

>>>
动漫游戏
系列丛书

动 漫 游 戏 系 列 丛 书

分镜头设计

李佩伦 赵巧 张凡 等编著
设计软件教师协会 审



光盘内含书中范例、素材
和高清晰度视频文件

中国铁道出版社
CHINA RAILWAY PUBLISHING HOUSE



动画游戏系列丛书

分镜头设计

李佩伦 赵巧 张凡 等编著
设计软件教师协会 审



内 容 简 介

本书由设计软件教师协会组织专业人士编写,是针对动漫专业学生学习动画创作的教材。全书共分8章:第1章动画分镜头概述,讲解了动画分镜头台本的基本概念以及所包含的内容等方面的知识;第2章动画的文学性剧本分析,讲解了文学剧本与动画分镜头的关系,文学剧本的主题、结构,并通过五集Flash动画片《我要打鬼子》的实战剧本全面剖析了动画剧本的编写方法;第3章镜头语言,讲解了镜头与镜头语言,镜头与镜头距离,镜头与镜头角度,镜头与镜头运动,场面与空间调度,轴线越轴处理方面的知识;第4章动画分镜头台本的绘制方法与流程,主要讲解了绘制动画分镜头台本的完整流程;第5~7章Flash动画片《我要打鬼子》的初期分镜头分析,通过Flash动画片《我要打鬼子》中的《演习的灾难》、《抢球》和《空中地雷》三集分镜头讲解了初期分镜头的格式和相关表现技巧;第8章Flash动画片《我要打鬼子》的中、后期分镜头分析,通过Flash动画片《我要打鬼子》中的《倒霉的出行》和《鬼子进村》两集分镜头讲解了中、后期分镜头的表现方法。

为了辅助读者学习,本书的配套光盘中含有全书所采用的五集分镜头,以及根据分镜头制作的动画效果。

本书适合作为高等院校、高等职业院校艺术类专业和相关专业培训学员的教材,也可作为动画美术工作者的参考用书。

图书在版编目(CIP)数据

分镜头设计/李佩伦等编著. —北京:中国铁道出版社,2011.4

(动漫游戏系列丛书)

ISBN 978-7-113-12406-9

I. ①分… II. ①李… 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(2010)第257632号

书 名:分镜头设计

作 者:李佩伦 赵 巧 张 凡 等编著

策划编辑:翟玉峰

责任编辑:王春霞

编辑助理:陈 庆

封面设计:付 巍

责任印制:李 佳

读者热线:400-668-0820

封面制作:白 雪

出版发行:中国铁道出版社(北京市宣武区右安门西街8号 邮政编码:100054)

印 刷:北京信彩瑞禾印刷厂

版 次:2011年4月第1版 2011年4月第1次印刷

开 本:787mm×1092mm 1/16 印张:17 字数:131千

印 数:3 000册

书 号:ISBN 978-7-113-12406-9

定 价:69.00元(附赠光盘)

版权所有 侵权必究

凡购买铁道版图书,如有印制质量问题,请与本社计算机图书批销部联系调换

近景镜头



中景镜头



远景镜头



俯视镜头



平视镜头



仰视镜头



动漫游戏系列丛书编委会

主任：孙立军 北京电影学院动画学院院长

副主任：诸迪 中央美术学院城市设计学院院长

廖祥忠 中国传媒大学动画学院副院长

鲁晓波 清华大学美术学院信息艺术系主任

于少非 中国戏曲学院新媒体艺术系主任

张凡 设计软件教师协会秘书长

委员：（按姓氏笔画排列）

于元青 马克辛 冯贞 刘翔

关金国 许文开 孙立中 李岭

李松 李建刚 张翔 郭开鹤

郭泰然 韩立凡 程大鹏 谭奇

丛书序

动漫游戏产业作为文化艺术及娱乐产业的重要组成部分，具有广泛的影响力和潜在的发展力。

动漫游戏行业是非常具有潜力的朝阳产业，科技含量比较高，同时也是现在精神文明建设中一项重要的内容，在国内外都受到很高的重视。

进入21世纪后，我国政府开始大力扶持动漫和游戏行业的发展，“动漫”这一含糊的俗称也成为了流行术语。从2004年起，国家广电总局批准的国家级动画产业基地、教学基地、数字娱乐产业园至今已达16个；全国超过300所高等院校新开设了数字媒体、数字艺术设计、平面设计、工程环艺设计、影视动画、游戏程序开发、游戏美术设计、交互多媒体、新媒体艺术与设计与信息艺术设计等专业；2006年，国家新闻出版总署批准了4个“国家级游戏动漫产业发展基地”，分别是北京、成都、广州、上海。根据《国家动漫游戏产业振兴计划》草案，今后我国还要建设一批国家级动漫游戏产业振兴基地和产业园区，孵化一批国际一流的民族动漫游戏企业；支持建设若干教育培训基地，培养、选拔和表彰民族动漫游戏产业紧缺人才；完善文化经济政策，引导激励优秀动漫和电子游戏产品的创作；建设若干国家数字艺术开放实验室，支持动漫游戏产业核心技术和通用技术的开发；支持发展外向型动漫游戏产业，争取在国际动漫游戏市场占有一席之地。

从深层次上讲，包括动漫游戏在内的数字娱乐产业的发展是一个文化继承和不断创新的过程。中华民族深厚的文化底蕴为中国发展数字娱乐及创意产业奠定了坚实的基础，并提供了广泛而丰富的题材。尽管如此，从整体看，中国动漫游戏及创意产业面临着诸如专业人才缺乏、融资渠道狭窄、缺乏原创开发能力等一系列问题。长期以来，美国、日本、韩国等国家的动漫游戏产品占据着中国原创市场。一个意味深长的现象是，美国、日本和韩国的一部分动漫和游戏作品取材于中国文化，加工于中国内地。

针对这种情况，目前各大专院校相继开设或即将开设动漫和游戏的相关专业。然而，真正与这些专业相配套的教材却很少。北京动漫游戏行业协会应各大院校的要求，在科学的市场调查的基础上，根据动漫和游戏企业的用人需要，针对高校的教育模式以及学生的学习特点，推出了这套动漫游戏系列教材。本套教材凝聚了国内外诸多知名动漫游戏人士的智慧。

本丛书的特点：

- 三符合：符合本专业教学大纲，符合市场上技术发展潮流，符合各高校新课程设置需要。
- 三结合：相关企业制作经验、教学实践和社会岗位职业标准紧密结合。
- 三联系：理论知识、对应项目流程和就业岗位技能紧密联系。
- 三适应：适应新的教学理念，适应学生现状水平，适应用人标准要求。
- 技术新、任务明、步骤详细、实用性强，专为数字艺术紧缺人才量身定做。
- 基础知识与具体范例操作紧密结合，边讲边练，学习轻松，容易上手。
- 课程内容安排科学合理，辅助教学资源丰富，方便教学，重在原创和创新。
- 理论精练全面、任务明确具体、技能实操可行，即学即用。

动漫游戏系列丛书编委会

2009年10月

无论是二维传统动画片还是三维电脑动画片，分镜头设计都是至关重要的一个部分。特别是作为动画的分镜头台本，动画影片的创作方式和类型决定了它的前期是以分镜头台本为核心内容的。本书全面讲述了分镜头台本的绘制方法，并通过五集分镜头台本全面讲解了分镜头台本的表现技巧。

本书由设计软件教师协会组织专业人士编著，是针对动漫专业学生学习动画创作的教材。全书共分6章：第1章动画分镜头概述，讲解了动画分镜头台本的基本概念以及所包含的内容等方面的知识；第2章动画的文学性剧本分析，讲解了文学剧本与动画分镜头的关系，文学剧本的主题、结构，并通过五集Flash动画片《我要打鬼子》的实战剧本全面剖析了动画剧本的编写方法；第3章镜头语言，讲解了镜头与镜头语言，镜头与镜头距离，镜头与镜头角度，镜头与镜头运动，场面与空间调度，轴线越轴处理方面的知识；第4章动画分镜头台本的绘制方法与流程，主要讲解了绘制动画分镜头台本的完整流程；第5~7章Flash动画片《我要打鬼子》的初期分镜头分析，通过Flash动画片《我要打鬼子》中的《演习的灾难》、《抢球》和《空中地雷》三集分镜头讲解了初期分镜头的格式和相关表现技巧；第6章Flash动画片《我要打鬼子》的中、后期分镜头分析，通过Flash动画片《我要打鬼子》中的《倒霉的出行》和《鬼子进村》两集分镜头讲解了中、后期分镜头的表现方法。

为了辅助读者学习，本书的配套光盘中含有全书所采用的五集分镜头，以及根据分镜头制作的动画效果。

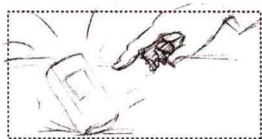
本书使用的《我要打鬼子》的动画片是由北京京艺伦动漫艺术培训中心、合肥三美艺术发展有限公司制作完成。本书内容清晰、实例典型、讲解详尽、富于启发性。

本书由李佩伦、赵巧、张凡等编著。参加本书编写工作的人员有程海超、李羿丹、谭奇、李岭、程大鹏、郭开鹤、李建刚、宋兆锦、韩立凡、冯贞、孙立中、李营、王浩、刘翔、李波、肖立邦、许文开、关金国、于元青、王金磊、吴玉芳、王世旭、曲付、顾伟、田富源、郑志宇、宋毅、韩立凡等。

本书适合作为高等院校、高等职业院校艺术类专业和相关专业培训班学员的教材，也可作为动画美术工作者的参考用书。

动漫游戏系列丛书编委会

2010.8



第1章 动画分镜头概述 1

- 1.1 动画分镜头台本的基本概念 1
- 1.2 动画分镜头台本包含的内容 2
- 1.3 绘制动画分镜头的基本要求 10
- 1.4 分镜头台本在动画影片制作流程中的地位 10
- 课后练习 10



第2章 动画的文学性剧本分析 11

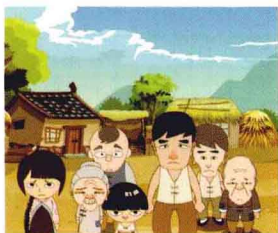
- 2.1 文学剧本与动画分镜头台本的关系定位 11
- 2.2 动画文学剧本的形成 11
- 2.3 动画文学剧本的主题 12
- 2.4 动画文学剧本的结构 12
- 2.5 Flash动画片《我要打鬼子》的实战剧本 12
 - 2.5.1 《演习的灾难》的文学剧本 12
 - 2.5.2 《抛球》的文学剧本 15
 - 2.5.3 《空中地雷》的文学剧本 18
 - 2.5.4 《倒霉的出行》的文学剧本 21
 - 2.5.5 《鬼子进村》的文学剧本 24
- 课后练习 26



第3章 镜头语言 27

- 3.1 镜头概述 27
- 3.2 镜头与镜头语言 27
- 3.3 镜头与镜头距离 28
 - 3.3.1 远景镜头 28
 - 3.3.2 全景镜头 29
 - 3.3.3 中景镜头 29
 - 3.3.4 近景镜头 29
 - 3.3.5 特写镜头 30
- 3.4 镜头与镜头角度 30
 - 3.4.1 鸟瞰镜头 30
 - 3.4.2 俯视镜头 31





3.4.3	平视镜头	31
3.4.4	仰视镜头	32
3.4.5	倾斜镜头	32
3.5	镜头与镜头运动	33
3.5.1	推镜头	33
3.5.2	拉镜头	33
3.5.3	摇镜头	34
3.5.4	移镜头	34
3.5.5	跟镜头	35
3.5.6	组合镜头	35
3.6	场面与空间调度	35
3.7	轴线越轴处理	36
	课后练习	44
第4章 动画分镜头台本的绘制方法与流程		45
4.1	动画导演工作	45
4.2	剧本工作	45
4.2.1	剧本选择	45
4.2.2	剧本分析	45
4.3	构思设计	46
4.4	文字分镜头剧本	46
4.4.1	以镜头为单位	46
4.4.2	以场次为单位	46
4.5	画面分镜头剧本	46
4.6	绘制步骤	47
4.6.1	构图阶段	47
4.6.2	详图阶段	47
4.6.3	审查阶段	47
	课后练习	47
第5章 《演习的灾难》的初期分镜头分析		48
5.1	绘制初期分镜头的前期工作	48
5.2	绘制《演习的灾难》的分镜头	52
	课后练习	93
第6章 《抛球》的初期分镜头分析		94
6.1	绘制《抛球》的分镜头	94
	课后练习	161
第7章 《空中地雷》的初期分镜头分析		162
7.1	绘制《空中地雷》的分镜头	162



课后练习.....	230
第8章 Flash动画片《我要打鬼子》中、后期分镜头分析 ..	231
8.1 绘制中期Flash动画的分镜头 ..	231
8.2 绘制后期Flash动画的分镜头 ..	241
课后练习.....	258

第1章

动画分镜头概述

本章将介绍动画分镜头的相关知识。通过本章的学习，应掌握以下内容：

- 动画分镜头台本的基本概念
- 动画分镜头台本包含的内容
- 绘制动画分镜头的基本要求
- 分镜头台本在动画影片制作流程中的地位

1.1 动画分镜头台本的基本概念

动画分镜头台本也称画面分镜头剧本（故事板），是以连续画面的方式反映剧本叙事情景、导演创作意图、艺术风格和构图的一种创作手段。这种画面剧本可以表现为手绘草图、照片或摄像图等，它是动画创作人员基本的创作手段之一。图1-1所示为一组Flash动画片《我要打鬼子》的分镜头画面。

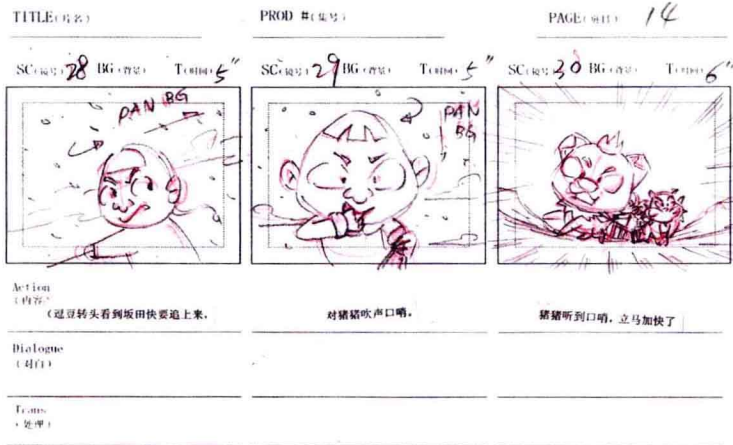


图1-1 Flash动画片《我要打鬼子》的分镜头画面

动画创作属于影视创作的一个分支，在具体的创作中，符合影视创作的一般规律和原则。创作者首先要按照对动画剧情的理解，以段落镜头的方式进行记录，然后再把这些不同的镜头按照观众能够理解（或不理解）的逻辑叙事顺序有机地整合、剪辑在一起，使之成为一部能够表达创作者的艺术思想、引起广大观众情感共鸣的影片。在这个过程中，动画导演是核心、是灵魂。导演对全片的具体指导是利用文字或画面性的分镜头台本来进行的。

分镜头台本是一种把剧本文字抽象内容转化为声画结合的具体形象的创作手段，是将文学性内容转化为镜头性内容的指导任务书。无论是真人电影还是动画电影，分镜头台本都是影片各个环节的工作依据。

同时，分镜头台本还是一种导演创作艺术风格的具体体现。同一个剧本，不同的导演会产生不同的主体理解 and 艺术指导风格。正如前苏联电影大师爱森斯坦所说的：“电影不仅仅是一种技术手段，更是一种思维方式和哲学理念”。

动画分镜头台本是一种以镜头逻辑叙事为单位的动画画面构图指导，镜头画面依照动画剧情逻辑关系组成镜头段落。通过对每组画面的精心设计和衔接，体现动画导演对全片结构的把握、节奏的控制、场景与角色的造型和细节的处理，同时也是对动画片制作整体长度和经费预算的参考。

1.2 动画分镜头台本包含的内容

分镜头台本是对文学剧本内容的再创造，是创作者通过画面的形式表达创作思想的一种方式。特别是作为动画的分镜头台本，动画影片的创作方式和类型决定了它的前期是以分镜头台本为核心内容的，由于动画影片制作的单位成本远高于真人影片，在创作中不可能像真人影片那样一个镜头反复拍摄。因此，动画影片在进入后期制作阶段前必须有一个详尽的拍摄计划，这个拍摄计划就是所谓的动画分镜头台本。

动画分镜头台本包括以下几个方面的内容：

(1) 根据对剧本的理解和导演的要求确定全剧的基本框架结构，将文字性内容落实到剧本段落、剧本场次、剧本镜头等基本单位，并按剧本逻辑顺序列出每个镜头的镜号。

(2) 依据剧本和导演要求，在画面安全框内绘制镜头的景别，以确定每个镜头中场景与角色的空间位置关系，根据角色拍摄角度的需要确定镜头的俯仰关系，把握和控制镜头间的节奏关系。一般景别可分为远景、全景、中景、近景和特写等。

(3) 确定每个镜头的拍摄方法和镜头间的转换方式，机位的运动或静止，镜头的推、拉、摇、移、跟、变焦的运动轨迹，镜头间直接切换或淡出、淡入、融、溶等方式的转换。

(4) 确定镜头画面的特技、特效处理，为影视后期制作提供一定的依据。

(5) 用简练的语言描述画面的主要内容，包括场景安排、角色表演。

(6) 描述角色对白、音乐和音效。

(7) 根据剧本内容和观众欣赏估计镜头的时间长度，一般以秒为计算单位。

分镜头台本的具体格式在业内并没有统一规定，但是基本上都是根据行数内容进行制作的。一般可分为日式分镜格式和美式分镜格式两种。图1-2所示为采用日式分镜格式制作的广告分镜头，图1-3所示为采用美式分镜格式制作的广告分镜头。



分镜头台本

片名：使用电话

页数：1

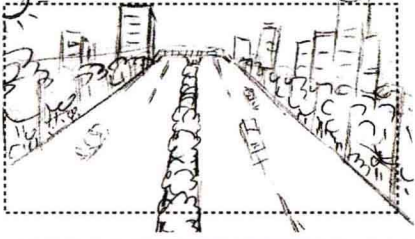
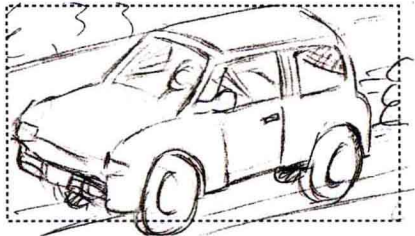
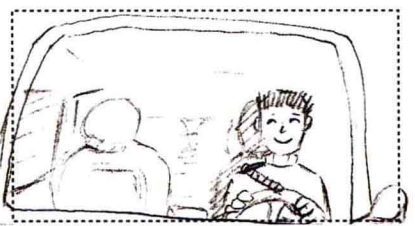


镜头	SC	内容	对白	备注	时间
	1	城市马路全景,路上车来车往			8'
	2	小王开车回家			4'
	3	小王面带笑容哼歌曲	“妹妹等等我……”		3.5'
	4	手机铃声响起	老公，老公我爱你		1.5'
	5	伸手拿手机			1'

图1-2 采用日式分镜格式制作的广告分镜头

分镜头台本

片名：使用电话

页数：2

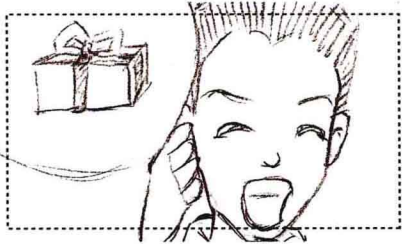

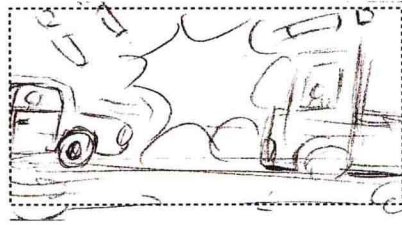
镜头	SC	内容	对白	备注	时间
	6		小王：“亲爱的，我在路上……” 小王的妻子：“给我买什么礼物了……”		5.5'
	7	小王微笑	小王：“待会给你个惊喜。”		2.5'
	8	小王的妻子点头微笑。 小王看到了什么东西似的表情惊讶。	小王的妻子：“快点嘛，亲爱的。”		3'
	9	小王吃惊的表情			1'
	10	迎面开来一辆货车……			3'

图1-2 采用日式分镜格式制作的广告分镜头（续）



分镜头台本

片名：使用电话

页数：3

镜头	SC	内容	对白	备注	时间
	11	两车相撞，碰撞特效			1.5'
	12	烟雾弥漫中，有小王的人影，手机声音响起	小王的妻子：“老公……，什么时候回来”		4'
	13	小王泪流满面	小王：“老婆，我回不去了。”		3'
	14	黑屏，跳出字幕：“驾车时，请不要接打电话。”			6.5'

图1-2 采用日式分镜格式制作的广告分镜头（续）