



动画分镜头 脚本设计研究

DONGHUA FENJINGTOU
JIAOBEN SHEJI YANJIU

王鹏威◎著



动画分镜头脚本设计研究

王鹏威 著

图书在版编目 (CIP) 数据

动画分镜头脚本设计研究 / 王鹏威著. -- 长春:
吉林美术出版社, 2018.3

ISBN 978-7-5575-3539-1

I. ①动… II. ①王… III. ①动画片—镜头(电影艺术镜头)—设计 IV. ①J954.1

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2018) 第 058064 号

动画分镜头脚本设计研究

DongHua FenJingTou JiaoBen SheJi YanJiu

著 者 王鹏威
责任编辑 于丽梅
装帧设计 海星传媒
开 本 710 × 1000 1/16
字 数 205 千字
印 张 16
印 数 1—1000 册
版 次 2019 年 1 月第 1 版
印 次 2019 年 1 月第 1 次印刷
出版发行 吉林美术出版社
地 址 长春市人民大街 4646 号
网 址 www.jlmspress.com
印 刷 廊坊市海涛印刷有限公司

ISBN 978-7-5575-3539-1

定价: 60.00 元

作者简介

王鹏威，男，85年生，中共党员，本科学历，讲师(艺术设计)，动漫专业，重庆科创职业学院教师，重庆电影家协会会员，永川民间文艺家协会会员，作者的研究方向是：动漫设计，影视剪辑艺术，影视动画叙事与语言。先后在国内期刊发表论文6篇，参与市、校级科研课题2项，主持校级科研课题1项、精品课程1门，指导学生参加各类竞赛获得国家级、省级奖项20多项。2012年至今多次被评为校优秀教师，优秀党员。

前 言

电影和动画都是具有高度综合性的艺术。电影和动画不仅是视觉艺术，同时也包含了听觉艺术，画面不仅在空间上展开，同时还在时间上延续。电影，尤其是动画电影，对视听的设计和对时空的控制主要是在分镜头脚本设计阶段完成的。

在分镜头脚本的设计中，不仅要设计每个镜头画面如何好看、如何传达信息，更重要的是怎样组织影片的时间和空间，怎样用镜头把故事讲清楚、讲精彩。这实际上是后期剪辑的工作，但把它提前到前期的分镜头脚本设计阶段来完成，可以节省大量的制作成本和时间，使导演有时间细细揣摩每个镜头、每个动作，可以在分镜头脚本上对影片精雕细琢，而不必受时间和成本的限制。

分镜头设计是一个复杂、漫长、艰苦又非常自由的创作过程，没有哪一个镜头、哪一段剪辑是最好的、一定的，也没有哪个规则是绝对不可动摇的，这就像想象力一样，无穷无尽，有无数种可能，无数种解决方法，设计者要做的就是选出最能符合影片和导演需要的那一个。随着视听艺术和信息媒介的不断发展，分镜头脚本作为一种方便有效的视觉预览手段和整体规划工具，应用领域将日益广泛。同时，观众视觉经验的积累和对视觉语言的理解能力不断提升，分镜头设计的创造空间在不断扩大，更加新奇、更加有效、更有想象力的分镜头设计会不断地被发明出来。希望本书中提供的知识能成为坚实的基础，支持动画爱好者们对分镜头设计不断研宥、探索，创作出优秀的动画作品。

本书参阅了大量的文献资料，引用了许多学者的研究成果和优秀经典案例，书中尽可能地注明每个成果的出处和每个案例的作者及单位，但不排除有个别无法查实的，在此对他们的辛勤付出表示谢意！虽然作者在写作过程中反复酝酿、推敲、审核，但百密难免一疏，书中肯定还会有不足，不当之处敬请读者不吝指正。

作者

2017年12月

目录

第一章 动画分镜头脚本设计的基础理论	1
第一节 动画分镜头的基本概念	1
第二节 动画片与分镜头脚本	24
第三节 分镜头脚本在动画制作中的作用和任务	38
第二章 动画分镜头脚本的设计思路	48
第一节 解析剧本	48
第二节 美术设计工作	60
第三节 故事板的设计	73
第四节 电视动画的时间节奏规律	80
第三章 动画分镜头脚本的建构	93
第一节 动画影像制作的流程	93
第二节 动画分镜头的设计流程	98
第三节 影视动画分镜设计的常用格式	109
第四节 动画分镜脚本设计要点	113
第五节 动画分镜头脚本的生产性意义	122

第四章 动画分镜头脚本设计的镜头语言应用	137
第一节 镜头与景别	137
第二节 拍摄角度与运动镜头	151
第三节 光线与色彩的运用	160
第四节 构图	172
第五章 动画分镜头脚本设计的主要表现形式	183
第一节 轴线基本规律	183
第二节 动画片中声音的运用	193
第三节 场面调度	216
第四节 蒙太奇的表现手法	224
第六章 国内外优秀动画作品的脚本与分镜头赏析	236
第一节 国内动画作品分镜头赏析	236
第二节 国外动画作品分镜头赏析	239
参考文献	242

第一章 动画分镜头脚本设计的基础理论

自1895年诞生以来，一百多年间，电影以惊人的速度不断发展壮大。诞生初期，电影只是对日常生活的简单记录，片长不过十几分钟，没有色彩，没有声音，拍摄手段也很简单。发展到今天，电影的内容已经相当复杂，120分钟是商业电影的基础片长，180分钟的电影比比皆是，续拍个三五部的系列影片几乎成为近十年商业片的基本模式，更有的策划初始就是要拍七八部，一拍就是十来年。电影画面、音响越来越精致，制作手段日新月异，电影创造的视听体验一再冲击人类想象力的极限，数码影像技术的飞速发展和广泛应用，几乎使电影的视听表现力达到了无所不能的地步。因此电影拍摄制作的投资不断巨大化，规模持续膨胀，流程繁杂，人员设备众多，拍摄制作的难度在节节攀升。为了解决电影发展过程中出现的种种复杂问题，电影制作人员想出了各种各样的方法来应付这些难以掌控的局面。

分镜头脚本就是这样，为了解决电影发展过程中出现的新问题，而逐渐出现、固定并发展起来的。

第一节 动画分镜头的基本概念

一、分镜头的内涵阐述

(一) 分镜头

1. 镜头

“镜头”是我们在本书中接触到的第一个重要概念，是动画和一切影视

创作的基础概念之一。

镜头在影视创作中有两层意思。一层意思指的是电影摄影机、放映机，用以生成影像的光学部件，由多片透镜组成。另一层含义体现在创作上，是指从开机到关机所拍摄下来的一段连续的画面；两个剪接点之间的片段，也叫一个镜头。这两层意思是两个完全不同的概念。为了区别两者的不同，常把第一层意思所指的镜头称为光学镜头，把第二层意思所指的镜头称为镜头画面。^①

影视创作中所指的镜头，并非物理含义或者光学意义上的镜头，而是指承载影像、能够构成画面的镜头，是叙事构成的基本单位。影片由一个个连续的镜头组成。通过这些镜头的组接，创作者表达了他所要讲述的内容。

镜头是组成整部影片的基本单位。若干个镜头构成一个段落或场面，若干个段落或场面构成一部影片。因此，镜头也是构成视觉语言的基本单位。它是叙事和表意的基础。

动画片从发展初期至今，从绘画、摄影和电影中都有所吸收借鉴，更是从电影这一关系最紧密的艺术中借鉴了“镜头”的概念。动画片中的镜头同样承载着传达信息、表达情感的需要，它是以动画的制作手法设计并完成的具有特殊效果的不间断的一段影像内容。在绝大多数动画中（某些艺术动画除外），镜头同样是构成动画片的最基本单位，也是研究其他一切视听语言表达方法的理论基础。

动画的镜头和电影的镜头虽然在形式上相似，但在本质上却有着明显的区别。电影中的一个镜头，可以被定义为“一次开机和停机之间拍摄到的画面”，而动画并非真实拍摄，它的镜头只是对影视作品镜头的“虚拟”，实际上是制作出来的。拿二维动画来说，它本来是一张张扫描进电脑的图画，通过后期合成形成了有镜头感觉的画面；而三维动画中，连摄影机本身都是动画师对着电脑屏幕用虚拟的数学公式运算和调整的。也就是说，动画的镜头是利用人们的视听心理和创作者自身的视听表达经验，对画面内容和影像的动态构图进行处理。

随着影视娱乐业的发展、技术的进步和观众观影习惯的形成，动画的

^① 宗传玉. 动画分镜头 [M]. 安徽: 合肥工业大学出版社, 2017, 第1页.

镜头更加接近甚至超越了电视和电影，电影的特技也越来越依赖动画特技，动画和电影之间的界限已经越来越模糊。动画导演在进行分镜头设计的时候，会有意无意地模拟摄影机的运动，或者说，在动画导演的头脑中已经形成了一部虚拟的摄影机。

值得一提的是，纯粹的二维动画对摄影机镜头的模仿是有局限性的，尤其是受到制作手段的限制，二维动画、Flash 等动画形式在场景的制作，尤其是透视制作上没有实际拍摄的自由度。比如，电影《时尚女魔头》中的航拍镜头，摄影机拍摄城市的夜色，灯光下的大楼变换着角度。对于电影实拍来说，这是相当容易的，而对于二维动画片来说，这种复杂建筑物的角度变化会带来难以想象的庞大工作量，因此在三维动画出现之前，二维动画中都不会用到这样的镜头。场景的大量透视变化就超过了二维动画的制作范围。其中的推镜头和航拍镜头在电影中很容易做到，而如果改用二维动画绘制这些复杂的场景，就会产生困难，因为这会增加很大的工作量，并且很难确保每张场景的相似度。所以，二维动画对镜头的选择是有很大技巧的。

但是，动画片的优势在于它具有极高的创造力，其人物场景本身都是虚拟的，充满想象的。所以，它具有电影所不具备的创造空间，用句俗话说就是“没有做不到的，只有想不到的”。动画中想象力丰富的人物和场景以及特技，只用电影实拍是没法达到同样效果的。

比如《千与千寻》中火车在水里开过的一段场景，创造了实际上不可能拍到的火车，这是动画的想象力和创造性所实现的镜头。如果直接拍摄成电影的话，只怕是找不到这样的场景的；即使可以找到，也未必可以让火车真的在水中运行；即使火车可以在水中运行，也没法达到影片中那种虚幻而美妙的视觉境界。正是因为动画完全自由的表现力所创造的空间，使制作手段完全遵从了想象力的意志，无数的不可能才变为可能。

随着技术的发展，三维动画的出现和成功，完全打破了制作条件的限制，也带给制作无穷无尽的表现力，三维动画的镜头自由度做到了“无所不能”，它提供的想象力疯狂到极致。如《变形金刚1》中用三维动画和后期手段合成的镜头特技，利用地面裂开的方式作为转场，用不可思议的方式从现实的人类世界过渡到虚拟制作的泰坦星，不仅利用虚拟技术完成了镜头组接，而且通过大幅度的空间转换带来极强的视觉冲击力。

2. 分镜头

动画与影视创作在本质上的相同点在于，它们都是视听的艺术。视听艺术用连续的影像和声音作为艺术创作的表现形式与内容。而分镜头，则可以说是整个创作过程的“草稿”或者“大纲”，就好像文学创作的提纲或者绘画创作的草稿一样，是整体构思和灵感的快捷记录。这一点和漫画这种表现形式有很大的相似点，即都是通过从草稿到细化、上色的过程来完成成品，且两者绘制草稿的方式很相似，所不同的是，漫画完成静态成品，所以细节和复杂度可以更高，动画以动态呈现，动作的连续性必须保持。

从前期制作到后期合成，分镜头画稿都是原画和动画的重要参考，后期合成也要以其中的构图、时间、镜头运动等作为依据，可以说在分镜头上下的功夫越多，后面的工作就越好做。

分镜头根据剧本的描述，以人的视觉特点为依据，绘制出构图和画面运动，并清晰标示角色的表演、镜头的长度及运用、场景的长度、台词的时间、背景乐和效果音等。分镜头是动画制作中非常关键的一步，它将剧本中的场景、人物行为及人物关系视觉化、形象化，并把整个作品的大体轮廓勾勒出来，是导演的施工蓝图，也是动画制作各个部门理解导演具体要求，统一创作意图的根据。

因为动画创作常常需要大量的人力、物力通力合作，所以“分镜头”在合作中起到统一制作步骤的指导作用。就拿宫崎骏的《龙猫》来说，片长86分钟，有949个镜头，但是镜头小稿却有1523个，许多镜头的补充画面多达2个或以上。镜头小稿层次分明，人物表情、主要动态、结构、房屋透视、树林形态等全部刻画到位。这为后面的场景设计及原画设计提供了精确的参考材料。

3. 故事板

和剧本关系最密切的就是“故事板(Storyboard)”。这个概念来源于早期的美国动画电影，而且在动画电影的制作中沿用至今。^①

动画刚发明的時候没有故事板，创作比较短小也比较随意。故事板是沃尔特·迪士尼最先发明的，它就像是一系列的“连环图画”。在制作世界

^① 薛轶丹. 动画分镜头设计 [M]. 北京: 人民邮电出版社, 2016, 第8页.

上第一部彩色有声动画长篇《白雪公主和七个小矮人》的时候，迪士尼一边展示自己的画稿，一边连唱带跳地表演画面中的内容，这一行为说服坐在他面前的投资人投入了数倍于预算的投资，最终带来了世界上第一部长篇彩色动画的爆炸性成功。

故事板的传统在迪士尼被保留了下来，并且沿用到美国动画和许多工作室的动画制作中。故事板被编号，并且按照顺序排列，画面底下写着对白。故事板和分镜表一样，是把文字变成画面的步骤，而且对中期和后期的制作也有同样的指导作用，只是表现的格式略有不同。故事板的特点在于，它不直接标明镜头的运动，很少用到镜头运动的符号，基本保持每张画面的比例大小不变，用多张画稿表达镜头运动和画中人物的表演，就好像一直从摄影机里看到的那样。

(二) 分镜头的历史

电影诞生初期，卢米埃尔兄弟只把电影当作一种记录现实的科学方法，停留在简单记录日常生活的情景上，影片都是几分钟的短片或者片段，如代表作《火车进站》。开始用电影讲故事的人是乔治·梅里埃，一位职业魔术师。他用电影记录自己的魔术，并创建了一套程式化的叙事模式，1902年的《月球之旅》(A Trip to the Moon)是他最著名的作品。随着电影的发展，电影讲的故事逐渐变得复杂和精细，许多电影制作方法应运而生，同时也促进了更多复杂的拍摄技术的产生。尽管这时还没有电影分镜头脚本的概念，但是已经开始出现在拍摄前，根据导演的需要绘制出电影草图，以帮助导演规划拍摄，发展剧情。例如，拍摄《+ 诫》(The Ten Commandments, 1923)时，导演塞西尔·B·德米耶(Cecil B. DeMille)启用了艺术家丹·赛亚·葛瑞斯别克绘制电影草图，这使他能够在拍摄前形象地了解每个戏剧场面。^①

真正推动了分镜头脚本诞生的是动画。事实上，分镜头脚本是诞生在动画行业的。

分镜头脚本的基本形式来源于报纸连载的连环画，有时连环画和漫画甚至被称为分镜头脚本的“血亲”。发展初期，动画片的内容比较简单，篇

^① 周越. 动画分镜头脚本设计 [M]. 北京: 化学工业出版社, 2013, 第4页.

幅短小，大多只是一些噱头和小笑话，没有完整的情节。这时的动画师只是负责动画的制作部分，故事创作则要依赖其他艺术家。连环画就是给动画提供故事的一条捷径。动画电影之父——温莎·麦凯（Winsor McCay）就是报纸连环画作家，他的第一部动画片就是改编自他在报纸上刊登的连环画《小尼莫梦游记》（*Little Nemo in Slumberland*）。而公众真正开始关注动画则源于麦凯独立绘制的动画片《恐龙葛蒂》（*Gertie the Dinosaur*, 1914）。这部动画片是麦凯对动作进行探索的实验片，并不具备完整的情节，但影片的风格和制作方法对动画电影的发展产生了深远的影响。

现在使用的分镜头脚本真正的诞生地是迪士尼。

20世纪20年代至30年代初，动画片仍然篇幅短小，故事情节简单。弗莱舍兄弟马科斯·弗莱舍（Max Fleisher）和大卫·弗莱舍（Dave Fleisher）是这一时期较有影响的动画导演，创作了动画片《小丑可可》（*Koko the Clown*）和《贝蒂·布普》（*Betty Boop*）。在弗莱舍工作室里，讨论会还只是弗莱舍兄弟告诉动画师要在哪里加入动作和小噱头，因为内容简单，交流讨论只限于口头，并没有相关的文字记录，也没有剧本。这时的动画创作大多是这样的模式，甚至更简单。

同一时期，处在事业初期的沃尔特·迪士尼主要模仿了弗莱舍和麦凯的风格，创作方法也没有差异。随着迪士尼对当时只限于滑稽喜剧、情节简单的动画片逐渐失去兴趣，他开始关注真人电影。迪士尼和当时仅有的几位工作人员研究了查理·卓别林（Charlie Chaplin）和巴斯特·基顿（Buster Keaton）的电影之后，开始构思新的故事。这些故事不同于以往的动画短片，它们具有更复杂的故事结构，情节也更丰富。他们把对新故事的构想绘制成草图记录下来，并且在草图上反复研究摄影机的位置、摄影机的运动、角色的动作以及动画的速度等。这些草图被称作“continuity sketches”（分镜头草图）。第一部米老鼠影片《疯狂的飞机》（1928）被认为就是使用了分镜头草图创作出来的。这种类似连环画式的故事草图包括了机位、摄影机运动、取景和角色动作等，还会在单独的纸上附上每个场景动作的描述性文字说明。20世纪30年代初，迪士尼委任特德·西尔斯成立故事开发部门，从这时开始，迪士尼的动画师们承担起了故事开发和动画研究的重任，并与故事作家们合作共同完成动画片的创作，而动画师和故事作家相互交流的媒介就是分

镜头草图。

因为分镜头草图可以使动画片创作人员更直观地了解故事内容，方便动画师和作家讨论交流和反复修改，这大大刺激了动画故事的创作。动画片讲述的故事日渐复杂，每个故事方案的草图也就越来越多，甚至多到给工作人员理解剧情和故事逻辑造成了困难。这时，故事开发人员韦博·史密斯（Webb Smith）把所有草图和对话按照从故事开始到结尾的顺序订到墙上，然后再根据需要调整镜头的顺序，直到认为故事结构顺畅为止。这就是“故事板”的雏形。1933年上映的《三只小猪》被认为是第一部用“故事板”方法制作的动画片。后来，因为分镜头草图还在不断增加，故事板又从墙上搬到轻薄的大张木板或塑料泡沫板上，这样可以方便移动和展示。最早使用分镜头脚本的动画长片就是著名的《白雪公主和七个小矮人》（*Snow White and the Seven Dwarves*, 1937）。在《白雪公主和七个小矮人》的创作过程中，分镜头脚本占据着不可或缺的重要地位。动画师们为影片绘制了上千幅草图。

由于分镜头脚本的种种好处，很快就成了迪士尼动画制作中必不可少的固定流程。甚至后来所有的方案在给迪士尼审阅前都要绘制成分镜头脚本，只有分镜头脚本得到迪士尼的认可，才能进入生产过程。分镜头脚本越来越受到重视，在迪士尼沿用至今，不断完善，最终形成了现在常用的分镜头脚本模式。

随着迪士尼的成功，分镜头脚本在动画业开始普及，这使得真人电影的制片人和导演们开始注意到分镜头脚本的好处，也开始使用分镜头脚本拍摄电影。在拍摄《公民凯恩》（*Citizen Kane*, 1941）时，摄影棚拍摄时间有限，预算也很紧张，奥逊·威尔斯（Orson Welles）和摄影师格莱葛·托兰德（Gregg Toland）合作预先设计了影片中所有的关键场景，为每个关键情节绘制了分镜头脚本，尤其是专业演员和业余演员共同参与的场景。他们还绘制了很多复杂的灯光场景，使用强烈的明暗对比和大面积阴影的画面风格，以回避资金紧张带来的照明设备不足的难题。

《白雪公主和七个小矮人》的成功标志着卡通（Cartoon）真正成为了动画（Animation）。推动动画迈向黄金时代。随之而来的是商业动画影片的投资越来越大，制作更加精良，新的制作手段层出不穷。想要在前期规划中更精确地把握影片、控制资金投入，使制片人和投资方相信影片将会成功，静止

的分镜头画面已经不能满足这些要求。于是在迪士尼又出现了动态故事板。动画师们按照预想的时间长度把分镜头画面串联起来，加上对白和简单的音效，编辑成一个简单的样片播放出来。有的时候，这种样片会按照大约每秒一张分镜头图的速度绘制和播放，使样片更接近完成的影片，展示更多影片细节。这样，导演和动画师就可以更准确直观地看到影片将会是什么样子，哪些地方需要修改调整，绘制出更细致的分镜头图稿，供原动画、背景绘制以及后期编辑使用。同时，把动态分镜头拿给投资方看，比起只展示静态图稿更有说服力。

今天，电影和动画的制作都已经离不开分镜头脚本。不论是迪士尼、皮克斯、梦工厂还是宫崎骏，又或是日本的 TV 动画，全世界的商业动画制作都在使用详细精致的分镜头脚本，《泰山》《千与千寻》《功夫熊猫》《怪物公司》等商业动画片的成功都离不开预先绘制的精细的分镜头脚本。在好莱坞，分镜头脚本也是大制作影片必不可少的制作流程，尤其是数字特效使用得越多，分镜头脚本绘制得就越精细，例如《变形金刚》的概念图就绘制得十分精细。近些年，这些幕后使用的分镜头脚本也开始成为影片的卖点。商业片在发行 DVD 光盘时，经常会把分镜头脚本的手稿展示加在 DVD 光盘的附赠内容中，或者直接编辑成册出版发行。

现在，不仅电影、动画在使用分镜头脚本，很多其他产业也都吸纳了分镜头脚本的模式，用来解决本行业前期规划中的问题。例如，多媒体交互设计（UI 系统设计）、网络设计、游戏设计、广告等。

另外，随着对分镜头脚本要求的提高，既熟悉电影语言，又有深厚绘画、设计功底的分镜头美工、分镜头画师或称故事板画师的专门从事分镜头绘制的职业也已经应运而生。罗恩·赫斯（Ron Huss）、诺曼·希尔弗斯坦（Norman Silverstein）在其著作《电影体验：动画片艺术的要素》（*The Film Experience: Elements of Motion Picture*, 1968）中指出，故事板画师就是“要在导演的指导下，捕捉那些能够用电影表达的动作和情绪”，他们所绘制的就是“连续的具有提示性的连环图画”“以图为主”。

（三）分镜头的分类

由于分镜头是为了解决电影、动画生产流程中的具体问题而产生和发

展的，一直在具体制作过程中改进完善，因此并没有严格的学术意义上的分类。分镜头的分类通常是根据用途的差异和应用产业的不同来区分，而且不同类型的分镜头也并没有严格的界限划分，都会根据使用者的实际需求灵活应变。换句话说，分镜头的目的只有一个，就是符合使用者的需要。^①

1. 动画

在动画制作过程中，分镜头脚本是必不可少的，要按照完整的影片顺序逐个镜头绘制，差别只在于详细程度的高低。电视播放的动画系列片的分镜头脚本要比动画影片的分镜头脚本简单些，投资越大，影片画面质量要求越高，分镜头脚本的绘制就越精细。

电视动画片的分镜头脚本通常按照逐个镜头来绘制，一个镜头画一张分镜头图，其中角色的运动及摄影机的运动用箭头等符号在图中标示，对白、时间、音效等文字说明标注在图的下面或侧面。画在A4或A3大小的纸上，每页纸1~6个镜头，有横版有竖版，装订成册。这样的分镜头绘制较简便，且功能齐全、成本低、耗时少，适应电视动画片画面简洁、叙事简单、单集篇幅小、生产周期短、投资小、更新快的特点。

动画影片的分镜头脚本有时也用这样的绘制方法，只是画面绘制得更精细，但大投资的动画影片还要绘制更详细的分镜头。通常是大约每秒一张分镜头，这样，角色的动作和镜头的运动都可以在连续的画面里直接呈现，便于对影片细节和时间的控制，更方便调整镜头顺序，进行剪辑。这些分镜头一般画在A4或A4一半大小的纸上，订在墙面或展示板上展示，这样的分镜头还会被串联起来，编辑成动态故事板，更加直观地预览影片。

三维动画影片另外还要绘制全片的彩色分镜头脚本，供打光、材质和渲染调试使用。例如《海底总动员》就为全片每个镜头都绘制了彩色的分镜头图稿，影片完成的画面与彩色分镜头图稿是完全一致的。

偶动画（材料动画）影片的分镜头脚本会做得更细致，不仅绘制出镜头画面的图像，还要绘制场景平面图、摄影机位置和运动路径图、布光示意图、角色位置和运动路径图等辅助用图，甚至逐帧绘制角色动作，作为拍摄时的参照。例如《小鸡快跑》不仅绘制了大量详细的分镜头图稿和示意图，

^① 陈贤浩. 动画分镜头脚本设计 [M]. 北京: 人民邮电出版社, 2015, 第8页.

还逐帧绘制了每个角色的动作，这相当于先做了一个二维动画样片，再逐帧参照二维动画摆拍泥偶角色。

2. 电影

电影分镜头脚本与动画分镜头脚本并不完全相同，这是由于制片人、导演和预算等因素的影响。

大多数导演会画一些简笔画式的镜头示意图，作为思考和交流的辅助工具。有必要的話，会聘请专门的分镜头画师在此基础上再绘制分镜头脚本。如史蒂芬·斯皮尔伯格为《夺宝奇兵 II：魔域奇兵》所画的分镜头草图十分潦草，但能清楚表明拍摄的顺序，而且也能把想法传达给专业的分镜头画师，再由分镜头画师将这些想法画成分镜头脚本，提供给整个前期制作团队使用。

有时，导演自己或分镜头画师会绘制黑白草图式的分镜头脚本，这些草图可能是简单的线描，或是有光影效果的素描图，着重表现镜头拍摄的角度和画面构图。但通常不会是整部电影都画出来，而是重点绘制有复杂动作、有特技特效、有爆炸场面、有复杂场景、有复杂机位和摄影机运动的镜头等。如《角斗士》的导演莱德利·斯科特（Ridley Scott）就是自己绘制了这部影片的分镜头。

有时，电影分镜头脚本的绘制可以媲美动画分镜头。如乔治·卢卡斯（George Lucas）的《星球大战》系列电影，分镜头涵盖了所有涉及演员、宇宙飞船、动画模型、遮片绘画和其他特技的复合镜头。

有时，则是选择故事中最重要、最精彩的情节，画出比较精细的概念稿。这些概念稿与美术设计初期探索风格的概念稿相交叉（很多时候一部电影的美术设计师、分镜头设计师和场景设计师都是同一个或者同一些艺术家，很多前期的概念设计很难明确区分）。概念稿式的分镜头只是为影片风格和画面气氛提供一种可能，而不是确定影片最终的样貌。因此，这些概念稿并不采用正常分镜头的尺寸比例，都是根据画面需要来决定画幅的（通常是 A4 大小的画幅）。这些概念稿式的分镜头通常会被用来筹措资金，做为简明的视觉预览展示给投资方。

另外，由于电影拍摄现场的需要，还会绘制特技和特效拍摄的示意图、拍摄场景的平面图、摄影机位置及运动路径图、角色位置和运动路径图等分镜头的辅助用图。