

动画构图



[动画构图_下载链接1](#)

著者:鲁艺//涂凌琳//邓诗元

出版者:武汉大学

出版时间:2010-12

装帧:

isbn:9787307083097

《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动画操作能力。《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。

作者介绍:

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 摆镜头／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／(352 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
· · · · · (收起)

[动画构图](#) [下载链接1](#)

标签

动画

评论

项目实例

[动画构图](#) [下载链接1](#)

书评

[动画构图](#) [下载链接1](#)