

普通高等教育动画类专业“十三五”规划教材 清华大学美术学院院长 鲁晓波

倾力
推荐

动画分镜头设计

(第二版)

Animation Story Board Design

余春娜 张乐鉴 编著

+

+

+

Animation Story Board Design

本书提供立体化教学资源

1. 配套PPT课件
2. 赠送专业考试题库手册
3. 考试题库标准答案解析

清华大学出版社



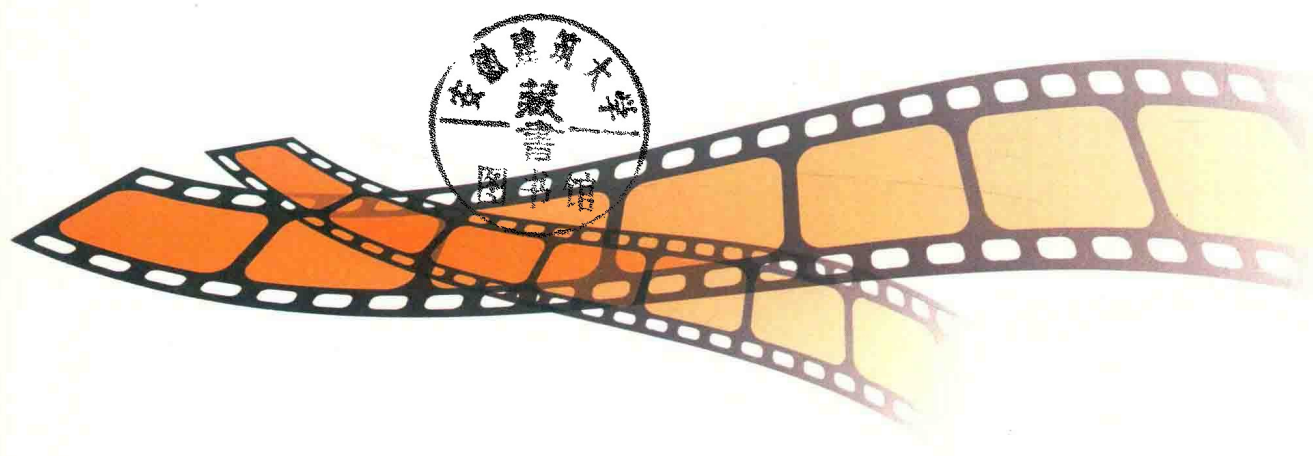
普通高等教育动画类专业“十三五”规划

动画分镜头设计

(第二版)

Animation Story Board Design

余春娜 张乐鉴 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、影视制作以及要参加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/余春娜,张乐鉴 编著.—2版.—北京:清华大学出版社,2018

(普通高等教育动画类专业“十三五”规划教材)

ISBN 978-7-302-48647-3

I. ①动… II. ①余… ②张… 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(2017)第260953号

责任编辑:李 磊

装帧设计:王 晨

责任校对:成凤进

责任印制:李红英

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

印 装 者: 三河市铭诚印务有限公司

经 销: 全国新华书店

开 本: 185mm×250mm

印 张: 10

字 数: 213千字

(附小册子1本)

版 次: 2013年6月第1版 2018年1月第2版

印 次: 2018年1月第1次印刷

印 数: 1~3000

定 价: 49.80元

产品编号: 075399-01



动画分镜头设计

(第二版)

Animation Story Board Design



普通高等教育动画类专业“十三五”规划教材 专家委员会

主 编

余春娜

天津美术学院动画艺术系
主任、副教授

副主编

赵小强

孔 中

高 思

编委会成员

余春娜

高 思

杨 诺

陈 薇

白 洁

赵更生

刘晓宇

潘 登

王 宁

张乐鉴

张茫茫

鲁晓波

王亦飞

周宗凯

史 纲

韩 晖

余春娜

郭 宇

邓 强

陈赞蔚

薛 峰

张茫茫

于 瑾

薛云祥

杨 博

段天然

叶佑天

陈 曦

薛燕平

林智强

姜 伟

赵小强

孔 中

清华大学美术学院

鲁迅美术学院影视动画学院

四川美术学院影视动画学院

西安美术学院影视动画学院

中国美术学院动画艺术系

天津美术学院动画艺术系

四川美术学院动画艺术系

西安美术学院动画艺术系

广州美术学院动画艺术系

南京艺术学院动画艺术系

清华大学美术学院

中国美术学院动画艺术系

中央美术学院动画艺术系

西安美术学院动画艺术系

中国人民大学艺术学院动画艺术系

湖北美术学院动画艺术系

北京电影学院动画学院

中国传媒大学动画艺术系

北京大呈印象文化发展有限公司

北京吾立方文化发展有限公司

美盛文化创意股份有限公司

北京酷米网络科技有限公司

院长

院长

副院长

院长

系主任

系主任

系主任

系主任

系主任

系主任

教授

教授

教授

教授

教授

教授

教授

教授

总经理

总经理

董事长

创始人、董事长



动画专业作为一个复合性、实践性、交叉性很强的专业，教材的质量在很大程度上影响着教学的质量。动画专业的教材建设是一项具体常规性的工作，是一个动态和持续的过程。配合“十三五”期间动画专业卓越人才培养计划的方案，结合实际优化课程体系、强化实践教学环节、实施动画人才培养模式创新，在深入调查研究的基础上根据学科创新、机制创新和教学模式创新的思维，在本套教材的编写过程中我们建立了极具针对性与系统性的学术体系。

动画艺术独特的表达方式正逐渐占领主流艺术表达的主体位置，成为艺术创作的重要组成部分，对艺术教育的发展起着举足轻重的作用。目前随着动画技术发展的日新月异，对动画教育提出了挑战，在面临教材内容的滞后、传统动画教学方式与社会上计算机培训机构思维方式趋同的情况下，如何打破这种教学理念上的瓶颈，建立真正的与美术院校动画人才培养目标相契合的动画教学模式，是我们所面临的新课题。在这种情况下，迫切需要进行能够适应动画专业发展自主教材的编写工作，以便引导和帮助学生提升实际分析解决问题的能力以及综合运用各模块的能力，高水平动画教材的出现无疑对增强学生的专业素养起到了非常重要的作用。目前全国出版的供高等院校动画专业使用的动画基础书籍比较少，大部分都是没有院校背景的业余培训部门出版的纯粹软件讲解，内容单一，导致教材带有很强的重命令的直接使用而不重命令与创作的逻辑关系的特点，缺乏与高等院校动画专业的联系与转换以及工具模块的针对性和理论上的系统性。针对这些情况我们将通过教材的编写力争解决这些问题。在深入实践的基础上进行各种层面有利于提升教材质量的资源整合，初步集成了动画专业优秀的教学资源、核心动画创作教程、最新计算机动画技术、实验动画观念、动画原创作品等，形成多层次、多功能、交互式的教、学、研资源服务体系，发展成为辅助教学的最有力手段。同时在视频教材的管理上针对动画制作软件发展速度快的特点保持及时更新和扩展，进一步增强了教材的针对性，突出创新性和实验性特点，加强了创意、实验与技术的整合协调，培养学生的创新能力、实践能力和应用能力。在专业教材建设中，根据人才培养目标和实际需要，不断改进教材内容和课程体系，实现人才培养的知识、能力和素质结构的落实，构建综合型、实践型、实验型、应用型教材体系。加强实践性教学环节规范化建设，形成完善的实践性课程教学体系和实践性课程教学模式，通过教材的编写促进实际教学中的核心课程建设。

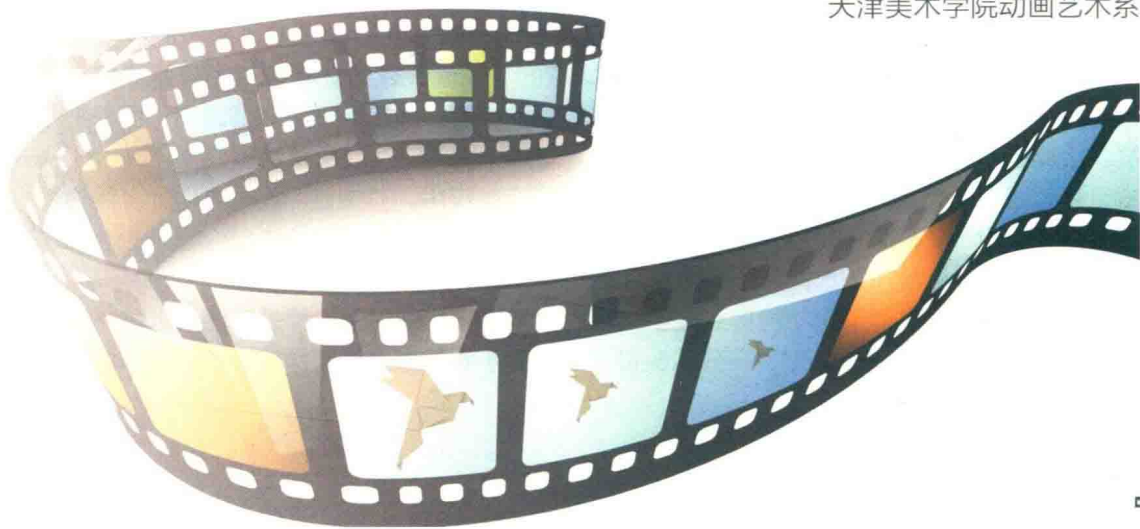
依照动画创作特性分成前中后期三个部分，按系统性观点实现教材之间的衔接关系，规范了整个教材编写的实施过程。整体思路明确，强调团队合作，分阶段按模块进行，在内容上注重在审美、观念、文化、心理和情感表达的同时能够把握文脉，关注精神，找到学生学习的兴趣点，帮助学生维持创作的激情，厘清进行动画创作的目的，通过动画系列教材的学习需要首先明白为什么要创作，才能使学生清楚创作什么，进而思考选择什么手段进行动画创作。提高理解力，去除创作中的盲目性、表面化，能够引发学生对作品意义的讨论和分析，加深学生对动画艺术创作的理解，为学生提供动画的创作方式和经验，开阔学生的视野和思维，为学生的创作提供多元思路，使学生明确创作意图，选择恰当的表达方式，创作出好的动画作品。通过这样一个关键过程使学生形成健康的心理、开朗的心胸、宽阔的视野、良好的知识架构、优良的创作技能。采用多种方式，引导学生在创作手法上实现手段的多样，实验性的探索，视觉语言纵深以及跨领域思考的提升，学生对动画

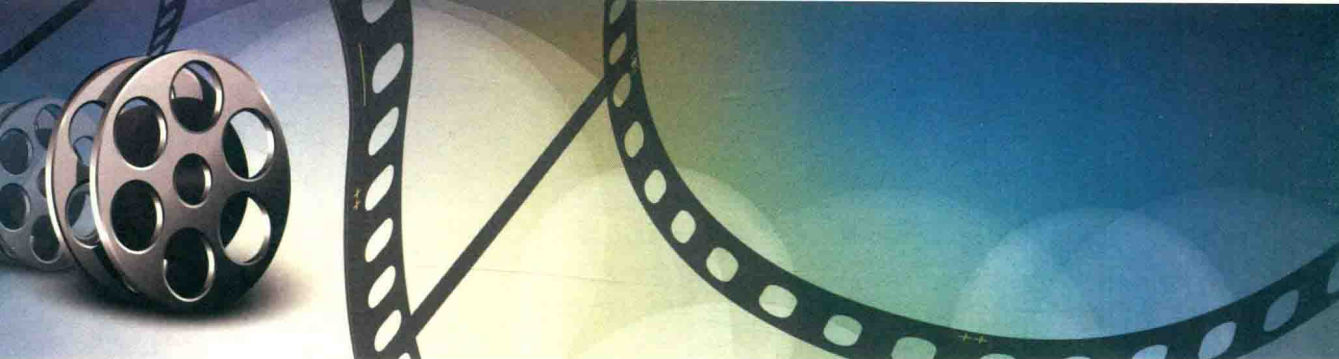
创作问题关注度敏锐度的加强。在原有的基础上提高辅导质量,进一步提高学生的创新实践能力和水平,强化学生的创新意识,结合动画艺术专业的教学特点,分步骤分层次对教学环节的各个部分有针对性地进行了合理规划和安排。在动画各项基础内容的编写过程中,在对之前教学效果分析的基础上,进一步整合资源,调整了模块,扩充了内容,分析了以往教学过程的问题,加大了教材中学生创作练习的力度,同时引入先进的创作理念,积极与一流动画创作团队进行交流与合作,通过有针对性的项目练习引导教学实践。积极探索动画教学新思路,面对动画艺术专业新的发展和挑战,与专家学者展开动画基础课程的研讨,重点讨论研究动画教学过程中的专业建设创新与实践。进一步突出动画专业的创新性和实验性特点,加强创意课程、实验课程与技术类课程的整合协调,培养学生的创新能力、实践能力和应用能力,进行了教材的改革与实验,目的使学生在熟悉具体的动画创作流程的基础上能够体验到在具体的动画制作中如何把控作品的风格节奏、成片质量等问题,从而切实提高学生实际分析问题与解决问题的能力。

在新媒体的语境下,我们更要与时俱进或者说在某种程度上高校动画的科研需要起到带动产业发展的作用,需要创新精神。本套教材的编写从创作实践经验出发,通过对产业的深入分析以及对动画业内动态发展趋势的研究,旨在推动动画表现形式的扩展,以此带动动画教学观念方面的创新,将成果应用到实际教学中,实现观念、技术与世界接轨,起到为学生打开全新的视野、开拓思维方式的作用,达到一种观念上的突破和创新,我们要实现中国现代动画人跨入当今世界先进的动画创作行列的目标,那么教育与科技必先行,因此希望通过这种研究方式,为中国动画的创作能够起到积极的推动作用。就目前教材呈现的观念和技术形态而言,解决的意义在于把最新的理念和技术应用到动画的创作中去,扩宽思路,为动画艺术的表现方式提供更多的空间,开拓一块崭新的领域,同时打破思维定式,提倡原创精神,起到引领示范作用,能够服务于动画的创作与专业的长足发展。另一方面根据本专业“十三五”规划的目标和要求,教材的内容对于卓越人才培养计划,本科教学质量与教学改革以及创新团队培养计划目标的完成都有积极的推动作用。

朱春娜

天津美术学院动画艺术系





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、空间上又自由地跳跃。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。开始以为是因为题材的新颖，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。

本书由余春娜、张乐鉴编写，在成书的过程中，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、马胜等人也参与了本书的编写工作。由于作者编写水平有限，书中难免有疏漏和不足之处，恳请广大读者批评、指正。

本书提供了PPT课件和考试题库答案等立体化教学资源，扫一扫右侧的二维码，推送到邮箱后下载获取。



编 者

动画分镜头设计 (第二版)

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	5
1.2.1 景别	5
1.2.2 动作轴线原则	7
1.2.3 角色动作范围	11
1.3 分镜头中的时间关系	12
1.3.1 用问答方式来驱动故事	12
1.3.2 链状问答的设计	13
1.3.3 剪辑点的设计	16
1.4 转场	18
1.4.1 剪切	18
1.4.2 叠化	18
1.4.3 聚焦到失焦	19
1.4.4 匹配镜头	19
1.4.5 划变	20
1.4.6 动作划变	20
1.4.7 变形	20
1.4.8 淡接	21
1.4.9 停顿	21
1.4.10 分割画面	21

第2章

基础的分镜头设计思路

2.1 解析剧本	24
2.1.1 文字分镜头初稿	24
2.1.2 文字分镜头二稿	24
2.1.3 文字分镜头终稿	24
2.1.4 分析场景和角色造型	25
2.2 美术设计工作	25
2.2.1 分镜头草图初稿	25
2.2.2 分镜头草图二稿	25
2.2.3 分镜头草图三稿	25
2.2.4 分镜头草图四稿	26
2.3 故事板的设计	26
2.3.1 图解镜头的技巧	26
2.3.2 气氛的把握	27
2.3.3 动态故事板的制作技巧	29

第3章

基础的应用方法

- 3.1 镜流 31
- 3.2 交代场景的技巧 31
- 3.3 交代角色情绪的技巧 32

第4章

对话场景的调度

- 4.1 场面调度影像化的方法 36
- 4.2 面向观众的原则 36
- 4.3 主镜头 37
- 4.4 长镜头 37
- 4.5 景别和距离 38
- 4.6 正拍镜头与反拍镜头模式 38
- 4.7 演员的视线 40
- 4.8 字母模式 40
- 4.9 双人对话场面的调度范例 41

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 52
- 5.2 基本的形态和位置 53
- 5.3 三人对话场面的调度范例 53

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 61
- 6.2 四人以上对话场景的调度范例 63
- 6.3 四人以上对话场景的主镜头设计 63
- 6.4 利用焦距来建立视觉中心 64

动画分镜头设计 (第二版)

第7章

运动镜头 的调度

7.1 构建运动镜头的主导单位·····	66
7.2 交换主导地位·····	67
7.3 移动视觉中心·····	68
7.4 动作和反应·····	69
7.5 间接手段·····	70

第8章

摄影机的 角度

8.1 观众的位置·····	72
8.2 靠近角色·····	72
8.3 观察角色的位置·····	73
8.4 多角度镜头的剪辑·····	73

第9章

开放式与 封闭式 构图

9.1 开放与封闭的概念·····	76
9.2 开放式与封闭式构图的案例分析·····	77

第10章

视点

10.1 视点的种类·····	85
10.2 观众的认同感·····	85
10.3 不同视点组合的案例分析·····	85
10.3.1 案例分析1·····	85
10.3.2 案例分析2·····	89

第11章

综合案例 分析

11.1 剧本内容以及角色和场景设计·····	99
11.2 解析剧本·····	106
11.3 设计故事板·····	121

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

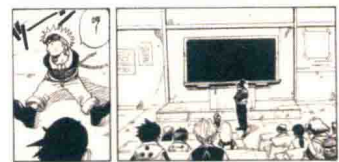
1.1.1 何为剪辑风格

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改。如果是独立创作的作品，那么这个反思式的调整过程可以一直延续到中期制作。