

21 世纪全国高职高专美术·艺术设计专业“十二五”精品课程规划教材

The "Twelfth five-year" Excellent Curriculum for Major in The Fine Art Design of The Higher Vocational College and The Junior College in Twenty First Century



动画构图原则

Composition Animation Principle of

主 编 王守平
副主编 任 骥
编 著 王锦洪
李 波 石献臻
王艳丽 闻 婧
辽宁美术出版社



21 世纪全国高职高专美术·艺术设计专业“十二五”精品课程规划教材

Composition Principle of Animation

动画构图原则

THE "TWELFTH FIVE-YEAR" EXCELLENT
CURRICULUM FOR MAJOR IN
THE FINE ART DESIGN OF THE HIGHER
VOCATIONAL COLLEGE AND THE JUNIOR
COLLEGE IN TWENTY FIRST CENTURY

主 编 王守平
副主编 任 骥 李 波 石献琰
编 著 王锦洪 王伟丽 闻 婧
辽宁美术出版社

21世纪全国高职高专美术·艺术设计专业
“十二五”精品课程规划教材

总主编 范文南
总策划 范文南
副总主编 洪小冬 彭伟哲
总编审 苍晓东 光辉 李彤 王申 关立

编辑工作委员会主任 彭伟哲

编辑工作委员会副主任

申虹霓 童迎强

编辑工作委员会委员

申虹霓 童迎强 苍晓东 光辉 李彤 林枫
郭丹 罗楠 严赫 范宁轩 田德宏 王东
彭伟哲 高焱 王子怡 王楠 王冬 陈燕
刘振宝 史书楠 王艺潼 汪俏黎 展吉喆 夏春玉
穆琳琳 王倩 林源

印制总监

鲁浪 徐杰 霍磊

图书在版编目(CIP)数据

动画构图原则 / 王锦洪, 王炜丽, 闻婧编著. — 沈阳: 辽宁美术出版社, 2015.7

21世纪全国高职高专美术·艺术设计专业“十二五”
精品课程规划教材

ISBN 978-7-5314-6818-9

I. ①动… II. ①王… ②王… ③闻… III. ①动画—
绘画技法—高等教育—教材 IV. ①J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字(2015)第144292号

出版发行 辽宁美术出版社

经销 全国新华书店

地址 沈阳市和平区民族北街29号 邮编: 110001

邮箱 lnmscbs@163.com

网址 <http://www.lnmscbs.com>

电话 024-23404603

封面设计 范文南 洪小冬 童迎强

版式设计 洪小冬 李彤

印刷

沈阳市鑫四方印刷包装有限公司

责任编辑 王楠

技术编辑 鲁浪

责任校对 徐丽娟

版次 2015年7月第1版 2015年7月第1次印刷

开本 889mm × 1194mm 1/16

印张 7.5

字数 230千字

书号 ISBN 978-7-5314-6818-9

定价 57.00元

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



21 世纪全国高职高专美术·艺术设计专业“十二五”精品课程规划教材

Composition Principle of Animation

动画构图原则

THE "TWELFTH FIVE-YEAR" EXCELLENT
CURRICULUM FOR MAJOR IN
THE FINE ART DESIGN OF THE HIGHER
VOCATIONAL COLLEGE AND THE JUNIOR
COLLEGE IN TWENTY FIRST CENTURY

主 编 王守平
副主编 任 骥 李 波 石献琰
编 著 王锦洪 王伟丽 闻 婧
辽宁美术出版社

21世纪全国高职高专美术·艺术设计专业
“十二五”精品课程规划教材

学术审定委员会主任

苏州工艺美术职业技术学院院长

廖 军

学术审定委员会副主任

南京艺术学院高等职业技术学院院长

郑春泉

中国美术学院艺术设计职业技术学院副院长

夏克梁

苏州工艺美术职业技术学院副院长

吕美利

联合编写院校委员(按姓氏笔画排列)

丁 峰	马金祥	孔 锦	尤长军	方 楠	毛连鹏
王 中	王 礼	王 冰	王 艳	王宗元	王淑静
邓 军	邓澄文	韦荣荣	石 硕	任 陶	刘 凯
刘雁宁	刘洪波	匡全农	安丽杰	朱建军	朱小芬
许松宁	何 阁	余周平	吴 冰	吴 荣	吴 群
吴学云	张 芳	张 峰	张远琰	张礼泉	李新华
李满枝	杜 娟	杜坚敏	杨 海	杨 洋	杨 静
邱冬梅	陈 新	陈 鑫	陈益峰	周 巍	周 箭
周秋明	周燕弟	罗帅翔	范 欣	范 涛	郑祎峰
赵天存	凌小红	唐立群	徐 令	高 鹏	黄 平
黄 民	黄 芳	黄世明	黄志刚	曾传珂	蒋纯利
谢 群	谢跃凌	蔡 笑	谭建伟	戴 巍	

学术审定委员会委员

南京艺术学院高等职业技术学院艺术设计系主任

韩慧君

上海工艺美术职业技术学院环境艺术学院院长

李 刚

南宁职业技术学院艺术工程学院院长

黄春波

天津职业大学艺术工程学院副院长

张玉忠

北京联合大学广告学院艺术设计系副主任

刘 楠

湖南科技职业学院艺术设计系主任

丰明高

山西艺术职业学院美术系主任

曹 俊

深圳职业技术学院艺术学院院长

张小刚

四川阿坝师范高等专科学校美术系书记

杨瑞洪

湖北职业技术学院艺术与传媒学院院长

张 勇

呼和浩特职业学院院长

易 晶

邢台职业技术学院艺术与传媒系主任

夏万爽

中州大学艺术学院院长

于会见

安徽工商职业学院艺术设计系主任

杨 帆

抚顺师范高等专科学校艺术设计系主任

王 伟

江西职业美术教育艺术委员会主任

胡 诚

辽宁美术职业学院院长

王东辉

郑州师范高等专科学校美术系主任

胡国正

福建艺术职业学院副院长

周向一

浙江商业职业技术学院艺术系主任

叶国丰

学术联合审定委员会委员(按姓氏笔画排列)

丁耀林	尤天虹	文 术	方荣旭	王 伟	王 斌
王 宏	韦剑华	冯 立	冯建文	冯昌信	冯顺军
卢宗业	刘 军	刘 彦	刘升辉	刘永福	刘建伟
刘洪波	刘境奇	许宪生	孙 波	孙亚峰	权生安
宋鸿筠	张 省	张耀华	李 克	李 波	李 禹
李 涵	李漫枝	杨少华	肖 艳	陈 希	陈 峰
陈 域	陈天荣	周仁伟	孟祥武	罗 智	范明亮
赵 勇	赵 婷	赵诗镜	赵伟乾	徐 南	徐强志
秦宴明	袁金戈	郭志红	曹玉萍	梁立斌	彭建华
曾 颖	谭 典	潘 沁	潘春利	潘祖平	濮军一





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，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昂扬斗志。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建筑公司工作，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画家 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



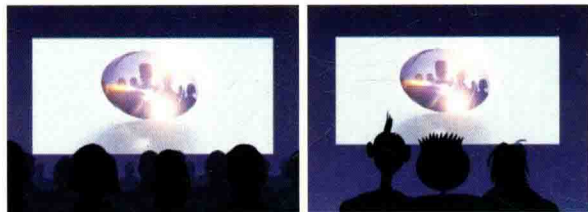
作品作者: PETER JACKSON

第二节 编写剧本的技巧与要求

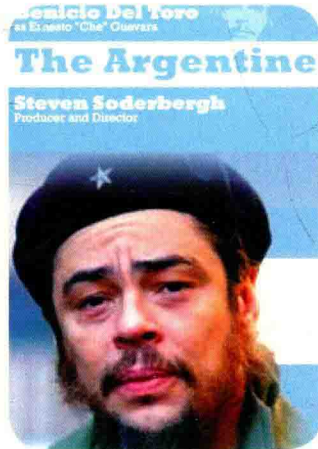
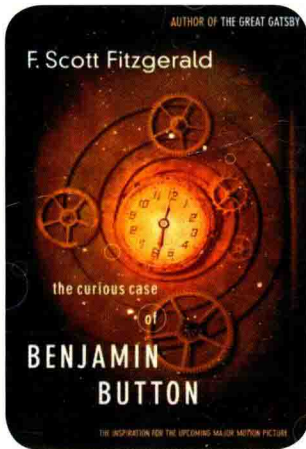
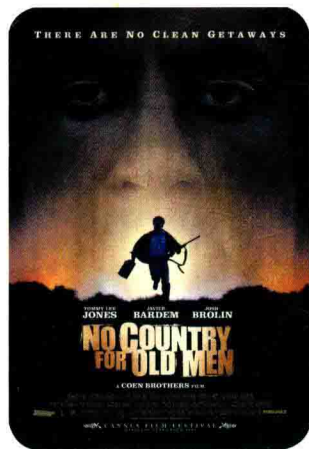
为了表现动画故事,我们先了解如何编写有效的剧本。由于在动画故事中我们必须利用绘画的手段进行表现。所以在绘制之前,首先要有一个清晰的故事思路,先反复询问自己要表现的动画故事是什么。如何表达动画故事呢?这里总结了一些常用的技巧与要求。

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