



高等院校动漫教材

# 分镜头设计稿

编著 | 顾毅平 周一愚



上海人民美術出版社

高 等 院 校 动 漫 教 材

# 分 镜 头 设 计 稿

顾毅平 周一愚 著

上海人民美術出版社

---

## 图书在版编目 (CIP) 数据

分镜头设计稿 / 顾毅平, 周一愚编著. —上海: 上海人民美术出版社, 2009. 4

ISBN 978-7-5322-6000-3

I. 分... II. ①顾...②周... III. 动画片—镜头 (电影艺术镜头)—设计—高等学校—教材 IV. J954. 1

中国版本图书馆CIP数据核字 (2009) 第020081号

---

## 分镜头设计稿

编 著：顾毅平 周一愚

责任编辑：卢 卫

技术编辑：季 卫

出版发行：上海人民美术出版社

(上海长乐路672弄33号)

邮编：200040 电话：54044520

网 址：[www.shrmms.com](http://www.shrmms.com)

印 刷：南通市崇川广源彩印厂

开 本：787×1092 1/16 7.5印张

版 次：2009年4月第1版

印 次：2009年4月第1版

印 数：0001-4300

书 号：ISBN 978-7-5322-6000-3

定 价：32.00元

## 高等院校动漫教材编委会

主任：杨益萍	上海文艺出版总社	社长	编审
委员：周长江	华东师范大学艺术学院	副院长	教授
林超	中国美术学院传媒动画学院	副院长	教授
徐善循	上海理工大学设计艺术学院	院长	教授
汪大伟	上海大学美术学院	副院长	教授
江泊	上海电影艺术学院	院长	教授
朱小明	华东师范大学设计学院	副院长	教授
陈文	上海炫动卡通卫星电视台	副总裁	一级编辑



# 飞旋的圆盘


——写给当前的动漫艺术教育


我们这一代人的童年、少年时期，动画片数量不多，并不能像诗词的阅读那般，构成完整的生活记忆。却在已为人父为人母之时，才依稀接触到《猫和老鼠》《一休的故事》等意趣盎然却又带有几分幼稚的动画片。可以说，我们属于“非漫”一代，动漫并未形成青春和生命的时尚，却使我们获得一种较为冷静的、琢磨相望的位置。

六年前，初办动画专业时，欣赏到一部德国木偶艺术短片。在漂旋云空的圆盘上，一群人为百宝箱相争相斗，最后，盘上唯剩一人。但那人在盘缘的这一边，箱子却远在另一边。只要这人一动，盘就失去平衡，随时有倾覆的危险。片子虽仅几分钟，又显得木讷，但到最后，德国的幽默方式令人大悟。那以后，每遇纷扰之事，那漂移无定的盘子总会在我脑海中旋转起来。这盘上的故事隐喻颇多，它的漂旋，总让我想到事物的整体，以及相互间依存之类的命题。

动画从里到外就是这样一只旋盘。让“静止”的画动起来，让一个个不动的形象在瞬息的翻动之中，利用人的“视觉暂留”现象，造成仿佛“动”起来的幻觉。这如动之画本身就是一个互相依存的整体，环环相扣，一环也不能缺。动画发明的接力棒几乎穿越整部文明史。远古洞穴中晃动多腿的野兽壁画；埃及神庙中传递女神身姿动态的柱画；古希腊陶罐上的旋转反复的瓶画。这些人类童年的运动幻像在1824年皮特·马克·罗杰特那里获得“视觉暂象”的心理学依据，又在近代光学试验中大胆地舞动旋转起来。那些走马灯、皮影戏、透明薄膜的实用镜，持续地开发着人的对动之像的好奇和感知，每个人的手边，那“拇指书”挑逗着童年的嬉戏和想象。1896年，当发明家爱迪生与漫画家布莱克顿在纽约工坊中相遇，一场肖像的速写被演变成图画与胶片的结合。然而爱迪生这张机敏而幽默的世纪肖像真正动起来与大众见面，却已经是十年以后的事情了。历史在这里翻开新的一页。人类的文化从这里开始了一个返童时代，人类的感知由此处溯回、重生了一份持续的幼稚和欢乐。那以后，动画世界制造出了一批批伴随的、进而影响一代代人成长的时尚形象——从米老鼠、唐老鸭、白雪公主和小矮人到大力水手、汤姆猫和基瑞鼠、兔八哥再到樱木花道、小丸子、柯南侦探。它们挽起手，成为人们记忆中最为炫目的光环，照耀着一个个时代的心智和想象。

伴随着图像技术的发展，虚拟的图像正在构成我们生活现实的重要组成部分，构成奇观化的社会现象。动漫成为这种图像生产的代表，以一个个时尚面貌引领潮流，塑造了不同时代的文化气息和文化感知。这种动漫化感知多大程度上塑造了我们的孩子，成为他们的感知事物、判别亲疏的重要经验，从每个家庭几代人的日常纷扰到“超女”这种平民英雄的海选，都可见端倪。“卡通动漫化感知日益迫近之时，我们还发现这种变异感知的浓重的非本土化的谱系特征。在跨文化的环境中，孩子们的心灵不设防，全球倾向的精神时尚最易于在那里开花结果。社会各界有识之士慷慨呼吁，国家动漫产业急起直追，却可惜起点低、功利重，题材跳不出





动物与鬼怪，设计进入不了中国人的心意神韵，虽用力颇重，却只可怜落得西方和韩日的并不成功的模仿者。

在这个运动的、不断壮大的动画旋盘上，如何保持它的运行和平衡，有其源远流长的历史发展和时代机遇的此生彼长的因素，有全球化境域与文化育人的主体意识交互作用的因素，有艺术精神力量与技术化感知的相互抗争的因素，有商品化、市场化倾向与人文关怀坚守之间相持相生的因素。在诸多因素之中，稍有偏颇，旋盘立将倾覆。文化深层次的生态要求，是旋盘安全高速运行的基本前提。动画越来越具有现代技术文化生产和传播的特征。在其中，培养一批代表民族和时代情怀的新的创造者，建设有效培养创造者队伍的基地，建立有质量的人才培养的教材体系至关重要。数字技术时代的动画人才的基础系统应该如何建设？那些已然客观存在于日常生活之中的技术化感知和全球化倾向如何能够被最大程度上消泯？一个有利于个性自由开启、人文精神有效引导、技术内涵日益提升的教程与教材体系如何形成？动画人才造型基础与传统的素描教学、色彩教学将怎样的联系？这些都是动漫人才培养的基本思考，也是出版这套动画丛书的基本动机。这套丛书本身也如那旋盘，其中有关于数字时代人文关怀的文字讨论，有素描和色彩的基本教程。它们共同构成动画人才培养的理论实验互动、思考与基础同在、技术与人文共存的基础教程体系。

桌上摆着一本由理查德·威廉姆斯（《谁陷害了兔子罗杰》的导演）所撰写的动画基础教程。书的副标题是“动画人的生存手册”。一本教程被称为生存手册，不仅在于它为动画从业人员提供了一份职业化——当然与生存有关的帮助，而且这里边是否透露出在已经到来和即将到来的动画世界、动画生活现实中，某种生存常识化的前瞻消息呢？正是这位著名动画导演，从他第一次获得国际大奖到他自认可称得上真正动画师之间，走过了整整十多年甚至更多时间。这期间他遍访众多动画名师，从他们那里他不断深化自己的技能，焕发出独特的创意。他的人生故事说的是一个活到老学到老的道理。而学习的目的是为了发现和开启自己的个性和创意。对于理解这个道理的人们来说，基础教程从来都是某类领域的生存手册。

许江

丁亥初春于北京





## 编者的话

“动画”和“动漫”，这两个词只有一字之差，在一般公众的语词里甚至不会感到它们的差异，但在我们专业教育方面却有着很多的不同，甚至可以反映中国应用美术在这二十多年来的巨大变化。现代动画艺术在中国早已有之，上世纪60年代时曾达到国际一流水平，只可惜没有发展下去，戛然而止。今天，动画艺术这个过去的小门类已经发展成为世界上第三产业中重要的动漫产业了，一字之差变成了巨大的差别和差距。但是，好在聪慧的中国人是能够通过努力来弥合与缩短这些差别和差距的。


近年来，上海人民美术出版社一直把为应用美术教育服务的图书放在自己产品框架中的重要位置上，我们不断研发和策划组织应用美术方面的系列教材，力图为中国美术设计高等教育做出自己的贡献。就本套教材来说，我们也有一个努力的过程。虽然动漫产业在中国刚刚走上轨道，而它对动漫人才的要求却又是标准极高，这样一下子把中国艺术教育的育才能力推上风口浪尖，我们也深感这种开创性教材难度比较大。应该说，值得庆幸的是，我社的想法得到了中国美术学院领导和专家们的大力支持，使我们信心倍增。

中国美术学院院长许江先生不仅关心和指导本套教材的编纂，并且还亲自撰写序言。中国美术学院传媒动画学院副院长林超先生自始至终参与了此项工作，并和我社一起以认真、严谨的态度组织、协调专家学者按照编纂计划和要求进行编写，使书稿质量和编写进程齐头并进。我社与各位作者的合作编书保证了本套教材在学术水平、组织结构上的权威性，达到了我国此项教材的一流水准。今年，当本套教材能够进入全国普通高校艺术设计专业的课堂时，我们真心地感谢上述朋友，同时也期待大家及时给予批评指正，因为中国动漫专业教育也是刚刚起步，需要更多的朋友参与其中。希望我们的工作不仅要拓荒，而且还要栽树。

上海人民美术出版社

社长：李新

2007年3月15日



# 目录

飞旋的圆盘——写给当前的动漫艺术教育  
编者的话

## 第一章 影视动画分镜头概述

分镜头台本的由来 /2

### 第一节 电影镜头和画面 /4

- 一 电影镜头 /4
- 二 电影镜头的景别 /4
- 三 电影画面 /8

### 第二节 文学剧本与文字分镜头台本 /8

- 一 文学剧本 /8
- 二 文字分镜头台本 /9

### 第三节 画面分镜头台本 /14

- 一 画面分镜头台本的概念 /14
- 二 画面分镜头的内容 /17
- 三 画面分镜头的格式 /19

## 第二章 动画画面分镜头设计

### 第一节 动画画面分镜头工作前期准备 /22

- 一 导演阐述 /22
- 二 文字分镜头台本 /22
- 三 角色造型设计稿 /22
- 四 场景设计稿 /23
- 五 先期对白与先期音乐 /24

### 第二节 画面分镜头台本的基本构成要素 /24

- 一 角色造型 /24
- 二 场景设计 /29

### 第三节 画面分镜头的创作要点与步骤 /34

- 一 创作构思 /35
- 二 用镜头讲故事 /35

## 第三章 影视动画镜头调度的基本规律

### 第一节 轴线与机位 /43

### 第二节 镜头画面的运动 /55

- 一 固定摄影 /55
- 二 运动摄影 /59

### 第三节 镜头画面的连贯和镜头段落的转换 /66

- 一 镜头之间的切换 /66
- 二 镜头之间画面衔接 /67
- 三 镜头之间动作的衔接 /69
- 四 镜头段落的转换 /71

## 第四章 镜头的表现

### 第一节 镜头画面的安排 /77

- 一 纵向调度 /80
- 二 横向调度 /82
- 三 上下空间调度 /83
- 四 环状 360° 调度 /85

### 第二节 镜头时间的安排 /85

### 第三节 声音画面节奏的处理 /88

## 第五章 设计稿制作

### 第一节 画面分镜头台本与设计稿的关系 /91

### 第二节 设计稿的模式与规格 /91

### 第三节 设计稿中的角色动作和场景处理 /96

## 第六章 分镜头画面台本赏析 /100

参考文献 /113

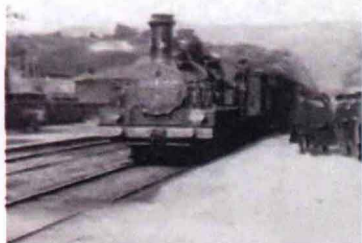
# □ 第一章

## 影视动画分镜头概述

## 第一章 影视动画分镜头概述

### 分镜头台本的由来

1895年,法国的卢米埃尔兄弟拍摄第一部电影《火车进站》,生动记录了人们生活中的真实情况,使电影成为人类娱乐的新手段,受到了人们的热烈欢迎。



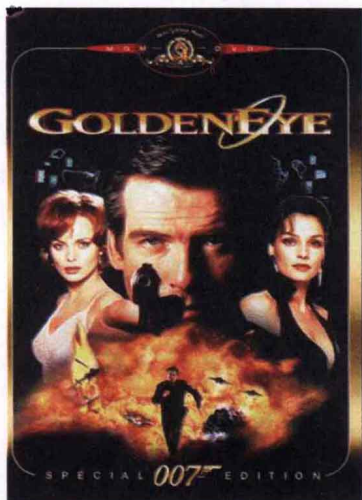
法国拍摄的首部电影《火车进站》

随着时代的进步和发展,电影的内容和形式日趋丰富,一些电影导演试图通过画草图的形式来发展丰富故事情节。如俄国著名导演谢尔盖·爱森斯坦就在影片《战舰波将金号》、《墨西哥万岁》的拍摄前,亲自绘制了大量的草图,对影片的拍摄起了较大的帮助作用。

促使画面分镜头台本产生的真正动力不是真人电影而是动画片。美国迪斯尼公司在20世纪30年代初期,就专门成立了一个部门从事画面草图设计制作。1933年上映的动画片《三只小猪》就是采用大量草图的工作蓝本方法制作的。

世界动画史上第一部动画长片《白雪公主》也是采用了上千幅草图作为分镜头台本,然后按照分镜头台本的顺序进行有序的绘制生产。目前,画面分镜头已是动画片生产过程中必不可少的工作程序,成了实施动画拍摄制作全部过程的工作依据和蓝图。

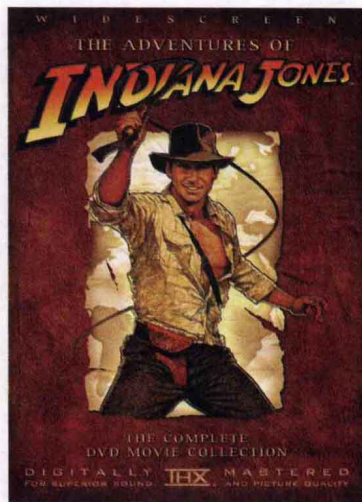
随着画面分镜头台本在动画业的普及,不少真人电影导演也开始注意到画面分镜头台本的重要性。如美国已故著名导演阿尔弗莱德·希区柯克认为他的不少电影所以如此逼真,部分原因应该归功于分镜头画面台本的帮助。如今,随着电影制作成本的不断提高,越来越多的导演注意到分镜头画面台本带来的好处,尤其是需要许多部门共同协作拍摄的大制作电影。如007系列,《夺宝奇兵》、《红磨坊》等影片都采用了画面分镜头



《黄金眼》



《生死关头》



《夺宝奇兵》



《红磨坊》

台本。

商业广告已是大众生活的一部分，它能产生可观的销售利润。广告公司参加商业竞标时，必须要有一个很好的广告创意，而创意就是通过画面分镜头台本来体现的。

一个精彩的故事需要有恰当合适的形式来表达，否则只能由作者自己独自欣赏，他人无法分享其成功的愉悦。就像我们汉族的语言，同样的单词、语句、段落，有的人能组合得通顺流畅，很有激情；有的人则词不达意，空洞无物，不知所云，搞得听者一头雾水。这就是语言表达的能力和技巧所致。

同样，影视动画的故事内容也需要运用电影语法的表现手段来体现，只有了解掌握了电影语言的运用规律，才能正确表现作者自己的创作意图，进而感染和感动观众，达到自己的创作目的。所以在本章节中，我们先就电影镜头语言作一个大概



广告分镜头设计稿

的阐述。这些电影镜头语言是经过前人反复探索总结的成功经验，是影视同行承认的完整的符号语言。我们认识和掌握电影语言的一些运用规律及叙事手法，是进行分镜头画面创作的必然前提。

## 第一节 电影镜头和画面

### 一. 电影镜头

电影镜头通俗地讲就是电影的可视画面，是摄影机不换机位不间断连续拍摄的一个片段，是影片结构最基本的构成单位。电影每秒播放24格，电视每秒播放25帧。一部电影是由若干个镜头画面组成的一个片断，再将若干片断组成一个段落，然后将若干段落组成一个完整的影片。

### 二. 电影镜头的景别

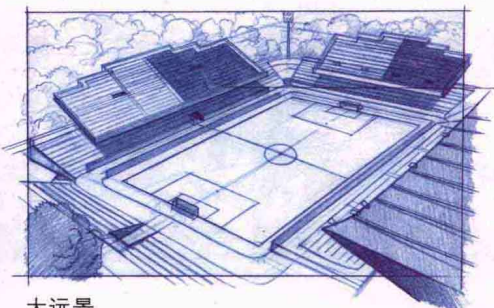
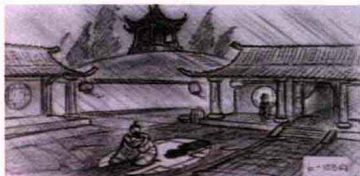
具有不同故事内容的影视镜头，虽然画面尺寸大小没有发生变化，但是形式上出现了不同视距的画面交替。这就是电影语言的基本要素之一——景别。

景别就是被摄主题在画面中所占比重的范围，是取镜头分类的基本概念。关于景别的分类程度没有统一的标准，各种教科书略有差异，只要符合基本的景别分类就行。

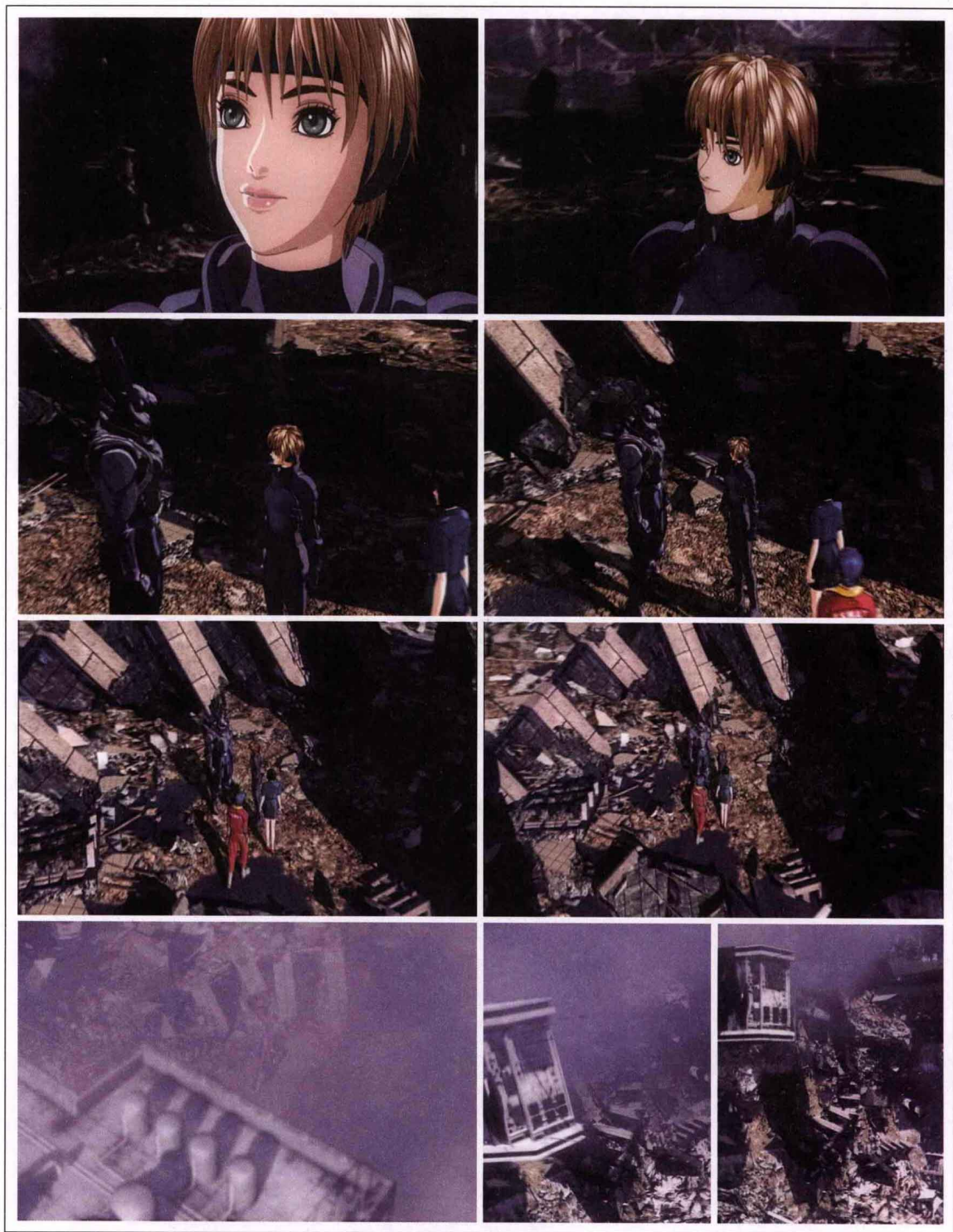
动画片作为电影家族的一员，采用的是真人故事片摄影机与被摄角色的距离，通常称为视距。根据视距的不同，景别主要分为：远景、全景、中景、近景、特写这几类。我们还应该注意运动镜头本身也可以产生不同的景别。

不同景别介绍：

大远景——一般展示故事发生的地点，交代时代背景和风土人情，不少影片就是把大远景作为整场戏或一段情节的开场或结尾，做到首尾呼应。如日本动画片《苹果核战记》从城市废墟的大远景推进开始讲述故事，到影片结束从人物拉至大远景结束。



大远景

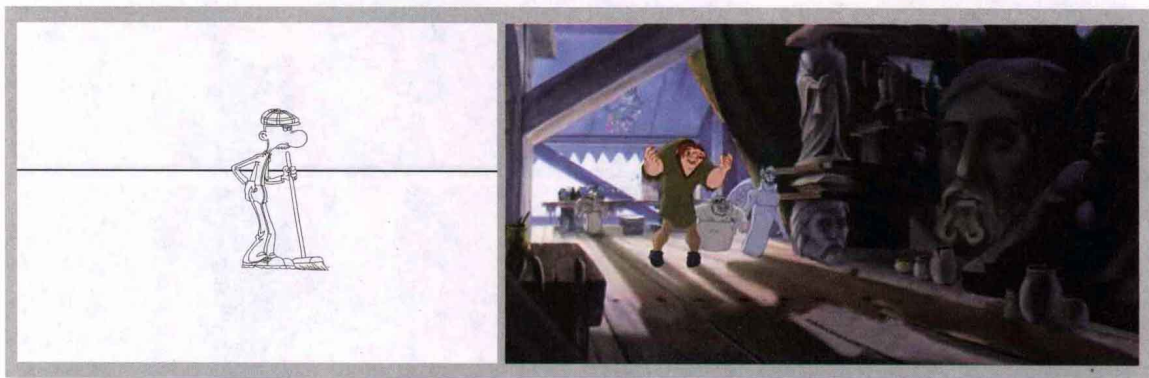


日本动画片《苹果核战记》的大远景设计

远景——是展示故事角色活动的场所与空间，是人物冲突、戏剧发展重要环节之一，强调人物与环境之间的关系，经

常用于一段情节的开场。

全景——就是把整个人的全身展示在画面内，用来交代人物角色与环境的关系，角色之间的关系，主要展示人物角色的形体动作。



远景



全景

中景——画面中展示一个成年人膝盖到头部的范围，既能看清人物角色的动作表情，也能看清环境背景的信息传达。是叙事和表演场面中使用最频繁的镜头。



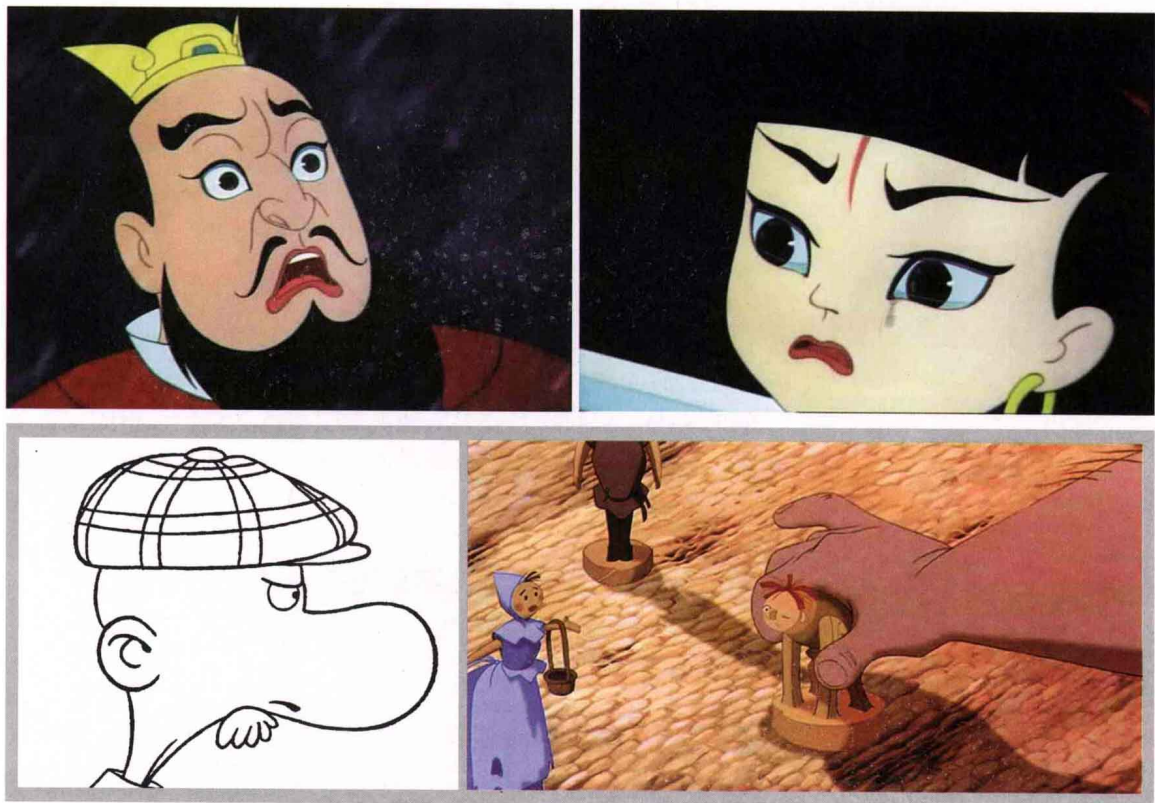
中景

近景——人物胸部以上的画面，通常用于人物角色的语言交流镜头或者表现人物眼睛和头部神态表情，在电视剧中的情景交流中我们可以经常看见。



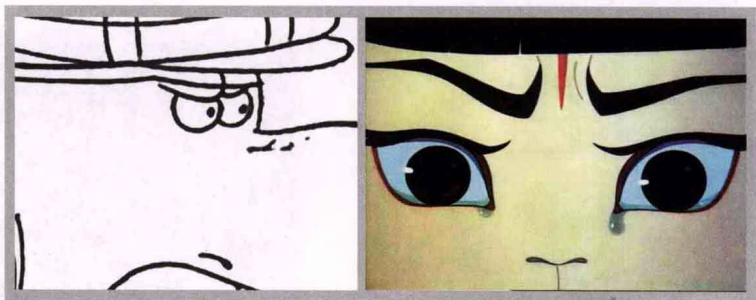
近景

特写——基本是指人物肩部到头顶的范围。主要展示角色的表情流露或细节交代，给观众带来某种心理上的暗示。



特写

大特写——是指画面展示表现对象的局部细节，如激动的泪水，颤抖的手指等。用于提升观众紧张和波动的情绪。



大特写

蒙太奇就是把不同景别的镜头画面按照内容的逻辑关系和时间顺序连接起来，呈现给观众整体的视觉效果。如果我们把画面处理成连续拍摄三个镜头以上的远景，画面效果就会觉得过于平缓；同样，特写镜头很有视觉冲击力，但连用几个特写镜头，画面效果就会显得乱而烦躁。只有导演把不同景别的镜头穿插合理地使用，才会产生视觉上的节奏和韵律，给观众带来视听上的享受。

### 三. 电影画面

我们通常所说的电影画面，是指电影银幕的二维空间，也就是银幕高度与宽度之间的大小关系。目前电影采用放映规格大致有三种：标准银屏，又称普通银幕，画面高宽比例为1:1.375；遮幅式银幕，画面高宽比例为1:1.85。宽银幕，画面高宽比例为1:2.35。

普通电视荧屏，画面高宽比例为3:4。

镜头画面是指有时间约定和空间内容的电影画面或电视画面。时间约定包括每个镜头的时间长度，镜头中动作表现之间的长度。空间内容要求能展现故事情景，角色性格的视听效果，它是影片角色展现自我表演的舞台。一部影片或电视就是由许多内容不同的画面所组成的。

## 第二节 文学剧本与文字分镜头台本

### 一. 文学剧本

我们这里所说的文学剧本主要是指动画文学剧本。它不仅具备了主题、结构、角色、冲突、场景等诸多戏剧主要元素，而且已将动画的特性（能最大限度发挥动画片特长）考虑在内，所以称为“一剧之本”来作为整部动画片拍摄的基础。动画片文学

剧本首先需要确立一个明确的思想主题，然后才是精彩的故事内容。主题一般是指文学艺术作品所要表现的中心思想，是动画片故事情节的核心。它是动画片文学剧本的支撑点，剧中所有角色定位，矛盾冲突情节发展都是围绕这个核心而展开的。

所谓“戏剧性”就是角色自身性格与意志之间，角色与配角之间，角色与生存环境之间发生的矛盾冲突所带来的悬念和变化。一部优秀的文学剧本就要引导观众关注角色的命运走向，设置不断推进的矛盾冲突，把握节奏，渲染气氛，把观众引入影片设定的剧情之中。

动画片文学剧本尽管确定了戏剧冲突的故事情节，但还有好多角色动作细节是无法用文字来描述的，需要导演的二度创作发挥。说得明白一点，就是编剧用文学语言来讲故事，导演是用镜头语言来表现故事，因为电影是银幕上展现的艺术，导演起着主导作用，故传统观念还是把导演作为影片的灵魂人物。

动画片作为影视艺术，它以文学剧本为基础，还需融合表演、摄影、美术、音乐、编辑等艺术手段，画面分镜头台本就是综合其他艺术元素的工作范本。

## 二. 文字分镜头台本

### 1. 文字分镜头台本的概念

是指只用文字形式来阐述而没有画面示意的导演拍摄设想，是导演通过对原有文学剧本的主题思想和风格表现的理解和创意。运用电影镜头语言对文学剧本进行结构调整和情节取舍，用蒙太奇的手法将剧本分成若干镜头，依次编上镜头号，表明景别，写明拍摄要求和音效处理方法的文本，是绘制画面分镜头台本工作的有效依据。

作为动画片导演可以通过文字分镜头工作，来加深对文学剧本的理解和认识，进一步运用电影语言来增强主题内容，理顺影片结构。由于心中已对剧本有了深入研究和思考，所以在绘制画面分镜头台本时，就能得心应手水到渠成。这对初学分镜头台本设计的作者来说尤其重要。

### 2. 文字分镜头台本的要求

首先在充分阅读文学剧本的基础，对整个故事理清结构脉络，理解影片所要表达的思想主题是什么，主要角色的性格特点是什么，然后把剧本故事分为“开始、发展、高潮、结束”几个段落，做到起承转合的文学效果。用文字视觉化的手法，把故事串连起来，为画面分镜头工作作案头准备。

文字分镜头工作主要要求是简单、明了、准确，围绕主题突出角色的表演，运用电影的镜头语言把影片的表现方式和风格，用文字的形式先设计一遍，达到文学剧本的文字视觉电影化，使作者头脑中具有整部影片的初步画面意识。