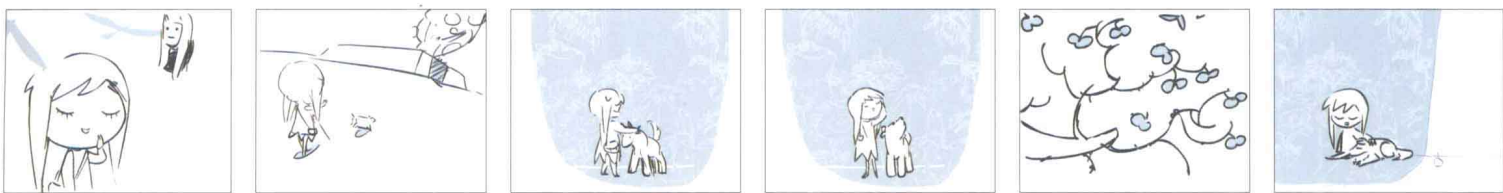


国际经典 动漫设计教程



International Classical Animation Design Courses

动画前期

剧本编创与分镜头设计

赵莹 编著

- 全方位披露动画剧本编创秘籍,突破情节设定瓶颈
- 完全揭秘分镜头台本设计方法,掌握技巧一步到位
- 多角度掌控动画前期工作流程,轻松实现导演梦想



国际经典 动漫设计教程

International Classical Animation Design Courses

动画前期

赵莹 编著

剧本编创与分镜头设计



律师声明

北京市邦信阳律师事务所谢青律师代表中国青年出版社郑重声明：本书由著作权人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 | 中国青年出版社 |
| 010-65233456 65212870 | 010-59521012 |
| http://www.shdf.gov.cn | E-mail: cyclaw@cypmedia.com |
| | MSN: cyp_law@hotmail.com |

图书在版编目(CIP)数据

动画前期：剧本编创与分镜头设计 / 赵莹编著. —北京：中国青年出版社，2012.4

ISBN 978-7-5153-0620-9

I. ①动… II. ①赵… III. ①动画片—创作 IV. ①J954

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2012)第 034519 号

动画前期：剧本编创与分镜头设计

赵莹 编著

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) 59521188 / 59521189

传 真：(010) 59521111

企 划：北京中青雄狮数码传媒科技有限公司

策划编辑：付 聪

责任编辑：郭 光 张 军 刘美辰

书籍设计：张旭兴

印 刷：中国农业出版社印刷厂

开 本：889×1194 1/16

印 张：12.5

版 次：2012 年 4 月北京第 1 版

印 次：2012 年 4 月第 1 次印刷

书 号：ISBN 978-7-5153-0620-9

定 价：59.00 元

本书如有印装质量等问题，请与本社联系 电话：(010) 59521188 / 59521189

读者来信：reader@cypmedia.com

如有其他问题请访问我们的网站：<http://www.lion-media.com.cn>

“北大方正公司电子有限公司”授权本书使用如下方正字体。

封面用字包括：方正正准黑、方正风雅宋、方正兰亭黑系列



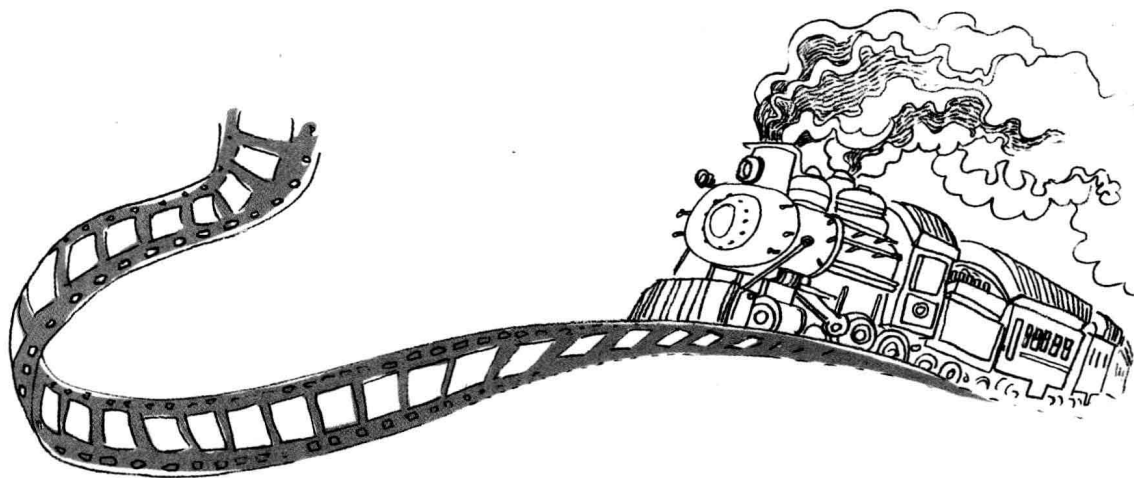
前言

◆ Foreword

动画片创作是一个工序繁多的复杂过程，我们通常将这个过程分为前期、中期和后期三个阶段。其中，前期部分的工作（剧本编创、角色设计、分镜设计、场景设计等）体现了整部片子的灵魂，并对后续的中期和后期制作起指导作用。角色设计与场景设计奠定了一部动画片的美术风格，而剧本编创与分镜设计这两个环节则奠定了一部动画片的叙事基础。这两部分在创作思路上有一脉相承的部分，又分别有着不同的技术要求。基于这一点，本书将动画剧本编创与分镜设计这两个环节的内容结合起来进行讲解，以便帮助初学者更加全面地把握好动画叙事的技巧。

本书通过大量的案例分析，通俗而生动地讲解了动画剧本编创与分镜设计的基本知识和创作方法。通过对优秀动画作品的赏析以及对失败案例的剖析，初学者能够轻松而有效地理解和体会这些创作要素，并将它们灵活地运用在自己的实践之中。

本书一共分为11个章节，第一章简述动画片创作的基本流程，明确剧本编创与分镜设计在整体运营中的位置和作用；第二章至第七章为剧本编创部分；第八章至第十一章为分镜设计部分。此外，本书在附录部分还添加了关于分镜台本设计的绘制规范、专业术语以及Flash电子分镜的制作方法等内容，为初学者的实际操作提供参考。



Chapter 01

动画片的工作流程简述

- 1.1 策划 012
- 1.2 创作和制作 012
 - 1.2.1 前期创作 012
 - 1.2.2 中期制作 013
 - 1.2.3 后期制作 014
- 1.3 传播 014

Chapter 02

动画编剧概述

- 2.1 剧本的写作特点 016
- 2.2 动画特性与编剧的动画思维 018
 - 2.2.1 变形 019
 - 2.2.2 表现无形的事物 020
 - 2.2.3 拟人化 022
 - 2.2.4 夸张 023
 - 2.2.5 对时间和空间的特殊处理 024
- 2.3 动画剧本的格式 026
- 2.4 动画剧本的创作步骤 028

Chapter 03

素材收集与灵感激发

- 3.1 素材与题材 032

| | |
|-----------------------|-----|
| ● 3.2 如何收集素材 | 035 |
| 3.2.1 学会观察生活 | 035 |
| 3.2.2 尝试记录自己的梦 | 038 |
| 3.2.3 来自媒体 | 039 |
| 3.2.4 来自草图 | 039 |
| 3.2.5 采访和资料搜集 | 040 |
| 3.2.6 已有的故事 | 041 |
| ● 3.3 素材处理与灵感激发 | 041 |
| 3.3.1 提炼 | 042 |
| 3.3.2 展开 | 042 |
| 3.3.3 启发 | 044 |
| 3.3.4 改编 | 044 |

Chapter 04

剧本的立意

| | |
|-----------------------|-----|
| ● 4.1 动画剧本的视角 | 048 |
| ● 4.2 动画剧本的主题 | 050 |
| ● 4.3 如何拥有新颖的立意 | 055 |

Chapter 05

角色塑造

| | |
|-----------------------------|-----|
| ● 5.1 成功的动画角色需要具备什么条件 | 058 |
| ● 5.2 着手构思：建立人物档案 | 058 |
| ● 5.3 动画角色的时代特征 | 059 |

| | |
|---------------------------------|-----|
| ● 5.4 具有识别性的设定——动画角色的形象塑造 | 060 |
| ● 5.5 鲜活的灵魂——动画角色的性格塑造 | 063 |
| 5.5.1 类型化与个性化 | 063 |
| 5.5.2 角色弧线 | 066 |
| ● 5.6 创造令人信服的角色 | 067 |
| 5.6.1 让性格决定命运 | 068 |
| 5.6.2 合理的动机 | 068 |
| 5.6.3 缺点的魅力 | 071 |
| ● 5.7 主角与配角——人物关系设置 | 072 |
| 5.7.1 人物分类 | 072 |
| 5.7.2 人物关系设置的要素 | 074 |
| 5.7.3 传统戏剧结构中的人物关系 | 076 |

Chapter 06

情节与结构

| | |
|-------------------------|-----|
| ● 6.1 情节与情节线 | 080 |
| ● 6.2 情节设计的要素 | 082 |
| 6.2.1 戏剧性情节 | 082 |
| 6.2.2 非戏剧性情节 | 087 |
| ● 6.3 情节的组织安排——结构 | 091 |
| 6.3.1 传统戏剧式结构 | 091 |
| 6.3.2 非戏剧式结构 | 104 |

Chapter 07

剧本中的台词

- 7.1 对白 108
 - 7.1.1 对白的主要作用 108
 - 7.1.2 对白的设计要求 113
- 7.2 旁白 116
 - 7.2.1 旁白的主要作用 116
 - 7.2.2 旁白的设计要求 119
- 7.3 独白 120
- 7.4 台词风格 120

Chapter 08

动画分镜概述

- 8.1 分镜头台本与电子分镜 122
- 8.2 动画分镜与实拍电影分镜 123
- 8.3 动画分镜与连环画 125

Chapter 09

动画分镜的画面设计

- 9.1 绘制分镜的材料 128
 - 9.1.1 分镜纸 128
 - 9.1.2 笔 130

| | |
|-------------------------------|-----|
| ● 9.2 分镜画面的构图 | 131 |
| 9.2.1 构图的要素 | 131 |
| 9.2.2 几种常用的构图方式 | 132 |
| 9.2.3 应当避免的构图 | 134 |
| 9.2.4 如何引导观众的视线 | 136 |
| ● 9.3 镜头的角度 | 139 |
| 9.3.1 鸟瞰角度 | 140 |
| 9.3.2 俯视角度 | 140 |
| 9.3.3 水平角度 | 141 |
| 9.3.4 仰视角度 | 141 |
| 9.3.5 倾斜角度 | 141 |
| ● 9.4 景别 | 142 |
| 9.4.1 远景 | 143 |
| 9.4.2 全景 | 143 |
| 9.4.3 中景 | 144 |
| 9.4.4 近景 | 144 |
| 9.4.5 特写 | 144 |
| ● 9.5 展示，而非讲述：镜头画面的内容安排 | 145 |
| ● 9.6 分镜中的场景 | 146 |
| ● 9.7 色彩的运用 | 147 |
| ● 9.8 分镜画面中的辅助符号 | 147 |

Chapter 10

镜头的组接

| | |
|---------------------|-----|
| ● 10.1 镜头间的关系 | 150 |
|---------------------|-----|

| | |
|-------------------|-----|
| 10.1.1 镜头组接要具备逻辑性 | 150 |
| 10.1.2 连续构成和对列构成 | 150 |
| ● 10.2 景别的衔接 | 152 |
| ● 10.3 机位与轴线 | 155 |
| 10.3.1 轴线规律 | 155 |
| 10.3.2 如何合理地“越轴” | 157 |
| ● 10.4 镜头的组接技术 | 159 |
| 10.4.1 切换 | 159 |
| 10.4.2 特效组接 | 162 |
| ● 10.5 镜头的时间长度 | 166 |
| 10.5.1 镜头的叙述长度 | 166 |
| 10.5.2 镜头的情绪长度 | 167 |
| 10.5.3 镜头的节奏长度 | 167 |
| ● 10.6 把握镜头的节奏 | 168 |
| 10.6.1 如何调控节奏 | 168 |
| 10.6.2 做到“张弛有度” | 173 |

Chapter 11

分镜中的角色表演

| | |
|-------------------|-----|
| ● 11.1 清晰 | 178 |
| ● 11.2 个性化 | 179 |
| ● 11.3 统一 | 181 |
| ● 11.4 避免“只动嘴的脑袋” | 181 |
| ● 11.5 细节的重量 | 188 |

| | |
|------------------------------|-----|
| 附录A 动画分镜头台本常用术语 | 190 |
|------------------------------|-----|

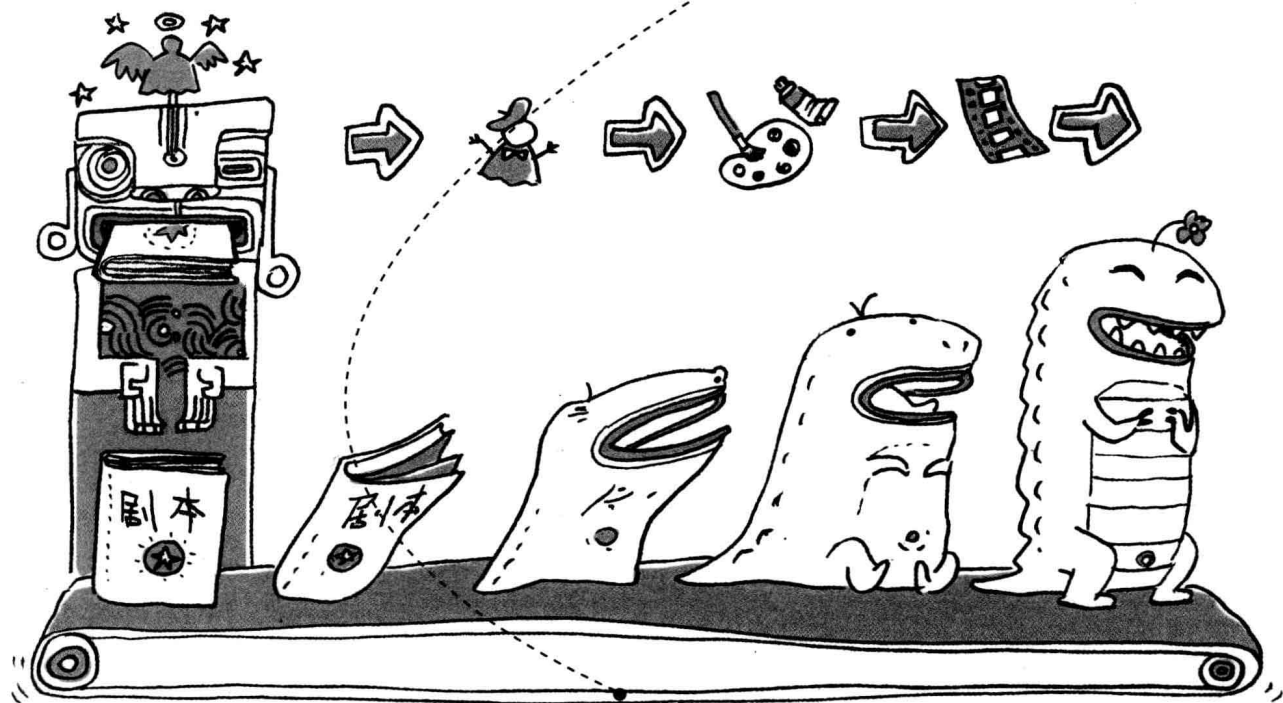
附录B 使用Flash软件制作动画电子分镜的方法

| | |
|--------------------------|-----|
| ● B.1 创建舞台尺寸 | 191 |
| ● B.2 设置帧速率 | 192 |
| ● B.3 导入静态分镜图 | 192 |
| ● B.4 使用Flash绘制分镜图 | 193 |
| ● B.5 编辑分镜的播放速度 | 194 |
| ● B.6 模拟镜头运动 | 194 |
| B.6.1 推拉镜头 | 195 |
| B.6.2 摇移镜头 | 196 |
| ● B.7 模拟特效 | 197 |
| B.7.1 叠化 | 197 |
| B.7.2 淡入淡出 | 198 |
| B.7.3 闪白 | 198 |
| ● B.8 配音 | 199 |
| ● B.9 输出 | 200 |

动画片的 工作流程简述

一部动画片由最初的设想到最后成片发行上映，经历的是一个程序复杂、需要多方协同合作的过程。在本章中，我们将这一过程大致分为策划、创作和制作、传播三个阶段，并对每一阶段的具体步骤进行简要的讲解。了解动画片的工作流程，有助于我们对动画片的整体运作建立一个系统而全面的认识，从而为接下来的深入学习奠定基础。

本章重点：动画片的创作和制作



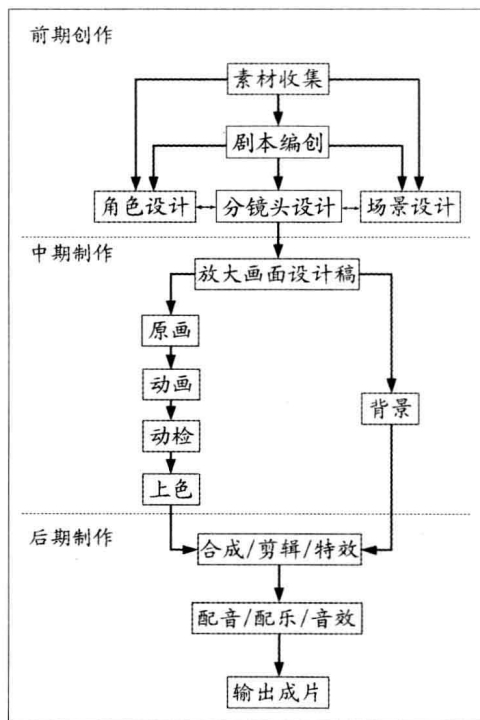
1.1 策划

在正式制作一部动画片之前，我们首先需要对片子的选题、主创人员、资金预算、时间进度等进行一个总体的规划，这就是策划阶段所要做的工作。在策划阶段，导演需确定影片的题材，挑选编剧、美术设计等主创人员参与创作故事大纲、设计人物、确定影片的艺术风格，评估影片的制作周期以及制作费用，并将以上内容写成报告（策划书）提交给投资方或有关部门审批，审批通过后就可以进入到正式的创作和制作阶段了。

1.2 创作和制作

动画片的创作和制作阶段又可分为前期创作、中期制作、后期制作三个阶段。不同工艺的动画（如二维动画、三维动画、偶动画等）在具体的制作步骤上也有所不同。这些不同之处主要体现在动画片的中期制作阶段。例如三维动画的中期制作主要包括角色建模、场景建模、道具建模、控制系统设置、材质贴图、灯光设置、角色动画制作、特效制作、渲染等步骤，而偶动画的中期制作则主要包括骨骼制作、角色模型、道具模型、场景搭建、灯光设置、逐格动画拍摄等步骤。动画片的前期创作——素材收集、剧本编创、角色设计、场景设计、分镜头设计等，是任何一种工艺的动画都必不可少的步骤。它们决定了一部动画片的内容、美术风格、叙事方式，是中期制作和后期制作的依据。

下面我们以二维动画的创作和制作流程为例（图1-1），来看一下前期创作在一部动画片的制作过程中起着怎样的作用。



▲ 图1-1 二维动画片创作和制作流程图

1.2.1 前期创作

前期创作阶段的主要步骤如下。

- **素材收集：**巧妇难为无米之炊，在开始创作之前，要尽可能多地掌握与影片相关的材料，这对接下来的剧

本创作、美术设计都有着很大的帮助。比如我们要创作一个关于维京海盗的故事，那么我们需要的素材就包括北欧风光，海盗的传说、服饰和习俗等等。这些素材可

以是图片、影像、文字等各种形式。

- **剧本编创：**根据拟定好的故事大纲，由编剧按特定的格式将故事情节以文字的形式表现出来，其中需要交代的要素有时间、场景、人物样貌、对白、动作、音效等。
- **角色设计：**美术设计师根据影片的总艺术风格设计角色造型，主要包括角色的标准造型、转面图（正面、侧面、背面）、表情图、动作造型、角色与角色的比例图等。需要注意的是，设计角色的时候要考虑到角色在剧情中的动作，比如一个身体圆胖，四肢过于短小的角色是无法完成拥抱、摸头顶等动作的。造型确定后，原动画部分将严格按照造型图来绘制，以保证片中角色形象的统一。
- **分镜头设计：**分镜师根据文字剧本绘制分镜头台本，用连续的画面依次表现出各个镜头的角度、景别、镜头的运动方式、角色所处的方位、角色的动作、光影

效果等，并用文字辅助说明镜头时长、对白内容、动作内容、音效、运镜方式等要素。而电子分镜头则是将绘制好的分镜头画面按照播放顺序和成片的播放速度以动态的形式呈现在屏幕上，并配上对白、音效和音乐，以此更加直观地模拟出整部影片的大致节奏和叙事效果。

- **场景设计：**场景设计师根据全片的艺术风格和剧本要求绘制场景效果图、场景方位结构图（平面图、立面图、鸟瞰图等）、场景细部图等。场景设计将作为镜头调度、角色动作设计的依据，为分镜头设计、原动画绘制、背景绘制提供参考。

完成了以上几个步骤之后，前期创作的工作就基本结束了。需要说明的是，前期创作中的各个步骤并不是相互割裂的，而是通过各部门之间不断的沟通和反馈完成的。只有这样，才能保证整部影片的合理性和整体性，保证下面的制作能够顺利进行。

1.2.2 中期制作

中期制作阶段的主要步骤如下。

- **放大画面设计稿：**这是一个对分镜头台本进行细化和完善的环节。之前的分镜头设计是对全片镜头穿插运动和动画表演的一个示意，所以在画面绘制上是比较粗略的。在这一环节中，绘制人员需要将分镜头台本的画面放大，制作成细致的线条稿。其中包括严格遵循前期设计稿绘制精确的背景和角色动态、角色在场景中的准确比例、位置关系以及镜头运动的起止位置等。放大画面设计稿对后续的原动画设计和背景绘制起着指导性的作用。
- **原画：**原画师根据放大画面设计稿对角色进行动作设计，将动作的起始、中间和落点等关键画面以线条稿的形式绘制出来，以此表现一系列动作的大致形态、节奏、幅度和轨迹等。并填写摄影表，以便之后的制作人员了解中间过渡帧的数量和位置。实际上原画师就是在操纵笔下的角色进行表演，原画的水平是角色是否“鲜活”的关键所在。

- **动画：**动画人员根据已经完成的原画和摄影表来补充关键画面之间的过渡动画，使角色的动作连贯起来。过渡动画同样以线条稿的形式绘制，并需要标注顺序号。
- **动检：**动检人员在原动画完成之后，检查动画中的动作是否连贯流畅、角色有没有走形、透视是否正确、画面线条是否合格等，并将不合格的部分返回给动画人员进行修改。
- **背景：**背景绘制人员根据放大画面设计稿与场景设计图，绘制出每个镜头的背景画面，表现出角色活动的空间。
- **上色：**上色人员用扫描仪将原动画的线条稿扫进计算机，使用绘图软件修整线条，并按照指定的颜色对线稿进行填涂。

以上步骤结束后，接下来就需要对这些画面素材进行编辑和整合，并加入声音，使之成为一部完整的作品。这就是后期制作的工作了。

1.2.3 后期制作

后期制作阶段的主要步骤如下。

- **合成/剪辑/特效**：合成人员将完成的动画序列帧导入后期编辑软件，生成可以连贯播放的动画层，再将动画层与背景层相匹配，按照分镜头台本将合成好的镜头依序剪辑衔接起来，并在需要的部分添加特效。
- **配音/配乐/音效**：配音演员为动画片中的角色录制对白、旁白和独白；音效师根据影片内容的需要录制各

种不同的声音效果；配乐部分则一般是请专业的音乐制作人按照动画片的需要创作背景音乐、主题曲等。配音与配乐在影片角色的性格塑造和影片气氛的烘托方面起着举足轻重的作用。

- **输出成片**：在软件中完成声音与画面对位，并添加字幕，最后渲染输出成片。

以上步骤结束以后，动画片就全部制作完成了。

1.3 传播

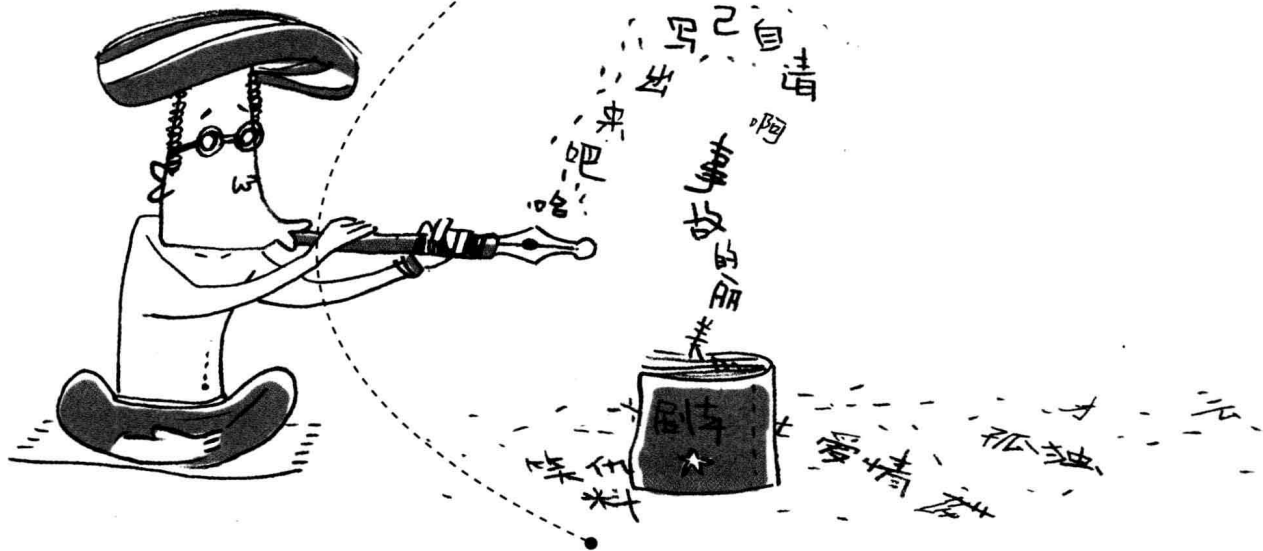
动画片制作完成后，首先可以举办试映会，邀请诸如媒体圈、娱乐圈、艺术圈等相关人士前来观赏，通过试映检视是否有需要修改的地方，同时起到宣传的效果。正式播映之前的宣传也很重要。宣传手法有很多，比如通过网站、杂志等媒体发布广告、在电视上播出预告片、举办相关活动等。接下来就进入播映发售阶段，联系电视台播放、在影院上映、发售DVD等。同时，一部动画片还可以视其受欢迎的程度开发玩具、文具、游戏、图书等周边产品，拓展动画片的收益。

动画编剧概述

在本章中，我们将谈到关于动画剧本创作的几个基本问题：较之其他文学形式，剧本的写作具有哪些特点？动画艺术的特性决定了动画剧作与其他影视剧作有什么不同？作为动画编剧，应当具备怎样的素质？让我们跟随文中的案例来分析答案，并从中获得启发。

本章重点：剧本的写作特点

动画特性与编剧的动画思维



2.1 剧本的写作特点

“一个电影剧本就是由画面讲述出来的故事，还包括语言和描述，而这些内容都发生在它的戏剧性结构之中。”

——悉德·菲尔德《电影剧本写作基础》

影视剧（包含动画与实拍电影）是一种声画结合的艺术。因此，作为整部影视作品的基础，剧本必须用视觉化的语言来讲述故事，从而成为整个影片拍摄制作的依据。所以，剧本写作的一个很大的特点就是“展现”，而非一般的叙述。

我们在读剧本的时候，脑海中获得的应当是直观的视觉和听觉信息，剧中人物的性格、思想、情绪活动，场景的气氛、情调等这些抽象的东西，都必须具象化，用看得见、听得到的元素表现出来。这就是剧本与小说的最大不同。举个简单的例子，在小说中可以写“她讨厌臭豆腐”，在剧本中则要写“她捂起鼻子，皱着眉头，用最快的速度从臭豆腐摊位前通过”，因为讨厌是一种抽象的情绪，在剧本中需要设置合适的情境来具象地表达它。

《飞屋环游记》中的视听语言

案例
分析

这个案例是2009年皮克斯动画工作室出品的3D动画片《飞屋环游记》中的一个长约四分钟的小片段。这是一个比较典型的例子，其中甚至没有任何对白，完全凭画面和配乐讲述了一对老夫妇几十年相爱相守的婚姻生活。这个被影迷称为“催泪四分钟”的片段，相信给所有看过本片的人都留下了深刻的印象。现在让我们来看看，这个片段的剧本是如何运用视听语言来讲述故事的。

首先介绍一下这个片段主要讲述了一个怎样的故事（图2-1）。

活泼可爱、热情大方的女孩艾丽与规矩内向、温柔沉默的男孩卡尔终于结婚了。他们搬进了那座当年被他们当作冒险俱乐部的破旧小屋。两人婚后恩爱默契，艾丽的活泼和奇思妙想总能为卡尔带来快乐，卡尔的温柔也让艾丽一直沉浸在幸福之中。艾丽做了动物园的管理员，卡尔则在动物园摆了一个售卖氢气球

的摊位。年轻的夫妇决定生一群孩子，一家人快快乐乐地一直到老。但是天不遂人愿，经医院诊断，艾丽的身体永远也无法有孩子。艾丽受到了巨大的打击，每天闷闷不乐。身为丈夫的卡尔为了安慰妻子，决定将他们儿时的梦想——去仙境瀑布冒险——作为今后生活的寄托。从此，他们为了这趟旅行开始存钱，并相互约定，只要存够了钱，就去实现这个梦想。但生活中总有些突发事件，让他们总是无法存出足够的钱来完成这个约定。岁月慢慢地流逝，两个人都变老了，年轻时的梦想已经被搁置，两位老人彼此相守过着平静而温馨的生活。

有一天，卡尔突然想起了年轻时的约定，他决定带妻子一起前往仙境瀑布，实现他的诺言。但是艾丽的身体已经不行了，她将冒险记录册留给了卡尔，不久就离开了人世，留下卡尔一个人生活。卡尔独自守着两人建立起来的爱巢，变得更加的孤僻和沉默了。

这样的一个小故事，应当怎样用视听语言来进行表达呢？将情节表现为一连串合适的具象画面，这就是编剧的思维。