

Founded in 1990, the professional Guangxi Fine Arts Publishing House (GFAPH) mainly focus on publishing art theories, technique courses and reference books, such as albums, picture books, New Year pictures, wall calendars, posters, calligraphies, photographs, tourist guides etc. As it has published more than 5000 books after its foundation, and as it was in the top 100 publishing houses in comprehensive competitive power in the Ninth Five-Year Plan Period in China, it has been regarded as one of the most influential publishing houses in fine arts both in art circle and in publishing in China.

21 世纪全国高等院校动画设计精品课程规划教材

ANIMATED PAINTING

动画绘画

王伟 著

动画 绘画

In copyright trade, GFAH
overseas publishing sou
promotion and communic

Having much experience in editing and publishing textbook series of fine arts. Examined and approved by the Ministry of Education, the book series of fine arts (for college students), Arts Appreciation (for senior middle school), Writing (for primary school) and all of which were approved by the Office of the Textbook Censorship Committee for Primary School and Middle School in Education, get outstanding results in the teaching practice of local education.

21世纪全国高等院校动画设计精品设计

ANIMATION PAINTING

动画绘画

王伟 著



广西美术出版社

图书在版编目(CIP)数据

动画绘画 / 王伟著. — 南宁: 广西美术出版社,
2014.11

21世纪全国高等院校动画设计精品课程规划教材
ISBN 978-7-5494-0262-5

I. ①动… II. ①王… III. ①动画 — 绘画技法 — 高等学校 — 教材 IV. ①J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字(2014)第230162号

21世纪全国高等院校动画设计精品课程规划教材

动画绘画

Donghua Huihua

著 者: 王 伟

图书策划: 陈先卓

出 版 人: 蓝小星

终 审: 姚震西

责任编辑: 陈先卓

装帧设计: 熊燕飞

校 对: 覃晓燕

审 读: 王小野

出版发行: 广西美术出版社

地 址: 广西南宁市望园路9号(530022)

网 址: www.gxfinearts.com

印 刷: 广西大华印刷有限公司

版 次: 2015年4月第1版第1次印刷

开 本: 889 mm × 1194 mm 1/16

印 张: 10

书 号: ISBN 978-7-5494-0262-5/J · 2202

定 价: 39.00元

版权所有 翻印必究

动漫不只是给儿童看的，也可以是给大人看的，只要动漫的故事和技术适合大人的需求。王伟老师的教材再次证明了这一点，因为熟练掌握这套教材的知识和技术之后，就能创作出适合各个年龄段观众的动漫。

志攀

北京大学党委常委、常务副校长、法律总顾问

编委会

顾问：

- 吴志攀：北京大学常务副校长、著名教授、博士生导师。
- 严定宪：著名动画导演艺术家，《大闹天宫》首席动画师。
- 阎善春：著名动画导演艺术家，《老狼请客》、《山水情》导演。
- 约翰·豪：《指环王》三部曲、《霍比特人》首席概念艺术家。
- 詹姆士·杰尼：缔造《恐龙帝国》系列奇幻艺术家。
- 范新林：美国迪士尼动画高级艺术家，作品有《花木兰》、《熊兄弟》等。
- 马里奥·阿尔贝蒂：《摩尔加奈》、《蜘蛛侠2》等漫画艺术家。
- 葛里格·布罗德莫：《金刚》、《第九区》、《黑羊》概念设计师。
- 柯里仕：美国概念设计师，自由艺术家，《教父》游戏设计师。
- 孙立军：北京电影学院动画学院院长、教授，著名动画导演。
- 朱青生：北京大学历史系教授、博士生导师。
- 肖永亮：北京师范大学教授、博士生导师。
- 曹小卉：北京电影学院动画学院教授、知名动画导演。
- 王六一：中国电视艺术家协会卡通艺委会副秘书长。
- 周庆山：北京大学信息管理系教授、博士生导师。
- 李建平：北京电影学院动画学院副院长、知名动画导演。

编委成员：

- 张莹 朱江 盛楠 马玥 崔颖 苏娜 刘鑫 纪力文 李毅 李罡 赵志超
- 陈阳 李文愉 李靓 李鹏飞 熊新军 王珺 王凌轩 王文瑞 王宁 张俊 郑琳
- 龚胤杰 管佳珏 李烨 王世元 蒋文伶 梁东渊 白莲 王萧音 安文月 周晶 夏国栋
- 贾娜 韩星 邓晰 邵立康 朱瑞权 方婷婷 吴彦泽 张慧 徐妹 钮晓琦

序

王伟多年从事动漫产业和动画、绘画教育,《动画绘画》是他对自己实践经验的总结和思考的结果。

王伟有深厚的绘画功底。近年来,王伟对动画、漫画创作倾注了极大热情,尤其是幻想题材的插画。这种类型的插画在国外很普遍,可是在中国目前尚处于“初级阶段”。王伟为我们引进、推荐了许多国外幻想题材插画的名家巨作,而且自己也创作了不少引人注目的好作品。我看到过王伟大量的动画、油画、连环画及影视《红山·龙》等概念设计作品,作品内容之广泛、风格之多样、数量之巨大,令人感叹!从他大量的作品中,我们可以看到这位艺术家是多么的勤奋!在动画创作和教育领域,王伟也孜孜以求,硕果累累。

作为一个有很强创作能力、有丰富实践经验的教师,王伟写的这本书自然也具有很高的实用价值。难得的是:这本书并不仅仅具有实用价值,而且具有美学理论价值——王伟把动画、绘画的创作和教育提升到美育的高度,揭示了动画、漫画的美育本质,提出要把“审美素质结合应用于动画创作中”,要使“审美境界服务于动画创造”。他的这种观念是同类著作、教材中鲜见的,也是当今动画创作应该遵循的原则。

王伟这本书的另一特点是:他尊重传统,也重视新技术的运用。他熟悉素描、油画的所有技法,同样能熟练运用新的数字技术进行创作。传统与创新在王伟的创作和教学中相辅相成,高度和谐。

本书通过大量的实例,讲述了动画绘画及其在动画实践中的应用,由浅入深,深入浅出,是一本学生学习动画绘画基础的好书。王伟在北京大学这个中国著名的高等学府教学多年,有着丰富的教学经验,他所带的研究生,有些在读研前并不是学艺术的,王伟用自己多年实践总结出的学生学习、产业上手的教学方法,让所有的学生无论研前是否学艺术都能通过动画绘画品尝到艺术的快餐与收获。我想这应该是王伟教学的一大特点,也是他研究动画绘画的一个最值得学习的地方。

正如王伟自荐那样,《动画绘画》是一本“很实在的好书”,确实值得动漫产业从业人员、动漫专业教师和动漫爱好者一读。

曹小卉

2013.12.于北京

前言

当今动漫发展与动漫教育随着文化产业化的深入，发展势头喜人但又不尽人意。说起来话题沉重，但又不得不说，动漫发展缺少系统的程序，包括缺少从业人才的政策与教育解渴的经典好书，仍在误事误人乃至误国。用美育教育指导动画绘画是动漫发展的必然阶段。

随着动漫现象、动漫教育的发展及动漫产业园区建设，迫切需要一本具有国际化学术水准的动漫基础教材问世，引导与指导动漫从业者和学生。因目前经典动漫教材不多，影响制约学生学习与行业指导的上升。应读者需求，我有义务把我在行业经验与教学经验融为一个学术体系，把我研究的方法与课题实践内容奉献给这个时代。

我根据自己在动画产业的从业经验与在北京大学教学的经验知识，以及十年的教学经验感受，推出一本适合动漫初学者与产业人员的动漫与教学相结合的以及很实在的好书。这本书适应不同水平的从业者，学生与老师，本着点明、说透、快捷、实用的原则，又具有国际化学术视野的方法与教学模式，使学生在交叉学科的基础上学会用美育照亮心灵，用动画体会应用载体与生命，用绘画艺术应用交叉学科的结合，创作出激励人生的好作品。

本书分三大块：美育——动画——绘画。

美育教育与实践过程，是人生根本必备素质。正如罗丹大师所讲：“生活中从不缺少美，而是缺少发现美的眼睛。”美无处不在，在于你会发现，发现美的现象、发现美的生活、发现美的事物、发现美的价值。在教学体系中用美的思想、美的观念、美的行为、美的过程诠释人生，让美育教育成为影响人生、影响职业、影响学生的必备素质。

有了美育经历与艺术素质再应用到动画行为创作中，体会就不一样了。用审美境界来服务于动画创造。在动画创作中体会美育所带来的视觉形象与美的元素创造形式。

绘画行为更是美的构造与实践的内容，创造美的生活一切，创造美的优质作品，创造美的宁静现象，创造美的高雅过程。

目录

第一章 美育净化心灵的课题..... 1

- 2 第一节 美育教育是国民素质提升的必修课
- 3 第二节 美育行为是精神生活的一部分
- 4 第三节 美育审美标准是娱乐生活的实践内容
- 5 第四节 美育视觉审美情趣的创造内容
- 6 第五节 美育境界是人们参与审美活动的感受
- 7 第六节 美育灵感在生活中存在与发展创造
- 9 第七节 美育鉴赏的直觉性在动画与绘画中延伸

第二章 动画绘画的形式..... 11

- 12 第一节 动画形式在绘画中的应用
- 22 第二节 几何图形的基本画法（人体绘画）
- 26 第三节 绘画的艺术表现与动画结合

第三章 数字绘画的表现形式..... 29

- 30 第一节 用计算机绘画及其艺术风格
- 34 第二节 表现形式
- 37 第三节 观念的强化
- 38 第四节 表现的方法

第四章 面对模特的表现形式..... 39

- 40 第一节 静态人物的表现方法
- 44 第二节 动态人物的绘画手段
- 46 第三节 静态人体的画法
- 50 第四节 静态人体的组合形式
- 52 第五节 使用线条绘画的练习

第五章 人物角色的结构程序.....57

- 58 第一节 结构的方圆比较
- 60 第二节 体块穿插比较
- 62 第三节 比例的缩短方法
- 65 第四节 人体肌肉形状的比较
- 66 第五节 人物动态与默写过程

第六章 儿童与老人的画法.....71

- 72 第一节 圆与圆的方法
- 74 第二节 支架的应用
- 75 第三节 给骨架加肌肉
- 76 第四节 个性化动态（儿童与老人）
- 77 第五节 沉默的举止（老人）
- 78 第六节 随意性勾勒
- 80 第七节 跑、跳的个性表现

第七章 绘画综合元素的连环画实践成果..... 83

- 84 第一节 绘画综合元素的应用与连环画创作的结合
- 87 第二节 连环画作品创作表现内容
- 93 第三节 电影镜头语言与构图的应用表现
- 95 第四节 走进我们个人的精神世界去享受连环画的创作
- 97 第五节 原创草图的生命
- 100 第六节 速写是动漫专业者一生的作业

第八章 数字艺术与交叉学科下的学生学习案例..... 105

- 106 第一节 王老师的两门课给我的感受
- 108 第二节 人体感想
- 110 第三节 数字音乐方向学生李烨的体会
- 114 第四节 交互媒体艺术方向学生蒋纹玲的体会
- 116 第五节 动画绘画课后感想
- 118 第六节 动画绘画学习感受

第一章

美育教育是净化心灵的课题

本章概述：美育教育是民族兴旺国民素质提升的必修课，提升人格情操与人格自我约束，在美的境界中学习、提升、完善人生的重要过程。

本章重点：把素质学习形成必修课，在美育教育中形成人们生活的内容与精神支柱，形成娱乐生活与艺术生活的实践内容，进而成为审美活动的过程。

第一节

美育教育是国民素质提升的必修课

美育教育对一个民族来说十分重要。这是一个可以影响社会文明和人群文化素质的大事。若在中、小学中普及这门教育，将对孩子们的人格品格塑造上起到良好的作用。

美育是研究人与人、人与现实、人与审美活动关系及其规律的科学，其中美的本质、形态、审美意识、审美过程等都是美学的基本研究内容。大学生的美育就是通过各种形式内容对大学生进行美的活动、美的感知、美的熏陶，进行心灵、行为、思想观念境界的教育。让大学生通过各种艺术与活动等形式，认识理解什么是美，怎样欣赏美、追求美和享受美，让学生们认识和把握美的规律，用正确的审美观念以及审美情趣去发现美和创造美。

我们在教学实践过程中，要着力重视培养学生的审美欣赏与审美创造能力，在美育框架下，促进学生的智力完善与智能结构和健全人格的培养。

美育教育要注重学生生活习惯，引导正确的审美观；提高审

美情趣、审美境界、文化品位和人文素养；训练感受美、鉴赏美、表现美、创造美的能力过程。

美育应先从美学入手，落实到精神层面。教育是培养过程，解决做人问题与人格完善。当前首要任务是要把美育教育作为国民素质提升的必修课。



图1-1

第二节 美育行为是精神生活的一部分

人在自然、社会、学校工作生活中，除满足物质生活外，一定要有精神追求与精神生活。大自然固然很美，生活也很和谐，但也有人举手投足间不注意的粗野行为，甚至脏话，这就与自然和生活不和谐了，甚至和现代文明、美育精神都相违背，影响精神生活与生活情趣，所以美育教育乃当务之急。

美育行为应从点点滴滴，从小事着手，行成规范才能养成良好习惯。美的思想要根植于行动中，把美的风范变成影响人们精神生活的一部分，成为创造愉悦的内容。

把艺术的审美创造构成美的艺术形式，形成艺术作品应有的审美意义和社会价值。用绘画方式与动画语言形成人们陶冶情操的精神活动。丰富生活内容形成艺术生活规范，逐步形成美育行为是精神生活内容的重要过程。

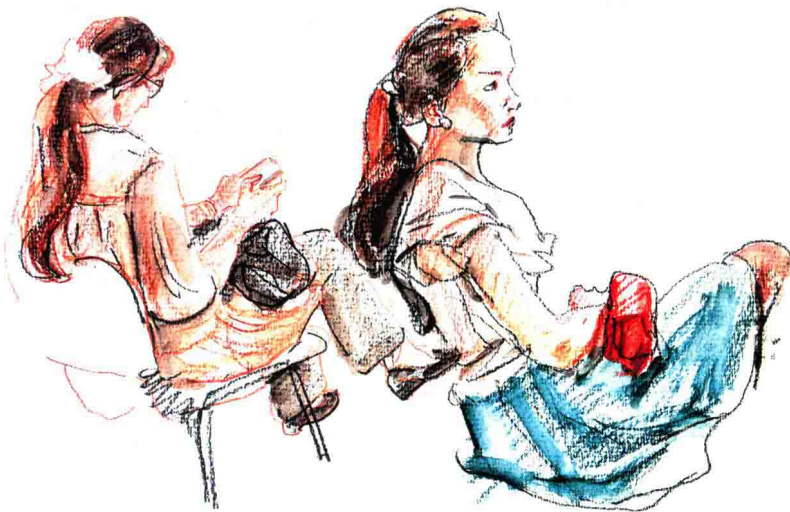


图1-2

第三节 美育审美标准是娱乐生活的实践内容

美育表现需要体现在人们日常生活中，首先要热爱生活，关注生活。生活的意义与价值：用美育来美化生活，用娱乐体现生活中的美育精神，把平淡生活变为精神的内容。把娱乐生活从本质上提升到精神层面，是精神与情趣、行为与灵魂的交融。

对于美育的审美标准，一般无法用具体的规律来诠释它，它是超越具体的、发散式的一种观念。那么娱乐现象是表达最好的方式，“艺术，就是要去寻找、发现、体验生活中的这种意味”（《意象照亮人生》——叶朗著91页）。



图1-3



图1-4

动画绘画

第四节 美育视觉审美情趣的创造内容

每个人的爱好方式与审美情趣都不一样，正确的审美标准是审美直觉力、感受力、想象力、判断力和创造力的综合，是一种审美过程、审美感知、心理愉悦的反映，是视觉审美的实践情趣的结果。

法国雕塑家罗丹说：“生活中从不缺少美，而是缺少发现美的眼睛。”对于创造内容上把审美情趣与审美趣味用于创作作品中，可以提升作品趣味的特征与风格，同时也丰富了视觉审美及感受能力。

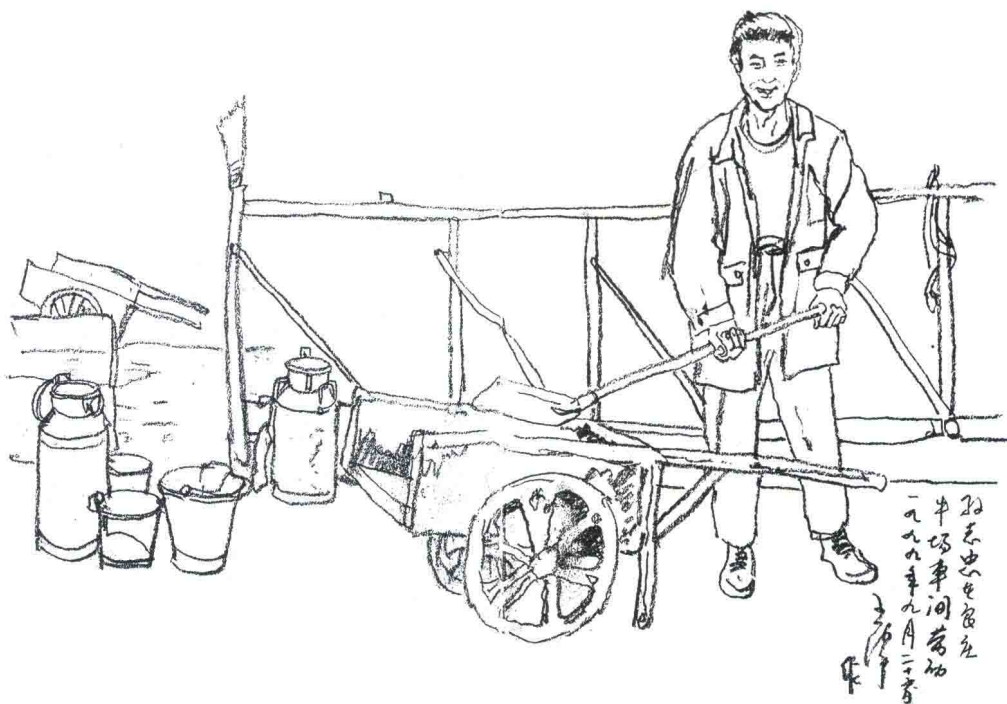


图1-5

第五节

美育境界是人们参与审美活动的感受

“一个有着审美的人生境界的人，必然追求审美的人生。反过来，一个人在自己的生活实践中能够有意识地追求审美的人生，那么他同时也就在向着最高的层面提升自己的人生境界。”（《意象照亮人生》——叶朗著34页）。

在实践的生活中体会不同的感受，并在此期间不断升华对主观与客观的意境追求。产生意境是心灵的写照，是对生活感受的表达与创造的意念行为。

我们通过审美活动进行美学课题研究，思考美学和艺术的关系。通过审美绘画形式，感受人生的审美活动和审美现象。正由于美学的性质决定了美学方法的反复多样化，从而它们之间相互交叉，相互参照，相互补充，自然地为我们所用。我们关注中西方的审美观念可以给中国风格动画提供方向性的指导和启发。对于美的表现及形式，中西方的观点是不一样的。著名哲学家亚里士多德的观点就是“自然就是美的最好模仿媒介”，这也就说明了以古希腊文化为根基的西方审美模式和特点。具有这些特点的审美观念表现为：西方的古典艺术多以追求写实为主，逼真、具象是他们的最大特点。对人体的细致刻画，表现强健健美的体魄，在自然风光中表现透视、比例，研究经典构图分割规律，形成西方具象艺术的审美取向。中国美学思想不仅丰富，而且自成体系，形成了与西方完全不同的标准。中国传统绘画艺术审美观念认为，美和形不可分离，但美的根本却不是形而是神。所以中国传统绘画艺术对美的追求都是由形入神、以形传神的。这种审美要求是一种意象上的审美，是更深层次的审美。

人们的审美活动往往是由艺术对象所激发的主体产生情感，由形到神、由思考产生审美的感受过程，必然产生强烈的意境表达。在感动中有所领悟，在领悟中又倍加感动的审美现象的经历，同时必然产生审美境界的效果。



图1-6



图1-7

第六节 美育灵感在生活中存在与发展创造

首先弄清什么是灵感？灵感是人们在创造性劳动过程中感受、闪现、不经意间出现的一种思维。创造性的想法，能激发人在艺术、科学、技术等方面新的构思、表现和观念想法。通过在潜意识的试探、构思、成像，创作出能打动人的作品。

在创作实践中要想获得灵感，首先必须了解本领域的学科内容，然后结合其他知识，培养喜欢思考的习惯，习惯观察，培养兴趣，观察深入就会出现灵感。

灵感往往都与创造力、想象力密不可分！只有勤奋才能获得灵感！

构图名用：
视觉效果 不同信息

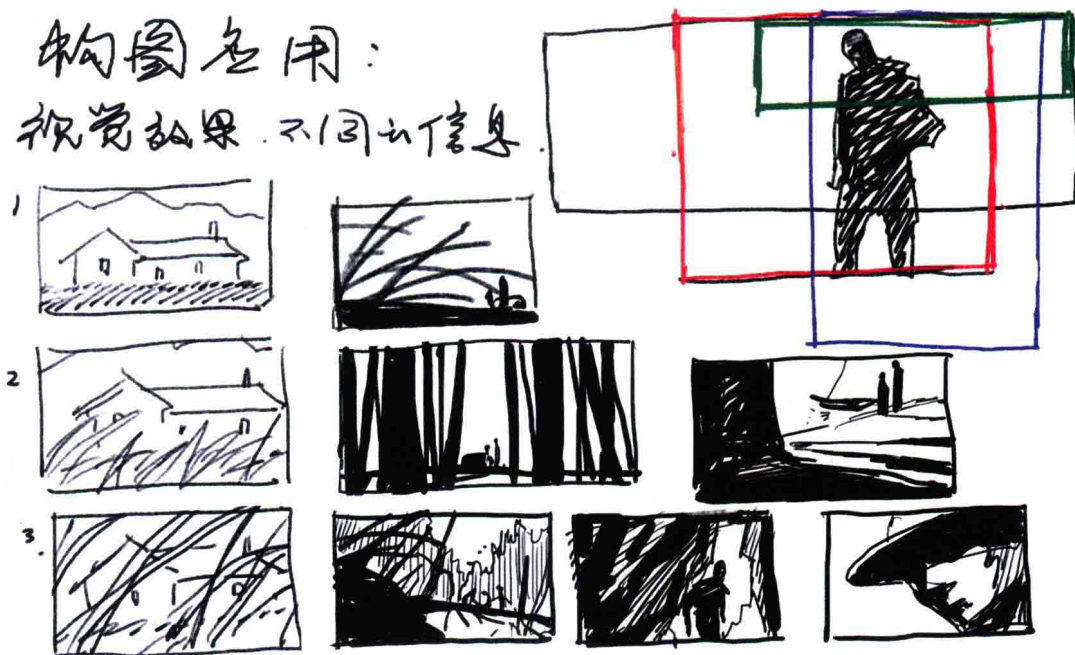


图1-8

我们研究生活美学,思考美学和艺术过程,来审视生活的审美活动和审美经验。即美的灵感来自生活,来自生活中发现美的形式。既然艺术灵感来自于生活,生活中又体现艺术美感,那么,由于人们对生活中的美的认识根据每个人的学识与品位不同,感受也就自然不同。艺术实践是一种情感的需要。艺术家之所以为艺术家在于其对生活感知的创造,不仅表现在每个人有不同的浓厚的情感,而且表现在其能生动抒发内心情感,将创造性的想法表现出来,把它加以客观化,使它成为一种美的意象。

不要忽略我们自己的潜意识,虽然这种意识我们没办法自由地掌控它,但是所有的灵感都是源于潜意识。在感情受到外界刺激的时候,你头脑中会浮现各种各样的场景,这些场景可以说是你潜意识的一种表现。而这些潜意识并不是毫无根据的,它也许是你多年前所碰到的人或事,而你早已遗忘。所以如何掌控灵感,需要不断的梳理自己的过往,在过往中梳理曾经忽略的刺激和精彩。这样你的灵感就会得到慢慢地积累。这也是为什么优秀的艺术家总能发现你忽略的事物,总能唤起你的共鸣。

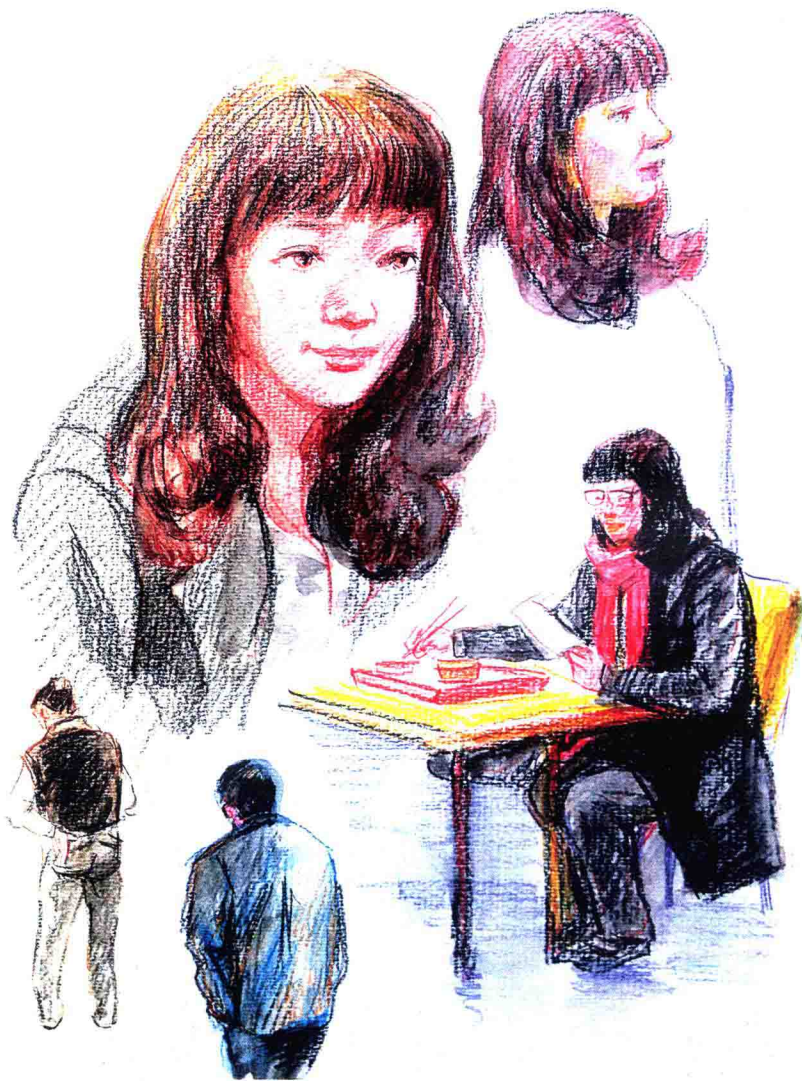


图1-9

第七节

美育鉴赏的直觉性在动画与绘画中延伸



图1-10

人们都知道，在审美过程中，对审美对象的美与不美的感受与判断，往往产生于瞬间的直觉。无论是对自然美、环境美、社会美和艺术美的鉴赏，都是先有不经意的认识，加上个人文化素养的判断，产生情感逻辑的解析，然后才能获得直觉性的美感。

审美的直觉不同于一般的内容，用近代意大利美学家克罗齐的话来说，艺术即直觉，没有直觉就不能进行艺术创作活动，直觉来自对一切现象的认识感觉，也就是直觉性，是“离开经验的经验”，找到意外解决的主要心理感受。

那么审美鉴赏直觉性具有以下三个突出表现：

1. 实践感受中的判断统一；
2. 认识表象中的意蕴性的统一；
3. 过程经验中的新鲜性的统一。

所以审美鉴赏源于生活中的情感需要。要从艺术鉴赏的活动中，提升人们对艺术行为、艺术过程的情感判断，鉴赏者应真正做到在一定时间内沉醉于美的艺术作品中达到超然忘我的境界，这也被视为直觉性的其中一种内容。