

# 动态媒体设计

从界面构成到四维创意

MOTION DESIGN: IMAGINATION, CREATION, TECHNIQUES

编著 李钧 JUN LI

上海人民美术出版社

高校设计专业国际同步应用教程

主 编：李 新 张夫也

执行主编：吴飞飞

---

图书在版编目 (C I P) 数据

动态媒体设计 / 李钧编著. —上海: 上海人民美术出版社,  
2005.8

(从界面构成到四维创意)

ISBN 7-5322-4408-3

I. 动... II. 李... III. ①三维—艺术—设计—教材②平面  
设计—教材 IV. J506

中国版本图书馆 CIP 数据数据核字 (2005) 第 047841 号

---

动态媒体设计——高校设计专业国际同步应用教程

编 著 者：李 钧

策 划：邱孟瑜 潘志明

责任编辑：邱孟瑜 潘志明

装帧设计：李 钧

技术编辑：季 卫

出版发行：上海人民美术出版社

(上海长乐路 672 弄 33 号)

印 刷：上海新华印刷厂有限公司

开 本：889 × 1194 1/16

印 张：9

版 次：2005 年 8 月第 1 版

印 次：2005 年 8 月第 1 次

印 数：0001—4250

书 号：ISBN7-5322-4408-3/G · 199

定 价：46.00 元

时代赋予设计以更为丰富的内涵和更加深刻的意义。从根本上来说，设计是服务于人的富含机智、意义的积极主动的努力。设计的终极目标是让我们的世界更加合理，让人类和所有的生灵进一步和谐，促进人类生活方式的改良，优化人们的生活环境，进而将人们的生活带入极度合理与完善的境界。因此，设计作为创造新生活、推进社会时尚文化发展的重要手段，是愈来愈显示其强势的，而且具有无可替代的价值。

今天，在我们这个世界上，还没有哪一个国家和地区，在设计教育上有如此迅猛的发展和如此宏大的规模。伴随着高速发展的经济，中国设计事业进入了空前繁盛的阶段，对于一个人口最多的国家，对于一个有五千年辉煌灿烂文明的国度，现代设计事业的大力发展，无疑将产生理想而实惠的效应。

上海人民美术出版社“高校设计专业国际同步应用教程”的推出，正是为我国方兴未艾、强劲发展的设计教育事业做出的积极回应。本系列教程与以往已经出版发行的教材所不同的是，它更加具有针对性和应用性。同时，这套教程更加关注新兴专业、材料应用和平面、多媒体设计实际操作等诸多方面的问题，选题新颖，内容简要，语言畅达，举例鲜活，具备了良好的教材特质。本套教材突出商业设计中广为应用的课程项目，针对应用设计专业高年级学生教学特点，从基础的“三大构成”原理切入应用设计的训练指导，更强调教程的实践意义和可操作性。在结合国际同步教学形式，传授应用设计的实用知识之外，还注重对基础概念的实际演练，教程中大量实践课程案例，有益于提高学生的创新思维和设计能力，帮助学生高质、便捷、迅速地掌握多种设计服务项目的能力。

应该说，这套设计教程具有鲜明的专业性和时代性，是高校设计专业相当理想的教材。本书的参编单位有清华大学美术学院、上海应用技术学院、美国纽约罗格斯大学等，并且，在编著的内容方面尤其针对高校艺术设计专业高年级的社会性实践操作需要。当然，对广大设计专业人士和设计爱好者来说，亦为一套上好的自学自修参考读物。相信本套设计专业应用教程的问世，对促进我国设计教育的发展，对构建文明而和谐的社会能发挥积极的作用。我想，此套教程将随着时间的推移而迅速显现出它的效应和社会价值。是为序。

清华大学美术学院艺术史论学部主任 教授 博士生导师 《装饰》杂志主编



2005年初夏于北京松榆书斋

CHAPTER A

创意导入

04-11

意念练习

白日做梦  
感官过滤  
感官交错

B

动态影像创作

12-37

基本要素

从二维到三维的思维转换  
超越时空

要领详解

场景重叠  
废物利用  
电脑加手绘  
夸张透视  
加入光效  
幻想投射

C

动态字体创作

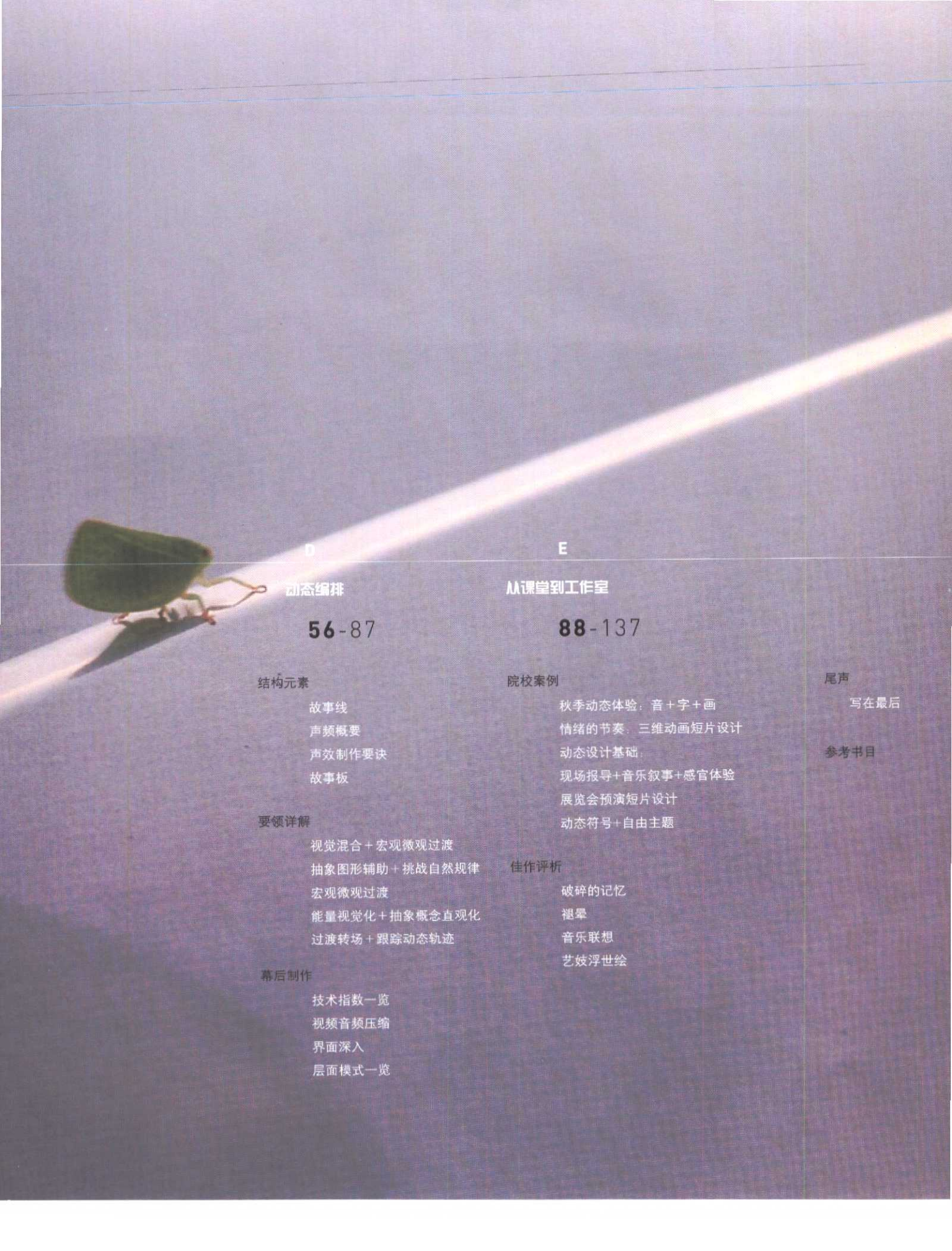
38-55

基本原理

拉丁文字的构成  
在屏色彩基础  
在屏文字可读性

动态生成

个性化的字体  
动态字体朗诵  
动态字效手段



D

动态编排

56-87

结构元素

故事线  
音频概要  
声效制作要诀  
故事板

要领详解

视觉混合+宏观微观过渡  
抽象图形辅助+挑战自然规律  
宏观微观过渡  
能量视觉化+抽象概念直观化  
过渡转场+跟踪动态轨迹

幕后制作

技术指数一览  
视频音频压缩  
界面深入  
层面模式一览

E

从课堂到工作室

88-137

院校案例

秋季动态体验：音+字+画  
情绪的节奏：三维动画短片设计  
动态设计基础  
现场报导+音乐叙事+感官体验  
展览会预演短片设计  
动态符号+自由主题

佳作评析

破碎的记忆  
褪晕  
音乐联想  
艺妓浮世绘

尾声

写在最后

参考书目

三维电影《玩具总动员》的主动画师拉瑟特·J. 曾经说过，我们都是用电脑讲故事的人，我们的任务是一次次让人们惊叹不已。然而真正抓住人心的往往不是电脑特效，而是故事创意本身。所以不言而喻，创意请先，技术承后。当今我们身处的世界五光十色，充满各种视听诱惑，要使老练的观众惊叹于某一创意实非易事。因此我们自身的想像能力要不断开发。在本章的练习中，希望大家能挣脱惯常的概念，换一种思维方式，参与种种意念的有趣练习，耐心而轻松地挖掘创意潜能。

# 创意导入

CHAPTER A

## 白日做梦

创意臆想，俗称“白日做梦”，是动态作品创作初期用来开拓思路的有效方法。动态作品不同于平面设计作品，其中具有很强的时空感。就如我们的梦境，是全景——虽然虚虚实实，但有空间感和时间线。“白日做梦”的记录方式最好为录音与草图相结合。这样可以比较全面和细节化。在做想像课题时，请放松，闭上眼睛，听任场景、音频一一进入你的臆想空间……

### 意念课题一：新闻报导实况再现

文字是对现实生活的提炼，而此练习的目的是还原故事线，将抽象文字具象化。在现实设计过程中，设计师往往是在文案课题目的基础上创造出视觉、音像相结合的多媒体动态作品，因此将文字视觉化是创作过程中不可缺少的前期部分。

课题方式：口头描述。任意选择当天报纸的一则新闻，根据其文字描绘，在意念中再现整个故事的实况。想像应着重于环境、人物的视觉细节。如一时找不到合适的例子，可以参照以下文字进行思维演练：

上班高峰时间，纽约某地铁站的平台，南希——一位 30 出头的秘书正在边读报边候车。突然间她被人一推，跌下了平台！南希及时抓住了平台的边缘，并大声求救。此时一位貌似耶稣的男子急步走来，大手伸向南希。“谢谢！”南希话音未落，大手将南希的双手接起却又残忍地抛开！南希跌入轨道，“耶稣”男子迅速离开……经警方多方查证，“耶稣”男子是一名刑事惯犯。南希则被其他乘客救起。



001



002



003

不同于海报、装帧等平面设计，动态媒体的创作与设计是360°全景想像的过程。本章首先提倡的是“白日做梦法”，又称创意臆想。白日做梦谁都可以做到。观察一下地铁上的乘客，有很多是目光呆滞，人在心不在；他们都不同程度地沉醉徜徉于自己的白日梦中，想着下一个假期、亲友相逢、美食良辰……我们的白日梦的不同处则为——目的性的存在。我们必须有意识地控制梦境，加上口头描绘录音法。好比你在做了一个离奇的梦之后，有声有色地描绘给别人听。梦境可长可短，不须太在意故事的逻辑，注意各感官的体验描述。自家电话留言就可作为一种记录方式。

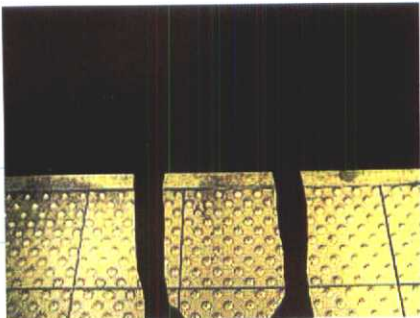
在意念再现这段文字时，请做一下尝试：

- 整段场景以黑白为主，其中结合一段彩色动态，请有意识地安排这一段动态的发生时间、历时长短，及用色理由。
- 切入一段快镜头；同段动态转换成慢镜头。
- 倒叙整个事件。
- 完全默片，再加入声效。
- 以旁观者角度叙述；以南希角度叙述；再以“耶稣”男子角度叙述。

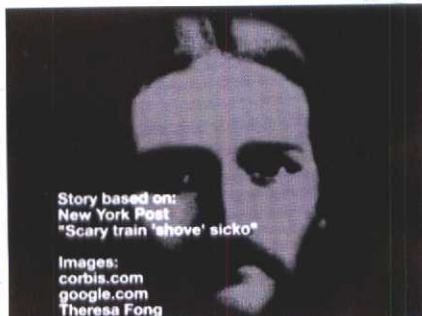
注意：描述性文字与陈述性文字在视觉分层时，可以有意识地将描述性文字设于前景，而陈述性文字设于背景。



004



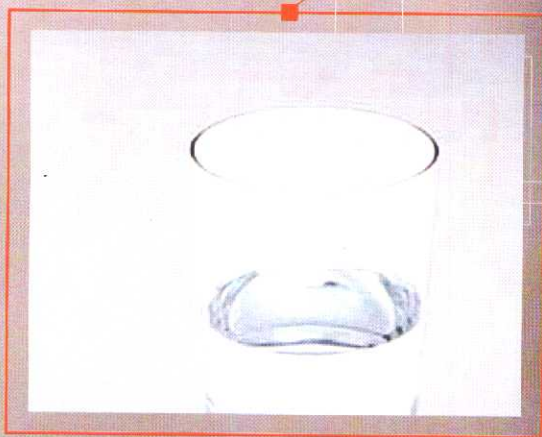
005



006

## 感官过滤

感官过滤的影响锻炼创意人员对事物观察的敏锐性。即所谓充分调动你的所有感官来“体会”平常事物，更重要的是学会去“动态”地感受——静止的杯子，在运动中是怎样？——摔碎后状态形体的改变，发出的音响……应在快题练习中有一系列的步骤设定。相信在结束练习后你对静态事物动态活动的潜在视觉，会比以前更丰富。注意顺序，时间控制在2分钟之内；以口头方式描述。



### 快题练习：“视而不见”的玻璃杯

打破常规概念寻找创意切入口。以感应经验为主，洞察一个最平常物体的一些不寻常的特有细节。鼓励独特思维。美与不美，能不能为大众所接受在这一练习中并非重要的评判标准。一切应在放松、安静的环境中进行。进度不求快，鼓励摒弃最先入为主要的概念，层层进入，渐次展开。鼓励“胡说八道”。

在离你一尺距离外放一个玻璃杯。首先你必须“视而不见”它的形状大小，集中想像以下几个方面：

健康人对世界的直观认识是通过五大感官——听觉、视觉、触觉、味觉、嗅觉，再加上所谓第六感。动态作品以其多媒体结合的优势，成为最能表现人类感官经历的艺术形式。因此，对设计人员超感官能力的训练就变得很有必要。

首先，每一感官的作用都由一系列主要衡量参数组成：

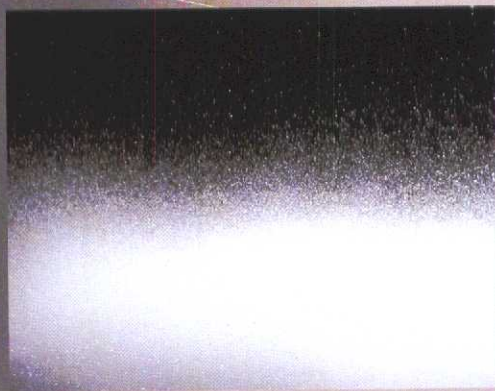
视觉：亮度、尺度、色彩、对比度、精度、动态、透视

听觉：音调、音量、清晰度、节奏、韵律、声道

触觉：肌理、接触面幅度、温度、重量

味觉：甜、酸、苦、辣、咸、温度、强度

嗅觉：香、臭、强度



- 它的重量
- 它的表面肌理：是光滑还是粗糙？
- 它的味道：假设它刚盛放过柠檬汁
- 假设我们把它向下摔，会碎吗？碎片溅开的动态
- 把小碎片抓在手中的感觉
- 假设玻璃杯有性别：它是他？还是她？

答完这些问题后，比较一下，意念中这个玻璃杯的视觉影像是否比以前丰富。

摄影：Daniel Krafczyk

## 感官交错

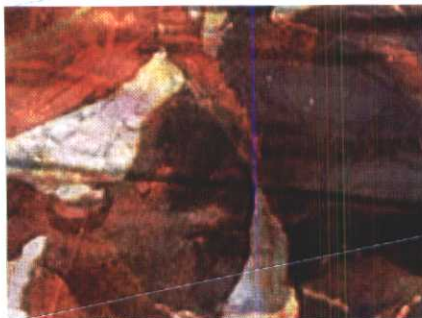
感官交错是锻炼感官之间交叉的通感的理解能力,反常规地去“听”,去“看”,去“触摸”,去“闻”,去“尝”,摒弃对程式化的创意展现,注重于更广义、更抽象的体验及表达方式。

### 意念课题二：用耳朵看

利用感官交错是培养发散思维法中的一种极为有效的手段。我们生活在感官世界中,并不缺乏各种官能刺激,然而交感——搭错线式地去“感受”听觉、触觉、嗅觉、味觉、视觉,不仅可以锻炼加强创意者的独项感官神经,更可以在意识里,甚至从哲学思考的高度,对人们司空见惯,并不特别在意的感官能力进行各种可能性的探索。

选择一段器乐,边听边闭上眼睛——试图抓住意念中一闪而过的色彩和影像。不要去分析这些影像的来由,让它们自由出入你的意念世界。尽量过滤掉具象物体,有意识地引入抽象形体。反复听,逐渐加入一些感官联系——高音处是冷是热?低音处是什么颜色?有无重复出现的形体?动态有规律吗?音乐总的感觉是快乐还是悲哀?是轻快还是沉重?

仍然是先前的音乐,这次试图想像一种几何形体,比方说——圆环。圆环的数量、尺寸比例、运动方向。如果在练习中有其他影像介入,不要终止练习,试图记忆影像的特征,并将其重叠到之前意念中的几何形体上。



007



008



009

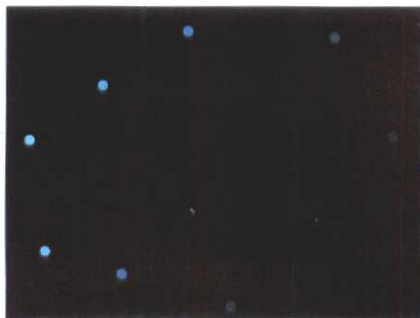
假设你丧失某一感官能力。比方说：视力，你就必须用耳朵去“看”，用触摸去“看”；如果你丧失的是味觉，在煮菜时你必然要通过目测调料的量来“尝”菜的味道。这种以某一感觉代替、诠释另一感觉的方式便是开拓想像力中极有效的感官交错法。

草图记录练习一与二，比较结果。

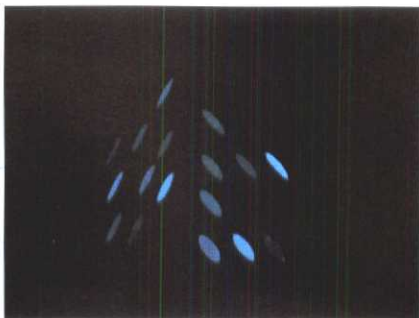
交稿形式：口头描述为辅垫，故事板为主。

课时建议：1 课时

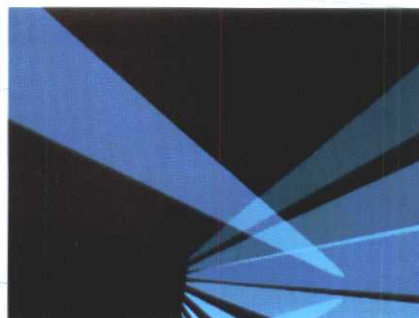
注意事项：鼓励同步草图，捕捉稍纵即逝的抽象影像，避免任何具体影像。如有必要可以重复播放音乐二到三次。



010



011



012

放眼望去，我们生活的世界充满着各种各样丰富的影像，不论静态或是动态，自然或是人为，华丽或是平实，影像无处不在。影像创作的关键是在于超越影像所拥有的原始意义，重新给予其全新的概念和含义。与平面图形创作不同的是，动态影像首先具有其独特的时间与空间性。因而我们应当完成从二维到三维构象思维的过渡，然后将时间线作为整个创意的根本。万事万物都在运动中，只是我们需要用宏观与微观的眼去洞察，去表现。本章将从“基本要素”和“要领详解”进行阐述。

# 动态影像创作

CHAPTER **B**



## 从二维到三维的思维转换



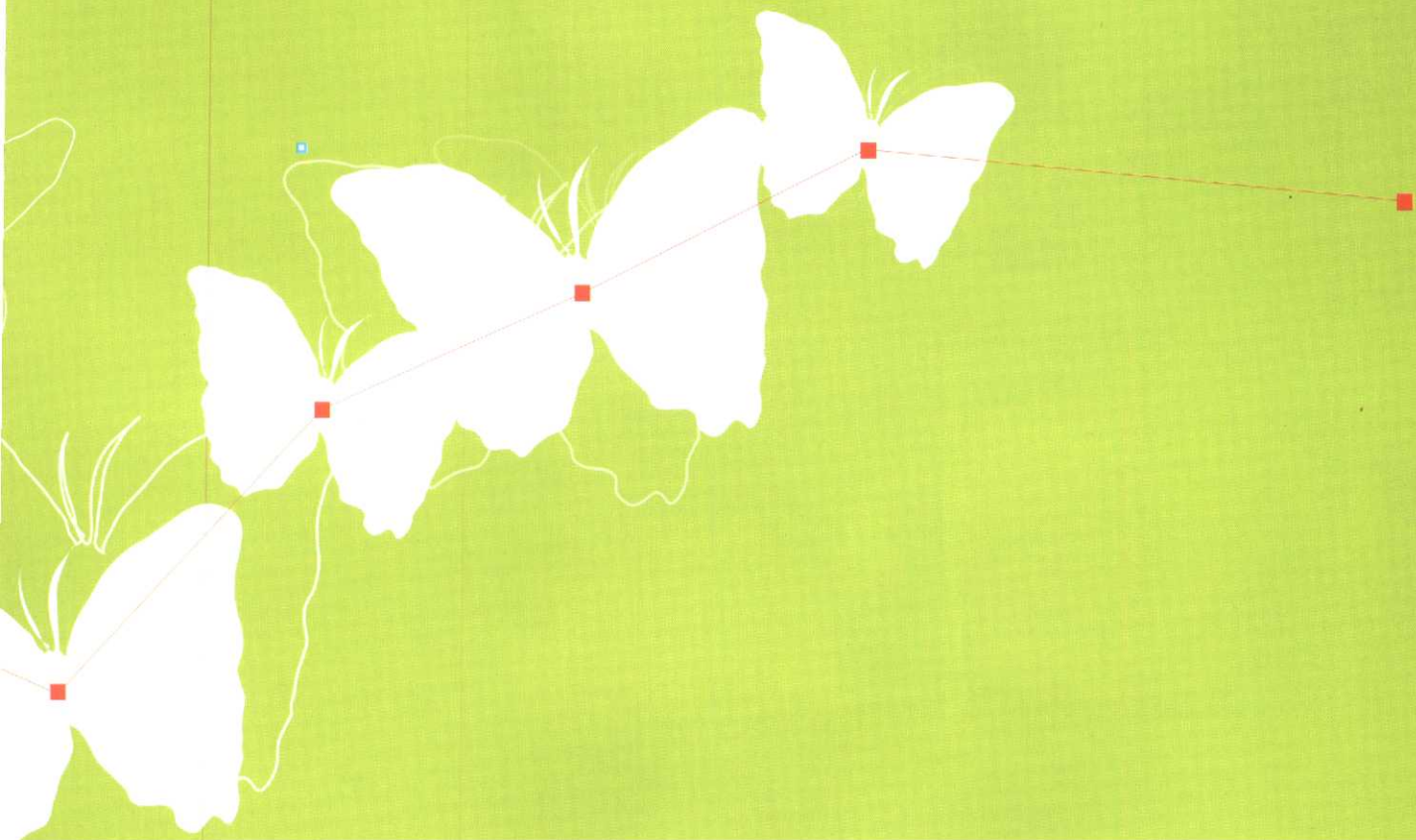
### 【摆脱平面思维的困扰】快题练习一：三维意念重现

化静为动，化单角度为多重角度，然后便是一个“转”字。将二维静态的固定化的影像在意念的眼中“转”起来。“意念的眼”又带有摄影机的功能，在日后的制作中，对摄影机的远近、切换角度、高速、低速、控制等等技术的掌握及运用都从转动意念之眼开始。

选择一张动物照片，观察 10 秒钟后，闭上眼睛，在意念中重现此动物的三维形态。请遵照以下步骤：

—— 沿竖向轴原地旋转此动物，注重大结构的想像

360°全景想像。用意念的眼去转动物体。想像不同光影变化、不同视角所带来的不同视觉效果。可先从将原有的平面影像及所处环境想像为三维开始。经常练习，久而久之，你的影像思维就会慢慢变得具有空间性了。



- 沿横向轴原地旋转此动物。仍注重大结构的想像
- 想像它朝你快速奔来
- 想像它朝远处慢速奔去
- 加上环境元素：天空、阳光、树林等等
- 想像多个它以不同速度、不同方向奔跑，有时横向，有时纵向

注意。在做此练习时，请保持耐心，集中注意力。