

何 凡 主编

动画

剧本与分镜头设计

ANIMATION SCRIPT AND STORYBOARD DESIGN

高等院校设计学精品课程规划教材

江苏凤凰

动画剧本与分镜头设计

ANIMATION SCRIPT AND STORYBOARD DESIGN

高等院校设计学精品课程规划教材

主 编：何 凡
副主编：刘哲源
杜瑞诚
陈敏琼
孙白梦
袁庄唯

参 编：

图书在版编目(CIP)数据

动画剧本与分镜头设计 / 何凡主编. -- 南京: 江苏凤凰美术出版社, 2014.9

ISBN 978-7-5344-7894-9

I. ①动… II. ①何… III. ①动画片—剧本—创作方法②动画片—镜头(电影艺术镜头)—设计 IV.

① I053.5 ② J954

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2014) 第 204703 号

责任编辑 方立松

韩 冰

装帧设计 曲闵民

责任监印 朱晓燕

出版发行 凤凰出版传媒股份有限公司

江苏凤凰美术出版社 (南京市中央路165号 邮编: 210009)

出版社网址 <http://www.jsmscbs.com.cn>

经 销 凤凰出版传媒股份有限公司

制 版 南京新华丰制版有限公司

印 刷 江苏凤凰新华印务有限公司

开 本 787mm × 1092mm 1/16

印 张 8

版 次 2014年9月第1版 2014年9月第1次印刷

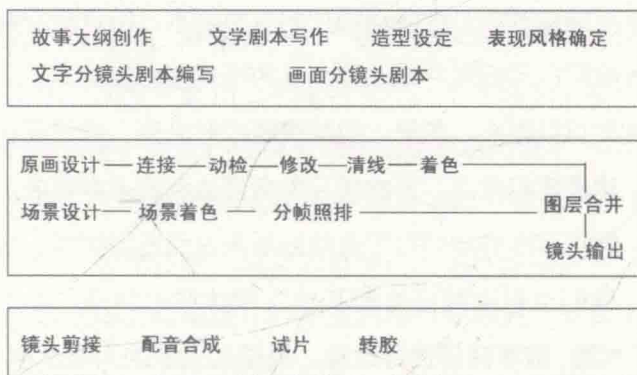
标准书号 ISBN 978-7-5344-7894-9

定 价 48.00元

营销部电话 025-68155677 营销部地址 南京市中央路165号
江苏凤凰美术出版社图书凡印装错误可向承印厂调换

概述

动画片的制作流程大体分为前期制作、中期制作和后期制作三个阶段（见下图）。



动画片制作流程图

《动画剧本与分镜头设计》主要是学习动画片前期制作中的内容。在前导课程《动画原理》中，我们学习了动画的基本表现规律及制作技巧，并通过一个综合作业接触到了动画的中期制作流程。在《Premiere》课程的学习中，我们利用 Premiere 合成平台对动画的后期制作流程进行了一次实践。在本课程中我们要系统地学习动画的前期制作流程，这样，我们就对动画的创作有了一个完整的认识和实践，给我们的后续实践课《二维动画命题创作》奠定基础。

动画的前期制作流程主要包含两个部分：案头文本写作和分镜头设计。

案头文本写作就是剧本的初期写作以及修改，用专业术语说也叫“编剧”。动画创作追求的是原创性，因此文本的创作非常重要。文本的写作就是编故事，但是在写作上要符合电影剧本的基本结构要求。在教学中我们不可能编写一个商业动画片的电影剧本，结合专业特点，我们以动画短片或动画小品的模式来创作剧本，因此剧本可以短小、简单，但故事要相对完整，情节要合理。这是我们在这门课的学习中所要达到的基本要求。

剧本写作的学习对于有些同学来说可能很困难，因此，我们也可以对已有的其他文学体裁的作品，如小说、戏剧、叙事诗等进行改编。根据其主要的人物形象、故事情节和思想内容，充分运用电影的表现手段，经过再创造，使之成为适合于拍摄的电影文学剧本。改编就是把一种文学体裁的作品转换为电影文学剧本，这样就必然对原作有所增删与改动。而改动的幅度因情节各异，大致上可分为三种类型：一是基本上忠实于原著；二是接近于原著，即原著的主题思想不变，主要人物和事件基本保留；三是改动较大，如对原作的主题与人物的精神面貌作了相应的改变。改编历来是电影剧本的一个重要来源，不乏产生脍炙人口的佳作。如有的名著先后改编过多次，因此，我们也可以采用这样的方法。

分镜头设计是将我们在剧本中所写的镜头进行具体的视觉化设计，为动画的中期制作提供方案。在本课程的学习中，我们是以二维手绘动画的形式来进行教学的。分镜头设计是手绘动画的必经环节。分镜头设计不仅是将剧本的故事情节进行视觉化的设计，加强剧情的艺术表现力，而且由于有了分镜头，动画制作可以不受时间顺序的制约，形成多条生产线同时作业的模式。制作人员可以按照专业分工来组织生产，大大提高了动画片的制作效率。因此，分镜头设计是我们这门课学习的重点，也是一个动画制作人员所必须具备的专业素质。目前，分镜头的设计越来越受到重视，甚至片头设计或栏目包装等这样的纯视觉化的创意制作也要求进行分镜，可见分镜对于视觉设计的重要性。

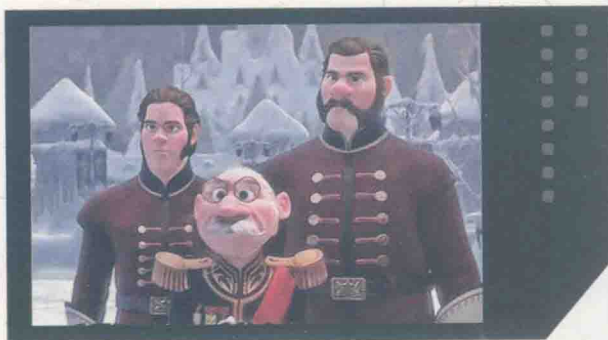
《动画剧本与分镜头设计》是动画理论教学的最后一门课。这门课的学习目标很明确，就是要求每个同学在结课的同时拿出一个完整的动画小品剧本，并完善其分镜头设计。这就是本课程所规定的综合作业，以此来作为评分依据。动画是一个强调实践技能的专业，课程结束后我们马上进入《二维动画命题创作》实践课，在短片创作中就要使用这个剧本。因此，随着课程的深入，我们要不断修改完善自己的剧本。配合课程的教学内容，在每章前面的训练要求中提出对综合作业的进度要求，并对剧本的不足之处做出修改。第六学期我们学完了三维动画制作课程后，还要有一次《三维动画命题创作》

实践课。到那时还要使用这个剧本。因此，希望同学们认真对待，按时完成作业。本课程的课堂作业列在每章后面的课后练习中。视频资料见江苏凤凰美术出版社官网（www.jsmscbs.com.cn）。

简而言之，文字剧本的写作是编剧技巧的学习过程，文字分镜头剧本的创作是导演创意实践，而画面分镜头剧本的编制是动画制作方案的制定。独立地、完整地对动画设计制作的全流程进行一次学习和实践，对于每个动画从业人员来说都是必要的实践过程和宝贵的学习机会，希望大家取得好成绩。

目录

CONTENTS

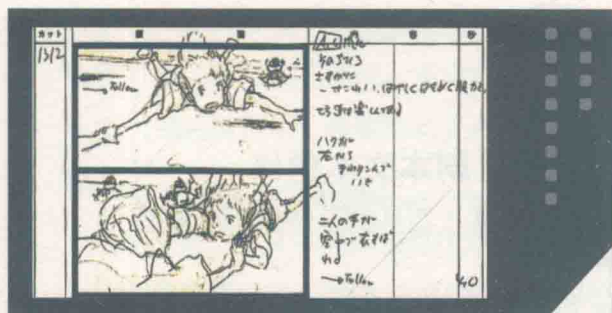


概述

上篇：剧本文本创作

第1章·动画剧本创意构思

1.1 故事构思	2
1.1.1 故事大纲	2
1.1.2 故事大纲的写作要素	3
1.2 文学剧本	3
1.2.1 文学剧本的基本结构	3
1.2.2 剧本写作的学习方法	5
1.3 镜头的概念	5
1.3.1 镜头的表现特点	6
1.3.2 镜头的景别划分	8
1.4 蒙太奇与长镜头	11
1.4.1 蒙太奇的基本概念	11
1.4.2 长镜头理论的概述	12
1.4.3 镜头的基本运动	13
案例点评	16
课后练习	16
拓展阅读	16



第2章·镜头视觉化设计

2.1 文字分镜头剧本	18
2.1.1 文字分镜头剧本的作用	19
2.1.2 文字分镜头剧本的写作格式	19
2.2 画面分镜头剧本	24
2.2.1 画面分镜头剧本的作用	24
2.2.2 画面分镜头剧本的编制格式	26
课后练习	27
拓展阅读	28

第3章·故事板设定

3.1 角色造型设计	30
3.1.1 角色比例设定图	31
3.1.2 角色转面图	32
3.1.3 道具设计图	32
3.2 动作设计与表演要素设计	32
3.2.1 角色动作设计	33
3.2.2 表情序列设定	34
3.2.3 口型设定	34
3.3 风格设计	35
3.3.1 影片风格的确定	35
3.3.2 场景绘画风格确定	36
3.3.3 色彩设定	36
3.4 生产进度计划	37
3.4.1 生产进度表	38
3.4.2 静帧制作	38

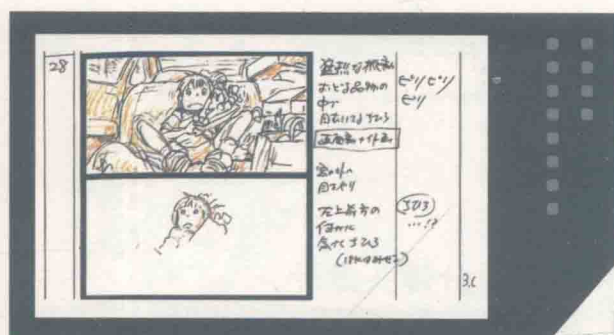


3.4.3 手绘动画制作工艺	39
课后练习	42
拓展阅读	42
案例点评	43

下篇：分镜头设计

第4章·镜头画面的特征

4.1 镜头画面的影视特性	46
4.1.1 镜头画面与动画画面的关系	47
4.1.2 镜头画面的构成要素	48
4.1.3 镜头画面的特性	49
4.2 场面调度与动态画面	50
4.2.1 动态画面	50
4.2.2 场面调度	51
4.3 场景与运动场景的制作方法	52
4.3.1 运动场景的意义	52
4.3.2 场景与运动场景的制作方法	53
4.3.3 场景画面分帧	57
案例点评	58
课后练习	58
拓展阅读	58



第5章·固定镜头的画面分镜头头设计

5.1 固定镜头的分镜头画面与画面分镜头

60

5.1.1 分镜头与分镜头画面

60

5.1.2 固定镜头的特征

61

5.1.3 固定镜头的画面分镜头

62

5.2 固定镜头的画面分镜头标识

62

5.2.1 固定镜头的画面分镜头标识方法

62

5.2.2 固定镜头的中期制作

66

5.3 固定镜头的组接

67

5.3.1 固定镜头的组接方式

67

5.3.2 镜头匹配原则

67

5.3.3 拍摄方向与轴线规律

69

课后练习

71

拓展阅读

71



第6章·运动镜头的画面分镜头头设计

6.1 运动镜头的画面分镜头

74

6.1.1 运动镜头的特征

74

6.1.2 运动镜头的画面分镜头

75

6.2 运动镜头的画面分镜头标识

75

6.2.1 典型运动镜头的画面分镜头标识

76



6.2.2 运动镜头的画面分镜头剧本绘制	78
6.3 运动镜头中期制作技巧	80
6.3.1 场景的分层制作与分帧	80
6.3.2 动体的分层制作	80
6.3.3 场景与动体合成	82
6.4 运动镜头的组接	82
6.4.1 两个运动镜头连接的关系设计	83
6.4.2 运动镜头与固定镜头的组接	83
课后练习	85
拓展阅读	85

第7章·时间转换与空间转换

7.1 转场镜头的设计	89
7.1.1 转场的意义	89
7.1.2 转场的表现形式	91
7.2 段落转换镜头的设计	92
7.2.1 段落转换的表现形式	93
7.2.2 镜头的流畅性原则	94
7.2.3 蒙太奇节奏	95
7.3 分镜头声音的基本设计	100
7.3.1 分镜头的声音要素	100
7.3.2 镜头中声音的设计	101
课后练习	104
拓展阅读	104



第8章·动画分镜头的特殊制作

8.1 镜头画面的特殊制作	106
8.1.1 镜头变速运动制作	106
8.1.2 微动镜头的制作	107
8.1.3 镜头复合运动的制作	107
8.1.4 镜头的纵深运动制作	108
8.1.5 动体跳层制作	108
8.1.6 摇镜头的特殊制作	108
8.2 画面分镜头剧本的完善	110
8.2.1 创意镜头的标注	111
8.2.2 画面分镜头剧本的补充	111
课后练习	112
拓展阅读	112
参考书目	113

上篇：剧本文本创作

第1章 动画剧本创意构思

■ 学习目标

1. 了解剧本的写作过程，学习并掌握剧本写作的基本结构。
2. 建立起镜头的理念，能够通过对电影的观摩对镜头做出判断。
3. 熟练掌握镜头特性、镜头景别划分和镜头的基本运动方式。

■ 重难点

1. 本章重点是镜头的基本概念，动画片的首要任务就是体现出镜头感。
2. 文字分镜头剧本的写作中，运动镜头的运用以及镜头景别的运用是本章的难点。

■ 训练要求

1. 按故事大纲的写作要求，独立草拟一篇故事大纲。要求为故事大纲起名字，故事的名字要直接点题。
2. 按文学剧本的写作要求，将故事大纲改编成文学剧本。



动画剧本创意构思是一个文案写作过程。一部动画电影的创作是从电影剧本(故事脚本)的写作开始的。动画剧本的写作要求作者有一定的文学素养,因此不可能一蹴而就,要经过长期的创作实践才能成为一个好的编剧。对于动画制作人员来说,应能够看懂剧本,并且在导演的统筹下进行分镜头创作,因此,我们的学习重点放在分镜头设计上。然而,分镜头设计必须要有文字剧本作为依据,动画又是一个强调原创的艺术门类,因此,我们从素质培养的理念出发,应该具有编写小品剧本的能力。当然,电影剧本也可以由一般的文学作品改编而来,但是我们最好能够自己来编写剧本,实在有困难就根据别人的剧本来改编。如果还不行,可以采用别人的剧本,但是在角色设定时要改变形象,在分镜时要改变方案。

一部动画剧本从创意到完善要经过多次修改,是一个由简到繁、循序渐进的过程。动画剧本的基本要求就是讲故事,因此要先设置故事发展的基本线索,添加故事要素,并在此基础上按照剧本结构的要求进一步修改完善。此外,剧本的创作还要有对镜头的认识以及镜头表现形式的认识,要善于通过镜头表现来叙述故事。这样,才能使内容与形式达成高度的统一。

1.1 故事构思

影视动画创作首先要有一个剧本,这个剧本最初来自于对一个故事的构思。讲故事就是一种叙事,叙事的方式有多种,如顺叙、倒叙、插叙等。采用哪一种叙事

方式是要在落笔之前先考虑好的。在这个构思过程中首先要搭建起一个故事概况,这个故事概况不仅存在于作者的脑子里,最好将这个故事概况落实在文字上,这就是故事大纲的雏形。故事大纲当然免不了要反复修改,经过反复修改之后,故事逐渐成形。当故事中的人物、人物关系,故事发生的时间、地点、历史背景等故事要素得以确定后,就有了完整的故事线索,进一步整理就形成了故事大纲,有了故事大纲就有了剧本写作的基本条件。

1.1.1 故事大纲

剧本一般的写作顺序是先编写故事大纲,故事大纲亦称电影故事梗概,是电影文学剧本创作前的概要描述。电影剧作者在创作电影文学剧本之前,先选用自己掌握的生活素材中最能确切表现人物性格和展示主题的一系列事件,构造成一个有简略剧情内容的故事梗概。它的基本内容包括主要人物、时间地点、情节发展和结局等。故事大纲要设置出故事的逻辑链条,即有事件发生的起因、事件进展的过程、事件的转折及事件的结果,构成一个基本完整的故事。

故事大纲不仅是进一步编写电影文学剧本的写作依据,而且在投资人物色剧本的阶段,往往先要求剧作者交出一个故事梗概,作为评断和取舍的依据,由此可见故事大纲的重要性。一个剧本的好坏决定了一部动画片的成功与否,而剧本的质量往往又是由故事大纲来决定的。因此,故事大纲的创意很重要,千万不能应付差事,大纲如果有不尽人意之处就要修改,甚至

舍弃、推倒重来。

动画片是一种具有高度假定性的电影艺术。它运用造型艺术所具有的特殊功能去反映生活,并达到真人表演难以达到的效果。动画片的节奏一般比真人演的影片要快得多,为了适应丰富的表现性动作,要求情节的展开要特别迅速。它要求用明确的、具体的行为动作来说明剧情,不宜用大量对话(或旁白)来交代故事,因而有些短片不用对话,而强调视觉形象的艺术力量。这样的故事情节设置更强调戏剧化效果。

1.1.2 故事大纲的写作要素

一般动画片的叙事是采用第三人称叙述,即一种旁观者的讲述方式,而不是抒情描写,因此不宜用形容的语言,而是一种说明文的体例。在故事大纲阶段要定位:故事类型属于动作类、言情类还是其他;主要观众群是成年人、孩子还是学生。同时要明确以下故事要素:故事背景,确定时间、地点;人物定位;搭建人物关系;故事拐点;故事亮点,即片子的商业卖点;高潮部分;结尾。

故事大纲中要注意设置这些故事要素的连接,这就是故事线。故事与人物行为发生关系就形成了动作线索。主人公的动作线就成为故事的主线,而配角的动作线就是故事的副线。这两条线在故事中经常交叉,也叫复合线。在故事叙述中这两条线不能平分秋色,要求人物关系要清楚,人物与故事的关系要清楚,即故事情节清楚。故事主线中要有戏核,即戏中最具有戏剧性的部分,最好看、吸引人的地方。

此外,故事大纲还要具有主题思想,就是故事的中心思想,即通过故事的讲述体现某种价值观。主题思想是故事的内涵所在。一般在动画小品的故事大纲中要命题,即通过命名来直接点题。如果我们带着这样的观念来审视故事大纲,往往就会使得故事大纲完整而有层次,形成文学剧本写作的基础。

1.2 文学剧本

有了故事大纲以后,下一步的任务就是将故事大纲进一步编写成电影文学剧本。文学剧本是一部动画片的基础,导演就以此作为摄制影片的依据。动画文学剧本具有动画电影的艺术特点,不仅文学样式广泛多样,可以取材于神话、童话、寓言、民间故事、历史传说、科学幻想、幽默小品等,而且可以不拘一格,充分运用夸张、虚构、象征、隐喻的手法使故事充满想象力和趣味性。

1.2.1 文学剧本的基本结构

文学剧本虽然是一种文字剧本,但它的写作与一般的文学写作有所不同。首先是剧本的结构。在《动画概论》课中我们已经学习过电影剧本的基本结构,即一部电影——段落——场面——情节——镜头。也就是说,电影剧本要按照这样的结构来写作。可以看出,一部电影是由许多段落组成的,每个段落又是由若干场面组成的,每个场面中又有各种情节,这样就构成了一部电影的基本框架。按照这样的结构来叙事就会使故事顺畅、易于理

解,并且符合观赏习惯。其中镜头是电影的最小表现单元,这样的写作结构也易于镜头表现目的的实现。因此,电影剧本就是在写镜头,即写视觉。但是,如果一下子就写成了镜头,就成了文字分镜头剧本了。这对于初学剧本写作的人来说是非常困难的。文学剧本就是故事大纲到文字分镜头剧本的一个重要过渡,它着重于镜头设计之前的描写,注重将故事线索分成段落、逻辑关系的铺设、确定场面以及情节的描写。

在一定时间和环境中人物相互发生关系就构成了故事段落,因此,一般比较通行的写作方法是从场面写起。场面就是俗称“一场戏”,也可以理解为故事发生的地点或空间。在一般情况下,每一场面都具有段落性和连续性,并随着人物和情节的发展不断转换。这种空间或时间的转换在电影中也叫“转场”。在统一的艺术构思下,一系列相互衔接、具有内在联系的场面描写、组织就使得故事的发展、转化更加有层次,这种逻辑上的递进效应形成了一部完整的影片。

在表现方法上,电影剧本的写作也不同于小说创作:

(1) 它不进行角色内心活动的描写。如果要揭示角色的内心活动,那就要通过角色的肢体动作、说话语气、面部表情等表演手段来展现。

(2) 电影剧本也不同于散文,抒情性的描写也不适于剧本的写作。如果有抒情的需要也是通过画面联想来达到抒情的目的。

(3) 故事发展的逻辑关系是电影叙事

的主线索。对于结果的起因,不是用文字描写而是靠情节铺垫。

电影剧本要求按照电影文学的写作模式去创作,即通过画面信息来讲述故事,并用视听语言和时空结构去构思与创作剧本。它的写作虽然比较直白,但带有较强的视觉效应和画面效应。它要求故事结构严谨、逻辑清晰、情节详细、时空关系具体,而最忌讳的是用夸张性、议论性、比喻性、象征性的语言来描写;并且也不需要对人物的性格、服饰道具以及背景等进行详细描述,这些都要通过表演或视觉造型手段直接传达给观众。

电影剧本在故事构思的基础上不仅要使故事链清晰、逻辑性强、写作架构符合电影剧本的结构,而且还要在叙事过程中逐渐明确角色以及角色之间的关系,明确故事背景、事件发生时间、地点等要素,为下一步的分镜头剧本及视觉设定环节奠定基础。

下面是电影《阳光灿烂的日子》文学剧本中的一段:

三十一 水房 日内

马小军:我帮你冲吧。

米兰:好哇,兑上点凉水。【马小军兑好凉水,双手高高举起水壶向下浇着。由于米兰身材高大,尽量弯着腰】

马小军:烫吗?

米兰:可以。这儿,朝这边浇。【水浇尽了。她像拧床单似地双手握着,使劲拧那股又粗又重的头发,然后把头发转出螺旋,朝天辫似的竖起。在额前迅速地盘绕几圈结成一个颇似古代少女的发髻。她的动作很迷人。】