

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，为你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



国际动画教育指导丛书

 Focal Press
Taylor & Francis Group

准备分镜图 动画编剧与角色设定

(第2版)

Prepare to Board! Creating Story and Characters
for Animated Features and Shorts (2nd Edition)

[美] Nancy Beiman 著 薛蕾 译



中国工信出版集团



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

Prepare to Board! Creating Story and Characters for Animated Features and Shorts (2nd Edition)



[美] Nancy Beiman 著 薛蕾 译

国际动画教育指导丛书

准备分镜图 动画编剧与角色设定

(第2版)

人民邮电出版社
北京

图书在版编目 (C I P) 数据

准备分镜头 : 动画编剧与角色设定 : 第2版 / (美)
贝曼 (Beiman, N.) 著 ; 薛蕾译. — 北京 : 人民邮电出
版社, 2015. 5
ISBN 978-7-115-38774-5

I. ①准… II. ①贝… ②薛… III. ①动画片—编剧
IV. ①J954

中国版本图书馆CIP数据核字 (2015) 第061272号

版权声明

Prepare to Board! Creating Story and Characters for Animated Features and Shorts: 2nd Edition

by Nancy Beiman

ISBN: 978-0-240-81878-8

Copyright© 2013 Taylor & Francis

Authorized translation from English language edition published by Focal Press, part of Taylor & Francis Group LLC. All rights reserved. 本书原版由Taylor & Francis出版集团旗下, Focal出版公司出版, 并经其授权翻译出版。版权所有, 侵权必究。

Posts & Telecom Press is authorized to publish and distribute exclusively the Chinese (Simplified Characters) language edition. This edition is authorized for sale throughout Mainland of China. No part of the publication may be reproduced or distributed by any means, or stored in a database or retrieval system, without the prior written permission of the publisher. 本书中文简体翻译版授权由人民邮电出版社独家出版并限在中国大陆地区销售。未经出版者书面许可, 不得以任何方式复制或发行本书的任何部分。

Copies of this book sold without a Taylor & Francis sticker on the cover are unauthorized and illegal. 本书封面贴有Taylor & Francis公司防伪标签, 无标签者不得销售。

著 [美] Nancy Beiman

译 薛 蕾

责任编辑 张 贞

责任印制 周昇亮

人民邮电出版社出版发行 北京市丰台区成寿寺路11号

邮编 100164 电子邮件 315@ptpress.com.cn

网址 <http://www.ptpress.com.cn>

北京市雅迪彩色印刷有限公司印刷

◆ 开本: 800×1000 1/16

印张: 18.5

2015年5月第1版

字数: 495千字

2015年5月北京第1次印刷

著作权合同登记号 图字: 01-2013-6309号

定价: 69.00元

读者服务热线: (010)81055296 印装质量热线: (010)81055316

反盗版热线: (010)81055315

广告经营许可证: 京崇工商广字第0021号

目 录

第1部分 创作入门

1 先抓住兔子——构思和角色创作

线性和非线性的叙事方式

设定范围，自由创作

编剧大采购：创作清单

总有新感觉：动作研究

十指齐动：快速素描和缩略草图

源于现实，高于现实

过去和现在：服装和场景的研究

2 差别万岁！动画片与真人实景分镜图

连环画小说：框架定型

画面比例：固定的框架

电视动画片分镜图和剧场版动画片分镜图

技术乐趣（威胁）

数字化分镜图：

埃利奥特·考恩（Elliot Cowan）的采访记录

谁喜欢缩短短片？

13

15

17

17

19

21

23

26

27

29

35

35

37

40

44

3 把自己置身于作品之中

象征性的动物和物体的运用

新闻记者的写作指南：人物、

事件、时间、地点和原因

4 剧情创作之情节主导和角色主导

不讲述听过的故事

定义冲突

故事要点

抢戏

滑稽模仿作品和混合模仿作品

5 条件假设：比较

“可能的”与“幻想的”

从结局开始：特克斯·

艾弗里（Tex Avery）手法

建立规则

6 “引人入胜”或是“令人震惊”：开始角色设计

设计解读：剪影评估

结构观测

45

48

51

55

58

58

59

60

61

63

66

68

71

72

73

基本形状及其意义	76	图画中的戏剧效果：使用对比来引导视线	122
事物的形状	78	最好的平面布置图	124
有机的设计	80	过大的家具	127
从无生命的物体中创作一个角色	82	结构：思想的眼睛	127
穿越世界	83	彩色的美妙世界——强调和标记	132
7 大小攸关：比例关系的重要性	87	11 粗略的描绘：基本场景	137
比例的实践	89	明暗色调的使用和视线指引	137
经典形象的比例	90	特写镜头：分镜图拍摄技巧	143
三重麻烦：具有相近剪影的角色制作	91	12 分镜图阶段：	
突出法	95	跟上故事的节拍	147
8 美女与野兽：在设计中创造角色的对比	97	设定节拍：故事发展的节拍与分镜图	148
我觉得很美！改变美的标准	98	测定物体的尺寸	150
一张可能只有妈妈喜欢的脸	101	想要谈谈吗	155
神仙和怪物：外貌与性格的对比	102	13 全局画面：创作故事段落	159
9 地点、地点，还是地点：艺术指导与剧情创作	105	翻动此书：来自文字的连续结构	160
		角色弧线和成功	160
		行动：确定故事中的表演和段落	162
		调整电影节奏	165
		付诸行动：表演和段落	165
		大纲和剧本雏形	169
第2部分：技巧	113	A-B序列：将情节按优先顺序排列	170
10 开始绘制故事草图：自己来构图	115	给角色命名	171
单色明暗草图	115	14 节奏：在粗略分镜图中调整情节发展的速度	173
前方的图画景象	119		

一个分镜图需要使用多少个画板?	180
絮絮叨叨: 分镜图上的对话	185
写作和错误: 转换的使用	188
转换: 电影的标点符号和步调	189
高潮事件	195

15 现在时: 在分镜图中 创作表演

配乐	197
将脚本形象化	201

16 草稿模型图上的亮点: 改进角色设计

尝试将角色固定: 使设计标准化	205
欺骗性的画面: 非写实的设计	208
	217

17 上色: 艺术指导与 剧情解读

寻找补充色	223
饱和点: 色彩与明暗	224
写出颜色: 颜色脚本	225
时代风尚	230
	233

第3部分: 演示 235

18 展示和讲述: 动画企划

更多的改变: 修改讨论会	237
	244

19 会说话的图片: 编辑配有 音轨的剧情样片

这只是一个测试: 改善剧情样片	247
	254

20 设计一只更漂亮的小老鼠: 创造精确模型图

255

21 简单的初步设计模型: 角色的三维建模

261

22 我是蓝色的吗? 通过颜色塑造角色

267

根据情节创作颜色	270
----------	-----

测试模型颜色	275
--------	-----

23 走上银幕: 准备上映

277

24 延伸阅读

279

与A. 肯德尔·奥·康纳的讨论	279
-----------------	-----

与T. 谢讨论漫画	285
-----------	-----

肯·安德森访谈录	290
----------	-----

Prepare to Board! Creating Story and Characters for Animated Features and Shorts (2nd Edition)



[美] Nancy Beiman 著 薛蕾 译

国际动画教育指导丛书

准备分镜图 动画编剧与角色设定

(第2版)

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 : 第2版 / (美)
贝曼 (Beiman, N.) 著 ; 薛蕾译. — 北京 : 人民邮电出
版社, 2015. 5
ISBN 978-7-115-38774-5

I. ①准… II. ①贝… ②薛… III. ①动画片—编剧
IV. ①J954

中国版本图书馆CIP数据核字(2015)第061272号

版权声明

Prepare to Board! Creating Story and Characters for Animated Features and Shorts: 2nd Edition

by Nancy Beiman

ISBN: 978-0-240-81878-8

Copyright© 2013 Taylor & Francis

Authorized translation from English language edition published by Focal Press, part of Taylor & Francis Group LLC. All rights reserved. 本书原版由Taylor & Francis出版集团旗下, Focal出版公司出版, 并经其授权翻译出版。版权所有, 侵权必究。

Posts & Telecom Press is authorized to publish and distribute exclusively the Chinese (Simplified Characters) language edition. This edition is authorized for sale throughout Mainland of China. No part of the publication may be reproduced or distributed by any means, or stored in a database or retrieval system, without the prior written permission of the publisher. 本书中文简体翻译版授权由人民邮电出版社独家出版并限在中国大陆地区销售。未经出版者书面许可, 不得以任何方式复制或发行本书的任何部分。

Copies of this book sold without a Taylor & Francis sticker on the cover are unauthorized and illegal. 本书封面贴有Taylor & Francis公司防伪标签, 无标签者不得销售。

著 [美] Nancy Beiman

译 薛 蕾

责任编辑 张 贞

责任印制 周昇亮

人民邮电出版社出版发行 北京市丰台区成寿寺路11号

邮编 100164 电子邮件 315@ptpress.com.cn

网址 <http://www.ptpress.com.cn>

北京市雅迪彩色印刷有限公司印刷

开本: 800×1000 1/16

印张: 18.5

2015年5月第1版

字数: 495千字

2015年5月北京第1次印刷

著作权合同登记号 图字: 01-2013-6309号

定价: 69.00元

读者服务热线: (010) 81055296 印装质量热线: (010) 81055316

反盗版热线: (010) 81055315

广告经营许可证: 京崇工商广字第0021号

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、角色设定、创建故事板的方法与技术。剧情是动画片最重要的一部分，本书为动画师塑造角色、创作有独创性和吸引力的剧情指出了清晰方向。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。书中采用大量正反实例分析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。

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)、埃尔默·普拉梅 (Elmer Plummer), 由他们所传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 1975~1979 年在他们课堂上记录的笔记便是本书的指导思想。

罗切斯特技术学院 (Rochester Institute of Technology) 和雪尔顿学院 (Sheridan Institute of Technology and Advanced Learning) 新一代的学生们慷慨地允许我引用一些他们的课堂练习作品和高级项目的素材。雪尔顿学院的学生布莱姆·卡宴 (Bram Cayne)、小哲·帕克 (Mincheul Park) 和玛雅·沙威兹 (Maya Shavzin) 创作的优秀分镜图已经加入第二版中, 范圭利 (Kyu-Bum Lee) 的分镜图仍然是来自于他非常有趣的高年级影片。非常感谢你们的慷慨。我非常想感谢罗切斯特技术 (RIT) 动画学院的学生们 (现在可能已成为职业动画家!) 布里特妮·李 (Brittney Lee), 纳撒尼尔·哈贝尔 (Nathaniel Hubbell)、威廉·鲁宾逊 (William Robinson)、吉姆·唐纳 (Jim Downer)、萨拉·克罗皮夫尼茨基 (Sarah Kropiewnicki)、金伯利·迈纳 (Kimberly Miner)、杰里米·加兰蒙特 (Jeremy Galanmté)、瑞金 (Rui Jin)、大卫·瑟维克 (David Surovec)、约瑟夫·丹尼尔斯 (Joseph Daniels) 和摄影学院的学生杰迪戴厄·米切尔 (Jadidiah Mitchell) 及安里希亚·伊 (Alycia Yee) 出色的工作。

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) 允许我复印迪士尼公司的作品。感谢布艾纳维斯塔电影公司 (Buena Vista Pictures Marketing) 的副总裁霍华德·格林 (Howard Green) 提供的宝贵帮助。

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 (T. Hee) “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。还要感谢帕特里西亚·伯纳德 (Patricia Bernard) 允许我使用为她写的书《罗勒大靴子的海盗》(*Basil Bigboots the Pirate*) 和《达菲熊和看不见的鳄鱼》(*Duffy and the invisible Crocodile*) 创作的插画, 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《我们信仰的债务》(*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·罗德斯 (Nelson Rhodes)、道格·克莱恩 (Doug Crane)、约翰·麦卡特尼 (John McCartney)、布莱恩·P. 麦肯蒂 (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。感谢克里斯·贝利 (Chris Bailey) 通过在线视频向我解释了混合动画, 感谢埃利奥特·考恩 (Elliot Cowan) 的绘画和以一种最有趣的方式描述了数字电视分镜图。

本书和它的作者对于很多重要人士心存感激。艺术指导兼作家布莱恩·麦肯蒂 (Brian P. McEntee) 为词汇表提供了动画术语, 还和雪尔顿学院讲师马克·迈耶森 (Mark Mayerson) 校对了整部书稿, 为文字和插画提供了改进建议。格雷格·福特 (Greg Ford) 和罗尼·沙伊布 (Ronnie Scheib) 读过本书的初稿, 并核实了书中乐一通 (Looney Tunes) 的历史。格雷格还从专业技术角度为第二版中的新素材做了修订。我的父母, 梅尔文·贝曼 (Melvyn Beiman) 和弗朗西丝·贝曼 (Frances Beiman) 从读者的角度评判了本书的可读性。伊薇特·卡普兰 (Yvette Kaplan)、汤姆·西托 (Tom Sito) 和托尼·怀特 (Tony White) 在最初的阶段为本书的格式和目录提供了极佳的建议。贾德·赫德 (Jud Hurd) 连续 13 年在 Cartoonist PROfiles 杂志刊出了我对动画家的采访, 并且鼓励我写动画方面的采访记录和文章, 其中一些在本书中引用。很高兴能和 Elsevier/ Focal Press 出版社的编辑凯蒂·斯宾塞 (Katy Spencer)、保罗·特米 (Paul Temme)、艾米·茱丽莫尔 (Amy Jollymore) 和乔治亚·肯尼迪 (Georgia Kennedy) 一起工作。我还要感谢我的良师益友沙默斯·卡尔亨 (Shamus Culhane)、塞尔比·戴利·凯利 (Selby Daley Kelly)、T·谢 (T. Hee)、玛丽·艾丽斯·奥康纳 (Mary Alice O' Connor)、肯·奥·康纳 (Ken O' Connor)、弗兰克·托马斯 (Frank Thomas)、奥利·约翰斯顿 (Ollie Johnston) 和乔·格兰特 (Joe Grant) 多年来的友谊和忠告。最后但也同样重要的是, 我希望将我的感谢献给罗伊·E·迪士尼 (Roy E. Disney), 为他对艺术和动画设计的热爱和支持。

本书献给 A. 肯德尔·奥康纳 (A. Kendall O' Connor)——一位天才动画美术设计人、设计师、制图员、讲故事的人、美术设计人和一位能解释从一个毛毛虫肌肉是如何运动的到为什么一个 1926 年垃圾桶的侧面影像与一个现代的垃圾桶侧面影像不同的老师。

南希·贝曼 (Nancy Beiman)

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 年致作者的信

正如罗伊·迪士尼对我的指点，本书讲述的是在“动画黄金时代”发展起来并沿用至今的视觉动画的制作和设计方法。有一些人认为剧情是动画片中唯一重要的事情，对此我非常赞成。再精良的制作和设计也不能挽救一个糟糕的故事。虽然振奋人心的角色能让薄弱的剧情勉强为观众所接受，甚至能为好的剧情锦上添花，但是角色应在故事上下文中发展，二者相互依赖、相互促进。

本书的第一部分将主要介绍本书和剧情创作；第二部分将主要讨论具体的技术问题；第三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、想象和技巧。没有哪个软件能设计出精彩的剧情或是自动为你画好分镜图。令人难忘的角色存在于每一种媒介中。创作手法千变万化，但基本的设计理念保持不变。一个出色的画纸中的角色可以转变为设计精良的玩偶或是电脑成像动画 (CGI, Computer Generation Image) 角色。本书角色设计章节所述之主要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（前期设计），另外 20% 的时间用于动画的实际制作和后期制作。

电视动画片、剧场版动画影片和动画短片所使用的大纲、脚本和分镜图大不相同。剧场版动画影片和动画短片比之前要更为流行，但是很少有书是讨论它们与电视动画的不同的。大多数电影或是电

视剧都以脚本为开端。尽管脚本对于动画片很重要，但并非一定要在制作动画之前写好。动画短片则可以在完全没有脚本的情况下进行创作。本书将主要关注视觉剧本的创作。但是，孤立地关注动画技法（即如何做动画、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（即为什么如此做动画）放在事后补想，是一种危险的做法，就好像将马车放到马的前面。



动画：设计和故事并不是互不相容的。

出色的剧情和感人的角色将超越它们的制作技术。专业的动画家和铁杆的动画迷就会注意到影片中的细小漏洞。但是如果剧情足够精彩，角色非常吸引人，那么观众就会忽略这些穿帮的地方。很多电影总体上看来比各部分的总和精彩。

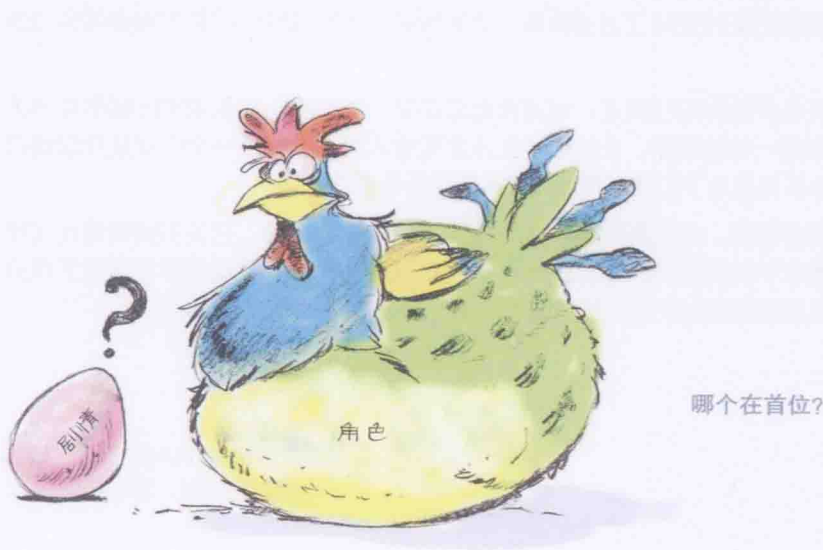
动画人物通常能够打破万有引力法则和物理定律，但是动画情节却不能违背常识，即必须建立自身的真实性。我们必须马上领会毒苹果的威力，或是一只幼狮或野兽的性格弱点。如果角色的特征仅为适应并无说服力的剧情而在镜头轮换时发生变化，就极易导致观众的厌烦和失望。

依靠配音来支撑剧情是远远不够的。理想情况下，动画片中的对白会对视觉的画面进行补充，而非反过来。最好的动画角色在关闭配音的情况下仍然能够讲述剧情，就证明这是一个值得一说的好故事。

优秀的作品会给读者留下广阔的想象空间。每一个读者都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。我们应该尝试创作一些能将少数艺术家的奇思妙想传递给大部分观众的优秀动画片。

动画片中的角色要比真人表演的角色更难被观众接受。动画家必须说服观众，让他们抛弃对虚构形象的怀疑，把想象出的动画角色当作具有各种现实问题的鲜活人物。大部分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”。动画为无生命的画面带来了生命——而生命并非与生俱来的。

一个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重要的因素，但是创造一个引人入胜的角色（即动画角色）也是另一件极为重要的事情。那么，应该先做它们中的哪一个呢？



角色和剧情互增互补，二者在动画的前期制作时是同步创作的。本书的三个部分都会谈到它们，因为二者缺一不可就好像是在做煎蛋卷而没有放鸡蛋。



角色和剧情是同时被创作的！

这一版的图书中，不但在讲述分镜脚本技巧方面更详细，而且还将介绍一些在第一版书出版后动画制作技术上的变化。基本的动画制作原理已经几千年都没有改变，但是传递动画内容的方法得到了发展。新的媒介使讲故事的人可以和不同时间、不同空间的观众进行视觉交流，或是同时和全球的观众说话。今天，因为用绘画和情感交流克服了语言障碍，动画片成为了比以往任何时候都更强有力的媒介。

首先，动画片并不由人类身体的局限性决定。动画师是男是女，住在哪个国家或哪座城市并不重要。因为互联网和数字媒体为每一位动画师，无论是学生还是专业人员，提供了一个向观众介绍自己作品的机会，所以创作动画片不再是为了工作室或是制片人的发行而创作。

动画制作是一个奇特的创作历程。在此历程中，过程与结果是同样重要的。它关系到要做什么和如何去做！我一直觉得，动画家不仅仅是“执笔的演员”。这种叫法并没有体现出动画家们所做工作的真正价值所在。我们赋予无生命的画面以生命。我们创造宇宙万物。我们是魔法师。

南希·贝曼 (Nancy Beiman)
美国纽约州，罗切斯特

目 录

第1部分 创作入门 13

1 先抓住兔子——构思和角色创作

线性和非线性的叙事方式

设定范围，自由创作

编剧大采购：创作清单

总有新感觉：动作研究

十指齐动：快速素描和缩略草图

源于现实，高于现实

过去和现在：服装和场景的研究

2 差别万岁！动画片与真人实景分镜图

连环画小说：框架定型

画面比例：固定的框架

电视动画片分镜图和剧场版动画片分镜图

技术乐趣（威胁）

数字化分镜图：

埃利奥特·考恩（Elliot Cowan）的采访记录

谁喜欢缩短短片？

3 把自己置身于作品之中

象征性的动物和物体的运用

新闻记者的写作指南：人物、

事件、时间、地点和原因

4 剧情创作之情节主导和角色主导

不讲述听过的故事

定义冲突

故事要点

抢戏

滑稽模仿作品和混合模仿作品

5 条件假设：比较

“可能的”与“幻想的”

从结局开始：特克斯·

艾弗里（Tex Avery）手法

建立规则

6 “引人入胜”或是“令人震惊”：开始角色设计

设计解读：剪影评估

结构观测

基本形状及其意义	76	图画中的戏剧效果：使用对比来引导视线	122
事物的形状	78	最好的平面布置图	124
有机的设计	80	过大的家具	127
从无生命的物体中创作一个角色	82	结构：思想的眼睛	127
穿越世界	83	彩色的美妙世界——强调和标记	132
7 大小攸关：比例关系的重要性	87	11 粗略的描绘：基本场景	137
比例的实践	89	明暗色调的使用和视线指引	137
经典形象的比例	90	特写镜头：分镜图拍摄技巧	143
三重麻烦：具有相近剪影的角色制作	91	12 分镜图阶段：	
突出法	95	跟上故事的节拍	147
8 美女与野兽：在设计中创造角色的对比	97	设定节拍：故事发展的节拍与分镜图	148
我觉得很美！改变美的标准	98	测定物体的尺寸	150
一张可能只有妈妈喜欢的脸	101	想要谈谈吗	155
神仙和怪物：外貌与性格的对比	102	13 全局画面：创作故事段落	159
9 地点、地点，还是地点：艺术指导与剧情创作	105	翻动此书：来自文字的连续结构	160
		角色弧线和成功	160
		行动：确定故事中的表演和段落	162
		调整电影节奏	165
		付诸行动：表演和段落	165
		大纲和剧本雏形	169
		A-B序列：将情节按优先顺序排列	170
		给角色命名	171
第2部分：技巧	113	14 节奏：在粗略分镜图中调整情节发展的速度	173
10 开始绘制故事草图：自己来构图	115		
单色明暗草图	115		
前方的图画景象	119		

一个分镜图需要使用多少个画板?	180		
絮絮叨叨: 分镜图上的对话	185		
写作和错误: 转换的使用	188		
转换: 电影的标点符号和步调	189		
高潮事件	195		
15 现在时: 在分镜图中 创作表演	197	19 会说话的图片: 编辑配有 音轨的剧情样片	247
配乐	201	这只是个测试: 改善剧情样片	254
将脚本形象化	201	20 设计一只更漂亮的小老鼠: 创造精确模型图	255
16 草稿模型图上的亮点: 改进角色设计	205	21 简单的初步设计模型: 角色的三维建模	261
尝试将角色固定: 使设计标准化	208	22 我是蓝色的吗? 通过颜色塑造角色	267
欺骗性的画面: 非写实的设计	217	根据情节创作颜色	270
17 上色: 艺术指导与 剧情解读	223	测试模型颜色	275
寻找补充色	224	23 走上银幕: 准备上映	277
饱和点: 色彩与明暗	225	24 延伸阅读	279
写出颜色: 颜色脚本	230	与A. 肯德尔·奥·康纳的讨论	279
时代风尚	233	与T. 谢讨论漫画	285
		肯·安德森访谈录	290
第3部分: 演示	235		
18 展示和讲述: 动画企划	237		
更多的改变: 修改讨论会	244		