

# 《动画构图》

## 图书基本信息

书名：《动画构图》

13位ISBN编号：9787307083097

10位ISBN编号：7307083094

出版时间：2010-12

出版社：武汉大学

作者：鲁艺//涂凌琳//邓诗元

页数：88

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介以及在线试读，请支持正版图书。

更多资源请访问：[www.tushu000.com](http://www.tushu000.com)

# 《动画构图》

## 内容概要

《动画构图》作者鲁艺、涂凌琳、邓诗元是常年从事动画创作的资深动画导演和高等院校动画专业的教师,对动画片的教育、创作、生产有丰富的实践经验,对动画构图设计有独到的见解。《动画构图》根据作者丰富的实践经验,贯穿大量的创作实例,全面地讲解动画构图的创作思想与制作技术,内容涉及动画构图的制作步骤,动画规格框与景别、镜头,空间透视关系,动画画面构成,构图绘制要领和技巧等各个方面,还涉及动画设计人员的素质要求等相关内容。能帮助初学者逐步掌握构图要领,并能让有一定基础的动画从业者得到提高,还能锻炼学生理论联系实际的操作能力。《动画构图》语言通俗,深入浅出,教师易于讲述,学生易于接受,也便于与实践相结合,对于动画专业的师生和业余爱好者都有很高的参考价值。

# 《动画构图》

## 书籍目录

第1章 动画构图简介 / 001 1.1 动画构图概述 / 002 1.1.1 构图的基本定义 / 002 1.1.2 构图的具体要求 / 008 1.1.3 构图的评判标准 / 009 1.2 构图在整个动画流程中的重要地位 / 010 1.2.1 动画片制作的生产流程 / 010 1.2.2 构图在动画制作环节中的重要性 / 011 1.3 动画构图的制作步骤 / 012 1.3.1 熟读台本、领会导演的意图和要求 / 012 1.3.2 收集相关资料 / 014 1.3.3 找出镜头、剧本背景 / 016 1.3.4 定规格框的大小，画透视线，表现出基本空间关系 / 017 1.3.5 画出每层的草图 / 018 1.3.6 检查、修型 / 020 1.4 动画构图创作的能力要求 / 020 第2章 规格框与景别、镜头 / 023 2.1 规格框 / 024 2.1.1 规格框的选择 / 024 2.1.2 规格框的中心定位 / 026 2.1.3 安全框 / 026 2.2 规格框与景别 / 027 2.2.1 远景 / 028 2.2.2 全景 / 028 2.2.3 中景 / 029 2.2.4 近景 / 030 2.2.5 特写 / 030 2.3 规格框与运动镜头的绘制 / 031 2.3.1 推拉镜头 / 032 2.3.2 移镜头 / 033 2.3.3 摇镜头 / 035 2.3.4 跟镜头 / 035 第3章 空间透视 / 037 3.1 不同视平线的运用 / 038 3.1.1 低视平线构图 / 039 3.1.2 高视平线构图 / 039 3.1.3 中视平线构图 / 040 3.1.4 倾斜视平线构图 / 041 3.1.5 视平线在画面外的构图 / 042 3.2 心点在画面不同位置的运用 / 043 3.2.1 心点在画面中心 / 044 3.2.2 心点在画面左、右两侧 / 044 3.3 不同角度的透视关系 / 046 3.3.1 一点透视 / 046 3.3.2 两点透视 / 047 3.3.3 三点透视 / 048 3.3.4 散点透视 / 049 3.3.5 鱼眼透视 / 049 第4章 画面构成 / 051 4.1 画面构成的基本原则 / 052 4.1.1 表意性原则 / 052 4.1.2 美感原则 / 052 4.1.3 整体性原则 / 054 4.1.4 简洁性原则 / 055 4.1.5 重点性原则 / 055 4.2 画面的结构成分 / 057 4.2.1 主体 / 058 4.2.2 陪体 / 058 4.2.3 前层与对位线 / 059 4.2.4 后景 / 060 4.2.5 环境 / 060 4.3 画面构成的视觉流程 / 061 4.3.1 水平线导向 / 061 4.3.2 垂直线形导向 / 062 4.3.3 倾斜视觉导向 / 063 4.3.4 弧线形导向 / 063 4.3.5 S形导向 / 064 4.3.6 视觉中心的导向 / 065 4.4 画面构成的形式法则 / 066 4.4.1 对比 / 066 4.4.2 平衡 / 066 4.4.3 秩序 / 067 4.4.4 韵律 / 069 4.4.5 虚实 / 069 第5章 绘制要领和技巧 / 071 5.1 兼用的构思 / 072 5.2 构图的连续性 / 074 5.3 构图的匹配性 / 076 5.4 角色绘制技巧 / 079 5.5 构图范例分析 / 081 参考文献 / 088

版权页：插图：如果构图稿没有标明或是原画和动画设计人员不认真地看构图稿，在设计过程中就会出现偏差，甚至要打回去重新设计。但是在有些动画片和动画系列片的制作中，常常忽视设计稿的作用，甚至为了制作周期和利润，减弱对设计稿的设计。最常见的不正确的做法是直接把画面分镜头放大当做设计稿使用，根本没有进行认真而严谨的重新设计。这样做是可以节省大量时间和成本，但这是对动画片制作的不负责任，因为导演所画的分镜头台本是对整个故事的画面镜头阐述，是一个蓝本，在具体的镜头中只是一个感觉，并没有细致地加以绘制。如果把这些分镜头台本直接放大当做设计稿，就会使美术设计人员和原画和动画设计人员很难了解其背景、造型和道具的具体情况，在制作中容易产生偏差。动画片生产是一个流水线，是众人参与的团体劳动创作。如果设计稿这个环节没有把握好或把握得不够好，就会影响动画片的质量和制作周期，后果是非常严重的，也是不规范的，构图工作质量的好坏直接影响到整个动画片的艺术质量和技术质量。因此，我们必须要对设计稿的创作引起足够的重视，不能轻率对待。

1.3 动画构图的制作步骤前面谈到动画构图的重要性，而构图稿就是按分镜头台本中每一个镜头的要求做出具体的施工设计，它包括画框的定位、背景的具体设计图、人物的动作要求、人物与背景的透视和比例关系、镜头的运动要求、光源的方向等。

1.3.1 熟读台本、领会导演的意图和要求首先，由导演将剧本上的演出详细告诉构图师，并发送相关资料，在分镜头台本中，导演注重于故事情节的安排、人物性格的刻画、镜头的运动及场面的调度，即分别运用电影语言和手法来展现文学剧本上的情节；而具体到每一个镜头的背景，只是给一个大概的环境描述。到了设计稿这一环节，就要具体确定镜头的背景画面了。

# 《动画构图》

## 编辑推荐

《动画构图》：21世纪高等学校动画与新媒体艺术系列教材。

# 《动画构图》

## 精彩短评

- 1、书本身挺好 但是寄过来 都不是新的 特别脏，真是伤心，
- 2、项目实例

# 《动画构图》

## 版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:[www.tushu000.com](http://www.tushu000.com)