

21世纪全国高等院校
动画设计专业精品教材

Animation 分镜台本设计

编著/姚光华



上海人民美術出版社

Story Board Design

分镜头本设计 编著 / 姚光华

图书在版编目 (CIP) 数据

分镜头本设计/姚光华编著. —上海: 上海人民美术出版社, 2011. 4

21世纪全国高等院校动画设计专业精品教材

ISBN 978-7-5322-5633-4

I. ①动... II. ①姚... III. ①动画-镜头- (电影艺术镜头)-设计-高等院校-教材 IV. ①J954. 1

中国版本图书馆CIP数据核字 (2011) 第026313号

Animation

21世纪
全国高等院校动画设计专业精品教材

分镜头本设计 Story Board Design

主 编 李 新

作 者 姚光华

责任编辑 孙 青

装帧设计 每日一文

技术编辑 季 卫

出版发行: 上海人民美术出版

(地址: 上海长乐路672弄33号 邮编: 200040)

印 刷: 上海市印刷十厂有限公司

开 本: 889×1194 1/16 7.5印张

版 次: 2011年4月第1版

印 次: 2011年4月第1次

印 数: 0001-4300

书 号: ISBN 978-7-5322-5633-4

定 价: 38.00元

Animation

序

Story Board Design

欣闻上海人民美术出版社将出版系列动画教材，并以不求数量，唯求质量为其根本之宗旨，不胜欣慰。中国动画片惨淡经营几十年，曾有过辉煌，曾有过让世界动画人士刮目相看的成就，但也有今天落后于他人、举步维艰的悲哀，究其原因，疏于育人也。

过去的上海美术电影制片厂，励精图治，开创了具有中国风格的水墨动画、剪纸、折纸等新的片种，将中国的美术风格融入了动画电影这样一种西方的艺术样式之中，使其成为一种有中国风格的电影艺术。其意义也许并不仅仅是艺术上的，更重要的是使动画片具有了中华民族的文化和气息，成为了我们生活中一个美丽的部分。

在过去的上海美术电影制片厂，学风甚浓，年轻人肯动脑子，虚心向老一辈的艺术家，如万氏兄弟、虞哲光等学习，在艺术和技术上有所追求，也有所上进，曾出现过像《三个和尚》这样不可多得的优秀作品，以及像阿达这样的人才。当时一批年轻人在文化大革命之后曾制作过不少优秀的影片，在国际和国内拿过许多的奖项。可惜的是，时过境迁，阿达英年早逝，当年的年轻人如今也都垂垂老矣，后继乏人。没有人，便没有好的影片。这是个简单的道理。

所幸，今天的年轻人酷爱动画片。他们希望用自己的手做出无愧于时代的中国的动画片。然而，什么是动画片？制作动画片需要哪些方面的艺术素养和才干？制作动画片需要哪些必不可少的技能？动画片具有哪些有关绘画、电影、文学、音乐、舞蹈等不同方面的特性？所有这些我们曾一步一步摸索着走过来的道路，他们并不十分清楚。甚至有些人还认为，只要掌握了电脑便掌握了一切，他们似乎没有注意到，迄今为止，几乎所有的电脑动画都只在模仿手工的绘画和造型，电脑只是作为一种工具在使用。所谓艺术，只有在超越了其实际使用的价值之后才能成其为艺术，这是世界各国的理论家们说过一百遍的道理。并且，造型的能力也仅仅是制作动画片所需要的众多因素中的一个，并不就是动画片。这些道理需要有人来告诉年轻人，需要有人来教育他们，指导他们，使他们能够不走或少走人们过去曾经走过的弯路，使他们能够比我们站得更高，能站在我们的肩膀上向前眺望。这对于我们这些心有余而力不足的动画老人来说，既是一种期待，也是一种愿望。

要教育就要有书，有实实在在、对学生负责的教科书。上海人民美术出版社的同志有志于做这方面的工作，也是很有眼光的事情。请我写几句话，尽管对教育不在行，“廉颇老矣”，尚能表态，我一来表示赞成，二来表示支持，三来表示愿意尽自己的能力（如果我还能帮得上忙的话），为他们提供自己的意见，以使这套书出得更好、更出色。

做动画电影是一个需要群策群力的工作，需要有人精心构思，需要有人埋头苦干，需要有人摇旗呐喊……我想做教育也是一样，需要很多的人，具有各种才能的人都来做这项工作。现在，看着有人为动画片的未来默默地在做最基础的工作，这就像种庄稼之前先要把土地翻松一样，我相信中国动画片的未来，一定能够从这些耕耘之中萌芽。

特伟
2009年秋

编者序

21世纪是高科技的时代，随着工业文明对人类生活的全面浸透，呈现在我们面前的社会几乎让我们都跟不上想象。动画艺术（或者是有人喜欢的用海外方式表述的“动漫画”）作为一种工业文明的表现形式，也已经进入了大众生活。它涉及的范围越来越广，每天都在追随着人们的视线，吸引着你我他的眼球，以其独有的魅力成为新时代的宠儿。而事实上，它已经逐渐从艺术创造中剥离了出来，成为21世纪工业设计的重要载体。我们必须要用全新的角度关注它。

在这种大背景下，在影视、媒体、娱乐业的促动下，国内许多大专院校纷纷成立了动画艺术学院或开办了动画专业，旨在为我国动画及相关行业的变革培养新型的、复合型的应用专业人才。上海人民美术出版社作为专业美术出版单位，一直致力于动画类图书的出版，在国内出版界有着相当的影响力。为满足这一来自教育界及更广泛社会的强烈需求，出版社酝酿出版一套普通高等院校动画专业系列教材，意在建立一个完整、综合，兼具专业性又有前瞻性的动画专业教材体系。

初步拟定编写的书目如下：《动画原理》、《原画设计》、《分镜头设计》、《场景设计》、《动画角色设计》、《动画运动规律》。

该系列教材首先面向国内现有以及即将开设的动画专业和学院。到目前为止，国内已有十余所大学开设有动画本科专业或设有动画学院，专科学校设有动画专业的也有十余所之多，中等专业学校及社会上的各种相关培训机构则为数更多，而在未来一两年里估计还会有十余所大专院校加入这一行列。这些院校的学生本身已构成了一个庞大而相对稳定的读者群。为这些不同层次的学生提供系统的动画理论知识学习、专业技能训练以及审美修养培养是该套教材首要的任务。

此外，还要兼顾社会上更广大的潜在读者群体需求。这其中包括各地媒体及影视制作机构的人员；专业的广告、展示宣传、游戏及多媒体产品制作公司的人员；其他相关产业人员（如房地产）以及不同程度的动画爱好者。

希望本系列教材能有抛砖引玉之效，以共同繁荣方兴未艾的动画类读物市场和推动中国动画产业的发展。

李新
2010年冬

目录

contents

contents

基础篇 *Part 1 Fundamental*

第一章 分镜台本概述 2

第二章 分镜台本的类型 9

第三章 分镜前期准备 20

Animation **Part 1** 基础篇

Story Board Design

第一章 Chapter 1

分镜头台本概述

第一节 电影分镜头拍摄的形成

当电影还处在原始形态时，本来无所谓“分镜头”。

卢米埃尔兄弟在1895年拍出历史上最早的影片时，是不考虑分镜头问题的。因为他们把摄影机摆在一个固定的位置上，以全景的视距，按胶片的长度，开机……关机——把对象一口气拍了下来。著名的《火车进站》由此成了电影史上的开山之作（图1-1、图1-2）。继这种以单镜记录生活景象的拍摄之后，又出现了梅里爱以镜头记录舞台演出的拍摄。

1903年，美国的埃德温·鲍特在《火车大劫案》中，首次以镜头连接的方式表述故事，他将美国消防队员救火的现场记录镜头连接上一对母女被大火围困的情形，再创制出消防队员救母女的一连串镜头，经剪接后成为一部完整影片。

格里菲斯这位举世公认的、有成就的电影艺术家，发展了这一分镜成果，创造出以“分镜头”作为电影语言来叙事的一套“蒙太奇”表现形式。他根据影片的主题思想和艺术表现的需要，用分镜头的办法来确定镜头的景别和角度，完全改变了卢米埃尔、梅里爱的单镜头固定拍摄方法，以远景、全景、中景、近景、特写的不同景别的拍摄来表现对象，使电影产生了特有的视觉节奏，调动了观众的心理期待和审美需求，使电影从被动地“记录生活”和“舞台剧照相”的圈子里解放出来，电影能够发展成一门独立的艺术，是和“分镜头”分不开的。

对实拍导演而言，分镜头（法语deoupage）是指剧本的完成形式，在开拍之前，把叙事场景和动作分成单个镜头和段落。不仅是文字的，其中包括任何可能遇到的技术性信息，只要导演感到有必要写下来或者画下来，使摄影组能理解他的意图，找到完成这一意图的技术手段有助于他们按他的意图来进行设计。

大多数当代电影导演（实拍）在实际拍片时，可分成两类：一类是什么都写在纸上完全照分镜表工作，另一类是只有到了布景地才知道自己要干什么，即兴地把叙事分成各种不同的取景位置镜头。当然，不管是哪一类的导演都把剧本分成了几个“总场景”，即在一个地点上把作为一个整体的一段动作（情节），用一组镜头组成。并且他们都在拍摄之前，对时间和空间的把握和调度心中有数，在拍时指挥若定。

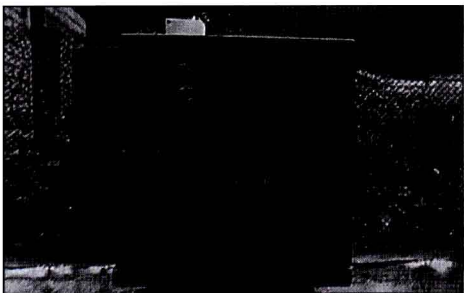


图1-1 卢米埃尔兄弟制作的世上最早的手摇摄影机

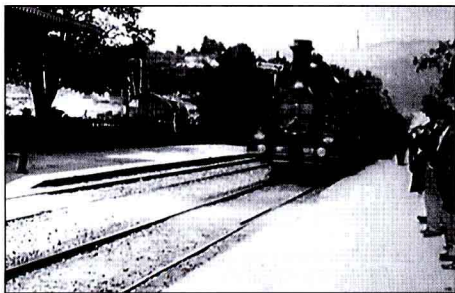


图1-2 电影史上的开山之作《火车进站》

第二节 动画分镜头台本的概念

影视动画片作为特有的艺术形式，其创作的重要环节——画面分镜头台本，与实拍的分镜头有着很多的共同点，主要的电影语言和规律是一致的。但动画画面分镜头台本，又因为自己特有的形式特征而区别于实拍影视作品的分镜头，是集导演处理、美术设计、动作设计、表演、摄影、特技处理、剪辑、对白、拟音、音乐提示于一体的摄制组工作蓝本。摄影组的所有工作部门都将以此为依据而开展工作。

动画片的分镜头台本可分为：文字分镜头台本和画面（含文字）分镜头台本，但也有直接将文学剧本画成画面（含文字）的分镜头台本（图1-3、图1-4）。

文字分镜头台本，是只有文字形式而没有画面的分镜头台本，一般由导演按自己对剧本的研究和构思，对故事内容进行增加或取舍工作。并分成若干镜头，依次编上镜头号，标明视距，写明摄影要求，确定对白内容，标上音响效果等的文字分镜头台本。文字分镜头台本可作为画面分镜时的依据。但尚不能作为各创作部门的拍摄依据。只有经过导演绘制并确定后的画面分镜头台本（含文字提示和对白），才是摄制组各部门工作的蓝本和依据。

画面分镜头台本，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，画面分镜头台本可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，一气呵成。

画面分镜在画框内，将明确场景与人物的关系，每个镜头都将画出虚拟的“机位”显示出来的景别的大小、角度的变化、摄影机运动——推、拉、摇、移的轨迹，人物的动作起止位置、表演也将有连续的动作，分出大的动作表演关键张（图1-5）。

在画面分镜中还将把剪接的任务提前大部分完成，镜头之间衔接，光学转换，

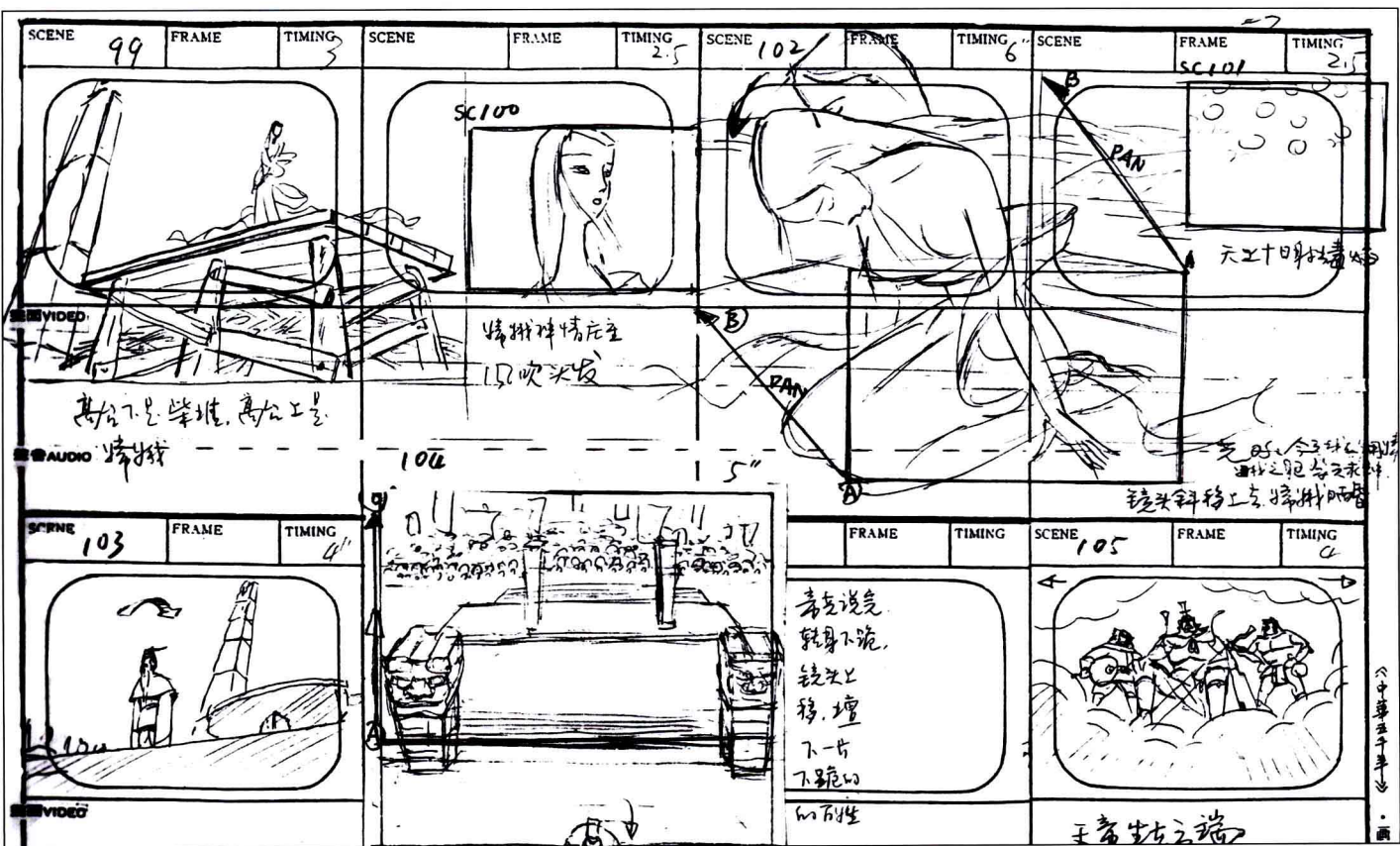


图1-3 画面分镜头台本（选自《后羿射日》） 导演：姚光华

文字分镜头台本稿纸

片名：《精卫填海》第八集“战胜瘟疫”

镜号	景别	秒	内容	对白	音效	处理
151	中景	3+12	西王母宫内：泉水不断流入台面般的水池中。		泉水流动声	
152	近景	2+12	水池中西王母的头部倒影隐约可见。		同上	
153	全景	2+0	西王母坐水池前的背影，她抬起头来。	西王母：把我的不死药……	同上	
154	大全景	8+0	精卫站在西王母背后，西王母说着站了起来。	西王母：放在漳河里，每个病人只要喝上一口，瘟疫就能消灭。	水声弱	
155	近景	2+12	精卫兴奋地说。	精卫：真的？太谢谢你了。	同上	
156	近景至特写	5+0	西王母背对镜头。说到“交换”时转过头，面对镜头。	西王母：不要感谢，我要的是交换。	同上	推
157	中景	6+6	精卫无奈地说。	精卫：可是，我什么珍珠宝贝都没有……	同上	
158	中景	6+0	西王母说着伸出手（索要）。	西王母：我不要珍珠宝贝，我要的是……你的容貌。	同上	
159	特写	2+12	精卫不解地眨巴着眼睛。	精卫：我……不明白……	同上	
160	近景	5+12	西王母反问着伸手摘下自己的面具，露出一张丑得吓人的面容。	西王母：不明白？……瞧，这就是我的真面目。	同上	
161	特写至大特写	1+12	精卫惊吓地倒吸了一口冷气。	精卫：啊……	同上	急推

图1-4

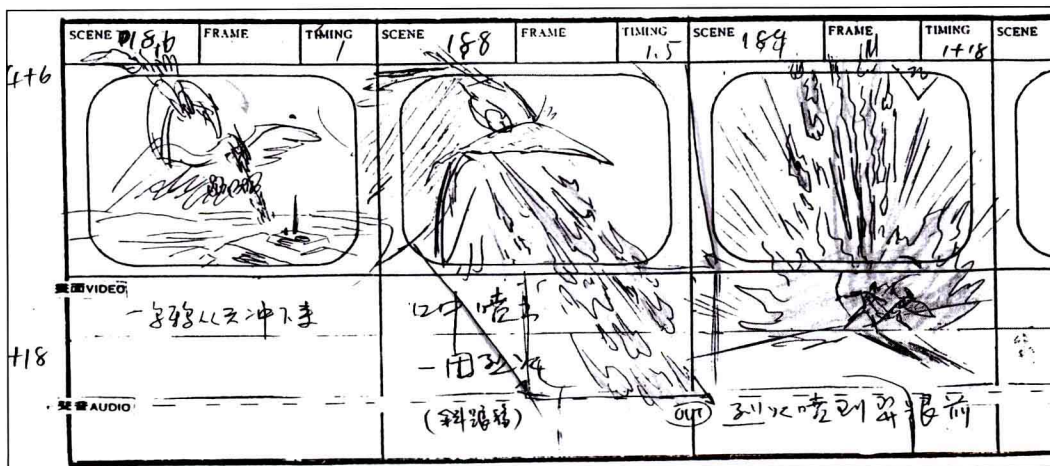


图1-5 以画面显示机位、景别（选自《后羿射日》，导演：姚光华）

叠、划、淡入、淡出、圈入、圈出等都将在台本上有所指示和标明（图1-6）。

在内容栏：写明动作提示；对白栏：确定对白；音效栏：确定拟音及音乐起止；处理栏：写明特效的用法；长度栏：标明秒数；背景栏：写明专用或共用（同集或不同集的背景借用）情况（图1-7、图1-8）。

所以画面分镜头台本一经确定，便是摄制组的各部门：执行导演、原画、作监、动画、动检、绘景、校对、电脑合成、特效、剪辑、配音、拟音、效果、作曲、录音等十多个部门的工作蓝本和依据。

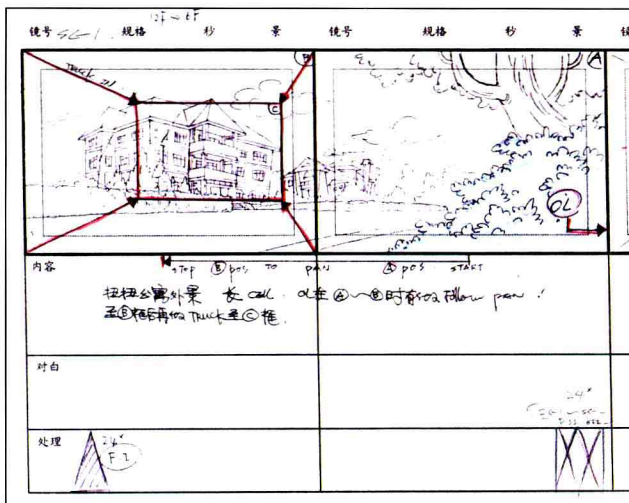


图1-6 处理一栏写明“淡入”或“叠出”等摄影要求

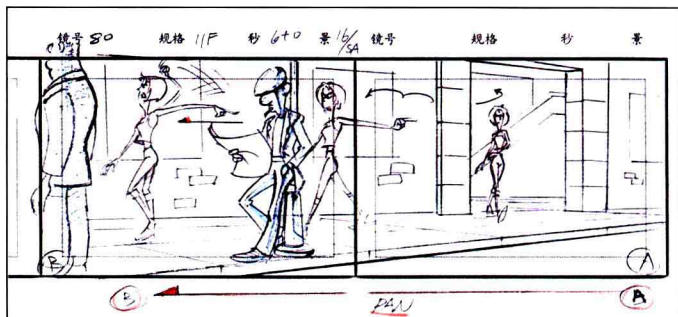


图1-7 标明摄影机运动的方向及位置

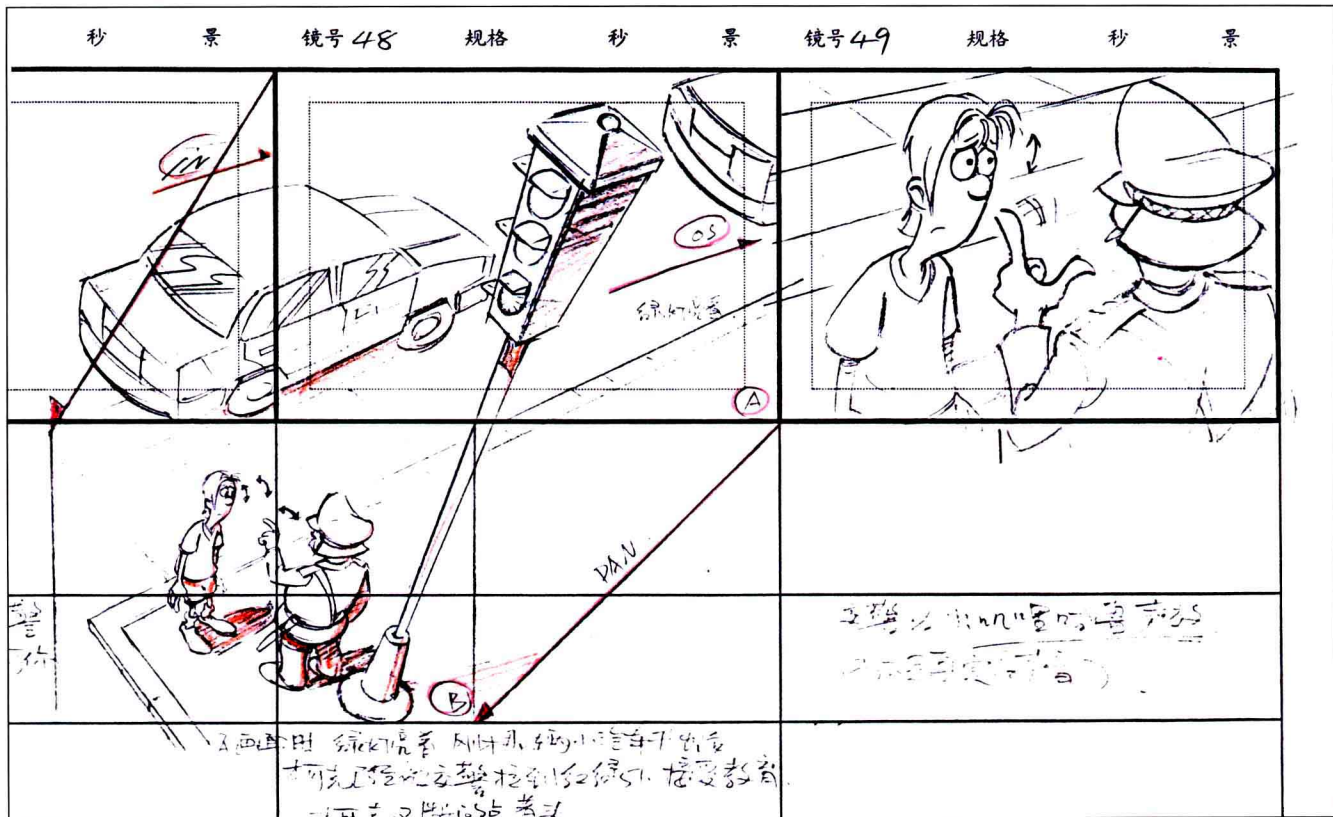
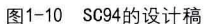
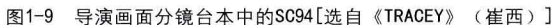


图1-8 标明摄影机运动的方向及位置(以上三图选自《超级球迷》, 导演: 姚光华)

动画片画面分镜台本的形成并日趋规范,是长期以来创作、生产实践的需要所决定的。一部动画电影的成功与否有诸多原因,但其中一个极其重要的原因是与画面分镜的优劣有直接的关系。一般只要光看画面分镜台本,或进而看配上音乐或对白的、经电脑编辑后的动态音效画面分镜台本,而不进行中期原动画及电脑合成,便可初见其影片端倪了。

画面分镜头本不仅决定一部戏的艺术质量，还因为它是技术性含量很高的创作生产的重要依据，并在各个环节中起到如乐队总谱一样的作用。所以只有完成了令人满意的画面分镜头本，并考虑和解决了影片生产可能产生的创作上和技术上的主要问题之后，才能展开绘制工作。

在动画片创作生产的流水线似的工序中,设计稿工作可以说是紧挨着台本完成后的第一道工序。设计稿工作是根据分镜头台本,把每个镜头按照不同规格(画框)大小,把画面分镜剧本上的小画面草图,画成并放大成正式镜头设计稿。画面分镜台本的景别、人物动态、表情、镜内动作、场景的方位、透视等以及对摄影机的动作所做的图示和文字指示,都将作为设计稿工作的重要依据(图1-9、图1-10)。



画面分镜头本对原画、动画依然有着指导意义，业内人士都知：原画是根据设计稿所规定的内容来绘制的，动画当然根据原画设置来绘制。但是一个好原画设计或动画，应该在工作中仔细阅读画面分镜头本，了解影片主题、故事情节、人物性格、镜头处理和剧情的节奏处理等导演的总体构思，对自己所参与绘制的大到一场戏或一组镜头的情绪节奏控制，小到每个镜头中角色的情绪、节奏掌握都做到心中有数，虽然从事的是整部戏的局部工作，但却是整体的局部（图1-11）。

绘景工作当然不只是依照设计稿就完事了，设计稿是施工前的铅笔稿，绘景人员只有浏览了整个戏的画面分镜头本后，才能对戏中的时间进行表述，如日景、夜景、室内景、室外景。日景还分晨景、黄昏景、阴雨景和一般日照景；夜景分有明日景、风雨景等。另外随剧情的起伏、情绪的不同，将影响到色调的处理，诸如宁静的、阴郁的、神秘的、明快的、鬼域的等等色调的掌握（图1-12—图1-19）。

对于校对来说，可依照画面分镜头本的指示来检查、核对原动画、场景、特技是否与摄影表上填写一致。处理各种前期、中期工作中遗漏下来的问题，诸如移动、推、拉、摇及特效的位置、长度处理；检查背景是人景同移还是只移背景，在场景上可看到道具的放置是否连景，是否遗漏，人物的关系前后是否一致，群众人物的位置，角色是否不对或遗漏等等。

作曲以画面台本为依据，根据剧情的发展和时间的长度写出大概的曲调和段落，对于后期的部门，如剪辑、录音、拟音等都是以画面台本作为自己的工作依据，并贯穿于准备阶段、制作阶段和最终核对阶段的。

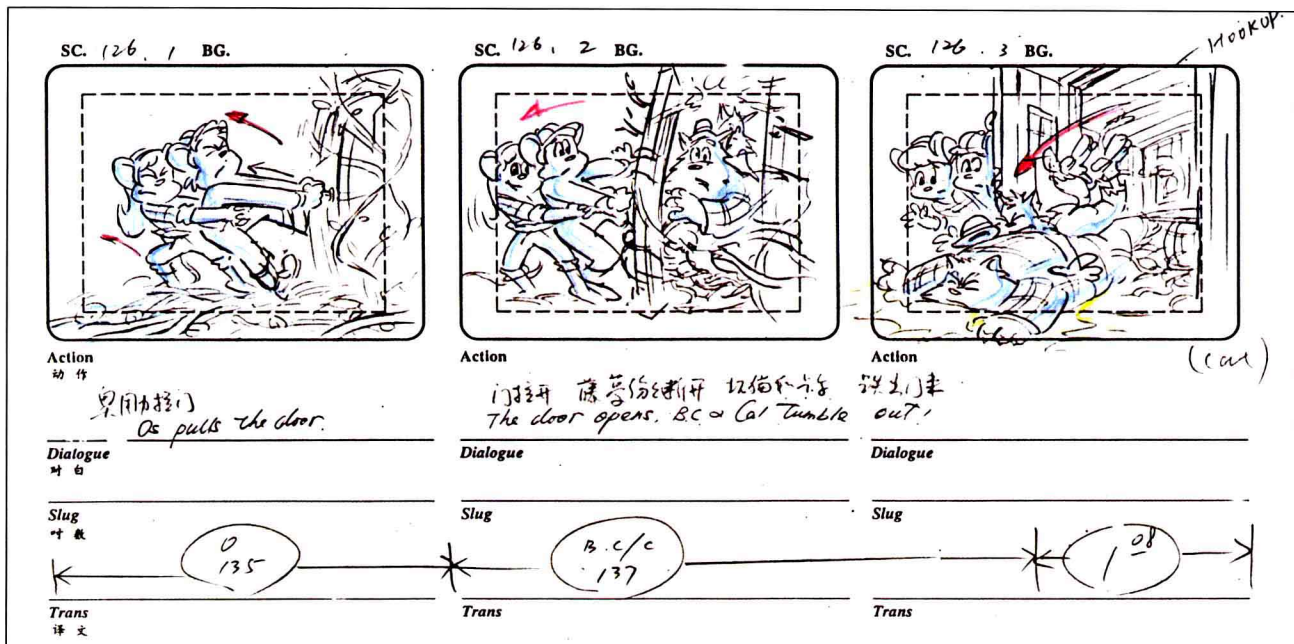


图1-11 选自《草原小鼠》，分集导演：姚光华



图1-12 选自《马兰花》兰谷

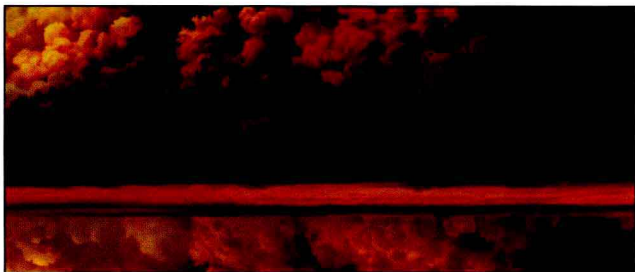


图1-13 选自《马兰花》湖边



图1-14 选自《马兰花》魔窟外景



图1-15 选自《马兰花》峭壁

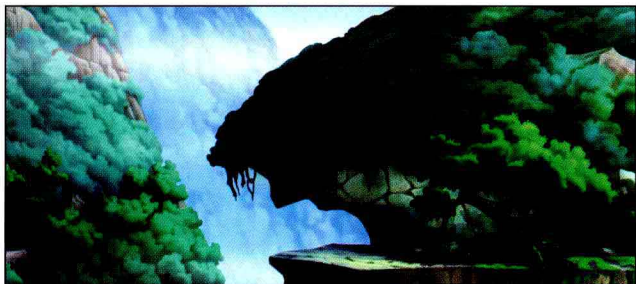


图1-16 选自《马兰花》山腰



图1-17 选自《精卫填海》悬崖



图1-18 选自《无不想》地下迷宫

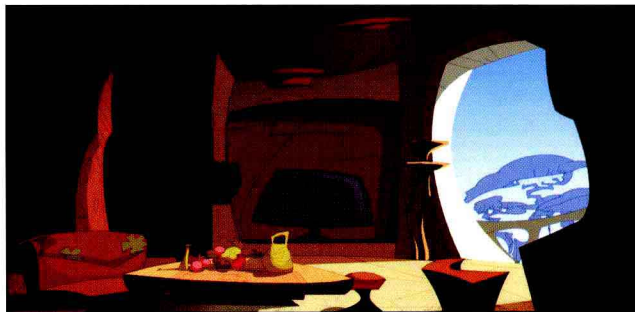


图1-19 选自《无不想》别墅内景



课间讨论

- 电影分镜与不分镜的区别是什么？
- 电影分镜的意义何在？
- 动画分镜与电影实拍分镜的区别是什么？
- 为何说动画画面分镜台本是摄制组工作蓝本和依据？
- 画面分镜台本对拍摄工作有哪几方面的作用？

Chapter 2 第二章

分镜头本的类型

第一节 剧场片



图2-1 《哪吒闹海》



图2-2 《金猴降妖》



图2-3 《草原英雄小姐妹》

动画片中艺术水准高、制作要求也高、投入也高，能在电影院内放映的动画长片，称为动画剧场片。动画剧场片一般长度为80—120分钟。动画剧场片的资金投入高，不少于一般实拍故事片，甚至超出许多。迪士尼拍剧场动画片的资金，一般都在上亿甚至几亿美元。然而得到的回报也是远远超出投资，有“高投入、高回报”之称。这类动画大制作，艺术上要求也比较高。在资金预算允许的范围之内，最大限度地运用一切艺术手段来完成导演的设想。宫崎骏在导演了几部电视动画片后，毅然转型，专门导演剧场版的动画片，并以二至三年一部的速度，创建了其知名度极高的“吉卜力”公司的品牌。

中国的剧场动画片在历史上有过辉煌。《铁扇公主》、《大闹天宫》、《哪吒闹海》、《草原英雄小姐妹》、《金猴降妖》直到《宝莲灯》，都曾享誉世界。值得自豪的是《铁扇公主》于1941年在抗日战争艰苦条件下完成并放映，是当时东方第一部大型有声动画片，大受中国人民及日本人民的欢迎，日本的卡通泰斗手冢治虫，当时只有16岁，是看了这部动画剧场片后，才立志投身卡通的。手冢治虫说：“抱着轻视的眼光去看中国第一部动画片的人们，看到这部电影如此有趣，如此豪华，惊得目瞪口呆！”（引自手冢治虫《栩栩如生的影片》，1959年）

动画电影剧场片的分镜头本，经过了几十年的演变。不难看出其各个时期不同的进展历程，据我国经典动画片《大闹天宫》的首席动画师严定宪老师回忆，当时拍戏时没有导演画面分镜头本，一段戏的分镜头本，即由画那段戏的原画师自己画好后，再由导演通过的。也许是发挥集体智慧吧。

《草原英雄小姐妹》是上世纪60年代后期拍摄的一部有着特定意义的动画剧场片，它以反映现实生活中的事件作为故事题材而独树一帜，现实的、真实的内容和动画表现方法，区别于其他国家地区的动画片而再次展示其“中国动画学派”的魅力。到了上世纪70年代末拍摄古典神话题材动画片《哪吒闹海》、《金猴降妖》时，已经相当规范了（图2-1、图2-2），民族传统的绘画风格体现在画面上（图2-3）。上世纪末拍摄完成的《宝莲灯》和2009年完成的《马兰花》是近年来反响较好的国产影院片。这两部片子既保持了中国特色动画学派

的特色,又吸取了当今世界上动画大片的创作经验,在电影语言的运用上,在CG电脑技术的应用上,都有可贵的进展和突破(图2-4a、b)。

总的来说,影院版的动画片在分镜上没有什么限制,只要效果好,能恰到好处地体现剧情内容,充分地运用电影所给予的一切手段:画面的、表演的、特技的、音效的,给观众造成视觉上和心灵的强烈冲击,留下深刻的印象。

当今动画电影剧场片(版)的一个主要倾向是动画片在题材内容(成人化倾向)、表演(真人化倾向)和制作(逼真化倾向)向实拍故事片靠拢,加之3D数码技术的介入,动画电影如虎添翼般日新月异地发展,无论是制作经费,还是票房收入都不在实拍故事片之下。这就更加要求分镜头台本的电影化程度要大大加强,分镜头台本作者应以新的艺术观念和更高的技术要求,体现在台本这一影片最初的视觉形象上(图2-5—图2-7)。

第二节 TV动画

任何一种艺术的诞生都是与工业革命和科学技术的发展联系在一起的,电视动画的形成也是与电视这个播放载体联系在一起的。

电影:它起源于默片,然后发明声音录制设备,并介入影片,而后又有了色彩,此后又发展成宽银幕、立体声立体电影并用的IMAX银幕放映等多种形式。

“电视则不同,它由广播系统派生出来,它是先有声音,而后画面和色彩才介入”。(王心语《影视导演基础》)

电视作为传播工具其语言的功能较之画面功能是大大高出的。这也许是电视剧,包括电视系列动画片,多以对白来推进情节开展的道理。把它作为电视动画片的特点之一加以考虑也不无道理,加之TV动画片属制作成本较低的商业性动画片,用动画的专业用语说可称为“半动画制作”(动画的张数比全动画的剧场片少)。再加之TV动画片由于银屏大小的限制,在景别的设置上多以近景、中景的叙述方式为主,上述各种电视动画片的特点(限制)使TV动画片形成自成一体的制作规律。

做好TV动画片也是一门学问,某种程度上讲与其他类型的动画片并无高下之分。

分析一下原创于澳洲的电视系列动画片《崔西》(TRACEY)的画面分镜头台本,可以从以下几方面进行归纳:

(1) 景别:与剧场片相比,景别变化不细分,如:中近景(腰以上),中全景(膝以上),中景(臀以上)。而采用干练的景别变化:A远景—B全景—C中景—D近景—E特写。

在这五种景别中它又选了其中的B全景、D近景作为主要叙述语言插入特写和远景(图2-8a、b、c、d、e、f)。

(2) 机位:以戏中主角的视线高度为机位,平视为主,不用无道理的仰视、俯视或其他刁钻的角度。

(3) 移动镜头:很少用,几乎不用推、拉、摇、移等运动镜头,而代之以切的方式。

(4) 屏幕造型:以3/4侧面为主的形象造型,看风格而定,一般不多用正面或正侧面的造型(脸部造型)。

我们再来分析日本电视动画片,它有其几方面的特点而区别于欧美电视动画片:



图2-4 a 《马兰花》



图2-4 b 《宝莲灯》



图2-5 《功夫熊猫》



图2-6 《哈尔的移动城堡》

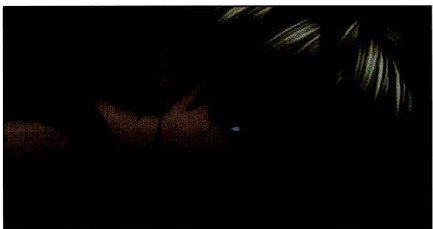


图2-7 《苹果核战记》



图2-7 b 《恶童》