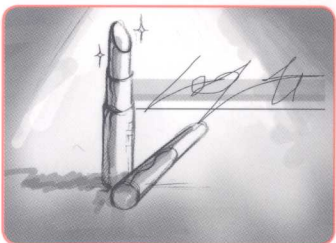
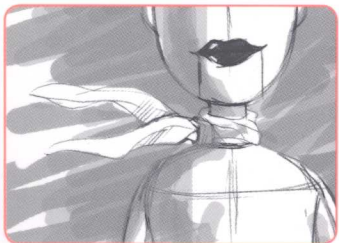
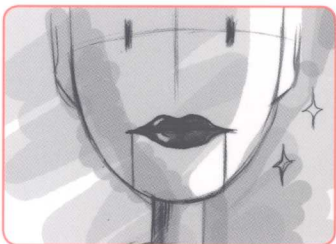
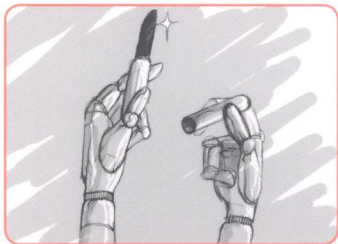
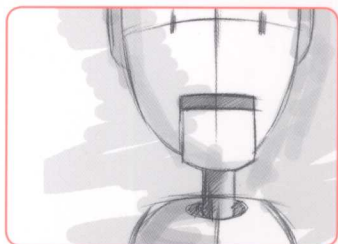
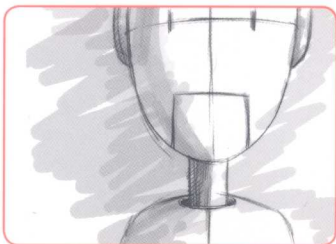
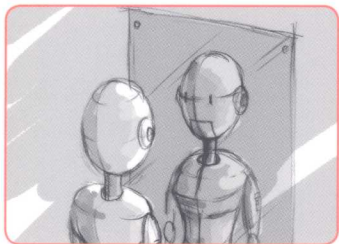
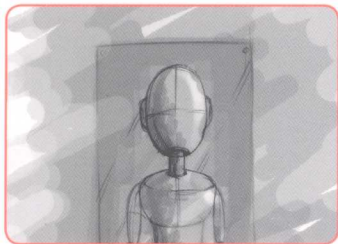
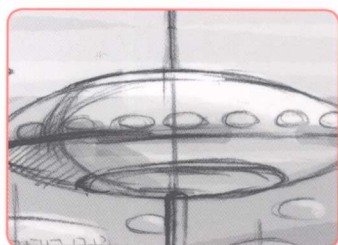
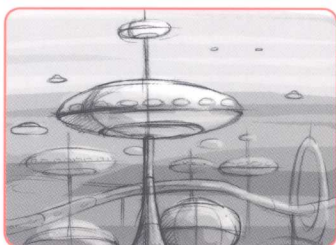
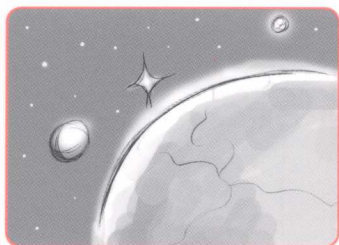
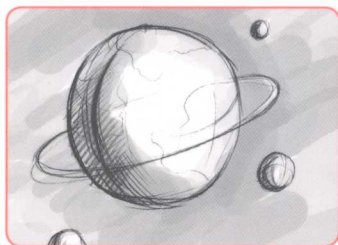


STORYBOARDING DESIGN COURSE

# 分镜头脚本设计教程

 中国青年出版社

[意]乔瑟·克里斯提亚诺 | 编著



STORYBOARDING DESIGN COURSE

# 分镜头脚本设计教程

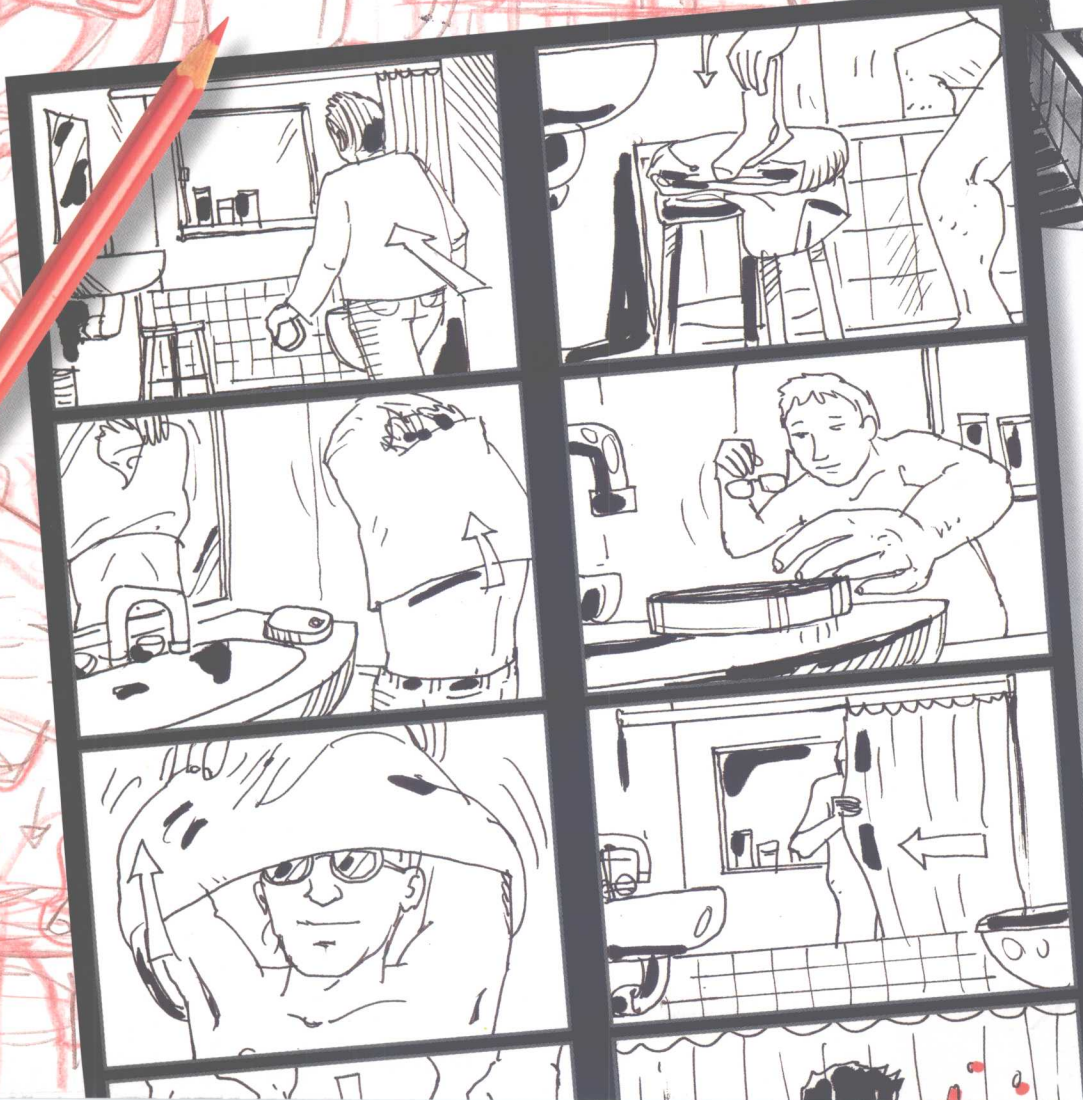
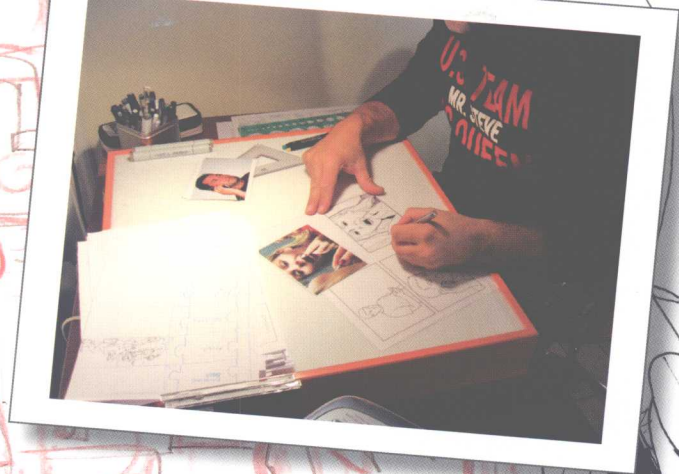
[意]乔瑟·克里斯提亚诺 | 编著

赵嫣 梅叶挺 | 译



 中国青年出版社





# 分镜头脚本 设计教程

[意] 乔瑟·克里斯提亚诺 编著





#### 律师声明

北京市邦信律师事务所谢青律师代表中国青年出版社郑重声明：本书由美国Quarto出版社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。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。

#### 短信防伪说明

本图书采用出版物短信防伪系统，读者购书后将封底标签上的涂层刮开，把密码（16位数字）发送短信至106695881280，即刻就能辨别所购图书真伪。移动、联通、小灵通发送短信以当地资费为准，接收短信免费。短信反盗版举报：编辑短信“JB，图书名称，出版社，购买地点”发送至10669588128。客服电话：010-58582300。

#### 侵权举报电话：

全国“扫黄打非”工作小组办公室  
010-65233456 010-65212870  
<http://www.shdf.gov.cn>

#### 中国青年出版社

010-64069359 010-84015588 转8002  
Email: law@21books.com MSN: chen\_wenshi@hotmail.com

Copyright©2007 Quarto Inc.

#### 图书在版编目(CIP)数据

分镜头脚本设计教程 / [意]克里斯提亚诺编著;赵婧,梅叶挺译. —北京:中国青年出版社, 2007

书名原文: Storyboard Design Course

ISBN 978-7-5006-7776-5

I. 分... II. ①克... ②赵... ③梅... III. 镜头(电影艺术镜头)—设计—教材 IV. J931

中国版本图书馆CIP数据核字(2007)第151645号

书 名: 分镜头脚本设计教程

编 著: [意]乔瑟·克里斯提亚诺

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: 广东省博罗县圆洲勤达印务有限公司

开 本: 787×1092 1/12 印 张: 16

版 次: 2007年12月北京第1版

印 次: 2007年12月第1次印刷

书 号: ISBN 978-7-5006-7776-5

定 价: 69.00元

# 目录

## 简介

6

## 第1单元

### 什么是分镜头脚本?

10

#### 综述

12

#### 第1课: 分镜头脚本的分类

14

#### 第2课: 广告分镜头脚本

16

#### 第3课: 电影分镜头脚本

18

#### 第4课: MV分镜头脚本

22

#### 第5课: 动画分镜头脚本

24

#### 第6课: 电脑游戏和多媒体分镜头脚本

28

#### 第7课: 其他类型分镜头脚本

30

## 第2单元

### 我需要掌握什么技能?

32

#### 综述

34

#### 第8课: 建立一个工作室

36

#### 第9课: 绘画工具

38

#### 第10课: 数码设备

42

## 第3单元

### 绘画技巧

44

#### 综述

46

#### 第11课: 绘画风格

48

#### 第12课: 简单的形式

54

#### 第13课: 画面构图

58

#### 第14课: 人物绘画

60

#### 第15课: 透视基本知识

68

#### 第16课: 塑造个人风格

70

#### 第17课: 树立自信心

74

## 第4单元

### 不同形式分镜头脚本的要求 78

综述	80
第18课：客户脚本	82
第19课：拍摄脚本	84
第20课：动画演示	86

## 第5单元

### 分镜头脚本的语言 92

综述	94
第21课：运动线	96
第22课：摄像角度	98
第23课：景别	106
第24课：摄像机运动和注释	110
第25课：连续性和叙事性	116
第26课：构图	120

## 第6单元

### 从文字到画面 122

综述	124
第27课：该寻找什么	126
第28课：情绪板和关键帧	128
第29课：剧本全接触	132
第30课：现在，你得到了一份工作	134
第31课：广告：该画什么	138
第32课：接受建议	140
第33课：提高工作效率	142
第34课：工作前的准备	144

## 第7单元

### 工作进行中 146

综述	148
第35课：广告设计	150
第36课：广告分镜头脚本设计	152
第37课：电影分镜头脚本设计	154
第38课：概念艺术	156
第39课：动画分镜头脚本设计	158
第40课：分镜头脚本检验	160

## 第8单元

### 专业人士成长之路 162

条理	164
推销	166
态度	168
创建作品档案	170
创建网站	172
使用参考资料	174
采访	176

### 电影节 178

### 进一步阅读、观看和学习 182

### 专业词典 185

### 索引 190

### 致谢 192



# 简介

在电影和广告制作中，分镜头脚本是众所周知的工具：它们由来已久，似乎和电影、动画的历史一样长，从有影视作品以来，分镜头脚本就相伴而存。然而，若干年前，当我在一所大学中教授分镜头脚本课程，学生们提出想买相关教程时，却发现这类书籍是如此之少，甚至可以说是空白，市面上居然找不到一本相关的出版物。也许，我们对分镜头脚本设计的关注还远不够。正是这个发现，使我产生了创作此书的念头。

## 分镜头脚本的重要性

分镜头脚本又称“看不见的艺术”。它究竟是什么——为何如此重要呢？很多人认为，分镜头脚本就是连环画，我却不能苟同。那完全是两码事。

我认为，分镜头脚本首先是对电影的“预指导”。一个好的分镜头脚本，关注的不是画面质量和绘画风格，而是场景的流畅性，以及如何用镜头表现场景。分镜头脚本设计师必须熟知剧情，因为很多在剧本中不曾解决的问题，需要从分镜头脚本中找到答案。比如，怎样将一个场景切换到另一个场景才能更吸引人，怎样用视觉画面表现人物的内心情绪？

其次，分镜头脚本是规划制作成本的方式。用脚本分解出镜头与镜头组，就可以大致估算制作成本与时间。

最后，分镜头脚本是协调制作队伍的工具，它让所有成员明白正在做什么。因为很多时候，电影并非按时间先后顺序拍摄，比如，最后一个镜头组放在最前面拍摄，可以想象，如果团队成员对剧情模糊不清的话，会使工作乱成一团。



阿尔弗莱德·希区柯克（Alfred Hitchcock）在电影拍摄之前，会仔细地在分镜头脚本上规划出各个镜头，将画面预视觉化。







迪斯尼公司使用分镜头脚本为早期动画电影添彩。

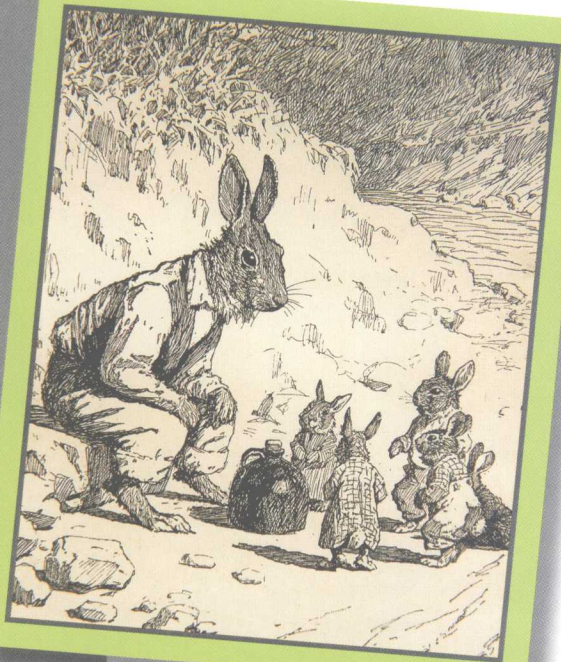
### 工欲善其事，必先利其器

分镜头脚本不像漫画或插画那样是一种独立的艺术形式，只是工具——一种以系列画面将创意转变成最终电影语言的辅助工具。分镜头脚本设计师的大多数作品在制作团队之外鲜有读者，也少有人称赞画面的精美。但是，它们又是不可或缺的，是隐藏在电影画面背后的“幕后工作者”。

19世纪30年代，迪斯尼公司的一位漫画家韦伯·史密斯（Webb Smith）首次使用了分镜头脚本，十多年之后，这种方式在电影制作中得到普及。我们能从迪斯尼的出版物中看到一些他们公司制作的脚本，但是大多数广告之类的分镜头脚本生命短暂，不留踪影。大量作品就这样无可挽回地消逝了，创作者的名字也随之隐匿。现在我能做的，只是提醒大家记住那些还不曾隐匿的艺术家们，记住这些年来给我启迪、让我受益颇深的大师们——诺曼·洛克威尔（Norman Rockwell，20世纪早期美国重要画家）、哈罗德·米歇尔森（Harold Michelson）、A.B. Frost（美国早期插画家和漫画家，为90多本书画过插画）和现在的让·吉罗德（Jean Giraud，笔名Moebius，法国艺术家，原创的影片有《第五元素》、《异形》、《星战》等，并参与了《沙丘魔堡》、《深渊》等经典科幻电影）。我有幸见过让·吉罗德本人，也许现在所走的路，也受到其作品与建议的影响。

### 本书的作用

大多数经历过培训的年轻艺术家，在培训结束之后，依然不知道自己工作前景在哪里，工作机会有多少？即便是常见的职业，比如平面设计、书籍插画（这两项对技术的要求更高一点）和快速绘制分镜头脚本的自由职业也很难做好。不知道为什么，在平面设计艺术学校里很少有与分镜头脚本设计相关的课程——或许，老师们对学生有所保留，把某些工作作为自己的私藏了吧。



插画师A.B. Frost引领了早期连环画的形式。

那么,这本教程有什么作用呢?它将毫无保留地向你介绍一名分镜头脚本设计师的工作流程,包括什么是真正的分镜头脚本,如何获得灵感,如何保证项目进程,需要掌握哪些技术,如何与各种公司打交道,甚至如何索要报酬。通过阅读此书,我希望你能有所收获,找到挖掘自身潜能的那把钥匙。想成为一名优秀的分镜头脚本设计师,天赋固然重要,然而,直觉、创意、解决问题的能力和快速工作的能力也不可或缺。而这些才能,都可以通过工作积累。分镜头脚本设计师必须适应瞬息万变的市场,时刻保持敏锐的触觉,收集许多信息:做大量的调研,看大量的电影,了解众多不同风格的导演,最重要的是熟悉各种不同分镜头脚本设计师的作品。这在现在已经不是什么难事,感谢网络,使得分镜头脚本不再是“不可见的艺术”。

除此之外,此书对制作流程中的各个岗位从业人员,不管是电影、电视、广告、CD或者网络设计,从美术指导、编剧、制片人到导演都能提供一定的帮助。不是所有人都必须亲自绘制分镜头脚本,但是大多数人都会接触到不同形式的脚本。因此,对分镜头脚本设计过程与设计师感兴趣的制作者们,都可以阅读本书。

Giuseppe Cisterna

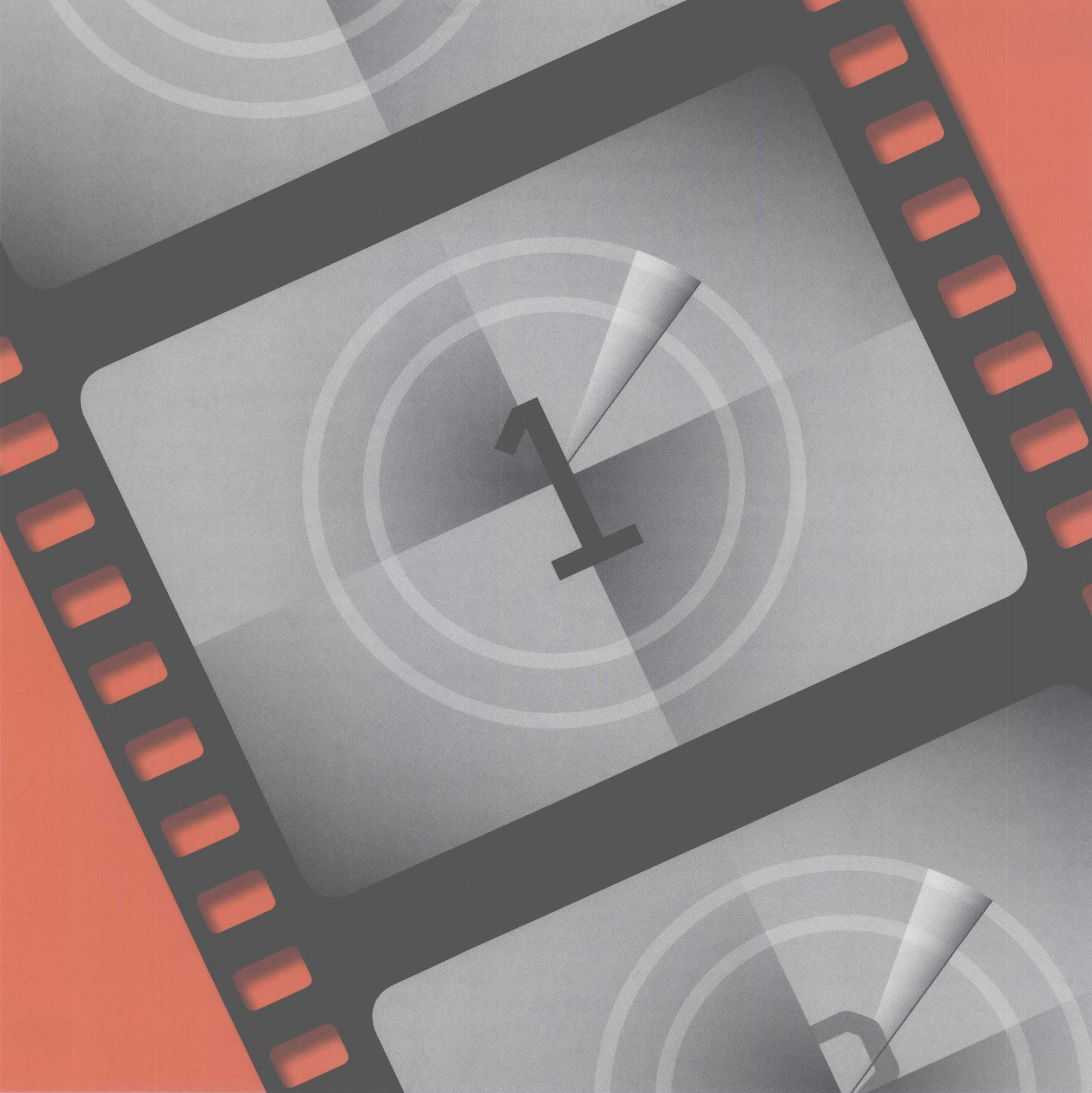


作为一名分镜头脚本设计师,为了提升自己,对大量电影、文学作品等参考资料的研究与积淀是必不可少的。

#### 阅读分镜头脚本的贴士

分镜头脚本阅读没有固定的方向和规律,制作公司决定了分镜头脚本的形式。动画分镜头脚本通常一横条贴在墙上,而电影分镜头脚本可能是一页一幅、两幅或一组。为了便于理解,每一个分镜头脚本前面会添加方向指示标,告诉你阅读顺序是水平还是垂直。





# 第1单元

## 什么是分镜头脚本?

综述	12
第1课: 分镜头脚本的分类	14
第2课: 广告分镜头脚本	16
第3课: 电影分镜头脚本	18
第4课: MV分镜头脚本	22
第5课: 动画分镜头脚本	24
第6课: 电脑游戏和多媒体分镜头脚本	28
第7课: 其他类型分镜头脚本	30



# 什么是分镜头脚本?

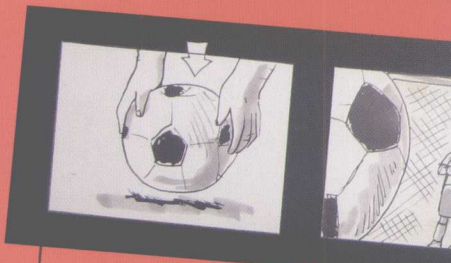
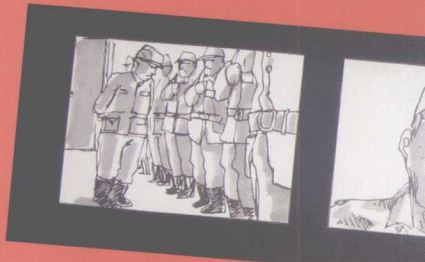
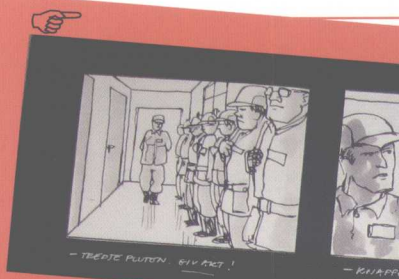
电影制作行业开始时,分镜头脚本就以各种各样的形式出现了。著名电影导演希区柯克就是一个没看到精准的、提前绘制的脚本前不愿意做任何事的导演。很多其他导演也是这样的,比如奥森·威尔斯(Orson Welles)、斯蒂芬·斯皮尔伯格(Steven Spielberg)、马丁·斯科塞斯(Martin Scorsese)、赖德利·斯科特等。

尽管我从事分镜头脚本设计的工作已有很多年,我仍然时而会碰到那些请我设计分镜头脚本却不知道它们有何作用的人。他们不清楚需要我画什么,也不知道如何能充分利用分镜头脚本。

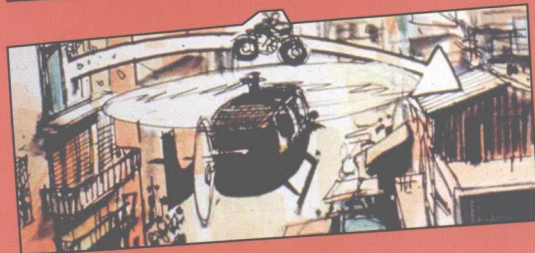
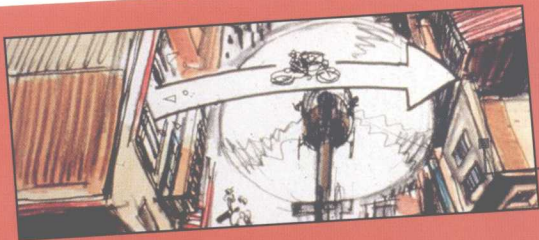
一般说来,分镜头脚本是通过连续的图解来描述或者计划电影场景或一连串镜头。大部分人认为分镜头就是导演用来安排连续镜头、摄像机角度、摄像机机位等的工具,其实它同时也是整个剧组的“视觉预算”。分镜头脚本能使剧组每个人员看到镜头数、场景数、演员数量以及所需要的设备和材料等,这就使得剧组能估算出制作成本。分镜头脚本能够一个镜头一个镜头地分解一个场景甚至整个剧本,这能使制片人能够有效地计划和安排拍摄日程。一个使用分镜头脚本的制片人 can 清楚地知道哪些东西要进入画面,这样可以节省大量时间和金钱,因为不需要重复布置摄影场景。

## 译者注:

- ①阿尔弗雷德·希区柯克:悬疑片大师,作品有《后窗》(Rear Window)、《鸟》(The Birds)等。
- ②奥森·威尔斯:《公民凯恩》(Citizen Kane)的导演。
- ③斯蒂芬·斯皮尔伯格:《大白鲨》(Jaws Unleashed)系列、《侏罗纪公园》(Jurassic Park)等片的导演。
- ④马丁·斯科塞斯:《愤怒的公牛》(Raging Bull)、《出租车司机》(Taxi Driver)等片的导演。



分镜头脚本通常固定在黑色硬板上展示给人看。



## 连续动作脚本

利用分镜头脚本提前计划和制作动作场景能节省大量的时间和金钱,也可免去大量令人头疼的问题。







鲜为人知

与漫画和图书插图不同的是，分镜头脚本设计不考虑它自身的艺术形式。它只是一个实用性工具，一个用连续的图解把故事或观点从文字形式翻译成最终的电影画面。遗憾的是，大部分分镜头脚本设计者的作品都只拥有少量的观众。



速写板

通常从提案会议到精确画图只有很短的时间，所以需要在速写板上以记笔记的方式，辅助快速记录一些重要的细节。

一个低角度镜头的案例。（详情请见第99页）

誊清（详情请见第137页）

画面清除整理工作可以在工作室室内完成，如果有必要的话，画面可以用灰白色调作为底色。





# 第1课 分镜头脚本的分类



电影



电视



广告



游戏



动画

分镜头脚本主要有两种，分别是客户脚本和拍摄脚本，而这两者之间有着重要的区别。

客户脚本的目的是试验或者阐释概念和观点，它一般用在筹备期或者前期制作阶段。这个称呼来自广告界，但这种脚本也被称作“故事板”，经常用在电影和动画片中以筹集资金和激发兴趣。客户脚本很少涉及技术细节和连续画面，而主要传达整体基调或者风格。因此，客户脚本的画面数量相对较少，但更注重绘画细节，并通常以彩色画面的形式出现。

拍摄脚本，顾名思义，其作用就是展示如何实现一个构想。它一般用在前期制作的后期阶段和制作阶段甚至后期制作阶段，导演和剧组用拍摄脚本一个镜头一个镜头地来安排场景和拍摄。相比客户脚本，它包含更多的技术信息，也更注重那些连贯性问题，比如连续镜头、摄像机角度和机位等问题，但在绘画方面它并不十分注重细节。拍摄脚本一般都不上色，以便复印后能分发给工作人员。

## □ 客户脚本

通常客户脚本看上去像画面的剪辑，并且镜头之间不是紧密相连的。使用时，艺术总监需要向客户描述人物的动作和画面的连续。



## □ 移动镜头拍摄

(详情请见第110页)

在拍摄脚本中，操作技术比绘画质量显得更重要。在分镜头脚本中用带方向的箭头来表示摄像机的移动。



## 动作 □

标示动作的最好方法就是在画面上画箭头。



## 日程安排的影响 □

拍摄脚本的制作时间非常紧张。画面的灰色调可以通过后期电脑加入。



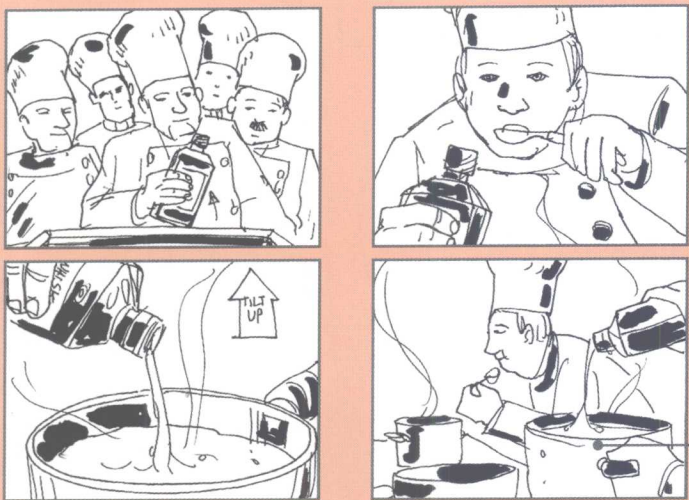
## 谁在使用分镜头脚本？

电影、广告、动画、电脑游戏、网站、工业摄像、活动策划、电视、戏剧——不一而足。任何渴望成为一个分镜头脚本设计者的人最好选择一个你感兴趣的领域或者至少是你愿意花时间学习的领域。分镜头脚本设计不只是简单地要求绘画能力，它还要求创作者掌握该类传播媒介的相关知识。比如你如果想成为电脑游戏分镜头脚本设计者，你必须了解电脑游戏的特点。同样的如果你对广告有兴趣，你最好对广告领域的细节很熟悉。

广告是分镜头脚本设计者乐于选择的一个领域。

## 拍摄脚本

简单的黑白分镜头脚本就能满足工作人员和演员的需求了。他们将和编剧一起收到这样的拍摄脚本。



前景中的对象加强构图的纵深感，也使得画面更生动。在左图所示画面中，通过改变焦距，达到引导观众注意力到产品上的效果。

一个过肩镜头案例（详情请见第105页）。

在广告中，用醒目的方式展现所要宣传的产品，这一点很重要。



## 产品特写镜头

产品特写镜头是广告中的重要镜头，通常出现在广告结尾，它在画面中完整地展示产品和包装。一般说来，产品特写镜头会占用整个广告5秒钟的时间。





## 第2课 广告分镜头脚本

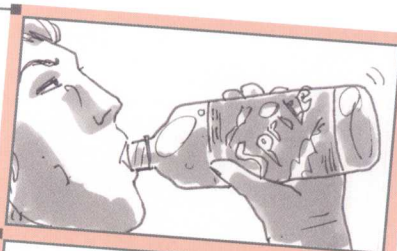


广告

因为蕴藏着大量的工作机会并能很快实现设想，因此，广告可能是分镜头脚本设计者最容易涉入的一个领域。广告的分镜头脚本一般包含6个到30个镜头。如果幸运的话，能给你一到两天时间完成这项工作，但有时候只允许你在几小时内完工，所以你需要有快速绘画的能力，在飞行旅程中想出解决办法的能力，以及在压力下出色完成工作的能力。广告界的薪酬一般高于其他领域，但没有长期工作保障，并且在三个领域（广告、电影、电视）中广告对创意的要求最高，而这些创意却是为了销售，并非创造艺术本身。因此，广告领域的工作实现率很大，也很快，这点对那些不愿墨守成规的自由职业者是个很大的吸引力。

### 画面 1

这是一个典型的产品特写镜头，客户热衷这种镜头。这是显而易见的，因为通常在画面中，产品会看上去很不错。



### 画面 2

在这个镜头中，导演对人物的动作有清晰的认识。构图与影片中的真实画面镜头非常接近。



### 画面 3

分镜头脚本在将道具引入画面中起到重要的作用。导演说出想要的画面，然后由设计者将它形象化。这些图片将在场景布置中发挥作用。

