



高职高专**数字媒体与动画设计类专业**规划教材

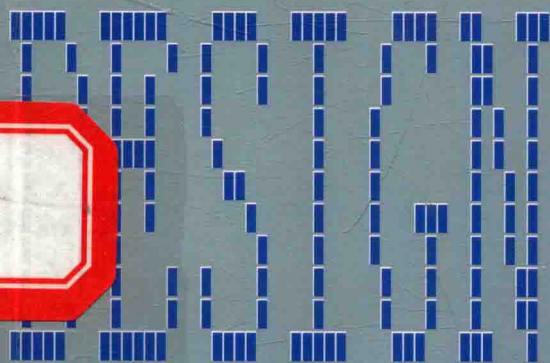
Cartoon
Design

分镜头设计

胡克 主编



SHOOTING SCRIPT



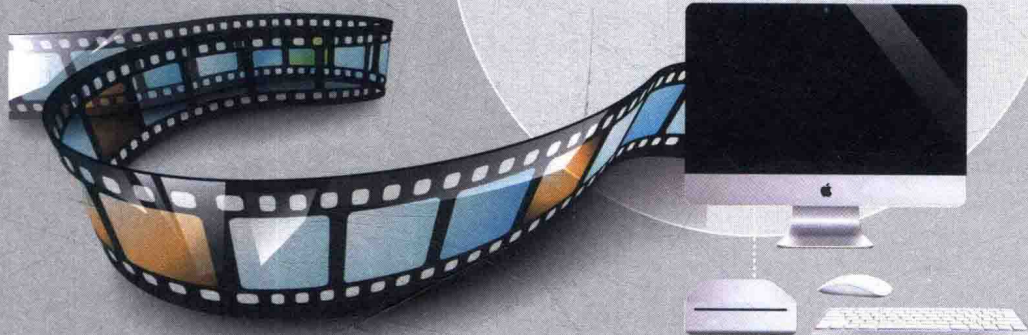
化学工业出版社



高职高专**数字媒体与动画设计类专业**规划教材

分镜头设计

胡克 主编
叶剑光 副主编



SHOOTING SCRIPT

DESIGN



化学工业出版社

· 北京 ·

本书按照分镜头设计职业规划、了解分镜头设计技法、分镜头设计技法训练、分镜头设计综合实训以及优秀分镜设计欣赏五个模块展开,从分镜头的入门基础,到完整的风景头设计与绘制,使用了数个经典实例来引导读者一步一步了解这个课程,并以通俗的文字、生动的描述,全方位系统并深入浅出地讲解分镜头设计的基本概念、功能、技法、构图、镜头调度以及实战技巧等,以培养和提升读者的综合应用能力,快速达到优秀分镜头设计师的从业标准。

本书可作为高职高专相关专业教学用书,也可以作为广大影视设计和动画爱好者、动画分镜头设计操作员等人员的自学教程和参考书。

图书在版编目(CIP)数据

分镜头设计/胡克主编. —北京:化学工业出版社,
2015.3

高职高专数字媒体与动画设计类专业规划教材

ISBN 978-7-122-22898-7

I. ①分… II. ①胡… III. ①动画片-镜头(电影艺术镜头)-设计-高等职业教育-教材 IV. ①J954.1

中国版本图书馆CIP数据核字(2015)第020019号

责任编辑:李彦玲
责任校对:宋玮

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:北京盛通印刷股份有限公司

787mm×1092mm 1/16 印张7 $\frac{1}{2}$ 字数185千字 2015年4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:39.00元

版权所有 违者必究



前言 FOREWORD

分镜头是导演将整个影片或电视片的文学内容分切成一系列可摄制的镜头的剧本,包括镜头号、景别、摄法、画面内容、对话、音响效果、音乐、镜头长度等项目,是导演对影片全面设计和构思的蓝图。而“分镜头剧本”又称“导演剧本”,是指将影片的文学内容分切成一系列可以摄制的镜头,以供现场拍摄使用的工作剧本。在影片拍摄或动画片的制作过程中,由导演根据文学剧本提供的思想与形象,经过总体构思,将未来影片中准备塑造的声画结合的银幕形象,通过分镜头的方式予以体现。导演以观众的视觉特点为依据划分镜头,将剧本中的生活场景、人物行为及人物关系具体化、形象化,体现剧本的主题思想,并赋予影片以独特的艺术风格,是为影片而设计的施工蓝图,也是影片摄制组各部门理解导演的具体要求、统一创作思想、制订拍摄日程计划和测定影片摄制成本的依据。

本书的编写旨在引导专业教师在分镜头剧本的设计当中,以任务教学法进行直观的训练,从介绍分镜头设计制作的技法及基础知识开始,重点通过影视短片、动画短片、广告短片作品等实训项目,让学习者直观生动地了解和学习分镜头的设计制作过程,提高各类分镜头设计的水平和能力,特别是实际设计操作的能力,并引导学习者养成正确的学习方法。本书在编写的过程中,力求做到内容到位、叙述简明、由浅入深、循序渐进、通俗易懂、图文并茂、实用性强等特点,以利于教学及自学时的参考。全书在概念认知的基础上,以任务式驱动为基本框架,以通俗易懂的案例为主线,所有任务都是实际工作环境中的典型工作环节。每个任务配有任务分析、参考案例、任务实施等。设计制作过程的步骤力求完整,并兼顾提示启发和引导学生的主动学习。

本书作者均为长期在学校从事数字多媒体制作教学的教师,具有较丰富的教学和教材编写经验。教材按新的体系结构和教学方法编写,在内容编排上由浅及深、循序渐进,充分考虑了教师授课和学生知识学习的需求,通过大量直观的任务和实训,让学习者能够迅速地掌握计算机多媒体的应用知识和基本操作,在实际应用范例的基础上实现“教”“学”“做”的统一。本书由胡克任主编,叶剑光任副主编,黄友镇、黄迅、姚嘉毅、张丽娟参编。由于时间仓促、水平有限,在编写过程难免存在一些疏漏与错误,恳请读者批评指正。

胡克

2015年1月

模块一 分镜头设计职业规划

- 一、分镜头的概念……………001
- 二、分镜头设计职业介绍……………003
- 三、分镜头设计风格……………004

模块二 了解分镜头设计技法

- 任务一 了解分镜头的创作原理……………013
 - 一、分镜头剧本的含义和作用……………013
 - 二、分镜头剧本的绘制……………015
 - 三、剧本语言向镜头语言转化……………019
 - 四、角色在视觉上的形象感……………019
 - 五、画面设计节奏要求……………021
 - 六、镜头组接的基本原理……………021
- 任务二 了解分镜头的创作流程……………022
 - 一、分镜头的设计流程……………022
 - 二、分镜头创作流程中的专业名词……………022
- 任务三 针对不同观众的分镜头设计技巧……………023
 - 一、受众是少年儿童……………023
 - 二、受众是青年群体……………026
 - 三、受众是成年人……………028

模块三 分镜头设计技法训练

- 任务一 熟悉所使用的软件和工具……………031
 - 一、纸张……………031
 - 二、绘画的工具……………032
 - 三、拷贝台……………033
 - 四、利用计算机进行分镜头设计……………033
- 任务二 分镜头绘画技法基础……………034
 - 一、分镜头绘制要求……………034
 - 二、视点与角度……………038
 - 三、分镜头绘制过程案例分析……………039
- 任务三 了解分镜头的视听语言应用……………042
 - 一、镜头语言基础知识……………042

- 二、综合运动镜头……………049
- 三、镜头在影视中的画面处理技巧……………049
- 四、镜头的构图技法……………053
- 五、镜头中的轴线法则……………058
- 六、镜头的场景调度……………061
- 七、镜头的时间掌握和节奏控制……………064

模块四 分镜头设计综合实训

- 任务一 影视分镜头设计项目综合实训……………069
 - 一、影视分镜头设计的概念……………069
 - 二、影视分镜头设计工作与沟通方式……………069
 - 三、影视分镜头设计效果的要求……………070
- 分任务一 影视广告分镜头实训——安踏广告分镜头脚本设计……………072
- 分任务二 影视广告分镜头实训——尼康(NIKON) D7000广告分镜头设计……………075
- 分任务三 《人为什么活着》大众银行励志广告片……………078
- 任务二 动画分镜头设计项目实训……………082
 - 分任务一 为童话文学作品《奶爸》片段设计动画分镜头……………082
 - 分任务二 动画广告《袋鼠的一家》设计动画分镜头……………088
 - 分任务三 《农贸市场牌西红柿》动画分镜头任务……………094
- 任务三——动态分镜头项目实训……………100
 - 分任务 为电影《同桌的你》中片段创作动态分镜头……………101

模块五 优秀分镜头设计欣赏**参考文献**

1

模块一

分镜头设计职业规划



一、分镜头的概念

分镜头即分镜头脚本，也叫作故事板（Storyboard）或摄制工作台本，是将影片的文学内容转化并分切成一系列可以摄制的镜头画面的一种剧本，将分镜头剧本视觉化后形成的画面，我们把它称为分镜头画面（图1-1）。

分镜头剧本是我们创作影视作品时必不可少的前期准备。分镜头脚本的作用，就好比建造楼房前绘制的图纸，是摄影师进行拍摄、剪辑师进行后期制作的依据和蓝图，也是演员和所有创作人员领会导演意图、理解剧本内容进行创作的依据。无论什么类型和领域的分镜头，都会有固定或特有的一些内容，如镜头号、景别、摄法、画面内容、台词、音乐、音响效果、镜头长度等等（图1-2）。

从表现形式的角度，分镜头可以细分为文字分镜头和画面分镜头。

文字分镜头是根据文学作品内容，以影片镜头的需要用文字的形式编制出每个镜头的编号、时间、内容、景别等。文字分镜头有以下两个作用。

- ① 给配音演员作为配音的剧本。
- ② 是画面分镜头绘制的依据，同时可成为整个剧组团队的参考手册。

画面分镜头是由导演或主创者以文学原著为基础，按照影片各个镜头或者文字分镜头的叙述需要绘制的画面草图（图1-3）。

分镜头的制作周期，影视动画一集分镜头的制作周期根据计划有长有短，平均26分钟左右的画面分镜头要完成一般需时3周左右。

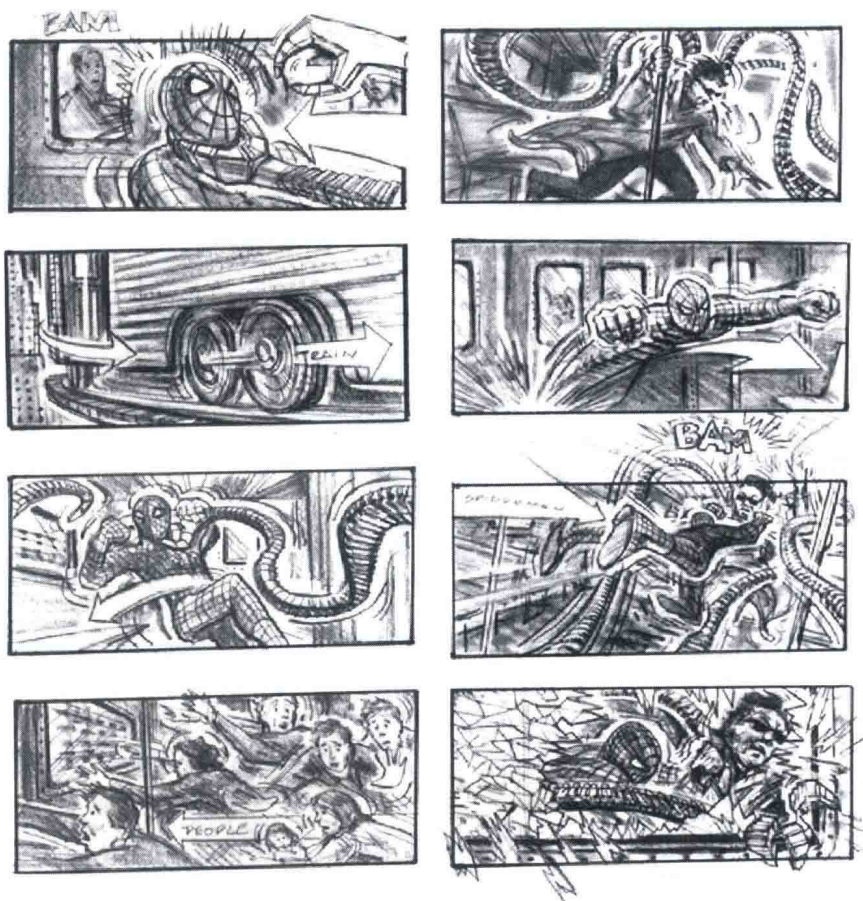


图 1-1 动画蝙蝠侠分镜头设计

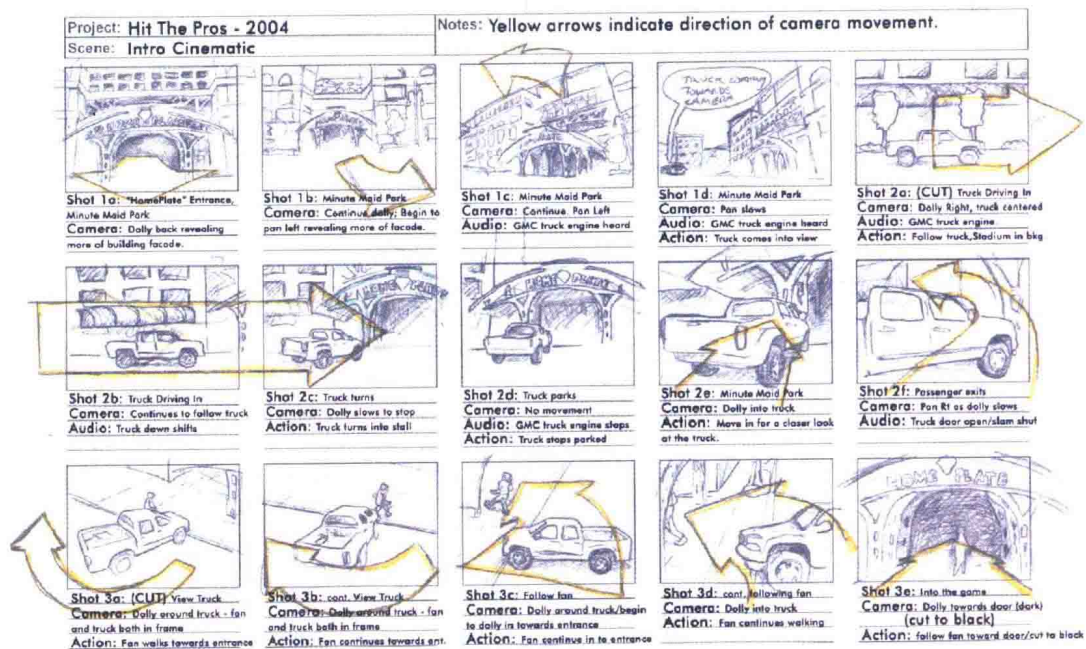


图 1-2 带有标记的分镜头设计

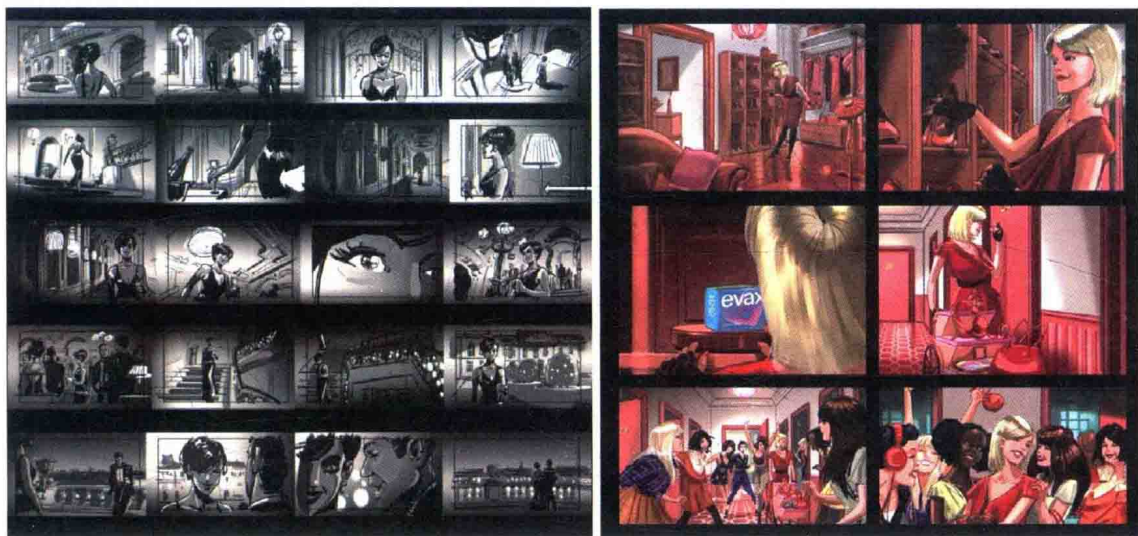


图 1-3 画面分镜头

二、分镜头设计职业介绍

分镜头设计的职业应用领域涵盖了文化产品的大部分，包括电影、电视剧、广告片、动画片、游戏、多媒体互动演示、工业产品界面设计、互动情景设计、游乐项目的演示等等，在需要将抽象的文字进行连续性画面表现的场合，均有分镜头设计的用武之地。分镜头设计师在影视、动漫和广告制作公司的工作中都占有重要的地位，也是商业插画师的重要工作范畴。

想要成为一个分镜头设计师，必须了解和掌握行业对分镜头设计师的要求。

- ① 分镜头设计师主要参与宣传片短片、广告、视频短片等的前期创意，并负责美术效果图和分镜头的设计绘制。
- ② 分镜头设计师需要具有导演、传播、动画、后期、设计等相关专业的学习背景。
- ③ 分镜头设计师必须掌握影视视听语言，热爱影视创作，具备视频创意、创作的能力和和经验。
- ④ 分镜头设计师需要具备 Adobe Photoshop、手绘分镜、flash 动画、三维动画、摄影等技能，或者熟练掌握上述技能中的至少两项，或某一项特别突出。
- ⑤ 分镜头设计师除了具有技术上的能力，还需要经常收集资料，有一定的作品储备。

小贴士

TIPS

分镜头雏形最早出现在文艺复兴时期，达·芬奇运用漫画的手法来说明他的创作观点。而现代分镜头，历史可追溯到20世纪30年代初，迪士尼公司需要大批量地生产动画片，创作影片时需要有计划地表现想法，迪士尼公司漫画家韦伯·史密斯在单独的纸张上绘制出角色和场景，把它们装订起来完整地讲述一个故事，并为其编制序列号，第一个故事板诞生了。

在1929年的《汽船威利》一片中，迪士尼公司开创了故事板。在后来的时间里，故事板发展成为迪士尼整个动画片制作标准流程的重要一环。1933年的迪斯尼短片《三只小猪》创建了第一个完整的情节串联图板。20世纪40年代初，在电影工业中，故事板发展成为一种有效传达导演意图、预览影片和规范制作的标准做法（图1-4、图1-5）。

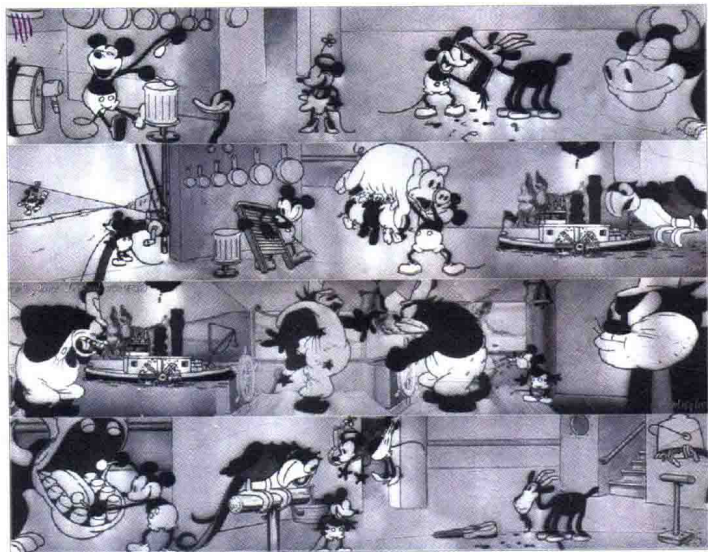


图1-4 《汽船威利》



图1-5 《三只小猪》

三、分镜头设计风格

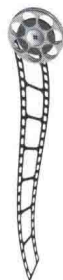
分镜头设计在将近一个世纪的发展过程中，被广泛重视，而它的绘画风格也在不断改变与发展。

随着计算机技术的迅猛发展，分镜头画面的表现已经不仅仅局限在静态视觉展示的状态，分镜头设计人员利用诸如Flash、Adobe Premier、Adobe After Effect、3DSMAX、Poser等软件将分镜制作成简单的模拟视频，成为影片的直观预览，这种方式常在需要高成本大制作中使用。

分镜头设计师要能适应分镜头项目的各种风格表现需要。分镜头常见类型如下。

1. 写实风格

写实风格的表现形式与现实生活接近，令视觉上具有亲切感，能在分镜中直接解读和评价角色及背景的关系（图1-6）。



(2) 彩色工具 如果委托方需要向客户提案,例如商业广告类的分镜头作品,彩色分镜头脚本是最好的选择,不过设计师需要把大量时间花在上色上,所以设计师也要掌握各种色彩创作工具(图1-9)。

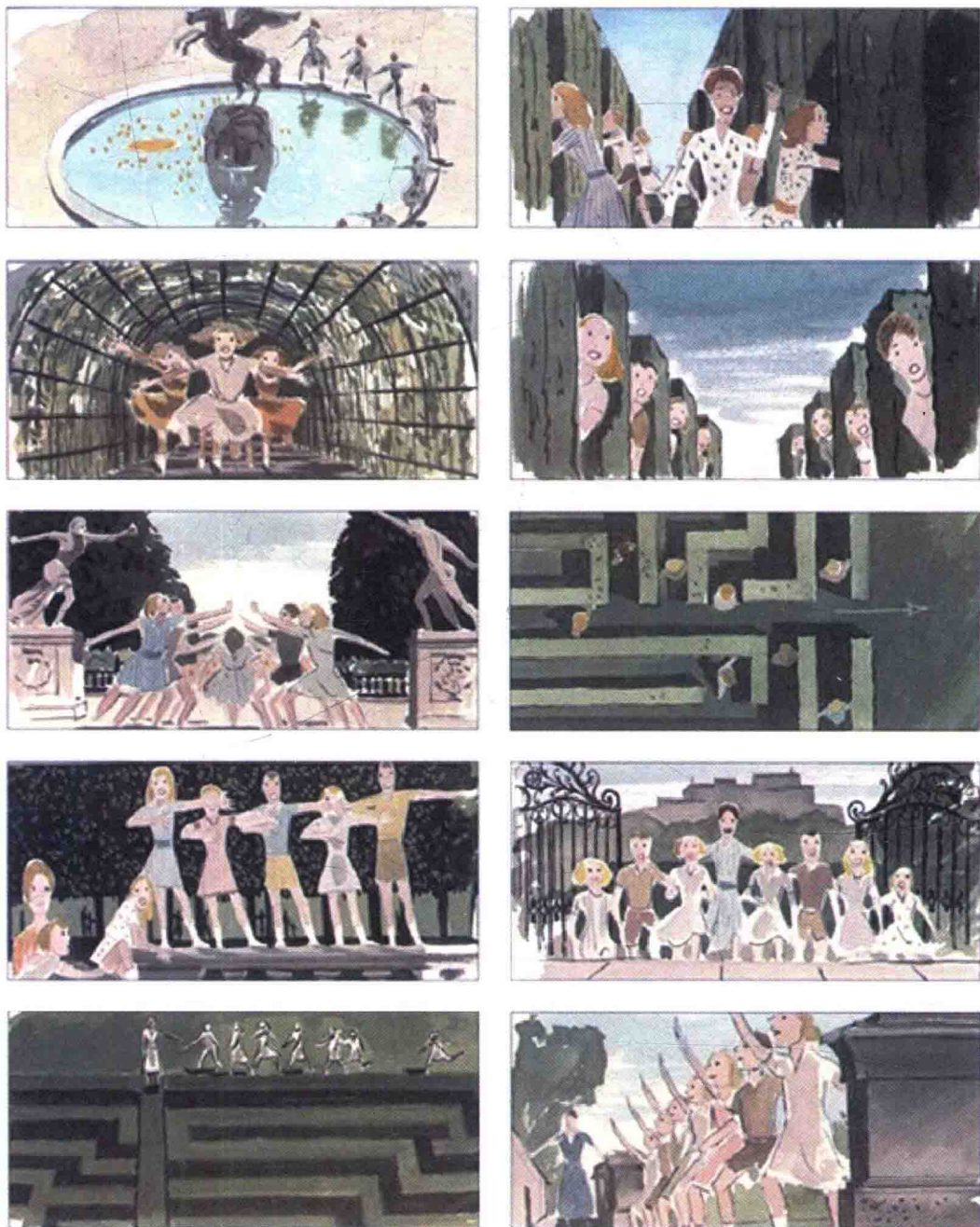


图1-9 电影《音乐之声》分镜头

(3) 灰色调 灰色调介乎于前面两种风格之间,在大多数情况下,画面使用灰色调已经足够表现影片要求了,通常需要向客户提案的分镜头作品也够用了。而且有时候,灰色调更适合展示,因为这样,客户就会把精力集中在故事本身,而不是绘画的细节(图1-10)。



THE H-BOMB HEIST: a storyboard sequence



In anticipation of a million-dollar payoff, Spectre agent Angelo has just...



hijacked a N.A.T.O. Vulcan aircraft with H-bombs. He spots underwater landing...



strip, crashes plane in sea off Nassau. Windshield is momentarily obscured as...



Angelo's plane bounces twice from the impact of the bizarre landing. But...



all clears up as the plane settles on the surface of the sea. Coolly...



Angelo, who has already killed the N.A.T.O. crew, pulls a lever. The...



wheels come down.



Then Angelo, the merciless monster, opens the bomb hatch.



Suddenly the water pours in and floods the plane...



including the cockpit, immersing the dead bodies of the Vulcan crew.



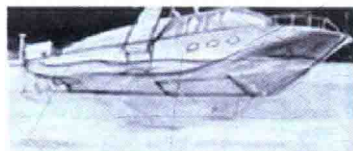
The Vulcan begins to sink below the briny surface (gad!) and...



settles forever on a hard-coral floor forty feet below. But above...



the Disco waits on the surface, then glides into position over the plane...



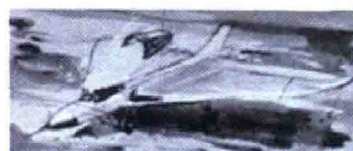
as Disco's underwater hatch opens. Here comes bad news for Liberty and Justice



The wicked Largo, Spectre agent, in breathing apparatus, emerges from hatch.



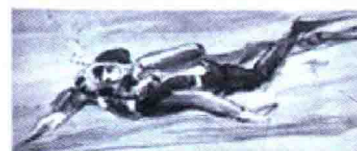
Angelo operates the canopy-explosion mechanism in the shanghaied aircraft...



and the canopy is blown off the submerged Vulcan. Boom! Splash! Then...



Angelo turns to unfasten his safety harness so he can get out and be paid...



while Largo (don't trust him) swims toward the plane with powerful strokes



An Angelo, completing his evil coup, tries to extricate himself, old...



Largo reaches the plane. Is he there to help his trusted cohort? Well...



he reaches down to Angelo in a congratulatory gesture, then draws...

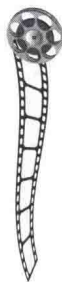


a knife and cuts Angelo's intake tube, watching him drown. Triumphant...



Largo motions his crew to come and get the bombs. Good-bye, Angelo

图1-10 灰色调电影分镜头设计



(4) 不同笔触 有时候为了画面丰富,在黑白墨水稿的基础上,可以运用不同粗细的笔触,达到更为准确的视觉效果(图1-11)。

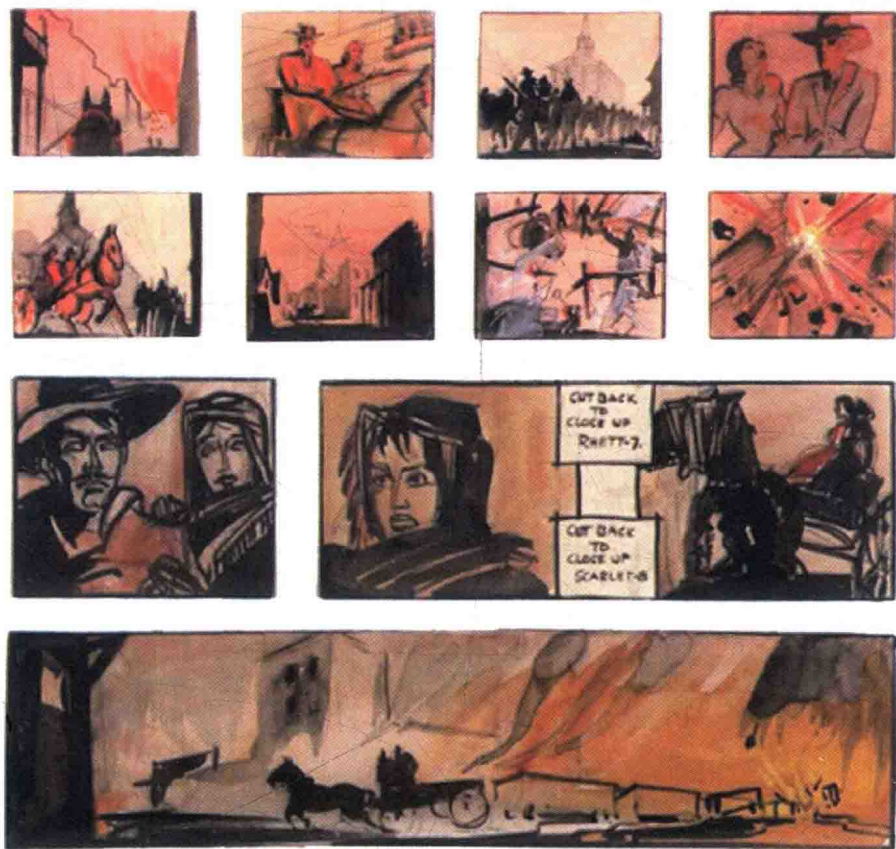


图1-11 运用手绘笔触绘画的分镜头设计

(5) 混搭 运用墨水和铅笔,画出混搭的风格,这种方法非常容易操作,感觉比较写意,而且效果也相当不错,比较适合电影分镜头等大工作量的分镜头绘画(图1-12)。



图1-12

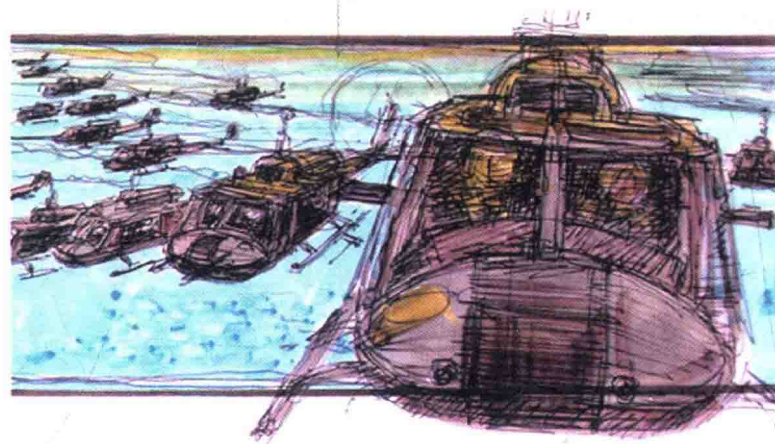
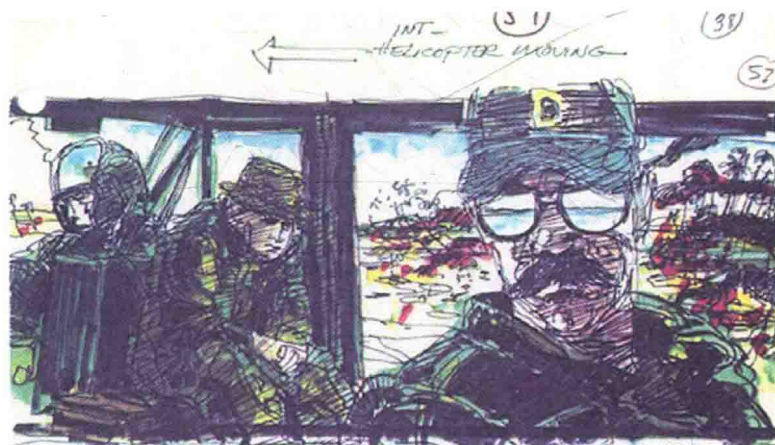
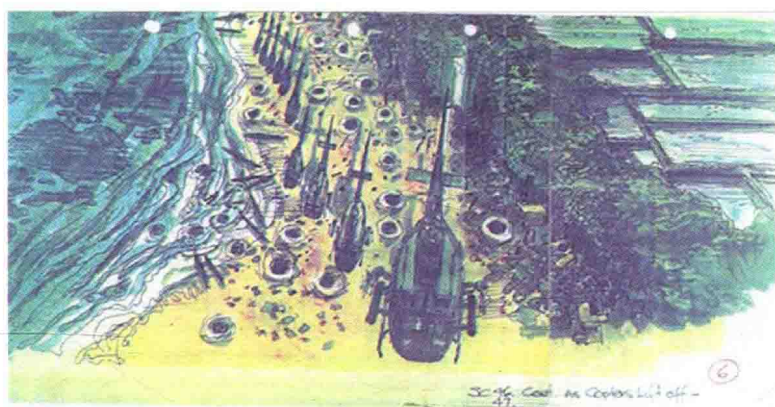
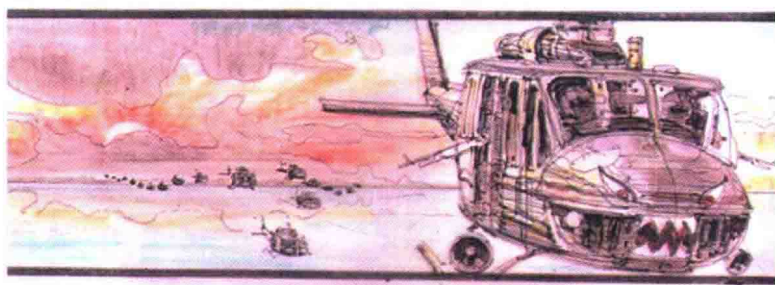


图 1-12 综合工具绘画分镜头

课后练习

1. 以写实风格或者卡通风格为重点，对分镜头设计进行资料收集。
2. 对收集得来的分镜头进行临摹（图1-13、图1-14）。

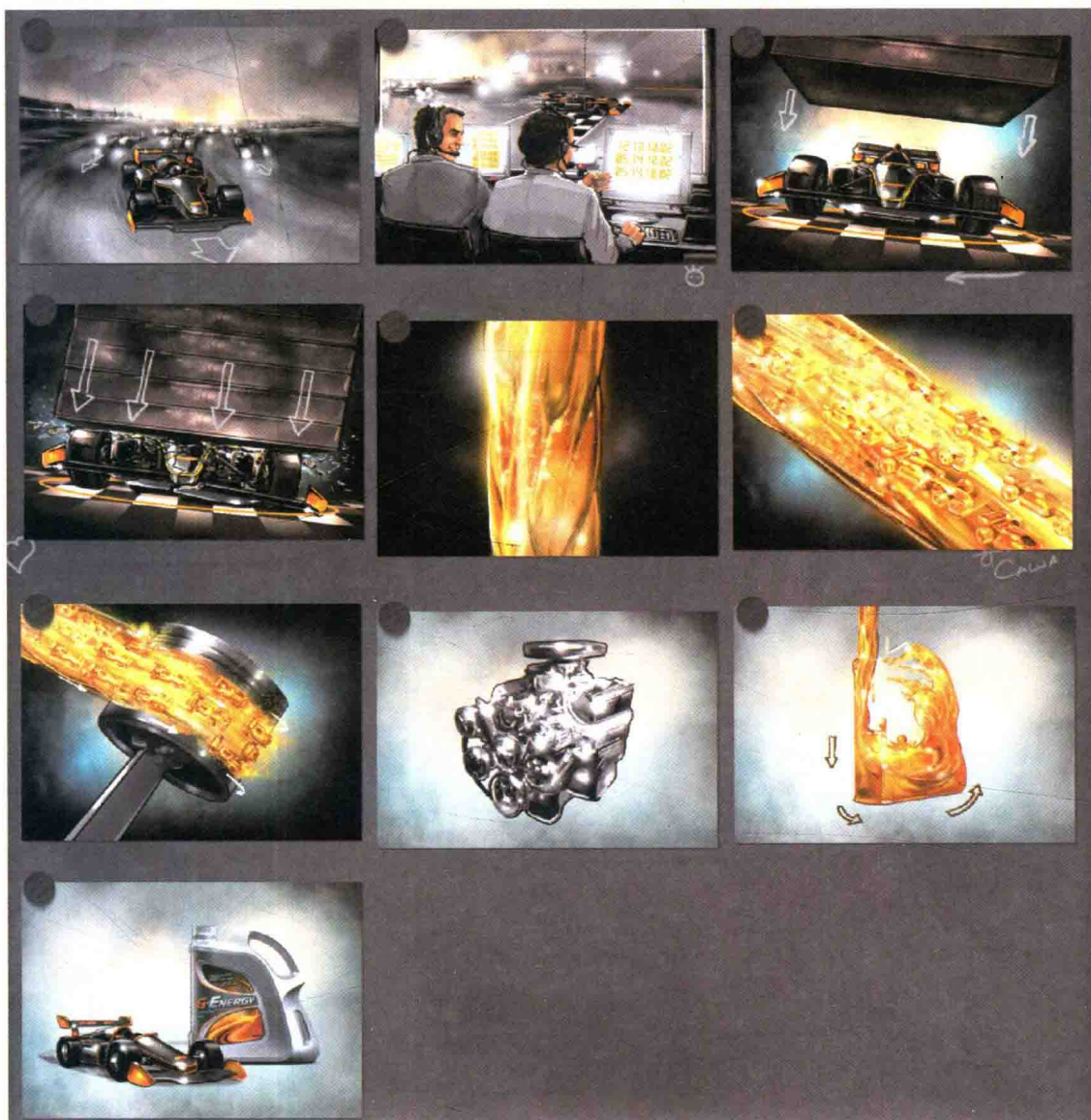


图1-13 临摹参考1

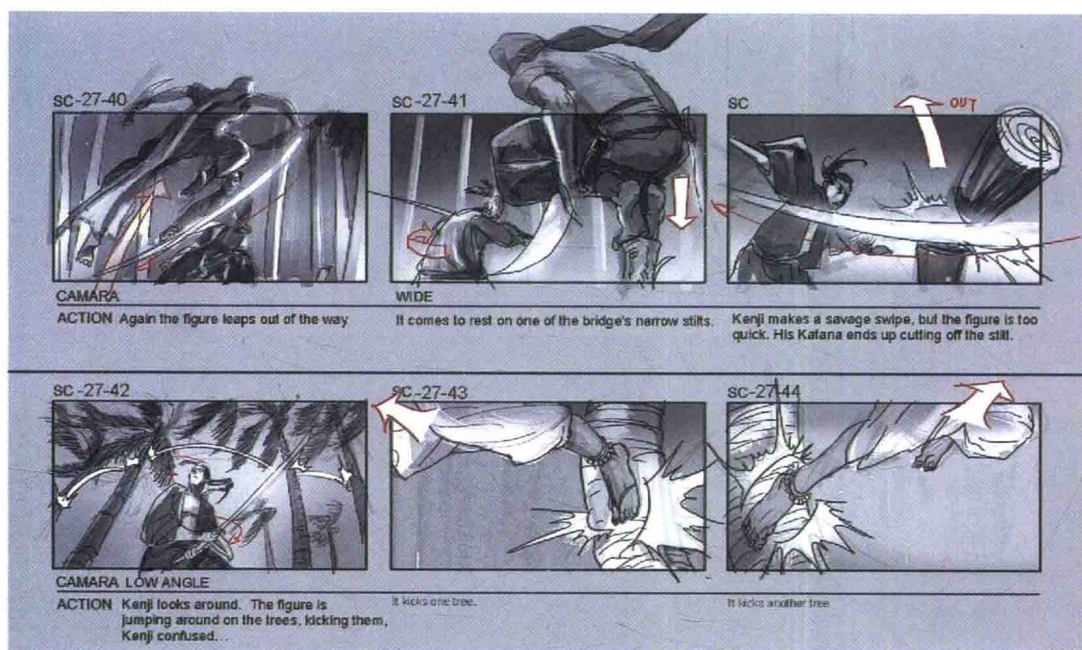


图 1-14 临摹参考 2