



上海人民美術出版社
SHANGHAI PEOPLE'S FINE ARTS PUBLISHING HOUSE



ZHONGGUOGAODENGYUANXIAODONGHUAZHUANYEXILIEJIAOCAI
中国高等院校**动画**专业系列教材

动画分镜头本设计

著/姚光华

J954

8



ZHONGGUOGAODENGYUANXIAODONGHUAZHUANYEXILIEJIAOCAI

中国高等院校动画专业系列教材



动画分镜头本设计

著 / 姚光华

上海人民美術出版社

图书在版编目(CIP)数据

动画分镜台本设计/姚光华著. —上海:上海人民美术出版社, 2006. 7

(中国高等院校动画专业系列教材)

ISBN 7-5322-4672-8

I. 动... II. 姚... III. 动画片-镜头(电影艺术镜头)-设计-高等学校-教材 IV. J954.1

中国版本图书馆CIP数据核字(2005)第147201号

中国高等院校动画专业系列教材

Zhongguo Gaodengyuanxiao Donghuazhuanye Xiliejiacai

动画分镜台本设计

主 编 李 新

策 划 张 晶

著 者 姚光华

责任编辑 张 晶

装帧设计 孙 青

技术编辑 季 卫

出版发行 上海人民美术出版社

地址:上海长乐路672弄33号

邮编:200040 电话:54044520

印 刷 上海市印刷十厂有限公司

开 本 787 × 1092 1/16

印 张 8.5

出版日期 2006年7月第1版 2006年7月第1次印刷

印 数 0001-5250

书 号 ISBN 7-5322-4672-8/G · 252

定 价 39.80元

序

■欣闻上海人民美术出版社将出版系列动画教材，并以不求数量，唯求质量为其根本之宗旨，不胜欣慰。中国动画片惨淡经营几十年，曾有过辉煌，曾有过让世界动画人士刮目相看的成就，但也有今天落后于他人、举步维艰的悲哀，究其原因，疏于育人也。

■过去的上海美术电影制片厂，励精图治，开创了具有中国风格的水墨动画、剪纸、折纸等新的片种，将中国的美术风格融入了动画电影这样一种西方的艺术样式之中，使其成为一种有中国风格的电影艺术。其意义也许并不仅仅是艺术上的，更重要的是使动画片具有了中华民族的文化和气息，成为了我们生活中一个美丽的部分。

■在过去的上海美术电影制片厂，学风甚浓，年轻人肯动脑子，虚心向老一辈的艺术家，如万氏兄弟、虞哲光等学习，在艺术和技术上有所追求，也有所上进，曾出现过象《三个和尚》这样不可多得优秀作品，以及象阿达这样的人才。当时一批年轻人在文化革命之后曾制作过不少优秀的影片，在国际和国内拿过许多的奖项。可惜的是，时过境迁，阿达英年早逝，当年的年轻人如今也都垂垂老矣，后继乏人。没有人，便没有好的影片。这是个简单的道理。

■所幸，今天的年轻人酷爱动画片。他们希望用自己的手做出无愧于时代的中国的动画片。然而，什么是动画片？制作动画片需要哪些方面的艺术素养和才干？制作动画片需要哪些必不可少的技能？动画片具有哪些有关绘画、电影、文学、音乐、舞蹈等不同方面的特性？所有这些我们曾一步一步摸索着走过来的道路，他们并不十分清楚。甚至有些人还认

为，只要掌握了电脑便掌握了一切，他们似乎没有注意到，迄今为止，几乎所有的电脑动画都只在模仿手工的绘画和造型，电脑只是作为一种工具在使用。所谓艺术，只有在超越了其实际使用的价值之后才能成其为艺术，这是世界各国的理论家们说过一百遍的道理。并且，造型的能力也仅仅是制作动画片所需要的众多因素中的一个，并不就是动画片。这些道理需要有人来告诉年轻人，需要有人来教育他们，指导他们，使他们能够不走或少走人们过去曾经走过的弯路，使他们能够比我们站得更高，能站在我们的肩上向前眺望。这对于我们这些心有余而力不足的动画老人来说，既是一种期待，也是一种愿望。

■要教育就要有书，有实实在在、对学生负责的教科书。上海人民美术出版社的同志有志于做这方面的工作，也是很有眼光的事情。请我写几句话，尽管对教育不在行，“廉颇老矣”，尚能表态，我一来表示赞成，二来表示支持，三来表示愿意尽自己的能力（如果我还帮得上忙的话），为他们提供自己的意见，以使这套书出得更好、更出色。

■做动画电影是一个需要群策群力的工作，需要有人精心构思，需要有人埋头苦干，需要有人摇旗呐喊……我想做教育也是一样，需要很多的人，具有各种才能的人都来做这项工作。现在，看着有人为动画片的未来默默地在做最基础的工作，这就像种庄稼之前先要把土地翻松一样，我相信中国动画片的未来，一定能够从这些耕耘之中萌芽。

特伟
2006年春

编者序

■ 21世纪是高科技的时代，随着工业文明对人类生活的全面浸透，呈现在我们面前的社会几乎让我们都跟不上想像。动画艺术（或者是有人喜欢的用海外方式表述的“动漫画”）作为一种工业文明的表现形式，也已经进入了大众生活。它涉及的范围越来越广，每天都在追随着人们的视线，吸引着你我他的眼球，以其独有的魅力成为新时代的宠儿。而事实上，它已经逐渐从艺术创造中剥离了出来，成为21世纪工业设计的重要载体。我们必须要用全新的角度关注它。

■ 在这种大背景下，在影视、媒体、娱乐业的促动下，国内许多大专院校纷纷成立了动画艺术学院或开办了动画专业，旨在为我国动画及相关行业的变革培养新型的、复合型的应用专业人才。上海人民美术出版社作为专业美术出版单位，一直致力于动画类图书的出版，在国内出版界有着相当的影响力。为满足这一来自教育界及更广泛社会的强烈需求，出版社酝酿出版一套普通高等院校动画专业系列教材，意在建立一个完整、综合，既具专业性又有前瞻性的动画专业教材体系。

■ 初步拟定编写的书目如下：《动画原理》、《原画设计》、《构图设计》、《动画剪辑》、《动画分镜头本设计》、《中国动画电影史》、《外国动画电影史》、《动画场景设计》、《动画造型设计》、《动画运动解剖学》、《动画美术基础》、《动画软件基础》。

■ 该系列教材首先面向国内现有以及即将开设的动画专业和学院。到目前为止，国内已有十余所大学开设有动画本科专业或设有动画学院，专科学校设有动画专业的也有十余所之多，中等专业学校及社会上的各种相关培训机构则为数更多，而在未来一两年里估计还会有十余所大专院校加入这一行列。这些院校的学生本身已构成了一个庞大而相对稳定的读

者群。为这些不同层次的学生提供系统的动画理论知识学习、专业技能训练以及审美修养培养是该套教材首要的任务。

■ 此外，还要兼顾社会上更广大的潜在读者群体需求。这其中包括各地媒体及影视制作机构的人员；专业的广告、展示宣传、游戏及多媒体产品制作公司的人员；其他相关产业人员（如房地产）以及不同程度的动画爱好者。

■ 希望本系列教材能有抛砖引玉之效，以共同繁荣方兴未艾的动画类读物市场和推动中国动画产业的发展。

李新
2006年春

引言

■随着新世纪的到来，动画片从内容到形式、制作技术也进入了一个新纪元。并由一个片种发展为一个产业——动画、漫画产业。动画甚至成为现代社会人们的一种生活方式，动画无处不在。

■动画片也由绘画型、概括型向电影模式靠拢，以其与以往不同的“超现实”的手段和形式——利用CG技术逼真地虚拟现实，虚拟非现实。

■动画片的电影化，使得原来并不突出的问题——电影语言的运用，尤其是画面分镜头本的电影化问题，放在了一个显著的位置上。分镜头本的成功与否，对一部影片的影响甚至成败都有直接的关系。

■多年来，国人对美术电影的认识，多集中在美术风格、故事情节及原动画或动作设计的技巧上，而对如何运用电影语言来分镜，关心尚欠。当然这也许是导演的事。当今生产规模的扩大、电脑的普及、科学技术的进步，使得小规模动画公司、高等院校、动画专业学生及社会上的个人，都有能力独立完成一部影片。

■过去只有少数影视动画导演和前期原创人员关心的“分镜头本”已经放在这些群体特别需要关心和研究的主要位置。和剧本写作、原画设计一样，画面分镜头本也是一项技术性和专业性很强的创作工作（包括艺术性的技术化处理），需要从基本原理上进行充分认识和把握。

■美术电影，顾“名”思“义”，其美术手段较之兄弟片种，确乎占有重要的地位，但它仍然只是电影的一个“组成部分”。因为尽管美术手段重要，但仍然不能排除导演、表演、摄影、剪辑、音响等其他艺术而独立存在，画面分镜头本的完成，恰好是这些艺术素养的综合体现。所以动画画面分镜头本制作，就其质和量的难度对分镜导演的要求却高于实拍影视分镜的。一个动画、漫画家未能“天然地”成为动画分镜头本导演，因为他首先应该是导演（理论上）其次才是画家。不具备动画导演应掌握的艺术和技术手段，是不能够画出合格的分镜头本的。

■动画事业发展要靠人才，作为人才的摇篮——高等院校，其肩上的任务就更重了。从50年代起，中国以北京电影学院为代表的动画专业就已经开办。一开始学生的数量是个位数，现今高等院校的动画专业就有近200多个，学生数以万计，可谓发展迅猛，动画教学也从传授美术基础和动画原理，发展到如今以编导、动画设计、多媒体制作为一体的多方位教学。要提高我国动画片的质量，要重振我国动画的雄风，就要靠这些后起之秀。然而作为教学理论方面的重要一环——动画分镜头本的设计和研究也刻不容缓地放到了广大师生的面前，编导影视理论知识也作为动画专业的重要和主要的课程，这不能不说是一个良好开端。创造型的人才，从原创开始，而原创的开始——分镜头本的知识积累和实践也将对培养和造就动画原创人才起到推动作用。

■本书的初衷是通过笔者多年的积累和心得，把分镜头本稍稍作一个系统的归纳，遗漏和缺憾，在所难免。只是想通过这样的讨论和研究，使动画片的前期创作更加理论化和规范化；也想通过此书的出版，引起动画理论教学和实践争鸣，使中国动画片能兼收并蓄和学习国外好的经验，发扬中国动画好的传统。西班牙导演佩德罗·阿莫多瓦在1999年法国嘎纳电影节上讲授电影课时说：“对我来说，电影可以学，但不能教。这是一门更多地建立于运作之上而不是技术之上的艺术。这是一种完全个人化的表现形式”。导演技法是一种个人经验，应该自己去发现电影语言，应该通过这种语言发现自我。

■前国际动画协会主席约翰·哈拉斯，在十几年前曾对中国卡通人说“你们的动画片应该保持自己的中国风格，不必去学习西方，如果你们的动画片拍得和美国一样，那还用你们去拍吗？”因此在学习和研究国外好经验的同时一定不忘创造出自己的艺术特色。使中国动画重振“中国动画学派”的雄风，去翻开新的一页。

目 录

引言

第一章 分镜台本概述 /1

第一节 电影分镜头拍摄的形成 /2

第二节 动画分镜台本的概念 /4

第三节 画面分镜台本的作用 /6

第二章 分镜前期准备 /9

第一节 导演阐述 /10

第二节 文字分镜台本（脚本） /14

第三节 造型设计稿 /16

第四节 背景设计稿 /17

第五节 先期对白 /18

第六节 先期音乐 /19

第三章 分镜台本创作 /21

第一节 创作构思 /22

第二节 场面 / 空间调度的概念 /26

第三节 分镜语言 /34

一 镜头与景别 /34

二 机位与轴线 /41

三 视点与运动 /49

四 视觉连续与镜头衔接 /56

五 构图与透视 /67

六 表演与POS/71

七 时间的掌握 /75

八 分镜头本的格式 /78

第四章 分镜头本的类型 /89

第一节 剧场片 /90

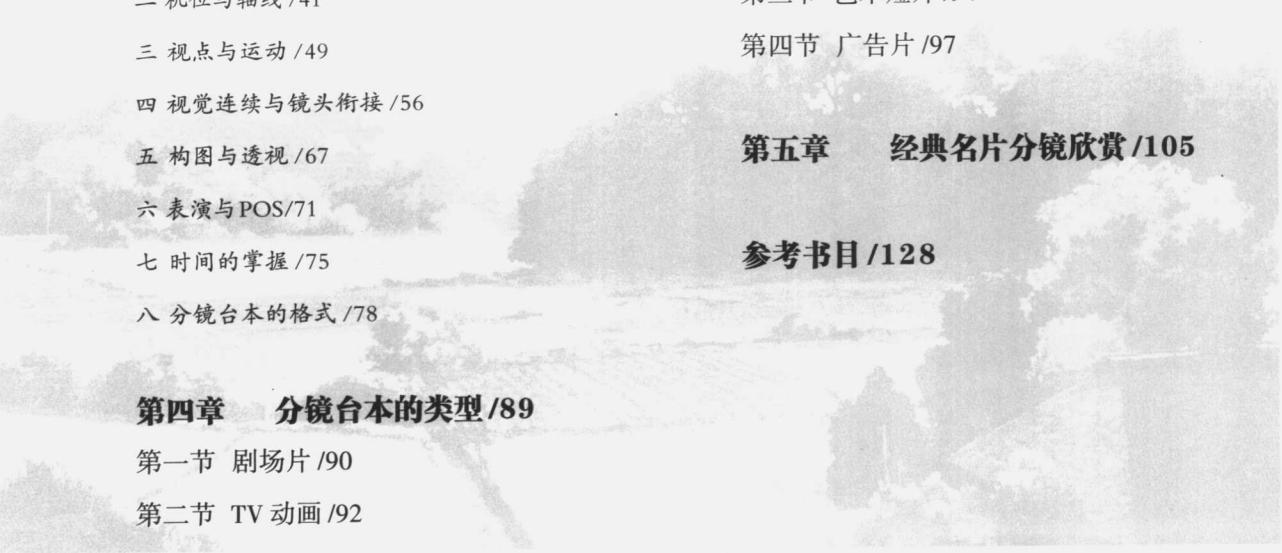
第二节 TV 动画 /92

第三节 艺术短片 /94

第四节 广告片 /97

第五章 经典名片分镜欣赏 /105

参考书目 /128





第一章 分镜头本概述

第一章 分镜头台本概述

第一节 电影分镜头拍摄的形成

■当电影还处在原始形态时,本来无所谓“分镜头”。

■卢米埃尔兄弟在1895年拍出历史上最早的影片时,是不考虑分镜头问题的。因为他们把摄影机摆在一个固定的位置上,以全景的视距、按胶片的长度,开机……关机——把对象一口气拍了下来。著名的《火车进站》由此成了电影史上的开山之作(图1-1)(图1-2)。继这种以单镜记录生活景象的拍摄之后,又出现了梅里爱以镜头记录舞台演出的拍摄。只有当胶片不够长、或背景需要改变时,才分段拍摄。分段拍摄,这种无心插柳式的改变,使人们发现其中的好处。于是有人尝试把摄影机放在不同的位置、不同的距离和角度拍摄,这种用各种长度不一,视距不一的镜头连接起来的影片产生了惊人的视觉效果!这也是电影分镜头的开始。

■1903年、美国的埃德温·鲍特在《火车大劫案》中,首次以镜头的连接方式表述故事,他将美国

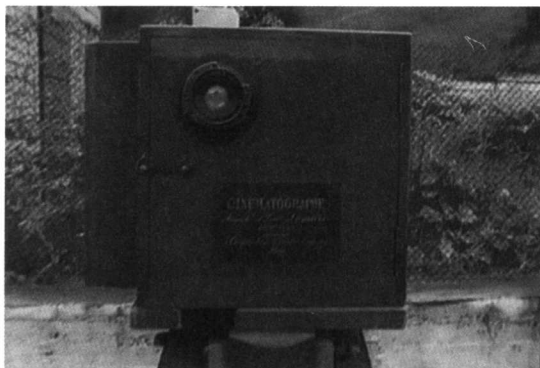


图1-1 卢米埃尔兄弟制作的世上最早的手摇摄影机。

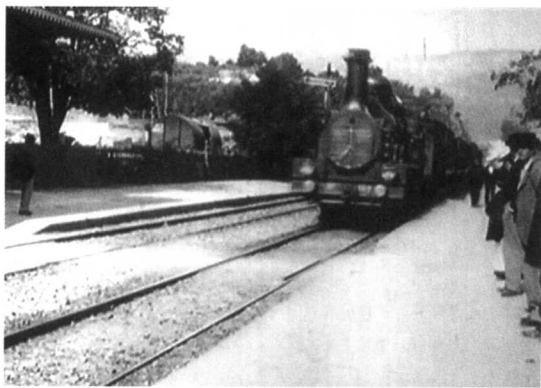


图1-2 电影史上的开山之作《火车进站》

消防队员救火的现场记录镜头,连接上一对母女被大火围困的情形,再创制出消防队员救母女的一连串镜头,经剪接后成为一部完整影片。

■格里菲斯这位举世公认的、有成就的电影艺术家,发展了这一分镜成果。创造出以“分镜头”作为电影语言来叙事的一套“蒙太奇”表现形式。他根据影片的主题思想和艺术表现的需要,用分镜头的办法来确定镜头的景别和角度,完全改变了卢米埃尔、梅里爱的单镜头固定拍摄方法,以远景、全景、中景、近景、特写的不同景别的拍摄来表现对象,使电影产生了特有的视觉节奏,调动了观众的心理期待和审美需求,使电影从被动

文字分镜头台本稿纸

片名：《精卫填海》第八集“战胜瘟疫”

镜号	景别	秒	内容	对白	音效	处理
151	中景	3+12	西王母宫内： 泉水不断流入台面般的水池中		泉水流动声	
152	近景	2+12	水池中西王母的头部倒影隐约可见。		同上	
153	全景	2+0	西王母坐水池前的背影，她抬起头来。	西王母：把我的不死药。	同上	
154	大全景	8+0	精卫站在西王母背后，西王母说着站了起来。	西王母：放在漳河里，每个病人只要喝上一口，瘟疫就能消灭。	水声弱	
155	近景	2+12	精卫兴奋地。	精卫：真的？太谢谢你了	同上	
156	近景至特写	5+0	西王母背对镜头。说到“交换”时转过头，面对镜头。	西王母：不要感谢，我要的是交换。	同上	推
157	中景	6+6	精卫无奈地说：	精卫：可是，我什么珍珠宝贝都没有-----。	同上	
158	中景	6+0	西王母说着伸出手（索要）	西王母：我不要珍珠宝贝，我要的是-----你的容貌。	同上	
159	特写	2+12	精卫不解地眨巴着眼睛。	精卫：我-----不明白---？	同上	
160	近景	5+12	西王母反问着伸手摘下自己的面具——露出一张丑得吓人的面容。	西王母：“不明白？……瞧，这就是我的真面目。	同上	
161	特写至大特写	1+12	精卫惊吓地倒吸了一口冷气。	精卫：啊-----。	同上	急推

图 1-4

地“记录生活”和“舞台剧照相”的圈子里解放出来，电影能够发展成一门独立的艺术，是和“分镜头”分不开的。

■对实拍导演而言，分镜头（deoupage 法语）是指剧本的完成形式，在开拍之前，把叙事场景和动作分成单个镜头和段落。不仅是文字的，其中包括任何可能遇到的技术性信息，只要导演感到有必要写下来或者画下来、使摄影组能理解他的

意图，并找到完成这一意图的技术手段，有助于他们按他的意图来进行设计。

■大多数当代电影导演（实拍）在实际拍片时，可分成两类：一类是什么都写在纸上、完全照分镜表工作，另一类是只有到了布景地才知道自己要干什么，即兴地把叙事分成各种不同的取景位置镜头。当然，不管是那一类的导演都把剧本分成了几个“总场景”，即在一个地点上自成



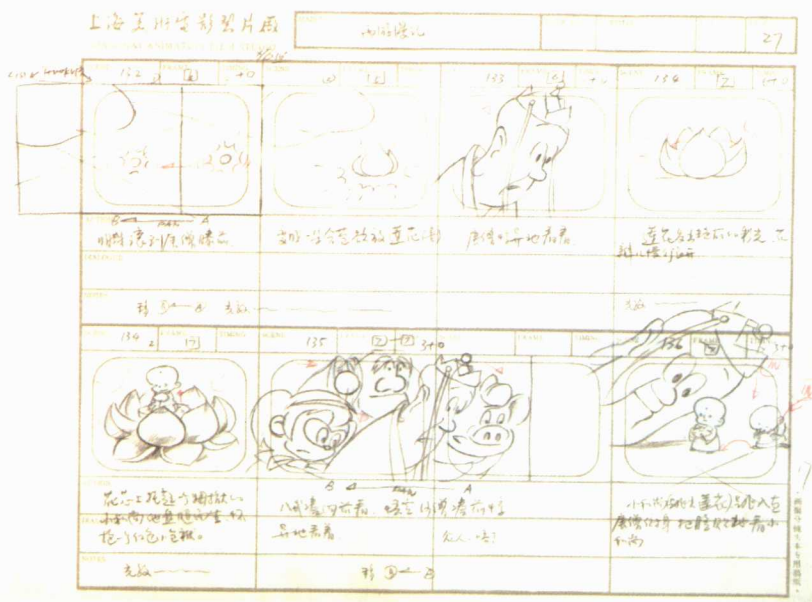


图 1-3 画面分镜头台本(选自《西游漫记》)

一个整体的一段动作(情节),一组镜头组成。并且都在拍摄之前,对时间和空间的把握和调度心中有数,在拍摄时指挥若定。

第二节 动画分镜头台本的概念

■影视动画片作为特有的艺术形式,其创作的重要环节——画面分镜头台本,与实拍的分镜头有着很多的共同点,主要的电影语言和规律是一致的。但动画画面分镜头台本,又因为自己特有的形式特征,而区别于实拍影视作品的分镜头,并集导演处理、美术设计、动作设计、表演、摄影、特技处理、剪辑、对白、拟音、音乐提示于一体的摄制组工作蓝本。摄影组的所有工作部门都将以此为依据而展开工作。

■动画片的分镜头台本可分为:文字分镜头台本和画面(含文字)分镜头台本,但也有直接将文学剧本画成的画面(含文字)的分镜头台本。(图 1-

3)(图 1-4)

■文字分镜头台本,是只有文字形式而没有画面的分镜头台本,一般由导演按自己对剧本的研究和构思,将故事内容进行增加或取舍工作,并分成若干镜头,依次编上镜号,标明视距,写明摄影要求,确定对白内容,标上音响效果等的文字分镜头台本。文字分镜头台本可作为画面分镜时的依据。但尚不能作为各创作部门的拍摄依据。只有经过导演绘制并确定后的画面分镜头台本(含文字提示和对白),才是摄制组各部门工作的蓝本和依据。

■画面分镜头台本,是导演把分镜内容落实到以镜头为单位的连续画面的剧本,画面分镜头台本可在文字分镜的基础上进行绘制,也可在没有文字分镜的情况下将文字剧本作调整和增删后,直接构出画面并标明文字提示内容,一气呵成。

■画面分镜在画框内，将画明场景与人物的关系，每个镜头都将画出虚拟的“机位”显示出来的景别的大小，角度的变化，摄影机运动——推、拉、摇、移的轨迹，人物的动作起止位置、表演也将有连续的pos，分出大的动作表演关键张。（图1-5）

■在画面分镜中还将把剪接的任务提前大部分完成，镜头之间衔接，光学转换，叠、划、淡入、淡出、圈入、圈出等都将在台本上有所指示和标明。（图1-6）

■在内容栏：写明动作提示；对白栏：确定对白；音效栏：确定拟音及音乐起止；处理栏：写明特效的用法；长度栏：标明秒数。背景栏：写明专用或共用（同集或不同集的背景借用）情况。（图1-7）（图1-8）

■所以画面分镜头本一经确定，便是摄制组的各部门：执行导演、原画、作监、动画、动检、绘景、校对、电脑合成、特效、剪辑、配音、拟音、效果、作曲、录音等十多个部门的工作蓝本和依据。

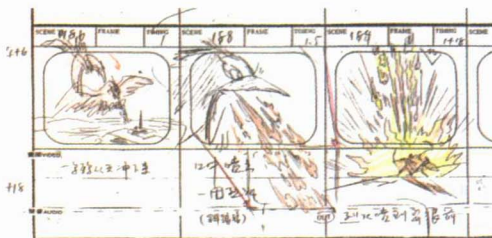


图1-5 以画面显示机位、景别（选自《后羿射日》导演：姚光华）

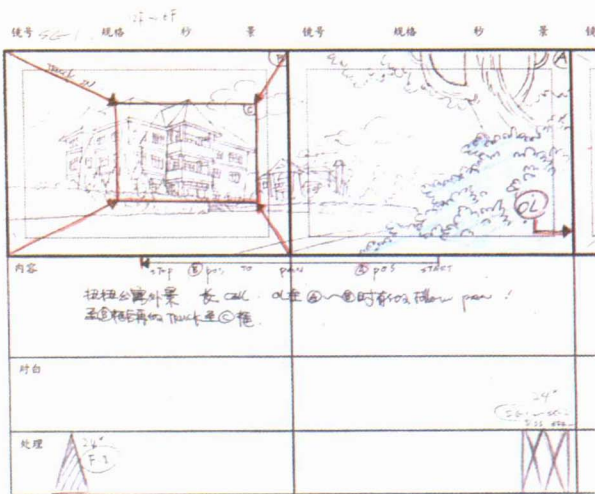


图1-6 处理一栏写明“淡入”或“叠出”等摄影要求

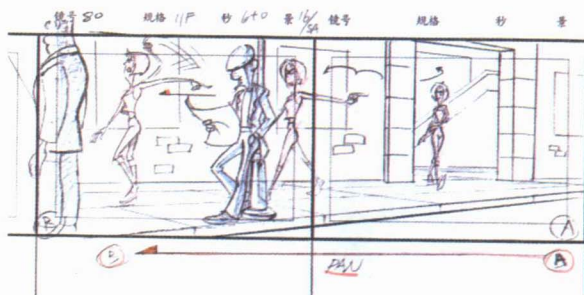


图1-7 标明摄影机运动的方向及位置

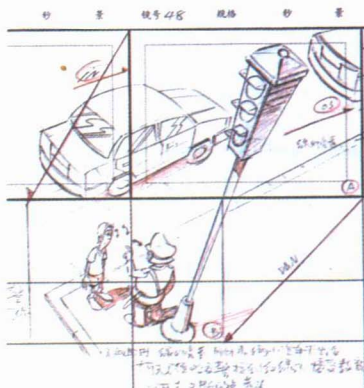
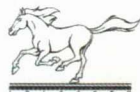


图1-8 标明摄影机运动的方向及位置
以上三图选自《超级球迷》导演：姚光华）



第三节 画面分镜头台本的作用

■动画片画面分镜头台本的形成、并日趋规范,是长期以来创作、生产实践的需要所决定的。一部动画电影的成功与否,有诸多原因,但其中一个及其重要的原因是与画面分镜头的优劣有直接的关系。一般只要光看画面分镜头台本,或进而看配上音乐或对白的、经电脑编辑后的画面分镜头台本,而不进行中期原动画及电脑合成,便可初见其影片端倪了。

■因此画面分镜头台本是影片的最初的视觉形象。

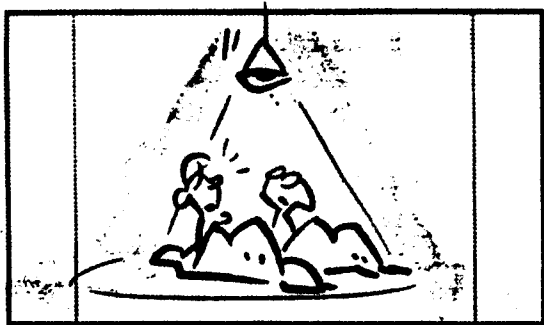
■画面分镜头台本不仅决定一部戏的艺术质量,还因为它是技术性含量很高的创作生产的重要依据,并在各个工作环节中起到如乐队总谱一样的作

用。所以只有完成了令人满意的画面分镜头台本,并考虑和解决了影片生产可能产生的创作上和技术上的主要问题之后,才能展开绘制工作。

■在动画片创作生产的流水线似的工序中,设计稿工作可以说是紧挨着台本完成后的第一道工序。设计稿工作是根据分镜头台本,把每个镜头按照不同规格(画框)大小,把画面分镜头剧本上的小画面草图,画成并放大成正式镜头设计稿。画面分镜头台本的景别、人物动态、表情、镜内pos、场景的方位、透视等以及对摄影机的动作所做的图示和文字指示,都将作为设计稿工作的重要依据。(图1-9)(图1-10)

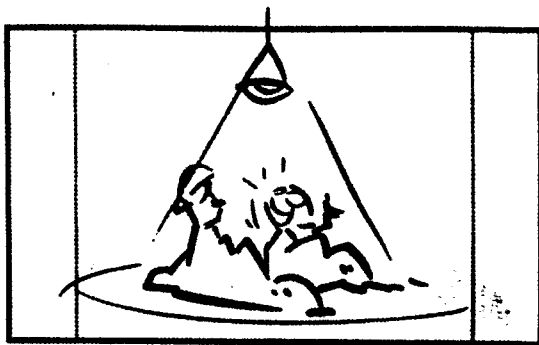
■画面分镜头台本对原画、动画依然有着指导意义,业内人士都知,原画是根据设计稿所规定的内容

Sc 94



SHAMUS 夏姆斯:
And that's even spookier!
那更奇怪了!

Sc



特希:啊!那是灯泡的
灯丝坏了,灭了。

TRACEY
Ah...That's the filament of the
incandescent light bulb finally decaying
and giving out. It happens to...

图1-9 导演画面分镜头台本中的SC94(选自《TRACEY》(崔希))



图 1-10 SC94 的设计稿

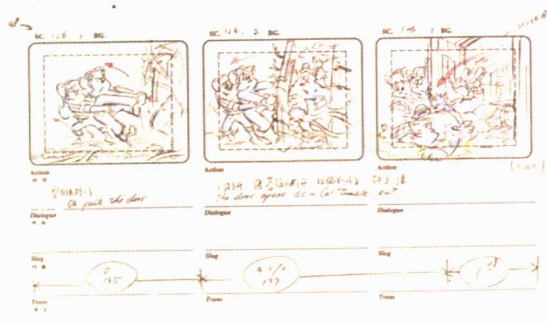


图 1-11 (选自《草原小鼠》分集导演: 姚光华)

来绘制的,动画当然根据原画设置来绘制。但是一个好原画设计、或动画,应该在工作中仔细阅读画面分镜头本,了解影片主题、故事情节、人物性格、镜头处理和剧情的节奏处理等导演的总体构思、对自己所参与绘制的大到一场戏或一组镜头的情绪节奏控制,小到每个镜头中角色的情绪,节奏掌握都做到心中有数,虽然从事的是整部戏的局部工作,但却是整体的局部。(图1-11)

■绘景工作当然不只是依照设计稿就完事了,设计稿是施工前的铅笔稿,绘景人员只有浏览了整个戏的画面分镜头本后,才能对戏中的时间表

述,如日景、夜景、室内景、室外景。日景还分晨景、黄昏景、阴雨景和一般日照景;夜景分有明月景、风雨景等。另外随剧情的起伏、情绪的不同,将影响到色调的处理,诸如宁静的、阴郁的、神秘的、明快的、鬼魅的等等色调的掌握。(图1-12)(图1-13)(图1-14)

■对于校对来说,可依照画面分镜头本的指示,

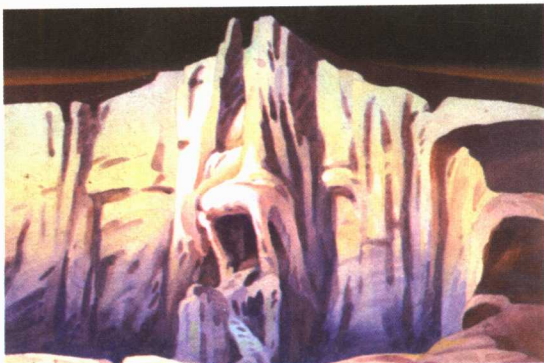


图 1-12



图 1-13

动画电影《神马与腰刀》中的场景设计(导演:姚光华、场景设计:陈年喜)





图 1-14 动画电影《神马与腰刀》中的场景设计（导演：姚光华、场景设计：陈年喜）

来检查、核对原动画、场景、特技是否与摄影表上填写一致。处理各种前期、中期工作中遗漏下来的问题，诸如移动、推、拉、摇及特效的位置、长度处理；检查背景是人景同移、还是只移背景，在场景上可看到道具的放置是否连景、有否遗漏，人物的关系前后是否一致，群众人物的位置、角色是否不对或遗漏等等。

■作曲以画面台本为依据，根据剧情的发展和时间的长度写出大概的曲调和段落，对于后期的部门，如剪辑、录音、拟音等都是以画面台本作为自己的工作依据，并贯穿于准备阶段、制作阶段和最终核对阶段。

思考题：

- 1 电影分镜与不分镜的区别是什么？
- 2 电影分镜的意义何在？
- 3 动画分镜与电影实拍分镜的区别是什么？
- 4 为何说动画画面分镜头本是摄制组工作蓝本和依据？
- 5 画面分镜头本对拍摄工作有哪几方面的作用？



第二章 分镜前期准备