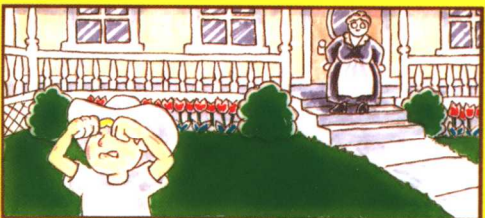
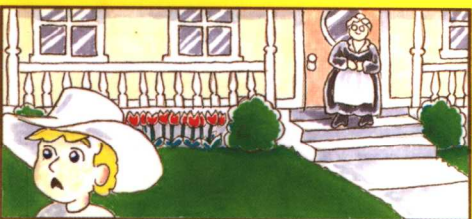
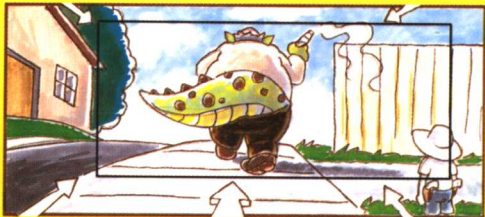
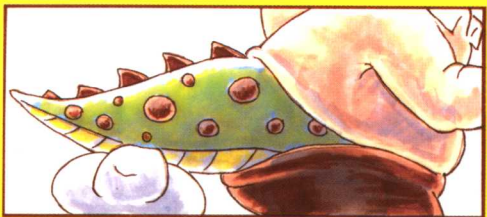
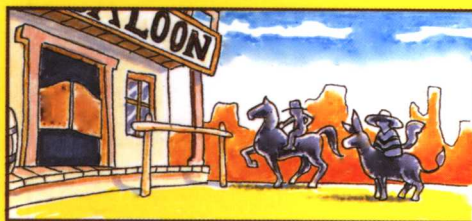


◀ 当代欧美经典动画教材 ▶

STORYBOARDING

分镜头脚本设计

[美] 温迪·特米勒罗/著

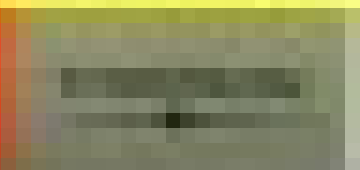
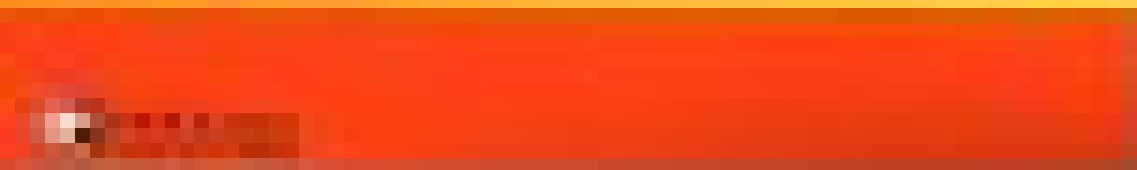


STORYBOARDING

STORYBOARDING

分镜头脚本设计

视觉传达设计(第2版)



STORYBOARDING

分镜头脚本设计

[美] 温迪·特米勒罗/著
王璇 赵嫣/译



中国青年出版社
CHINA YOUTH PRESS

THOMSON
—★—™

律师声明

北京市邦信阳律师事务所谢青律师代表中国青年出版社郑重声明：本书由Thomson出版集团授权中国青年出版社独家出版发行。未经版权所有人和中国青年出版社书面许可，任何组织机构、个人不得以任何形式擅自复制、改编或传播本书全部或部分内容。本书正版图书封底均贴有“中国青年出版社”字样的激光防伪标签，凡未有激光防伪标签的图书均属非法出版物。凡有侵权行为，必须承担法律责任。中国青年出版社将配合版权执法机关大力打击盗印、盗版等任何形式的侵权行为。敬请广大读者协助举报，对经查实的侵权案件给予举报人重奖。

侵权举报电话：

全国“扫黄打非”工作小组办公室
010-65233456 65212870

中国青年出版社
010-64069359 84015588转8002

E-mail: law@21books.com MSN: chen_wenshi@hotmail.com

“First published by Delmar Learning, a division of Thomson Learning.”

“All Rights Reserved”

“Authorized Simplified Chinese Edition by Thomson Learning and CYP. No part of this book may be reproduced in any form without the express written permission of Thomson Learning and CYP.”

Author: Wendy Tumminello

Title: Exploring Storyboarding

Edition: 1 ed.

Copyright: 2005 by Thomson/Delmar Learning, a division of Thomson Learning, Inc.

Page Count: 286

ISBN: 1-4018-2715-2

版权贸易合同登记号：01-2005-5622

图书在版编目(CIP)数据

分镜头脚本设计/[美]特米勒罗著；王璇，赵嫣译。—北京：中国青年出版社，2006

ISBN 7-5006-7054-0

I.分... II.①特...②王...③赵... III.动画片—镜头(电影艺术镜头)—设计 IV.J954.1

中国版本图书馆CIP数据核字(2006)第082228号

责任编辑：郭光 王思真

书 名：分镜头脚本设计

编 著：[美]温迪·特米勒罗 著

出版发行：中国青年出版社

地址：北京市东四十二条21号 邮政编码：100708

电话：(010) 84015588 传真：(010) 64053266

印 刷：北京华联印刷有限公司

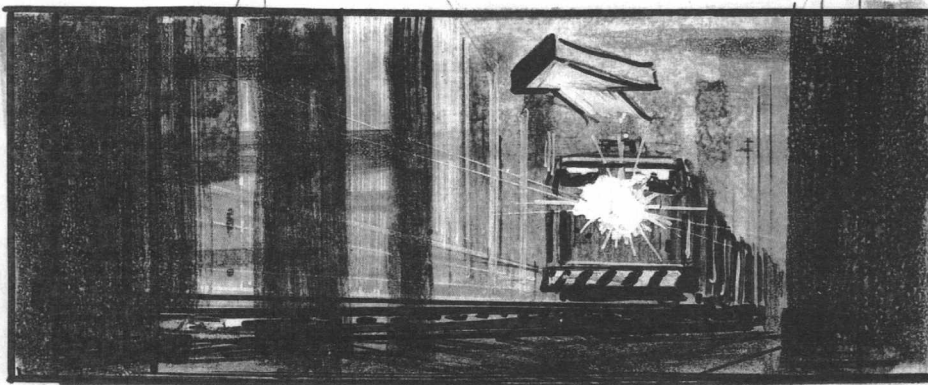
开 本：889×1194 1/16 印 张：18

版 次：2006年9月北京第1版

印 次：2006年9月第1次印刷

书 号：ISBN 7-5006-7054-0

定 价：52.00元



德姆的视角：火车正在靠近，呜~~~~~

《人骨拼图》(The Bone Collector)，感谢环球电影公司提供资料

分镜头脚本设计

序言

目标读者

无论是对电影、动画片或者多媒体来说成为一个成功的分镜头脚本美工，最关键的因素就是精通用视觉元素叙事的流程。《分镜头脚本设计》解释了分镜头脚本和动画特效的发展历史；分析了它们对影视作品的制作的重要作用；使读者能够更广泛地理解影视作品中的故事是如何通过技术元素，诸如构图、灯光、景别和透视讲述的。《分镜头脚本设计》中还有一部分内容是说明作为一名分镜头脚本美工所必须具备的绘画技巧以及会使用到的一些材料。

本书适合电影、动画片和游戏设计的专业院校使用，也适合综合性大学中学习电影制作课程的学生。《分镜头脚本设计》最主要的读者是学习数字媒体、电影以及动画行业的学生们，他们必须深入地了解分镜头静态脚本和动画特效是如何在叙事过程中发挥作用的。

《分镜头脚本设计》对职业的电影人，包括导演、制作人以及摄影师都是有帮助的，因为他们经常使用分镜头脚本和动画特效来交流彼此的想法。

出版背景

因为我很想更深入地了解分镜头脚本制作流程，所以才有了《分镜头脚本设计》的出版。分镜头脚本在视觉叙事方面起着关键性的作用。今天，电影的平均预算已经超过了8000万美元，对一些场景进行预先的视觉处理，使分镜头脚本成为越来越必需的工具。分镜头脚本帮助导演和设计者在纸上对影视作品想要传达的信息进行设计，这种办法在影视作品的制作中，既节省了时间，也节省了金钱。

在导演中，把作品预先视觉化处理的这个步骤走得更远了，采用动画特效这种动态的分镜头脚本，已经成为一个新的趋势。动画特效在展示运动方面，尤其对于一些复杂的运动场面和特技场面来说是极其有用的。通过制作动画特效，导演能够掌握镜头的节奏，以及使场景流畅地组接在一起来讲述一个完整的故事。动画特效把一些场景预先以动态的视觉形式呈现出来，从而帮助导演在实际拍摄之前能够预见到作品的面貌。

当读者在阅读本书时，会慢慢发现，在制作分镜头脚本和制作动画特效之间并没有一个明确的界限，因为它们都是把一个电影剧本格式化了。然而，对一个未来的分镜头脚本美工来说，理解分镜头脚本的各种元素包括镜头术语、构图、连贯性、灯光和透视是绝对必要的。

当读者需要深入阅读本书时，也不要担心，可以在页面的空白处作下笔记或者复印一些图例。事实上，在每一章的结束部分都有拓展练习题，这些特定的练习能帮助读者理解那些构成一个分镜头脚本的各种元素。



版权归 Dejavu Worlds 公司的科兹·罗素 (Cos Russo) 所有

本书结构

为了解分镜头脚本的制作流程，读者应该先对故事的架构有所熟悉。在第1章中，读者将了解到包括主人公的旅程、故事的诸元素以及故事是如何被格式化的，这是指剧本有一个标准化的叙事方式以及两栏式剧本。在这一章中还会对分镜头脚本的定义、使用方法，应用产业进行详细地说明。

第2章则提供了早期电影的历史，以及与现代分镜头脚本的诞生有千丝万缕联系的制作动画片的沃尔特·迪斯尼公司。这一章还对画面宽高比的演进历史作了阐述，并且还区分了电视、电影和多媒体的分镜头脚本不同的宽高比。

第3章则介绍了电影、动画片和多媒体的视觉语言。读者将会了解到有关镜头的特有名词，包括镜头景别、镜头角度以及镜头运动等。这一章还讨论了方向性箭头是如何表现人物和摄像机的运动的。

第4章中讨论了如何理解镜头的心理影响力。这一章还致力于介绍拍摄脚本、镜头列表、俯视图以及制作分镜头脚本的流程，包括绘制缩略图、草图再到最终的分镜头脚本。

第5章则对设计要素是如何影响镜头的编排进行了一个梳理。这一章还阐述了如何在分镜头脚本中应用三分法,以及如何对镜头进行编排以期产生最强烈的情绪和心理影响力。

在第6章中读者将了解到如何应用透视的技巧、如何从高角度和低角度来拍摄物体以及摄像机镜头的选择是如何影响景深的。

第7章探索了灯光是如何富有戏剧张力地对镜头的构图产生影响的。这一章还探索了三点光照法、光的照射方向以及高光照和低光照之间的区别。

第8章着眼于镜头的连贯性,以及它是如何在一个故事视觉呈现方面发挥作用的。这一章还对动作轨迹的重要性以及越轴作了解释。这一章所解释的其他内容还包括屏幕内方向、动作衔接、切入以及切出。

第9章到第11章特别关注那些使用分镜头脚本的行业,包括广告业、动画业、多媒体业以及电影业。在第9章中读者将了解到为故事动画片和电视动画剧集制作分镜头脚本的流程,以及它们与为真人电影制作的分镜头脚本之间的细微差别。在第10章中将会对广告宣传的工作流程和参与到其中的主要人物进行介绍。在第11章中读者将看到为多媒体CD光盘和网站一直到视频游戏所进行的分镜头脚本制作。这一章还对在游戏设计中的关键要素进行了分析说明,包括脚本、游戏剧本,以及流程图和分镜头脚本的制作。

第12章则探索了动画特效的特性以及它在动画片和电影公司里的使用。这一章还探索了几种不同类型的动画特效、节奏的重要性以及归纳入动画特效之中的分镜头脚本的准备。

第13章阐述了绘制分镜头脚本的技巧,包括速写、透视绘图和绘制运动中的人物。



第14章介绍了成为分镜头脚本美工的职业机遇。这一章还回顾了一个美工所应该具备的技能、面试技巧以及制作在线或者纸质的个人作品集的各项标准。

本书特点

下表所列是本书的一些显著特点：

- 目标鲜明地阐述了每一章的学习目标。
- 包含了很多成功的分镜头脚本美工的案例，分享他们的灵感以及进入这个行业的建议。
- 复习中的问题和练习巩固了在每一章中所提到的学习内容。
- 从动作片大制作中找到的分镜头脚本样本。
- 评论和解释了叙事流程。
- 了解了构图的诸要素包括平衡、反差以及相似性，开放式和封闭式构图。
- 阐述了制作分镜头脚本的流程，从缩略图到草图到最终的分镜头脚本。
- 探索了动画特效在电影公司中的重要性以及它们在一些现场拍摄中的应用。

作者简介



作者简介

温迪·特米勒罗 (Wendy Tumminello) 是一位获得过很多奖项的多媒体制作者和设计者。她目前是华盛顿艺术研究院数字媒体制作系的老师。

作为CapDisc (菲利普公司的一个分公司) 的制作者和设计者, 温迪为教学、娱乐业设计和制作了大量的多媒体作品。被《AV 影视及多媒体制作人杂志》评为最佳的前一百名制作人之一, 她的作品也因此达到了顶峰。多年来, 温迪制作和导演了许多影视项目, 其中包括最近刚完成的纪录片《选对线》(Hitting the Right Chord), 为了实现这部影片的拍摄, 温迪获得了许多赞助。

温迪在一些会议上都曾经作为一个独立制片人进行过发言, 而且她享受着自己的作品在国内外许多电影节上公映的成功。她获得了马里兰大学的市场营销学学位和美国国立大学的视觉媒介艺术硕士学位。目前, 温迪是女电影人协会、国际纪录片协会和电影和视频高校联合会的会员。

制作画面分镜头脚本的流程

将每一个分镜头脚本的流程写成一组镜头，按照镜头的顺序进行排列，这样就能得到每一个镜头的镜头脚本。在撰写脚本的过程中，要注意镜头的排列顺序，并且要注意镜头的排列顺序与镜头的排列顺序。每一个镜头脚本的撰写，都要注意镜头的排列顺序，并且要注意镜头的排列顺序。每一个镜头脚本的撰写，都要注意镜头的排列顺序，并且要注意镜头的排列顺序。

1. 在大多数情况下，镜头脚本的撰写，都要注意镜头的排列顺序，并且要注意镜头的排列顺序。
2. 在撰写脚本时，要注意镜头的排列顺序，并且要注意镜头的排列顺序。
3. 在撰写脚本时，要注意镜头的排列顺序，并且要注意镜头的排列顺序。
4. 在撰写脚本时，要注意镜头的排列顺序，并且要注意镜头的排列顺序。
5. 在撰写脚本时，要注意镜头的排列顺序，并且要注意镜头的排列顺序。
6. 在撰写脚本时，要注意镜头的排列顺序，并且要注意镜头的排列顺序。
7. 在撰写脚本时，要注意镜头的排列顺序，并且要注意镜头的排列顺序。
8. 在撰写脚本时，要注意镜头的排列顺序，并且要注意镜头的排列顺序。

最终的画面分镜头脚本

在撰写脚本时，要注意镜头的排列顺序，并且要注意镜头的排列顺序。每一个镜头脚本的撰写，都要注意镜头的排列顺序，并且要注意镜头的排列顺序。每一个镜头脚本的撰写，都要注意镜头的排列顺序，并且要注意镜头的排列顺序。

复习

1. 制作脚本的第一步是做什么？
2. 制作脚本的第二步是什么？
3. 制作脚本的第三步是什么？
4. 制作脚本的第四步是什么？
5. 制作脚本的第五步是什么？
6. 制作脚本的第六步是什么？
7. 制作脚本的第七步是什么？

练习

1. 制作脚本的第一步是什么？
2. 制作脚本的第二步是什么？
3. 制作脚本的第三步是什么？
4. 制作脚本的第四步是什么？
5. 制作脚本的第五步是什么？
6. 制作脚本的第六步是什么？
7. 制作脚本的第七步是什么？

2. 案例一

在撰写脚本时，要注意镜头的排列顺序，并且要注意镜头的排列顺序。每一个镜头脚本的撰写，都要注意镜头的排列顺序，并且要注意镜头的排列顺序。

工具条

工具条在整本书中都可以找到，在一些特定的主题方面，它提供了额外的有价值的信息。

复习和练习

复习和练习在每一章的最后都会出现，它帮助读者了解自己对于这一章内容的理解程度。通过实际应用，可以强化每一章中提到的内容，这也是练习的目的。

在职的分镜头脚本美工

这些职业人士的档案在整本书中有零星提及。每个人都是业内分镜头脚本美工的成功代表。

在职的分镜头脚本美工



唐·安斌

唐·安斌，毕业于北京电影学院，从事分镜头脚本美工工作多年。他拥有丰富的行业经验，对分镜头脚本的撰写有着深入的研究。他的作品风格独特，深受业界好评。

唐·安斌在分镜头脚本美工领域有着多年的工作经验。他擅长将导演的创意转化为具体的镜头语言，确保每一个镜头都能准确地传达导演的意图。他的工作细致入微，追求完美，是行业内公认的优秀人才。

唐·安斌在分镜头脚本美工领域有着多年的工作经验。他擅长将导演的创意转化为具体的镜头语言，确保每一个镜头都能准确地传达导演的意图。他的工作细致入微，追求完美，是行业内公认的优秀人才。

电子资源

为了帮助导师们准备和执行他们的教学纲要,我们还准备了电子资源一览。它包括了在11-15周内使用这本书进行教学的课程提纲样本。它还书中所有复习题提供了答案,书中还有对练习结果进行的评价建议,以及一张其他参考资料列表。它还包括了Powerpoint课程的幻灯片,这些幻灯片强调了最主要的几个主题以及为讨论提供了框架。

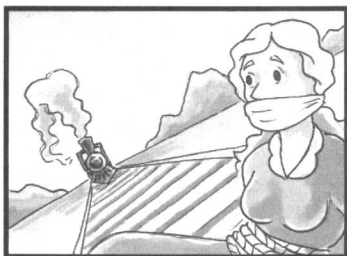
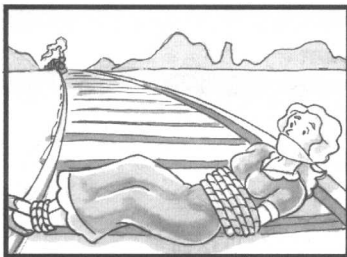
ISBN: 1401827462

致谢

我要把许多感谢献给吉姆·吉斯,为了他对这本书的支持和热情,我还要感谢整个德尔玛团队。我还要感谢你们中的每个人:马丽莎·麦拉、托马斯·斯托弗、雷切·贝克以及唐·贾科布森。

我还感谢艾伦·麦克法登,你为这本书绘制了封面,而且书里的很多插图都是你创作的,还要谢谢大卫·菲利普、杰米·麦库罗、葛兰德·拉米瑞、刘易斯·阿尔法罗和多里安·索图,谢谢你们的贡献。我还要把我的感谢献给布莱恩·艾米尔,谢谢你帮助我参与了动画特效这一章的写作,还要感谢马特·卡罗尔、华伦·德罗姆德、唐·安德森、波·汉普顿、姆雷·泰勒和考斯·卢叟,你们在百忙之中抽出时间向我讲述你们职业生涯的故事。还要重重地感谢我的学生们以及那些天才的插图作者们,你们的作品在这本书里随处可见。

我还要感谢苏兹·伽伯,不仅因为你阅读了我的书,还因为你支持并且鼓励我尽力去做到最好。向我的朋友和导师约翰·克里斯多佛·海尔森致谢,因为你对这本书的贡献。还要对一直支持我的家人们说声感谢。



德尔玛学习出版集团 (Delmar Learning) 和作者还要感谢以下的评论员, 因为他们对这本书作出了有价值的评价和专业性建议:

布赖恩·阿诺德

媒体艺术和动画学院
明尼苏达国际艺术研究院
明尼那普利斯, 明尼苏达州

埃里克·厄尔达

媒体艺术和动画学院
加利福尼亚——斯塔蒙尼卡艺术研究院
斯塔蒙尼卡, 加利福尼亚州

埃里克·恩格博格

数码影像和媒体制作学院
明尼苏达商学院
布鲁克林中心, 明尼苏达州

拉里·米格里奥瑞和艾利斯·伯杰克

艺术学院
莫霍克山谷社区学院
尤提卡, 纽约

理查德·帕拉蒂尼

高级执行长/联合创意总监
吉安妮缇诺 & 莫瑞蒂斯广告公司
矮山城, 新泽西州

大卫·路德

敦伍迪技术学院
圣保罗, 明尼苏达州

米歇尔·切西

媒体艺术和动画学院
加利福尼亚——橘子郡艺术研究院
斯塔安那, 加利福尼亚州

温迪·特米勒罗

2004

问题和反馈

德尔玛学习出版集团和作者欢迎你提出问题 and 进行意见反馈。如果你认为你有他人可能从中获益的建议, 请与我们联系, 我们会尽力把它们纳入到本书的下一版中。

要发送您的问题或反馈意见, 您可以联系我们的发行人:

Delmar Learning
Executive Woods
5 Maxwell Drive
Clifton Park, NY 12065
Attn: Graphic Arts Team
800-998-7498

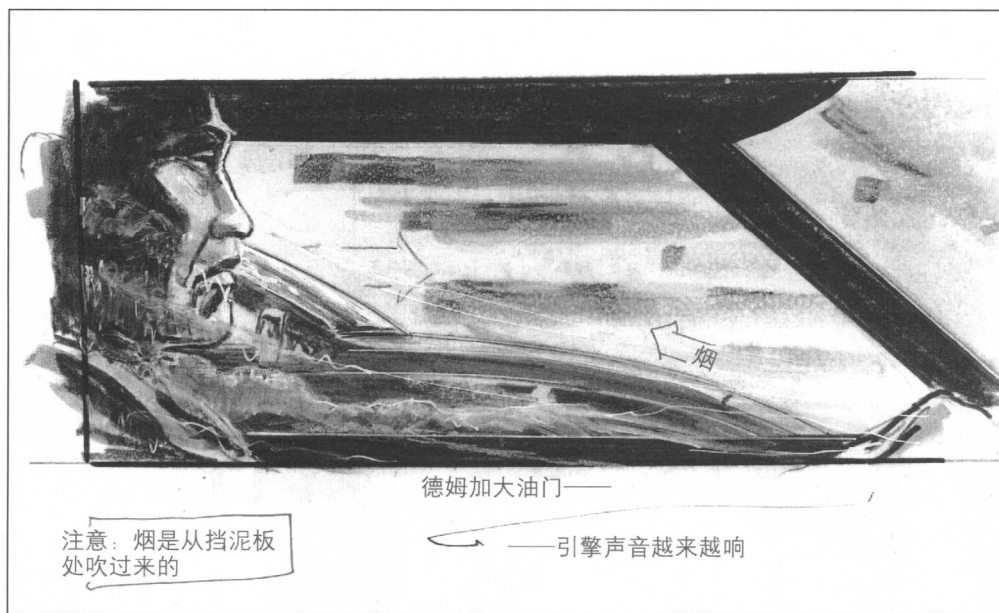
Or the author at:
The Art Institute – Washington DC
1820 N. Fort Myer Drive
Arlington, VA 22209
tuminw@hotmail.com

目录

序言	ix
视觉叙事和分镜头脚本	1
对叙事元素的一个探寻，包括主人公的旅程展示和如何讲述以及剧本的格式，还介绍了采用分镜头脚本来表达故事内容的几个产业。	
分镜头脚本与屏幕宽高比的起源	16
探寻了分镜头脚本的历史，也介绍了屏幕宽高比的演进以及它们在计算分镜头脚本的画幅尺寸方面的重要作用。	
镜头的基本原理	32
对镜头的特有名词进行了定义，包括镜头景别、镜头角度以及镜头运动。	
从剧本到分镜头脚本	56
讨论了制作分镜头脚本的流程，从拍摄脚本到俯视图、缩略图以及草图，再到最终的分镜头脚本。	
结构	76
探索结构性元素诸如线条、图形以及明暗对比的编排，并说明它们在一个画面中是如何产生意义的。	
透视	98
探索一个画面中的景深是通过摄像机镜头的选择和线性透视、空气透视和大小透视等方法被创造出来的技巧。	
灯光	118
对三点光照法以及光的质感进行了技术上的讨论，并讨论了光的改变是如何影响画面基调变化的。	

目录

- | | |
|--|------------|
| 8. 连贯性 | 136 |
| 探索了镜头连贯性的基本法则，包括 180 度法则、屏幕内方向法则、切出以及切入法则。 | |
| 9. 动画片、电影和特技 | 154 |
| 一步步解释了分镜头脚本是如何为故事电影和黄金时段的动画剧集做筹备工作的。这一章的内容还包括了一部真人电影的分镜头脚本的动作场景和特技场景是如何被制作出来的。 | |
| 10. 商业广告 | 170 |
| 探索了广告宣传的流程，从提出创意要点——包括了目标受众和产品特性以及优点——到交出广告脚本以及画面分镜头提案。 | |
| 11. 新媒体 | 186 |
| 对分镜头脚本在网站设计、多媒体以及游戏设计中所扮演的角色进行探寻。 | |
| 12. 动画特效 | 208 |
| 对几种动画特效进行了逐步的解释，并且介绍了几种用于制作动画特效的软件。 | |
| 13. 绘制人体形态 | 226 |
| 探索如何绘制在运动中的人体形态，并且还介绍了被用于制作分镜头脚本的绘图工具。 | |
| 14. 分镜头脚本产业 | 246 |
| 对画面分镜头产业进行了调查，包括如何为一个面试而做准备，如何把你的个人作品收集成册或者使其能实现在线浏览。 | |



《速度与激情II》(2 Fast 2 Furious), 感谢环球电影公司 (Universal Studios) 提供资料

附录 A：分镜头屏幕模板 258

附录 B：参考书目 261

附录 C：DVD 列表 264