

“十二五”普通高校动漫游戏专业规划教材
动漫游戏专业高等教育规划教材专家组/审定

动画设计稿技法

Layout and Design Made Amazingly Simple

策划◎北京电影学院中国动画研究院

著◎(加)布廉·里梅 译◎张丽陈志

主审◎孙立军



北京联合出版公司

21 Century High Education Textbooks for Animation, Comics and Game

“十二五”普通高校动漫游戏专业规划教材

动漫游戏专业高等教育规划教材专家组/审定

动画设计稿技法

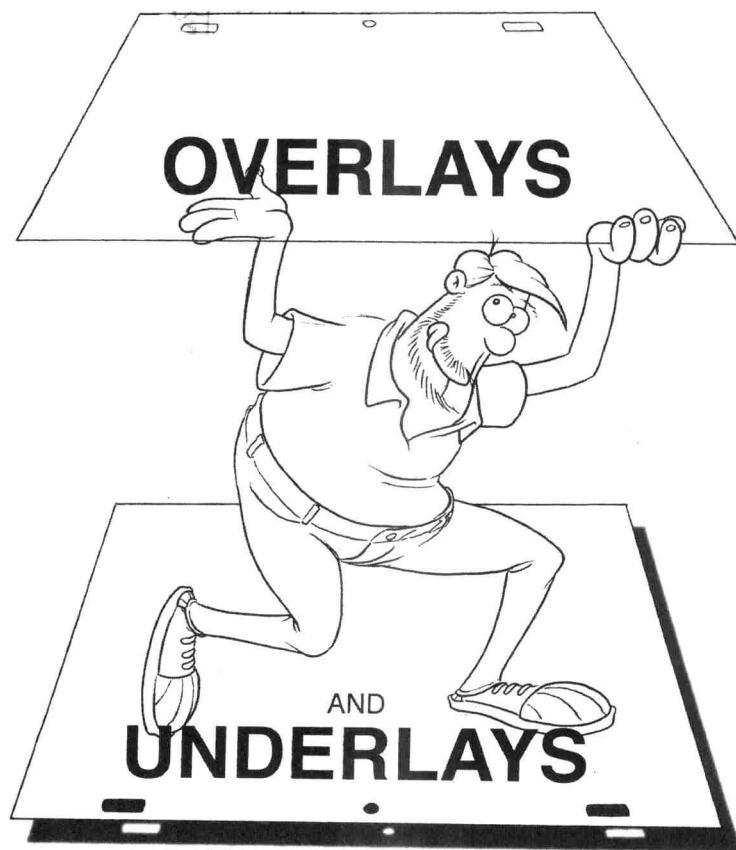
Layout and Design Made Amazingly Simple

策划◎北京电影学院中国动画研究院

著◎(加)布廉·里梅

译◎张丽 陈志

主审◎孙立军



北京联合出版公司

内 容 简 介

动画设计稿是动画片施工的蓝图。“动画设计稿创作”是动画院校动画专业必修课程之一。本书译自被欧美和亚洲动画院校广泛使用的优秀动画专业教材 *Layout and Design Made Amazingly Simple*。设计稿是介于分镜头和原动画之间的一个重要工作环节,涉及为摄制和技术人员、原动画人员以及背景绘制人员提供必要的技术、动作和背景信息,因此动画合成、构思、情绪、环境、道具、特效、动作的连续、摄影机的性能和影片效果等,都是设计稿人员需要了解和考虑的方面。

本书分 18 章,从设计稿概述开始,介绍了动画制作流程、设计稿透视画法、角色造型设计、场景设计、道具示意图、画面分镜头剧本、设计稿技术要素、设计稿画家的思维流程、规格框指示页、动作姿态、无动作层、对位线、背景、合成、背景结构、覆盖层和铺垫层,以及设计稿工作涉及的专业术语。本书不是向读者灌输所谓设计稿创作的“正确方法”,而是给予设计稿的核心理念和实践中清晰且容易理解的最专业化的指导,以扩展读者的知识面,达到提升设计稿的绘制技能。

本书最大的特点在于,从专业的高度,以明晰的理论指导商业设计稿实际创作的原则和技法。本书作者是国际动画领域的知名艺术家和专业教师,具备了专业践行的领域声誉、厚实的理论知识、技能和教学经验,这是本书优秀特征的基本保证。

本书不但是动画院校动画专业、动漫游戏、影视广告等专业优秀教材,同时也是动画公司、动画工作室从业人员和广大动漫爱好者优秀的自学指导书。

版权声明

本书涉及到的图形及画面仅供教学分析、借鉴,其著作权归原作者或相关公司所有,特此声明。

Translated from the English Language edition of **Layout and Design Made Amazingly Simple** By Brian Lemay, originally published by The Animated Cartoon Factory, Suite 1422, 1011 Upper Middle Rd., Oakville, Ontario, Canada, L6H 5Z9 Copyright © 2013 by the author(s). Translated into and published in the Simplified Chinese language by arrangement with The Copyright Agency of China. All rights reserved.

No part of this book may be reproduced or transmitted in any form or by any means electronic or mechanical including photocopying, reprinting, or on any information storage or retrieval system, without permission in writing from Brian Lemay.

图书在版编目(CIP)数据

动画设计稿技法 / (加)布廉·里梅著;张丽,陈志译. —北京:北京联合出版公司, 2013.10
ISBN 978-7-5502-1546-7

I. ①动… II. ①布…②张…③陈… III. ①动画—技法—高等学校—教材 IV①J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2013) 第 106042 号

总体企划:周京艳

书 名:动画设计稿技法

著 者:(加)布廉·里梅

译 者:张 丽 陈 志

责任编辑:王 巍 刘晓融

编 辑:黄梅琪 李梦娇

图文设计:周京艳 张 园

出 版:北京联合出版公司

发 行:北京创意智慧教育科技有限公司

发行地址:北京市海淀区知春路 111 号理想大厦
909 室(邮编:100086)

经 销:全国新华书店

编 辑 部:(010) 82665118 转 8011、8002

发 行 部:(010) 82665118 转 8006、8007
(010) 82665789 (传真)

印 刷:北京佳信达欣艺术印刷有限公司

版 次:2013 年 10 月北京第 1 版

印 次:2013 年 10 月北京第 1 次印刷

开 本:787mm×1092mm 1/16

印 张:20

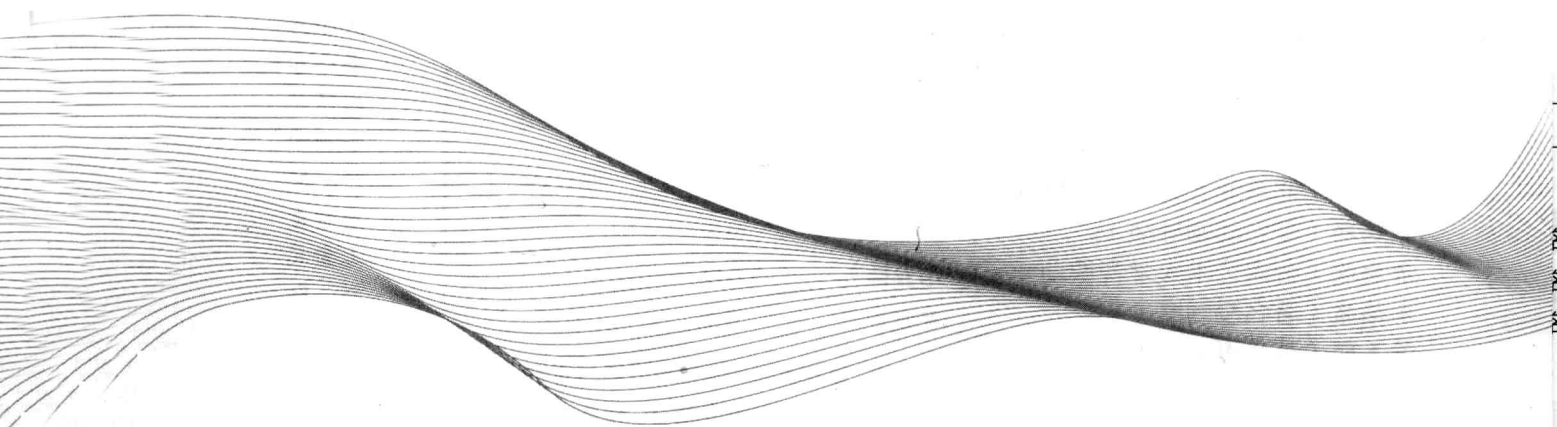
字 数:444 千字

印 数:1~3000 册

定 价:55.00 元

本书如有印、装质量问题可与 010-82665789 发行部调换。

一套引领和推动中国动漫游戏产业
教育和发展的优秀教材。



21世纪中国动漫游戏优秀教材出版工程
“十二五”普通高校动漫游戏专业规划教材

专家委员会

张会军（北京电影学院院长）
孙立军（北京电影学院副院长、中国动画研究院院长）
高福安（中国传媒大学副校长）
曹小舟（北京电影学院动画学院教授）
李剑平（北京电影学院动画学院副院长）
孙 聪（北京电影学院动画学院副院长）
廖祥忠（中国传媒大学动画学院院长）
肖永亮（北京师范大学艺术与传媒学院副院长）
王 钢（同济大学传播与艺术学院动画系主任）
林 超（中国美术学院传媒动画学院副院长）
于少非（中央戏曲学院舞台美术系主任）
晓 欧（中央美术学院城市设计学院动画系主任）
吴冠英（清华大学美术学院信息艺术设计系主任）
仲星明（上海大学数码艺术学院院长）
洪 涛（中国人民大学徐悲鸿艺术学院动画系主任）
贾 否（中国传媒大学动画艺术教研室主任）
龙 全（北京航空航天大学新媒体艺术学院院长）
方 成（著名漫画家）
梅法钗（宁波大学科技学院艺术分院院长）
李 益（重庆邮电大学传媒艺术学院副院长）
李广华（北京北大方正软件技术学院副教授）
戴铁郎（著名动画导演）
余为政（台南艺术大学音像动画研究所所长）
朱德庸（著名漫画家）
黄玉郎（著名漫画家）
严定宪（著名动画导演）
王庸生（东方文化研究会连环漫画分会会长）
余培侠（中央电视台青少中心主任）
沈向阳（微软亚洲研究院院长）
凯西·史密斯（美国南加州大学电影电视学院动画与数字艺术系主任）
凯文·盖格（美国迪士尼公司著名三维动画总监）
谢福顺（新加坡南洋理工大学计算机工程学院院长）
田 丰（新加坡南洋理工大学计算机工程学院助理教授）
马志辉（香港理工大学设计学院副院长）
赖淑玲（台湾岭东科技大学设计学院院长）
韩永燮（韩国祥明大学艺术系教授、画家）
金 城（漫友文化传播机构出版人兼总编辑）
（以上排名不分先后）

指导单位

中国动画学会
中国图形图像学会
中国视协卡通艺委会
连环漫画研究会
中国美术家协会
动漫艺术委员会

总策划

北京电影学院
中国动画研究院

主 编

孙立军

出版策划

孙立军
黄 勇
曹小舟
秦仁华
周京艳
李剑平
孙 聪
唐学雷
王金文
刘 凯
吕 丁
荣 光
张 园
李天楠
周素琼
黄梅琪
李梦娇

整体企划

周京艳

近年来，中国动画产业的发展和动画教育人才的培养一直得到文化部、教育部、国家广电总局、国家新闻出版总署等相关部门领导的高度重视。教育部有关领导指出，由于目前很多项目都源自动画产业的发展需要，在动漫教育规模极速扩展的同时，提高教学质量已成为当务之急，特别要注重提高学生的实践能力、创造能力，以及在国际上的竞争能力。这就需要对动漫人才培养模式加以改革，希望动画学院能发挥行业领军作用，建立面向需求的课程，打造权威化、系统化、专业化的动漫类教材，形成动漫类专业规范。

由北京电影学院中国动画研究院（前身北京电影学院动画艺术研究所）、中国动画学会和京华出版社（现更名为北京联合出版公司）等牵头和组建的“21世纪中国动漫游戏优秀教材出版工程编委会”，秉承“严谨、科学、系统、服务”的传统，组织海内外专家和大批一线优秀教师，对已经投放市场并被全国不少院校作为指定教材的“十一五”全国高校动漫游戏专业骨干课程权威教材全面升级、更新换代；组织编写旨在提高动画创作者创作素质与创造能力、指导高校师生动画艺术创作实践的“动画大师研究”优秀系列书和“动画教学重要参考”系列书。

新一轮“十二五”普通高校动漫游戏专业规划教材，广泛听取和征求海内外教育家、技术专家的各种意见和建议，结合国内的实际情况，按照课程设置的要求和新的教学大纲编写，内容不但全面更新，更融入了近几年来教师教学和实践的经验。配套实训练习册中的大量典型范例更是教材中重点知识和技能的延伸及全真实战的模拟，旨在激发学生的学习兴趣 and 创作欲望，提高学生的实践力、创造力和竞争力，全面展示“最扎实的动漫游戏理论”、“最新的动漫游戏技术”、“最典型的项目应用实践”。本系列教材是“产、学、研”动画整体教学一体化全新教学模式的成功尝试，为北京和全国的动漫游戏专业提供一套标准的规范教材，为中国动画教育起到示范作用，必将成为下一轮中国动漫游戏教育发展的助燃剂。

动漫游戏专业高等教育教材编委会

动画是一种文化，她在结合了本国文化传统和民族精神之后所产生的力量和成就在世界上享有的巨大影响力和意义，是任何国家都不能忽视的！

当前，中国正成为全球数字娱乐及创意产业成长速度最快的地区。党和政府高度重视，丰富的市场资源使得中国成为国外数字娱乐产业巨头竞相争夺的新市场。

但从整体看，中国动漫游戏产业仍然面临着诸如专业人才严重短缺、融资渠道狭窄、原创开发能力薄弱等一系列问题。包括动漫游戏在内的数字娱乐产业的发展是一个文化继承和不断创新的过程，中华民族深厚的文化底蕴为中国发展数字娱乐产业奠定了坚实的基础，并提供了扎实而丰富的题材。

近年来，中国动画产业的发展和动画教育人才的培养一直得到文化部、教育部、国家广电总局、国家新闻出版总署等相关部门领导的高度重视。目前全国开设动画专业的院校近500所，在校学生40余万人，每年毕业生达5万人，计划新开设动画专业的院校和报考动画专业的学生数量仍在不断增长。

教育部高等教育司有关领导指出，由于目前很多项目都源自动画产业的发展需要，在动漫教育规模极速扩展的同时，提高教学质量已成为当务之急。特别要注重提高学生的实践能力、创造能力，以及在国际上的竞争能力。这就需要对动漫人才培养模式加以改革，希望动画学院能发挥行业领军作用，设置面向需求的课程，打造权威化、系统化、专业化的动漫类教材，形成动漫类专业规范。

面对教育部对培养动漫人才的新要求和动画教育新局面，如何健全和完善高校动画、漫画、游戏教材体系？中国的动画产业发展靠人才，而动画人才的培养最关键的是教材体系的完善和优秀教材的编写。北京电影学院中国动画研究院工作与时俱进，在召开“2009高校动漫游戏教材体系研讨会”的同时成立了“动漫游戏教材研发中心”，秉承“严谨、科学、系统、服务”的一贯传统，以本次会议参会高校专家代表为核心，组织海内外专家、大批一线优秀教师根据高校的不同需求、读者反馈的意见，努力编写好下面三个系列图书：

一、“‘十二五’普通高校动漫游戏专业规划教材”，一套推动和加速中国动漫游戏教育及产业发展的优秀教材。是对已投放市场、被广大动画专业学生喜爱、全国不少院校作为指定教材的“‘十一五’全国高校动漫游戏专业骨干课程权威教材”的全面升级，也是动画教学“产、学、研”一体化全新教学模式的成功尝试。

二、“21世纪中国动漫游戏优秀图书出版工程——《动画创作》系列”，一套提高动画创作者素质与创作能力、指导动画艺术创作实践的优秀专著。

三、“21世纪全国动漫游戏专业重要参考资料”，一套政府部门、企事业单位、动画公司、团体和个人把握机遇的信息来源。

京华出版社（现更名为北京联合出版公司）成立的“动漫游戏图书出版中心”，将组织国内大批优秀的编力全方位进行服务。由北京电影学院中国动画研究院牵头研发的新一轮高校动漫游戏系列教材，对北京乃至全国的动漫产业将起示范作用，必将成为下一轮中国动画教育的发动机。中国动画教育“产、学、研”一体化全新教学模式和教材，是快速提高教师素质、培养动画人才、推动我国动画教育深入发展、开创我国动画产业更为辉煌局面的助燃剂。

中国的动画教育方兴未艾，动漫游戏优秀图书的开发又是一个日新月异的巨大工程。北京电影学院中国动画研究院“动漫游戏教材研发中心”是一个国际性的开放平台，衷心希望海内外专家，特别是身在教学一线的广大教师加入到我们的策划与编写队伍中来，共同打造出国际一流水平的动漫游戏系列教材和专著，为推动中国的动画产业和动漫教育贡献自己的智慧和力量。



孙立军

北京电影学院副院长、教授
北京电影学院中国动画研究院院长

21世纪中国动漫游戏优秀教材出版工程
“十二五”普通高校动漫游戏专业规划教材

编 委 会

总策划：北京电影学院中国动画研究院

主 编：孙立军

编委会成员（排名不分先后）

孙立军	曹小卉	李剑平	孙 聪	吴冠英	晓 欧
王 钢	曲建方	徐迎庆	刘 峥	于少非	肖永亮
钱明钧	徐 铮	何 澄	卢 斌	孙 立	马 华
陈静晗	张 丽	王玉琴	张 晨	马 欣	刘 阔
韩 笑	李晓彬	葛 竞	沈永亮	胡国钰	刘 娴
黄 勇	於 水	刘 佳	陈廖宇	魏 微	刘鸿良
王庸声	李广华	张 宇	丁理华	谭东芳	李 益
陈明红	刘 畅	从继成	邹 博	梅法钗	陈 惟
彭 超	李卫国	李 洋	余为政	孙 亮	陈 静
叶 櫓	刘克晓	靳 明	王同兴	唐衍武	孙作范
曲士龙	张健翔	伍福军	马建昌	陈德春	顾 杰
赫 聪	张 勇	张 帆	孙海曼	刘 婷	杨清虎
曾艳春	陈 熙	黄红林	李 莹	毛颖颖	赵建峰
李 娜	许 伟	刘 扬	肖 冉	钟菁琳	孙洪琼
刘闻捷	阳石刚	高纲领			



冬去春来，在这栀子花萌芽的季节，我们结束了这本《动画设计稿技法》的翻译工作。目光离开注视已久的电脑屏幕，我们的心中无比充实。摆在面前的这本书是Brian Lemay先生多年以来在这一领域所取得的成就的结晶。在如沐春风的国内动画产业里，希望这本书能为广大的动画专业人士提供帮助和指导，催生出更多更好的动画作品。

“设计稿”是二维动画制作中最关键的一步。它是画面分镜头台本的细化，也是影片成片最直接的雏形。设计稿是影片艺术想法贯彻为视觉画面的关键性蓝图，同时也是动画中期和后期制作的技术性参照。因此，设计稿的艺术和技术水准直接关系到影片的最终质量。在投资较大的动画制作中，特别是对于需要把动画生产派发到其他工作室制作的项目来说，设计稿的准确性和规范性尤为重要。

设计稿工作涉及大量相关学科知识，这其中包括电影语言、造型设计、绘画技法、摄影知识等等。由于可能遇到的影片题材多种多样，所以设计稿画家有必要成为通晓多方面知识的“杂家”。

这本书已经成为培养设计稿画家的经典教材，被世界许多著名动画教育院校选用。跟其他动画书籍相比较，你会发现本书深入浅出地介绍了设计稿的整个创作过程。这本书包括了与设计稿有关的所有技术的和艺术的理论。本书有如下几个显著特征：

（1）系统性。设计稿工作在剧本和画面分镜头的基础上，对整个影片进行进一步的具象化和细化——设计场景细节、设计动作细节、给画面分层、指导拍摄等等。本书囊括了作为设计稿画家需要具备的所有艺术的和技术的知识，以二维动画的制作流程为基础，通过平实的语言和详细的图示为我们梳理了设计稿创作的每一个步骤。包括：

角色造型设计，情节气氛的营造（第四章“角色造型设计”、第十四章“背景”、第十五章“合成”）；

视听语言的运用，分镜头画法（第七章“画面分镜头台本”）；

动作提示（第十一章“动作姿态”）；

场景道具设计（第三章“设计稿中的透视画法”、第五章“场景设计”、第六章“道具示意图”和第十四章“背景”）；

动画合成（第十七章“覆盖层和铺垫层”）；

设计稿的方法和规范（第八章“设计稿的技术要素”、第九章“设计稿画家的思维流程”、第十二章“无动作层”、第十三章“对位线”）等。

（2）专业性。设计稿工作中一些内容具有很强的专业性。在二维动画制作领域自始至终贯彻着一些行业规范和习惯做法。诸如，动画的分层方法，覆盖层和铺垫层的设置，对位线和规格框的标注方法等等。这些知识

并不是仅仅有美术知识和设计理念就可以同时具备的。每一个想从事动画工作的人，都需要学习和掌握这些规范。动画公司有必要熟练运用这些制作规范，来整合整个影片的制作流程，方便不同制作公司和团队之间的协作和统一。不仅如此，对这些规范的传承和改进也是动画教育者和研究者的职责之一。

本书作者在二维动画领域从业26年，熟谙传统动画制作的每一个细节。作者为我们介绍了北美动画工作室里通用的制作规范，详细讲解了这些技术性的原则和注意事项。这方面内容可以作为国内动画公司和制作机构的参考流程。

(3) 艺术性和技术性兼备。作者还从创意构思的角度讲解了设计稿创作的美学原则和设计理念。这其中包括视听语言的原理和方法，诸如：景别、视角、镜头组接等，画面的构成原理：位置、形状、色彩、运动、景深等，造型设计的原则和方法：多样性、比例、表情、幽默感、动势等。

技术性的原则包括摄影机运动的表示方法，以及规格框、对位线、覆盖/铺垫层、无动作层等的使用和标注方法。作者的讲解甚至细致到标注数字和字母的位置、颜色和大小。

(4) 理论与实践紧密地相结合是本书的另一特点。本书避免了枯燥的理论，大量的插图和生动的实例增加了许多趣味。作者本人是具备大量实践经验的画家和教师，他结合自己的长期工作经验给读者提出了细致入微的指点和建议。诸如，“当你创作楼梯的斜面时，注意不要画得太陡以至于角色无法舒服地上上下下。画楼梯内部时最容易犯的错误就是没有预留足够的空间，结果楼梯显得很拥挤。另一个常犯的错误是灭点离得太近，这样楼梯显得太陡。画楼梯时，最好用缩略图先计划一下空间。”甚至还提供了自己的切身工作体验给你作为参考，“避免修改的最好的手段是每一步都得到主管的认可。不要自己瞎猜。如果有任何事情你不是很确定，去问问你的主管。”

本书作者Brian Lemay先生毕业于加拿大谢里丹大学（Sheridan College）。26年来，他曾在多个动画影院片中担任过角色造型设计、设计稿、分镜头等职位，在系列片《Carebears》和《Teddy Ruxpin》中担任设计稿总监。Lemay先生负责绘制分镜头的短片《Ryan》获得了2005年奥斯卡最佳动画短片奖。

Brian Lemay曾经在谢里丹大学教授分镜头、设计稿、造型设计、动画、背景、速写，他同时为谢里丹大学、萨斯卡通工作室、爱尔兰的Balleyfermont College大学和泰国的Limcock Wing College大学编写教材。2001年起，任职多伦多圣力嘉学院（Seneca College），负责新的2D/3D教育项目。Lemay先生编写了一系列的动画书籍。他的书被北美、欧洲和亚洲的多所院校选用。

承蒙北京电影学院动画学院的众多专家教授为本书的翻译提供的许多指导，特别感谢北京电影学院动画学院孙立军教授，在他的策划与督促下，本书得以付梓。本书的译稿还得到了江颖先生始终如一的关心与协助，一并谨此致谢。

囿于我们的水平，翻译过程中难免存有错误和瑕疵，还希望动画同行们批评指正。



张 丽 陈 志

写在前面的话 FOREWORD



嗨, 欢迎打开这本书。在我开始介绍这本书的主要内容之前, 我想花点时间先做个说明。好了, 废话少说, 现在开始……

我要说清楚, 这本书的内容不是我的发明创造。这本书是我多年来的学习和相关实践工作的一个总结。书里涉及到的理论和方法是自动画问世以来, 就一直存在的。但是, 像所有的事物一样, 伴随着全世界无数的艺术家和技术人员的艰苦工作, 动画也经历了一个进化发展的过程。这些富有革新精神的幻想家在荧幕上创造了崭新的、令人激动的方式来表述他们的梦想。我希望通过对这些经验和知识的描述, 可以为你揭开动画的神秘面纱。

作为一个艺术家和老师, 在动画领域工作的30多年里, 我越来越多地感觉到清晰而且容易理解的指导是非常必要的。不幸的是, 我发现绝大部分关于动画的书都过于冗长并且严重缺乏视觉的表现。这是驱使我写这本书的一个特别的原因。因此, 我不仅做了尽量清楚的文字解释, 而且提供了大量的示例。

也许有人发现这本书很难懂。但是, 我已经在这个难题上尽了最大的努力。这本书的主题并非针对一般的普通读者。我是在写一本不需要涉及任何硬件设备、不需要深入太多的技术细节、大街上任何一个人都可以理解的介绍性的书, 还是在写一本仅仅针对那些可以接触到所有必要设备的学生读者的书? 很明显, 这个特殊的主题不得不以学生为对象。不然的话, 只有30页就够了。让我们面对事实, 这不是一本消遣的书。

技术方面我会尽量用简单的文字解释和大量的图片说明。当我们说到“把画稿作品放到摄影机上拍摄的技术细节”的时候, 大多数没有接触过动画摄影台的读者就无法跟上进度, 对此我要说抱歉。操作一个动画摄影机是理解那些技术细节必不可少的条件。

就说到这里, 让我们开始吧!

布廉·里梅



共同打造“中国动漫游戏优秀教材出版工程”

“21世纪中国动漫游戏优秀图书出版工程”是国内首家专门定位致力从事动漫游戏教材研发和出版的机构,由北京电影学院动画学院、中国动画学会、北京电影学院中国动画研究院、北京联合出版公司等知名机构发起和组建,得到了国家文化部、教育部、广电总局、新闻出版总署等相关部门领导的大力支持。新推出的“21世纪中国动漫游戏优秀图书出版工程”之一:“‘十二五’普通高校动漫游戏专业规划教材”,是对已经投放市场、且被广大动画专业师生喜爱、全国不少院校作为指定教材的“‘十一五’全国高校动漫游戏专业骨干课程权威教材”的全面升级、更新换代,是动画整体教学“产、学、研”一体化的全新教学模式的成功尝试。

中国的动画教育方兴未艾,动漫游戏优秀图书的开发又是一个日新月异的巨大工程。北京电影学院中国动画研究院“动漫游戏教材研发中心”是一个国际性的开放平台,衷心希望海内外专家,特别是身在教学一线的广大教师加入到我们的策划与编写队伍中来,共同打造出国际一流水平的动漫游戏系列专著,为推动中国的动画产业和中国的动漫教育更大发展贡献自己的智慧和力量。

投稿热线:(010) 82665118-8002 传真:(010) 82665789 Email: qinrh@126.com

教师服务专区

尊敬的各位老师:

真诚感谢您对“21世纪中国动漫游戏优秀图书出版工程”的支持,请填妥下表,我们将为您提供教材样书、教材课件、教师培训、学生实训、征稿等热情周到的服务。

姓名: _____ 性别: _____ 年龄: _____
联系电话: _____ Email: _____
通信地址: _____ 邮编: _____
学校名称: _____
教授课程: _____ 班级名称: _____ 学生人数: _____

所选教材名称

① _____ 册数: _____ 作者姓名: _____ ④ _____ 册数: _____ 作者姓名: _____
② _____ 册数: _____ 作者姓名: _____ ⑤ _____ 册数: _____ 作者姓名: _____
③ _____ 册数: _____ 作者姓名: _____ ⑥ _____ 册数: _____ 作者姓名: _____

- 样书索取: 您对教材样书所需册数: _____
- 配套课件索取: 您需要的教材配套教学课件是(打勾即可): ① ② ③ ④ ⑤ ⑥
- 其他样书: 您还需要其他教材样书书名为: _____
- 师资培训: 您是否计划参加北京电影学院动画学院暑期、寒假高级师资培训班? 是 否
- 学生实训: 您所教授的学生是否希望到北京电影学院动画学院实训基地去实习?
哪方面的实习? _____ 多长时间? _____ 多少人? _____
- 新书写作计划: 您想近期写作的书及主要内容: _____

根据有关法律,您的所有个人资料“21世纪中国动漫游戏优秀图书出版工程”将严格保密。以上文字最终解释权归北京电影学院中国动画研究院动漫游戏教材研发中心所有。

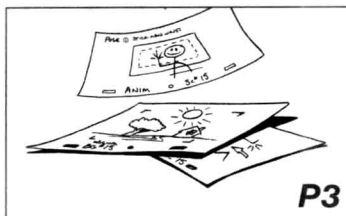
样书索取/课件索取/师资培训/学生实训/著书计划/其他样书/竭诚为您全方位服务!

地址: 北京市海淀区知春路111号理想大厦909室 邮编: 100086

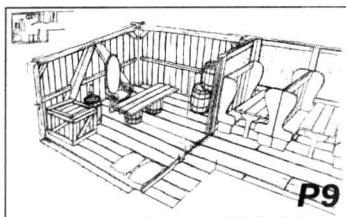
电话/传真: (010) 82665789 更多信息请与 (010) 82665118-8006/8007联系。

目 录

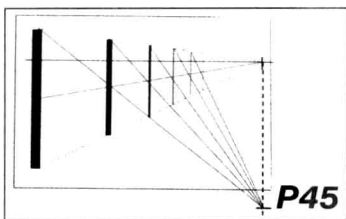
Contents



设计稿画家的职责就是决定所有的事情，从角色的位置、大小和动作，到背景环境或摄影台上赛璐珞片的层数。



场景或者背景设计师（有时由设计稿画家担任）创作角色活动的环境。相当于戏剧舞台背景的绘制。



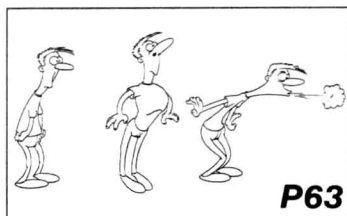
为增加景深的感觉，你可以把远去的竿子画出不同的厚度。按透视的基本原理，离你最近的最厚或最大，越远的就越薄或越小。

第一章 设计稿概述	1
1.1 什么是设计稿	3
1.2 设计稿画家的工作职责	3
1.3 设计稿工作程式	3
第二章 制作流程	5
2.1 制作团队成员	7
2.2 制作流程	8
第三章 设计稿中的透视画法	17
3.1 概述	19
3.2 视平线	19
3.3 灭点	20
3.4 单点透视	20
3.5 视野	20
3.6 两点透视	24
3.7 平面	25
3.8 斜面	27
3.9 立方体：单点透视	32
3.10 两点透视	34
3.11 三点透视	37
3.12 多视平线	40
3.13 透视网格	40
3.14 网格构造	41
3.15 创造深度	44
3.16 椭圆	45
3.17 从平面视图创建立体视图	46
3.18 立体感	52
3.19 透视错觉	52



第四章 角色造型设计..... 55

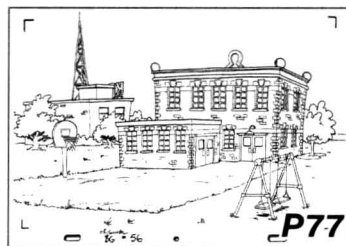
- 4.1 目的..... 57
- 4.2 角色选择..... 58
- 4.3 风格..... 58
- 4.4 多样性..... 60
- 4.5 限制..... 60
- 4.6 比例..... 60
- 4.7 类型角色..... 61
- 4.8 结构/外形..... 62
- 4.9 体积..... 63
- 4.10 感染力/幽默感..... 64
- 4.11 主题(情绪和动作)..... 65
- 4.12 附加外形..... 65
- 4.13 表情——身体/脸部..... 66
- 4.14 角色动态..... 68
- 4.15 剪影..... 69
- 4.16 旋转/视图..... 70
- 4.17 能不能动起来..... 71
- 4.18 参考资料..... 71
- 4.19 尺寸比例..... 71
- 4.20 校色..... 72



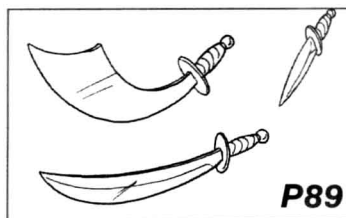
你的角色始终保持体积统一是非常重要的。在有些情况下，比如深呼吸或受到挤压的时候，可以稍微改变一点。但是，如果体积无缘无故地改变了，人物的比例就出错了，这样看起来就会“走形”。

第五章 场景设计..... 75

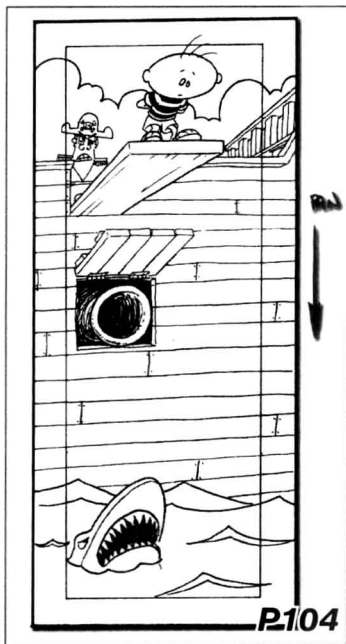
- 5.1 目的..... 77
- 5.2 3/4 角度..... 77
- 5.3 主背景..... 77
- 5.4 建筑结构..... 80
- 5.5 年代..... 81
- 5.6 资料积累..... 81
- 5.7 场景..... 82
- 5.8 透视..... 82
- 5.9 家具..... 84
- 5.10 组合..... 84
- 5.11 调度..... 84
- 5.12 空间关系..... 85
- 5.13 内部..... 85
- 5.14 外部..... 86
- 5.15 景观..... 86



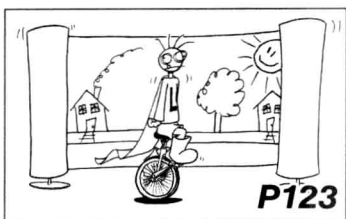
主背景方式避免了3/4角度方式的缺点，可以直接用在影片里。这种方式的缺点是如果视平线（比角色眼睛的位置）低，就看不到合适的景深和场景元素的位置关系。



道具设计与角色设计相似。在动画里，它们唯一的不同是道具是没有生命的物体，尽管某些时候它们也被赋予动作。



摇镜头 (pan) 跟移动镜头一样，根据摇镜头的类型需要一个延伸的不规则画框。



通过把动画和背景两者分开，角色可以在场地中骑车，背景在它背后移动。

5.16 方法.....86

第六章 道具示意图.....87

6.1 目的.....89
6.2 结构.....89
6.3 角度.....90
6.4 尺寸比例.....90
6.5 标注.....91

第七章 画面分镜头台本.....93

7.1 目的.....95
7.2 标注.....95
7.3 版式.....96
7.4 镜头.....97
7.5 切换.....98
7.6 淡出淡入.....98
7.7 叠画.....98
7.8 镜头选择.....99
7.9 动作姿态.....100
7.10 背景.....101
7.11 推拉镜头.....102
7.12 移动镜头.....103
7.13 摇镜头.....104
7.14 透视图.....104
7.15 莱卡卷.....104

第八章 设计稿的技术要素.....107

8.1 设计稿的原则.....109
8.2 摄影机操作.....109
8.3 基本功能.....110
8.4 规格图示表.....111
8.5 规格尺寸.....111
8.6 纵向规格尺寸.....114
8.7 旋转规格尺寸.....115
8.8 推拉镜头.....115
8.9 中心偏移位置.....117
8.10 移动摄影.....119
8.11 摇镜头.....120