



动画分镜头

宗传玉 编著



合肥工业大学出版社
HEFEI UNIVERSITY OF TECHNOLOGY PRESS

高等院校“十三五”应用型艺术设计教育系列规划教材

动画分镜头

宗传玉 编著

合肥工业大学出版社

图书在版编目(CIP)数据

动画分镜头/宗传玉编著. —合肥:合肥工业大学出版社,2017.6

ISBN 978-7-5650-3342-1

I. ①动… II. ①宗… III. 动画片—镜头(电影艺术镜头)—设计—高等教育—教材 IV. ①J954.1

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2017)第 088706 号

动画分镜头

宗传玉 编著

责任编辑 王 磊

出 版 合肥工业大学出版社

地 址 合肥市屯溪路 193 号

邮 编 230009

电 话 艺术编辑部:0551-62903120

市场营销部:0551-62903198

网 址 www.hfutpress.com.cn

E-mail hfutpress@163.com

版 次 2017 年 6 月第 1 版

印 次 2017 年 6 月第 1 次印刷

开 本 889 毫米×1194 毫米 1/16

印 张 8.25

字 数 260 千字

印 刷 安徽联众印刷有限公司

发 行 全国新华书店

ISBN 978-7-5650-3342-1

定价:48.00 元

如果有影响阅读的印装质量问题,请与出版社市场营销部联系调换。

前言

本书对动画分镜头的基本概念、设计过程、分镜语言及如何使分镜头合理流畅、画面构图技巧等方面进行了系统的讲解和分析，并结合作者的一线教学和实践经验，穿插了大量经典动画片案例和动画公司分镜实例。全书图文并茂、案例经典、通俗易懂，有助于作者在理解基础知识的基础上，融会贯通，进行动画分镜的创作。

本书可供动漫、游戏、影视动画相关专业本科、专科教学，也可用于动漫相关专业从业人员及动漫爱好者学习、参考使用。

本书由湖南工程职业技术学院副教授、高级工艺美术师宗传玉编著。在编写过程中，得到了动画导演徐辉的大力帮助，提供了部分公司分镜案例，在此一并感谢。

宗传玉

2017.5

目 录

第 1 章 动画分镜头基础	(001)
1.1 动画分镜头的基本概念	(001)
1.2 动画分镜头画面的设计过程	(006)
1.3 动画分镜头画面的基本造型元素	(007)
第 2 章 分镜语言	(014)
2.1 镜 头	(014)
2.2 景 别	(015)
2.3 拍摄角度	(020)
2.4 运动镜头	(025)
2.5 轴 线	(031)
第 3 章 如何使分镜头合理流畅	(043)
3.1 分镜头是一种叙述故事的方式	(043)
3.2 景别变化的运用	(046)
3.3 镜头中的场面调度	(048)
3.4 分镜头中的蒙太奇	(056)
3.5 镜头组接技巧	(063)
3.6 空镜头的运用	(069)

第4章 分镜头画面的构图技巧	(072)
4.1 画面构图概述	(072)
4.2 画面构图规律	(074)
4.3 画面中的视觉元素分析	(079)
4.4 人物在画面中的位置	(083)
4.5 画面构图中应注意的问题	(085)
第5章 分镜头实例赏析	(088)
5.1 《虹猫蓝兔火凤凰》分镜欣赏	(088)
5.2 《天工开物之开心岛》分镜欣赏	(098)
5.3 《酷卡》分镜欣赏	(109)

1

第1章 动画分镜头基础

动画分镜头台本是导演对整个影片的整体构思和设计蓝图，是整部影片有关创作人员统一认识、落实工作的重要依据，学习动画分镜，必须先了解其基本概念、设计过程和基本造型元素。

1.1 动画分镜头的基本概念

一部动画影片的制作，前期工作十分重要，当拿到剧本后，就要开始认真思考如何把它转化成文字分镜、画面分镜，好的分镜头台本是影片的蓝图，是至关重要的部分。

动画分镜头又被称为故事板、分镜头台本或导演剧本，是由导演或创作者根据文字剧本绘制的动画各个镜头的画面草图，它直接体现了导演的想法和设计风格，统领动画的整体效果，在动画制作过程中是非常重要的前期设计部分。动画片的分镜头台本可分为文字分镜台本和画面（含文字）分镜台本，但也有直接将文学剧本直接转化成画面（含文字）分镜台本的。

文字分镜头是只有文字没有画面的分镜台本，一般由导演按自己对剧本的研究和构思，将动画片中每个镜头的镜头号、时间、内容、景别用文字表述出来。文字分镜头有两个作用，一是可以给影片的配音演员做配音剧本，二是它和动画分镜头配合，可以成为影片制作人员的参考手册，比如动作设计的变化可以标注在台本上等。因此，文字分镜头的设计也非常重要。

画面分镜头，是导演把分镜内容落实到以镜头为单位的连续画面的剧本，它可以在文字分镜的基础上进行绘制，也可在没有文字分镜的情况下将文字剧本作调整和增删后，直接画出画面并标明文字提示内容。画面分镜在画框内，将画明场景与人物的关系，画出虚拟的“机位”，显示出景别、镜头的运动、角度的变化等，还要标注镜头的时长、镜头之间的衔接以及对白和音效（图1-1至图1-3，表1-1）。

片名: 《虹猫蓝兔光明剑》集数: 第41集

NO: 021	NO: 022	NO: 023	NO: 024
			
镜头景别: 人全 3/4 右背侧 制作说明: 雪儿写完出画, 镜头推近字, 礁石上一行字: “虹猫, 莫将, 我去一趟雪山便回, 雪儿留字。”	镜头景别: 两人全 3/4 左侧 制作说明: 雪儿坐到雪雕身上, 拍拍雪雕颈部, 雪雕欢快地鸣叫两声, 振翅而起, 左前出画。	镜头景别: 小全 3/4 右背侧 制作说明: 雪雕载着雪儿右入画很快没入云端。	镜头景别: 全 3/4 左侧 制作说明: 海中小岛上。几间破旧的茅屋紧挨在一起。镜头推向右边的茅屋。
对白:	对白: 雪儿: “雕儿, 我们快回灵山吧!”	对白:	对白:
时间: 4"	时间: 2"	时间: 3.5"	时间: 4"

片名: 《虹猫蓝兔光明剑》集数: 第41集

NO: 025	NO: 026	NO: 027	NO: 028
			
镜头景别: 两人全 3/4 左侧 制作说明: 黑雨嘴里发出含糊不清的声音, 一手指指自己的嘴巴, 又指指自己的右眼, 再指指窗外, 一手紧紧抓着黑风的手直摇晃。	镜头景别: 中景 3/4 左侧 动接 制作说明: 黑风神情激动地说。	镜头景别: 中景 3/4 右侧 制作说明: “啊啊啊……”黑雨指指窗外, 又指指黑风。	镜头景别: 两人全 3/4 左侧 动接 制作说明: 黑风领会道, 说着将黑雨扶到椅子上坐好。
对白: 黑雨: “啊啊……”	对白: 黑风: “娘子, 我马上去把他抓来。”	对白:	对白: 黑风: “呵呵, 娘子你是担心我被虹猫他们发现啊?”
时间: 2"	时间: 3"	时间: 2"	时间: 4"

图 1-1 《虹猫蓝兔光明剑》画面分镜头

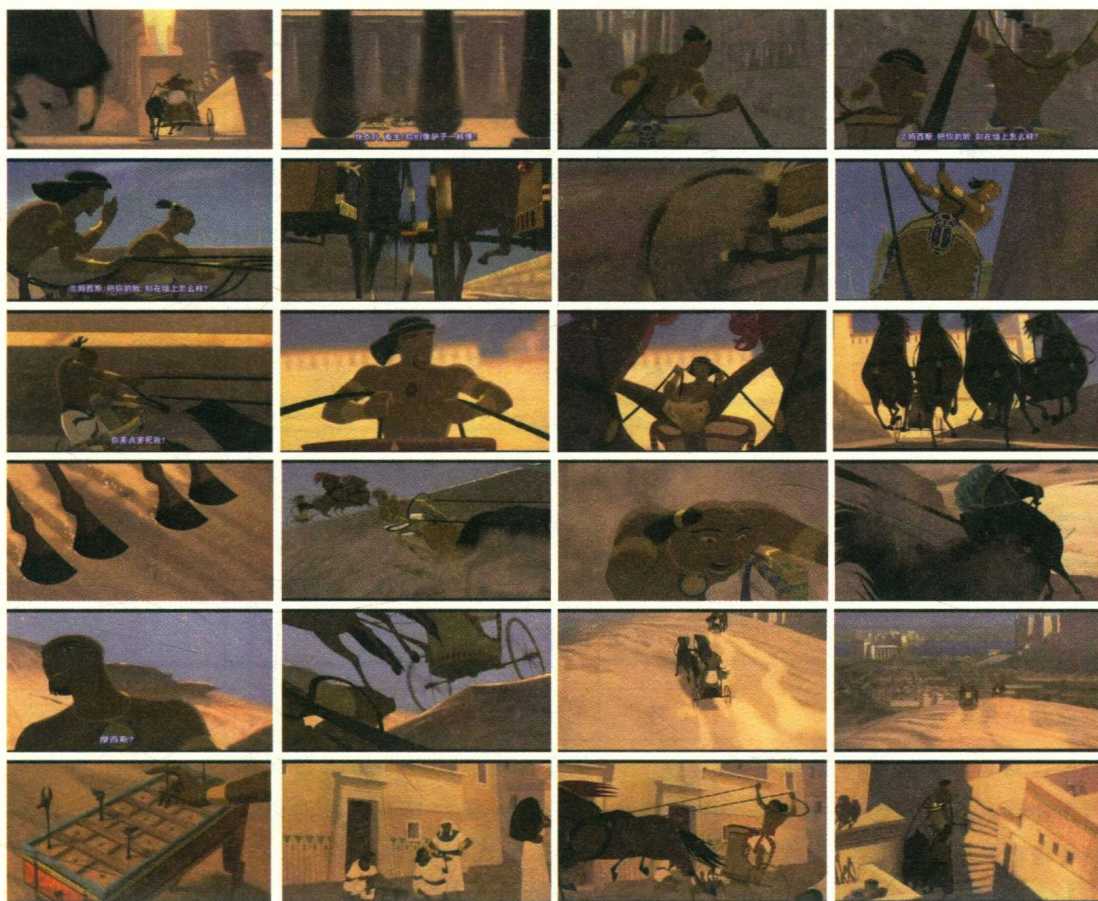


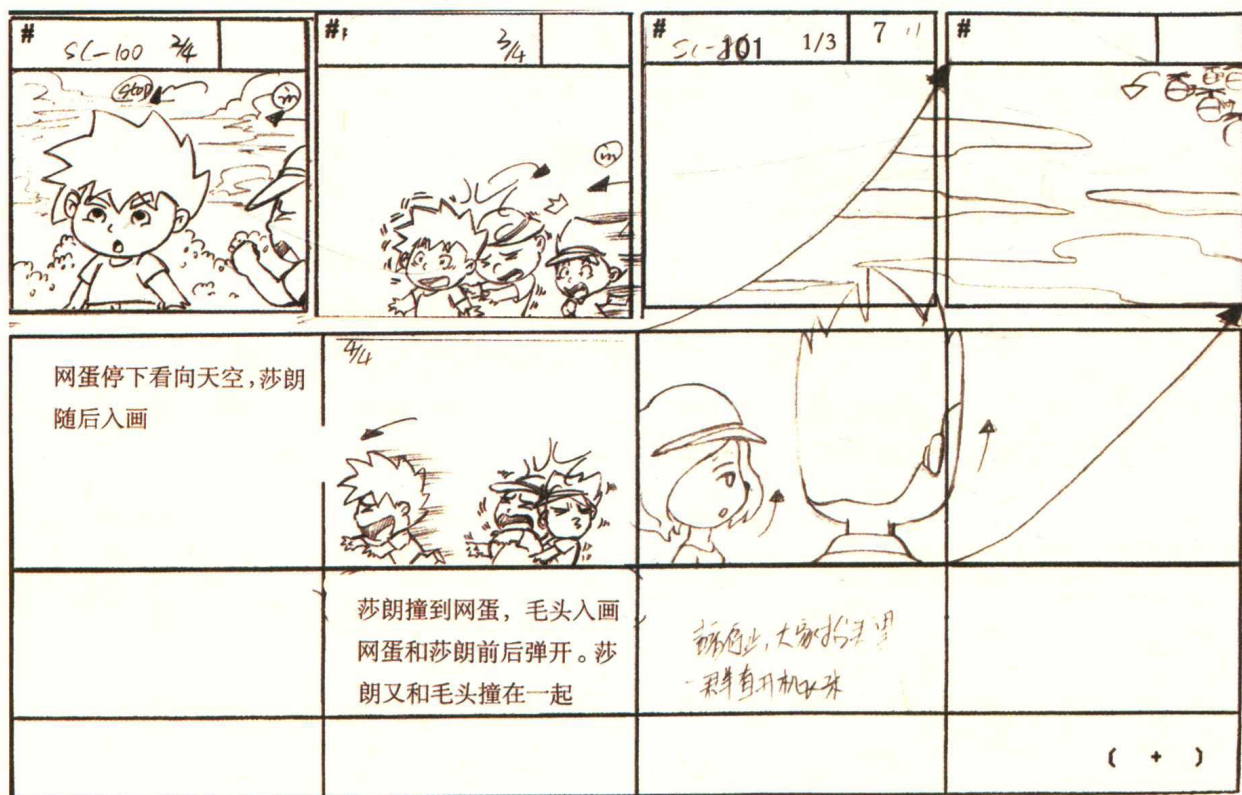
图 1-2 《埃及王子》中两王子驾车比赛片段

表 1-1 《埃及王子》中两王子驾车比赛片段分镜头表

镜号	时间	内容	景别	镜头运动方式	声音
1	4 秒	两王子马车冲出大门，奔向廊柱	小全	固定机位，仰视，反	马蹄声，王子的嬉笑声，音乐
2	4 秒	两王子马车在廊柱与壁画间飞奔	大全	从画左向画右横向跟移，侧	
3	5 秒	由壁画拉至南赛，至摩西	中	由主观镜头变客观镜头，移，正	
4	4 秒	两王子驾车	中	从画左向画右横向移动，侧	摩西问：“你想不想让你的脸刻在墙上？”南赛：“有一天会的！”
5	1 秒	摩西向画右拉动缰绳	近	跟移，正	摩西：“现在就刻吧！”
6	1 秒	摩西驾车向画右的南赛撞去	全	跟移，正	马嘶声
7	1 秒	由碰撞的车轮拉至两人马车背影	特—全	拉，反	
8	2 秒	车轮在墙边摩擦出火星	特	跟移	
9	1 秒	南赛边驾车，边往下看	中	跟移，拉，侧	
10	5 秒	南赛马车颠簸片刻，恢复两人的比赛	中	跟移，拉，侧	
11	3 秒	南赛向画左拉动缰绳	中	跟移，正	南赛：“你要玩，是吗？”
12	1 秒	南赛的马车向画左摩西撞去	全	跟移，正	
13	3 秒	摩西拉住缰绳	近—小全	移，正	
14	1 秒	马蹄刹住	特	跟移，正侧	
15	2 秒	摩西刹住车，南赛超过	小全	跟移，侧	

(续表)

镜号	时间	内容	景别	镜头运动方式	声音
16	1 秒	南赛的马车超过摩西	大全	跟移南赛, 俯视	
17	1 秒	南赛的马车冲下坡	全	固定, 仰视	
18	1 秒	南赛惊慌的表情	近	跟移, 正侧	
19	2 秒	南赛的马冲下坡	中	跟移, 侧	
20	1 秒	南赛的马冲下坡	中	跟移, 正侧	
21	2 秒	南赛的马车冲下坡	全	跟移, 正侧	
22	2 秒	转动的车轮刹住, 南赛回头寻觅	特一中	跟移—上摇, 正侧	南赛: “摩西呢?”
23	5 秒	南赛正寻觅, 摩西驾车从他头顶跃过, 朝另一个方向奔去, 南赛惊讶地看着	近—全	跟移, 摇, 仰	摩西的吆喝声
24	7 秒	南赛调转马头, 追向摩西, 山脚下就是城市	中—大全	固定—跟移, 正—侧	
25	2 秒	棋盘开始抖动	特	固定	
26	7 秒	村民惊讶回头看, 不一会儿摩西驾车冲散人群, 转进第一个巷口, 接着南赛驾车紧紧追来	全	固定—跟移, 侧, 从画右向画左跟移, 转完后, 角色向画右移动	
27	3 秒	顺着小巷阶梯, 摩西驾车	全	从画左向画右跟移, 俯	
28	3 秒	南赛在高处驾车, 摩西在下方驾车	小全	从画左向画右跟移, 仰	南赛: “你总是落在我后头。”
29	1 秒	摩西抬头说话	特	从画左向画右跟移	摩西: “是呀。”
30	2 秒	南赛在远处驾车, 风吹开裙下摆	全	从画左向画右跟移, 仰	摩西: “而且风景还特别好看呢!”



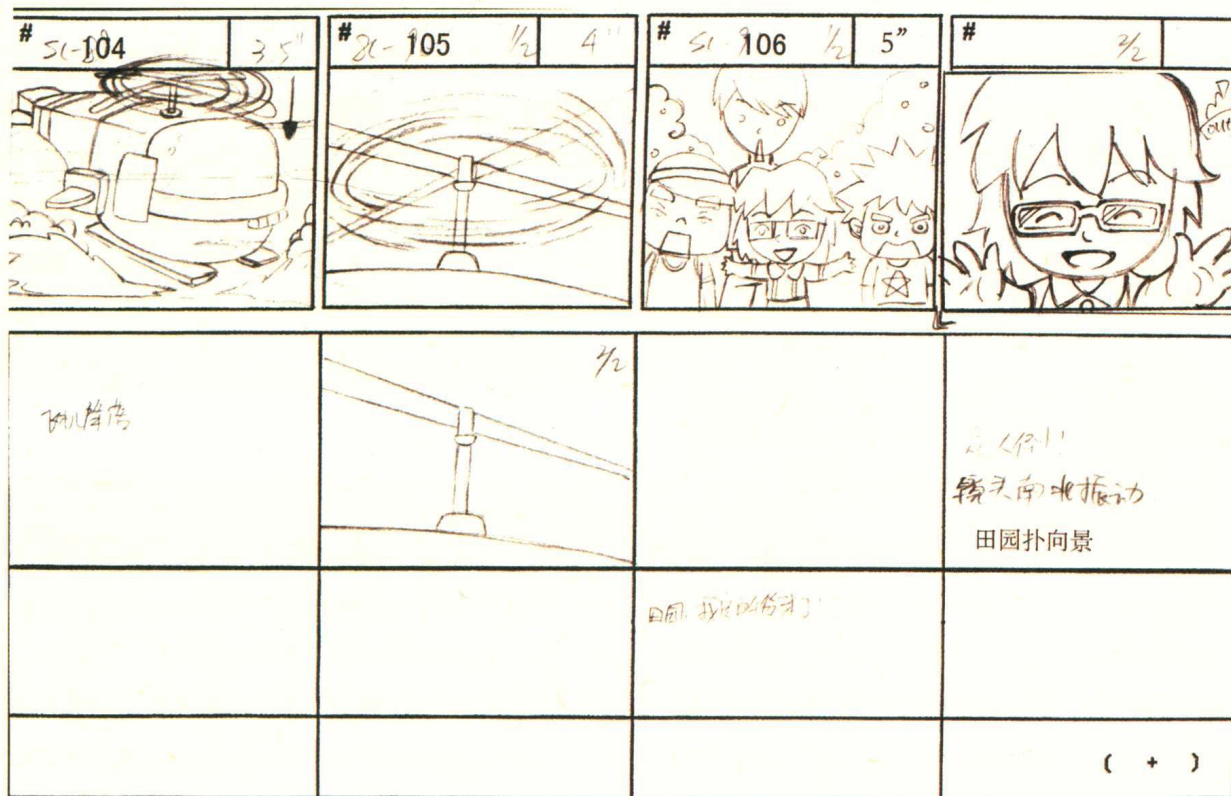
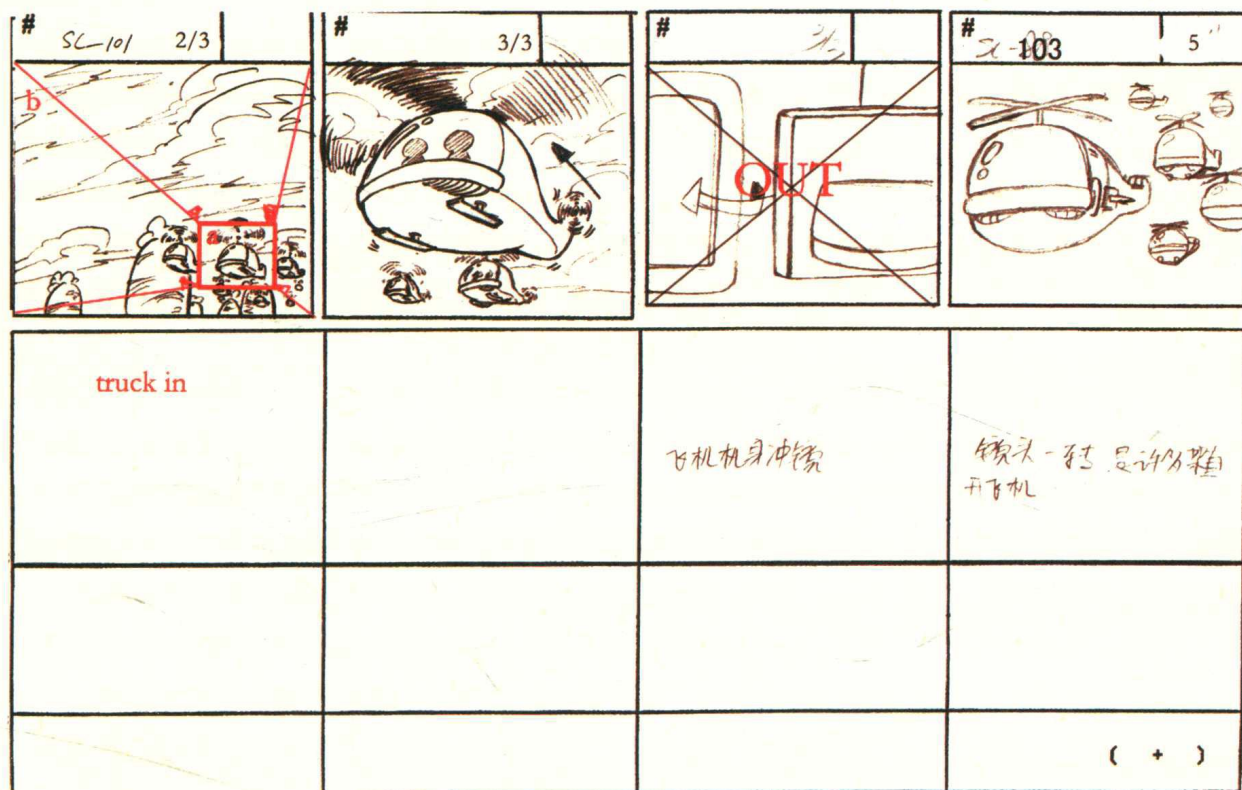


图 1-3 分镜头画面

1.2 动画分镜头画面的设计过程

动画分镜头不同于一般的绘画画面概念，不是孤立的画面，而是受前后镜头的内在逻辑关系制约的。每一个镜头的创作意图由镜头画面与文字描述组成，如何实施或制作的意图都应尽量详细地表达清楚。

1.2.1 绘制动画分镜头的具体要求

在分镜头绘制时要使用统一格式的稿纸，目前各动画公司使用的分镜头稿纸有一定的区别，但稿纸上的内容差别不大，稿纸上要标明片名、集号、镜号、秒、画面、景别、镜头运动方式、内容、对白、音效等，这样所有人看了分镜头画面及各项文字说明后，就会非常清楚地了解这个镜头的意思和导演的要求。(图 1-4)

片名: NO:	集数: NO:	NO:	NO:
景别: 制作说明(内容):	景别: 制作说明(内容):	景别: 制作说明(内容):	景别: 制作说明(内容):
对 白:	对 白:	对 白:	对 白:
声 音:	声 音:	声 音:	声 音:
镜头运动方式: 说明:	镜头运动方式: 说明:	镜头运动方式: 说明:	镜头运动方式: 说明:
时 间:	时 间:	时 间:	时 间:

图 1-4 画面分镜稿纸

镜号，即镜头顺序号，按照镜头的先后顺序用数字标出，制作时不一定按照顺序制作，但是后期合成播放时则按照该顺序进行，它是这一镜头的代号，以 1、2、3 等顺序排列。如经过后面审阅，某个镜头需要增补，就应该借用前一个镜号，再加上字母或数字就可以了。例如，镜号 8 和 9 之间要加两个镜头，那么添加镜头就要写成 8-1 和 8-2，其他人员也就一目了然了。如果某些镜头觉得有些多余需要删减，那么就把删除的镜头号作为缺号处理，并在此画框上标明某镜头号不用，也可以在缺号的前一个镜头上同时写上所缺镜头号。

规格，即规格框，是画分镜头时使用的画框大小。里面的虚线部分就是安全框，镜头中的特写、大

特写、全景、中景等都要用到不同大小的安全框。

秒数为镜头画面的时间，表示该镜头的长短，一般是以“秒”标明。

为了使分镜头台本表达得更清楚，导演必须在“内容”栏里用简明扼要的文字进行叙述，把该镜头发生的时间、背景、角色在做什么、何种状态、表情等在内容框中填写详细。

对白框中要填写角色的对话内容，导演必须在这一镜头中，把角色的对话内容填写清楚，并要在对话内容前标注是谁说的话，如果对话较长，必须延伸到下一个镜头，且在此镜头对白的最后加上省略号，表示镜头的延续，并在下一镜头中，再加上角色的名字，继续写清楚对话的内容。

声音框里标注出现的声音，比如各种音效及背景音乐等。

1.2.2 分镜头画面的设计过程

动画导演的职责是把文学剧本描写的形象运用动画的表现手段创造性地表达出来，具体任务是将动画片文学剧本转化成形象化的视觉剧本——画面分镜头剧本，然后再搬上银幕。这一系列工程的顺序是：

(1) 动画创作者在提供的文学剧本的基础上进行整体的艺术构思。

(2) 写出导演阐述。主要内容包括：对剧本主题和时代背景的阐释；对剧中主要角色的分析；对影片风格样式的确立；对节奏的处理；对各造型元素的提示和要求。

(3) 完成文字分镜头剧本。将影片准备表现的银幕形象，按分镜头的方式用文字描述出来，以便符合拍摄规律。其中包括镜头号、镜头长度、景别、表现方式、画面内容、声音效果的起止位置等项目的文字描述。

(4) 人物与环境设定。包括人物性格描述、人物外形特征分解、人物与环境的视觉关系设计等。

(5) 分镜头画面设计。分镜头画面虽然是纸面上的表述，却是对未来影片视听效果的预演。

分镜头画面设计的方法是对电影镜头感的认识和表达。导演不仅要熟练掌握叙事技巧，并且要了解工艺技术操作的原理，根据叙事目的特征确定表现方式。画面分镜头设计不仅仅是简单描述动作和事件的外貌，还必须有一条根本的、能够推动事件发展的内在逻辑线索。有特点的动作逻辑是由设计者所选择的主题而生成和发展的，一个动作或者事件必须紧跟着另一个动作或另一事件，在描述动作与事件的单元之间必须有一些逻辑关系将它们合理地连接起来。这种设计思维和表述方式，本身不是简单地直接表达思想，但是产生的效果却能够准确地表达思想。

1.3 动画分镜头画面的基本造型元素

构成动画分镜头画面的元素主要包括角色、场景、灯光和色彩，下面就分别对其进行讲解。

1.3.1 角色

角色是影片的视觉中心，90%以上镜头的拍摄对象是角色，角色可以是人也可以是生物（动物或植物等），还可以是物体或者是抽象的物体，通过动画设计和制作，这些角色获得了生命。

精彩的角色造型能给一部动画片带来不可估量的影响，会为动画片增添更强的生命力。鲜明的、富有创造力的角色设定，会影响动画片的成功概率。表情生动、特点突出、风格独特的动画角色，能给人们带来视觉上的直观好感和冲击，令人记忆犹新。（图1-5）

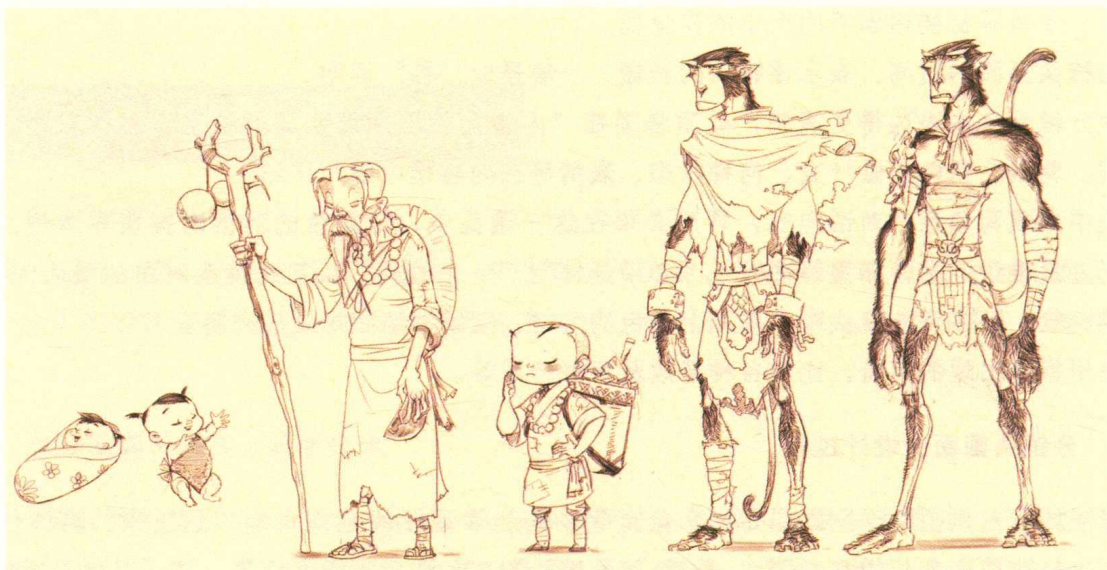


图 1-5 《西游记之大圣归来》角色设计概念图

导演在剧本的基础上, 先进行形象的人物设定, 把自己心目中的形象特征, 按照角色的主次关系, 对这些角色的姓名、年龄、性格、服饰造型、外形特征、职业等进行详细分析, 之后美术设计师根据导演的初步设想加上自己对角色的理解进行角色造型的设计, 这些人物角色经过导演的认真审核及提出的修改意见, 反复修改最终确定。(图 1-6、图 1-7)

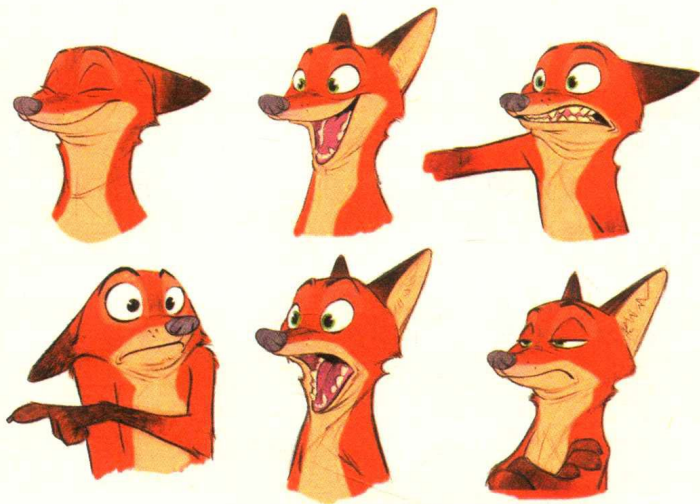


图 1-6 《疯狂动物城》中尼克造型设计



图 1-7 《疯狂原始人》中角色设计

1.3.2 场景

动画中的角色往往在场景中表演, 但场景不仅仅是演出的舞台, 在动画创作中, 场景本身就在表演。

在传统手绘动画艺术中, 角色的表演场合与环境通常是手工绘制在平面的画纸上, 拍摄镜头时将所画好的画稿衬在绘有角色原画、动画的画稿上面进行拍摄合成, 所以人们又习惯性地 将绘有角色表演场合与环境的画面称为“背景”。但随着现代影视动画技术的发展, 通过计算机制作的动画角色的表演场合与环境, 无论在空间效果、制作技术、设计意识和创作理念上, 都更加趋向于从二维的平面走向三维的空间与四维的时间的探索, 更加关注对时间与空间的设计与塑造。因此, 动画角色表演的场合与环境的“场景说”渐渐地取代了“背景说”。(图 1-8 至图 1-10)

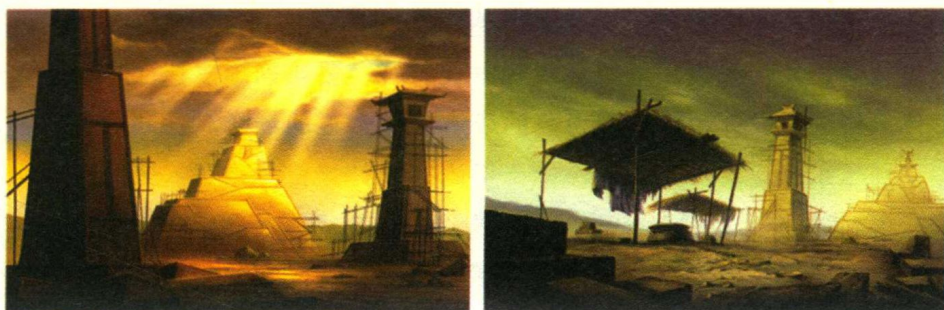


图 1-8 动画场景



图 1-9 《天空之城》动画场景

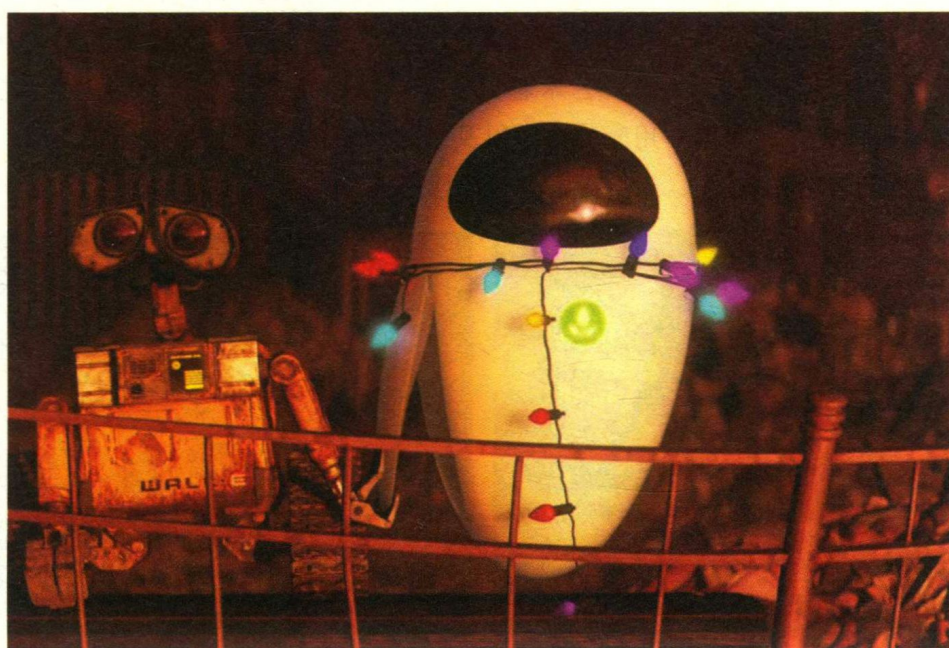


图 1-10 《机器人总动员》动画场景

在动画片的创作中,动画场景通常是动画角色的表演提供服务的,动画场景的设计符合要求,展现故事发生的历史背景、文化风貌、地理环境和时代特征,要明确地表达故事发生的时间、地点,要结合该部影片的总风格进行设计,给动画角色的表演提供合适的场合。在动画片中,动画角色是演绎故事情节的主要“角色”。动画场景的设计与制作是艺术创作与表演技法的有机结合,场景的设计要依据故事情节的发展分设为很多个不同的镜头场景,如室内景、室外景、街市、乡村等,场景设计师要在符合动画片总风格的前提下针对每一个镜头的特定内容进行设计与制作。(图1-11)



图1-11 动画场景

创作出各具特色的动画片,既是动画艺术家对个性化的追求,也是不同层面观众的多样化需求,动画场景的类型与风格的变化,也深受民族、时代、地域、传统文化等多方面的影响。

1.3.3 光线

光线是影视画面构成的重要条件,没有光线就谈不上成像,也就无所谓形状的发现和色彩的感知。正如构图使影像具有形式和实体一样,光线使影像清晰可辨。可以说,光线是形、影、色的渊源。

光是一种物质元素,能对人的视觉神经起到刺激作用并具有一定形式的辐射能。在影视艺术中,光是表现对象创作气氛和意境的语言,是影视艺术赖以生存的基本媒介。影视创作者为了更好地运用光线进行创作,必须掌握影视光源的种类、用光的方法以及光源的照射方向等知识。(图1-12、图1-13)

光源的种类一般可以分为自然光、人工光与混合光源三种。自然光一般可以分为阳光(晴天)、天空

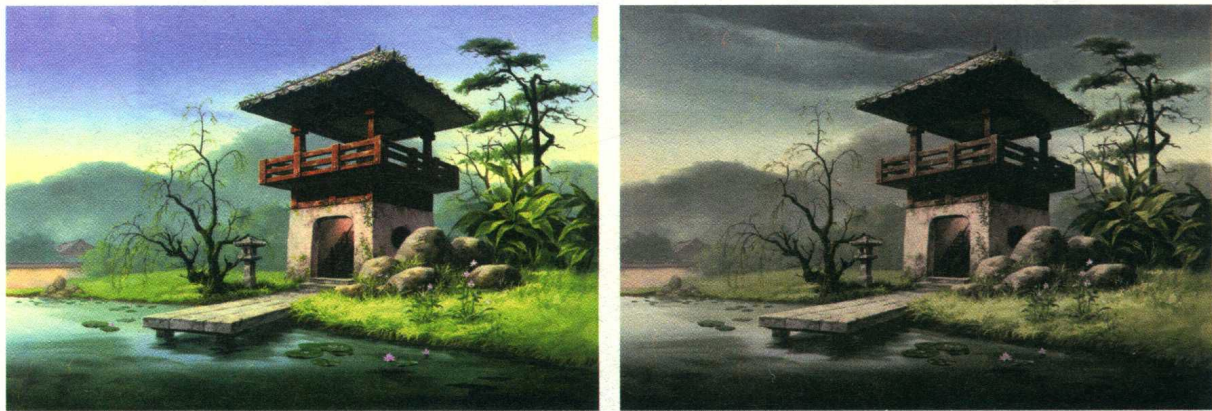


图1-12 不同光线下场景色彩的变化

光（多云、阴天）、室内自然光等；人工光包括灯光、闪光等；混合光一般是指灯光和自然光的混合光，人为布光、现场光等是混合光。

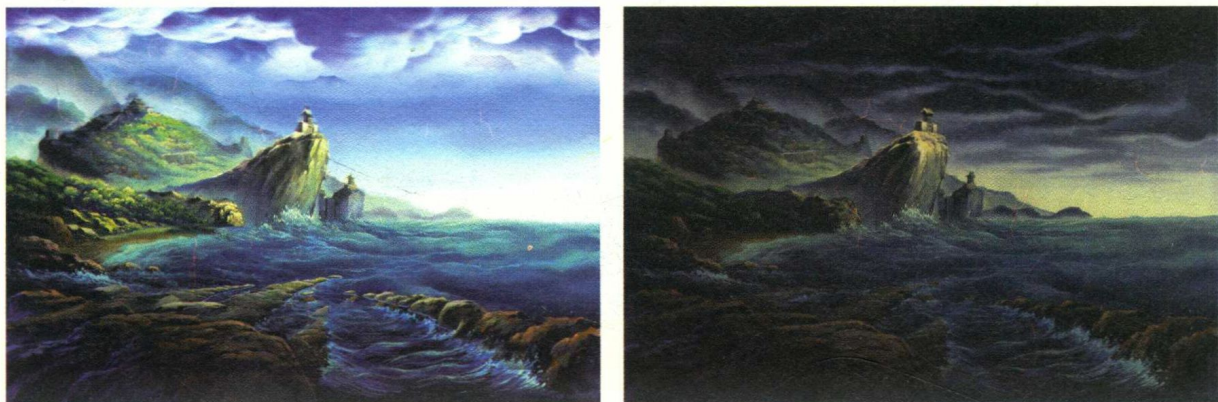


图 1-13 不同光线下场景色彩的变化

影片中光线的存在是为人物性格和影片主题服务的。在一个场景中的镜头画面，主体的外在特征与性格决定了运用何种光线来塑造，这就是一般所说的光线的直射与散射问题。

在实际拍摄的影片中，如果想拍摄一个物体，摄像机可以在水平或者垂直方向的任意 360° 的位置上，灯光的位置同样也可以处于立体空间内 360° 的位置上，按照水平角度逆时针方向，根据光源水平位置可以分为顺光、侧光、逆光等。（图 1-14、图 1-15）

灯光按照光线的造型效果可分为主光、辅光、轮廓光、背景光、装饰光、效果光和场景光等。对动画影片中的光线造型效果的分析可以帮助理解画面中的光线造型功能，为创作者创作更为自然的光线效果的画面打下基础。（图 1-16、表 1-2）

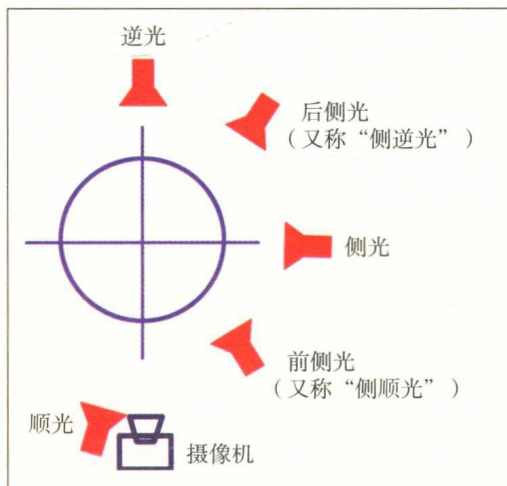


图 1-14 光源位置

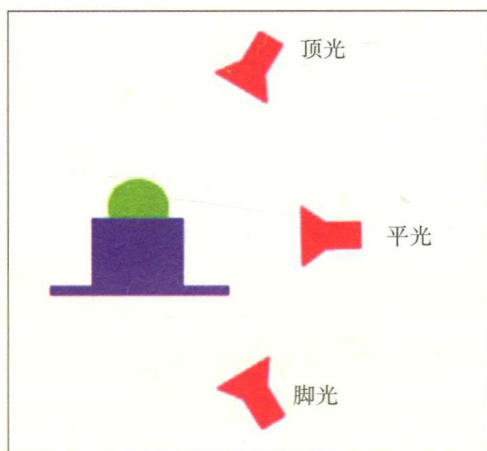


图 1-15 照射角度

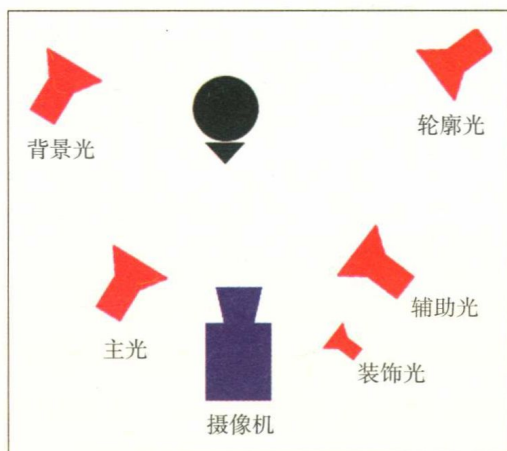


图 1-16 光型