

<<动画构图与设计稿制作>>

图书基本信息

书名：<<动画构图与设计稿制作>>

13位ISBN编号：9787508391724

10位ISBN编号：7508391721

出版时间：2010-1

出版时间：中国电力出版社

作者：张鹏飞，张丽萍 主编

页数：146

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：<http://www.tushu007.com>

<<动画构图与设计稿制作>>

前言

近几年，我国动画教育产业发展迅速，目前已有200多所院校开设了动画专业，并有越来越多的年轻人加入到动画制作的大军当中。

我国动画产业从20世纪60年代到80年代的辉煌过渡到90年代的败落，动画教育曾一度出现断层。

人才的流失以及制作理念和制作方式的守旧，使得国产动画在东西方动画大战中失去了大片的市场。

直到今天，具有现代理念的动画教育才刚刚起步，它吸收了欧美、日本等发达国家先进的动画制作方法，融入了现代动画教育理念，力争为我国动画产业培养新生力量。

在动画教育迅速发展的今天，对专业动画教材及知识的渴求是每个学生的愿望。

本书就是为解决有关“动画构图设计稿”问题而编写的，笔者提炼了从业十几年的经验，耗费近两年的时间撰写了本书。

书中主要讲述了动画构图的概念、构图的原理与基本方法、镜头的运动、光影的表现与设计稿的制作等内容。

其最大特色是运用实践经验来讲述内容，去除了一些陈旧的、不适用于现代动画制作的知识与技巧，同时列举了大量的制作实例来帮助读者学习，使读者能以最高效的方法迅速掌握动画构图设计稿知识。

。

<<动画构图与设计稿制作>>

内容概要

这是一本学习动画制作的入门教程，是专门为广大喜爱动画片和有志成为动画绘制人的初学者精心设计编写的。

书中主要讲解了动画构图的概念、构图的原理与基本方法、镜头的运动、光影的表现与设计稿的制作等内容。

作者将其自身丰富的动画制作实战经验融入于编写中，去除了已显陈旧、不适用于现代动画制作的知识与技巧，增加了动画制作稿中最新的观念与方法，同时列举了大量的制作实例，并将正反案例进行对比分析，有助于动画设计者迅速掌握动画构图设计稿知识。

本书信息丰富、内容翔实，适合动画设计专业在校学生及动画设计自学者使用，也适合作为高校动画专业的教材或教学参考用书。

<<动画构图与设计稿制作>>

书籍目录

前言第一部分 构图的概 第一章 构图的概念 第一节 构图与设计稿的关系 第二节 构图的特点 第三节 经典动画构图分析 第二章 构图的原理与基本方法 第一节 构图与受众心理 第二节 构图的三条基本原则 第三节 形、线、光、色的处理 第四节 构图的形式规律 第五节 常见的动画构图错误 第二部分 设计稿基础制作 第三章 动画设计稿制作基础 第一节 动画片工作流程与动画设计稿的任务 第二节 动画设计稿制作工具 第三节 创作前注意事项 第四章 设计稿的基本制作 第一节 分镜头 第二节 初试设计稿制作 第三节 景别与画框 第四节 常用镜头实例 第五章 镜头的运动 第一节 镜头的推拉 第二节 镜头的摇移 第三节 镜头的跟拍、震动、旋转 第三部分 设计稿高级创作 第六章 光影的表现 第一节 光的属性 第二节 光线情绪的类别 第七章 背景移动设计稿 第一节 动画片的背景移动与分层 第二节 详细背景分层制作实例 第八章 动作设计稿的画法 第一节 身体语言的技巧 第二节 动态绘制方法 第三节 常见动态绘制方法 第四节 动作设计稿制作实例附录 附录A 本书参考书目 附录B 本书参考动画片名录 附录C 常用动画制作专业术语中英文对照

<<动画构图与设计稿制作>>

章节摘录

插图：第一章 构图的概念说到设计稿，就不得不提到构图。

构图这个名称，源于西方美术。

现在在很多艺术院校的美术专业里都有专门的“构图”课程。

而旧时我国传统绘画理论中，并没有“构图”这个词语，一般称之为“布局”，或者是“经营位置”。

早在东晋时期，顾恺之就提出了“置阵布势”一说，这应该是我国较早的构图理论知识了。

而有关对“构图”的理解，又因时代不同、空间不同使得每个人的理解也不尽相同。

17世纪英国剑桥柏拉图派的代表夏弗茨伯里（Shaftesbury）在《论特征》中写道：“美、漂亮、好看，这些都绝不在物质资料中而在艺术与构图中。

”构图是一个思维过程，它从自然存在的混乱事物中找出秩序。

本·克莱门曾说道：“构图是一个组织过程，它把大量散乱的构图要素组织成一个整体。

”每一种艺术形式都具有它独特的规律与原理。

构图是用来表达作者的意图与思想的手段，可以通过画面物体位置的设置、形状的变化、色彩的搭配、光影的处理反映自己想要表达的主题。

简单地说，就是在固定空间中对所有物体进行有目的的安排与组织。

艺术作品创作的目的是表达作者的思想与情感，如果能让观众在欣赏后第一时间就产生与作者同样的感受，这无疑是作者所追求的。

而艺术作品的“构图”，在一定程度上可以明确地表达出作者的思想与情感，这是一种手段。

“构图”是艺术手段的第一步，只有按照统一的思想主题通过运用种种艺术手段，才能创作出使人产生共鸣的艺术作品。

很多艺术家不愿意把“构图”挂在嘴边，认为“构图”是仁者见仁、智者见智的事情，没有必要用一些条条框框来约束自由的艺术创造。

事实也的确如此，好的艺术理论并不是用来束缚创作思想的，先人总结出来的经验也非一成不变。

我们学习“构图”就是要打破“构图”。

请记住一句古老的真理——“画有法，画无定法”。

第一节构图与设计稿的关系动画构图源自于电影构图，电影构图源自于摄影构图，摄影构图则又源自于绘画构图，而动画又具有很强烈的绘画性。

这确实是一个很有趣的现象，因为电影与摄影基本可以说是真实性的反映，它们的构图，习惯叫法是“取景”。

不论是国画中的“布局”、“经营位置”，还是摄影中的“取景”，都只涉及“构图”的部分内容，并不能包括“构图”的全部含义。

而“构图”也只是“动画设计稿”中的一部分。

“构图”是动画设计稿的艺术理论基础，设计稿还有安排、规划、设计等含义。

动画设计稿英语称为“Layout”，意思就是：1.安排；设计；布局；2.（书籍、广告等的）版面设计，版面编排；3.陈列；陈列物；4.规划图，布局图。

<<动画构图与设计稿制作>>

编辑推荐

《动画构图与设计稿制作》：你想做动画吗？
想成为专业动画师吗？
就从这本书开始吧！

<<动画构图与设计稿制作>>

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:<http://www.tushu007.com>