的传达与表现,影响动画的认知模式,从而带来一系列新观念、新问题,诸如创意产业链与动漫文化、价值观、思维方式等,为我们重新审视动漫产业体系提供了更多的思考维度。

动漫产业的竞争,归根结底是人才的竞争。虽然中国动漫产业同国外比有差距,但其发展后劲足。我国高度重视动漫人才的培养,为贯彻落实《国务院办公厅转发财政部等部门关于推动我国动漫产业发展若干意见的通知》精神,教育部积极调整专业结构,扩大招生规模,建立动漫人才培养基地,提高动画专业教学质量,实施“动漫类专业教师培养和培训特别计划”,并启动了“原创动漫作品推广”和“动画专业标准化教程及教材开发”项目,推进高校与动漫企业联合教学等措施,刺激了我国动漫产业的兴起。发展动漫产业也将对建设我国社会主义先进文化、加强未成年人思想道德建设起着极为重要的推动作用。好的创意人才必须有扎实的人文底蕴作根基。中国深厚的文化底蕴和丰富的文化资源是发展动漫产业、形成中国特色的先天优势。我国动画的发展前景不可估量。

近几年来,国内已有447所大学设立动画专业,1230所大学开办与动画相关的课程,毕业大学生达6.4万人,在校学生46.6万,其高端人才,炙手可热。各种职业培训学校更如雨后春笋,总量不下几千家。国产动画在数量、质量、技术、播映效果、产业结构等方面都取得了显著成绩。在这种繁荣表象的掩藏下,某些学校的动画教育从教材体系、课程设置、师资力量到软硬件水平等都存在着不足,有的基础薄弱,“上马”仓促、“削足适履”;或是忽视动漫的交叉性、创造性、艺术性;或是对与现代科技密切相关的课程支撑短缺,对培养学生原创能力与综合素质的认识重视不够,其所谓动画教育多是对各种电脑软件的学习应用。这已与系统、科学的动画教育相去甚远。

动画专业主要着眼于培养动漫产业发展所需要的高素质人才,要求其既具有扎实的理论功底和良好的发展后劲,又具有较强的原创能力和专业技能,并具有较好的创新意识和实干精神;注重专业理论的系统化学习,提高学生的专业素质和实践能力,培养出一大批

高水平、高素质的创新人才。这就要求动画专业注重应用、注重实践、注重规范、注重国际交流，并与其他学科相互交融、协调发展；要求培养的人才具有更强的人文素质和宽广的国际视野。

湖南师范大学出版社一直对动画教育很关注，特别是动画专业教材的编写，给予了相当的支持。经过充分酝酿和策划，确定了这套图文并茂教材，这是一项有利于促进高校动漫教育改革发展的重要措施。

本教材的编写人员都是具有丰富创作经验和教学经验的教师。该教材以大量生动的实例讲解了动画概况、动画造型、动画制作技法、动画运动规律、动画场景设计等动画制作的基本原理与方法。深入浅出，图文并茂，力图从不同的角度，引导学生在理解及掌握基本规范的基础上，充分发挥个体的潜在创造力。通过对这套教材的学习，学生可以从原理、思维、制作等层面对动画艺术有一个全面、深入的了解，从而提高自身的艺术认知能力，加强专业修养以及升华其职业素质。

在本教材的编写过程中，长沙理工大学的王健老师一直在为教材的组织、整理工作尽心尽力，全体作者和出版社的编辑们都为本套教材付出了十分辛勤的劳动。在此一并表示感谢。

动画业是一个极具创造性的行业，如果没有好的想象力，没有热情和兴趣，没有创新意识的寸步难行的。那种老是踩着洋人脚印走的动漫产业，只能叫加工业。希望本套动画教材能给动画专业的学生一些帮助，能够激发他们的潜力和创新意识。因此充分汲取中华民族优秀文化和西方文化精华，深入进行动画教学改革，探讨动画人才的培养模式、教学体系和教材资源环境，形成自己的特色，是我们努力的目标。这是需要长期艰苦的学术劳动和创新才能完成的。精品教程的编写，将是我们追求高质量教材的尝试。在广大读者的关心、帮助下，本教程一定能不断改进，并在动画教育中起到积极的促进作用。

武汉理工大学艺术与设计学院院长
博士生导师

陈汗青

前言

在影视创作的过程中，分镜头台本制作是属于前期原创环节中的重要组成部分。就如同一项工程项目，在全面铺开之前，我们都必须设计施工图纸，对规格样式、大小尺寸、材料类型等做预先设计、统筹安排。前期规划设计工作做得好，才能使整个项目的推进按计划、有效率、有条不紊地进行，才能使设计师的设计创意充分、具体地得以体现。可以说，它是整个项目成功运作的最根本保障。

无论是电影、电视剧，还是动画、游戏创作，其前期策划都是重中之重。作为动画影片创作，前期包括剧本创作、导演处理、美术设计、分镜头创作等，分镜头创作是介于剧本、导演、美术之间的中间环节创作，它是导演对剧本的理解通过美术绘画的方式传达给中期、后期制作人员的一种手段。如果说导演工作是影视创作的核心创意环节，那么分镜头创作就是这一核心环节的具体体现。

随着视觉媒体类（包括影视剧创作、动画、游戏、网络媒体、交互媒体、商业广告）创作的蓬勃发展，以及创作的高度商业化、产业化趋势，也由于科学技术的巨大进步所带来的创作手段的突破，视觉媒体类的创作趋势由大规模团队化向小型团队协作甚至个人化创作发展，这就使得原本专业技术性很强的导演、分镜等前期原创工作逐渐浮出水面，成为创作者必须掌握和具备的基本素质和能力之一。

具体来讲，分镜头创作是影视镜头语言的运用和美术设计的一种交叉。作为镜头语言的运用，剧本故事由一个个镜头衔接来叙述和表达。通过分镜头画面设计，提供和展示导演的执导风格和表现意图。作为美术设计，分镜头还体现在对影片中每个画面构成的艺术处理，确定每个画面中的镜头位置、角度以及光影特效等。

分镜头是设计的概念，而不是绘制的概念，所有影片的艺术风格和艺术价值都依此展开。空洞的理论和约定俗成的分镜方式是最让人灰心丧气的工作。必须明确分镜绘制是影视语言表达的工具，它的核心是对剧本的深刻理解和随之而来的原创冲动，它着重于挖掘和刻画剧本的内在美和品质，绝不是简单的看图说话。

武汉理工大学艺术与设计学院 栗丹倪

2008年9月

目录

1

第一章 动画的分镜头综述

- 1.1 定义/2
- 1.2 沿革/3
- 1.3 动画的分镜头台本/6
- 1.4 动画分镜绘制的基本要求/7
- 1.5 分镜头台本在动画影片制作流程中的地位/7

9

第二章 动画的文学性剧本分析

- 2.1 文学剧本与动画分镜头台本的关系定位/10
- 2.2 动画文学剧本的形成/10
- 2.3 动画文学剧本的主题/10
- 2.4 动画文学剧本的结构/11

15

第三章 从动画剧本到镜头语言

- 3.1 剧本描述/16
- 3.2 镜头阐述/17
- 3.3 镜头与镜头语言/17
- 3.4 镜头与镜头距离/18
- 3.5 镜头和镜头角度/20
- 3.6 镜头和镜头运动/22
- 3.7 场面与空间调度/26
- 3.8 轴线与轴线原则/28
- 3.9 镜头与镜头衔接/31

37

第四章 动画的蒙太奇语言

- 4.1 “蒙太奇”综述/38
- 4.2 “蒙太奇”与分镜头/38
- 4.3 “蒙太奇”的主要内容/39
- 4.4 动画蒙太奇/41

43

第五章 动画分镜头的视觉要素

- 5.1 动画的分镜头与构图/44
- 5.2 定义/44
- 5.3 动画分镜的静态构图关系 /45
- 5.4 动画分镜的动态构图关系/48
- 5.5 分镜头的构图趣味中心/49

51

第六章 动画分镜头的光影效果

- 6.1 基本概念/52
- 6.2 光影类型/52
- 6.3 光影表现理论/ 54

55

第七章 动画分镜头台本的 绘制方法与流程

- 7.1 动画导演工作/56
- 7.2 剧本工作/56
- 7.3 构思设计/56
- 7.4 文字分镜头剧本/57
- 7.5 画面分镜头剧本/58
- 7.6 绘制步骤/59

61

第八章 经典分镜头创意 分析

- 8.1 分析目的/62
- 8.2 分析类型/62
- 8.3 经典段落分析/63

77

参考文献

参考文献/77

第一章 动画的分镜头综述

【学习重点】

图像叙事方式的历史沿革及其主要内容

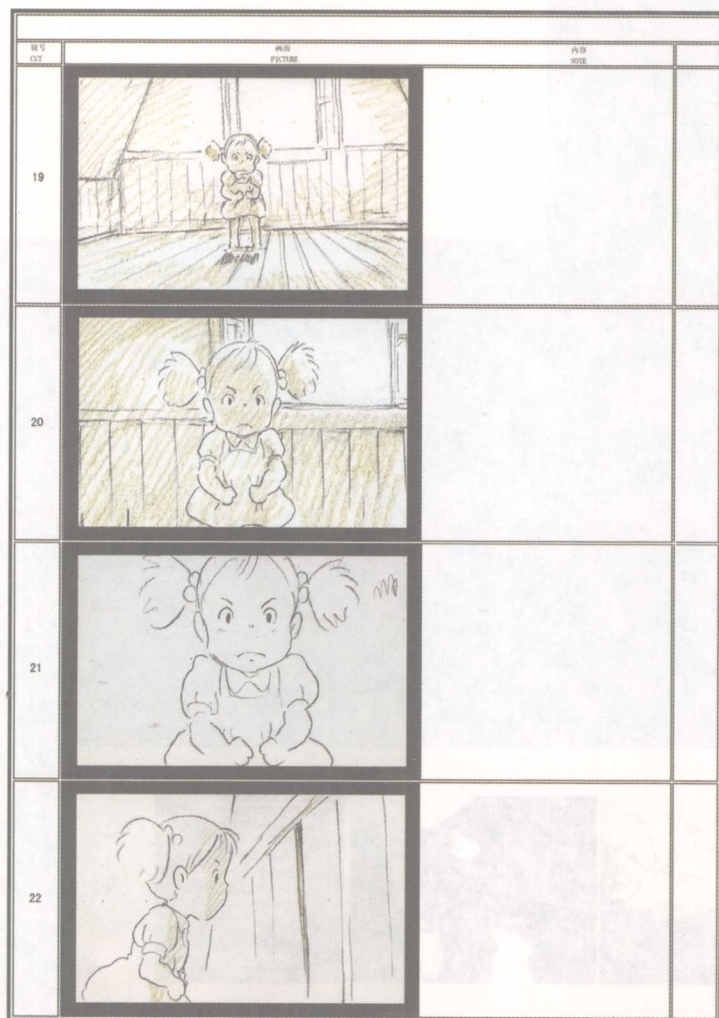
中外各时期的图像叙事方式的特点



1.1 定义

简单地说，动画分镜头台本就是以连续画面的方式反映剧本叙事情景、导演创作意图、艺术风格和构图的一种创作手段，一般也称为画面分镜头剧本（故事板）。顾名思义，这种画面剧本可以表现为手绘草图、照片或摄像图像等，它是动画创作人员基本的创作手段之一。（图1-1）

动画创作属于影视创作的一个分支，在具体的创作中，符合影视创作的一般规律和原则。创作者首先按照对动画剧情的理解，以段落镜头的方式进行记录，然后再把这些不同的镜头按照观众能够理解（或不能理解）的逻辑叙事顺序有机地整合、剪辑在一起，使之成为一部能够表达创作者艺术思想，引起广大观众情感共鸣的影片。在这个过程中，动画导演是核



◀ 图1-1 分镜头手稿《龙猫》



▲ 图1-2 阿尔塔米拉洞窟

心、是灵魂。导演对全片的具体指导是利用文字性或画面性的分镜头台本来进行的。

分镜头台本是一种把剧本文字抽象内容转化为声画结合的具体形象的创作手段，是将文学性内容转化为镜头性内容的指导任务书。不管是真人电影还是动画电影，分镜头台本都是影片各个制作环节的工作依据。

同时，分镜头台本还是一种导演创作艺术风格的具体体现。同一个剧本，不同的导演会产生不同的主题理解 and 艺术指导风格。前苏联电影大师爱森斯坦（Eisenstein Sergey）说：“电影不仅仅是一种技术手段，更是一种思维方式和哲学理念。”

动画分镜头台本是一种以镜头逻辑叙事为单位的动画画面构图指导，镜头画面依照动画剧情逻辑关系组成镜头段落。通过对每组画面的精心设计和衔接，体现动画导演对全片结构的把握、节奏的控制、场景与角色的造型和细节的处理，同时也是对动画全片制作总体长度和经费预算的参考。

1.2 沿革

以图像画面的方式进行叙事表达在人类文明史上早已有之，从表意形式的划分来说图像先于文字，相对于文字，图像更直观、更自然。文字本身就是图像的一种抽象表达。早在史前时代，人类就已经能够熟练运用图像进行记录和叙事了。

1870年，在位于西班牙的阿尔塔米拉洞窟中发现了大量的旧石器时代岩壁画（图1-2），洞窟中主要画的是欧洲野牛、鹿等动物形象，还有人物形象以及人们进行狩猎的情景，画面形象生动、富有生机、结构精确、技法熟练，具有很高的艺术成就。

在我国，早期图像叙事的典范莫过于汉代的画像石艺术，这是一种在石料上雕刻平面图像的石刻艺术。画像石的内容是十分丰富的，真实地记录与再现了当时人们衣、食、住、行等生产、生活的情景，具有很高的历史和艺术价值。特别是山东嘉祥武翟山下的东汉武氏祠内一幅刻画荆轲刺秦王故事的画像



▲ 图1-3 荆轲刺秦王 水路攻战图



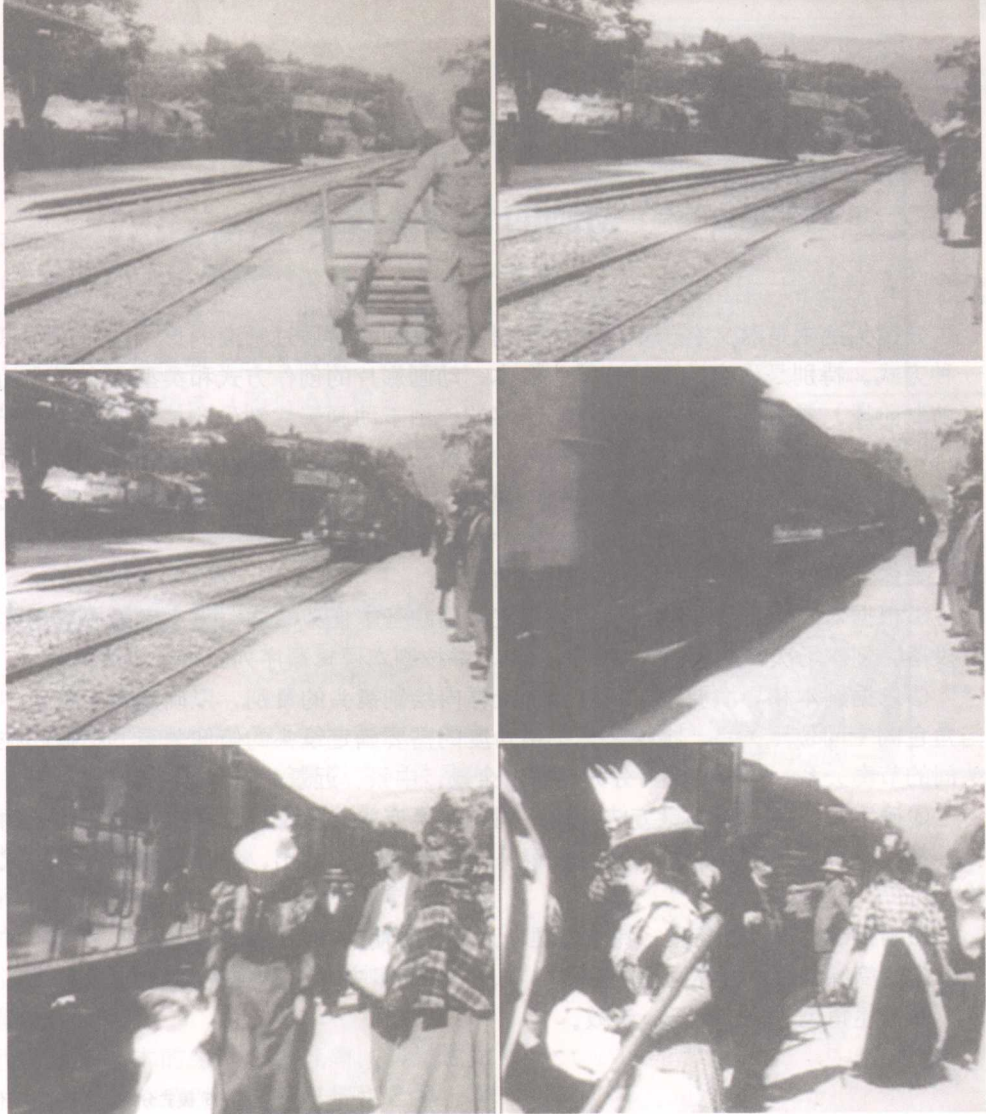
▲ 图1-4 乔托·迪·邦多纳

石(图1-3)。其中惊慌奔逃的秦王,吓得瘫软在地的大臣,怒气冲天的荆轲,地上滚落的义士头颅,匕首击中了铜柱,卫士拼死抱住了荆轲,秦王撕断衣袖,一连串惊心动魄的斗争情景跃然石上,紧张、激烈,活脱脱地将一段图穷匕见的故事展现在观众眼前。如果从现代影视制作的角度看,这是类似于分镜头本意义的创作和设计。

实际上在摄影技术发明以前,人们一直在尝试利用各种创作手段表现叙事情景的方法,写实主义的绘画正是这种方法之一,文艺复兴时期伟大的雕塑家、画家乔托(Giotto)(图1-4)被人们称为“伟大的讲故事者”,正是因为他利用高超的绘画技法向人们展现了一种能够反复欣赏的虚拟的“真实”,使人们能够真实地感受宗教的力量,相信基督上帝与他们同在。这就是影像图画的魅力。人们一旦掌握利用图像来进行情节叙事,其方式和最终达到的效果是文字和那种口口相传的讲述故事完全不能相比的。

19世纪,摄影技术的发明是革命性质的,它最大的艺术着眼点就是“真实”,是真实的再现。它完全抛弃了那种因为采用不同描绘工具所带来的表现结果的差异,它的“真实”,是不留痕迹的、纤毫毕现的“真实”。这个超越性的技术特点自然而然地使摄影技术向情节叙事的方向发展,直到所谓“电影”的出现。电影是把一连串的图像连接起来的技术,其影像看起来是活动的。可以想象它的出现是多么的令人震惊,更为重要的是,这种“真实”是技术进步的结果,它使创作者完全不用考虑自身图像描绘能力的高低。由于这个超越性的特点,电影能够从一种纯粹的技术发明变为一种独立的艺术表达形式,亦即所谓的“第七艺术”。

法国人卢米埃尔兄弟(the brothers Lumi è re)拍摄的作品《火车进站》(图1-5)被世人认为是公开上映的最早的电影,表现的是一列火车从远处驶进站台的情景。卢米埃尔兄弟的绝大多数影片实际上都是对外界



▲ 图1-5 《火车进站》

事物的一种记录，是一种不需要预设的随机拍摄，他们自己也宣称无意让“活动电影”成为一种叙事艺术。但是，电影天生就具有一种叙事的本能，当主流艺术家关注它时，电影艺术就诞生了。

20世纪以来，随着技术的进步，电影艺术也获得了长足的发展，电影的叙事功能也变得越来越复杂和精致，同时也促进了复杂的电影特效、特技的产生。为了能够最大限度地吸引观众的眼球，电影的制作成本呈天文数字攀升，电影再也不是记录日常生活的小玩意，它是一种能产生巨大效益的工业。同时，电影在终端表现上逐渐分化为真人电影与动画电影两大类型。真人电影是由创作人员（导演、编剧等）、制作人员（摄影、剪辑等）、表演人员（演员等）共同完成的。而动画电影是由前期（导演、编剧等）、中期（场景、角色、动作设定等）、后期（合成、特效等）共同完成的。但不管是真人电影还是动画电影，如果我们把电影的创作比作一项工程建设，那么创作人员就是设计师。设计师是依靠设计蓝图来指导施工建设，而电影创作者就是依靠剧本和能够反映剧本主题思想与艺术风格的分镜头台本进行创作的。

1.3

动画的分镜头台本

分镜头台本是对文学剧本内容的再创造，是创作者通过画面的形式表达创作思想的一种方式。特别是作为动画的分镜头台本，动画影片的创作方式和类型决定了它的前期（前制阶段）是以分镜头台本为核心内容的，由于动画影片制作的单位成本远高于真人影片，在创作中不可能像真人影片那样一个镜头反复拍，因此，动画影片在进入后期制作阶段前必须有一个详尽的拍摄计划，避免真人影片的即时创作方式所带来的成本飙升，这个拍摄计划就是所谓的动画分镜头台本。

具体来讲它应该包含以下几个方面的内容：

①根据对剧本理解和导演的要求确定全剧的基本框架结构，将文字性内容落实到剧本段落、剧本场次、剧本镜头等基本单位，并按剧本逻辑顺序列出每个镜头的镜号。

②依据剧本和导演要求，在画面安全框内绘制镜头的景别，以确定每个镜头中场景与角色的空间位置关系，根据角色拍摄角度的需要确定镜头的俯仰关系，把握和控制镜头间的节奏关系，一般景别可分为远景、全景、中景、近景、特写等。

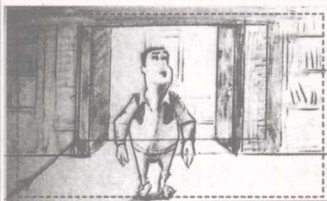
③确定每个镜头的拍摄方法和镜头间的转换方式，机位的运动或静止，镜头的推、拉、摇、移、跟、变焦的运动轨迹，镜头间直接切换或淡出、淡入、融、溶等方式的转换。

④确定镜头画面的特技、特效处理，为影视后期制作提供一定的依据。

⑤用简练的语言描述画面的主要内容，包括场景安排、角色表演。

⑥描述角色对白、音乐、音效。

▼ 图1-6 美式分镜头台本《骑士歪传》

片名：《骑士歪传》			集号：18			页目 3		
镜号 6	规格 5+0	秒 全 景	镜号 7	规格 4+0	秒 中 景	镜号 8	规格 2+12	秒 近 景
								
内容 桑丘走进储藏室			桑丘看着月光骑士			堂·吉柯德望着桑丘		
对白 月光骑士：“我等你多时了。”			桑丘：“堂·吉柯德在哪呢？”					
处理 推								

⑦根据剧本内容和观众欣赏习惯估计镜头的时间长度。一般以秒为计算单位。

分镜头台本的具体格式在业界并没有统一规定，但是基本上都是根据上述内容进行制作的，一般可分为美式分镜格式（图1-6）和日式分镜格式（图1-7）。

1.4 动画分镜绘制的基本要求

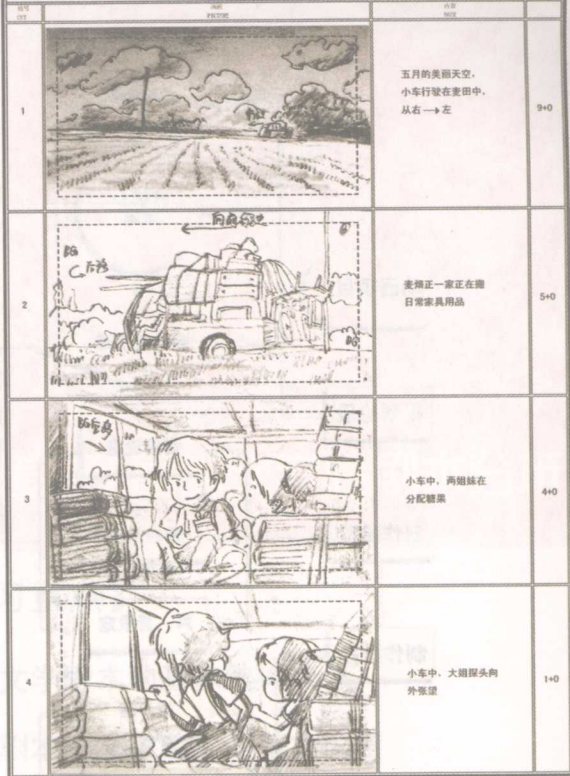
动画分镜头画面的绘制必须简洁明快：角色以动作表现为主，形象次之；场景以空间关系为主，细节次之；画面设计以构图、光影为主，不单纯追求画面效果的精致细腻。

动画分镜头画面的标识必须明确肯定：旁白、对白、音乐、音效等文字性内容；镜头号、时间标识、序列号等数字性内容必须明确、具体、位置恰当。

动画分镜头台本的绘制必须准确、详尽地反映编剧、导演的创作意图、创作思想和艺术指导风格，这是其最核心目的所在。

1.5 分镜头台本在动画影片制作流程中的地位

在动画影片的制作中，创作的外在表象虽然是一种艺术的表达形式，但其内在本质却具有很强的商业化属性。它的主创虽然非常的“艺术”。但是它的制作确是一个标准的工业流水线过程。一部动画影片需要其下各个制作环节通力配合才能顺利完成。分镜头台本设计由于它直接反映动画导演的艺术指导思想和风格，使其成为制作流程中最为重要与核心的环节之一。下面让我们来探讨一个标准的动画制作流程图示。



▲ 图1-7 日式分镜台本《龙猫》

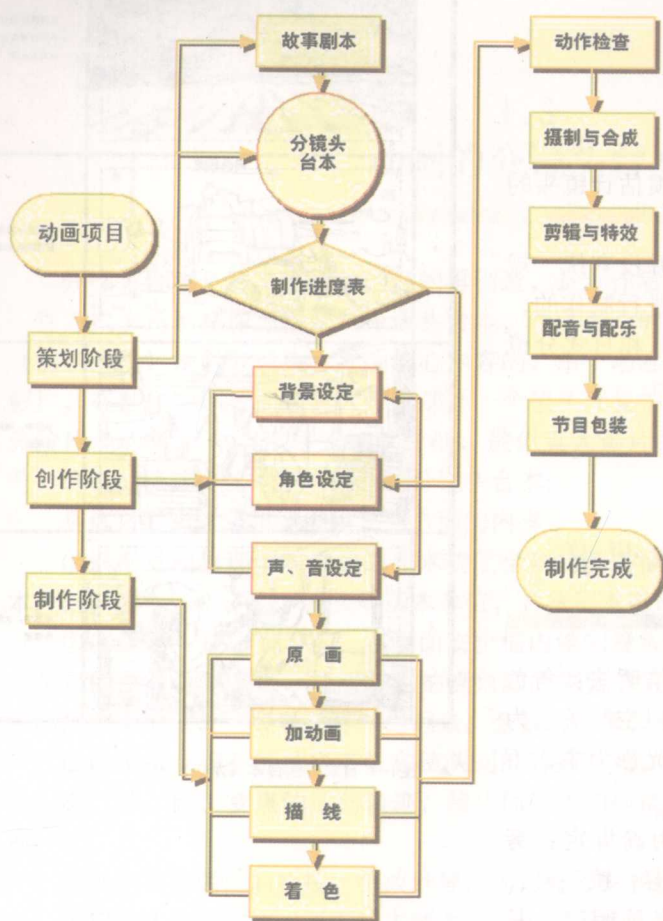


图1-8 动画制作流程

图1-8清晰地反映了动画制作的各个环节以及它们之间的相互关系，从中不难看出分镜头台本绘制的重要性与核心地位。在整个策划阶段，分镜头起到了承上启下的作用：一方面，导演等主创人员的创作思想必须通过分镜的方式予以具体落实，另一方面，分镜又为各个环节的正式设计稿提供参考依据。

分镜头画面是动画视觉流程中最基本的构成要素。在动画的构图设计稿中，分镜头台本中所涉及的场景构图空间关系、光影设计、角色动作表演等要素的正式确定都有赖于它，同时确定剧情叙事的逻辑关系、景别、镜头调度、转换；在动画动作设计中，原画师必须在综合考虑分镜头台本中的剧本剧情信息、导演创作风格、角色性格特点等因素后，才能明确地赋予角色恰当的动作表演。在动画后期制作中，旁白、对白、音乐、音效、特技、特效等部门也必须参照分镜头台本所表述的具体要求进行准备和运作。在动画影片制作中，由于前期策划所起到的关键性作用，对于前期策划中的分镜头台本设计就必然地成为全片制作的重中之重。

【思考与练习】

1. 简述图像叙事方式的历史沿革及与动画分镜头创作的关系。
2. 简述平面动画的创作流程及分镜头创作环节在这个流程中的作用和地位。