

21世纪高等教育数字艺术与设计规划教材

# 动画分镜头设计与制作

+ DongHua FenJingTou

○ 邓文达 主编

○ 宋旻 李桂杰 洪学银 副主编

Storyboard

21世纪高等教育数字艺术与设计规划教材

# 动画分镜头 设计与制作

+ DongHua FenJingTou

○ 邓文达 主编

○ 宋旻 李桂杰 洪学银 副主编



人民邮电出版社

北京

## 图书在版编目(CIP)数据

动画分镜头设计与制作 / 邓文达主编. — 北京 :  
人民邮电出版社, 2012. 1  
21世纪高等教育数字艺术与设计规划教材  
ISBN 978-7-115-26463-3

I. ①动… II. ①邓… III. ①动画片—镜头(电影艺术镜头)—设计 IV. ①J954.1

中国版本图书馆CIP数据核字(2011)第207527号

## 内 容 提 要

这是一本专门讲解动画分镜头设计与制作的教材。本书按照动画分镜头设计基础篇、经典案例篇两部分内容来展开,从动画分镜头的入门基础知识,到完整动画分镜头的设计与绘制,使用了十多个经典实例来引导读者步步深入,并以通俗易懂、生动活泼的语言,全面系统、由浅入深地讲解了动画分镜头的基本概念和重要功能、分镜头画面的绘制与构图技法、镜头调度的基本规律、分镜头合理流畅的技巧以及实战技法等各方面知识和技能,以培养和提升读者的综合能力,快速达到优秀分镜头设计师的水平。

本书适合作为各大、中专院校相关专业的教学用书,以及Flash动画制作的基础培训班教程和进阶教程,另外也可以作为广大Flash爱好者、动画分镜头设计制作者、中小学教师、多媒体从业人员的自学教程及参考书。

21 世纪高等教育数字艺术与设计规划教材

### 动画分镜头设计与制作

- 
- ◆ 主 编 邓文达  
副 主 编 宋 旻 李桂杰 洪学银  
责任编辑 王 威
  - ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号  
邮编 100061 电子邮件 315@ptpress.com.cn  
网址 <http://www.ptpress.com.cn>  
北京艺辉印刷有限公司印刷
  - ◆ 开本: 787×1092 1/16 彩插: 6  
印张: 12.25 2012 年 1 月第 1 版  
字数: 289 千字 2012 年 1 月北京第 1 次印刷

---

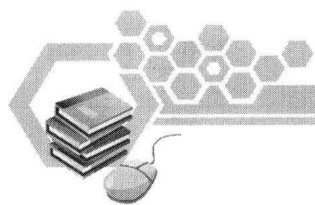
ISBN 978-7-115-26463-3

定价: 39.00 元(附光盘)

读者服务热线: (010)67170985 印装质量热线: (010)67129223

反盗版热线: (010)67171154

广告经营许可证: 京崇工商广字第 0021 号



随着动画片的风靡,动画产业的兴起,各高等院校、高职高专、中职中专、培训学校都开设了动画设计的专业课程。而在一部动画片的创作与制作的全过程中,动画分镜头设计是体现动画片叙事风格、构架故事逻辑、控制节奏的重要环节,是动画片美术设计、动作设计、背景设计、后期合成等道工序的工作蓝本,因此,要真正学好动画,离不开传统动画运动规律等基本技法,更离不开分镜头设计等基本功。也就是说,要想真正教好学好动画课程,需要一本讲解动画分镜头设计与制作的好教材。

为了帮助各大院校的教师能够比较全面、系统地讲授这门课程,使学生能够熟练地使用 Flash 来进行动画创作,我们按照动画分镜头设计师的必备技能编写了本书。在内容编写方面,我们注意难点分散、循序渐进;在文字叙述方面,我们注意言简意赅、重点突出;在实例选取方面,我们注意实用性强、针对性强。通过这样学习,即使不具备任何基础的学生,只要热爱动画制作,就能够通过本书的学习掌握动画分镜头的创作流程和核心技能,掌握热门商业案例分镜头的设计方法,达到独立完成动画分镜头设计的目的。

本书共分两部分 9 章。第 1 章~第 6 章动画分镜头设计基础篇,主要介绍动画分镜头的基本概念和重要功能、分镜头画面绘制基础、镜头画面的构图技法、镜头调度的基本规律以及如何使分镜头合理流畅的实现方法和技巧,使读者能够较为全面地掌握动画分镜头创作流程中各个环节的创作技能;第 7 章~第 8 章是经典案例篇,通过 2 个经典商业案例的制作,使读者在实践中累积专业功力,达到独立完成 Flash 动画分镜头设计的目的。第 9 章通过欣赏与研究国内外经典大片的画面分镜头,使读者逐渐掌握经典动画的运镜技巧和人物表演技法。整个学习流程联系紧密,环环相扣,一气呵成,让学生在灵活掌握动画分镜头创作的同时,享受无比的学习乐趣。

本书每章都附有一定数量的习题或上机练习,可以帮助学生进一步巩固基础知识;实践性较强的上机练习可以供学生上机操作时使用。本书配备了 PPT 课件、全部实例的素材与源文件、上机练习的素材与源文件以及习题答案等丰富的教学资源,任课教师可到人民邮电出版社教学服务与资源网网站([www.ptpedu.com.cn](http://www.ptpedu.com.cn))免费下载使用。本书的参考学时为 60 学时,其中实践环节为 18~22 学时,各章的参考学时参见下面的学时分配表。

| 章 节   | 课 程 内 容    | 学 时 分 配 |     |
|-------|------------|---------|-----|
|       |            | 讲 授     | 实 训 |
| 第 1 章 | 动画分镜头的认识   | 2       |     |
| 第 2 章 | 分镜头画面绘制基础  | 4       | 2   |
| 第 3 章 | 镜头与画面构图    | 4       | 2   |
| 第 4 章 | 镜头调度的基本规律  | 6       | 4   |
| 第 5 章 | 如何使分镜头合理流畅 | 6       | 2   |



续表

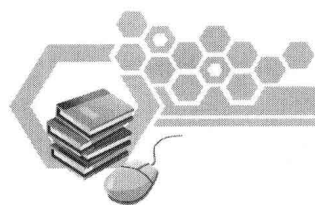
| 章 节   | 课 程 内 容                   | 学 时 分 配 |     |
|-------|---------------------------|---------|-----|
|       |                           | 讲 授     | 实 训 |
| 第 6 章 | 动画分镜头创作流程与要点              | 4       | 4   |
| 第 7 章 | Flash 动画片《阿福》之《越狱虎王》分镜头实战 | 6       | 4   |
| 第 8 章 | Flash 广告片《手机购物》分镜头实战      | 4       | 4   |
| 第 9 章 | 动画分镜头作品欣赏                 | 2       |     |
| 课时总计  |                           | 38      | 22  |

本书由邓文达主编，宋旻、李桂杰、洪学银任副主编。另外，参与本书编写工作的还有邓朝晖、双洁、冯瑶、张科、孙东生、汪宇、刘小金、黄武锋、熊立梅、廖少波、谢斌、李萍、石丽莉和张高新。

由于时间仓促，加之作者水平有限，疏漏之处在所难免，恳请广大读者批评指正。

编者

2011 年 9 月



## 第1篇 动画分镜头设计基础篇

|                           |                         |
|---------------------------|-------------------------|
| 第1章 动画分镜头的认识..... 2       | 2.3 掌握分镜画面的空间构图..... 37 |
| 1.1 分镜头台本概述..... 2        | 2.3.1 构图的平面空间关系..... 37 |
| 1.1.1 分镜头台本的由来..... 2     | 2.3.2 构图的立体空间关系..... 38 |
| 1.1.2 电影镜头和画面..... 4      | 2.4 掌握角色造型与背景设计..... 40 |
| 1.2 认识动画分镜头..... 5        | 2.4.1 掌握角色造型..... 40    |
| 1.2.1 动画分镜头的概念..... 5     | 2.4.2 掌握背景设计..... 41    |
| 1.2.2 文字分镜头台本..... 6      | 2.5 掌握场景的空间调度..... 42   |
| 1.3 画面分镜头台本..... 7        | 2.6 课后思考与练习..... 44     |
| 1.3.1 认识画面分镜头台本..... 7    | 第3章 镜头与画面构图..... 45     |
| 1.3.2 画面分镜头台本的格式..... 8   | 3.1 了解镜头..... 45        |
| 1.3.3 画面分镜头台本的内容..... 10  | 3.1.1 镜头视点..... 45      |
| 1.4 动画分镜头创作流程..... 10     | 3.1.2 镜头的表现手法..... 46   |
| 1.5 分镜头画面的基本造型元素..... 11  | 3.2 镜头的景别..... 49       |
| 1.5.1 角色..... 11          | 3.3 镜头角度..... 51        |
| 1.5.2 场景..... 14          | 3.3.1 鸟瞰镜头..... 52      |
| 1.5.3 色彩..... 17          | 3.3.2 平视镜头..... 52      |
| 1.5.4 光影..... 17          | 3.3.3 俯视镜头..... 52      |
| 1.6 课后思考与练习..... 21       | 3.3.4 仰视镜头..... 53      |
| 第2章 分镜头画面绘制基础..... 22     | 3.4 画面构图概述..... 53      |
| 2.1 熟练的绘画基本功..... 22      | 3.4.1 画面构图的特点..... 53   |
| 2.1.1 素描、速写和默写的训练..... 22 | 3.4.2 画面构图的基本要求..... 55 |
| 2.1.2 掌握人体结构与比例..... 25   | 3.5 画面构图的基本规律..... 56   |
| 2.1.3 掌握头部结构..... 27      | 3.5.1 构图的视觉元素..... 56   |
| 2.2 掌握分镜头画面的透视..... 31    | 3.5.2 三分法原则..... 57     |
| 2.2.1 透视的基本概念..... 31     | 3.6 构图的基本形式..... 58     |
| 2.2.2 透视基本术语..... 32      | 3.6.1 封闭式构图..... 58     |
| 2.2.3 几何透视..... 33        | 3.6.2 开放式构图..... 60     |
| 2.2.4 空气透视..... 36        | 3.7 动画构图的细节处理..... 60   |
|                           | 3.7.1 头顶空间..... 60      |





|                             |           |                                    |            |
|-----------------------------|-----------|------------------------------------|------------|
| 3.7.2 运动空间 .....            | 61        | 5.2.2 景别变化连接的方法 .....              | 92         |
| 3.7.3 动作空间预留 .....          | 61        | 5.2.3 对话镜头与动作镜头景别变化的<br>区别 .....   | 93         |
| 3.7.4 画框的无形力量 .....         | 62        | 5.2.4 景别连接需注意的问题 .....             | 94         |
| 3.7.5 构图的平衡 .....           | 62        | 5.3 镜头中的蒙太奇 .....                  | 95         |
| 3.7.6 群体人物在画面中的位置 .....     | 64        | 5.3.1 蒙太奇的定义与概念 .....              | 95         |
| 3.8 课后思考与练习 .....           | 64        | 5.3.2 蒙太奇表现手法 .....                | 96         |
| <b>第4章 镜头调度的基本规律 .....</b>  | <b>66</b> | 5.4 动画的转场镜头组接技巧 .....              | 98         |
| 4.1 机位的运用 .....             | 66        | 5.4.1 技巧性转场 .....                  | 98         |
| 4.1.1 拍摄距离 .....            | 66        | 5.4.2 无技巧性转场（直接切换） .....           | 102        |
| 4.1.2 拍摄高度 .....            | 67        | 5.5 课后思考与练习 .....                  | 107        |
| 4.1.3 拍摄方向 .....            | 68        | <b>第6章 动画分镜头创作流程与<br/>要点 .....</b> | <b>109</b> |
| 4.2 镜头中的轴线法则 .....          | 68        | 6.1 分镜前的准备工作 .....                 | 109        |
| 4.2.1 轴线与轴线法则 .....         | 68        | 6.1.1 阅读导演阐述 .....                 | 109        |
| 4.2.2 双人对话镜头的构成 .....       | 70        | 6.1.2 通读剧本 .....                   | 110        |
| 4.3 越轴 .....                | 73        | 6.1.3 熟悉造型设计稿 .....                | 111        |
| 4.3.1 越轴的处理技巧 .....         | 73        | 6.1.4 熟悉场景设计稿 .....                | 111        |
| 4.3.2 越轴中应注意的几个问题 .....     | 74        | 6.1.5 熟悉先期音乐与先期对白 .....            | 112        |
| 4.4 镜头的运动 .....             | 75        | 6.2 编写文字分镜头 .....                  | 112        |
| 4.4.1 推镜头 .....             | 75        | 6.3 设计场面调度 .....                   | 114        |
| 4.4.2 拉镜头 .....             | 76        | 6.3.1 人物调度 .....                   | 114        |
| 4.4.3 摇镜头 .....             | 76        | 6.3.2 镜头调度 .....                   | 116        |
| 4.4.4 横移镜头 .....            | 77        | 6.4 绘制画面分镜头 .....                  | 116        |
| 4.4.5 升降镜头 .....            | 78        | 6.4.1 绘制分镜头小草图 .....               | 116        |
| 4.4.6 跟镜头 .....             | 79        | 6.4.2 画面精画 .....                   | 117        |
| 4.4.7 晃动镜头 .....            | 79        | 6.4.3 填充内容与对白 .....                | 117        |
| 4.4.8 景深 .....              | 80        | 6.5 分镜头制作的表现手法 .....               | 119        |
| 4.5 借用镜头的应用 .....           | 80        | 6.5.1 传统手绘方式 .....                 | 119        |
| 4.6 课后思考与练习 .....           | 82        | 6.5.2 Flash 软件绘制 .....             | 119        |
| <b>第5章 如何使分镜头合理流畅 .....</b> | <b>84</b> | 6.6 分镜头的创作要点 .....                 | 120        |
| 5.1 镜头衔接的技巧 .....           | 84        | 6.6.1 剧本内容的把握 .....                | 120        |
| 5.1.1 镜头衔接的出入画 .....        | 84        | 6.6.2 角色表演的设想 .....                | 120        |
| 5.1.2 镜头间的画面匹配 .....        | 86        | 6.6.3 声音的设计 .....                  | 122        |
| 5.1.3 镜头间的动作衔接 .....        | 88        | 6.6.4 镜头画面类型的选择 .....              | 124        |
| 5.1.5 镜头间的声音衔接 .....        | 90        | 6.6.5 镜头时间的分配 .....                | 126        |
| 5.2 景别变化的应用 .....           | 91        | 6.7 课后思考与练习 .....                  | 126        |
| 5.2.1 景别的视觉效果 .....         | 91        |                                    |            |



## 第2篇 经典案例篇

### 第7章 Flash 动画片《阿福》之

#### 《越狱虎王》分镜头实战.....130

#### 7.1 前期素材准备.....130

##### 7.1.1 导演阐述.....130

##### 7.1.2 文字剧本.....131

##### 7.1.3 角色造型设定.....132

##### 7.1.4 场景设定.....135

##### 7.1.5 道具设定.....135

##### 7.1.6 配音、音乐及音响素材.....135

#### 7.2 编写文字分镜头.....135

#### 7.3 场面调度设计.....136

##### 7.3.1 人物调度.....137

##### 7.3.2 镜头调度.....137

#### 7.4 绘制动画分镜头.....138

##### 7.4.1 绘制分镜头小草图.....138

##### 7.4.2 动画片《越狱虎王》分镜头 欣赏.....139

#### 7.5 《越狱虎王》分镜头解析.....142

#### 7.6 课后思考与练习——《贝贝 大冒险》分镜头设计.....151

### 第8章 Flash 广告片《手机购物》

#### 分镜头实战.....153

#### 8.1 广告创意要点.....153

##### 8.1.1 目标受众.....153

##### 8.1.2 基调.....154

##### 8.1.3 特点、优点和视觉意象.....154

#### 8.2 分镜前的素材准备.....154

##### 8.2.1 导演阐述.....154

##### 8.2.2 文字剧本.....155

##### 8.2.3 角色造型设定.....156

##### 8.2.4 场景设定.....156

##### 8.2.5 道具设定.....157

##### 8.2.6 配音、音乐及音响素材.....157

#### 8.3 编写文字分镜头.....157

#### 8.4 场面调度设计.....158

##### 8.4.1 人物调度.....158

##### 8.4.2 镜头调度.....158

#### 8.5 电视广告片《手机购物》

##### 分镜头赏析.....159

##### 8.5.1 电视广告片《手机购物》 分镜头欣赏.....159

##### 8.5.2 电视广告《手机购物》 分镜头解析.....160

#### 8.6 课后思考与练习——《珠宝》

##### 分镜头设计.....165

### 第9章 动画分镜头作品欣赏.....168



# Part

## 第1篇

### 动画分镜头设计基础篇

俗话说“万丈高楼平地起”，学习动画分镜头设计也一样，必须从基础学起，了解动画分镜头的概念、历史、电影镜头与画面、传统动画片的制作流程，以及 Flash 动画的特点和制作流程，这是进行动画创作的第一步，也是一部优秀动画片成功的基础。

# 第1章

## 动画分镜头的认识

### 课堂学习目标

- ◆ 掌握动画分镜头的概念
- ◆ 了解电影镜头与画面
- ◆ 认识文字分镜头台本
- ◆ 认识画面分镜头台本
- ◆ 了解动画分镜头的创作步骤
- ◆ 熟悉分镜头画面的基本造型元素

在一部动画片的创作及制作的全过程中，动画分镜头设计是体现动画片叙事风格、构架故事逻辑、控制节奏的重要环节，是整部动画作品制作的依据和蓝图。

## 1.1

### 分镜头台本概述

动画分镜头台本是导演根据文字剧本提供的艺术形象和情节结构，运用电影手法把它表现出来的。具体地说，就是对文字剧本进行二度创作，按电影逻辑把它分切成连接的镜头。每个镜头要依次编号，写出内容和处理手法。在一部动画中，分镜是必不可少的重要步骤，基本上决定了动画的叙事风格，统领动画的整体效果。

#### 1.1.1 分镜头台本的由来

1895年，法国的卢米埃尔兄弟拍摄第一部电影《火车进站》，该影片生动记录了人们生活中的真实情况，使电影成为人类娱乐的新手段，受到了人们的热烈欢迎。

随着时代的进步和发展，电影的内容和形式日趋丰富，一些电影导演试图通过画草图的形式来发展和丰富故事情节，如俄国著名导演谢尔盖·爱森斯坦就在影片《战舰波将金号》、《墨西哥万岁》的拍摄前，亲自绘制了大量的草图，对影片的拍摄起了较大的帮助作用。

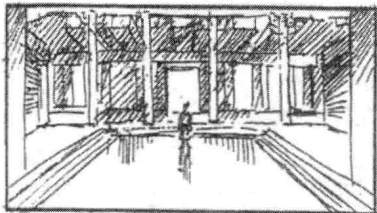
促使画面分镜头台本产生的真正动力不是真人电影而是动画片。美国迪斯尼公司在20世纪30年代初期，就专门成立了一个部门从事画面草图设计制作。1933年上映的动画片《三只小猪》就是采用大量草图的工作蓝本方法制作的。

世界动画史上第一部动画长片《白雪公主》也是采用了上千幅草图作为分镜头台本，然后按照分镜头台本的顺序进行有序的绘制而产生的。日前，画面分镜头已是动画片生产过程中必不可少的工作程序，成了实施动画拍摄、制作全部过程的工作依据和蓝图。

随着画面分镜头台本的普及，不少真人电影导演也开始注意到画面分镜头台本的重要性，如美国已故著名导演阿尔弗雷德·希区柯克认为他的不少电影所以如此逼真，部分原因应该归功于画面分镜头台本的帮助。如今，随着电影制作成本的不断提高，越来越多的导演注意到分镜头画面台本带来的好处，尤其是需要许多部门共同协作拍摄的大制作电影，如 007 系列，《夺宝奇兵》、《红磨坊》等影片都采用了画面分镜头台本。中国著名导演张艺谋也是一位画电影分镜头的高手，图 1-1 所示是他的作品《英雄》中的部分分镜头。



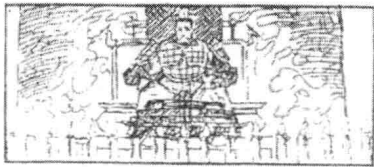
40-1 (中) 秦王端坐于烛火后面，他 30 左右，正值盛年，全身黑色甲冑，格外醒目。他抬眼看去，露出兴奋的神色。



41-2 (大全) 空荡荡的大殿，无名迎镜缓缓走来。



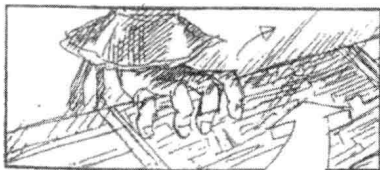
42-3 (人全/跟/中近) 无名迎镜走来，跪拜。



43-4 (人全) 秦王身前放着 3 个剑盒，他凝神看着无名，开口说道：“10 年来，从未有人上殿近我百步，可知为何？”



图 1-1 44-5 (中近/摇) 无名抬起身：“刺客猖獗。”



45-6 (近/摇上) 秦王把 3 个剑盒打开，(摇上) 秦王露出满意的神色：“不错，刺客一日不除，我便难解甲冑。如今你替寡人一举除掉这 3 个心腹大患，要何封赏？”



46-7 (中近) 无名：“为秦杀贼，不求封赏。”



47-8 (中近) 秦王：“笑话！大秦治下，有功必赏，有过必罚。寡人不赏则已，一赏惊人！”



48-9 (全) 无名跪着不动，抬眼看。

一个精彩的故事需要有恰当的形式来表达，否则只能由作者自己独自欣赏，他人无法分享其成功的愉悦。同样，动画的故事内容也需要运用电影语法的表现手段来体现。只有了解

并掌握了电影语言的运用规律,才能正确表现作者自己的创作意图,进而感染和感动观众,达到自己的创作目的。所以,在本节中,我们先就电影镜头语言作一个大概的阐述。这些电影镜头语言是经过前人反复探索总结的成功经验,是影视同行承认的完整的符号语言。我们认识和掌握电影语言的一些运用规律及叙事手法,是进行分镜头画面创作的必然前提。

### 1.1.2 电影镜头和画面

所谓镜头是指摄影机从开始拍摄直到停止拍摄之间所拍下来的一段连续画面。这里应注意“连续拍摄”的意思,也就是说不论镜头有多长,调度如何复杂,只要中间不间断,仍为一个镜头。每当摄影机的位置被改变,就得到了一个新的镜头。通俗地讲,电影镜头就是电影的可视画面。同样,动画镜头就是动画的可视画面。

镜头是动画片结构最基本的构成单位。一部动画片是由若干个镜头画面组成的一个片断,再由若干片断组成一个段落,然后将若干段落组成一个完整的影片。正是由于镜头的存在、镜头段落的存在,才构成了场景,并由于镜头的不同组合,形成了一定的情节与气氛。

图 1-2 所示为 Flash 动画片《月影七绝刀》中的一组镜头,讲述的是男主角葬花与女主角倩茵一同前往大理寻找“兽王珠”,在经过一片茂密的竹林时,两人渐生情愫的一段戏。



近景



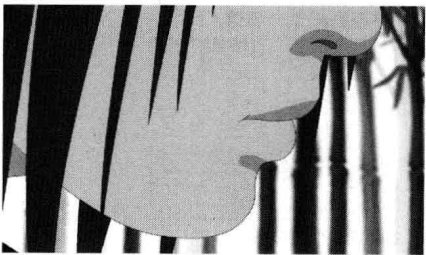
近景



全景



全景



大特写



近景

图 1-2



图 1-2  
(续)



中景



大远景

经由上面的一组镜头，我们可以看出拍摄者的意图，因为可从拍摄的主题及画面的变化，去感受拍摄者透过镜头所要表达的内容，这就是所谓“我的镜头会说话”，也就是一般所讲的“镜头语言”。作为动画电影语言的核心因素之一的镜头语言，对于阐述故事缘由，塑造角色性格，深化故事主题都起到至关重要的作用。

镜头语言的基本内容包括镜头的景别、镜头的角度、镜头的运动等。关于这部分内容，我们将在后面的章节中再作详细的介绍。

# 1.2

## 认识动画分镜头

动画片作为特有的艺术形式，其创作的重要环节——分镜头台本，与实拍影视作品的分镜头台本相比，既有相同的地方，也有自己的特点。相同的地方是彼此都运用蒙太奇思维形式电影语言的叙事手法，不同点除了电影的片种不同之外，动画还有幽默、夸张的动画艺术特性。

### 1.2.1 动画分镜头的概念

动画分镜头又被称为故事板、分镜头台本或导演剧本，在动画制作过程中是非常重要的前期设计部分。剧本、造型、场景设计等前期设计的零散素材只有通过分镜头的整合，才可凝聚为生动形象的动态视觉图像。图 1-3 所示为二维动画制作流程，其中粗线框为动画分镜头部分。

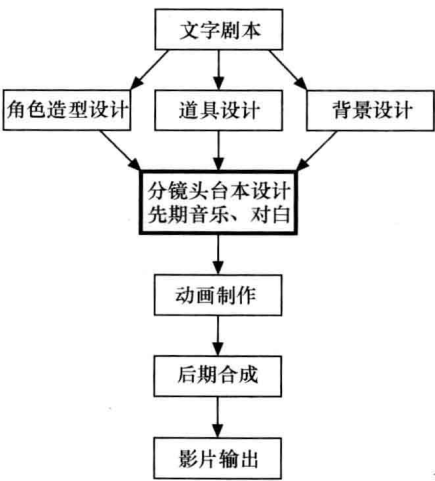


图 1-3

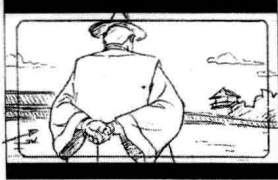
| 动画系列片《少年狄仁杰》分镜头台本                                                                 |                                                                                   | 第 10 页                                                                             |          |
|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|----------|
| SC: 9                                                                             | TIME: 24                                                                          | SC: 10                                                                             | TIME: 25 |
|  |  |  |          |
| 内容:                                                                               | 内容:                                                                               | 内容:                                                                                |          |
| 上官对李福送。                                                                           | 李福送。(抬头)                                                                          | 狄仁杰在桥上(入画)                                                                         |          |
| 对白:                                                                               | 对白:                                                                               | 对白:                                                                                |          |
| 上官: 福送, 李福送, 少年狄仁杰!                                                               | 福: 李啊, 老爷, 老爷在叫他吗?                                                                |                                                                                    |          |
| 效果: 24                                                                            | 效果: 25                                                                            | 效果: 26                                                                             |          |

图 1-4

### 1.2.2 文字分镜头台本

动画片的导演可以通过文字分镜头工作,来加深对文字剧本的理解和认识,进一步运用电影语言来增强内容,理顺影片结构。由于心中已对剧本有了深入研究和思考,所以在绘制画面分镜头台本时,就能得心应手,水到渠成。这对初学分镜头台本设计的作者来说尤其重要。

但也有创作者习惯跳过文字分镜头这一环节，直接由文字剧本画成画面分镜头台本，这就要看实际需要和个人喜爱。但建议初学分镜头创作的朋友，最好能先作文字分镜头的处理，好处是显而易见的。

文字分镜头台本是具体画面的文字表达,因此要具有镜头感和画面感,要简单、明了、准确,围绕主题突出角色的表演,运用电影的镜头语言,把影片的表现方式和风格用文字的形式先设计一遍,达到文字剧本的文字视觉电影化,使作者头脑中具有整部影片的初步画面意识。

导演或者分镜人员在编写文字分镜头台本时,要把文字剧本按电影处理办法分切成连续的镜头,并依次编上号,同时,还要写出镜头的内容和“推、拉、摇、移”等处理手法,标上景别。

目前，文字分镜头台本没有固定的格式，不同的制作机构有不同的表达方式，有文字段落样式的，也有表格样式的，各有自己的特点。表格式的文字分镜头台本在传统的电影制作片使用较多，基本包含了镜头语言的表现要求。图 1-5 所示为 Flash 动画片《越狱虎王》的表格式文字分镜头台本。

| 镜号   | 时间 | 景别    | 背景   | 描述                                   |
|------|----|-------|------|--------------------------------------|
| CUT1 | 3" | 近景    | 森林小道 | 一只脚进入画面，蹒跚地走过去。                      |
| CUT2 | 2" | 中近景   | 森林小道 | 哥哥笨笨虎喘着粗气，背着包袱出现，紧随其后的是弟弟坏坏虎。        |
| CUT3 | 3" | 近景    | 森林小道 | 两虎的背面，远处是茂密的森林                       |
| CUT4 | 7" | 中近景   | 森林小道 | 坏坏虎得意地笑着说话，而身后的笨笨虎已经累得不行，最后体力不支晕倒在地。 |
| CUT5 | 8" | 全景推近景 | 森林小道 | 坏坏虎得意地说着，越说越来劲并做立志状，身后的笨笨虎却睡着了。      |
| CUT6 | 3" | 全景    | 森林小路 | 这时蹦过来两只兔子，听到坏坏虎说话，转头看着坏坏虎。           |

图 1-5

1.3

画面分镜头台本

在绘制画面分镜头台本时，首先必须对画面分镜头台本有一个基本的认识。

1.3.1 认识画面分镜头台本

画面分镜头台本是导演在制作动画片之前一项很重要的工作，是导演对该片整体构思和设想的重要体现，这也是一项比较繁重、复杂的工作。一般来讲，如果是一部 10 分钟的短片，那就需要导演画 200 幅左右的画面，如果加上动作提示，就需要增加更多的画面；如果是一部 90 分钟的影院片，那就需要画 1000 幅以上的画面，甚至更多。这就需要动画片的导演不仅仅是一位经验丰富的导演，更是一位技法高超的画家，需要把自己对镜头的理解和构思、角色的表演、构图的处理、人物的调度，都能很好地体现在画面中。

简单地说，分镜头（也称分镜）的过程就是导演把一个故事的画面表现落实到以镜头为单位的画面的过程。分镜头画面能展现故事情景、角色表现，还能提示镜头的运动方向及视听效果等。

绘制画面分镜头台本时，动画导演要以文字分镜头台本为依据，把全片的每个镜头进一步创作、绘制，用简洁的线条画出每个镜头的画面。画面包含了剧情所需的场景，人物表演的范围与环境，动作的起止位置，镜头在拍摄、剪辑、特技等方面的处理方法，同时要注重角色在本镜头中的情感、动作、对白及音效方面的要求。

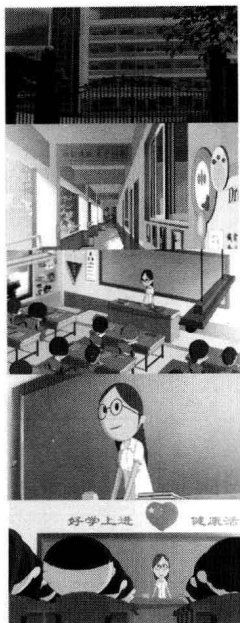




图 1-6 所示为 Flash 动画片《贝贝大冒险》中分镜头片段内容及与之对应的影片最终画面。可以看到，图左完整的分镜头台本看起来很像一部连环画，每一幅画面代表了一个镜头（或者一个镜头中的部分内容），并在旁边配有相应的文字说明，为动画将来的具体制作提供依据。本例图右是分镜头对应的影片最终画面可以看到，最后的影片效果基本都是按分镜头来实现的。

| 镜号 | 内容        |  | 时间   |
|----|-----------|--|------|
| 1  | 远景：学校全景   |  | 3.8秒 |
| 2  | 中景：教室走廊   |  | 5.8秒 |
| 3  | 远景：教室     |  | 6秒   |
| 4  | 近景：老师讲课   |  | 5秒   |
| 5  | 近景：贝贝转头说话 |  | 4秒   |

图 1-6



### 1.3.2 画面分镜头台本的格式

画面分镜头台本是美术设计、动作设计、背景设计、后期合成等道工序的工作蓝本，这就要求分镜台本的绘制有一个相对固定的格式，以便生产操作。必须指出，就分镜格式来讲，各国家、各地区、各制作机构都不完全一样，如美国的动画分镜纸格式是横向的，3个画面（见图 1-7），画面宽高比是 4:3；日本的分镜纸格式是以竖向的为主，5 或 6 个画面（见图 1-8），画面宽高比是 16:9；我国的分镜纸格式有横向的、也有竖向的，以上海美术电影制片厂的分镜纸为例，是横向的 3 个画面，如图 1-9 所示。

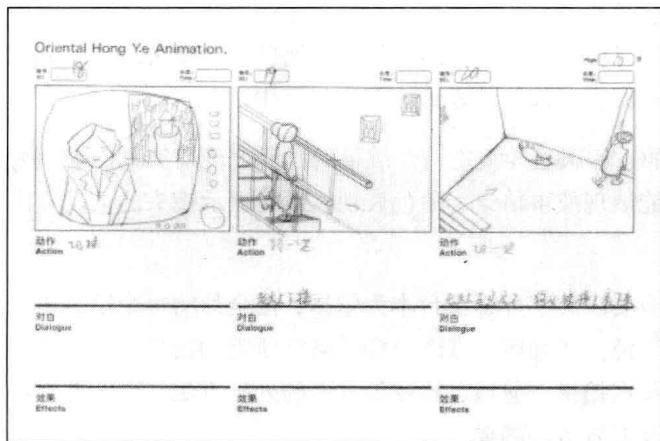


图 1-7

| No. 3  |      | S. | C. | 内   | 容                                        | TIME                       | TEXT | MUSIC | EFFECT |  |
|--------|------|----|----|-----|------------------------------------------|----------------------------|------|-------|--------|--|
| カット 7  | (2秒) |    |    |     | 辺の静けな行動を<br>見つめる時。                       | ☆ 背景 No. 6                 | 16~  |       |        |  |
|        |      |    |    |     | その後ろで カオナシも<br>さいつつ さよならしつづ<br>1歩前へ出る。   | 美しい夕焼けの空。                  |      |       |        |  |
|        |      |    |    |     | その気配を感じ<br>今度は自分の目より<br>カオナシの行動に驚く<br>様。 |                            |      |       |        |  |
| カット 8  | (2秒) |    |    |     | 暗転して                                     |                            | ~17  |       |        |  |
|        |      |    |    |     | 口口画面 2秒                                  |                            | 18~  |       |        |  |
| カット 9  | (1秒) |    |    |     | それは春に 月明かり中<br>時の流れを感じるハナ。               | ★ 動画 カット 9                 | ~19  |       |        |  |
|        |      |    |    |     | 種には芽を付いたあと<br>鳥導導と話をつけた直<br>後なそうか        | かけよる、立ち止まれば<br>な動き、寂しく感じる。 | 20~  |       |        |  |
| カット 10 | (5秒) |    |    |     | 暗転して                                     | 12×1秒×12枚                  | ~20  |       |        |  |
|        |      |    |    |     | タイトル口口画面<br>5秒                           |                            | 21~  |       |        |  |
|        |      |    |    | END |                                          |                            | ~25  |       |        |  |

图 1-8

|                         |                         |                                             |
|-------------------------|-------------------------|---------------------------------------------|
| 片名                      | 番号                      | 頁目 16                                       |
| 镜头 41 规格 16mm 秒 3" 景 41 | 镜头 42 规格 16mm 秒 5" 景 42 |                                             |
|                         |                         |                                             |
| 内容<br>这时，有一大群鸟向荷花池飞来    |                         |                                             |
| 对白                      |                         |                                             |
| 处理                      |                         |                                             |
|                         |                         | 上海美術電影製片廠<br>SHANGHAI ANIMATION FILM STUDIO |

图 1-9

由于在镜头调度中会运用各种横移、竖移和斜移，因此横式的和竖式的画面排列版式在实际使用中各有各的优点和不足，分镜人员可以根据实际需要和个人习惯进行选择。