

动画构图设计

主 编 王守军
副主编 任 敬 李 波 公献琮
编 著 王锦洪 王炜丽 阎 婧

Animation

Composition

Design

辽宁美术出版社

Liaoning Fine Arts Publishing House

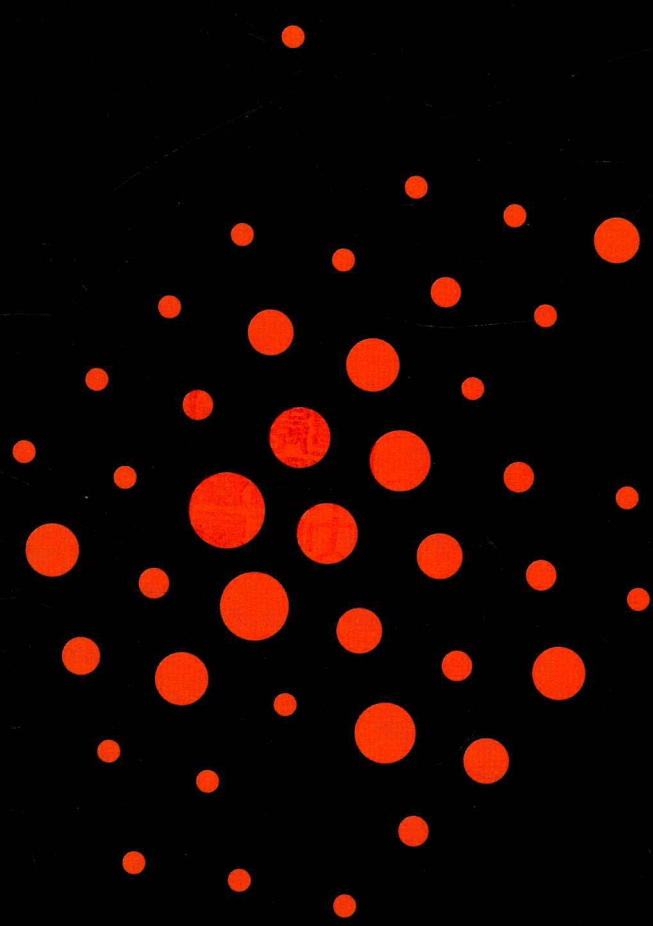
动画构图设计

主 编 王守平
副主编 任 骥 李 波 石献琮
编 著 王锦洪 王伟丽 闻 婧

Animation

Composition

Design



辽宁美术出版社

Liaoning Fine Arts Publishing House

图书在版编目 (C I P) 数据

动画构图设计 / 王守平主编 ; 王锦洪, 王炜丽, 闻婧编著. — 沈阳 : 辽宁美术出版社, 2017.3

ISBN 978-7-5314-7634-4

I. ①动… II. ①王… ②王… ③王… ④闻… III. ①动画-绘画技法 IV. ①J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字 (2017) 第044918号

出 版 者: 辽宁美术出版社

地 址: 沈阳市和平区民族北街29号 邮编: 110001

发 行 者: 辽宁美术出版社

印 刷 者: 沈阳博雅润来印刷有限公司

开 本: 889mm × 1194mm 1/16

印 张: 7.5

字 数: 40千字

出版时间: 2017年3月第1版

印刷时间: 2017年3月第1次印刷

责任编辑: 王 楠

装帧设计: 彭伟哲

责任校对: 郝 刚

ISBN 978-7-5314-7634-4

定 价: 46.00元

邮购部电话: 024-83833008

E-mail: lnmscbs@163.com

http://www.lnmscbs.com

图书如有印装质量问题请与出版部联系调换

出版部电话: 024-23835227

目录 contents

序

前言

第一章 叙事性动画的总体思路

009

- 第一节 关于叙事性动画 / 010
- 第二节 编写剧本的技巧与要求 / 012
- 第三节 故事构成 / 013
- 第四节 动画表现与语言阐述 / 016

第二章 单一图像的构图与绘制

017

- 第一节 单帧构图与绘制 / 018
- 第二节 光线 / 020
- 第三节 仔细观察真实物体 / 021
- 第四节 绘制物体的轮廓 / 022
- 第五节 在平面媒介上绘制 / 022
- 第六节 有关视角的一些问题 / 023
- 第七节 将选择的元素绘制到纸面 / 024
- 第八节 三等分原则 / 025
- 第九节 取景与透视 / 026
- 第十节 轴线的问题 / 027
- 第十一节 直线、斜线和曲线 / 028
- 第十二节 丰富的前景元素 / 029
- 第十三节 摄像机的平面处理 / 030
- 第十四节 其他需要注意的问题 / 032
- 第十五节 镜头的选择 / 038

第三章 对画面进行有目的的构图

040

- 第一节 构图介绍 / 041
- 第二节 构图中的视觉信息 / 050
- 第三节 在视平线以上 / 053
- 第四节 在视平线以下 / 054
- 第五节 简单与复杂 / 055
- 第六节 使用负空间 / 058
- 第七节 有序与无序 / 060
- 第八节 森林效果与大树效果 / 061
- 第九节 大与小 / 063
- 第十节 冷色与暖色 / 065

- 第十一节 直线与曲线 / 067
- 第十二节 大、中、小的对比 / 071
- 第十三节 风景的作用 / 074
- 第十四节 显示与隐藏 / 076
- 第十五节 特殊镜头与故事节奏 / 078
- 第十六节 保持视觉中心的统一 / 081
- 第十七节 等比例缩放 / 082
- 第十八节 已知与未知 / 083
- 第十九节 在兴趣点之外 / 083
- 第二十节 强化物体运动 / 085
- 第二十一节 统一运动方向 / 086
- 第二十二节 斜线、放射线与动感 / 087

第四章 构图之间的连续性

088

- 第一节 场景开启镜头 / 089
- 第二节 场景结束镜头 / 090
- 第三节 主观视角镜头 (POV) / 090
- 第四节 运动摄像机 / 091
- 第五节 固定摄像机 / 096
- 第六节 匹配动作镜头 / 097
- 第七节 思维逻辑镜头 / 098

第五章 角色设定与页面布局

104

- 第一节 人物角色的设定 / 105
- 第二节 直线、曲线混合表现人物性格 / 108
- 第三节 页面的布局 / 109
- 第四节 为页面设计舞台动作 / 114
- 第五节 气球框与拟声框 / 117
- 第六节 拟声效果 / 118

后记

参考文献

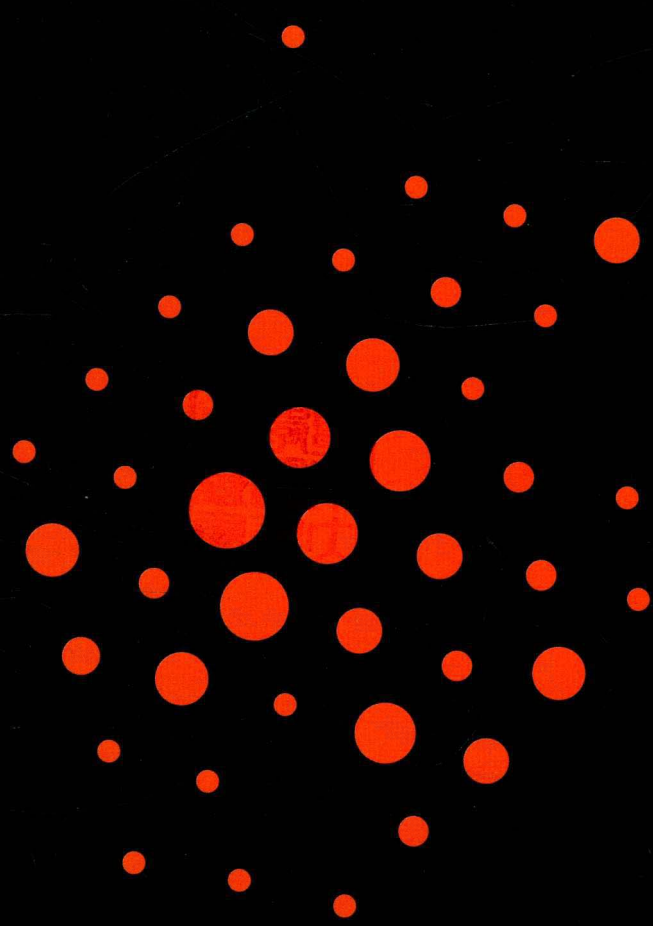
动画构图设计

主 编 王守平
副主编 任 骥 李 波 石献琮
编 著 王锦洪 王伟丽 闻 婧

Animation

Composition

Design



辽宁美术出版社

Liaoning Fine Arts Publishing House

图书在版编目 (C I P) 数据

动画构图设计 / 王守平主编 ; 王锦洪, 王炜丽, 闻婧编著. — 沈阳 : 辽宁美术出版社, 2017.3

ISBN 978-7-5314-7634-4

I. ①动… II. ①王… ②王… ③王… ④闻… III. ①动画—绘画技法 IV. ①J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字 (2017) 第044918号

出 版 者: 辽宁美术出版社

地 址: 沈阳市和平区民族北街29号 邮编: 110001

发 行 者: 辽宁美术出版社

印 刷 者: 沈阳博雅润来印刷有限公司

开 本: 889mm×1194mm 1/16

印 张: 7.5

字 数: 40千字

出版时间: 2017年3月第1版

印刷时间: 2017年3月第1次印刷

责任编辑: 王 楠

装帧设计: 彭伟哲

责任校对: 郝 刚

ISBN 978-7-5314-7634-4

定 价: 46.00元

邮购部电话: 024-83833008

E-mail: lnmscbs@163.com

http://www.lnmscbs.com

图书如有印装质量问题请与出版部联系调换

出版部电话: 024-23835227

序 >>

动画艺术的历史已逾百年，从早期的光影投射、逐帧定格、二维手绘到数字三维动画，再到与真人实拍影像以及其他相关艺术门类的互动与融合，在技术、样态和形式上经历了无数种变化和推进，时至今日，动画已经成为整合最多艺术类型、展示最高技术成就、涵盖最纷繁媒介形态的影像艺术。在横向坐标系里，欧洲的独立实验动画，经典迪士尼动画，20世纪七八十年代日本动画黄金时代，都是动画艺术史上一座座让人仰止的高峰。中国动画从诞生之初就有着很高的起点，以万氏兄弟为代表的一批早期动画大师不仅仅创作出一系列诸如《大闹画室》、《铁扇公主》等优秀动画作品，更为重要的是，他们为中国动画注入和塑造了独特而迷人的中国气质，经过新中国成立之后以及七八十年代的发展，“中国学派”蜚声海内外，也成了世界动画艺术史上一颗璀璨的明珠。

中国动画人才的培养大概分为三个阶段，第一个阶段是在20世纪50年代初，苏州美术学校开办动画科，后并入北京电影学院。第二阶段是20世纪60年代初期，上海电影专科学校设立动画专科，招收了两届学员，很多学生成为上海美术电影制片厂的中坚创作力量。第三个阶段是20世纪70年代末，北京电影学院开设大学程度的动画专业，上海美术电影制片厂与上海华山中学合作，开设了中等程度的动画职业班，同时在厂内开设动画训练班和动画设计训练班，培养了大批优秀的动画人才。目前，国内已经有150多所院校成立了大专以上学历动画院、系及相关专业。

辽宁美术出版社与大连工业大学艺术设计学院自2011年6月开始合作进行“大耳娃智趣学习宝典”项目的开发。在该项目中，大连工业大学艺术学院承担了部分模块的制作开发，该数字出版物于2012年1月推出，受到广大媒体的关注，中央电视台《新闻联播》、《新闻直播间》，北京电视台《晚间新闻》，辽宁卫视《辽宁新闻》都进行了深入专题报道。此外，《中国图书商报》、《辽宁日报》、《辽沈晚报》和凤凰网、人民网、新浪、搜狐以及中国新闻网、中国台湾网等200余家网站都从各种角度进行了大篇幅的报道。国家新闻出版广电总局（原新闻出版总署）的有关领导和一些幼教专家学者也对该产品给予了高度评价。经过近三年的合作，我们通过该项目的实践形成了一个动画、数字出版物的制作团队。该套动画系列教材是对该项目中的一些经验和成果的总结，并结合多年的教学经验形成的一套动画系列教材。

本套教材由具有多年教学经验的老师撰写，在知识点上注重动画的时代性和当下性。根据这些专业老师的教学经验和行业实践经验，加以总结提炼。本套教材注重从具有动画普遍意义和核心原理的角度入手，注重教材中知识结构的基础性和长远性。同时，总结各位老师多年在各自专业方向的教学和实践积累的经验，形成了本套教材的特点。在动画基础理论方面，结合中国国情和国外先进的理念，相对以往的动画教材具有明显的时代性。在涉及软件方面的动画知识时，尽可能从软件原理来讲解三维和二维动画，最大限度地消除软件更新所带来的知识陈旧的问题，使本套教材更具有生命力。

本套教材是由大连工业大学艺术设计学院数字媒体艺术系的专业老师为骨干和主体撰写的，他们有着过硬的专业素养，鲜活的教学经验，丰富的市场实践，敏锐的时代嗅觉，更为重要的是，他们有对教育事业、对动画艺术的满腔热忱，“高峰远水，逾行逾明”，希望本套教材的出版能为大连工业大学艺术设计学院的动画人才培养作出贡献，能为中国动画人才的培养作出贡献，能为世界动画人才的培养作出贡献。

大连工业大学艺术设计学院院长 王守平







前言

动画的构图能力实际上分为以下几个部分：一是静态帧的平面构图能力；二是动态物件在画面中的运动规律；三是动态镜头的运用；四是动态镜头下的动态物件。

静帧的平面构图的原理和平面绘画如出一辙。从工作至今八个年头已经过去，想想当初出于对数字媒体近乎偏执的热爱，我携带着将近十年绘画专业的功底义无反顾地投入到这个在当时看来还是崭新的专业领域。作为从事动画设计基础教学的教师，我深深地体会到扎实的素描速写和色彩功底对学习动漫设计是莫大的帮助。任何设计均可追溯自绘画，所以可以说绘画是设计的基石。

而后三种动态的构图，要想提高就要多分析和解构电影。在镜头处理方面，建议同学们多看国内外优秀的影片，在观看中学习镜头语言的知识。比如物件的入镜、出镜，物件的视角切换。这些都可以通过认真地分析电影而学到很多。例如《黑客帝国》《阿凡达》这些镜头都做得非常极致，可以好好地研究学习。动画的构图都来源于对电影的模仿和升华。

本书正是基于以上理念，在海量的当代绘画、CG插画与动漫电影经典案例中筛选出值得学习与借鉴的范本，希望能给在校学生以及广大动漫爱好者提供一个实用的参考。

目录 contents

序

前言

第一章 叙事性动画的总体思路

009

- 第一节 关于叙事性动画 / 010
- 第二节 编写剧本的技巧与要求 / 012
- 第三节 故事构成 / 013
- 第四节 动画表现与语言阐述 / 016

第二章 单一图像的构图与绘制

017

- 第一节 单帧构图与绘制 / 018
- 第二节 光线 / 020
- 第三节 仔细观察真实物体 / 021
- 第四节 绘制物体的轮廓 / 022
- 第五节 在平面媒介上绘制 / 022
- 第六节 有关视角的一些问题 / 023
- 第七节 将选择的元素绘制到纸面 / 024
- 第八节 三等分原则 / 025
- 第九节 取景与透视 / 026
- 第十节 轴线的问题 / 027
- 第十一节 直线、斜线和曲线 / 028
- 第十二节 丰富的前景元素 / 029
- 第十三节 摄像机的平面处理 / 030
- 第十四节 其他需要注意的问题 / 032
- 第十五节 镜头的选择 / 038

第三章 对画面进行有目的的构图

040

- 第一节 构图介绍 / 041
- 第二节 构图中的视觉信息 / 050
- 第三节 在视平线以上 / 053
- 第四节 在视平线以下 / 054
- 第五节 简单与复杂 / 055
- 第六节 使用负空间 / 058
- 第七节 有序与无序 / 060
- 第八节 森林效果与大树效果 / 061
- 第九节 大与小 / 063
- 第十节 冷色与暖色 / 065

- 第十一节 直线与曲线 / 067
- 第十二节 大、中、小的对比 / 071
- 第十三节 风景的作用 / 074
- 第十四节 显示与隐藏 / 076
- 第十五节 特殊镜头与故事节奏 / 078
- 第十六节 保持视觉中心的统一 / 081
- 第十七节 等比例缩放 / 082
- 第十八节 已知与未知 / 083
- 第十九节 在兴趣点之外 / 083
- 第二十节 强化物体运动 / 085
- 第二十一节 统一运动方向 / 086
- 第二十二节 斜线、放射线与动感 / 087

第四章 构图之间的连续性

088

- 第一节 场景开启镜头 / 089
- 第二节 场景结束镜头 / 090
- 第三节 主观视角镜头 (POV) / 090
- 第四节 运动摄像机 / 091
- 第五节 固定摄像机 / 096
- 第六节 匹配动作镜头 / 097
- 第七节 思维逻辑镜头 / 098

第五章 角色设定与页面布局

104

- 第一节 人物角色的设定 / 105
- 第二节 直线、曲线混合表现人物性格 / 108
- 第三节 页面的布局 / 109
- 第四节 为页面设计舞台动作 / 114
- 第五节 气球框与拟声框 / 117
- 第六节 拟声效果 / 118

后记

参考文献



叙事性动画的总体思路



第一章

一 本章重点

在制作叙事性动画之前，我们有必要了解影片的叙事方法，故事的结构形式。另外，也要注意故事的艺术特点和风格特点的定位，要把握故事所处历史时代的特征，只有这样才能准确地表现出剧中的社会背景、民风民俗、生活习惯以及剧中人物的性格特征、行为语言的特点、思想境界的高低，并唤醒人们对美好生活的憧憬，感染人们对善良人格的认识，鼓舞人们向上的决心，激发人们与邪恶力量做斗争的高昂斗志。在这一章中，主要讲述了故事的结构、主角与配角之间的关系、故事高潮与结束的不同表现方式等问题。

第一节 关于叙事性动画

我们认真地回忆看过的每一部动画片，故事中所发生的感人情节和精彩镜头，那一切都是什么呢？仅仅是故事的情节吗？从艺术创作的角度来讲，当我们探讨到叙事性故事的时候，情节虽然重要，但良好的构图关系和震撼的视觉效果才是故事的真正载体，而并非故事的情节。

但是，我们又不能使观众所有的注意力都集中在故事精彩的那一瞬间，显然，一张画面无法表现故事的整体，我们要考虑的是整个故事的大局和构图的整体性。

叙事性动画的整体目的是在产生出优秀质量的绘制作品的同时，还要关注场景之间的连续性和故事情节的表达。为了达到这一目的，我们首先要考虑以下几个因素。

在整个故事当中，我们试图表达的意义是什么？

在整个故事当中，或者在故事的某个具体环节当中，我们要使观众感受到什么样的情绪？

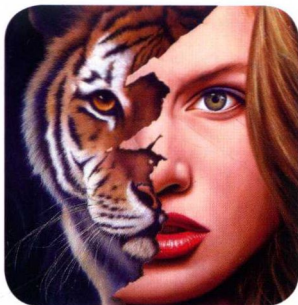
如何把握观众对整个故事的兴趣点？

我们绘制的单个元素是否有利于故事整体的叙事要求？

在我们所试图表达的内容当中，有哪一部分我们可以省略掉？



作品作者：WARREN



作品作者：WARREN

WARREN

1965年出生于俄克拉荷马州（美）的奇克谢，1983—1985年就读于俄克拉荷马州立大学的建筑设计专业。从毕业之前开始的12年间，他曾到佛罗里达州的迈阿密从事音乐发行业，直到20世纪90年代再度回归建筑设计行业中来。此后在哥伦比亚一个声望很高的设计公司工作，他曾为南部地区的许多客户设计了许多精彩的方案。2000年中，WARREN 举家迁至北卡罗来纳州的查伯山，他放弃原有的事业，把毕生精力转投到艺术上。他在2002年初开始画画，依靠完全的自学，形成了“超现实主义几何抽象”的独特风格。WARREN 的作品在颜色和结构上受超现实主义艺术家 ERNST、MIRO 以及超现实主义艺术家 KANDINSKY、KLEE 很大的影响。2006年夏天，WARREN 参加了马其顿的其塞沃国际艺术群体。艺术家们的作品被全国巡展，恰在马其顿的这段时间，WARREN 被邀请2007年春天来北京参展。现今，WARREN 与妻子仍旧快乐地生活在查伯山，他准备在这里将自己的全部精力投入到绘画当中，继续发掘自己内心的潜在。

我画画，因为我无法看到墙外的世界，我的画是或现于墙外的幻象。——WARREN



作品作者：PETER JACKSON

作品作者：PAUL BONNER

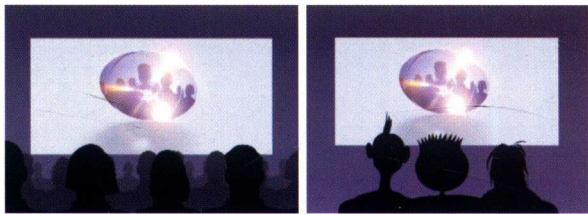


第二节 编写剧本的技巧与要求

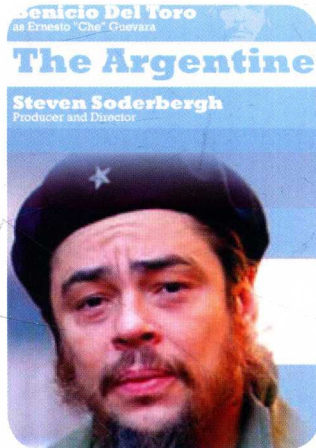
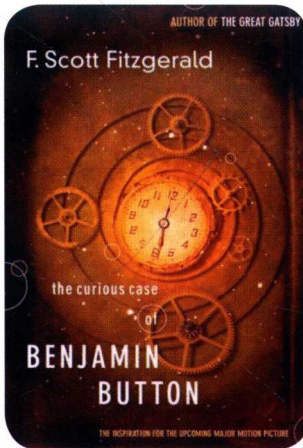
为了表现动画故事,我们先了解如何编写有效的剧本。由于在动画故事中我们必须利用绘画的手段进行表现。所以在绘制之前,首先要有一个清晰的故事思路,先反复询问自己要表现的动画故事是什么。如何表达动画故事呢?这里总结了一些常用的技巧与要求。

第一,故事要传达出什么信息?故事的本质是什么?故事的主题是什么?你必须概括成一两句话明确地表达出来。在任何情况,你都需要给观众一个记住你故事的理由。

第二,编写故事前,首先要明确观看的群体,谁会看你的动画故事?针对不同的观看群体要有不同的处理方式。你需要集中你的所有精力让你的动画适应不同人们的口味。观看动画的地点在哪里?在网站上、在YouTube上、在移动设备上、在家里、在剧院吗?这些问题决定了故事的内容、长度、节奏和视觉效果。当然,如果你有一群忠实的观众,则会有更多的回旋余地。



第三,许多人在编写故事时,常犯的错误是:过多地加入个人的喜好,但自己的喜好并不等于观众的喜好,观众在观看故事时需要找到更客观、更符合主流人群价值诉求的共鸣点。所以,我们要注意的一个基本原则是“自己不等于自己的故事”。



you ~~X~~ your story!

自己不等于自己的故事!

第四,如果观众不感兴趣,则不要把观众不感兴趣的事件讲述给观众。在编写故事的时候,要把有利于这个原则的事件加入进来,违背这个原则的事件尽量删除。

IF AUDIENCE DON'T CARE YOU DON'T SHARE!

不要加入观众不感兴趣的问题!

第五,故事的构成——谁,经历了什么,产生了什么?通俗地讲就是故事的开始、高潮、结尾。这就是故事的最基本法则——三幕结构。



X+Y=Z

三幕结构

第六,成功故事开始的关键是剧本,所以要不断地修改剧本,直到最终大家满意为准,我们最不希望看到的是动画做到一半突然发现故事剧本出现了问题。



SCRIPT

剧本



REVISION SCRIPT

重写剧本