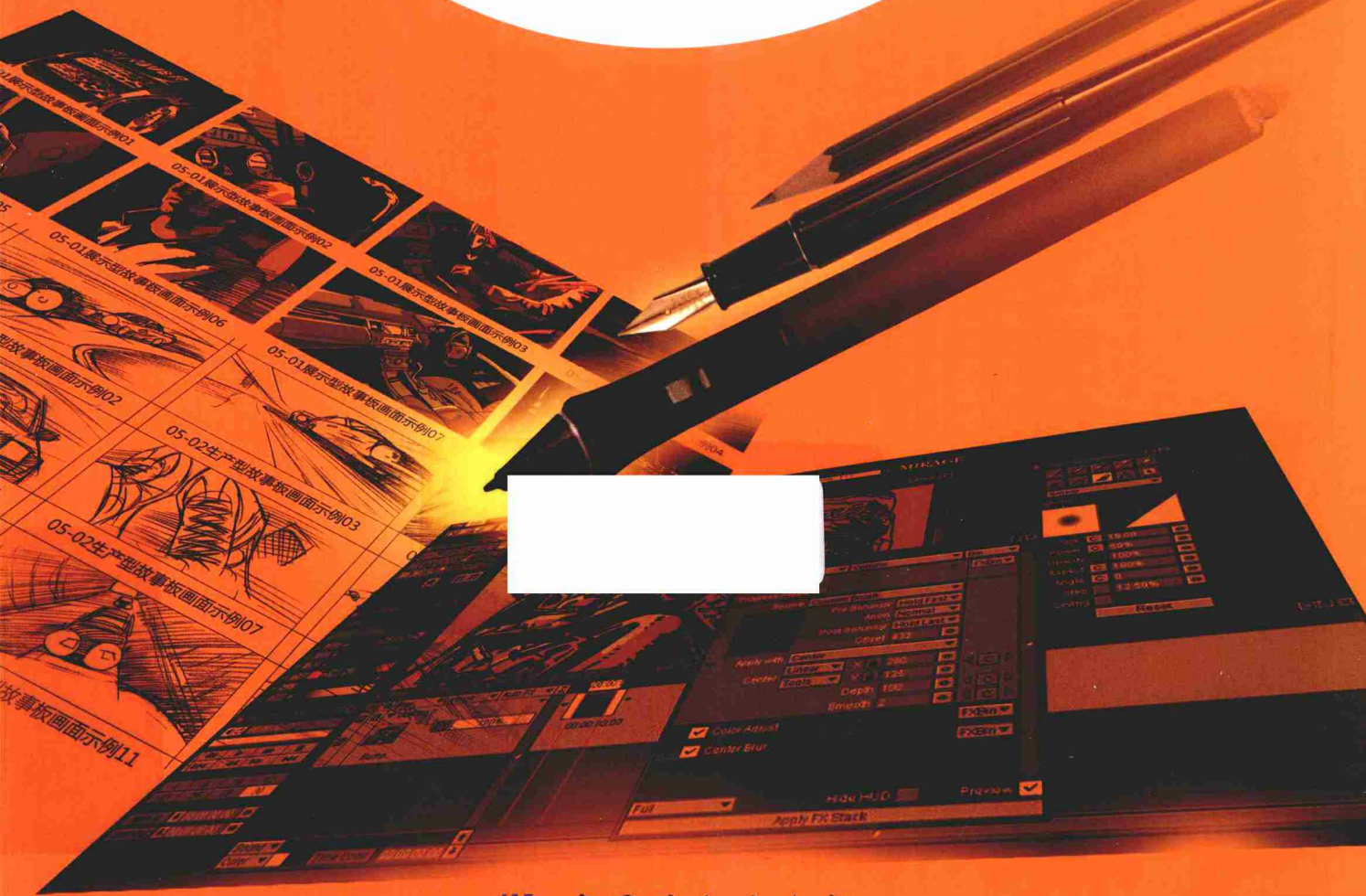


影视·动漫

故事板创作

景怀宇 著



 中国纺织出版社

影视·动漫

故事板创作

景怀宇 著



 中国纺织出版社

内 容 提 要

故事板 (Storyboard), 又称分镜头草图, 是指电影、电视剧、广告片、动画、游戏等动态视觉作品在拍摄或制作前为设计镜头画面的构成而绘制的预览图。

对于从事电影、电视、动画和游戏等行业的创作者和爱好者来说, 这是一本实用性很强的关于故事板创作知识的书籍。书中系统地阐述了与故事板相关的镜头语言知识, 还直观地展示了故事板的绘制方法。在影视特技和数字动画技术飞速发展的今天, 故事板的作用变得更加重要, 这是一种既节省时间又节约成本的有效方法!

作者把自己多年的创作体会、经验、技巧和诀窍在书中做了详尽的阐述, 并且展示了作者亲手绘制的数百幅画稿。希望本书能够帮助你迅速成为一名出色的故事板画家。

图书在版编目 (CIP) 数据

影视·动漫 故事板创作 / 景怀宇著. — 北京: 中国纺织出版社, 2012.6

ISBN 978-7-5064-8580-7

I. ①影… II. ①景… 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 (2012) 第 080087 号

策划编辑: 华长印 郭慧娟 责任编辑: 华长印 责任校对: 王花妮
责任设计: 何建 责任印制: 陈涛

中国纺织出版社出版发行

地址: 北京东直门南大街 6 号 邮政编码: 100027

邮购电话: 010-64168110 传真: 010-64168231

http://www.c-textilep.com

E-mail: faxing@c-textilep.com

北京市雅迪彩色印刷有限公司印刷 各地新华书店经销

2012 年 6 月第 1 版第 1 次印刷

开本: 889×1194 1/16 印张: 12

字数: 210 千字 定价: 49.80 元

凡购本书, 如有缺页、倒页、脱页, 由本社图书营销中心调换

前言

电影大师安东尼奥曾说过：“有可能存在并且表现非语言的思想，也就是那些最初在我们脑子里不是以文字的形式出现的思想。而这种思想更多是靠色彩、构图等表现的，从而使电影的表现领域扩大。”这正是作为视觉预览工具的故事板产生前在画家头脑中的雏形。

现在，随着广告、动画片和游戏等商业项目的增多，越来越多的人开始接触和了解故事板。创作故事板不仅需要一定的绘画水平，一个好的故事板画家必须是一个优秀的视觉故事讲述者。按照视觉预览的效果去实施，是一种既省时间又节约成本的有效方法。现如今，因为有了更多的特技和动画的加入，很多画面往往需要多个生产阶段才能制作完成。一个准确的故事板可以帮助各个部门提前准备好一切，后面的一系列制作将会省时省力。

影视、动漫、传媒技术在经过十几年的发展后，都有了质的改变。技术上的质变带动了产业上的量变，文化创意产业空前发展。作为文化创意产业的基础学科的故事板创作也开始受到前所未有的关注。现在生活的各个环节，从银行到医院，再到商业空间，生活中随处可见各种视频画面和交互性媒体，这些内容的创作都需要故事板来进行视觉预览。而目前，故事板创作的从业人数、专业水平、创作经验以及工作方法等方面，都存在很多的不足，难以满足行业发展的需求。

十几年来，笔者目睹了影视、动漫、广告、游戏、互动式新媒体、互联网、移动通信、数字技术各个行业的发展与演变。故事板伴随着这些行业发展到今天，不管是创作方法上还是应用范围上都产生了很大的变化。也越发感到把自己十几年的宝贵实践经验进行整理、出版的必要性，希望此书的出版能够起到抛砖引玉的作用，为祖国的文化创意产业尽自己的绵薄之力。

在此，我要隆重感谢中国纺织出版社的郭慧娟老师和华长印老师，没有他们的热情支持与帮助，本书将难以面世。我要感谢我的夫人——资深特效、剪辑师李文君女士，占用自己大量的宝贵时间，从影视专业的角度给予我极大的支持和帮助。此外，还要感谢北京大学的何玉英教授对本书提出的宝贵意见和建议。

由于时间仓促以及故事板应用领域的复杂性，书中难免会出现一些不足和纰漏，恳请广大专家、读者批评与指正！



2012年3月于北京

目 录

第一章 故事板概述 001

- 第一节 什么是故事板 003
- 第二节 故事板的历史 005
- 第三节 故事板的用途 008
- 第四节 故事板的基本内容及版式 011
- 第五节 故事板画家 013

第二章 故事板中的镜头语言 015

- 第一节 镜头的概念及视觉叙事 017
- 第二节 画幅的制式 019
 - 一、景框及屏幕宽高比 019
 - 二、画幅制式的发展 020
 - 三、常见的几种画幅制式 023
 - 四、故事板画幅的计算 025
- 第三节 景别 026
 - 一、景别的概述 026
 - 二、景别的划分 026
- 第四节 摄影镜头的运用 030
 - 一、镜头角度 031
 - 二、镜头运动 033
 - 三、焦距和焦点 042
- 第五节 轴线与机位 044
 - 一、动作轴线原则 044
 - 二、三角机位设置原理 047
 - 三、轴线的运用 049
 - 四、轴线的变化应用 051
- 第六节 镜头画面的剪辑 053
 - 一、剪辑概述 053
 - 二、镜头的连贯原则 054
 - 三、动作镜头的剪辑技巧 057

四、镜头的衔接技巧 058

第三章 故事板中的绘画语言 061

第一节 构图 063

一、故事板构图的特点 063

二、故事板构图的方法 065

第二节 透视 072

一、透视的基本原理 072

二、一点透视 074

三、两点透视 078

四、三点透视 079

五、空气透视与曲线透视 082

第三节 光影 084

一、光影的功能 084

二、光线的类型 084

三、基本布光法 090

第四节 色彩 091

一、色彩的感知与联想 091

二、色彩的对比 093

三、色彩基调 095

第四章 故事板的创作技巧 097

第一节 工具与材料 099

一、传统绘图工具 099

二、数码绘图工具 102

第二节 故事板创作的构建要素 107

一、风格样式 107

二、人物造型和场景 108

三、视角、摄影机位 109

四、景别的变化与组合 110

五、镜头运动 111

	六、镜头节奏	112
第三节	基本创作步骤	113
	一、研究与准备	113
	二、简笔草图	115
	三、绘制完成稿	117
第四节	绘制技巧	121
	一、人体形态表现	121
	二、镜头运动的表现	129
	三、常用镜头的故事板表现	132
第五节	计算机与软件的应用	150
	一、线稿与着色	150
	二、存储与输出	156

第五章 故事板的类型与应用

161

第一节	故事板的类型	163
	一、展示型故事板	163
	二、生产型故事板	165
第二节	故事板的应用	166
	一、动画片故事板	166
	二、电影故事板	168
	三、商业广告故事板	169
	四、游戏故事板	170
	五、交互式新媒体故事板	172
第三节	动态故事板	174
	一、二维动态故事板	174
	二、三维特效预览	179

附录 专业词汇英汉对照

182

第一章

故事板概述

第一节 什么是故事板

第二节 故事板的历史

第三节 故事板的用途

第四节 故事板的基本内容及版式

第五节 故事板画家



第一节 什么是故事板

故事板 (Storyboard)，又称分镜头草图，是指电影、电视剧、广告片、动画、游戏等动态视觉作品在拍摄或制作前为设计镜头画面的构成而绘制的预览图。

故事板是一种概念图，是拍摄前的一种视觉预览，亦是视频创作的一种参考依据。故事板可以帮助导演、摄影师、美术师和演员等整个制作团队在镜头开拍之前弄清拍摄角度、景别、光线、摄影机运动等影片创作元素，对镜头建立起统一的视觉概念。有人将故事板形象地称为“视觉剧本” (Visual Script)。

故事板看上去很像我们常见的图文并茂的漫画 (Comics) (图 1-1 ~ 图 1-3)。绘制故事板的过程就是将剧本中的文字在拍摄前进行视觉化的过程。精心制作的故事板正是一系列漂亮的、具有代表性的画面集成 (图 1-4、图 1-5)。画故事板时有时会很简略，有时也会很精细，无论怎样来表现，最重要的是把文字故事进行“视觉化地预览”。亲自动手画故事板的导演比较少，他们大多时候会把这项工作委托给专业的美术设计师或故事板画家。

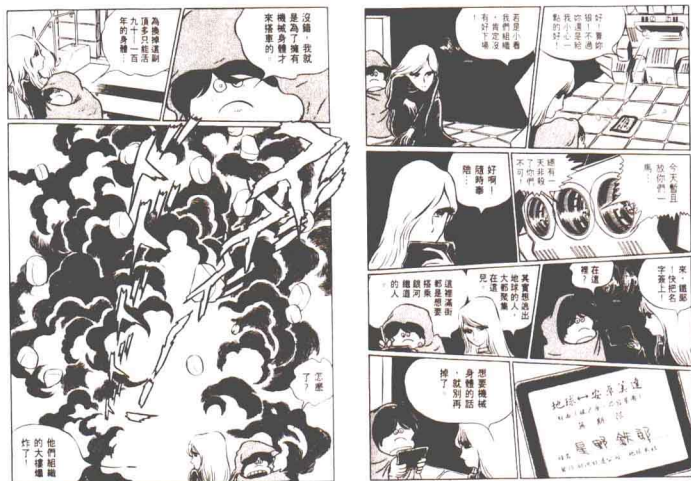


图 1-1 连环漫画《银河轨道 999》。[日] 松本零士



图 1-2 新闻漫画。[美] Dave Granlund
(Copyright © www.davegranlund.com)



图 1-3 多格漫画《花生漫画》(Peanuts)。[美] Charles M. Schulz
(Copyright © United Feature Syndicate, Inc)

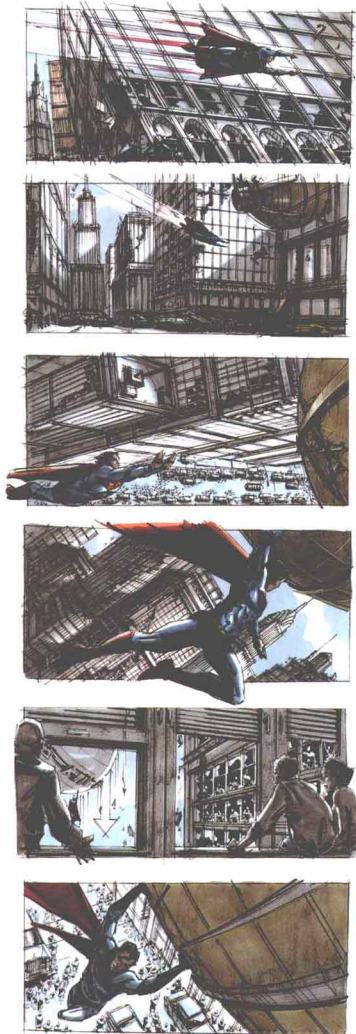


图 1-4 电影《超人归来》(Superman Returns, 2006) 的故事板
(Copyright © WARNER Bros. Entertainment Inc.)

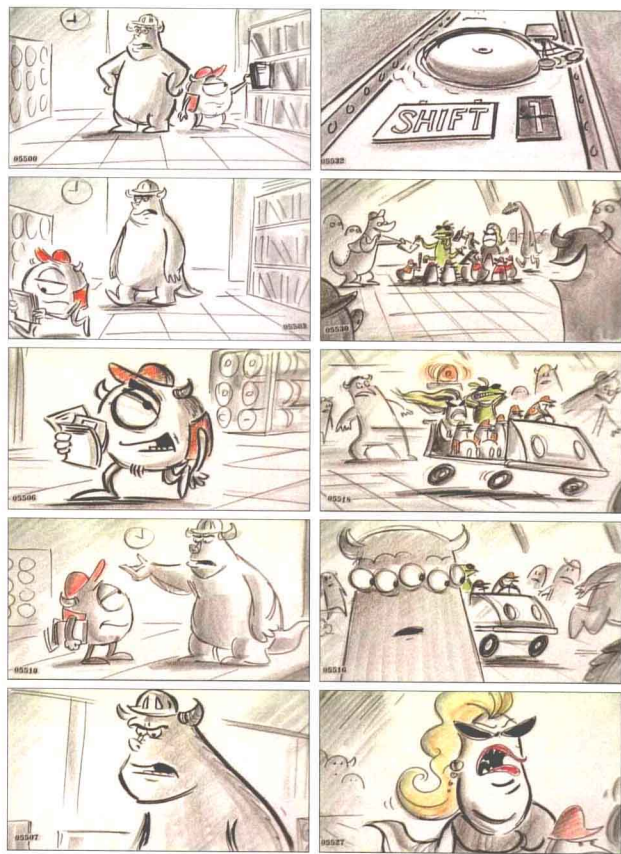


图 1-5 电影《怪兽电力公司》(Monsters, Inc., 2001) 的故事板画面。
(Copyright © MMI Disney enterprises, Inc. / Pixar Animation Studios)

连环漫画 (Comics Strips) 与故事板有着最近的血缘关系, 但故事板与漫画的功能却完全不同: 漫画和电影、戏剧、歌曲、小说的性质一样, 是一种独立的娱乐载体, 漫画直接用画面来讲故事; 故事板则是制片人、导演的一种制片工具, 每幅画面都涵盖了与拍摄相关的重要信息, 它帮助导演来指导工作人员如何按照计划来完成拍摄。

第二节 故事板的历史

提到故事板的历史自然还要从电影的发明说起。

1895年12月28日, 法国电影发明家卢米埃尔 (Lumière) 兄弟在巴黎大咖啡馆的印度厅, 第一次在公众场合放映了自己拍摄的《工厂的大门》、《火车进站》、《婴儿的早餐》、《拆墙》等影片 (图1-6),



图1-6 电影《工厂大门》、《火车进站》、《婴儿的早餐》、《拆墙》。[法]Lumière 兄弟

这一天被公认为是世界电影的誕生日。人们在影片中看到：女工们穿着衣裙，软边帽上插着羽毛，三五成群，边说边笑地步入厂区的入口；火车站的月台上，男女老幼正在等候火车的到来，列车从远处驶向月台……

卢米埃尔兄弟最初的电影实际上只是用摄影机对现实进行记录，每一部片子都是一个完整的单一镜头，没有镜头画面的切换，也没有镜头的运动，但这种发明已经足以令当时的观众感到无比的震撼。

随着电影的发展，新的摄影技术不断萌生，不断发展的电影技术可以让电影来表现一些更加复杂的情节，单一镜头和固定机位的拍摄已经不能满足影片“讲故事”的需求，一些多镜头、多场面、多角度的拍摄被广泛地应用。渐渐地，拍摄前的镜头设计开始成为一种重要的需求，镜头设计草图也就此应运而生，草图内容还涉及取景、构图和摄影机位置等。

尽管在电影诞生的初期并没有“故事板”这一概念，但一些精通于视觉表现并擅长用胶片来讲故事的导演已经在工作中自发性地应用到镜头设计草图，例如，电影美工师出身的著名导演阿尔弗雷德·希区柯克（Alfred Hitchcock, 1899—1980），他使用较为细致的草图来控制画面影像和拍摄流程，以保证原始的构思能完美地转化为影片。在拍摄现场，很少有人会看到希区柯克在拍摄时看取景器，因为镜头在拍摄前就已经设计完成了，所以他在指导拍摄时总是胸有成竹。

虽然故事板是因电影而生，但真正的现代意义上的故事板却是诞生在动画产业，而不是电影产业。早在20世纪初，伟大的动画电影大师文森·麦凯（Winsor McCay, 1869—1934）就创作出了一系列动画短片，其中包括《小尼莫》（*Little Nemo*, 1910）和《蚊子如何吸血》（*How a Mosquito Operates*, 1912）等，特别是《恐龙葛蒂》（*Gertie the Dinosaur*, 1914），麦凯首次将“死去的恐龙”搬上了银幕（图1-7），为了创作《恐龙葛蒂》，麦凯画了上万张的素描图稿。

继文森·麦凯之后，在早期的动画界最有影响力的当属马克斯·弗莱舍（Max Fleischer, 1883—1972）和大卫·弗莱舍（Dave Fleischer, 1894—1979）兄弟。马克斯创作了《小丑柯柯》（*Koko*

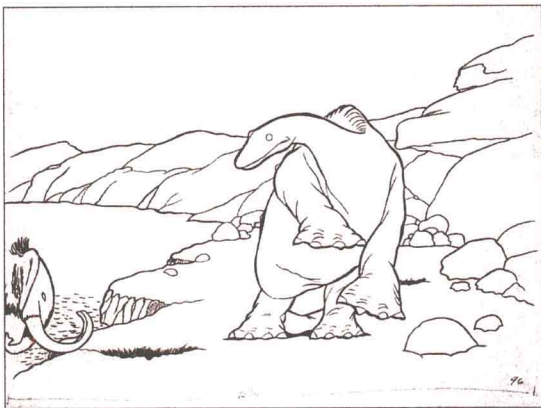


图 1-7 《恐龙葛蒂》(Gertie the Dinosaur)。Winsor McCay 作品

the Clown)，大卫创作了《贝蒂布普》(Betty Boop)。弗莱舍工作室并没有专门的故事部门，甚至在一开始创作的时候也没有剧本，他们只是向动画师口头描述场景和故事的发展过程。

世界动画重量级人物沃特·迪斯尼(Walter Elias Disney, 1901—1966)在事业的开始阶段继承了文森·麦凯和弗莱舍兄弟的动画风格和创作方法，如《爱丽丝漫游记》(Alice's Cartoonland, 1923)。韦伯·史密斯(Webb Smith)是迪斯尼公司的早期动画师，他开始为动画片画分镜头草图(Continuity Sketches)。他为《幸运兔子奥斯华》(Oswald the Lucky Rabbit, 1927)绘制的分镜头草图展示了重要动作和一些剪切点，他还为《汽船威利》(Steamboat Willie, 1928)绘制了许多旁边带有动作描述文字的草图。他把这一连串的分镜头草图钉在一面墙板上，浏览故事全貌并查看镜头的设计是否连贯，这由此成了日后迪斯尼公司在创作时的惯例，韦伯·史密斯也成为现代故事板的创始人。

真人电影(Live-action Film)也注意到了迪斯尼公司的这些发明，于是也开始应用故事板。导演奥逊·威尔斯(Orson Welles)在拍摄电影《公民凯恩》(Citizen Kane, 1941)时，就使用了大量的故事板来为复杂的灯光场景和镜头运动方案提供参考。尽管拍出来的电影经常会与故事板描述的有所不同，但故事板的确为电影拍摄提供了极大的帮助。

电影《精神病患者》(Psycho, 1960)和《后窗》(Rear Window,

1954) 的导演希区柯克认为,影片的成功拍摄很大程度上应归功于故事板。除了请专业的美术师、故事板画家来帮他绘制故事板外,他自己也画故事板。史蒂文·斯皮尔伯格(Steven Spielberg)堪称娱乐导演中的首席影像大师,他的电影作品更是受惠于故事板。没有故事板,那些复杂亮丽的场面和鲜活细腻的人物表演将难以实现。

一直以来,世界各国的导演们都在使用故事板来指导影片的拍摄。

第三节 故事板的用途

故事板是从剧本到影片的设计蓝图。它既体现故事情节,又传达创作方向。在制片过程中,任何对脚本的误解都将给拍摄造成麻烦。使用故事板可以保证影片质量和影片风格的统一。

利用故事板来解决拍摄问题,可以节省很多时间和金钱。故事板能够让全体摄制组成员快速、直观地理解每一个镜头并达成共识,这就节省了时间和减少了胶片的浪费,同时降低了制作的成本。

故事板还有助于打破不同国家之间的语言障碍。如果一个摄制组的成员是来自不同国家、说着不同的语言时,故事板便成为最有效的沟通工具,可谓一张画面胜过千言万语。

导演是故事板的最大受益者。导演和故事板画家一起讨论文字脚本,故事板画家将其进行视觉预览化,也就是画出每个分镜头的画面,然后编排在一起成为浏览故事全貌的目录。导演在这个目录中为每个拍摄镜头做上标记,以确保拍摄时每一个镜头都不会遗漏。

故事板还可以作为影片叙事连续性的参考。屏幕方向是非常重要的,也是最难控制的。例如,在制作一则运动品牌的广告时,需要一组世界足球明星在一起踢球的画面,而此时球星们正分别为世界各地的职业足球俱乐部效力,一时间把他们聚齐是根本不可能实现的事情。这样一来,就需要在不同的地点来拍摄不同球星的表演,最后再把拍完的素材汇集在一起进行剪辑、合成。当在不同时间、不同地点甚至由不同的摄影师拍出来的镜头剪辑到一起的时候,就难免会出现轴线和方向上的错误。

而如果每个摄影师在拍摄时手上都有一份相同版本的故事板,这样的难题就会迎刃而解。作为镜头拍摄蓝本的故事板,可以避免屏幕方向、时间顺序错误等事故的发生。

在拍摄中,故事板可以帮助摄制组保持镜头画面的连续性和正确性,尤其是在不同时间拍摄的一组镜头画面更要注意镜头画面的连续性和正确性。故事板能够提醒大家在不同的镜头角度下,角色的头转向哪里,哪边的手拿道具或者角色应该朝哪个方向走等,从而避免拍摄时产生连续性方面的错误(图1-8)。连续性方面的错误会使观众在观看影片时造成误解,产生迷惑。

在时间有限的情况下,一个高强度的拍摄工作如果事先有了全套的故事板,制片主任就能够更准确地安排拍摄进度,摄制组成员也能够更好地把握导演的要求。一组优秀的故事板会把拍摄角度、运动方式等方面的内容交代清楚,这会让接下来的拍摄工作进行得更顺利、更流畅。摄制组的工作速度越快,生产成本也就越少。此外,故事板还可以帮助摄制组减少其他不必要的浪费,例如,为了满足导演从不同角度的拍摄需要,美术设计师会搭建整个房间的布景。如果他能从故事板中及时发现现在拍摄中只需要房间的一个角落,那他就可以只装饰需要的部分而节省很多的时间和金钱了。

在实际拍摄中,往往会先拍摄高难度镜头的场景,如特效、特技和特殊的运动镜头。没有故事板,特效和特技总是很难按照正常的预算或时间来有序地完成。有了故事板,那些难度大、周期长的场景就可以尽早拍摄完成,以确保不超出预算和制作周期。

很多带有特技效果的影片需要在拍摄前做周密的计划。通常制作特殊效果的镜头画面需要拍摄几种不同的素材,例如,演员需要在带有绿背景的室内进行与虚拟动画人物

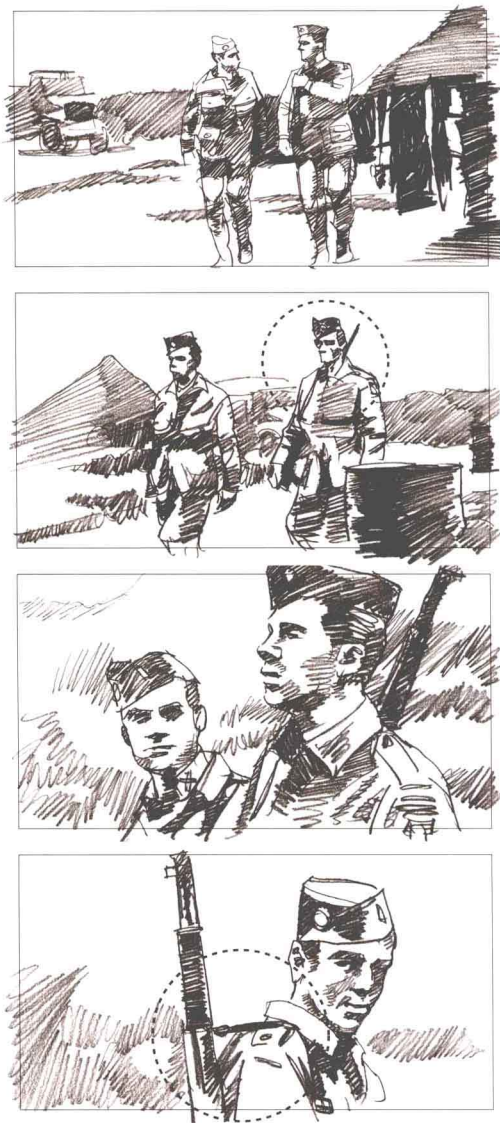


图1-8 故事板的连续性:为了避免混淆,人物的位置、道具的位置应该保持一致。景怀宇绘制

的互动拍摄，而供合成用的背景却在两天后的异地拍摄。与此同时，后期工作室里的动画师们正紧张忙碌地制作影片中的动画人物部分，两周以后动画成品才能输出完成。这种情况下，故事板就能发挥出其重大的作用，它可以分解镜头画面中的各种不同元素，并使各部分工作能在不同时间、不同地点保持工作上的同步，以确保整个工作的顺利进行。

有了故事板，影片特技效果才看上去天衣无缝；有了故事板，每个视觉元素的设计与实施才能做到细致入微；有了故事板，制片人在拍摄前就能把控精确的预算。

广告公司想要把一个电视广告的想法展示给客户时，他们也使用故事板来进行演示。这些展示型的故事板一般在画面气氛和效果上花工夫较多，不太在意镜头的完整性和叙事的连贯性，只要充分表达出他们的创意和想法即可（图 1-9）。

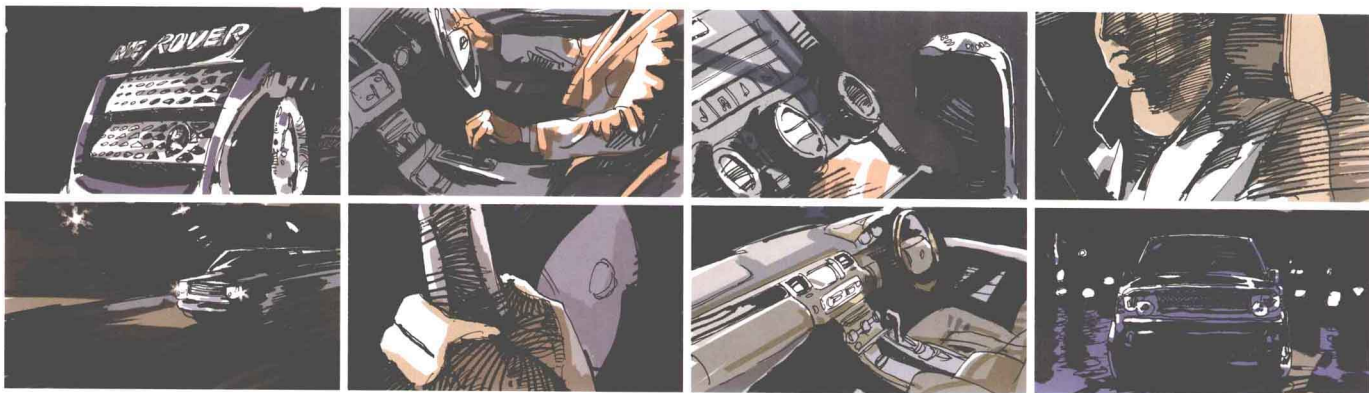


图 1-9 电视广告的宣传型故事板示例。景怀宇绘制

影片拍摄中的很多环节都受益于故事板。故事板可以体现影片创作者的构思，也可以作为整个摄制组成员之间沟通的最佳语言。故事板的每个画面都包含着拍摄和剪辑的相关信息，它既可以作为创作时的参考，又能在现场指导剧组人员如何工作。

根据功能故事板可分为两类：生产型故事板和展示型故事板。生产型故事板主要应用于现场拍摄和剪辑，它是导演和工作人员的镜头参考工具，犹如一个图像化的剧本。展示型故事板是说服客户接受创作方案的效果小样，是一种评估预想计划的参考依据。