



世界顶级动画大师

World's Top Animation Masters



动态视觉艺术设计

DESIGN FOR MOTION

Fundamentals and Techniques of Motion Design

[美] 奥斯汀·肖 著 陈莹婷 卢佳 王雅慧 译



清华大学出版社

动态视觉艺术设计

DESIGN FOR MOTION

Fundamentals and Techniques of Motion Design

[美]奥斯汀·肖 著 陈莹婷 卢佳 王雅慧 译

清华大学出版社
北京

北京市版权局著作权合同登记号 图字：01-2016-9797

Design for Motion: Fundamentals and Techniques of Motion Design 1st Edition by Austin Shaw

ISBN: 978-1138812093 Copyright © 2016 Taylor & Francis.

All Rights Reserved. Authorized translation from English language edition published by CRC Press, part of Taylor & Francis Group LLC. Copies of this book sold without a Taylor & Francis sticker on the cover are unauthorized and illegal.

本书原版由 Taylor & Francis 出版集团旗下 Focal 出版公司出版，并经其授权翻译出版。

版权所有，侵权必究。

本书中文简体翻译版授权由清华大学出版社独家出版并仅限在中国大陆地区销售。未经出版者书面许可，不得以任何方式复制或发行本书的任何部分。

本书封面贴有 Taylor & Francis 公司与清华大学出版社防伪标签，无标签者不得销售。

版权所有，侵权必究。侵权举报电话：010-62782989 13701121933

图书在版编目 (CIP) 数据

动态视觉艺术设计 / (美) 奥斯汀·肖著；陈莹婷，卢佳，王雅慧译。—北京：清华大学出版社，2018

书名原文：Design for Motion: Fundamentals and Techniques of Motion Design

ISBN 978-7-302-49088-3

I. ①动… II. ①奥… ②陈… ③卢… ④王… III. ①动画—造型设计 IV. ①J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2017) 第 300280 号

责任编辑：王琳

封面设计：常雪影

责任校对：王荣静

责任印制：杨艳

出版发行：清华大学出版社

网 址：<http://www.tup.com.cn>，<http://www.wqbook.com>

地 址：北京清华大学学研大厦 A 座 邮 编：100084

社总机：010-62770175 邮 购：010-62786544

投稿与读者服务：010-62776969, c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质量反馈：010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

印装者：小森印刷（北京）有限公司

经 销：全国新华书店

开 本：190mm×260mm 印 张：14.75

字 数：435 千字

版 次：2018 年 8 月第 1 版

印 次：2018 年 8 月第 1 次印刷

印 数：1~3000

定 价：69.80 元

产品编号：071434-01

参与人员

专业视角——

行业从业者

贝亚特·博德巴彻 (Beat Baudenbacher)
威廉姆·坎贝尔 (William Campbell)
帕特里克·克莱尔 (Patrick Clair)
林赛·丹尼尔斯 (Lindsay Daniels)
布兰·多尔蒂-约翰逊 (Bran Dougherty-Johnson)
凯琳·冯 (Karin Fong)
蔡斯·哈特曼 (Chace Hartman)
劳伦·哈特斯通 (Lauren Hartstone)
格雷格·赫尔曼 (Greg Herman)
威尔·海德 (Will Hyde)
威尔·约翰逊 (Will Johnson)

凯莉·马图利克 (Kylie Matulick)
布拉德利·G. 莫科维兹
(Bradley G.Munkowitz, GMUCK)
丹尼尔·奥芬格 (Daniel Oeffinger)
罗伯特·瑞根 (Robert Rugan)
艾琳·萨洛夫斯基 (Erin Sarofsky)
马特·史密森 (Matt Smithson)
卡洛·维加 (Carlo Vega)
艾伦·威廉姆斯 (Alan Williams)
丹尼·扬特 (Danny Yount)
卢卡斯·萨诺托 (Lucas Zanotto)

其他专业人员

埃文·古德尔 (Evan Goodell)
纳特·米尔本 (Nath Milburn)

佩奇·施特里比格 (Paige Striebig)

学生

乔·鲍尔 (Joe Ball)
南森·博伊得 (Nathan Boyd)
瓦妮莎·布朗 (Vanessa Brown)
张淳尧 (Daniel Chang)
彼得·克拉克 (Peter Clark)
CJ. 库克 (CJ Cook)
大卫·康克林 (David Conklin)
凯西·克里斯宝丽
(Casey Crisenbury)
杰森·迪亚斯 (Jason M.Diaz)

埃里克·戴斯 (Eric Dies)
坎·杜安 (Jackie Khanh Doan)
高塔姆·杜塔 (Gautam Dutta)
泰勒·英格利希 (Taylor English)
卡林·菲尔兹 (Kalin Fields)
克里斯·芬恩 (Chris Finn)
傅慧芬 (Rainy Fu)
本·盖贝尔曼 (Ben Gabelman)
普雷斯顿·吉布森 (Preston Gibson)

克蕾莎·哈泽 (Caresse Haaser)
蔡斯·霍赫斯泰特 (Chase Hochstatter)
约翰·休斯 (John Hughes)
萨拉·贝丝·胡尔维 (Sarah Beth Hulver)
多米尼加·简·乔丹 (Dominica Jane Jordan)
瑞克·关 (Rick Kuan)
李惠敏 (Hyemin Hailey Lee)
林镇宇 (Scott Cheng Yi Lim)
安娜·克里斯蒂娜·洛萨达 (Ana Cristina Lossada)
乔丹·莱尔 (Jordan Lyle)
尼克·莱昂斯 (Nick Lyons)
罗佳伦 (Stasia Luo)
玛德琳·米勒 (Madeline Miller)
阿隆纳·莫里森 (Alonna Morrison)

小罗伯特·莫里森 (Rober Morrison Jr.)
埃迪·涅托 (Eddy Nieto)
萨拉·欧泽 (Sara Odze)
劳伦·彼得森 (Lauren Peterson)
拉斐尔·平德尔 (Raffael Pindell)
帕特里克·波尔 (Patrick Pohl)
莱克西·雷德 (Lexie Redd)
格雷厄姆·里德 (Graham Reid)
赖安·布雷迪·里什 (Ryan Brady Rish)
克里斯·萨尔瓦多 (Chris Salvador)
单克良 (Keliang Shan)
申宥京 (Yejin Shin)
塞卡尼·所罗门 (Sekani Solomon)
乔丹·泰勒 (Jordan Taylor)
丹尼尔·乌里维 (Daniel Uribe)
杨慧芬 (Audrey Yeo)

学院教授

迈克尔·贝当古 (Michael Betancourt)
约翰·科利特 (John Colette)
多米尼克·梅尔滕斯·埃利奥特
(Dominique Mertens Elliot)

詹姆斯·格莱德曼 (James Gladman)
申珉豪 (Minho Shin)
杨文举 [Woon (Duff) Yong]

序 言

贾斯汀·科恩 (Justin Cone)

过去的10年间发生了一些细微而革命性的变化。或许没有人注意到，但这一变化的的确确发生了：在博客、社交媒体以及世界各地的会议上均可见一斑。这一变化就是——一个成千上万设计师和电影制片人惯用的术语悄悄完成蜕变并发展成熟。

这一术语便是“动态图形”(motion graphics)。自20世纪60年代起，制片人和广播公司就开始大量使用这一概念。尽管今天这一术语仍在使用中，但正迅速被另一更贴切的概念取代，即“动态视觉艺术设计”(motion design，以下简称动态设计)。这一变化看似简单，但却是一场震动和冲击，将在接下来的几十年里颠覆各行各业的传播实践。

为什么仅仅两字之差会带来如此大的变革？首先，“设计”二字能更好地定义动态设计，而给“动态设计”下定义并不是一件易事。“动态设计”和“动态图形”均源自“动态图形设计”(motion graphic design)这一比较模糊的概念。

“动态图形设计”指的是在运动图像上进行“图形”设计或者平面设计。比如，晚间新闻中

新闻主播斜上方的地图，就是动态图形设计。按照广播电视的说法，这幅地图就是一个“图形”，一个叠加在真人画面流上的复合物。

这就是动态图形设计的定义，十分准确但具有局限性。在“动态设计”出现之前，这一概念已通行近50年。之后又出现了另一个对于“动态设计”的解释——“动态的图形设计”或“动态的平面设计”(graphic design in motion)。这一解释开启了更多可能性。从“motion graphic design”到“graphic design in motion”，尽管只是简单的词序变化和介词的增加，但这一转变为理解这一领域的真谛提供了关键视角。这也正是为什么我认为这本书打开了通向未来设计领域的大门。

图形设计或平面设计(graphic design)在20世纪崛起，当时大众媒体和广告正用各种各样的信息充斥着整个世界。虽然广播电视日益主导大众传媒，但除此之外的其他事物都离不开平面设计，平面设计享受着前所未有的独特地位。从包装到广告牌再到期刊，平面设计不仅进入了每个人的视野，也作为一种职业备受尊重。平面设计师们和设计行业中最受尊重的角色——建筑师一

样，组办研讨小组，享有教授职位。建筑师建造世界，而平面设计师创造“符号的世界”，我们现在观看屏幕的时间越来越多，因此，符号对于我们来说越来越重要，符号已经融入了我们的生活空间。

为什么平面设计变得如此重要？如果图像和文字精妙结合，会产生不可思议的力量。巧妙的沟通从现代生活的喧嚣和眼花缭乱中脱颖而出。国家和公司都纷纷利用起了平面设计，小小的平面设计可能会改变上百万人的行为和信念，说服人们投入战争或为和平而战。

同时，广播电视也在如火如荼地发展，为新媒体形式革命奠定了基础。一方面，平面设计沟通和交流的力量已日趋成熟；另一方面，电视机的普及让娱乐和新闻进入了每家每户。所以，当科技将二者融合在一起时，即将平面设计做成动态效果并在全球传播时，动态设计从边缘化领域加速向主流发展。

将时间维度叠加到平面设计中，新事物便产生了。在时间线影响下，设计师惯用的静态技巧也进入到了新奇的领域，等待被探索。每秒24帧摄影演变成了电影摄影；插画在动画技术下也舞动了起来；字体排印也变成了一种运用观众思维的视觉意识流。要了解这些新型交流方式，从业者就必须了解动态设计的发展史是一段融合电影、动画和视觉效果的历史。动态设计从业者们像降落到外星球丛林中的生物学家那样，边走边探索，标记所有的发现，寻找这些发现与本土星

球的共通之处。

动态设计的所有这些新鲜性与融合性都让这一设计领域的教学显得异常困难。不过只是困难，但并不是不可实现。这本书浓缩了我们目前所知的动态设计领域的精华，但绝不是惊鸿一瞥。此书向我们展现动态设计的丰富多彩，动态设计可能是有史以来汲取最多创意学科的领域了，比如绘画、插画、写作、平面设计、动画、电影制作、视觉效果、声音设计、音乐合成、计算机科学，有时甚至还包括舞蹈编排。动态设计大师对这些学科都有着深刻的理解和欣赏。

* * *

我崇拜梅顿·戈拉瑟（Milton Glaser），他所设计的“I ♥ NY”已成为标志性视觉标语。梅顿·戈拉瑟是过去100年来最高产的平面设计师之一。自20世纪40年代开始，他的设计就随处可见，从博物馆墙壁、教科书以及大街小巷。但他真正又火爆起来，却是在2012年。

在接受布莱丹·道斯（Brendan Dawes）的一次采访中，戈拉瑟先生说道：“有人问我每天都在做什么，我说‘我每天都在把东西移来移去，直到它们看上去很顺眼，我想这就是我能给动态设计下的最好的定义了。’^①

如果我们“断章取义”一下，就会发现这一想法可以为你省下大把的钱。为什么还要去学校学习“把东西移来移去”呢？网上肯定有

在线教程!

但是在采访时，梅顿·戈拉瑟不是平面设计的学生，他是设计大师。60余年的设计生涯，令他早已将设计原则内化成一种“直觉”，这种直觉使得他可以简简单单地“把东西移来移去，直到它们看上去很顺眼”，而不犯任何错误。但对于动态设计领域的新手来说，把东西移来移去绝非一个轻松的过程。梅顿·戈拉瑟所谓“顺眼”的感觉正体现出了一种智慧——一种经历了成千上万次成功和不计其数的失败后所获取的智慧。

如果你想自学动态设计，没有老师和教材的辅助，这将会是一条极其坎坷、迷雾重重的道路，你会气馁、迷茫、极度沮丧。我为什么会知道？因为我自己就是这样一路走来的。一开始，看到自己制作的图像随着时间线动起来，我就兴奋不已，就像中奖一样。

但随后，我不得不面对现实——截止日期近在眼前，经费预算消耗待竭，客户的期望与日俱增。这时你就会意识到，你之前的所做的尝试完全源于误打误闯的运气，大把大把的时间都花在酝酿创意上面。当你真正开始运用技能进行真正的设计的时候，你会发现这些好运都消失得无影无踪了。这个时候，你就会意识到，你需要帮助。

这本书能为你拨开迷雾，为你指明前进的方向。动态设计之路并不是只有一条，这正是

它有趣之处。这本书向你展示了动态设计的多样性，各种各样的知识、灵感和实践，并不是规定了一条通往成功的路，鼓励你寻找自己的路途。它也能成为一本陪伴你一生的好书，时刻提醒你看问题的角度不止一种，解决问题的方法和工具也远不止一种。

这本书的问世对我而言是一份莫大的欣喜。业内早就需要这样一本书，而我想不出比奥斯汀更适合写这本书的作者。不管是艺术家、设计师还是教育家，奥斯汀的所有角色都展现出他无比的天赋。他绝对是称职的向导，带领我们穿越动态设计这一片景色绝美的丛林。

接下来，就看你自己的了!

注释

- ① “Process.” Brendandawes.com. [2014-08-21]. <http://brendandawes.com/blog/Glaser>.

前 言

奥斯汀·肖 (Austin Shaw)

我于 21 世纪初步入动态设计领域，当时的动态设计师们背景各异。有许多人跟我一样，学习过美术、插画或图形设计；也有些人来自电影专业，有些还学过动画制作。还有一些人，虽然没有接受过正规的培训，但有着与生俱来的艺术能力，而且很快就学会了使用软件。那时，制作公司和动画工作室经常聘用设计师作为其自由职业工作人员，这些公司有专职的动画设计师、合成师和导演。之后，随着一些小型设计工作室的设立，这一格局开始发生了转变。设计师们成为了这些工作室的核心人员，而动画设计师和合成师反倒成了自由职业人员。

如今，你可以通过多种方式在动态设计领域找到一份全职或自由职业工作。虽然还未完全形成一门学科，但对动态设计师的需求量只增不减。动态设计师既精通数字媒体，能解决创造性问题，又擅长故事叙事，在各个创意产业都有用武之地。设计工作室、广告公司、媒体网络和大型企业都有着对动态设计师的需求。在学术界，动态设计正成为一项专业和一门课程。本书提供了一些原则和练习，旨在帮助你学习如何构思理念以及进行动态设计。

这本书起源于我在萨凡纳艺术与科学学院

开设的一堂课。作为一名动态媒体设计教授，我希望能有一门课程主要侧重动态设计的“设计”这一方面。而作为一名从业多年的动态设计师，我想要设立一门模拟真实工作室要求和标准的课程。经过反复试验和多次失败，最终形成了教学大纲。本书根据教学大纲写成，可根据实际情况灵活使用。

书中所展现的案例都是在我的动态设计课程上完成的，我的学生有本科生，也有研究生。他们的创意作品用于证明本书所展示的原则、理论、技术和练习的有效性。此外，我联系了众多动态设计业内大师，邀请他们分享他们的观点和经验。

第1~4章对动态设计的一些重要术语和成果进行定义，比如动态设计、风格帧（style frame）、风格帧故事板（design board）、设计流程记录册以及推介书。

第5~8章介绍与动态设计相关的“过程—结果光谱”、理念构思训练以及故事叙述要素，并从创意简报、构思到执行的角度对项目过程进行剖析。

第9~10章主要关注图像制作的原则、原

理和电影手法。第9章将讨论动态设计的核心视觉原理；第10章介绍基本的视觉叙事工具，如电影词汇、缩略草图和手绘故事板。

第11章展现的是一份利用理念构思训练和视觉叙事工具的实用创意简报，旨在建立独特的视觉风格前，通过结合之前章节中概述的原则和工具，打造出一个扎实的理念和故事。

第12~15章介绍动态设计的核心工具和技能，包括设计师的工具包、合成、3D设计软件以及绘景。这些核心工具和原则是创建一系列视觉模式的基础。

第16~23章是一系列不同视觉美学角度的创意简报练习。这些练习对于制作个人作品集和提升动态设计技能十分有益。

致 谢

我要感谢我的妻子丹妮尔·肖担任本书编辑。在本书整个编写过程中，你在精神上鼓励我、情感上支持我，并对本书的文法进行了完善。如果没有你，此书不可能完成。

感谢贾斯汀·科恩为本书撰写序言。你对动态设计行业及行业变革的激情和奉献着实激励人心。

感谢本书的艺术设计顾问文森特·卡普拉罗、史蒂夫·德玛斯和贝亚特·博德巴彻。感谢你们的悉心指导，这对我来说十分珍贵。

在此，我还要感谢参加动态设计课程的学生们！是你们激励我编写这本书，激励我更清楚地表达自己的观点，也正是你们赋予我更多灵感，向我提出了更大的挑战。感谢你们为书中的案例所做出的贡献，这展现了你们的天分，也凝聚了你们的努力。

感谢萨凡纳艺术与科学学院动态媒体设计系的同事们。谢谢你们的支持，谢谢你们共同营造了一个良好的教学和学习环境。在此，我尤其要感谢我们的系主任约翰·科利特。感谢您对动态设计课程的信任和对本书的支持。

感谢大卫·康克林、彼得·克拉克、塞卡尼·所罗门、阿曼达·奎斯特、戴文·霍斯福德对本书进行审校，给予反馈意见。

感谢信任并支持本书的业内同僚：艾琳·萨洛夫斯基、蔡斯·哈特曼、罗伯特·瑞根、卡洛·维加、格雷格·赫尔曼、亚当·施洛斯贝格、比尔·休斯、Jaiman Yun，特别感谢杰兰特·欧文，感谢你的倾力相助。

感谢所有分享观点、案例和作品的设计师：威廉姆·坎贝尔、帕特里克·克莱尔、林赛·丹尼尔斯、布兰·多尔蒂-约翰逊、劳伦·哈特斯通、威尔·海德、威尔·约翰逊、凯莉·马图利克、布拉德利·G.莫科维兹、丹尼尔·奥芬格、马特·史密森、艾伦·威廉姆斯、丹尼·扬特，以及卢卡斯·萨诺托。

同样，我要感谢出版社团队。谢谢丹尼斯·麦戈纳格尔的支持。谢谢彼得·林斯利在本书整个出版过程中进行的指导。谢谢内文设计团队让此书如此赏心悦目。

导 言

动态设计

1

- 动态与图形 / 1
- 艺术与设计 / 1
- 从图形到动态 / 2
- 对比产生张力 / 2
- 变化的构图 / 3
- 设计驱动型制作 / 3
- 项目类型 / 3
- 什么是动态设计 / 3
- 本书目的 / 4

第 1 章

为动态而设计

5

- 美妙的动态源于精巧的设计 / 5
 - 基于传统之上的创造 / 6
- 风格帧简介 / 7

第 2 章

风格帧

11

- 什么是风格帧? / 11
 - 视觉模式 / 12
 - 风格指南 / 13
 - 理念是王道 / 13
 - 大胆设计 / 13
- 享受过程 / 14
- 时刻 / 15

第 3 章

风格帧故事板

17

- 什么是风格帧故事板? / 17
 - 风格帧和风格帧故事板的重要性 / 17
 - 向客户作出的承诺 / 17
 - 保险政策 / 18
- 风格帧故事板的使用 / 19
 - 指导制作 / 20
- 统一的视觉美学 / 21
 - 故事叙述 / 22
 - 最后修整 / 22
- 专业视角 艾琳·萨洛夫斯基 / 24

第 4 章

展示与推介

29

- 过程记录册与推介书 / 29
 - 过程记录册 / 29
 - 推介书 / 30
- 如何制作过程记录册与推介书 / 30
- 专业视角 劳伦·哈特斯通 / 32

第 5 章

理念构思

36

- 创意简报 / 36
 - 什么是创意简报? / 36
 - 创意简报的种类 / 36
 - 创意简报的形式 / 37
 - 创意简报的要求 / 37

目 录

DESIGN FOR MOTION

Fundamentals and Techniques of Motion Design

- 如何利用创意简报 / 37
- 专业视角 卡洛·维加 / 38
- 理念构思 / 41
 - 什么是理念构思? / 41
 - 问题与答案 / 42
 - 构思 / 42
- 专业视角 凯琳·冯 / 43

第6章

过程到结果

48

- “过程—结果光谱” / 48
 - 过程 / 50
 - 结果 / 50
 - “过程—结果光谱”的价值 / 50
 - 接受模糊性 / 50
 - 了解项目进度 / 51
- 专业视角 林赛·丹尼尔斯 / 52

第7章

内视觉

56

- 内心编辑器 / 56
- 自由写作 / 56
 - 什么是自由写作? / 56
 - 审视内心 / 56
 - 意识流 / 56
 - 自由写作与内心编辑器 / 57
 - 如何进行自由写作 / 57
 - 勇敢面对 / 58
 - 发现之旅 / 58

私密的自由写作 / 58

词汇表 / 59

- 什么是词汇表? / 59
- 词语的力量 / 59
- 词义谱系 / 60
- 如何制作词汇表 / 60

思维导图 / 60

- 什么是思维导图? / 60
- 从内心到外在 / 61
- 建立联系 / 62
- 使用对比、营造冲突 / 62
- 如何制作思维导图 / 62

“要做与不要做”清单 / 63

- 什么是“要做与不要做”清单? / 63
- 创意边框 / 63
- 与“过程—结果光谱”的关系 / 64

理念的最初形态 / 64

- 一个理念的总体轮廓 / 64
- 全身心投入到过程中 / 65
- 转折点 / 65

第8章

外视觉

66

情绪风格板 / 66

- 何为情绪风格板? / 66
- 内部和外部 / 66
- 效率 / 67
- 如何制作情绪风格板 / 68
- 专业视角 艾伦·威廉姆斯 / 70

文字大纲 / 72

什么是文字大纲? / 73

以理念形成为目的的写作 / 73

叙事结构 / 73

故事形态 / 73

脚本 / 74

利用文字大纲和脚本 / 75

专业视角 帕特里克·克莱尔 / 77

第9章

图像制作

81

图像制作与动态设计 / 81

构图 / 81

视觉重要性排序 / 81

正空间与负空间 / 81

对称与不对称 / 83

动态 / 84

方式与公式 / 84

海玻璃 / 84

专业视角 凯莉·马图利克 / 86

明度 / 91

由明到暗 / 91

明度与色彩 / 91

为什么明度很重要 / 91

熟练运用明度 / 91

明度与线条 / 92

大自然中的明度 / 92

图像制作中的对比原则 / 92

色彩 / 93

纵深 / 93

空间层次 / 94

景深 / 94

透视 / 95

大气透视 / 95

色彩透视 / 96

专业视角 丹尼·扬特 / 97

第10章

电影手法、缩略草图 及手绘故事板 /

101

电影手法 / 101

电影拍摄的基本镜头和摄影
角度 / 101

风格帧故事板的电影元素 / 104

缩略草图 / 106

专业视角 罗伯特·瑞根 / 110

第11章

理念构思训练

113

第一部分 / 113

描述 / 创意需求 / 113

创意简报 / 113

第二部分 / 115

步骤 / 116

可交付成果 / 116

专业视角 蔡斯·哈特曼 / 117

第12章

设计基本要素

120

设计师的百宝箱 / 120

搜集和积累素材 / 120

准备素材 / 121

- 标记工具 / 121
- 速写本 / 122
- 计算机 / 122
- 数字备份 / 122
- 相机 / 123
- 和冠 (Wacom) 数位板和新帝 (Cintiq) 绘图屏 / 123
- 扫描仪 / 123
- 数字素材库 / 123
- 其他工具 / 123

专业视角 威尔·海德 / 125

第13章

合成艺术

128

- 合成 / 128
 - 具象合成 / 128
 - 抽象合成 / 129
 - 合成的核心原理与技术 / 129
 - 蒙版 / 130
 - 羽化 / 130
 - 复制 / 130
 - 基本变换 / 131
 - 修图 / 131
 - 色彩校正和色彩分级 / 131
 - 色相、饱和度及明度 / 132
 - 混合 / 132
- 创意简报——合成练习 / 133
 - 具体和抽象合成 / 133
 - 步骤 / 133

第14章

3D 设计软件

136

- 使用3D设计软件 / 136
 - 建模 / 136
 - 材质 / 137
 - 布光 / 137
 - 三点布光设置 / 138
 - 3D 摄像机 / 138
 - 渲染 / 139
 - 多通道渲染 / 139
 - 3D 合成 / 140

第15章

绘景

142

- 从模拟到数字 / 142
- 绘景在动态设计中的运用 / 142
- 草绘 / 143
- 底图 / 143
- 素材制作与修改 / 145
- 合成素材 / 145
- 透视 / 145
- 布光 / 146
- 绘景中的色彩校正 / 146
- 纹理 / 146
- 使用 3D 软件 / 146
- 创意简报——绘景 / 146
 - 流程 / 147
- 专业视角 格雷格·赫尔曼 / 149

第16章

作品集的风格创意简报 152

风格 / 152

什么是风格 / 152

清晰的定义 / 152

多种视觉风格 / 152

运用练习 / 153

高宽比和尺寸 / 153

其他高宽比 / 153

风格帧故事板的风格帧

数量 / 154

计划表和截止日期 / 154

训练“过程—结果” / 154

启动创意简报的关键词 / 155

可交付成果 / 156

第17章

风格帧故事板中的字体排印 157

历史与文化 / 157

基础知识 / 158

字体排印详述 / 158

字体排印选择 / 159

字体排印的契合 / 161

字体排印处理 / 161

创意简报 / 161

重要字体排印技巧 / 161

专业视角 贝亚特·博德巴彻 / 163

第18章

触觉风格帧故事板 168

模拟和数字 / 169

材质 / 169

材料 / 170

3D 打印 / 171

动态触觉设计 / 171

创意简报 / 172

专业视角 卢卡斯·萨诺托 / 174

第19章

现代风格帧故事板 178

简和减 / 178

天真的情感元素 / 178

矢量图 / 179

创意简报 / 180

专业视角 布兰·多尔蒂-约翰逊 / 181

第20章

角色驱动型风格帧故事板 185

夸张基本特性 / 186

角色设计过程 / 186

撰写角色简介 / 186

创意简报 / 187

专业视角 丹尼尔·奥芬格 / 192

第21章

信息图形 / 数据视觉化 风格帧故事板

195

信息图形和视觉层次 / 196

视觉语言 / 196

视觉隐喻 / 196

影感图像处理 / 197

美学 / 197

用法 / 197

创意简报 / 197

专业视角 布拉德利·G.莫科维兹 / 199

第22章

插画风格帧故事板

203

模拟与数字 / 203

各种风格 / 203

创意简报 / 204

专业视角 马特·史密森 / 207

第23章

寻找灵感

210

日常情绪风格板——创意简报 / 210

创意简报 / 210

专业视角 绅士学者——

威廉·坎贝尔与威尔·约翰逊 / 212

第24章

展望未来

217