

动画教育指导丛书

“十一五”
国家重点图书出版规划项目

准备分镜图

——动画编剧与角色设定

【美】Nancy Beiman 著

志应王鉴 译

ACG国际动画教育
Association of Computer Graphics International
推荐用书



获“动画奥斯卡”安妮奖提名的 Nancy Beiman，将针对动画剧情创作与角色设计，
为您阐述动画片前期制作的方法与技术，并首度公开与A.肯·奥康纳、T.谢和肯·安德
森三位动画艺术泰斗的访谈录

人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS



准备分镜图

——动画编剧与角色设定

Prepare to Board!
Creating Story and Characters
for Animated Features and Shortsa

[美] Nancy Beiman 著
志应 王鉴 译

人民邮电出版社
北京

图书在版编目 (C I P) 数据

准备分镜图 : 动画编剧与角色设定 / (美) 贝曼
(Beiman, M.) 著 ; 志应, 王鉴译. — 北京 : 人民邮电
出版社, 2012. 7
ISBN 978-7-115-28829-5

I. ①准… II. ①贝… ②志… ③王… III. ①动画片
— 编剧 IV. ①J954

中国版本图书馆CIP数据核字(2012)第136840号

版 权 声 明

Nancy Beiman: Prepare to Board! Creating Story and Characters for Animation Features and Shorts, 1st Edition
ISBN: 978-0240806709

Copyright © 2012 by Focal Press.

Authorized translation from English language edition published by Focal Press, part of Taylor & Francis Group
LLC; All rights reserved.

本书中文简体字版由 **Taylor & Francis** 出版集团授权人民邮电出版社出版。未经出版者书面许可, 对本书
任何部分不得以任何方式复制或抄袭。版权所有, 侵权必究。

本书封面贴有 **Taylor & Francis** 公司防伪标签, 无标签者不得销售。

准备分镜图——动画编剧与角色设定

-
- ◆ 著 [美] Nancy Beiman
 - 译 志 应 王 鉴
 - 责任编辑 王 琳
 - ◆ 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>
北京精彩雅恒印刷有限公司印刷
 - ◆ 开本: 800×1000 1/16
印张: 15
字数: 386 千字 2012 年 7 月第 1 版
印数: 1-4 000 册 2012 年 7 月北京第 1 次印刷
著作权合同登记号 图字: 01-2008-1570 号

ISBN 978-7-115-28829-5

定价: 49.80 元

读者服务热线: (010)67132786 印装质量热线: (010)67129223

反盗版热线: (010)67171154

内容提要

本书通过精美的插图、浅显易懂的语言，为你讲述动画创作前的编剧与角色设定的方法与技术。剧情是动画片最重要的一部分。本书为动画师塑造角色和创作有独创性和吸引力的剧情指出了清晰的方向。你将了解动画分镜头与活动动作面板的不同，以及如何使角色的发展顺应情节。书中举例讲解了成功解决问题的技巧，并收录了从未公开的作者对3位顶级动画角色设定大师的工作实例访谈，可使读者在掌握知识的同时，更好地把书中的设计理念应用、发展、创新。本书面向未来的传统动画师、电脑动画师、游戏动画师、定格动画师和网络动画师，也可作为相关院校的动画教材。



前言

“你只要确保不使用‘过时’这个字眼就好！”

—— 罗伊·迪士尼 (Roy Disney) 2005 年致作者信

正如罗伊·迪士尼对我的指点，本书讲述的是发展于“动画黄金时代”并沿用至今的动画制作和设计方法。有人说剧情是动画片中最重要的事情，对此我非常赞成。再精良的动画制作也无法挽救一个糟糕的剧情。虽然振奋人心的角色能令薄弱的剧情勉强为人接受，并能为好剧情锦上添花，但角色是在剧情中得以发展的，二者相互依赖、相互促进。

本书的第1部分介绍的是剧情的创作，第2部分将讨论具体的技术问题，第3部分讲述如何向观众呈现剧情及动画。

剧情设计源于并依赖于个人的经验与技巧，没有哪个软件会自动为我们画好分镜图。

令人难忘的角色存在于每一种媒介。创作手法千变万化，但基本的设计理念保持不变。一个出色的纸稿角色可以转变为设计精良的玩偶或 CGI 角色。本书角色设计章节所述之设计理念可普遍应用于所有媒介。

在动画片的制作过程中，80%的时间用于剧情创作、艺术指导和角色设计，另外20%的时间用于动画实作和后期制作。

电视动画片、剧场版动画影片和动画短片所使用的大纲、剧本和分镜图各不相同。剧场版动画影片和动画短片较之以前要更为流行，然而它们的制作手法与电视动画有所不同。大多数影视动画都是以剧本为开端。尽管剧本对于动画长片很重要，但并非一定要在制作之前把它写好。动画短片则可以在完全没有脚本的情况下进行创作。



不过，孤立地关注动画技法（即如何做动画，如压扁和拉长、如何转头、如何行走、如何编排画面），而将故事和背景（即为何做动画）放在事后补想，仍然是一种危险的做法。

这是一种让车拉马的本末倒置行为。

动画和剧情并不是相互独立的。出色的剧情和感人的角色将超越它们的制作技术。专业动画家和铁杆动画迷会注意到影片中的细小漏洞，但如果剧情足够精彩，角色非常吸引人，那么观众就会忽略这些穿帮之处。

动画人物通常能够打破万有引力法则和物理学原理，但动画情节却不能违背常识。动画片必须建立其自身的真实性。我们必须马上领会毒苹果的威力，或是看出一只幼狮或野兽的性格弱点。如果角色的特征仅为适应并无说服力的剧情而在镜头轮换时发生变化，就极易导致观众的厌烦和失望。

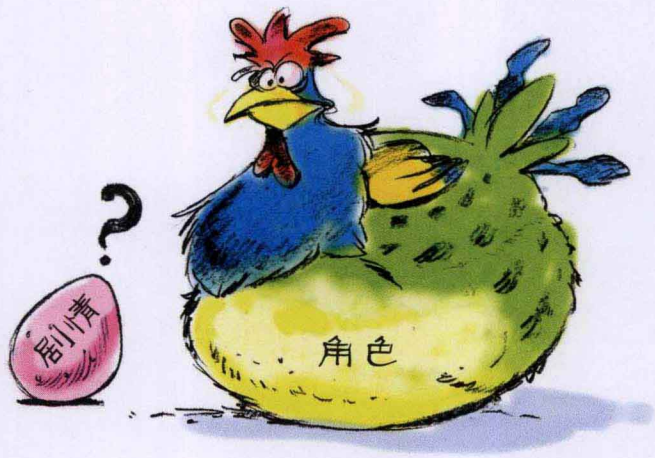
依靠配音来支撑剧情是远远不够的。理想的情况下，动画片中的对白会对画面进行补充，而非相反。最好的角色动画即使在关闭配音的情况下仍然能够讲述剧情。动画所图解的应该是一个值得讲述的故事。

优秀的作品会给读者留下广阔的想象空间。每个读者会根据作者提供的信息，在各自的脑海中描绘出角色的样貌和背景画面。作者与读者在共同创造剧情。动画片会将少数几位画家的奇思妙想传递给大众。我们应该努力创作优秀的动画作品。

动画角色要比真人演员更难被观众接受。动画家们必须说服观众，让他们抛弃对虚构形象的怀疑，把动画角色当作是具有各种现实问题的鲜活人物。大多数真人演员就没有这个问题，因为我们从一开始就接受他们是“真实的”。动画为单调的画面带来了生命——而生命并非与生俱来。

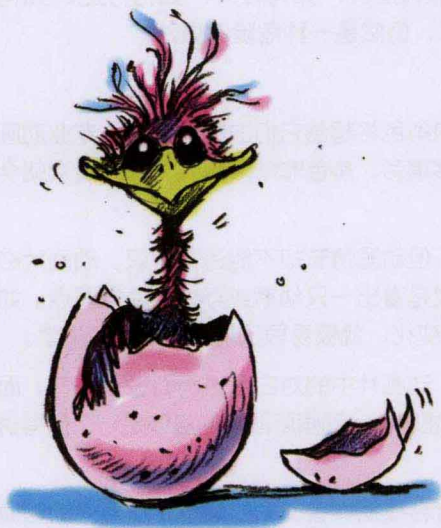
优秀的角色可以从剧情中发展而来。一个成功的角色可以为剧情注入灵感。虽然剧情是动画中最为重要的因素，但是对演绎剧情的角色（即动画形象）的创作则是另一件极为重要的事情。那么，动画家应该先做哪件事呢？

剧情和角色，谁第一？



角色和剧情互增互补，二者是在动画制作前期同步创作的。本书的3个部分都会谈到它们，因为两者缺其一，就好像是在做没有蛋的煎蛋卷。

剧情和角色同步开发!



动画制作是一个奇特的创造历程。在此历程中，过程与结果同样重要。它不仅关系到要做什么，而且涉及如何去做!

我一直觉得，动画家不仅仅是平常所讲的“执铅笔的演员”。这种叫法并没有体现出动画家们真正所做的工作的价值所在。

我们赋予单调的画面以生命。

我们创造万物。

我们是魔法师。

南茜·贝曼 (Nancy Beiman)
纽约州，罗切斯特
2006年8月

致 谢

感谢在加州艺术学院 (California Institute of the Art) 教授过角色动画课程的杰克·汉纳 (Jack Hannah)、T. 谢 (T. Hee)、肯·奥康纳 (Ken O'Connor)、比尔·摩尔 (Bill Moore) 和埃尔默·普拉梅 (Elmer Plummer), 由他们教授的来自动画黄金时代的动画片知识不会随着他们的去世而消逝。我于 1975 年至 1979 年间在他们的课堂上记录的笔记, 便是本书的指导思想。从这些才华横溢的艺术家那里获得知识可谓是一种真正的特权。

罗切斯特技术学院 (Rochester Institute of Technology) 的新一代学生慷慨地允许我引用他们的一些课堂练习作品和高级项目素材。感谢布兰妮·里 (Brittney Lee)、纳撒尼尔·哈贝尔 (Nathaniel Hubbell)、威廉姆·罗宾逊 (William Robinson)、吉姆·唐纳 (Jim Downer)、萨拉·克洛普妮基 (Sarah Kropiewnicki)、金伯利·迈纳 (Kimberly Miner)、杰里米·加兰特 (Jeremy Galante)、金瑞 (Rui Jin)、大卫·苏罗威克 (David Surovic)、约瑟夫·丹尼尔斯 (Joseph Daniels) 和杰迪戴亚·米切尔 (Jedidiah Mitchell), 以及我的电影和动画系的学生们, 还有摄影系的阿莉西娅·叶 (Alycia Yee), 感谢他们提供的杰出作品。

感谢华特迪士尼全球出版公司 (Walt Disney Publishing Worldwide) 的玛格丽特·阿德米克 (Margaret Adamic) 允许我重印迪士尼公司的作品, 感谢布艾那维斯塔电影公司 (Buena Vista Pictures Marketing) 的副总裁霍华德·格林 (Howard Green) 提供的宝贵协助。

感谢大卫·弗普 (David Fulp) 提供的 T. 谢 (T. Hee) 在拉尔夫·艾格莱斯顿 (Ralph Eggleston) 创作的漫画肖像前拍摄的照片, 感谢约翰·范·维特 (John Van Vliet) 提供的 T·谢“农场”肖像, 感谢辛迪·博汉诺维斯基 (Cyndy Bohanovsky) 提供的肯·安德森 (Ken Anderson) 的照片。还要感谢帕特里西娅·伯纳德 (Patricia Bernard) 允许我使用为她的图书创作的插画, 感谢丹尼尔·谢克特 (Daniel Schechter) 和环球视觉公司 (Globalvision Inc.) 允许我使用为纪录片《我们信仰债务》(In Debt We Trust) 创作的两幅插画。

我还要特别感谢弗洛伊德·诺曼 (Floyd Norman)、妮娜·帕莉 (Nina Paley)、约翰·范·维特 (John Van Vliet)、大卫·切尔西 (David Celsi)、迪安·雨果 (Dean Yeagle)、妮娜·L. 哈莉 (Nina L. Haley)、J. 亚当·福克斯 (J. Adam Fox)、尼尔森·罗得斯 (Nelson Rhodes)、道格·克莱恩 (Doug Crane)、约翰·麦卡特尼 (John McCartney)、布莱恩·P. 麦克恩缙 (Brian P. McEntee) 和马克·纽嘉登 (Mark Newgarden) 允许我使用他们的一些插画作品, 从而使得本书不是一场个人秀。

另外，作为本书的作者，我还要感谢很多重要的人。艺术总监兼作家布莱恩·P. 麦克恩缇（Brian P. McEntee）为本书提供了术语表，他和瑟丹学院（Sheridan College）讲师马克·梅尔森（Mark Mayerson）一起校阅了本书的完整手稿，并对文字和插图提出了改进意见。格雷格·福特（Greg Ford）和罗尼·谢博（Ronnie Scheib）阅读了本书早期的草稿。感谢我的父母梅恩（Melvyn）和弗朗西斯·贝曼（Frances Beiman）在本书的可读性上给予的全局指导。感谢伊薇特·卡普兰（Yvette Kaplan）、汤姆·斯托（Tom Sito）和托尼·怀特（Tony White）在该写作项目的开始阶段为本书的版式和内容提供的极佳建议。感谢朱迪·赫德（Jud Hurd）13年来在《漫画家档案》（*Cartoonist Profiles*）杂志上刊登我的动画师访谈，谢谢朱迪鼓励我撰写动画方面的访谈和文章。感谢 Elsevier/Focal 出版社的编辑保罗·泰莫（Paul Temme）、艾米·茱莉摩尔（Amy Jollymore）和乔治娅·肯尼迪（Georgia Kennedy），与他们一起工作真的非常愉快。还要感谢我的良师益友多年来给我的友谊和建议，他们是夏莫斯·库汉（Shamus Culhane）、希尔比·达力·凯利（Selby Daley Kelly）、T. 谢（T. Hee）、玛丽·爱丽丝·奥康纳（Mary Alice O'Connor）、肯·奥康纳（Ken O'Connor）、爱丽丝·戴维斯（Alice Davis）、弗兰克·托马斯（Frank Thomas）、奥利·约翰斯顿（Ollie Johnston）和乔·格兰特（Joe Grant）。最后，我要衷心感谢罗伊·迪士尼（Roy Disney）对动画艺术和艺术家们的不断支持。

本书要特别献给 A. 肯·奥康纳 [A. Kendall (Ken) O'Connor]。他是一位才华横溢的布景师、设计师、插画师、编剧、艺术总监兼可以解释一切疑惑的老师——从毛毛虫的肌肉如何运动，到为何 1926 年的垃圾罐和现代垃圾罐的轮廓有所不同。在动画片中，这些事情是何等重要！所以，这本书也是献给你的，肯。

细节改变一切！

南茜·贝曼

目 录

第1部分 创作入门

1 先抓住兔子——构思和角色创作

从新闻中获得素材，诠释现实。从平凡的素材中创造非凡的故事

线性和非线性的叙事方式

对两种剧情创作类型的说明

设定范围，自由创作

个人经历可以改编成动画片。但如果没有丰富的生活经历，那何不去创造生活呢？

编剧大采购：创作清单

通过自由的联想创造故事

总有新感觉：研究动作

十指齐动：快速素描和缩略草稿图

角色设计师应该了解的事

源于现实，高于现实

为什么漫画优于写实描绘

过去和现在：研究场景和服装

2 动画片与实拍影片分镜图的差别

连环画分镜图和动画片分镜图

连环画也适用于分镜图，但明显不同于动画片分镜图

电视动画片分镜图和剧场版动画片分镜图

电视动画长片与动画短片和剧场版动画影片的区别。创作前，需要了解它们的差异

3 把自己置身于作品之中

使用象征性的动物和物体

讽刺性和文化性的角色会向观众传达寓意，为聪明的你提供一个简要清单

新闻记者的写作指南：人物、事件、时间、地点和原因

关于角色设计的一系列练习

4 剧情创作之情节推动与角色推动

不讲诉听过的故事

陈腐老套的故事以及如何避免或颠覆它们。并非教你做什么，而是教你怎么做

确定冲突

做你想做的

故事要点

在开始制作之前先概括出故事要点

抢戏

用最有趣的角色讲故事，避免让次要人物和情节喧宾夺主

滑稽模仿画和大杂烩 41

滑稽模仿画对一个特定的对象进行讽刺性描绘，大杂烩影片可以彻底改造一个类型片

5 条件假设：比较“可能的”与“幻想的” 43

从结局开始：德克斯·艾佛里（Tex Avery）手法 46

先想好结局，然后再从头开始

构建规则 47

动画世界可能不会遵守“现实世界”的规则，但是它要遵守自己的内部法则

6 是“引人入胜”还是“令人震惊”：开始角色设计 49

辨认设计：剪影评估 50

为角色创造一个好看、简单、可辨认的外型，使他能在一组角色中远远地就被辨认出来

结构观测 50

构建角色

基本形状及其意义 54

用那些你可能用来点缀房间的简单形状设计复杂的角色

事物的形状 56

有机的设计 58

根据设计潮流使角色更加鲜活

用无生命的物体创作角色 60

想象力的惟一局限

穿越世界 62

统一场景和角色设计

7 大小攸关：比例关系的重要性 65

比例的实践 67

一个角色的比例可以在自身内部发生变化或随着情绪发生变化

典型比例 68

坏人通常比英雄更强大，英雄总是外型更好看、更健壮。正常《运动之歌》里唱的“并不一定是那样”

轮廓相近角色的制作 69

如何区分三只小猪？

突出法 73

先走得远一点儿，再往回拉

8 美女与野兽：创造形成对比的角色 75

大独裁者：查理·卓别林的角色表演 75

我觉得很美！改变美的标准 76

是什么使角色美丽？

一张只有妈妈喜欢的脸 79

脸部的形状显示了角色的特点

神仙和怪物：外貌与性格的对比 80

为什么丑陋比美丽更容易描绘

9 地点，地点，还是地点： 艺术指导与剧情创作	83
----------------------------	----

第2部分：技术处理

10 开始绘制故事草图： 自己来构图	91
-----------------------	----

单色明暗草图	93
--------	----

要记住的绘图规则	93
----------	----

前方的景象	96
-------	----

绘图速记、草书和场地策划	98
--------------	----

图画中的戏剧效果：使用对比来引导视线	99
--------------------	----

每个微小的动作都有它的含义	101
---------------	-----

最好的建筑平面图	107
----------	-----

塑造动画场景和布局	113
-----------	-----

结构：思想的眼睛	117
----------	-----

这是谁的故事？一切都取决于你的视角	118
-------------------	-----

11 粗略的描绘：基本场景	107
---------------	-----

特写镜头：分镜图拍摄技巧	113
--------------	-----

动画角色都有“好看的侧面”和“不好看的侧面”	117
------------------------	-----

12 分镜图阶段：跟上故事的 节拍	117
----------------------	-----

设定节拍：故事发展的节拍与分镜图	118
------------------	-----

构建故事框架	120
想谈谈这部电影吗	120
动画片的剧情解读就像做演讲	

13 分镜大图：创作故事片段	123
----------------	-----

画板和画纸：分镜图的绘制材料	124
----------------	-----

电视动画片与剧场版动画片分镜图的更多区别	125
----------------------	-----

付诸行动：组织片段	125
-----------	-----

使用顺序结构的故事描述	128
-------------	-----

A-B-C序列：将情节按优先顺序排列	128
--------------------	-----

在动画前期制作阶段，为什么B不一定在A后面	128
-----------------------	-----

角色弧线和胜利	128
---------	-----

如何以及为让角色在整个影片的过程中发生变化和发展；如果不是，又是为什么	130
-------------------------------------	-----

给角色命名	130
-------	-----

为了易于分辨，动画片中的片段和角色都要有名字。了解一些有趣的名字	131
----------------------------------	-----

14 节奏：在粗略分镜图中调 整情节发展的速度	131
----------------------------	-----

高潮事件	143
------	-----

故事可以像坐过山车那样进行构建	145
-----------------	-----

15 现在时：在分镜图中 创作表演	145
----------------------	-----

配乐	149
----	-----

我心里有一首歌，我的电影里也有一首	149
-------------------	-----

将脚本形象化	149
--------	-----

你认为我从不考虑脚本吗？动画片一定需要脚本……有时这令人很痛苦……

16 草稿模型图上的亮点：

改进角色设计 153

将它固定：使设计标准化 155

将角色上下颠倒，并由内向外构建它们

欺骗性的画面：非写实的设计 162

事物并不总是像它们看起来那样

17 上色：艺术指导与

剧情解读 167

寻找补充 168

简单的色彩分析和色彩理论

饱和点：色彩与明暗 169

为什么彩色图就像灰度图一样

写出颜色：颜色脚本 174

动作、情绪和场景的变化可以用变化的颜色来表现

一些建议 175

研究插画家和不同历史时期的材料

第3部分：表现手法 177

18 展示和讲述：

演示分镜图 179

更多的改变：修改讨论会 184

利用和接受修改建议

19 会说话的图片：编辑配有

音轨草稿的剧情样片 187

这只是测试：改善剧情样片 190

预览和审阅样片和动画草稿

20 设计一只更漂亮的小老鼠：

创造精确模型图 191

设定角色的最终外貌

21 简单的初步设计模型：

角色的三维建模 197

雕塑能帮助改善角色的设计

22 我是蓝色（忧郁）的吗？

通过颜色塑造角色 203

根据情节创作颜色 206

为什么“现实的”颜色只是一个相对概念

测试颜色模型 210

将角色放入背景，看看它们在一起是否和谐

23 走上银幕：准备上映 211

再见，祝你好运，玩儿得开心！

24 延伸阅读 213

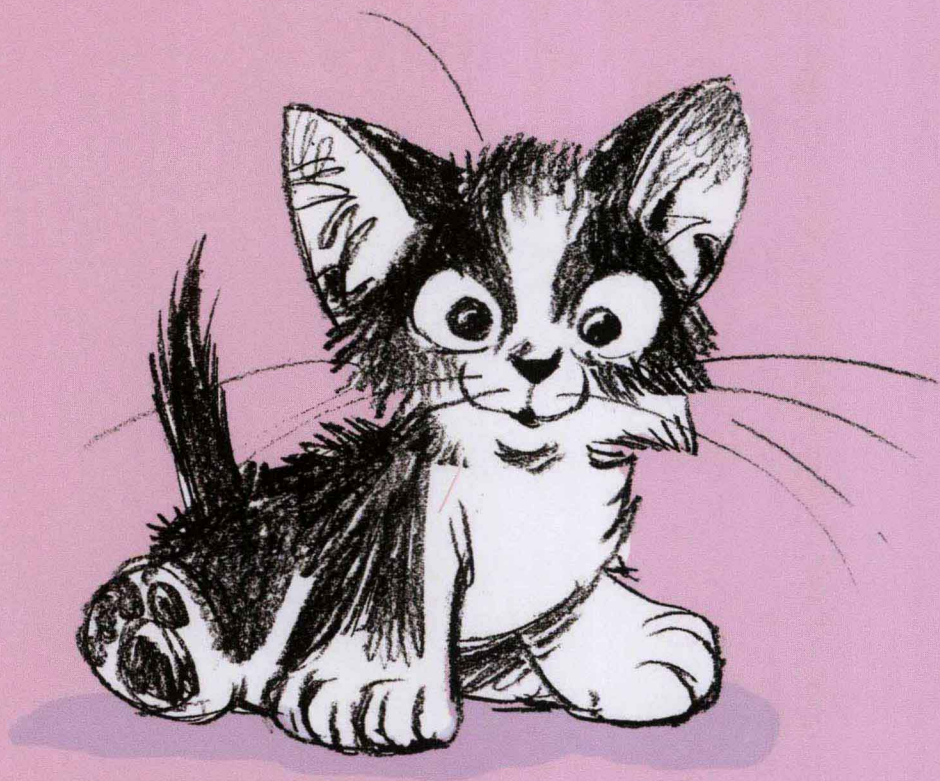
附录1 与A. 肯·奥康纳的讨论 213

附录2 与T. 谢讨论漫画 219

附录3 肯·安德森访谈录 223

第1部分

创作入门



先抓住兔子—— 构思和角色创作

在一本古老而著名的烹调书中有一道“炖兔肉”食谱，食谱的第一句话直中要点——“首先，要抓住你的兔子”。

那么在动画创作中，该如何“抓住兔子”并创造出角色和故事呢？这些原创故事和角色的灵感来源于何处呢？

一个故事的“食谱”依赖于配料的新鲜程度，准备工作的质量以及创作者的技巧。

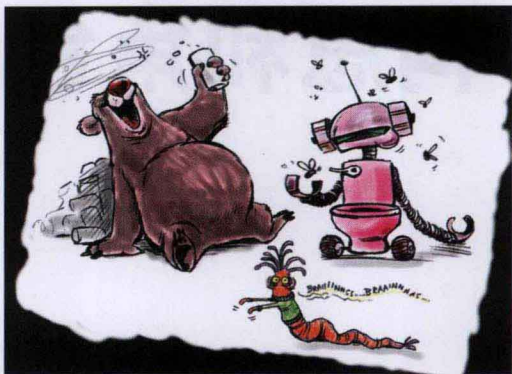
首要的两个配料（即角色和戏剧冲突）需要同时发展。二者必须在故事开端就创建好，它们会像措辞成功的头条新闻一样，立刻吸引读者的注意力。在新闻网站随意搜索，就能轻松找到以下这些“人们感兴趣”的不寻常故事。



- 机器人靠苍蝇和污水为生
- 柏林熊偷车，试图逃离动物园
- 大胆醉熊抢劫露营者的啤酒
- 蛇形蠕虫离开瑞典

这些真实的新闻（见图1-2）听起来已经很像动画片的故事线索了，这些故事素材有一个共同点：它们都传达出一个个栩栩如生的画面。

图 1-2 根据英国 BBC 广播公司、澳大利亚广播公司和英国路透社的在线新闻创作的草图



类似这样的标题新闻往往使读者更想知道接下来发生的事（比如，偷了车的熊会去哪里？），或者对主人公的遭遇产生感情（比如，一个吃苍蝇的机器人是否有自尊心？）。于是，一部动画片的故事线索就从这些零碎小事中成长、延伸开来。

动画片的前期制作过程被称为“开发”（Development）。“开发”一词的其中一种定义是“通过扩展、扩大或提炼加以完善的行为”。在动画片制作前期，剧情和角色从简单的构想逐渐演变成复杂的、结构严密的可视化故事。

编故事的另一个“配料”是想象。动画片并非现实，应该尽可能地展开想象，描述可能发生的事情。现实就像种子，它能给观众提供分辨能力，然后生根发芽，生出一个奇妙的故事。

剧场版动画影片通常由书面剧本开始。故事的雏形可以用一个简要的大纲或梗概来描述。然后，再用视觉化的方式开发角色和剧情。故事在制作成分镜图的时候，可能会发生显著的变化。直到前期制作的收尾阶段，剧本才最终确定下来，这样才能综合分镜图创作阶段所产生的新素材。

动画编剧前辈把故事称为“晾衣绳”，他们可以在上面挂满各种角色开发的点子。动画短片的开发要比剧场版动画片快得多，因为动画短片讲故事的时间很短。我们需要用一些简短和直接的句子来传达一个简单的想法，如果做不到，那就是最初的想法需要提炼。

这里将一些动画片以报纸新闻标题的形式重新讲述，你能认出它们是哪些影片吗？

- 飞象营救母亲，拯救马戏团
- 兔子对猎人展开报复
- 斑点狗失踪，可能成为毛皮大衣的牺牲品
- 英勇骑士勇斗恶龙，营救公主，推翻暴君