

普通高等院校数字媒体艺术与动画专业
“十三五”案例式规划教材

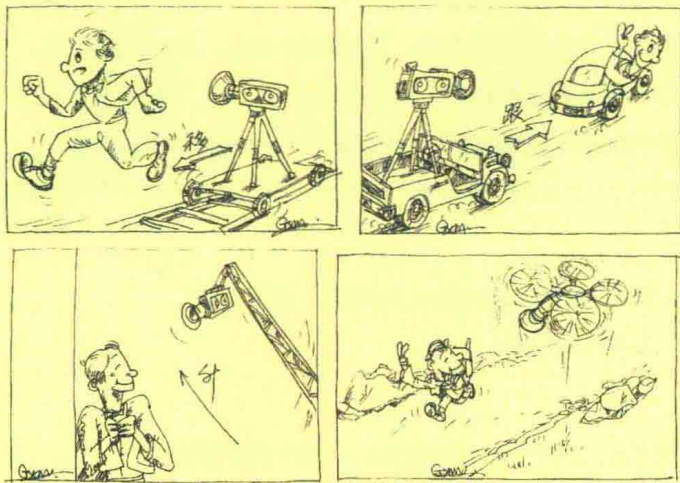
动画分镜头脚本设计

SCRIPT DESIGN OF ANIMATION SPLIT SHOT

郭向民 谭明祥 张雪松 主编



华中科技大学出版社
<http://www.hustp.com>



普通高等院校数字媒体艺术与动画专业
“十三五”案例式规划教材

动画分镜头脚本设计

SCRIPT DESIGN OF ANIMATION SPLIT SHOT

郭向民 谭明祥 张雪松 主编



华中科技大学出版社

<http://www.hustp.com>

中国·武汉

内 容 提 要

本书对动画分镜头设计的基本知识、镜头语言、创作技能与表现方法进行了全面的阐述，将理论和实践相结合，帮助读者理解动画分镜头脚本设计的思路和方法，拓展思维空间。本书图文并茂、由浅入深，读者能逐步掌握将文字剧本转化为可视化剧本的基本技巧。在具体章节中，作者为想成为分镜师的学生指明了努力方向。本书可作为影视动画专业的基础教材和动画艺术爱好者的参考书。

图书在版编目 (CIP) 数据

动画分镜头脚本设计 / 郭向民, 谭明祥, 张雪松主编. — 武汉: 华中科技大学出版社, 2020.6

普通高等院校数字媒体艺术与动画专业“十三五”案例式规划教材

ISBN 978-7-5680-6230-5

I. ①动… II. ①郭… ②谭… ③张… III. ①动画片—镜头(电影艺术镜头)—设计—高等学校—教材

IV. ①J954.1

中国版本图书馆CIP数据核字(2020)第089444号

动画分镜头脚本设计

郭向民 谭明祥 张雪松 主编

Donghua FenJingtou Jiaoben Sheji

策划编辑: 金 紫

责任编辑: 陈 骏

封面设计: 原色设计

责任校对: 周怡露

责任监印: 朱 玢

出版发行: 华中科技大学出版社(中国·武汉) 电话:(027)81321913

武汉市东湖新技术开发区华工科技园 邮编: 430223

录 排: 华中科技大学惠友文印中心

印 刷: 湖北新华印务有限公司

开 本: 880mm×1194mm 1/16

印 张: 9

字 数: 225千字

版 次: 2020年6月第1版第1次印刷

定 价: 58.00元



本书若有印装质量问题, 请向出版社营销中心调换
全国免费服务热线: 400-6679-118 竭诚为您服务
版权所有 侵权必究

作者简介

郭向民：副教授，1984年毕业于湖南师范大学，现任广州城建职业学院艺术与设计学院副院长，广州美术学院客座研究员。研究方向：艺术设计、影视传媒，在《艺术教育》、《包装工程》、《包装与设计》、《南方电视学刊》、《中山大学影像出版社》发表专业论文10余篇，主持广东电视台、湖南电视台等省市级演播室声学及灯光设计项目十多项。

谭明祥：副教授，广东省摄影家协会会员、广东影视动漫学术委员会副主任、广东省动漫艺术家协会常务理事，北京电影学院访问学者。一九八六毕业于广州美术学院，后在广东电视台任导演，从事影视广告创作，是国内最早一批从事影视广告创作人。

因绘画与摄影有天缘相融的艺术内涵，20世纪七十年代在习画之余就进行了摄影实践，用海鸥相机拍摄人物风景，自己冲印黑白相片，摄影是学习、工作之余的爱好。而摄影创作在读艺术硕士摄影专业研究生时才开始的，时光错落至2008年。如今摄影创作已经是教学工作之余最重要的社会实践活动。摄影创作类型有旅游风光，民俗文化，纪实人物，人体摄影艺术。

张雪松：广州城建职业学院艺术与设计学院动漫制作技术专业教研室主任，硕士研究生，讲师，中级影视特效制作员。曾就读于湖北工业大学艺术设计专业，湖南大学。

曾参与国内首部武侠动画长片《虹猫蓝兔七侠传》与《厨神小福贵》等片制作。在《教育》、《装饰设计》等国内期刊上发布论文8篇。先后指导学生获得广东省级技能竞赛一等奖、二等奖、三等奖多项。



专注成就专业 品质铸造品牌

华中科技大学出版社是教育部直属的全国重点大学出版社，同时拥有图书、音像、电子出版物、网络出版物四大出版权，在高校出版社中率先实现转企改制。华中科技大学出版社建筑分社在城市、建筑、设计等领域的出版规模和市场影响力位居全国前列。

华中科技大学出版社建筑分社拥有一支精通专业、敢于拼搏、勇于创新的编辑团队，秉持“超越传统出版，影响未来文化”的经营理念，努力为我国的社会发展与城镇化建设提供专业化的知识服务与解决方案。分社以诚信、严谨、进取的工作作风吸引了众多著名专家和高端作者，出版了一大批深受读者喜爱、广获专家好评的学术著作和高校教材。分社建筑设计、艺术设计类市场图书在业界拥有较高知名度，部分图书远销海外。

十年树木，百年树人。“十三五”期间，华中科技大学出版社建筑分社将继续携手优秀作者，共同构筑智慧平台，一如既往地为广大读者提供专业化、国际化的优质产品与服务，为祖国的各项建设事业贡献力量。

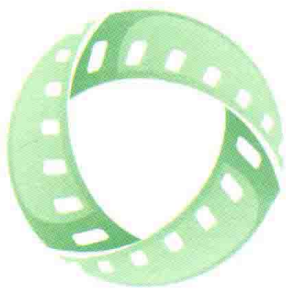
投稿热线：027-81339688转781

联系邮箱：jinz@hustp.com

总社网址：<http://www.hustp.com>

样书索取：请加QQ群253344958联系管理员

盗版举报：12390或027-68892461



前言

Preface

21 世纪以来，中国动画逐渐进入高速发展阶段，中国动画产量也一度位居世界第一，但能给观众留下深刻印象的高质量作品却屈指可数。中国动画发展至今先后经历了三个阶段：第一个阶段为政策扶持期，几乎全民参与动画创作，动画产量飙升；第二个阶段，互联网视频网站的崛起催生了规模庞大的用户群体，动画创作质量有了极大的提升，同时网络也为动画提供了新的发行渠道和传播载体；第三个阶段，资本的进入为动画行业生存与发展带来了新的希望，助推中国动画行业发展升级。

“动画分镜头脚本设计”是动画专业的基础课程和必修课程，也是动画专业学生必须具备的专业知识与技能。

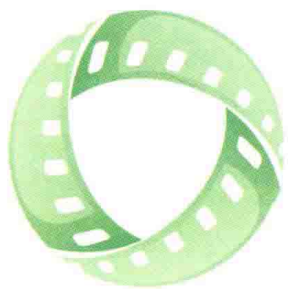
本书有助于提升学生将一个文字故事转换成视觉化故事的知识与技能，是一本创作视觉化脚本的学习指南，适合高等院校和高职高专院校的学生使用。本书通过大量案例阐释并逐步分析分镜头脚本创作的基本知识、视觉化原理与制作分镜图的技能，结合实例、图片以及实用性的制作技能信息进行讲解。第一章“分镜头脚本概述”、第二章“动画分镜头设计的基本要素”、第三章“动画分镜头脚本的创作”，清晰而简洁地描述了动画分镜头制作的可视化过程；第四章“动画镜头语言”、第五章“镜头连贯性与叙述法则”帮助学生在掌握一定的理论知识后深入学习；第六章“开始工作”，让学生对照经典电影、动画影视作品的分镜头案例及图解说明，边学边动手，逐步提升；第七章“积累

与提高”为想成为分镜师的学生指明了努力方向。本书不仅可作为动画专业学生的专业教材，也可作为分镜师的指导用书，还可以给一般的动画工作者提供动画剧本可视化的参考手段。在具体章节中，作者列举了许多叙事和视觉问题的解决方案，深入了解并掌握这本书的内容，由“菜鸟”成为“大师”，并非难事！

本书的编写得到了云图动漫、名动漫和同行教师们的关心和支持，在此，本人谨向他们表示衷心的感谢。由于水平所限，书中不足之处在所难免，希望广大读者提出宝贵意见。

编者

2020年4月



目录

Contents

- 第〇章 绪论 /1
- 第一章 分镜头脚本概述 /3
 - 第一节 分镜头的历史 /3
 - 第二节 动画分镜头脚本的功能 /7
 - 第三节 动画分镜头脚本的类型 /9
 - 第四节 怎样成为一名动画分镜师 /15
- 第二章 动画分镜头设计的基本要素 /20
 - 第一节 线 /20
 - 第二节 构图 /25
 - 第三节 透视 /30
 - 第四节 灯光 /33
 - 第五节 色彩 /45
 - 第六节 风格 /47
- 第三章 动画分镜头脚本的创作 /52
 - 第一节 从文字到画面 /52
 - 第二节 视觉叙事 /56
 - 第三节 剧本与分镜头脚本 /59
- 第四章 动画镜头语言 /70
 - 第一节 镜头的概念 /70
 - 第二节 镜头景别 /71
 - 第三节 镜头角度 /73
 - 第四节 镜头视角 /76
 - 第五节 焦距与景深 /78
 - 第六节 镜头的运动 /80
 - 第七节 摄像机拍摄速度 /82
 - 第八节 调度 /83
- 第五章 镜头连贯性与叙述法则 /86
 - 第一节 表演轴线 /86
 - 第二节 镜头内部的运动方向 /87
 - 第三节 镜头衔接 /89
 - 第四节 蒙太奇 /92

第六章 开始工作 /100

第七章 积累与提高 /105

第一节 成为专业人士 /106

第二节 如何准备个人作品集 /113

第三节 为第一份工作做铺垫 /116

附录一 历届奥斯卡最佳动画短片获奖
作品目录 /122

附录二 电影基础理论书籍参考 /127

附录三 100 部中外经典电影 /129

附录四 全球主要电影节、电视节 /133

结语 /136

第〇章

绪 论

一、了解动画分镜头脚本

动画分镜头脚本（storyboard），也称为“故事板”“故事台本”，还有人将它称为“可视剧本”（visual script），原意是安排动画绘制、拍摄程序的记事板。它以图表、图示的方式说明镜头画面的构成，将连续画面分解成以关键镜头为画面的视觉单位，并且标注镜头运动方式、时间长度、对白、特效等。动画分镜头脚本是让导演、动画师和其他制作人员对镜头建立起统一、清晰的视觉概念，解释剧本和导演意图，表述故事和工作要求的直观计划。动画制作是一个复杂的过程，因此要让整个制作团队建立起整体概念，让工作人员有效地运作起来，清楚具体的工作内容。分镜头是制作一部动画片不可或缺的工作环节。今天，分镜头脚本不仅是动画片，也是真人电影、电视剧、广告、MTV 等各种影像的制作工具和制作环节之一，是商业电影制作流程中控制美术、摄影、布景和场面调度的重要辅助手段（见图 0-1）。



图 0-1 分镜头脚本（作者：郭向民）

二、特殊的动画分镜头脚本

分镜头脚本是动画片制作中重要的组成部分。它与实拍电影分镜头脚本有着显著的区别。实拍电影分镜头会提供摄影机的拍摄角度、演员活动区域、调度和逐个镜头的安排等信息，分镜头绘制开始时，或许演员还未确定，因此分镜头设计师只用粗略地为演

员设计调度，并不需要对每个动作做详细图解和说明。而动画片的分镜头会复杂、详细和具体许多，它需要制定带有场景设置的角色详细策划，如角色造型、表演动作、步调节奏、对白口型以及同样不可缺少的镜头角度、景别、特效和剪辑手法等。值得注意的是，动画片中的摄影机大多是虚拟的，动画分镜头实际上是动画分镜头设计师和美术师“设计”出摄影机的工作状态而产生的镜头画面。

通常情况下，导演会在分镜头脚本绘制前，安排分镜头设计师先根据剧本中不同的场景、人物和剧情在较短的时间内绘制出草图，并根据草图集合主创人员一起“看”故事、修改故事并增添有趣的“噱头”，再让分镜头设计师绘制正式的分镜头脚本直到转入后期制作。从某种意义上说，分镜头脚本就是一个可视的剧本，而绘制者也就是“平面的导演”（见图0-2）。



图0-2 主创人员一起“看”故事（作者：郭向民）

三、由入门到大师

专门从事分镜头脚本绘制的人称为分镜头脚本艺术家（storyboard artist）。制作分镜头脚本并不像想象中那么简单，虽然与画漫画相比，看上去只多了一个能提供故事蓝本的剧本，但为了达到导演的要求，有时一幅画需要反复修改。20世纪90年代以后，随着电脑技术在电影中的大量运用，许多制作规模庞大的电影都会事先用电脑动画模拟出分镜头脚本，如使用 Storyboard Quick、Toon Boom Storyboard 等软件，以测试电影的节奏与效果。

动画分镜头的初期工作通常包括剧本的视觉化草图及部分文字说明。它在一般情况下由一系列草图组成，用草图的形式表现出故事情节的发展。动画分镜头也有可能在本完成之前就开始创作，这样编剧可以利用视觉上的图形及动画节奏完善剧本。

分镜头脚本应包括视觉效果、角色运动、对话、摄像机运动及最终作品中所有元素的细节信息，是设计动画镜头的初步阶段，因此，要创造性地设计镜头方案。当录制完对话，分镜头的时间节奏即可以确定下来，这个过程被称为“Slugging the Storyboard”。学习这个流程并掌握它，你将从入门变成大师！

第一章

分镜头脚本概述

分镜头脚本是用一连串排列有序的画面来表达故事的视觉形式。它以视觉化的方式逐个镜头、逐个场景地展现剧本里的故事内容，在某种意义上有点像连环画。它是对电影成片的视觉故事的预览。可以这样说，分镜头脚本是一种确定影片中有关视觉、结构和场景调度内容的方法。而分镜头脚本并不是一次就能完成的，它需要多次的调整和修改，更多的时候就像后期剪辑一样，因此，也有人把这种过程称为分镜头剪辑。分镜头剪辑是一种把握全片时长和节奏的电影化手段。

第一节 分镜头的历史

在电影诞生的初期，尽管人们看到的电影只是生活中的一些片段，也没有什么故事情节和角色表演，但观众十分惊讶。卢米埃尔兄弟（Lumiere，见图 1-1）1895 年拍摄放映《火车到站》（见图 1-2）《水浇园丁》《婴儿的午餐》《工厂的大门》等影片时，并没有想到电影会给社会产生如此巨大的影响。电影史学家们认为，卢米埃尔兄弟是当之无愧的“电影之父”，1895 年 12 月 28 日也被定为电影诞生之日。如今看来，这些影片只是用科学的方法将现实记录下来。



扫码观看：电影《火车到站》



扫码观看：电影《水浇园丁》



图 1-1 卢米埃尔兄弟



图 1-2 《火车到站》

而另一位电影先驱是乔治·梅里爱（Georgs Méliès，见图 1-3）。他原本是一位魔术师和木偶艺术家，后来对电影产生了浓厚的兴趣。1902 年，他拍摄了著名的作品《月球



扫码观看:《月球旅行记》

旅行记》(A Trip to the Moon)。此片影响巨大,不仅确立了科幻片这一类型,而且确定了电影叙事一整套程式化模式在电影制作中的地位(见图1-4)。



图1-3 乔治·梅里爱

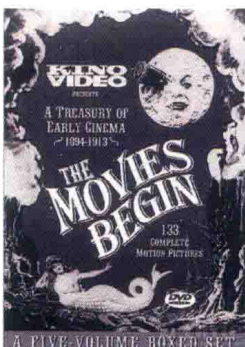


图1-4 《月球旅行记》

1906年,美国人詹姆斯·斯图尔特·布莱克顿(James Stuart Blackton,见图1-5)拍摄了世界上公认的第一部动画电影——《滑稽脸的幽默相》(Humorous Phases on Funny Faces,又名《一张滑稽面孔的幽默姿态》),开始了真正意义上逐格拍摄的动画电影的历史(见图1-6)。这部影片由布莱克顿本人出演、自己绘制动画并改装电影放映机放映。



图1-5 詹姆斯·斯图尔特·布莱克顿

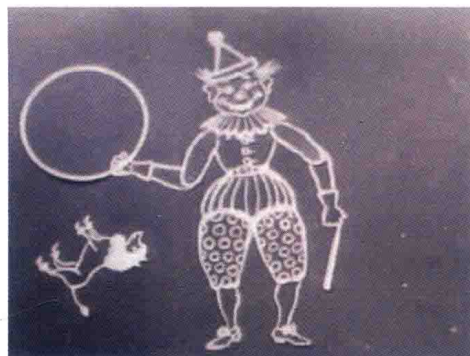


图1-6 《滑稽脸的幽默相》

被称为动画电影之父的美国人温莎·麦克凯(Winsor McCay)在1909年绘制了上万张素描画拍摄了动画电影《恐龙葛蒂》(Gertie the Dinosaur),完成了“将死去的恐龙搬上银幕”,并与“恐龙”进行互动的壮举(见图1-7)。之后,他又在1918年完成了动画电影《路西塔尼亚的沉没》(The Sinking of the Lusitania)(见图1-8)。这部动画

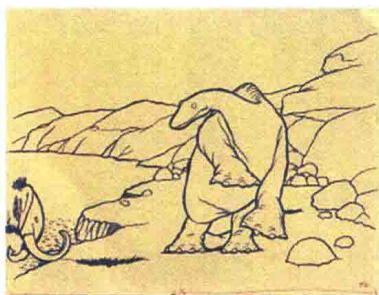


图1-7 《恐龙葛蒂》

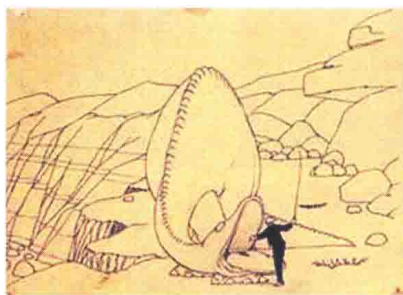


图1-8 《路西塔尼亚的沉没》

电影是对 1915 年德国潜艇击沉路西塔尼亚号豪华客轮的真实描绘。作者通过精细的描绘，逐张逐张地记录了客轮被鱼雷击中直至沉没的过程。这部动画电影是 20 世纪初无声电影时代的经典作品之一。此时，美国已有 8000 多家电影院，可以说已具备电影“繁殖”的土壤，也奠定了电影文化在美国繁荣发展的根基。

1928 年，迪士尼的第一部以米老鼠为主题的卡通片——《疯狂的飞机》（*Plane Crazy*，见图 1-9）真正开始运用分镜头脚本，它是以连环画式的草图为基础，经多次修改绘制出来的。这些草图明确地标明了机位运动、景别、构图取景及角色动作，并附有每个镜头与场景的文字阐述，是一套完整的、精细勾画的拍摄蓝图。迪士尼早期的分镜头脚本是由剧作家和动画师一起合作完成的，如 1933 年上映的《三只小猪》（*Three Little Pigs*，见图 1-10），他们将草图与台词按故事发展的先后次序钉在墙上，进行商讨、调整和修改，直到认为故事结构合理顺畅为止。这种分镜头脚本的工作流程便成了动画制作中不可缺少的重要环节。在 1937 年，迪士尼的第一部彩色动画长片《白雪公主》（*Snow White and the Seven Dwarves*，见图 1-11）的制作过程中，为了更顺畅地展现故事和塑造角色，分镜师绘制了上千幅草图，标志着真正意义上的现代分镜头脚本的形成。动画分镜头脚本也作为迪士尼的主要功绩之一而被载入动画史。



图 1-9 《疯狂的飞机》



图 1-10 《三只小猪》

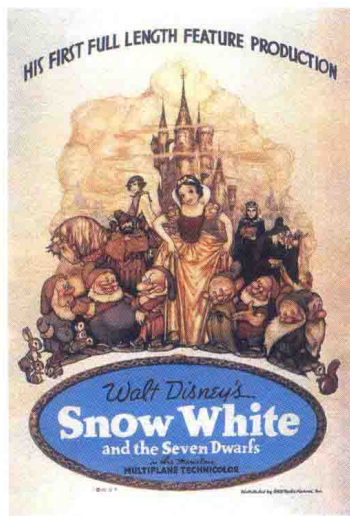


图 1-11 《白雪公主》



扫码观看：
《疯狂的飞机》

随着科学技术和电影产业的发展，电影故事越来越复杂，各式各样的电影特技不断地被运用到电影中。电影导演在电影制作初期就开始使用脚本草图来协助完成故事的情节发展。如苏联电影大师爱森斯坦（Sergi Eisenstein，见图 1-12），在拍摄著名的影片《战舰波将金号》（1925 年，见图 1-13）和《墨西哥万岁》（1932 年，见图 1-14）之前，都绘制了大量的草图，这些草图帮助他更加清晰地掌握影片将要表现的故事场景和人物动



图 1-12 爱森斯坦



图 1-13 《战舰波将金号》

图 1-14 《墨西哥万岁》

作，这也是叙事电影引入分镜头脚本的雏形。

随着分镜头脚本在动画业的普及和各大动画公司及动画工作室的兴盛，真人电影导演和广告导演也开始使用分镜头脚本。真人电影导演在电影开拍之前就让分镜师画出详细的场景设计、动作情节和特效，预先设定电影的制作周期和成本控制。广告分镜头脚本可以向客户展示和推销自己的创意，以获得客户的认可（见图 1-15）。

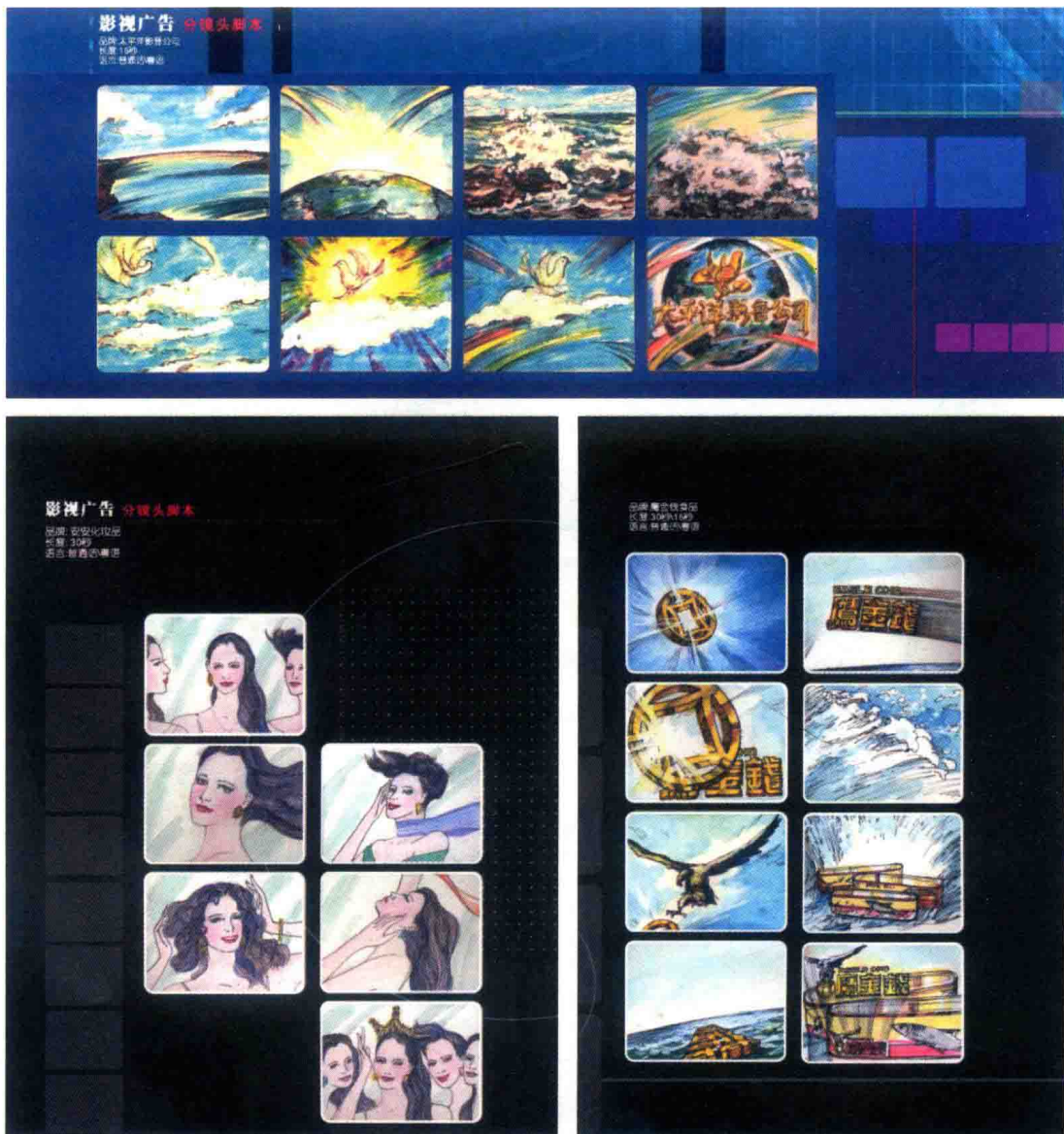


图 1-15 广告分镜头脚本（作者：郭向民）

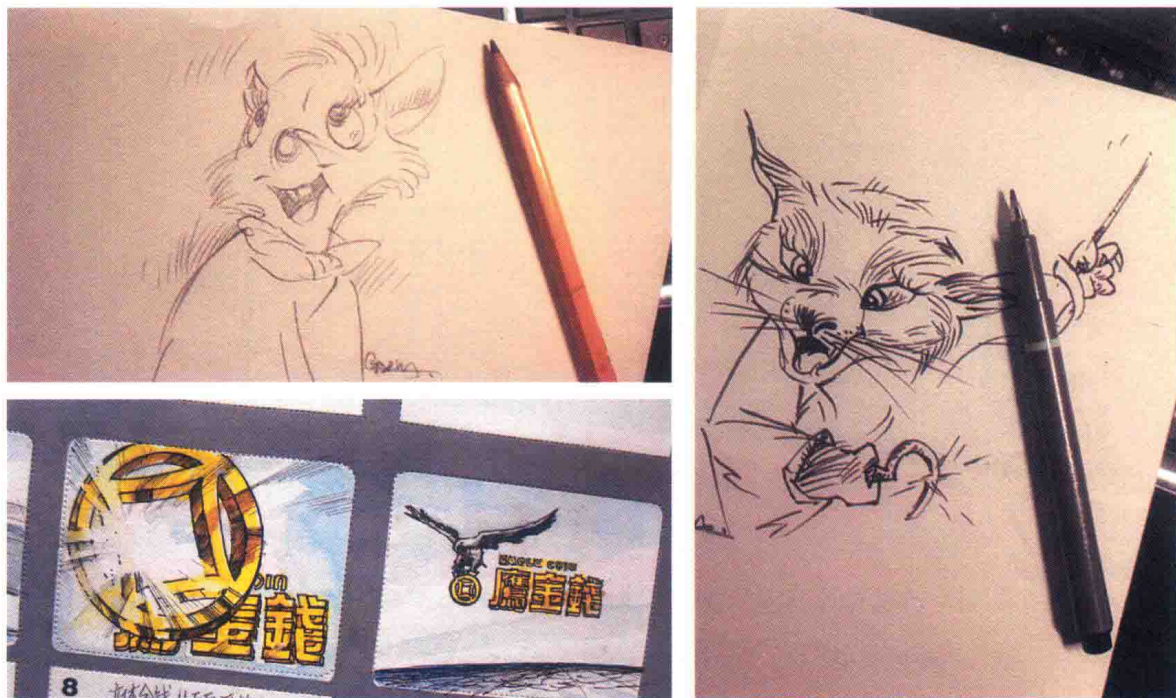


图 1-16 手绘分镜头(作者:郭向民)

到一定程度的时候,再次变更或修改非常耗费时间。

很难想象制作一部动画片如果没有分镜头脚本将会是什么样的情况。除非投资商不在乎金钱投入的多少,而陷入边做边想并且不图回报的马拉松式的制作之中。在大多数情况下,分镜头脚本对动画片的制作是必不可少的,理由如下。一、在分镜头阶段进行修改比在动画片制作中期修改更加省钱和省时间。二、分镜头脚本可为制作团队提供一个视觉化的计划蓝图,它为团队共同创作影片提供了明确的方向。它描绘出每一个角色、场景和镜头的运动方式,让每个人都清楚地理解故事的发展和各自职责。三、分镜头脚本是导演的导航图。有了它,导演才能更好地带领制作团队。团队成员通过直观的画面进行沟通与反馈,并能更容易地对特殊镜头提出处理意见,达到共同完成工作目标的目的。四、动画制作是一个庞大的工程体系,分镜头脚本是施工蓝图,这个“工程”需要详细的、可视的施工蓝图和计划,不同的镜头画面的元素需要不同的手段来处理。哪些需要拍摄,哪些需要绘制,哪些需要做动画,哪些需要使用电脑数字手段辅助处理等都要考虑。如果没有一套好的分镜头脚本和影片计划表,影片制作会变得非常困难,制作周期可能会无限延长,制作成本也会不断攀升。五、分镜头脚本可以明确地标明机位调度、镜头景别、场景空间、角色动作等众多关系,可以根据分镜头的画面情况设计和准备拍摄场景或绘制场景。六、影片特技的处理,特别是运用特效或其他数字手段的场景,要求在分镜头画面上进行周密的部署和准备,以达到最佳视觉效果。七、分镜头脚本通常需要客户或投资人认可。客户或投资人在这个直观的故事大纲上签字,它便属于合同附件,以防止制作过程中出现较大的改动。八、制作动态分镜头脚本。将分镜头按顺序扫描、录入电脑,