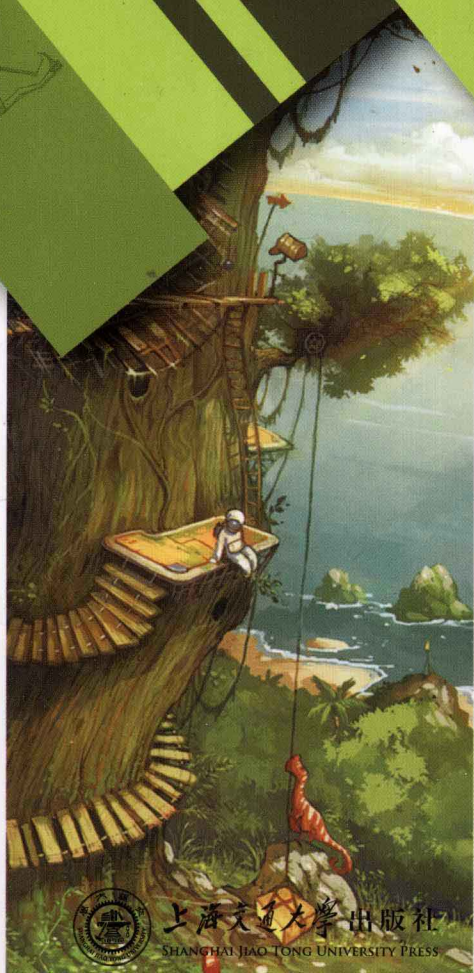
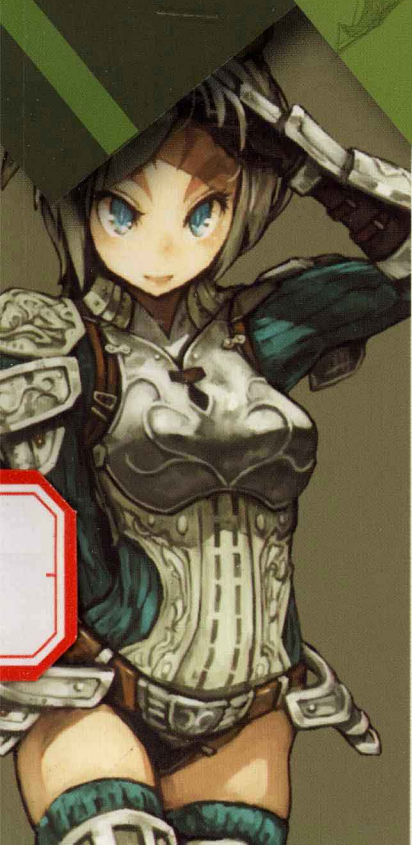


高等学校广播影视类专业教学指导“十二五”规划教材

# 动画设计稿

DONGHUA SHEJIGAO

总主编 王建国 孙立军  
主 编 武立杰 武立君



上海交通大学出版社  
SHANGHAI JIAO TONG UNIVERSITY PRESS

高等学校广播影视类专业教学指导“十二五”规划教材

# 动画设计稿

DONGHUA SHEJIGAO

武立杰 武立君 主编



上海交通大学出版社



## 图书在版编目(CIP)数据

动画设计稿 / 武立杰, 武立君主编. -- 上海:  
上海交通大学出版社, 2012  
ISBN 978-7-313-08132-2

I. ①动… II. ①武… ②武… III. ①动画—设计  
—高等教育—教材 IV. ①J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字(2012)第016597号

责任编辑 / 张 静 陈杉杉  
设计总监 / 赵志勇  
封面设计 / 郁 悦 金竹林  
版式设计 / 金竹林

## 动画设计稿

武立杰 武立君 主编

上海交通大学出版社出版发行

(上海市番禺路951号 邮政编码: 200030)

电话: 64071208 出版人: 韩建民

上海盛隆印务有限公司印刷 全国新华书店经销

开本: 787mm×1092mm 1/16 印张: 8.5 字数: 205千字

2012年2月第1版 2012年2月第1次印刷

ISBN 978-7-313-08132-2/J 定价: 46.80元

---

版权所有 侵权必究

告读者: 如发现本书有质量问题请与印刷厂质量科联系  
联系电话: 021-52711066

## 顾问名单

金德龙 国家广播电影电视总局副总编辑、宣传管理司司长  
余培侠 中央电视台青少年节目中心主任、中国动画学会会长  
张松林 中国动画学会原副会长、秘书长  
贡建英 中国动画学会副会长兼秘书长  
曲建方 国际动画协会会员、  
中国电视艺术家协会卡通艺术委员会副主任  
曹小卉 北京电影学院动画学院原副院长  
蔡志军 中央电视台动画创作部主任  
赵 欣 中央电视台动画创作部制片

## 成员名单

王建国 陈 龙 陈信凌 毕一鸣 布和温都苏  
董广安 高晓虹 蒋贻杰 梁小庆 刘民朝  
王诗文 谢晓晶 张瑞麟 郭卫东 孙立军  
李 霞 覃晓燕

## 编写委员会

|     |     |     |     |     |
|-----|-----|-----|-----|-----|
| 总主编 | 王建国 | 孙立军 |     |     |
| 主 编 | 武立杰 | 武立君 |     |     |
| 副主编 | 张新田 | 姜 丽 | 陈婷婷 | 黄红林 |
|     | 钟敬慧 | 郭婷婷 | 宋荣欣 | 范 忠 |
|     | 王 俊 | 庾 坤 | 李 桐 | 龚 军 |



# 序

## PROLOG

21世纪,人类社会进入了信息时代与知识经济时代。在这个飞速发展的时代里,经济全球化与文化多元化已经成为不可阻挡的历史潮流。随之而来的是跨文化传播在全球的迅速兴起,而影视艺术作为当今世界影响力最大的艺术创造和文化传播方式之一,在跨文化传播中具有最广泛的观众群和覆盖面。

随着广播影视事业在全国的迅速发展和产业属性的显现,对广播影视人才的需求也越来越大,近年来,我国广播影视类专业高等教育取得了长足的发展,为广播影视系统输送了大量的人才。随着广播影视行业的迅猛发展,社会对广播影视类人才提出了更高的要求。进一步深化人才培养模式、课程体系和教学内容的改革,提高办学质量,培养更多的适应新世纪需要的具有创新能力的广播影视高素质人才,是广播影视教育的当务之急。

作为广播影视教育的重要环节,教材建设肩负着重要的使命,新的形势要求教材建设适应新的教学要求。本教材应针对高等学校学生自身特点,按照国家高等教育的特点和人才培养目标,以素质教育、创新教育为基础,以学生能力培养、技能实训为本位,使职业资格认证培训内容和教材内容有机衔接,全面构建适应21世纪人才培养需求的高等学校广播影视类专业教材体系。广播影视类专业教学指导委员会组织编写的“十二五”规划教材,主要包括影视动画、影视广告、新闻采编与制作、主持与播音、电视节目制作、摄影摄像技术等专业系列教材,本系列教材的出版,必将对高等学校广播影视类专业的人才培养和教育教学改革工作起到积极的推动作用。

本系列教材的出版,得到了教育部高等教育司领导、国家广播电影电视总局人事教育司领导及行业专家的大力支持,得到了国内众多同类院校的大力协助,在此对他们表示衷心的感谢!同时,我们也希望广大师生和读者给我们提出宝贵意见,使教材更加完善。

高等学校广播影视类专业“十二五”规划教材编写委员会

王建国 教授



## 内容简介

---

动画设计稿实际上就是镜头设计稿，它主要是针对动画设计与制作中的镜头设计运用的设计图，也是具体的动画制作的施工图。

该教材本着由浅入深、逐渐深入的原则，向读者介绍了镜头设计稿的基本知识，并从动画专业的特点入手，强调了关于人物、风景和自然现象的绘画表现。希望能通过该教材的讲述和介绍，使读者能对镜头设计稿有个基本了解并掌握一定的设计能力，设计出能应用于动画创作与制作中的动画镜头设计稿。

## 作者介绍

---

武立杰，吉林动画学院动漫学院副院长，动画前期美术设计方向专业教师。其于20世纪80年代起便投身动画设计与制作行业，从业20多年，参与设计与制作欧美、日本、台湾等地百余部各种风格的动画影片，特长是动画前期美术设计。参与设计、制作及出版的部分作品为美国迪士尼动画公司电视动画片集《飞旋的传说》、美国迪士尼动画公司电视动画片集《甘美熊》、德国动画系列片集《老鼠游世界》、英国动画电视系列片集《靴人的故事》、法国水彩系列动画片集《猫的故事》。

武立君，毕业于东北师范大学美术系油画专业，现任中国环境管理干部学院艺术与设计学院美术系系主任。其油画作品《秋阳》、《童年的故乡》、《涓涓》，水彩作品《旷野》、《夕阳·海滩》、《渔港·肖像》、《冬寂》、《牧羊》曾多次获奖，还曾参加过大型动画片《红孩》、《海尔兄弟》的背景的设计和绘制工作。

# 目录

CONTENTS

|     |                                           |
|-----|-------------------------------------------|
| 1   | 绪论                                        |
| 7   | 第一章 镜头设计稿概述                               |
| 7   | 第一节 什么叫镜头设计稿                              |
| 20  | 第二节 镜头设计稿的设计步骤                            |
| 27  | 第二章 镜头设计稿的人物姿态                            |
| 27  | 第一节 基础的训练                                 |
| 29  | 第二节 POSE（人物姿态）的设计                         |
| 42  | 第三节 人物姿态稿的明暗光影处理<br>（根据影片整体风格和造型特点决定表现手法） |
| 47  | 第三章 镜头设计稿的背景与设计                           |
| 47  | 第一节 背景稿（BG）的设计概念                          |
| 55  | 第二节 背景稿的设计形式                              |
| 66  | 第三节 背景稿BG设计中的技法                           |
| 83  | 第四章 镜头的设计与运用                              |
| 83  | 第一节 固定镜头的设计                               |
| 93  | 第二节 镜头设计稿的推、拉、移、摇                         |
| 124 | 第三节 模拟一卡镜头的分层与设计                          |



# 绪 论

当你设计出镜头设计稿，你就可以想象或者就看见了镜头的最后效果，因为你是镜头的设计者。

——作者



图0-1 动画电影的镜头设计稿（背景设计稿，BG）



图0-2 背景（BG）设计稿



图0-3 电视动画片中人景合成的设计稿及镜头效果



图0-4 最后效果





图0-5 镜头设计稿的人物姿态 (POSE) 稿



图0-6 背景设计稿的背景 (BG) 设计稿



图0-7 根据镜头设计稿制作的影片镜头效果

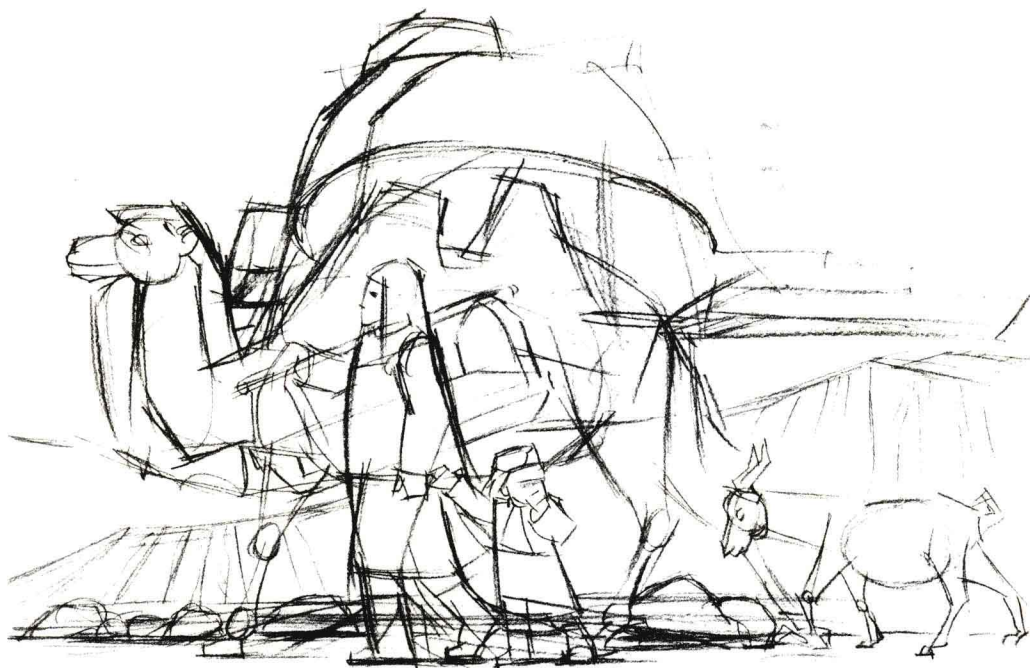


图0-8 镜头设计稿的草稿

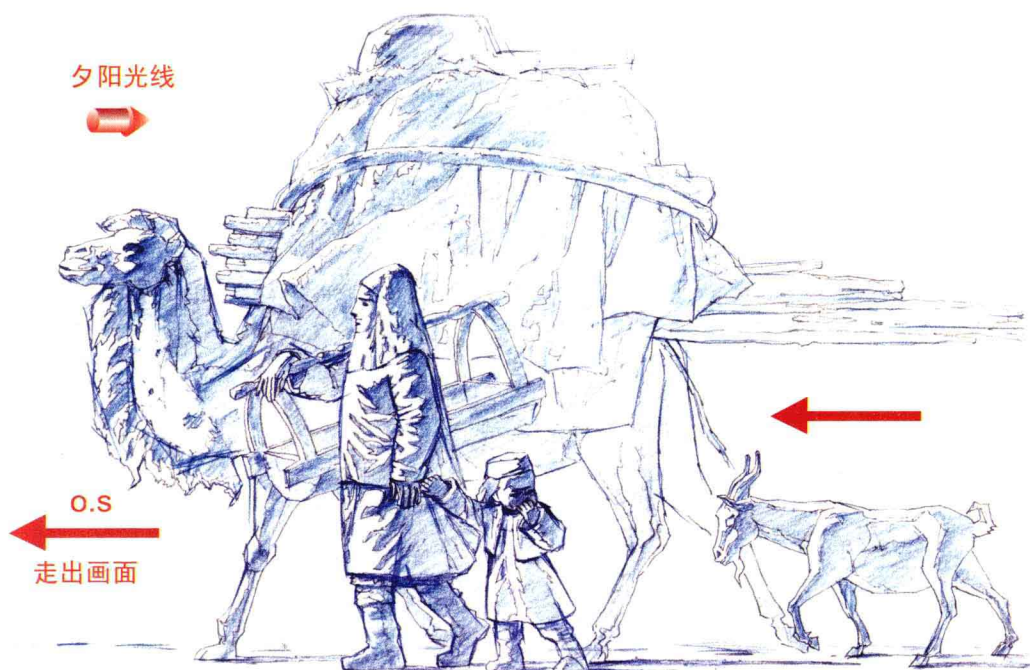


图0-9 镜头的人物姿态 (POSE) 稿



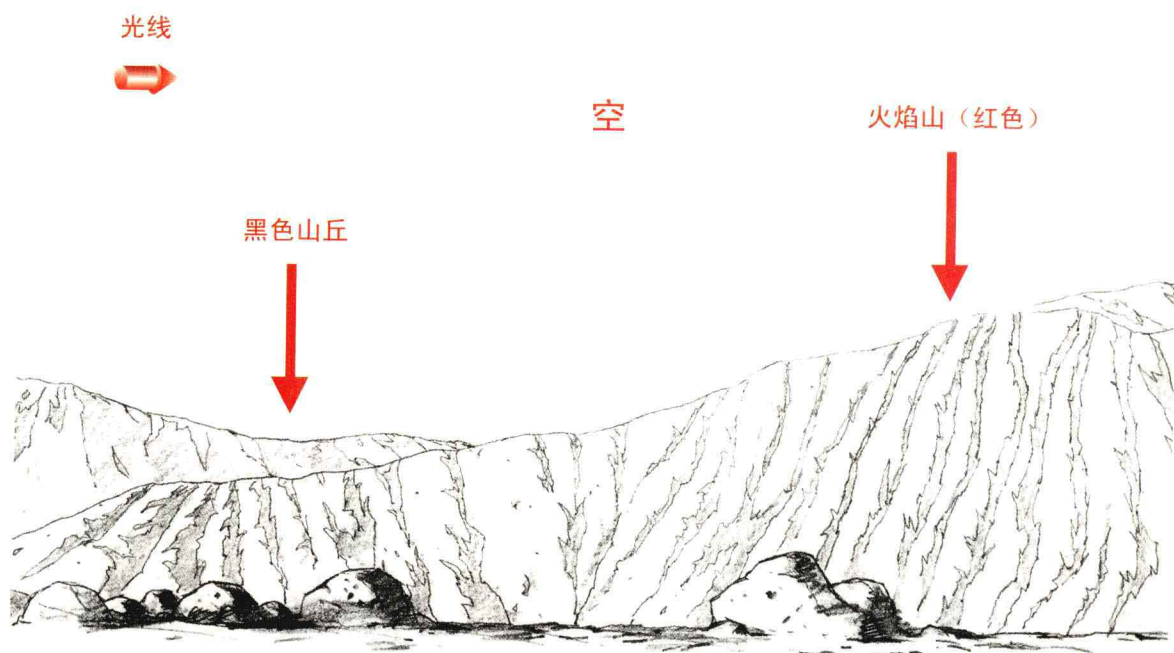


图0-10 镜头背景 (BG) 设计稿



图0-11 镜头完成的效果





# 第一章 镜头设计稿概述

## 第一节 什么叫镜头设计稿

### 一、镜头设计稿的定义

镜头设计稿是根据分镜头台本对人物动作、表情和环境场景等镜头画面进行镜头规格及镜头运行方式的设计，它为整个动画制作中的原画、动画、背景和摄影（或电脑制作）等一系列后续的具体工作提供制作标准的施工图，是贯彻导演创作意图的直接指挥者与实施者。包括原画、背景及以后制作环节，都将严格地按照镜头设计稿进行设计与制作。

动画片中镜头的推、拉、摇、移，人物的活动范围、动作要求，背景的前后层以及和道具的关系等诸多因素，都是由镜头设计稿根据分镜头台本具体设计出来的。镜头设计稿的工作是影片施工设计的主要内容之一，是动画创作过程中的重要环节，其设计要根据整部影片的内容、风格样式以及导演的意图进行，按分镜头台本中的画面镜头去具体体现。镜头内容包括的影像有造型、角色、环境、道具、光影、调子、色彩以及构图、透视和运动、场面调度、事件、情节、细节等。除了色彩以外，这些都要由镜头设计稿来表现和实施。

### 二、镜头设计稿的具体功能

#### （一）镜头设计稿的设计依据

镜头设计稿的设计依据主要是前期设计中的

“人物造型设计”、“场景设计”、“道具与配件设计”、“分镜头台本”这四个环节。它们不仅为整部动画片提供了基本元素和基本风格，也为镜头设计稿提供了最基本的参照依据。

镜头设计稿，顾名思义，就是为镜头而设计的画稿。对于镜头的定义有两种：第一种，从物质的角度讲，镜头是由若干片玻璃加工而成的透镜组成；第二种，摄影机每拍摄一次所摄取的一段连续画面。镜头设计稿所要设计的镜头正是第二种讲法中“所摄取的连续的画面”。这种需要镜头设计稿去设计的连续画面的依据是分镜头台本，它向镜头设计稿设计人员传达着需要设计的信息和设计依据。也就是说，镜头设计稿的设计是根据分镜头台本来进行的。

分镜头台本是根据前期设计的文字资料、造型资料，把文字剧本用连贯的分镜头画面绘制出来的一种图文结合的动画制作脚本。在这些连续画面上，按照故事的发展，清楚地画出人物的形象、表情、动作和所处的环境，并用文字标明该环境所处的时间及故事发展的气氛等因素（见图1-1至图1-6）。分镜头台本也是形象化的剧本，它包含了动画制作的基本指示和画面要求，也是镜头设计稿制作的基本参考资料之一。



FADE IN ◀ (A) ———▶ (B) PAN

图1-1

POSE ①



图1-2

POSE ②



图1-3

POSE ③



图1-4

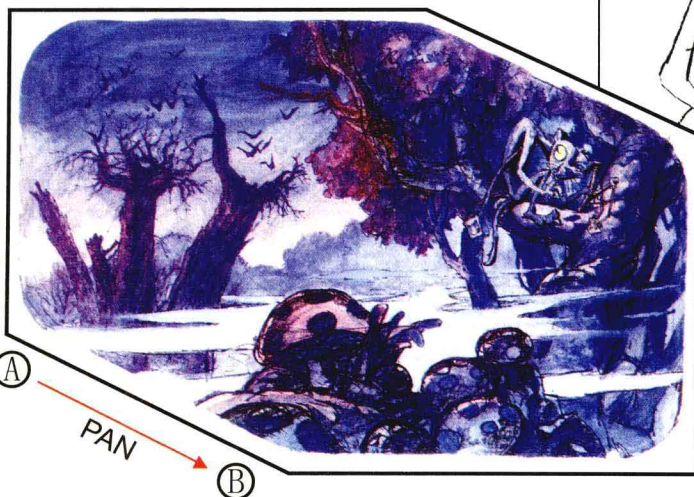


图1-5

枯树枝后，一群鸟惊飞，镜头PAN至B画面



图1-6

FADE OUT ▶

猫奸笑，镜头推入猫：“中了，中了，中了我的七日迷魂果啰！”



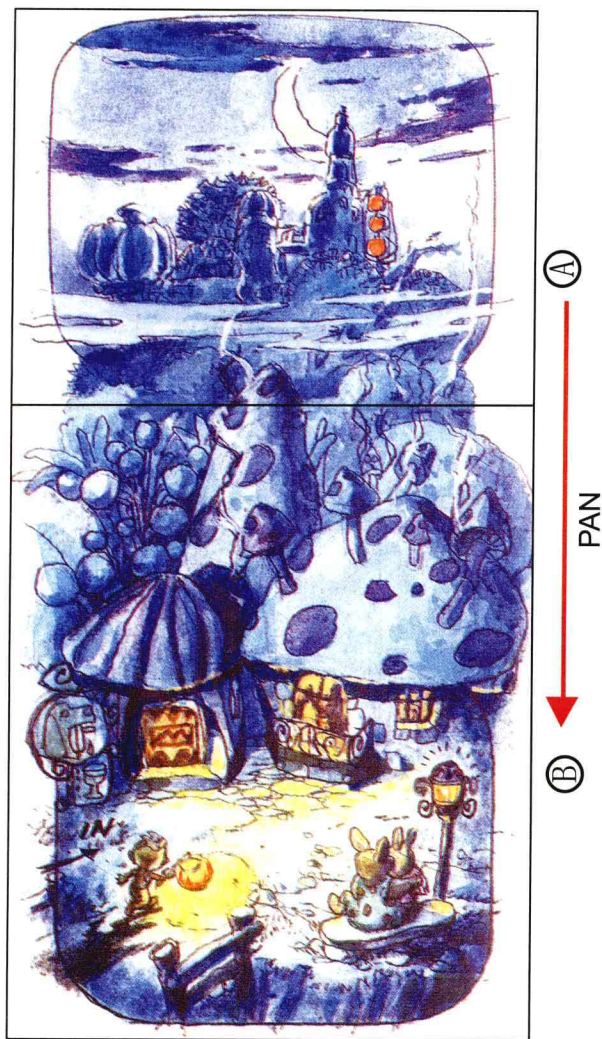


图1-7

有月牙的天幕下，猪老板的便利店，镜头缓慢移至B画面——酒吧门口，门上挂着动物头像招牌，窗上有举酒杯的影子晃动（图1-7）。

有西西老爸蝙蝠王、猪老板、细黄狗在痛饮，一胖母猪拍着老板的头讲话：胖子，少喝点吧，明天还要开店呢，众起哄“呜……！”（图1-8至图1-20）。

西西从小桥上下来，直奔酒吧门口而去。

SC. 88 SC BG



图1-8 酒吧室内（烛光）

SC. 89 BG



图1-9

SC. 90 BG



图1-10

SC. 91 BG



图1-11