

21 Century High Education Textbooks for Animation, Comics and Game
『十一五』全国高校动漫游戏专业骨干课程权威教材
动漫游戏专业高等教育教材专家组 / 审定

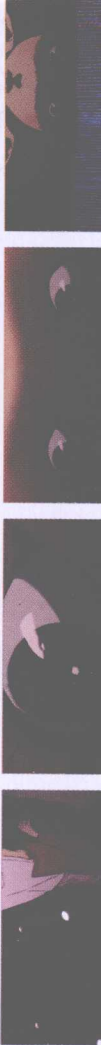
Storyboard Design for Film and TV Animation

影视动画——镜头画面设计

策划 ◎ 北京电影学院动画学院
编著 ◎ 孙立军 李卓



海洋出版社



21 Century High Education Textbooks for Animation, Comics and Game
『十一五』全国高校动漫游戏专业骨干课程权威教材
动漫游戏专业高等教育教材专家组/审定

Storyboard Design for Film and TV Animation

影视动画镜头画面设计

策划◎北京电影学院动画学院
编著◎孙立军 李卓

海洋出版社
北京

内 容 简 介

《影视动画镜头画面设计》是动画专业的专业课程教材。镜头画面设计是动画前期创作中的分镜头台本设计,是整个影片未来雏形的呈现,是每一位动画专业学生必须学习和掌握的动画前期创作中一项很重要的环节。

本书以教学大纲为基础,结合一线实际教学经验,将课堂上学生常提问题的内容作重点分析与讲解,注重实用性。旨在帮助学生快速掌握动画镜头画面设计的基本原理、基本规范以及影视动画的独特视听语言在分镜头台本设计中的叙述方法及应用。

本书由八章和两个附录构成,主要内容包括动画镜头画面概述、拉片、动画剧本与画面分镜头的关系、动画镜头语言运用、动画分镜头中的动作设计、动画声音和特效、动画时间的掌握、综合作业练习,附录一是镜头画面设计常见术语,附录二是本书各章测试题及答案。

本书采用边讲解、边观摩、边分析的全新教学模式,内容丰富,图文并茂,通俗易懂,由浅入深,并配以大量经典案例分析,大大激发学生的学习热情和动手创作的欲望,特别是最后的综合作业训练,为动画专业师生提供一种如何学习和借鉴优秀影片镜头画面设计的方法和技巧的模板,对于启迪智慧、勇于创新大有益处。

本书适合作为高等院校动画专业教材,同时也适合作为动画公司创作人员自学用书。

特 别 声 明

本书所涉及到的一些画面图形,仅供教学分析借鉴之用,画面图形的著作权,属原创作者或出版者所有,特此声明。

图书在版编目(CIP)数据

影视动画镜头画面设计/孙立军,李卓编著. —北京:海洋出版社,2008.1

ISBN 978-7-5027-6987-1

I. 影… II. ①孙…②李… 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(2007)第 206128 号

书 名: 影视动画镜头画面设计

作 者: 孙立军 李 卓

责任编辑: 赵 武

责任校对: 肖新民 仁 华

责任印制: 周京艳 魏志新

排 版: 海洋计算机图书输出中心 夏晴

出版发行: 海洋出版社

地 址: 北京市海淀区大慧寺路 8 号(716 室)
100081

技术支持: www.wisbook.com/bbs

发 行 部: (010) 62113858 (010) 62132549

(010) 62174379 (传真) 86489673

网 址: www.wisbook.com

承 印: 北京天时彩色印刷有限公司

版 次: 2008 年 4 月第 1 版第 1 次印刷

开 本: 787mm×1092mm 1/16

印 张: 12 (全彩印刷)

字 数: 270 千字

印 数: 1~3000 册

定 价: 55.00 元

本书如有印、装质量问题可与发行部调换

出版者的话

伴随着互联网技术和CG技术的日新月异的发展,动漫游戏产业的前景给每个置身其中的人带来了无限的遐想,全世界影视动画、动漫、游戏行业不断制造的财富故事,特别是欧美发达国家、邻国韩日动漫已经成为其国民经济支柱的现实,为中国动漫游戏产业展示着绚丽的色彩。巨大的市场空间及需求,新媒体动画技术的发展,给中国动漫游戏产业再创昔日“中国学派”的辉煌带来了一次难得的历史性机遇,中国动漫游戏产业为“赶上了好时候”兴奋不已,整个产业正在涌动激情的创业热潮。

人才是企业及产业发展的“源动力”,已经成为共识。但是目前动漫游戏人才的数量和质量,离产业的需求无疑有相当差距,这无疑使我国快速发展的动漫游戏产业遭遇瓶颈。人才现实的需求,直接催生了近些年来中国动画教育的蓬勃发展,无论是本科、高职还是各类培训班新生人数及在校人数每年都在快速增长。但是动漫游戏毕竟是新生事物,面对这样的新行业、新技术,如何快速提高“教学水平”,为产业培养及输送既有创意又有实操执行能力的“真人才”,是我们教育工作者面临的一个全新挑战。教学的核心是“课程的设置和教材的编写”,一套高标准的“动漫游戏专业高等教育教材”的推出已经成为各类专业院校的普遍需求。

由北京电影学院动画学院、中国动画学会及海洋出版社等知名机构共同发起和组建的“动漫游戏专业高等教育教材编委会”,组织国内优秀的一线老师历时三年,搜集并整理了大量欧美、韩国、日本等优秀的动画游戏学院的课程设置、教材等教学资料,广泛征求了海内外教育专家、技术专家的各类意见,结合国内的实际情况,编写了这套《“十一五”全国高校动漫游戏专业骨干课程权威教材》,力图全面展示“最核心的动漫游戏理论”、“最新的技术”、“最典型的项目应用”,为国内动漫游戏专业提供一套标准的通用教材。只有建立了这样一种规范和标准,来自各个不同的院校毕业生、在日常的工作中才会有共同的知识底蕴,才会有共同的语言去“对话、沟通”,这样的合作正是中国动漫游戏产业迅速做强做大的根本,否则,我们的动漫游戏可能没有产业,只有作坊。

中国的动漫游戏教育刚刚开始,动漫游戏教材又是一个日常日新的巨大工程,“动漫游戏专业高等教育教材编委会”是一个开放的平台,衷心希望国内外专家,特别是身在教育最前线的老师加入到我们的策划与编写队伍中来,“众人拾柴火焰高”,让我们共同为推动中国的动漫游戏教育及产业的发展贡献自己的心力和才智。时值本套教材出版不久前,国家有关部门连续出台《关于发展我国影视动画产业的若干意见》、《关于实施“中国民族网络游戏出版工程”的通知》及在北京电影学院等著名高校建立“影视动画原创基地”等重大决策,全力规划并支持动漫游戏产业的发展,甚是欣慰,机会真的来了。

丛书总序

进入崭新的 21 世纪，中国的动画事业将如何发展？

尤其在美国、日本的电影动画得到普遍认同和接受，成为举足轻重的类型片以及其动漫产业蒸蒸日上成为重要的支柱产业的今天，中国动画产业在各方面都存在着有目共睹的差距，甚至在很多领域存在着诸多的空白！

中国动画如何在严峻的情况下找到属于自己的出路，再现“中国学派”的辉煌，这些挑战无疑都已经现实地摆在我们的面前。而对于每一个动画从业者，或者是正准备投身于动画事业的人来说，更是责无旁贷！

说到我们的动画创作，虽在改革开放后取得了长足的进步和发展，但是与先进国家的差距却已经日益明显地加大。这当中存在着多方面的因素，最为突出的是我国缺乏大批优秀的动画创作性人才，而发展动画教育则又是人才形成的根本保证。

要真正发展我国的动画事业，毋庸置疑首先要关注我们动画教育如何真正地完善。虽然我国的动画教育早从 50 年代就已经在北京电影学院等院校中开始，也培养了一批优秀的动画人才，但是随着整个动画的发展，动画教育也显然面临着新的挑战。随着社会各界对于动画事业发展的日益关注，全国各地院校纷纷建立了动画专业，出现了除研究生、本科、大专院校以外，还包括中专、短期培训等等各种层次的教育形式，为更多有志于在动画领域发展的青年提供了大量的学习机会。中国动画教育正表现出极好的发展态势。但是，出于历史、经济等各方面原因，我们的动画教育一直以来都存在着缺乏系统、科学和连续性的弊病；而在课程设置、教学安排等方面也都未能真正实现一个完整的教育体系。不仅如此，我们的动画教育还没有一套完备的、科学的、体系化的专业教材，显然在很大程度上制约着我国动画教育的发展。一套高水准的专业动画教材已经成为我国动画高等教育的普遍需求，但是我们也要看到，要编写这样的一套教材，难度之大可想而知。不仅要将授课内容和动画创作的精华浓缩在有限文字和图片中，还要用我们比较熟悉的学习方式去布置各种重要的知识点，而且还要将各国动画大师的创作经验以及优秀作品的成功所在进行理论化、科学化的归纳，并结合到行之有效的教学中……这显然更是难上加难。

北京电影学院动画专业教育经过多年的教学积累和实践总结，逐步形成了一套行之有效、具备突出特点的课程安排和教学体系。为了让我们积累的一些教学经验与更多的兄弟院校分享，为了动画人才能够在更为系统和科学的教育中茁壮成长，从而培养更多更好的优秀动画工作者，我们开始筹备这套国内最为全面的《“十一五”全国高校动漫游戏专业骨干课程权威教材》。

为了保证本系列教材的科学性和严肃性，我们组织了上百名以北京电影学院动画学院为主体的优秀教师和国内外专家、教授（其中大多都经历过大量的动画创作实践并且参与了动画教学，具备着丰富的教学经验和个人积累），编写历时多年。因此，从组织的人力、物力、数量以及时间的投入等角度来说，本套动画教材可以说是中国有史以来最大型、最权威的动画教材。

整套教材的安排上，我们的主导思路是将理论建设和实践操作相结合，强调优秀动画作品的理论总结和动画创作的可操作性两个方面。教材关注当前各国动画的 latest 发展，将动画的创作理念、艺术创作方式和科技手段等方面有机结合，内容包含了动画创作和各种基础训练、专业训练、各类技法以及动画的影片分析、动画剧作训练、动画大师研究……所以在规模上、系统性上都是我国动画教材的首创，我们本着“依靠理论来指导实践，依靠实践来丰富理论”的整体设想在如何突出整个教学体系、课程安排等角度上编写了本系列教材。

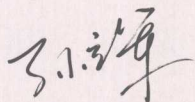
本系列教材的编写过程中，在突出教材实用性的同时，我们坚持“观念新、写作手法新、实例新”的理念，一方面在写作上突破死板和教条的语言，将各个学习点从基础到不断深化的过程体现得活泼而生动；另一方面，突出最新的实例来指导教学，拉近知识与生活的距离，让学生在最新的资讯中以最简单的方式获得知识。

整套系列教材从整体策划、收集整理资料，到作者撰写、编辑出版，历时多年，工程浩大，凝聚了许多人的心血，处处体现了工作者脚踏实地的严谨作风，表现出对中国动画教育事业的执着热情。在此，我再次感谢为本套教材付出劳动和努力的每一个人！真诚感谢他们为中国动画教育所作的卓越贡献。

衷心希望此套系列丛书能够在一定程度上“推动我国动画教育的纵深发展，促进我国动画人才的成熟壮大，开创我国的动画创作更为辉煌的局面”的目标，作出我们力所能及的贡献。

当然，由于时间的紧迫以及动画本身创作的复杂性，在编写过程中肯定存在着诸多的不足和纰漏，恳请广大专家、同行批评指正。

本系列丛书不仅可以作为高等院校动画专业的专业教材，同时也适合动画公司的创作人员以及动画爱好者自学使用。



孙立军，丛书主编
北京电影学院动画学院院长

教育部全国职业教育与成人教育教学用书行业规划教材

“十一五”全国高校动漫游戏专业骨干课程权威教材

编写委员会

孙立军	齐小玲	蒯 蕊	曹小卉	卢 斌
李 亮	马 华	何 澄	徐 铮	叶 风
苏元元	孙 立	黄 颖	陈静晗	张 丽
康小琳	陈 志	马 欣	王坤坤	杨 科
刘 阔	刘 渊	钱明钧	贾云鹏	孙 聪
叶 櫓	孙 悦	韩 笑	李晓彬	葛 竞
冯 文	胡国钰	卢 虹	伍振国	戴盼盼
王玉琴	李一冰	周 进	黄 勇	於 水
刘 佳	姚非拉	聂 峻	刘鸿良	单国伟
王庸声	张 宏	姜维朴	缪印堂	王叔德
吴 辉	洪德麟	赖有贤	吴 月	陈海珠
林利国	祖 安	吴 鹏	陈 明	吕 波
李广华	李 铃	高鸿生	张 宇	丁理华
李 益	陈昌柱	陈明红	陈 惟	张健翔
陈伟利	吴筱荣	彭 超	张 拓	邢 禹
陈 琢	刘 畅	刘向群	张丕军	李若岩
王竹泉	林 浩	邹 博	陈 雷	

(以上排名不分先后)

本书序

影视动画镜头画面设计，即动画制作流程中的分镜头台本设计，它在动画的前期创作中是一项非常重要的环节，它的创作和完成代表整个影片的未来雏形的呈现。所以认真学习研究这门课程的内容是非常必要的。

本书的目的就是帮助读者系统的学习影视动画镜头画面设计，掌握动画镜头画面设计的基本规范和原理以及影视动画的独特视听语言在分镜头台本设计中的叙述方法及应用，使其更加易于理解，更加系统化，以适合动画创作的从业者阅读，同时也为动画镜头画面设计的专业教学提供教材。

《影视动画镜头画面设计》是动画专业的必修课程，是每一位学习动画专业的学生必须掌握的课程内容，本书的编写就是以《影视动画镜头画面设计》课程的教学大纲为基础，结合实际的教学经验，注重实用性，加强重点和难点的解析，理论和实例结合，每一章节都有大量的经典与最新影片的范例，作为诠释对应理论知识的案例，并且进行了逐一的分析讲解，增加了学习的趣味性和直观感，建议读者在仔细阅读和学习本书的同时，认真观看书中案例提到过的影片或影片片断，从而更视觉化的学习这门课程的内容，掌握创作的技巧。

本书在编写过程中，得到了孙立军院长、单国伟、何澄老师的帮助和支持，在此表示真诚的感谢，同时感谢海洋出版社的赵编辑和周编辑对本书出版所付出的努力。本书内容如有疏漏与不足，恳请批评与指教。

作者

本书的教学方法

《影视动画镜头画面设计》这门课程是动画专业的一门专业课程，在授课中要讲究方式方法，从而达到最好的教学效果。教学以先讲授后练习的方式为主，练习要结合本堂课的内容有针对性地安排和进行。学生完成作业后，在课上与学生一起分析和讨论作业，进行点评。平时练习紧密联系授课内容，强化理论知识的掌握。讲课时要配合使用多媒体课件，即幻灯片放映，内容包括知识要点、重点和难点提示，针对一些较抽象的知识点要进行案例分析，即结合动画片段放映讲解。最后期末要安排大作业，对课程掌握的情况进行综合测评。这就是这门课的基本教学方法，当然，在授课过程中，可以依照老师和学生的情况进行教学方法的调整，但最终目的都是激发学生的学习兴趣，充分发挥主动性和创造性，真正掌握动画镜头画面设计。

本书教学课时安排建议

	讲 授	练 习	小 计
第一章 动画镜头画面设计概述	3	1	4
第二章 拉片	2	2	4
第三章 动画剧本与画面分镜头的关系	2	2	4
第四章 动画镜头语言运用	16	10	26
第五章 分镜头中的动作设计	2	2	4
第六章 电影声音和特效	2	2	4
第七章 时间的掌握	2	2	4
第八章 综合作业点评与分析	2	20	22
合 计	31	41	72

目 录

第一章 动画镜头画面设计概述 1

- 第一节 镜头画面的概念 2
- 第二节 动画分镜头台本设计基础 20

第二章 拉片 35

- 第一节 什么是拉片 36
- 第二节 动画片拉片过程中的各个元素 36

第三章 动画剧本与画面分镜头的关系 45

- 第一节 剧本的特点 46
- 第二节 动画剧本与画面分镜头的关系 49

第四章 动画镜头语言运用 57

- 第一节 景别设计 58
- 第二节 画面构图和色彩气氛 70
- 第三节 机位与角度 81
- 第四节 运动镜头 98
- 第五节 镜头组接原理 112

第五章 分镜头中的动作设计 127

- 第一节 动作设计制作流程中的作用 128
- 第二节 分镜头设计环节中的动作设计 132

第六章 电影声音和特效 137

- 第一节 电影声音的构成 138
- 第二节 声画关系与特效 141

第七章 时间的掌握 145

- 第一节 动画中时间的理解 146
- 第二节 动画时间的掌握 146

第八章 综合作业点评与分析 151

- 第一节 设计要求 152
- 第二节 优秀学生作业 161
- 附录一 镜头画面设计专用符号 170
- 附录二 测试题 171

第一章

动画镜头画面设计概述

SC(镜头)	BG(背景)	T(时间)	SC(镜头)	BG(背景)	T(时间)	SC(镜头)	BG(背景)	T(时间)
			327		4.5"	348		2.5"
								
Action (内容)	趴下。							
Dialogue (对白)							用“啊” 主角(外):“哇——”	
Trans (转接)			平摇镜头, 1/4开					

[本章学习重点]

- 动画镜头画面的作用
- 动画镜头画面台本的构成要素
- 动画镜头画面台本的格式及其作用

[参考学时]

讲授 3 学时 练习 1 学时



第一节 镜头画面的概念

一、镜头画面的含义

学习动画镜头画面设计,首先要理解“镜头画面”的含义。镜头画面设计,在实拍故事片中是耳熟能详的名词,在动画电影中也一样有着举足轻重的地位。镜头画面是电影视觉流程中最基本的单位,同样是动画片中构成的基本要素。镜头画面设计是电影性与绘画性的统一,即镜头设计和画面设计。

二、动画镜头画面的作用

近年来大家也开始关注动画片制作中镜头画面设计这个较为重要的环节,它涉及内容非常广泛,是集导演处理、美术设计、动作设计、表演、摄影、特技处理、剪辑、对白、音效、音乐提示于一体的工作蓝本。

由于动画片的本质所决定,前期制作工作是整部影片成功的关键,所以镜头画面设计对于整个动画片来说是尤为重要的。镜头画面设计者在前期各工序中都起着重要作用。

1. 文学分镜头环节

镜头画面设计者要参与到画面叙事,安排镜头组接。

2. 分镜头设计环节

镜头画面设计者要设计好镜头的调度。

3. 设计稿环节

在设计稿的环节,镜头画面设计者担任着画面构图、光影等设计工作。

4. 前期录音环节

如果动画片需要前期录音,镜头画面设计者需要考虑旁白、对白、音乐等因素。

动画分镜头台本在影视动画片的生产中始终保持着独一无二的指导性地位和作用。分镜头台本是对影片画面的设计和构思蓝图,它实际上提供了未来影片的视觉雏形。这就要求分镜头台本创作者除了对动画影片的生产制作过程有充分的了解掌握外,还要熟悉电影的叙事手法和镜头语言的运用方法,同时还能在创作中自觉加以运用。



案例分析 《千与千寻》的分镜头台本设计与成片的对比

我们仔细比较《千与千寻》的分镜头台本设计与成片的对比,通过本案例提供的40个镜头的分镜头台本可以看出,分镜头台本是对影片画面的设计和构思蓝图,提供了未来影片的视觉雏形,影片最终成片的镜头画面完全依据前期的分镜头台本设计。

学习目标: 通过此案例的展示,了解分镜头台本与最终成片间的关系

建议环境: 多媒体教室

建议课时: 20 分钟

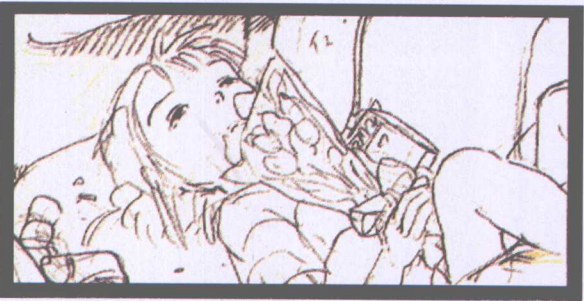
片名:《千与千寻》
英文名: Spirited Away
国别: 日本
脚本: 宫崎骏

监督: 宫崎骏
原作: 宫崎骏
制作监督: 德间康快
音乐: 久石让

制作: 吉卜力工作室
出品: 东宝公司
片长: 约125分钟
上映日期: 2001年7月20日



sc-1 车里,花特写,花向下移动,露出千寻的两只脚。





sc-2 千寻躺在车中，拉镜头，千寻若有所思的扭头看爸爸。

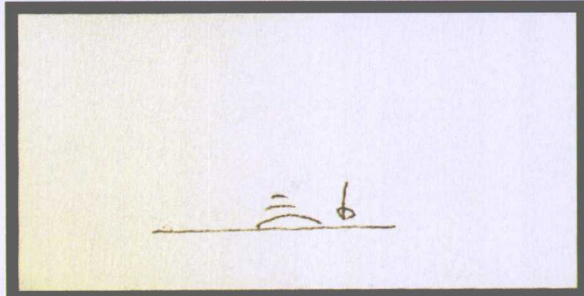


sc-3 千寻的主观视角，爸爸边开车边扭头说话。





sc-4 千寻慢慢地起身。



sc-5 千寻接上一镜头的起身，向车窗外望去，做了一个鬼脸动作，向下出画。



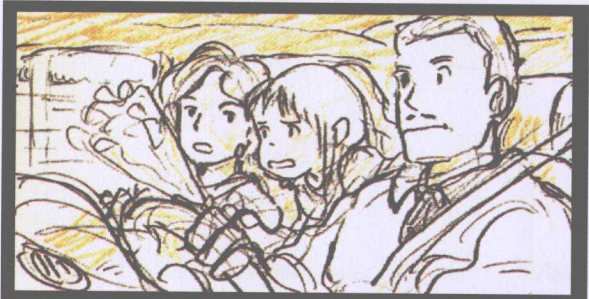


sc-6 千寻躺在车里，吃惊的看着花，并起身。





sc-7 千寻起身向前，与妈妈对话。



sc-8 千寻与妈妈继续对话，并躺回座位出画。

