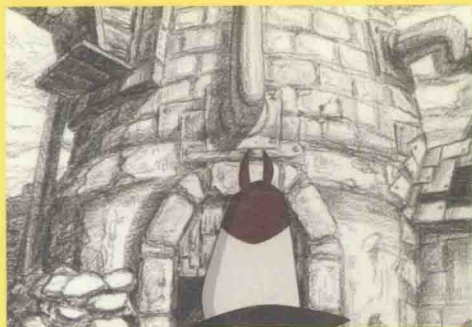


中国高等院校「十二五」
动画游戏专业
精品课程规划教材

BASICS
ANIMATION
SERIES



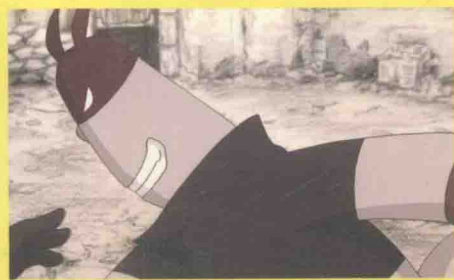
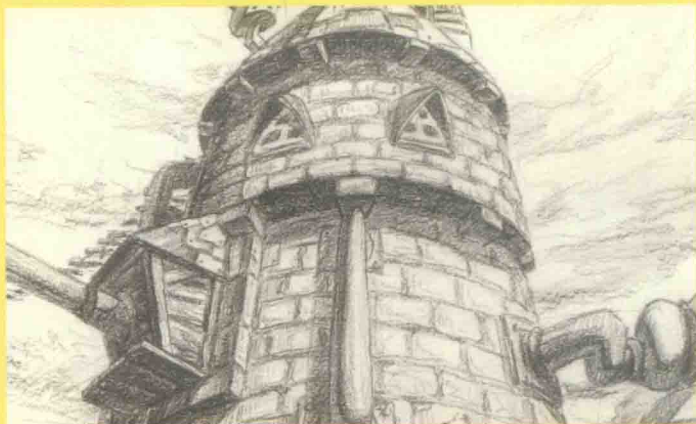
● 如何做——概念创意-草图构思-技法实践-实例分析-方案解读

● 附加值——视频案例、获奖作品赏析以及延展阅读信息等可供读者下载获取参考素材

● 告诉你——如何让更多的人欣赏到自己的作品，如何成为一名专业动画师

分镜头 脚本设计

STORYBOARDING DESIGN



主编 | 王默 夏铭泽
编著 | 高博

中青出版

中国青年出版社

分镜头 脚本设计

STORYBOARDING DESIGN

主编 | 王默 夏铭泽
编著 | 高博

 中国青年出版社
CHINA YOUTH PRESS

 中青社

律师声明

北京市中友律师事务所李苗苗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。

侵权举报电话

全国“扫黄打非”工作小组办公室
010-65233456 65212870
<http://www.shdf.gov.cn>
中国青年出版社
010-59521012
E-mail: editor@cypmedia.com

图书在版编目(CIP)数据

分镜头脚本设计/王默,夏铭泽主编;高博编著.
—北京:中国青年出版社,2015.1
中国高等院校“十二五”动画游戏专业精品课程规划教材/张晓叶,武立杰主编
ISBN 978-7-5153-3045-7
I. ①分… II. ①王… ②夏… ③高… III. ①动画片—镜头(电影艺术镜头)—设计—高等学校—教材 IV. ①J954.1
中国版本图书馆CIP数据核字(2014)第289767号

中国高等院校“十二五”动画游戏专业精品课程规划教材
张晓叶 武立杰/系列丛书主编

分镜头脚本设计

王默 夏铭泽/主编 高博/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: 张 军
责任编辑: 刘 佳 张 军
助理编辑: 王莉莉
封面设计: 六面体书籍设计 彭涛 郭广建
印 刷: 北京瑞禾彩色印刷有限公司
开 本: 889 x 1194 1/16
印 张: 10.5
版 次: 2015年2月北京第1版
印 次: 2015年2月第1次印刷
书 号: ISBN 978-7-5153-3045-7
定 价: 54.80元

本书如有印装质量问题,请与本社联系
电话:(010)59521188/59521189
读者来信: reader@cypmedia.com
投稿邮箱: author@cypmedia.com
如有其他问题请访问我们的网站: <http://www.cypmedia.com>

目录

Chapter 1

动画分镜头脚本概述

- 第1课 什么是分镜头脚本 6
- 第2课 动画分镜头脚本 9
- 第3课 谁来担此重任 13

Chapter 2

工作前的准备

- 第1课 绘画工具 18
- 第2课 工作环境准备 23

Chapter 3

必须掌握的绘画技能

- 第1课 关于透视和景深 26
- 第2课 描绘角色动态的能力 30
- 第3课 刻画角色神态的能力 34

Chapter 4

为我们的短片确定风格

- 第1课 丰富多彩的场景风格 38
- 第2课 各异的角色造型 42
- 第3课 丰富的表现手法 46

Chapter 5

构思——从文字到画面

- 第1课 从动画剧本到文字分镜头脚本 52

- 第2课 分镜头脚本的表现方法和绘制方式 57

- 第3课 画面气氛渲染常用的手法 65

Chapter 6

景别和构图——镜头画面的无言向导

- 第1课 景别 70

- 第2课 镜头画面的构图形式 76

Chapter 7

用镜头画面建立叙事关系

- 第1课 固定镜头和运动镜头 90

- 第2课 镜头的角度及运用 99

- 第3课 镜头的组接与切换 102

- 第4课 机位的运动与轴线 110

- 第5课 节奏的把握和控制 115

Chapter 8

分镜头脚本创作案例——动画短片《李小熊和兔卤饭》

- 第1课 动画分镜头脚本的绘制步骤 120

- 第2课 动画短片《李小熊和兔卤饭》的中、后期创作 134

Chapter 9

学会看很重要——作品点评台

- 第1课 学生动画分镜头脚本作业点评 142

- 第2课 国外优秀动画分镜头脚本欣赏 158

目录

Chapter 1

动画分镜头脚本概述

- 第1课 什么是分镜头脚本 6
- 第2课 动画分镜头脚本 9
- 第3课 谁来担此重任 13

Chapter 2

工作前的准备

- 第1课 绘画工具 18
- 第2课 工作环境准备 23

Chapter 3

必须掌握的绘画技能

- 第1课 关于透视和景深 26
- 第2课 描绘角色动态的能力 30
- 第3课 刻画角色神态的能力 34

Chapter 4

为我们的短片确定风格

- 第1课 丰富多彩的场景风格 38
- 第2课 各异的角色造型 42
- 第3课 丰富的表现手法 46

Chapter 5

构思——从文字到画面

- 第1课 从动画剧本到文字分镜头脚本 52

- 第2课 分镜头脚本的表现方法和绘制方式 57

- 第3课 画面气氛渲染常用的手法 65

Chapter 6

景别和构图——镜头画面的无言向导

- 第1课 景别 70

- 第2课 镜头画面的构图形式 76

Chapter 7

用镜头画面建立叙事关系

- 第1课 固定镜头和运动镜头 90

- 第2课 镜头的角度及运用 99

- 第3课 镜头的组接与切换 102

- 第4课 机位的运动与轴线 110

- 第5课 节奏的把握和控制 115

Chapter 8

分镜头脚本创作案例——动画短片《李小熊和兔卤饭》

- 第1课 动画分镜头脚本的绘制步骤 120

- 第2课 动画短片《李小熊和兔卤饭》的中、后期创作 134

Chapter 9

学会看很重要——作品点评台

- 第1课 学生动画分镜头脚本作业点评 142

- 第2课 国外优秀动画分镜头脚本欣赏 158



分镜头 脚本设计

STORYBOARDING DESIGN

主编 | 王默 夏铭泽
编著 | 高博

编者的话

本教材是针对动画专业的主干课程课—动画分镜头脚本设计编撰的集理论讲授、实例讲解、案例分析等为一体的专业教材。本教材适合一线教师及学生作为专业教材使用。其主要面向本科院校、民办院校、高职高专院校师生及动画公司、动画培训机构的从业人员，以及广大影视、动画爱好者等读者群体。

本教材主要采用实例教学法，书中的章节设计是按照动画分镜头脚本设计案例的完整步骤编撰的。每一个案例步骤读者都可以进行跟随实践。通过本教材的学习，大家能够掌握动画分镜头脚本设计的基本方法及创作过程。

本书内容简明易懂，知识点准确清晰，知识面覆盖广泛。书中运用的实例一部份来自经验丰富的动画分镜设计师创作的案例；另一部份来自东北师范大学美术学院动画系研究生工作室优秀的学生作品，风格多样、详尽实用。并有一线教师的随堂点评和提示，易于学生群体消化和理解。本教材的特色是主干案例和补充案例的使用。主干案例是完整详实地剖析其创作过程、补充案例是通学生作业中的设置的“小提示”环节提示大家创作过程中容易疏漏的细节。

本教材的第一单元至第七单元根据学生的学习特点与知识水平，从工作前的准备、必须掌握的绘画技能、构思——从文字到画面、景别和构图——镜头画面的无言向导、用镜头画面建立叙事关系等环节导入案例进行递进式深入讲解；第八单元设置了完整的案例创作过程；第九单元设置了作业点评台环节，并根据作品的不同效果分为优秀、良好、中等层次进行对比点评，利于读者吸纳其中的优点、分析不足之处。同时在每一个相应的学习阶段都设有“教师小贴士”、“知识拓展”“单元总结”和“单元互动”等环节，易于知识点的延展、增强了教材的附加值。

本教材编写团队从事动画教学及创作多年，有着丰富的教材编写及创作经验，积累了大量的优秀案例及作品，书中选用的实例大部分都是师生的原创获奖影片及优秀作品。本教材在编撰过程中承蒙马钢、于志恒、高思杨、刘庆科老师参与编写，在此表示深深的谢意！

教材中所引用的所有作品、图片、截图在此只作为教学研讨之用，版权归原作者所有，同时向原作者为我国的艺术教育事业作出的贡献表示衷心的感谢。

由于作者水平有限，加之时间仓促，书中错误之处在所难免，敬请广大读者批评指正。



2014年12月

法律声明

北京市中友律师事务所李苗苗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。

侵权举报电话

全国“扫黄打非”工作小组办公室
010-65233456 65212870
<http://www.shdf.gov.cn>
中国青年出版社
010-59521012
E-mail: editor@cypmedia.com

图书在版编目(CIP)数据

分镜头脚本设计/王默,夏铭泽主编;高博编著.
—北京:中国青年出版社,2015.1
中国高等院校“十二五”动画游戏专业精品课程规划教材/张晓叶,武立杰主编
ISBN 978-7-5153-3045-7
I. ①分… II. ①王… ②夏… ③高… III. ①动画片—镜头(电影艺术镜头)—设计—高等学校—教材 IV. ①J954.1
中国版本图书馆CIP数据核字(2014)第289767号

中国高等院校“十二五”动画游戏专业精品课程规划教材

张晓叶 武立杰/系列丛书主编

分镜头脚本设计

王默 夏铭泽/主编 高博/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: 张 军

责任编辑: 刘 佳 张 军

助理编辑: 王莉莉

封面设计: 六面体书籍设计 彭涛 郭广建

印 刷: 北京瑞禾彩色印刷有限公司

开 本: 889 x 1194 1/16

印 张: 10.5

版 次: 2015年2月北京第1版

印 次: 2015年2月第1次印刷

书 号: ISBN 978-7-5153-3045-7

定 价: 54.80元

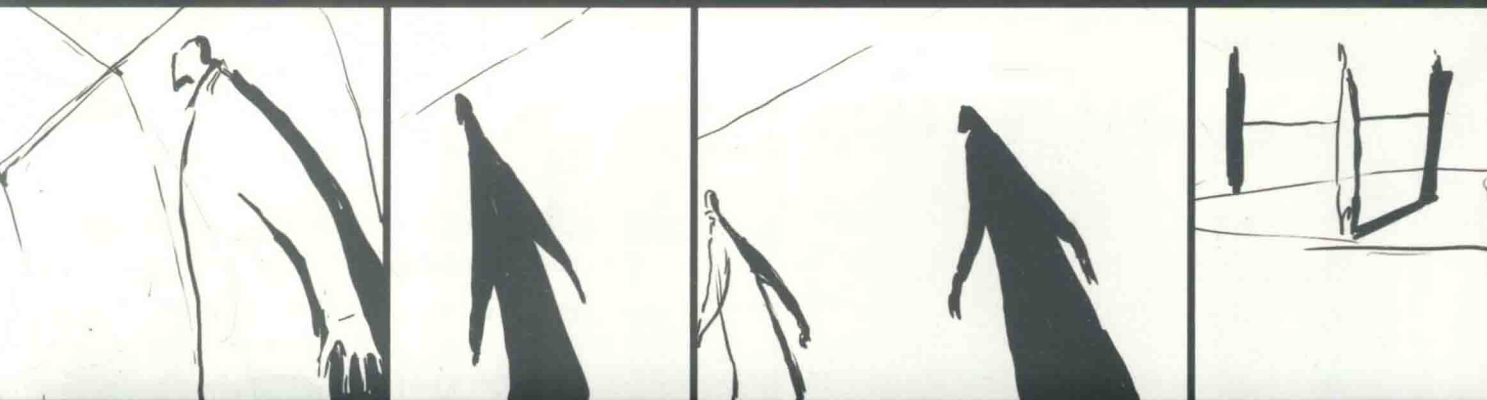
本书如有印装质量问题,请与本社联系

电话: (010) 59521188 / 59521189

读者来信: reader@cypmedia.com

投稿邮箱: author@cypmedia.com

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



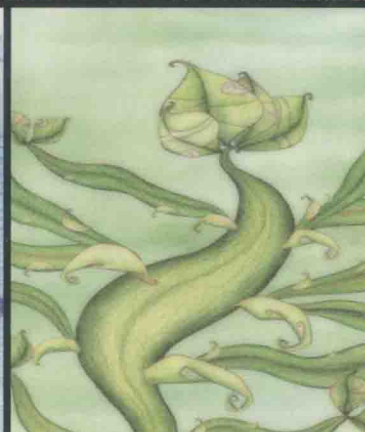
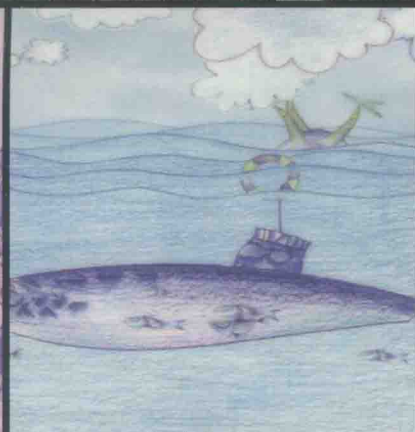
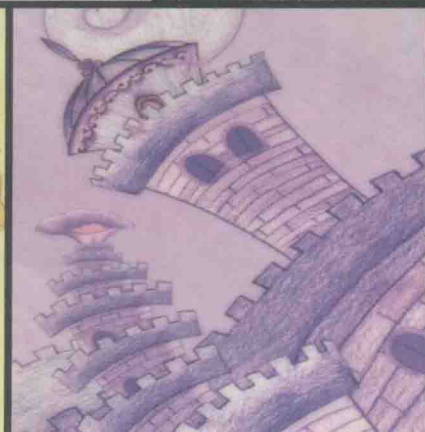
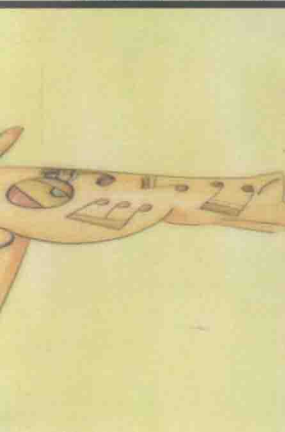
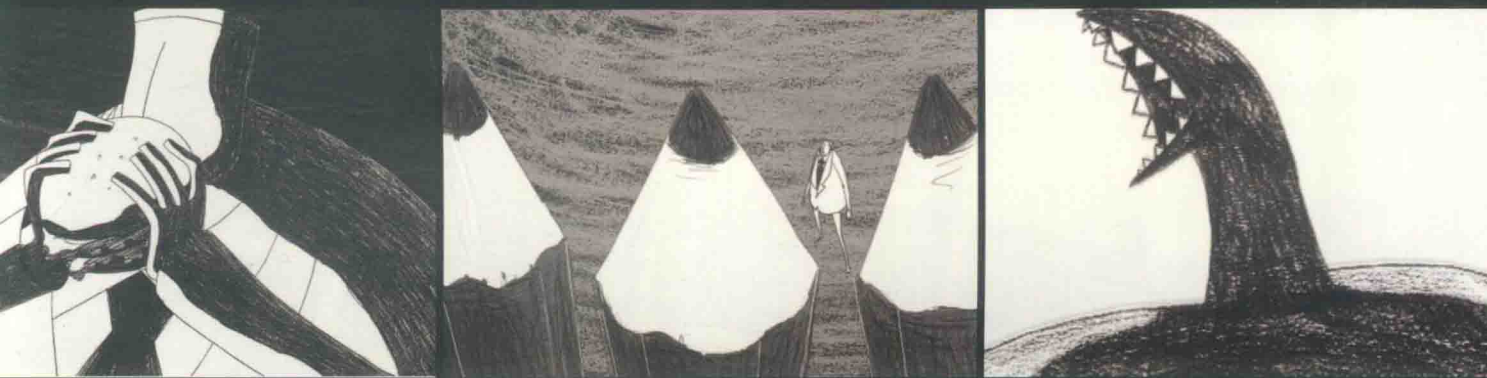
Chapter 1

动画分镜头脚本概述

第1课 什么是分镜头脚本

第2课 动画分镜头脚本

第3课 谁来担此重任



第1课 什么是分镜头脚本

1. 了解分镜头脚本

分镜头脚本又称分镜头、分镜、分镜稿、分镜头剧本，是指利用蒙太奇语言将文字脚本转换成画面，再标注各种特效、拍摄手法、声音表现等文字或者符号说明。是导演将文字脚本的内容分切成一系列镜头以供现场拍摄使用的工作剧本。

分镜头脚本的种类一般可分为动画分镜头、电影分镜头、广告分镜头、游戏片头分镜头以及电视和MV等其他类型分镜头。

● 动画分镜头脚本

动画分镜头脚本是利用蒙太奇语言将文字脚本转换成画面，再标注上各种特效、拍摄手法、声音表现的文字或者符号说明。动画分镜头脚本用于指导后续所有动画制作人员的工作，制作团队所有的工作程序都要严格按照分镜头脚本进行制作。

动画分镜头脚本因为动画片类型和风格的多样性而表现出的形式也多种多样。由于动画片独有的艺术特性，在动画创作中对分镜头绘制的要求也相对较高、较为严谨。

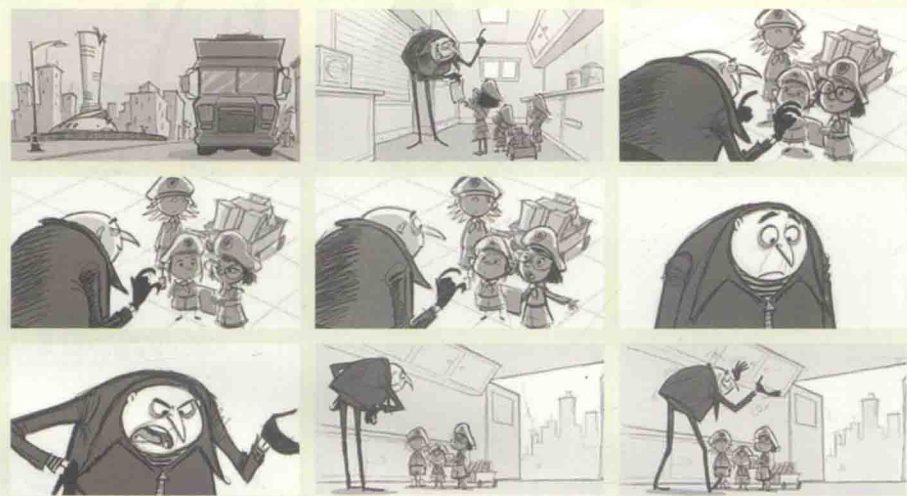


图1-1 动画片《卑鄙的我》分镜头脚本 导演：皮埃尔·柯芬 (Pierre Coffin)

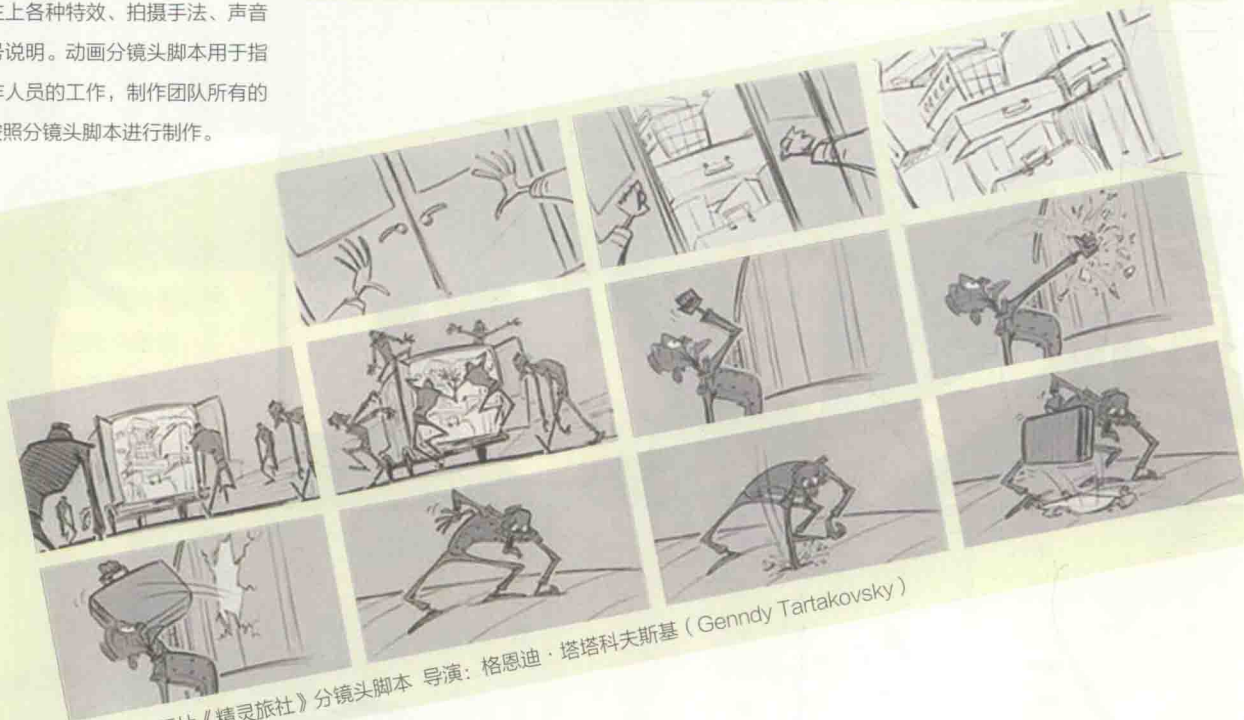


图1-2 动画片《精灵旅社》分镜头脚本 导演：格恩迪·塔塔科夫斯基 (Genndy Tartakovsky)



● 电影分镜头脚本

电影分镜头脚本一般用于导演向演员和工作人员阐述对白、动作、入场、镜头运动等信息,可以由导演、艺术指导或摄影师共同设计。与其他种类的分镜头相比,电影分镜头脚本具有更大的灵活性,因为在电影拍摄过程中,导演可以根据实际情况在不影响影片情节发展的前提下,对镜头运动或拍摄角度等方面进行现场调整。

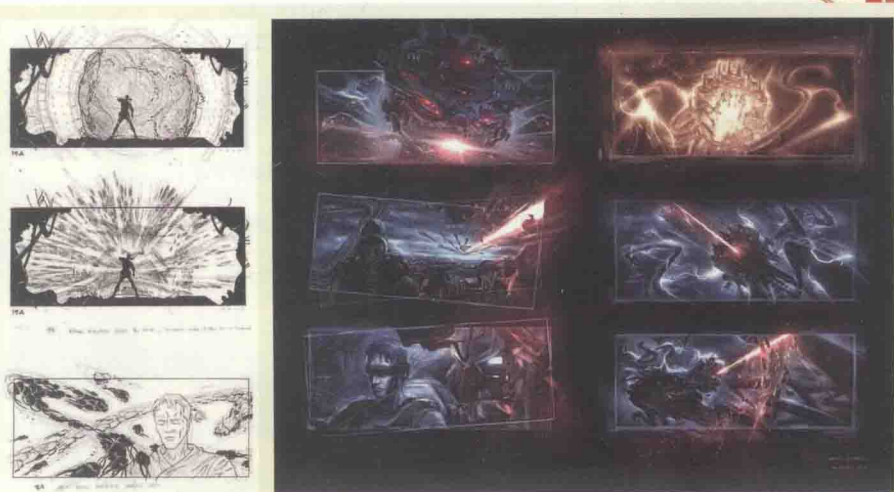


图1-3 电影《黑客帝国》黑白和彩色分镜头脚本 导演: 安迪·沃卓斯基 (Andy Wachowski)

● 游戏分镜头脚本

游戏片头分镜头脚本是在游戏开始部分将每个版本的背景故事或最精彩、独特的内容做一个概括的要点性的介绍,从而达到引人入胜的目的。

电影《黑客帝国》的分镜头脚本是主创团队精心绘制的,展现了宏大的场面和精彩的镜头瞬间,其彩色分镜头更是清晰地展现出影片最终完成所要达到的艺术效果。

● 影视广告分镜头脚本

广告分镜头脚本设计相对于其他分镜头脚本来说简单精练,言简意赅。在广告分镜头脚本设计中除了要遵循镜头设计的一般规律,还要注重对角色与广告场景位置关系的把握,最为关键的就是突出要宣传产品的功能、用法及特点等,所以在广告分镜头脚本中会出现比较多的特写镜头。



图1-4 网络游戏《魔兽世界》片头动画分镜头脚本及最终效果 暴雪公司

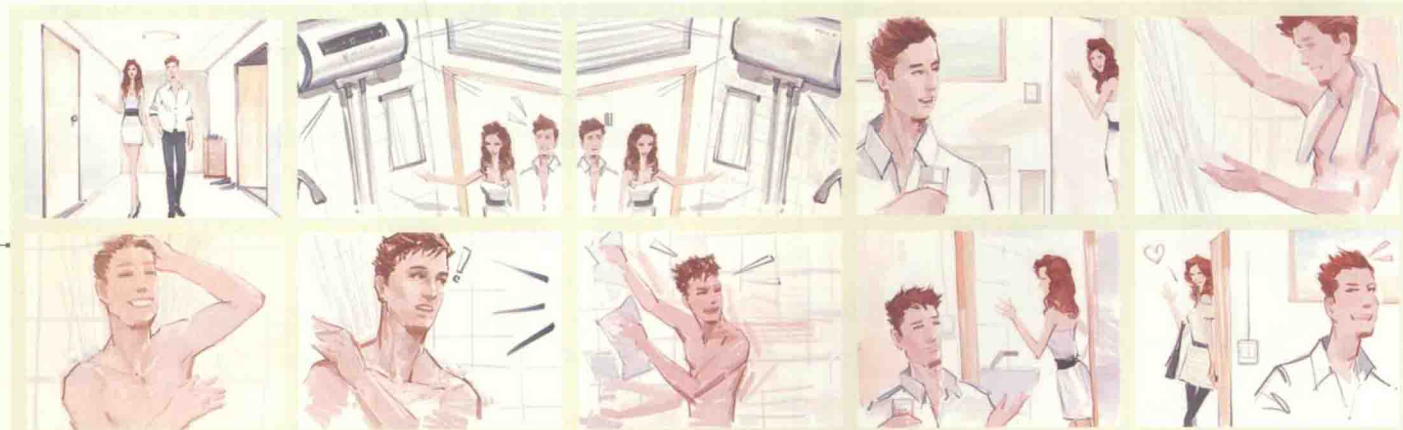


图1-5 热水器广告分镜头脚本

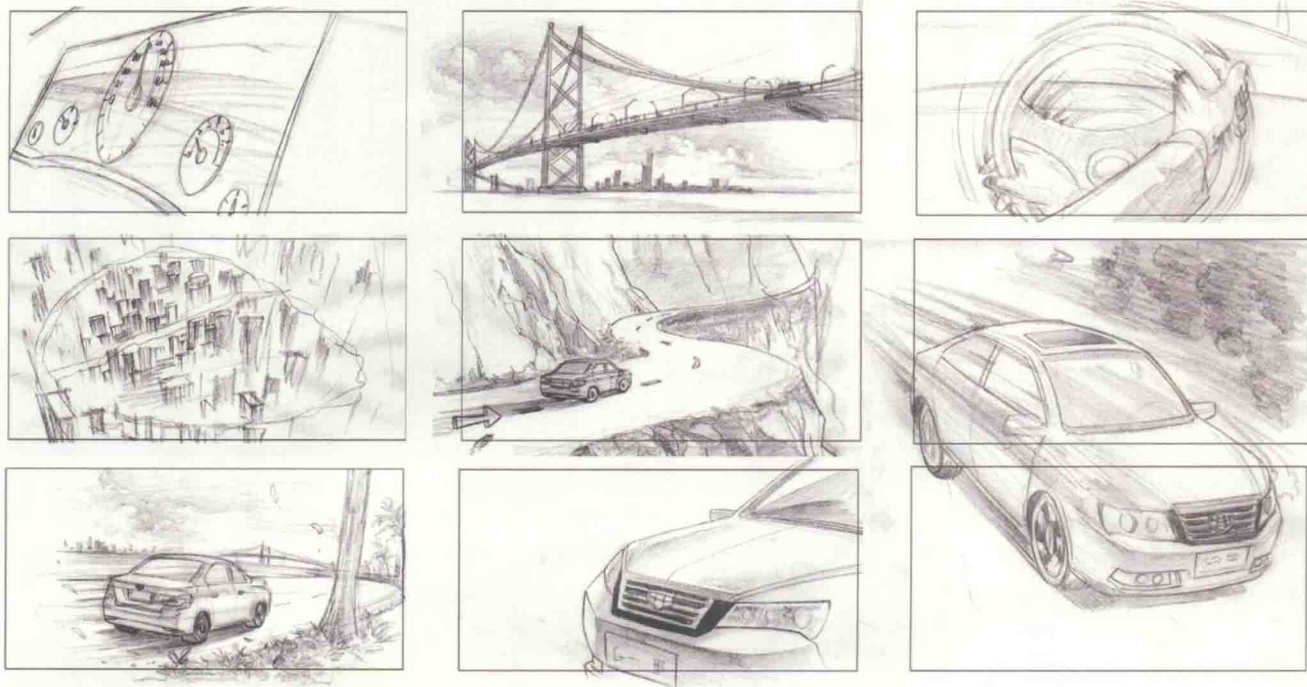


图1-6 汽车广告分镜头脚本

小贴士

分镜头脚本设计是体现影片的叙事风格、构架故事的逻辑、控制节奏的重要环节,也是将文字转换成立体视听形象的中间媒介。它不仅要对全片所有镜头的变化与连接关系作出标注,还要对每一个镜头的画面、声音、时间、节奏等所有构成要素作出准确的设定。分镜头脚本设计实际上是导演对影片的深刻理解和对视觉表现的周密思考,同时也是导演为影片绘制的总体设计方案和施工蓝图。

知识拓展

1. 独立动画导演/自由艺术家柴觅个人网站: www.chaimiart.com
2. animetaste全球独立动画网站: www.animetaste.net
3. animetaste微博: <http://weibo.com/animetaste>



第2课 动画分镜头脚本

1. 了解分镜头脚本

分镜头脚本又称分镜头、分镜、分镜稿、分镜头剧本，是指利用蒙太奇语言将文字脚本转换成画面，再标注各种特效、拍摄手法、声音表现等文字或者符号说明。是导演将文字脚本的内容分切成一系列镜头以供现场拍摄使用的工作剧本。

分镜头脚本的种类一般可分为动画分镜头、电影分镜头、广告分镜头、游戏片头分镜头以及电视和MV等其他类型分镜头。

2. 动画分镜头脚本的绘制步骤

动画分镜头将文字脚本以动画的表现方式分解成一系列可绘制的镜头并画在分镜头模板上。包括人物的移动、镜头的移动、视角的转换等，并配上相关文字阐释。一般都会选择最能代表这组镜头的画面内容作为分镜的内容并绘制出来。绘制步骤一般可分为：

- 1) 连续起草构图
- 2) 反复推敲画面与叙事关系
- 3) 镜头修改
- 4) 画面细节完善
- 5) 填写内容对白及镜头时间

下面的作品是东北师范大学美术学院动画系研究生工作室夏铭泽同学创作的二维动画片《大画西游》中的分镜头脚本绘制步骤草稿。



图1-7 《李小熊和兔卤饭》手绘分镜头脚本 绘制：夏铭泽（东北师范大学美术学院动画系）

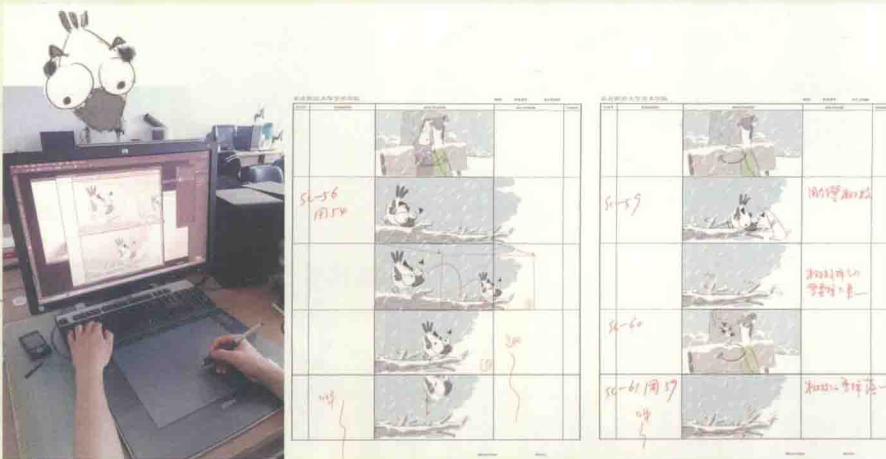


图1-8 《亲亲》数字分镜头脚本 绘制：杨田恒（东北师范大学美术学院动画系）

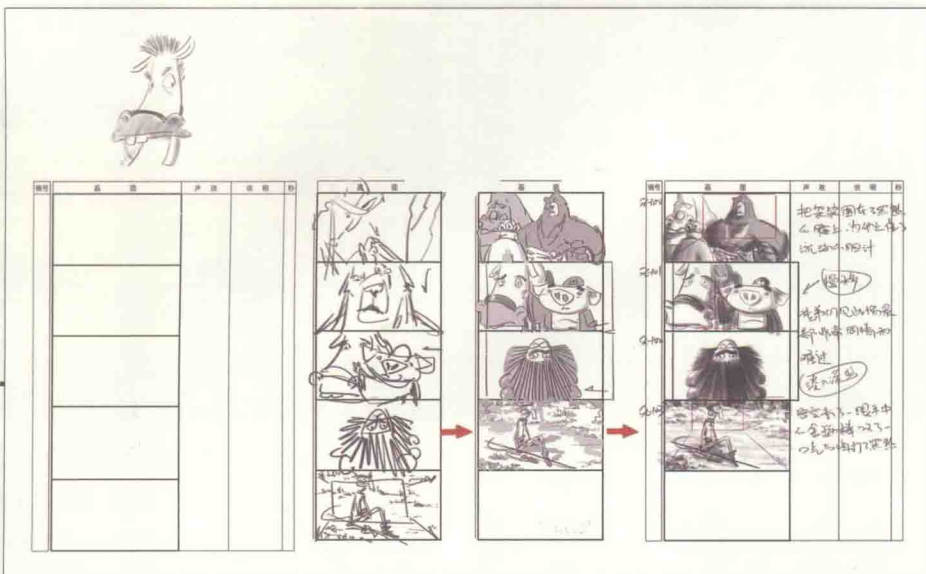


图1-9 《大画西游》分镜头绘制步骤 绘制：夏铭泽

动画分镜头是动画制作环节中非常关键的一步，它是人的视觉特点为划分依据，将脚本中的生活场景、人物行为及人物关系视觉化、形象化、镜头化的过程。对于动画片而言，是导演为整个制作团队绘制的施工蓝图，也是动画制作各部门理解导演具体要求，统一创作意图的依据。作为控制全片艺术水准和创作质量的重要环节，分镜头脚本的绘制需要反复推敲并认真对待。动画分镜头脚本可以不受限制地调控动画影片中的全部视听元素，包括表演（表演细节可以分解到帧或格）、镜别角度、画面构图、气氛色调、场景道具及音乐特效等等。

3. 故事板与动态分镜头

故事板（Storyboard）属于分镜头的一种，有时也称为“故事图”。是指在影片的拍摄前，以图表或图示的方式说明镜头画面的构成，将连续画面分解成以一次运镜为单位，并且标注出镜头运动、时间长度、对白、特效等，故事板有时也被称为“可视剧本”（Visual Script），它可以使导演、原画师等团队人员对镜头建立起统一的视觉概念。20世纪90年代以来，电脑绘制软件渐渐取代了过去的手绘故事板，许多大制作的商业动画影片，都使用电脑软件绘制故事板。这种方法使团队的沟通更加方便顺畅，能让复杂的拍摄程序更加规范有序。

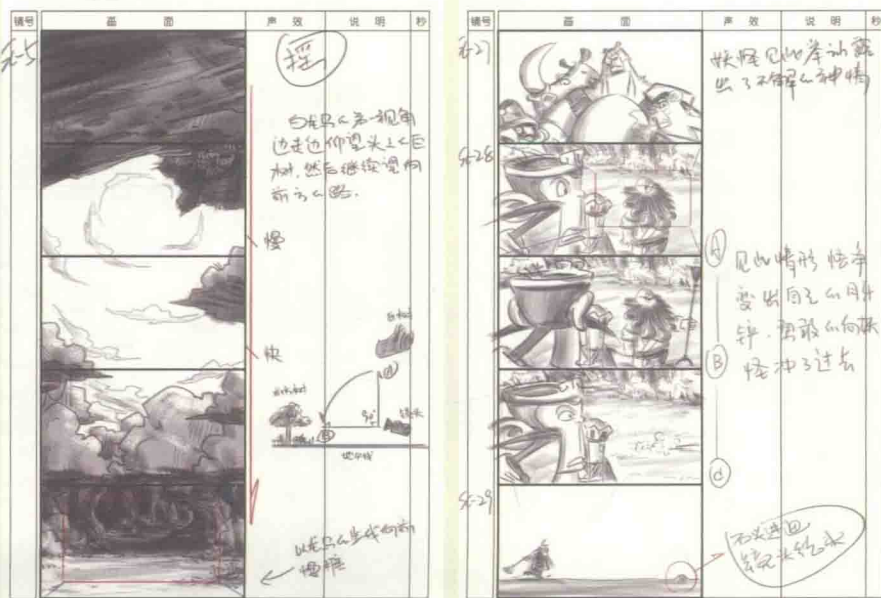


图1-10 《大画西游》分镜头脚本 绘制：夏铭泽



图1-11 《大画西游》分镜头脚本及最终镜头效果 导演：夏铭泽

小贴士

动画分镜头脚本是动画片绘制过程中的“一剧之本”，对影片最终的质量有着举足轻重的意义。当分镜头脚本确定以后，所有后续的制作部门和绘制环节都要以此为蓝本，围绕它进行工作，这是动画片自身独特的技术流程所决定的。想成为一个优秀的动画片导演，分镜头脚本的基本理论是大家必须学习的重要部分。



故事板就是将每个镜头独立分开然后按照顺序粘贴在较大的展示板上，其作用在于“看”，例如当影片某一场的角色动作、机位运动、场景或者导演某些意图和工作要求等因素比较复杂而难以解释时，故事板可以很轻松地让整个动画团队建立起清晰的视觉概念。见图1-12至1-14。



图1-12 《冰河世纪》导演在故事板前工作



图1-13 《功夫熊猫》的创作人员们正在研究讨论故事板

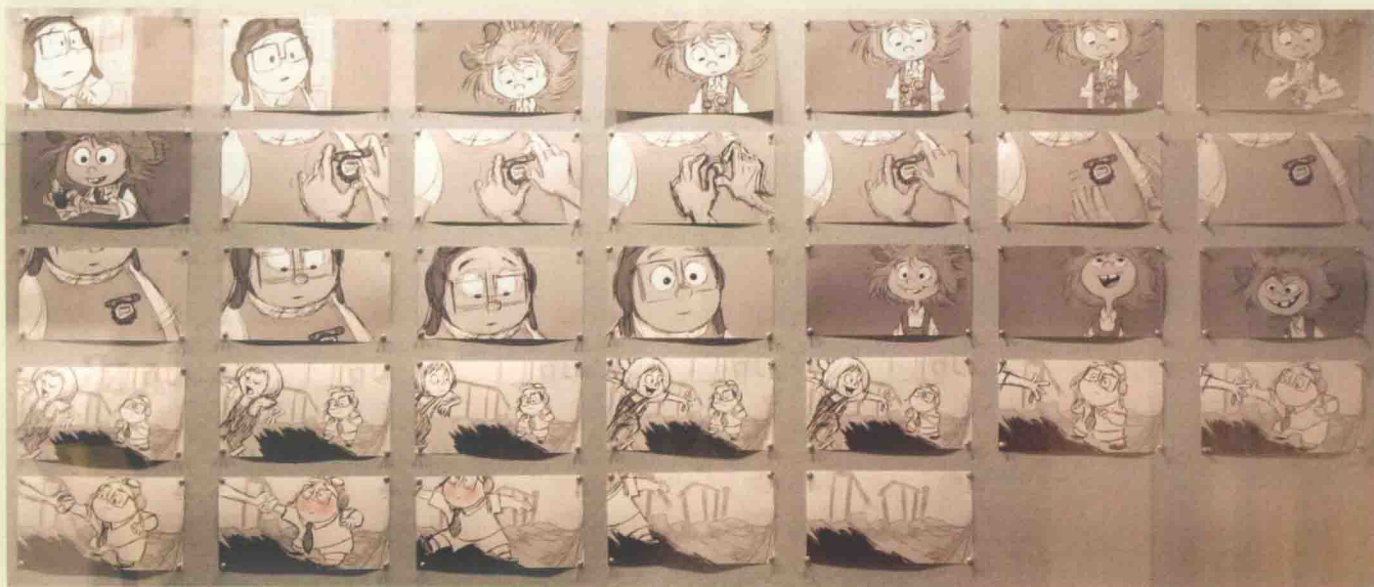


图1-14 动画片《飞屋环游记》故事板 导演：彼得·道格特（Peter Hans Docter）

动态分镜头就是利用软件按照镜头顺序和计划时间长度,通过对静态镜头画面的连接播放来清晰直观地展示影片内容的短片,主要起到一个效果预览的作用。比起静态分镜头,它可以让创作人员更直观地感受影片的节奏感和连贯感。制作动态分镜头常用的软件有Adobe Flash或Toon Boom Storyboard等。

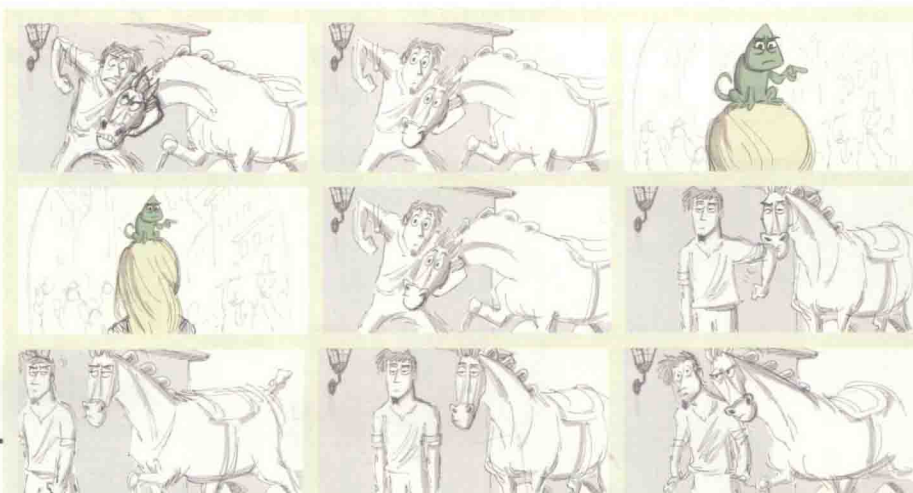


图1-15 动画片《魔发奇缘》动态分镜头 导演:内森·格雷诺(Nathan Greno)/拜伦·霍华德(Byron Howard)

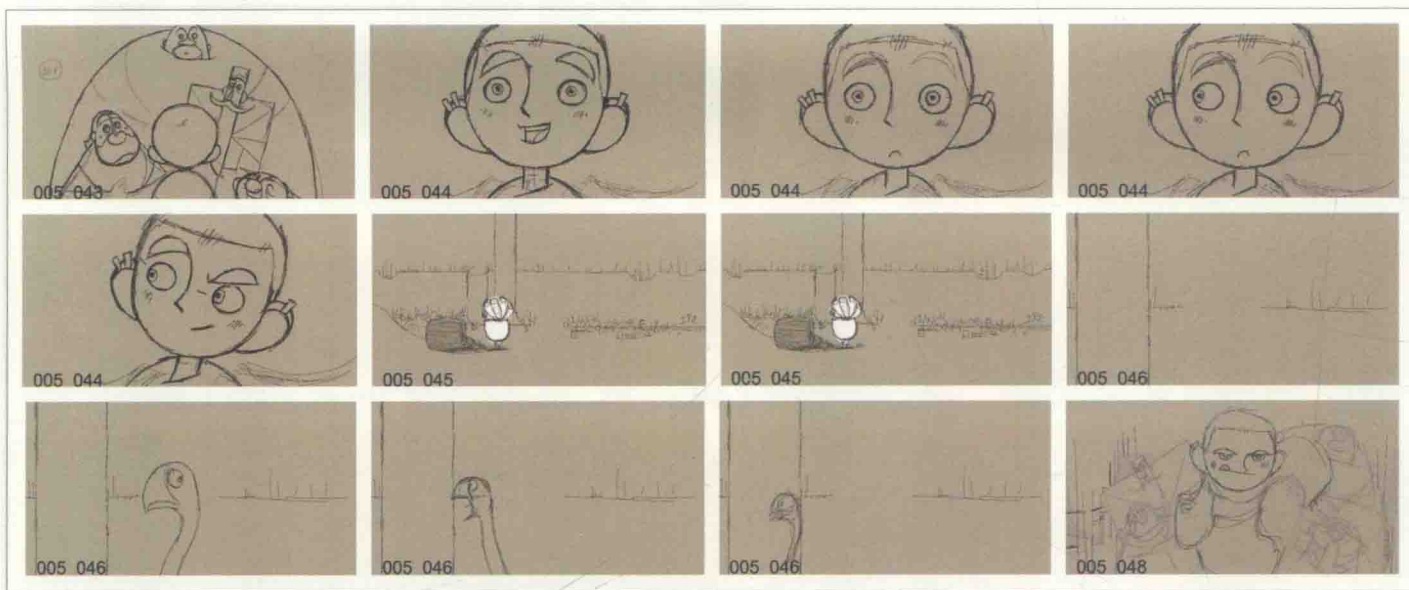


图1-16 动画片《凯尔经的秘密》动态分镜头 导演:汤姆·摩尔(Nora Twomey)

知识拓展

动画广告也就是采用动画的手段来制作商业广告或公益广告,有动画风格和真人与动画相结合两种表现方式,动画广告的形象既有角色也有产品,在设计上要注意整体风格的一致。动画广告时长一般有5秒、15秒和30秒三种。



第3课 谁来担此重任

动画分镜头脚本通常是由动画导演亲自绘制的。而影院版动画片由于工作量巨大，导演一个人要顾全所有的制作细节是不可能的，因此会配有专门的分镜师。在某些团队当中分镜师和副导演为同一人，理由很简单，因为分镜师通常是最了解每一个镜头需要达到的艺术效果的人；所以分镜师通常会兼任副导演的工作。当然分镜师所画的分镜头脚本要经过导演的最终审定才能正式分发给原画师进行原画绘制。

1. 影院版动画片分镜师

通过院线与其他媒体平台同步播出的长篇动画片我们称之为影院版动画片。它的分镜师负责根据导演及制片方的要求完成分镜头的绘画，完成导演对影片创作构思的影像化过程。以故事图格的方式来来说明影像的构成，将连续画面以一次运镜为单位作分解，并且标注运镜方式、时间长度、对白、特效等。

宫崎骏被誉为是“动画界的黑泽明”，是世界动画史上的一个传奇式人物。宫崎骏在其动画片的制作中除分镜师外还担任导演、美术设计等多项职务，他的每部作品虽然题材不同，但却将环境保护、理想、人性等理念通过一个个生动的角色和感人的故事传递给观众，其作品充满浪漫主义情怀。代表作品有《天空之城》《风之谷》《千与千寻》《幽灵公主》等。每部作品他几乎都亲自动手，绘制了大量精彩的分镜头画面，把自己的构思和风格展现得淋漓尽致。



图1-17 日本著名动画大师宫崎骏

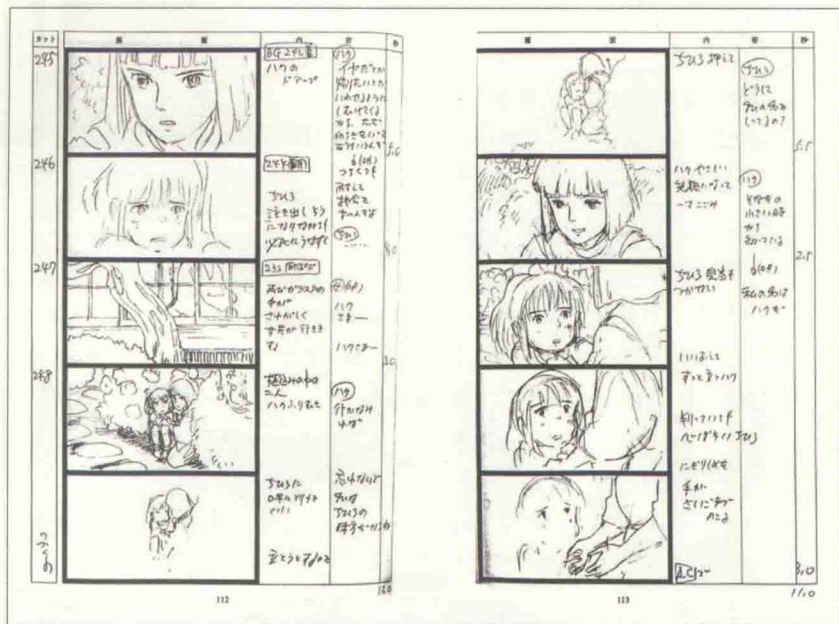


图1-18 动画片《千与千寻》分镜头脚本 导演：宫崎骏

克里斯·韦奇（Chris Wedge）是美国著名的动画导演，也是《冰河世纪》的导演和松鼠的配音演员，被称为“冰川之父”。曾担任迪斯尼动画片的首席动画绘制师，其代表作品有《冰河世纪》《机器人历险记》《森林战士》等。



图1-19 导演克里斯·韦奇和《冰河世纪1》故事板