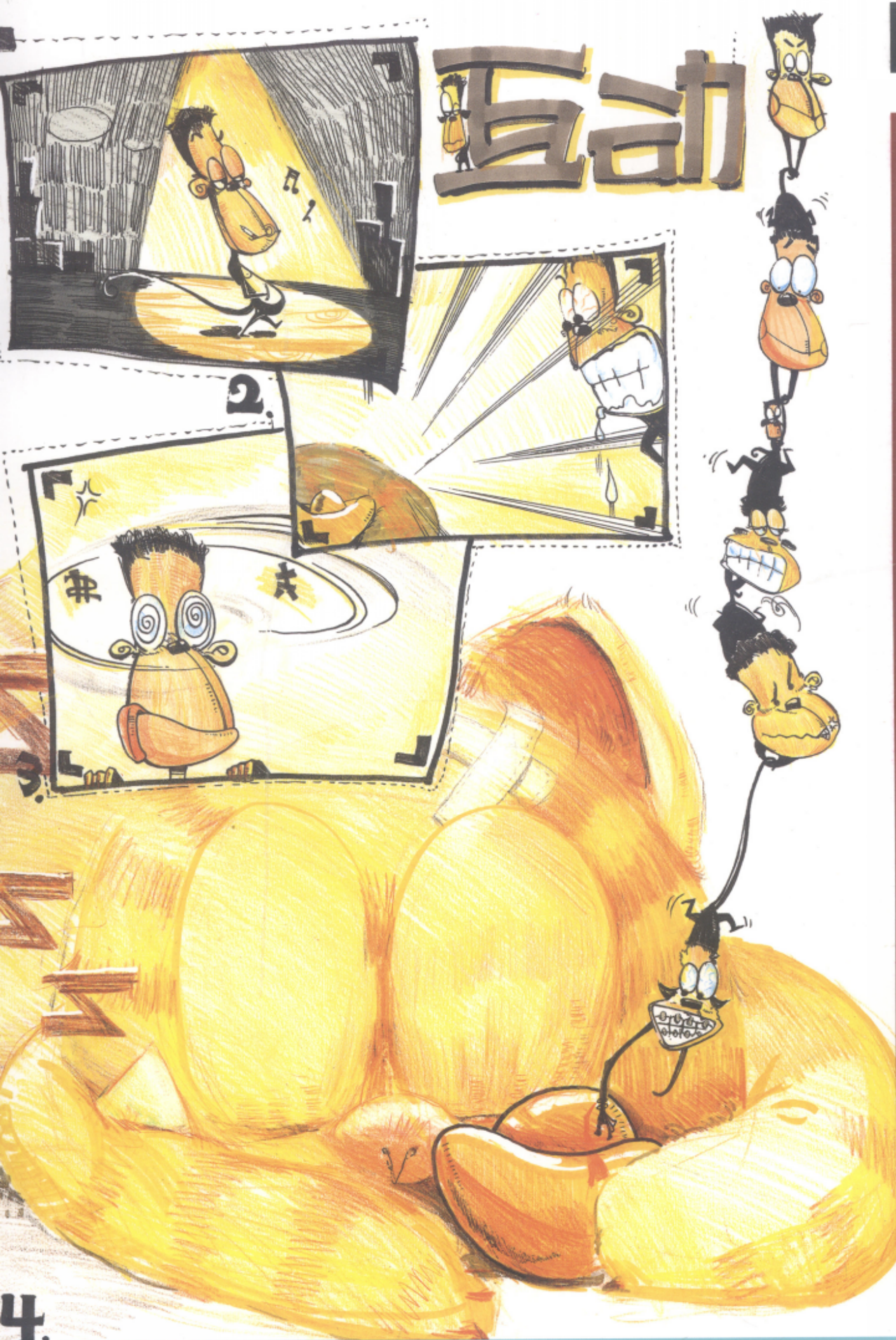


互动

命题创作应试攻略

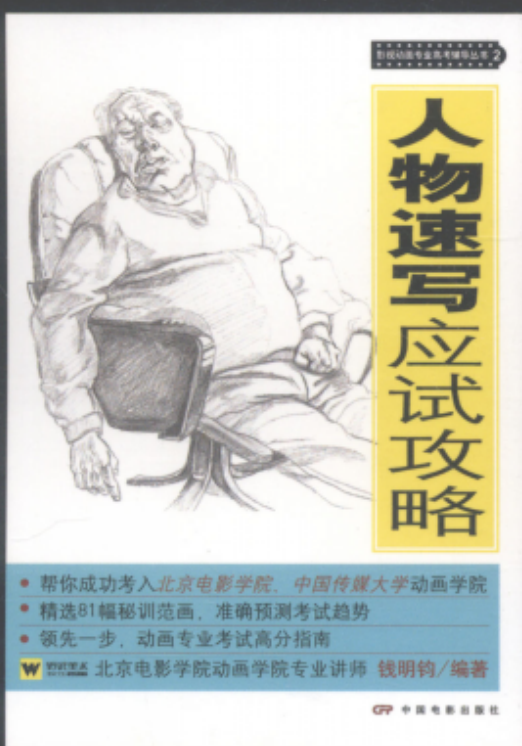


- 帮你成功考入北京电影学院、中国传媒大学动画学院
- 精选81幅秘训范画，准确预测考试趋势
- 领先一步，动画专业考试高分指南



野武美术
YEMOO STUDIO

北京电影学院动画学院专业讲师 钱明钧/编著



● 本书特色

本书精选了野武画室近5年来81幅优秀学生作品。这些作品的作者都已经以优异的成绩考入了北京电影学院动画学院或中国传媒大学动画学院。此作品是这些作者在专业考试前模拟训练中的上乘之作。每一幅作品无论是命题要素，还是画面尺寸、纸张质地、考核时间等要求都与真实考试一样；甚至有些作品与高考命题相同或相似——成功押题，这让很多同学在专业考试中超水平发挥。这些作品风格各异，有的写实严谨，有的抽象写意；既有欧美风格的、也有日韩风格，还有中国传统的连环画风格；工具材料的使用也很丰富，有水彩、马克笔、彩铅等等。作品代表近年来动画专业考生的较高水平，反映了动画命题创作的考试方向。

本书是考生参加动画专业考试的必备参考书。书中不仅展示了野武画室独特的考前培训方案、应试技巧和方法，更有精选的81幅作品，这些将极大启发考生的创意思路和灵感，让你在激烈的动画专业考试竞争中轻松获取高分，金榜题名。

● 作者简介

钱明钧

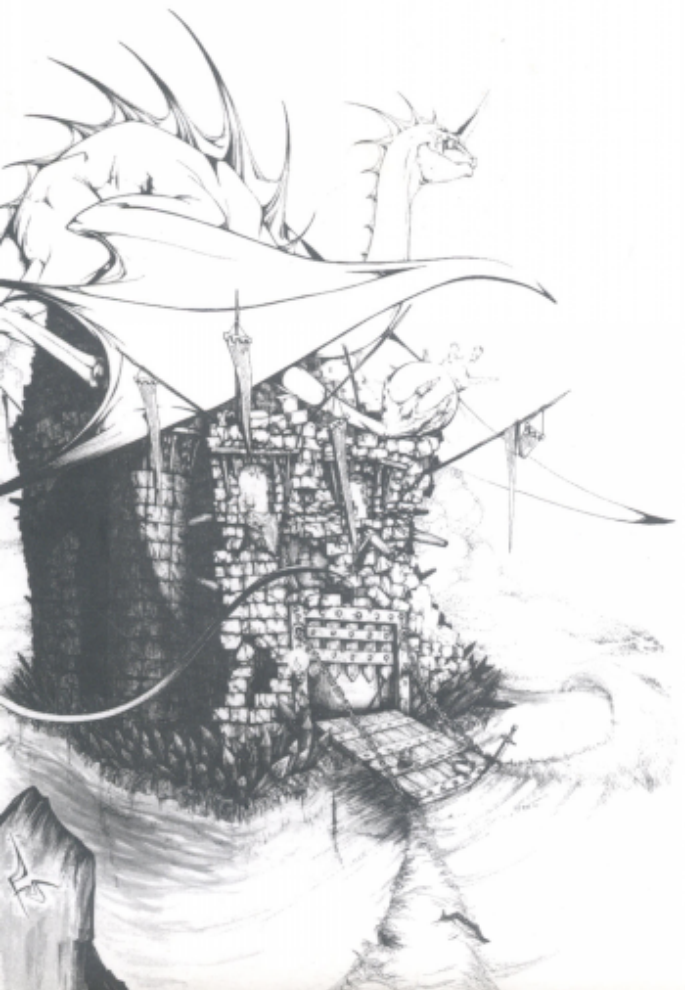
毕业于中央美术学院版画系/获硕士学位
北京电影学院动画学院讲师/插图画家

野武画室是一所专门培养有志考入北京电影学院和中国传媒大学学子的高考培训机构，画室汇集了中央美术学院和北京电影学院的优秀师生任教，开设专业有动画、美术、摄影、广告等，根据各专业考试的自身特点，结合广大考生存在的考学问题，恰当地因材施教，进行一系列相当有实战经验的专业辅导与模拟训练，为艺术考生指点迷津，最终引领考生成功地迈入理想的高等艺术学府。

野武画室办学3年招生4期，一共被北京电影学院和中国传媒大学录取学生超过100人，2007年9月野武被北京电影学院动画学院录取40人，占全体新生的四分之一。



选题策划 / 江 颖
责任编辑 / 李晨曦
徐维光
封面设计 / 齐 风



ISBN 978-7-106-02940-1



定价：49.00元

命题 是创作 应试 攻略

钱明钧 / 编著

未经作者及出版社的书面许可，不得以任何方式抄袭、复制或节录本书中的任何内容。
版权所有，侵权必究。

图书在版编目（CIP）数据

命题创作应试攻略 / 钱明钧编著. —北京：中国电影出版社，2008.7

ISBN 978-7-106-02940-1

I. 命… II. 钱… III. 动画—技法（美术）—高等学校—入学考试—自学参考资料 IV.J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字（2008）第 075174 号

选题策划：江 颖

责任编辑：李晨曦 徐维光

封面设计：齐 风

命题创作应试攻略

钱明钧 / 编著

出版发行 中国电影出版社（北京北三环东路 22 号）邮编 100013
电话：64299917（总编室） 64216278（发行部）
64296742（读者服务部）

经 销 新华书店

印 刷 北京盛通印刷股份有限公司

版 次 2008 年 8 月第 1 版 2008 年 8 月北京第 1 次印刷

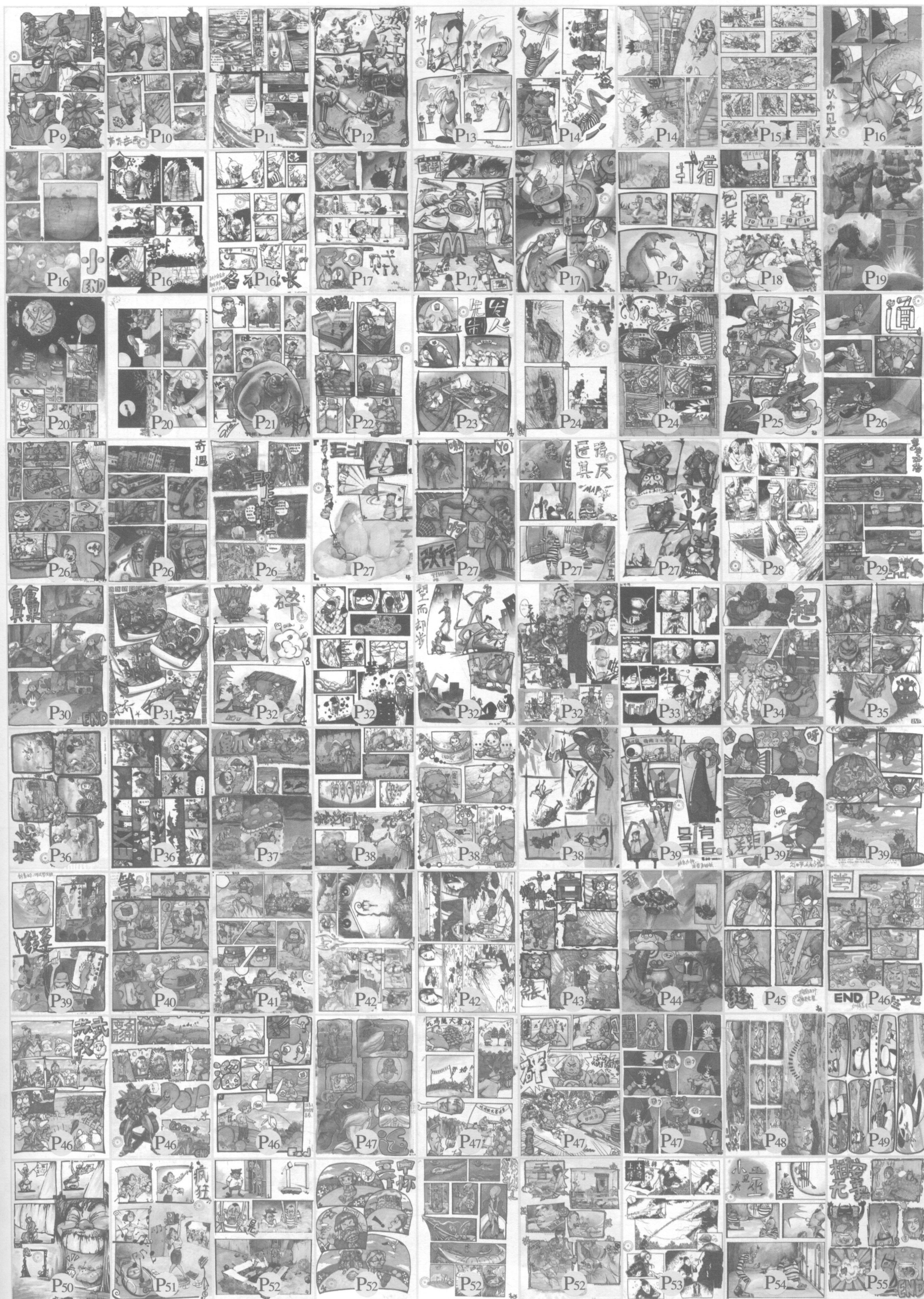
规 格 开本 /787 × 1092 毫米 1/8

印张 /7 字数 /120 千字

书 号 ISBN 978-7-106-02940-1/J · 1049

定 价 49.00 元

目 录



命题创作应试攻略

北京电影学院和中国传媒大学作为个中翘楚，年年都是考生必争之地

1978年全国恢复高考以来，美术高考发展至今已经30年了。综观历届美术高考，任何时期的竞争都没有像今天这样激烈，报考人数之多，参与院校之多，专业设置之繁杂都堪称历史之最。如今，随着时代的进步和社会的需要，美术专业基本上是以造型、设计、动画三分天下，依据的是招生专业的规模和未来的发展方向。造型和设计是传统专业，发展至今已逾百年，与之相关的专业训练已是老生常谈。动画是2000年以后刚刚兴起的专业，在国内外动画人才短缺的大气候影响下，几乎是一夜之间，全国已有近百家高校开设了动画专业，尤其是北京电影学院和中国传媒大学更是个中翘楚，年年都是考生必争之地。动画专业考试有自身特点，这已在高考中逐年显现出来，如何在千军万马中拔得头筹、脱颖而出并非易事。

艺术院校招生考试一般分为基础课、专业课、口试三大类，越是高一级的学校考核得越全面。基础课就是我们常说的素描、速写、色彩，现在很多省份已把它列为地方联考的必考科目。提起美术高考，一般考生甚至包括他们的家长和老师，习惯地认为无非就是考素描、速写、色彩老三样，因此自然就花掉大量时间盲目地画啊画啊，顶多也就是在高考前学点设计，临阵磨枪仓促应战，其结果可想而知，往往名落孙山甚为可惜！其实高考是一个完整的组成部分，基础课、专业课、口试三位一体，绝对不可偏缺。

命题创作考什么？想象力

命题创作是动画、漫画及游戏等专业入学考试中极其重要的考试科目之一。它是以漫画创作的形式来考核学生综合素质能力：直接考察学生的独立思考能力和表达能力，是否具有深厚的文化底蕴和广泛的兴趣爱好，是否具有丰富的想象力和创造力，是否具有坚实的绘画功底和成熟的个性发挥，从而判断一个学生是否具备学习动画、漫画及游戏等专业应有的素质和能力。命题创作考试的内容一般要求考生在3个半小时内，根据所提供的题目构思成画，完成一幅4开纸大小的四格或四格以上多格漫画，工具材料不限，但必须是彩色稿。题目通常是三类：抽象动名词、词组、成语故事，如：《烟》、《门》、《热》、《外套》、《秘方》、《自食其果》、《哗众取宠》等。命题创作考试容量大，考生在时间安排上要特别慎重，分配一定要合理。多格是在四格基础上延伸出来的，比四格漫画要容易掌握，因此四格是关键。四格创作与普通美术院校考核的创作和设计最大的区别就是四格的叙事性，需用连续画面来阐述一个完整故事。故事中的“起、承、转、合”是创意的本质，画好四格漫画最重要的是有绝妙的“点

子”，一种与众不同的思维，能想到别人想不到的。四格中前三格如果让10个人来画，可能画出来的差不多是一个味儿，但第四格可就得挖空心思凭真本事了；第四格犹如站在一扇神秘的门前，前三格只是告诉你一个过程，引导你走向这个境地之中，当你好奇地去开启这道门的瞬间，眼前突然灵光乍现，奇妙的画面突破了你禁锢僵化的思想，推翻了你墨守成规的传统，突然间脑门放松，嘴角上扬，忍俊不止……

创意、造型（含场景设计）和上色是命题创作考试制胜的三要素，画面中漂亮的造型设计和绚丽的着色技巧犹如天使般的面容和魔鬼式的身材，很容易抓住考官的眼球

只有真正富有深刻的内涵，也就是拥有拍案叫绝的创意，才能最终赢得考试高分。从事动画专业，绘画技法的优劣并非真正目的，成败最终要靠创作的结果来验证。每年都有很多美院附中的学生参加考试，基本功是无可置疑的，但成绩并不理想，根本原因是对画面绘画技法过于沉迷与炫技，对创意过于淡化。有一年命题创作的题目是《风》。一考生从其携带的绘画材料就知道是附中的学生，果然画面很漂亮，无论是色调、造型还是场景画得都无可挑剔。但仔细阅读他的四格创意，却平淡至极，他仅画了主人公准备出门，见到外面起风了，就回去取衣服，然后消失在街道上。相反另一个学生，单从画面看，学画时间不会太久。然而他很聪明，回避了复杂的内容。第一幅画一蜗牛正在爬行，第二幅地面变陡了，第三幅地面已即将垂直与画面，蜗牛也吓得头顶冒汗，最后一张画的蜗牛原来是爬在一辆风车上，作者巧妙地运用特写和全景的镜头讲了一个惊心动魄的小故事，考试结果可想而知了。

好的创意总会长久地广为流传让人赞不绝口，不过客观地说，单靠考场短短三个半小时能够灵光乍现，创作出创意好画面又精良的作品是不现实的。因此要想考试时节省大量时间，平时的积累就显得异常重要，四格创意的本质是通过司空见惯的叙述得出一个意想不到的结果，这个结果可能在现实生活中绝对不可能发生，但只要逻辑上合理就可以，结果可能是夸张、转折、虚构等。这一点很像相声里面的“抖包袱”。记得著名相声大师马三立有个相声段子叫《吹牛》，对方说他自己小学成绩好，每次考试总是前10名，马三立说他更强，小时候每次不多不少都是第3名。然后停顿一下说：我们班就3个人。他用不同寻常的思路，产生令人意想不到的喜剧效果，这或许会给我们在创意上有很多启发。总之，平时要善于观察身边的生活和事物，不断培养和积累幽默感，学会从书籍、电视、短信、广告等其他途径广泛收集有价值的创意和点子，同时还要能用合适的画面将创意叙述出来。

一般在考试中根据题目的要求，可能会有几套创意方案，如何选择最佳方案显得非常重要。首先，要正确了解自己的实际创作能力，选择时一定要选自己熟悉并能把握的内容，虽然有些创意极好但所涉及的内容可能很难画或费时费力，尽量要扬长避短，宁可选择创意一般但画面能控制的为上策。其次，考试用的创意要简明扼要，不要晦涩难懂，因判卷时考官可选择的时间很短，容不得老师仔细揣摩，即使他回家吃饭时才悟出你创意的真谛来狂笑不已，却已是覆水难收。最后创意的内容要能与考官互动，毕竟我们与考官是有代沟的，能做考官的至少是35岁以上才有资格，一般在35到45岁之间，因此这个年龄段所能理解接受的信息是我们要把握的。经常有人画的创意在同学或同龄人中引起哄堂大笑，而考官也许根本就看不明白，这是一个很重要的因素，尤其是在文化多元化发展的今天。因此我建议你的创意不妨先和你们的父母沟通一下，因为他们和考官同龄。在考试时如遇到以往画过的且自己很满意的作品和命题创作所要求的内容很相近，那是件很幸运的事，如果能恰当地套用上，理应画得比原先的那张更好更精致，以达到最佳的效果。如果是自己非常喜欢的作品但内容上并不太吻合，也可以进行局部改动故事结果或者改动主角的态度，力求使之达到与题目相适合。我们平时训练的目标就是无论题目如何改变，考生务必在考试中，最大限度发挥自身潜力，练就一番应试经验，最终画出一张成功的命题创作试卷。

命题创作试题的最新变化

2008年专业考试中，北京电影学院和中国传媒大学命题创作考试改革很大，出现了很多新题怪题，使得很多考生摸不着头绪纷纷抱怨，甚至考试中发挥失常，苦恼不已。其实细细分析不难发现，新题题型的变化只是在作品要求上有所变化，新的考题需要考生各方面能力素质有所提高，“新瓶装旧酒”，其实质是一样的。这就要求我们在练习时还是应该抓住绘画基本功，作命题创作练习时要多尝试画各种题材和风格，同时还要学会变通，扬长避短，以不变应万变。无论遇到什么样的新题怪题都要冷静思考，分析其类型，抓住要点，把自己最擅长的东西发挥出来。附北京电影学院动画学院2008年命题创作题目：

动画艺术专业：《小鸟的庆祝》（要求出现10种特定物品中的5种）

漫画专业：《悯农》、《登黄鹤楼》、《秋蒲歌》三题中任选其一。

电脑动画专业：《堵车》、《停电》二题中任选其一。

中国传媒大学动画学院2008年命题创作题目：

春节前：《防不胜防》（要求出现苹果、蜗牛、蛇）

春节后：《阴错阳差》（要求出现人、狼、酒，蝴蝶或鹦鹉出现一个）



有了好的创意，下一步就需要生动的造型和与之相适宜的场景设计，其中造型设计是命题创作中至关重要的部分。

动漫考卷中造型设计可谓五花八门、风格各异、个性十足，这可以看出当下青少年对动漫的喜爱狂热到何种程度。学习动漫首先需要解决的问题是造型的设计，这是进入专业的第一步，也是在命题创作考试中老师最为注意的一点，这就好比一部好的电影作品首先需要有优秀的演员，我们必须认真对待绝不能等闲视之。千里之行始于足下，好的建筑离不开坚固的地基，同学们随着学习的进展，会越来越发现其实创作能力的好坏完全取决于平时的积累，包括以往的生活经验、学习经历和绘画基础。首先，建议考生一定要把速写练好，而且必须有目的地练，什么都得练，暂时不要过多考虑风格与形式。注意细节，怎么画好手，包括鞋、衣纹、毛发等，多从实际需要出发。其次，可以尽量多观赏各种风格的经典动漫作品，包括迪斯尼、欧洲、日韩、中国等，也包括科幻、魔幻、古代、现代，不仅观赏人物还有生物、昆虫、飞禽、走兽、植物等，观赏写实类造型、写意类造型甚至还有Q版造型。这样才能开阔眼界。很多学生接触的动漫多为日式唯美风格，这样就局限了我们的创造力，虽然不能说日式风格不好，但也许还有某种风格更适合你，更能启发你。所以有机会我们应该多去接触各种风格，尤其是现在比较流行的欧美写实的风格来充实自己，千万不能一叶障目不见泰山。命题创作设计之前，先掌握一些规范的人物造型设计和刻画能力后，再为四格或者多格漫画作形象设计时就会轻松很多。

在造型设计练习中，作者要对所绘的人物造型非常敏感，这一点非常重要，也就是为什么我们有时甚至觉得蜡笔小新比健次郎的造型更生动，说明形象的复杂程度与形象带给人的感受与震撼力并没有太多的直接关系。对人物造型的感觉应该是在平时对生活的观察中培养的，但要有目的地强化，尤其是注意细节的观察。平时观察人时，尽量养成通过人的外貌、表情、衣着去推测此人的身份与性格的习惯，并且想象此人年轻或年老时的外貌、表情、职业。想象可以夸

张，即使是联想到外星人都行，但要做到合情合理能够让人信服。例如，一次给学生命题，请学生尝试着观察一个四十几岁的女模特，穿着花哨且头发染成黄橙色并烫成大卷，有明显的化装痕迹，请同学们猜测她年轻时的职业并给出理由。一位女同学想得十分有趣，她认为这位女模特年轻时是交际花，因年老色衰后才沦落至此。除了化装衣着以外，女同学还注意到了女模特时常会眼睛眺望远方，并用手指轻轻敲打着节拍，仿佛回忆起当年春风得意时跳的那首舞曲。这样的解释不仅合情合理而且很细致入微，这种演绎训练的习惯也可以为以后创作四格或多格的剧情做好热身准备。

面对特定命题练习时，我们应该去多想，展开想象的翅膀。画动漫跟其他职业一样，成功都需要积极开动脑筋思考，聪明的人往往画的不多但进步很快。如果一个学生画了一段时间后，第一张和最后一张画没太大区别，那一定没有用心去画。例如《冒险者》一题，有些同学想的就很有意思，比如富家女为了寻求生活刺激踏上了冒险之旅，她甚至不顾身体瘦弱和家人的阻拦，所以在绘制时就应该考虑她的服装打扮有富家子弟和桀骜不逊的气质，肤色娇媚、表情倔强。这样做不仅可以寻找可见的元素来丰富我们的画面，更能加强我们对人物感觉的表现力。除此之外我们可以力求增强创意。同样的题目，有的学生竟然想出一个不惑之年的家庭主妇，不满循规蹈矩的家庭生活，扛上锅碗瓢盆和菜刀菜板，斗志昂扬地走上闯荡冒险的生涯。我们在开始对人物的思考想得越细致周到对今后的创作就越有利，尤其具有一定的造型基础的同学，有时最缺乏的就是对人物造型感觉的把握。只有通过认真细致设计的人物才有血有肉，只有先让作者被自己的作品打动了，才能让自己的作品把观众感动。

有了良好人物的感觉，绘制草稿、正稿到最后完成就会非常顺利，有良好的感觉会带动良好的手感，带着自己的感觉用最简单的线条把人物带给你的感受充分勾勒出来。线条尤其忌讳断、毛、乱，一般这个时间过程控制得越短越好，开始可能不适应，但画了一段时间之后就能放开了。放松是一种发挥潜力的有效方式，太过于精准的草图会局限下一步的思维和创造力的发展，好的创作应该是越往后越渐入佳境。



画草图时最好不要从局部入手，尽量用概括的手法勾勒出你所设想的人物形象来，也给自己的下一步创作埋下伏笔。对于基础相对较弱无法自由控制草图的同学，不妨多去找一些比较优秀的动漫设计，尽量不要找过于复杂和华丽零乱的，学会用较短的时间以简明扼要的线条将其概括出来，时间久了自然就可以找到适合自己的一套方法来。

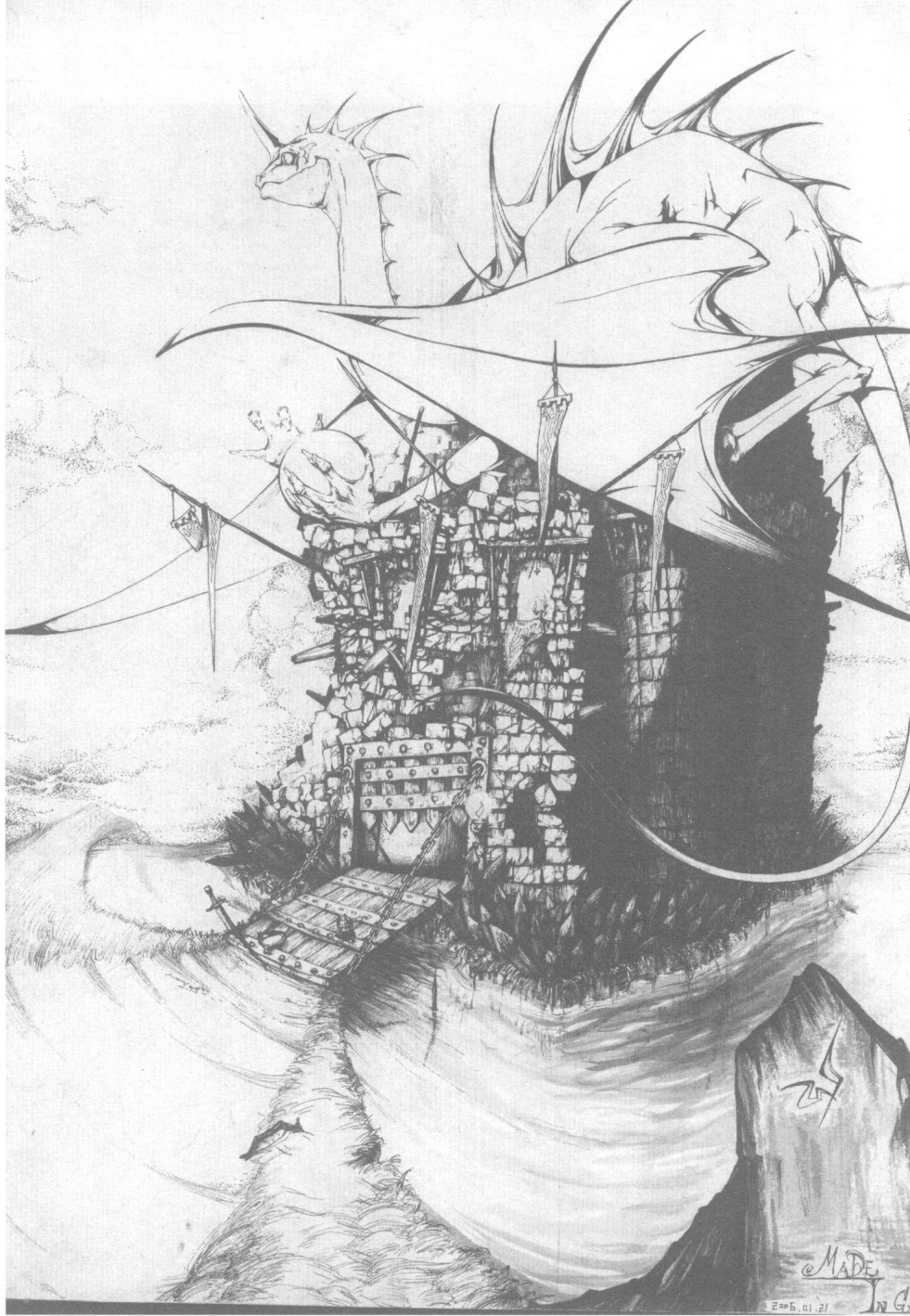
在草稿的基础上，一次次详细化，力求保持画面整洁。开始练习时可以在人物身上尽量添加道具，使人物丰富化。再进一步有节奏地增减人物身上的细节，尽量让每个道具与人物性格统一和谐，让画面更加系统，达到初具规模。建议初学者可以通过把画反转过来，用拷贝台复制一张来改，换一种眼光看就会突破自己的思维。也可以在几张画上轮流改动，跳跃式的思维有时可以达到意想不到的效果。我们在创作中有时会出现一些比较满意的作品，但渐渐地这些作品也会随着时间改变，感到不那么喜欢，甚至对自己产生怀疑，闷闷不乐，其实当你郁闷时就标志着你要进步了！多去观摩其他人尤其是动漫大师的优秀作品或者多和老师学习和沟通，学习一些先进的处理手法十分重要，站在巨人的肩上自然进步快。我们在学习时一定要给自己计划好学习阶段，一点一点稳中求胜，逐渐地你会发现曾经极为崇拜的画，自己也是可以绘制出来的。

场景设计在命题创作中处于辅助位置，一般作为画面的补充部分，但作为画面的重要一员千万不能轻视，因为有时因故事内容的需要，场景要作为独幅画来设计，对场景的把握能力就成为胜败的关键。平时要善于多收集相关的各种场景资料，作场景设计时要注意和主体物整体风格的统一，要根据人物造型风格来决定场景造型风格；注意场景设计的纵深空间感与虚实关系，根据人物造型设计来考虑场景设计的刻画精细程度，场景设计的透视关系要严谨；上色时和人物造型一样要注意光源的安排，来龙去脉要一致，同时场景的上色一定要根据故事情节气氛来注意整体画面的色调。

命题创作考试在上色方面，第一要考核学生的色彩基础知识的掌握程度，第二考核学生如何运用色彩元素来表达创意内容，第三考核学生是否能熟练掌握各种色彩绘画材料

上色在考试中是实现画面最终效果的重要一环，动画学院在基础课考试中免去了色彩考试，因此命题创作考试在上色方面，第一要考核学生的色彩基础知识的掌握程度，第二考核学生如何运用色彩元素来表达创意内容，第三考核学生是否能熟练掌握各种色彩绘画材料。上色前首先要选择适合自己的工具材料，这样有了恰当的选择再加上平时的勤奋练习，就能充分掌握色彩绘画材料的特性，在考试中有更好的发挥。

命题创作考试中常用的是马克笔、水溶性彩色铅笔、彩色铅笔、水彩、水粉等。马克笔（分水性和酒精的，以酒精的为主）因为使用便利很容易快速出效果，而且色彩比较饱和，一直受到考生青睐。如果再配合上水溶铅笔或水彩绘画



面比较大面积的地方涂色，既能主次拉开，又能保持速度，就能在考试中按时完成试卷，这是考场制胜的保障。

掌握马克笔的使用要点很重要，上色的时候一定要均匀，一笔挨着一笔地铺颜色，这是马克笔不同于其他材料的一个显著特点，这样可以避免一笔与一笔之间的水迹留下，影响画面效果的整体性。酒精的马克笔在水迹的显示程度上比水性的要更容易融合，不会过于生硬，如果在上第一遍颜色的情况下留下较多的空白处，可以用马克笔较小的那头补上，这样就避免了出现水迹。其次，马克笔的另一个特点就是重叠上第二遍颜色的时候会比第一遍的深，方法同上，画上第二遍就可以作出暗部的效果。最好等第一遍上的颜色接近干的情况下上第二遍，这样第二遍的效果可以更加明显。塑造一个人物造型时，可以将其分成三个面，亮部、中间色以及暗部。亮部可以留白，加上中间色和暗部的颜色可以使塑造的物体更富有立体感，更有丰富的细节。然后可以根据画面的整体要求再上几遍颜色，使物体更生动，增加画面的感人效果。一般来说，酒精马克笔可以重复盖上5遍颜色，而水性的只能上3遍。

马克笔使用时的注意事项：

一、刚买回一套马克笔时，先把每支的颜色涂在一张小纸上，然后在旁边标上编号，做一张色标卡。因为马克笔上标明的颜色和实际涂出来的颜色有出入，做了色卡就会避免上色时选错颜色。



二、每人可以根据自己平时的训练情况，挑选出几支搭配比较协调好看的颜色，但是最好不要超过三种，不然会使画面整体的色块变得又灰又脏。

三、不相同的冷暖色系尽量避免同时使用在同一个地方，除非要做比如黑夜的效果，这样可以把颜色纯度压下去。

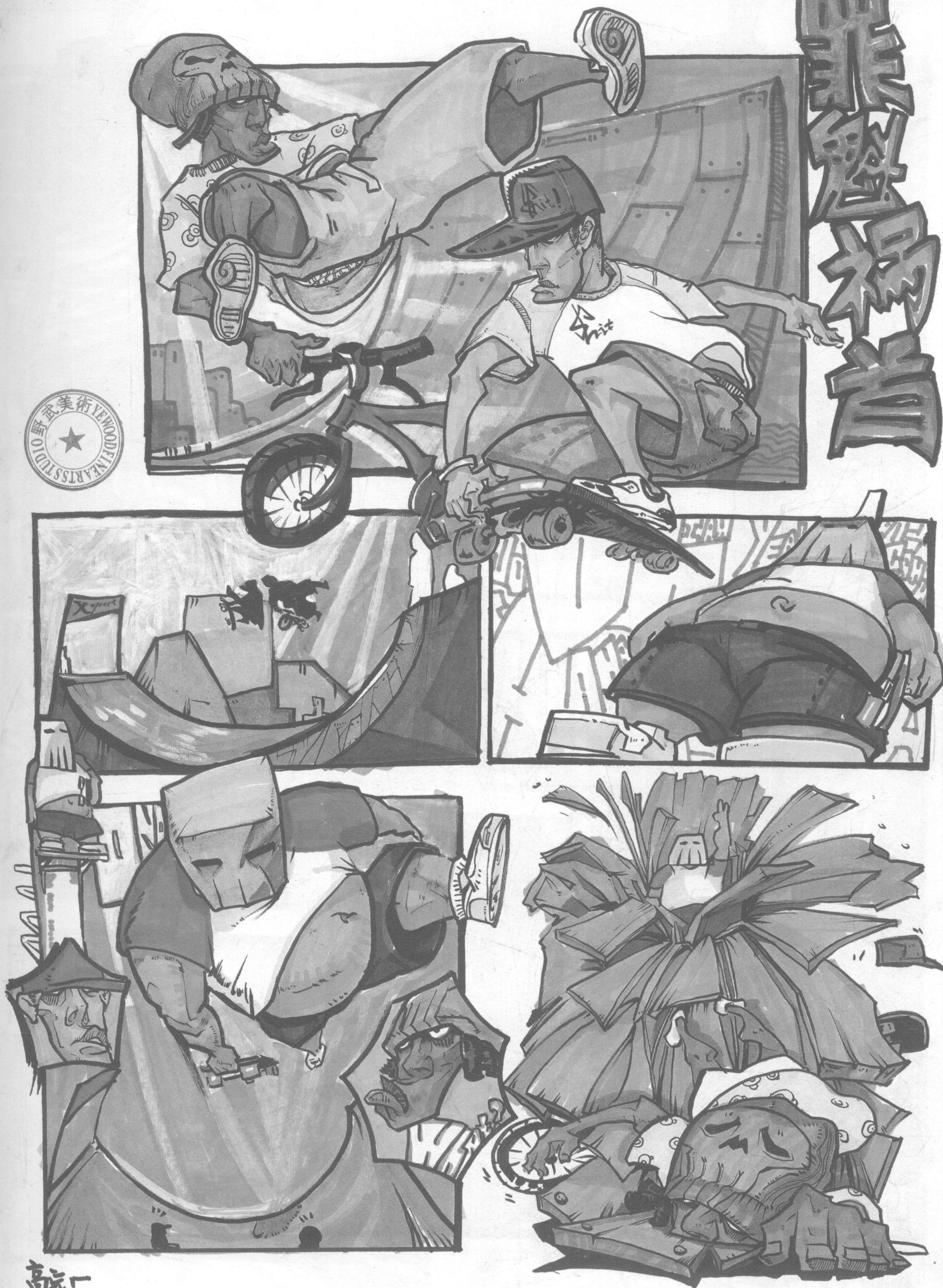
四、在给画面上色的时候要流水作业，不要单盯着一格上色，几格轮流上色，这样可以始终保持画面的完整性，也不会出现交卷时仓促没有画完的情况。同时流水作业方便几幅之间的调节，在上第二遍颜色的时候可以确保第一遍的颜色干了，这样上第二遍的时候就可以更有效果。

使用水溶彩色铅笔的时候一定要用力均匀，不然画出来的颜色不但会很粗糙，而且会抢前景主要物体，使视觉中心发生偏差，破坏画面的整体性。一般用水溶彩色铅笔适合做画面过渡的效果，做的时候要注意用力的强弱，避免过于生硬，在必要的时候可以用水使其颜色过渡衔接更自然。水溶性彩色铅笔比马克笔的优势在于颜色搭配更多，可以更好地根据自己的画面前景的颜色配上背景色，使整个画面的色彩比较协调，色调更加统一。当然在需要的情况下，背景也可以用马克笔上色。水溶彩色铅笔根据用力的轻重也能做出很多层次，在熟练掌握的情况下，也能提高速度。彩色铅笔跟水溶彩色铅笔的用法基本相同，但是由于材料的本身粗糙，可以用来做一些特有的质感，比如草木之类本身就是比较粗糙的物体。但要注意彩色铅笔不同于水溶彩色铅笔，不能有过多的颜色重叠。水彩的优势在于大面积渲染，但因受考试时间的限制，还是慎重使用为好。

总之，无论何种材料都要选购质量上乘的，这样画出的颜色也就更饱和，重叠的遍数也能更多，能做出的画面效果和变化也就更多。考试千万不要在绘画工具材料等硬件设备上马虎，如果因此失分就后悔莫及！平时学习要养成良好的学习方法与自我修养，多方面地学习与观察，尝试学习各种绘画风格和材料，不要过早给自己固定绘画的风格，善于发现自己的不足之处，并进行良好的调整与改进。多了解其他专业知识（服装、雕塑、建筑、音乐、电影等），多看书籍。这样厚积而薄发，最终才能在考试中发挥最好的成绩，实现自己的理想。



罪魁祸首



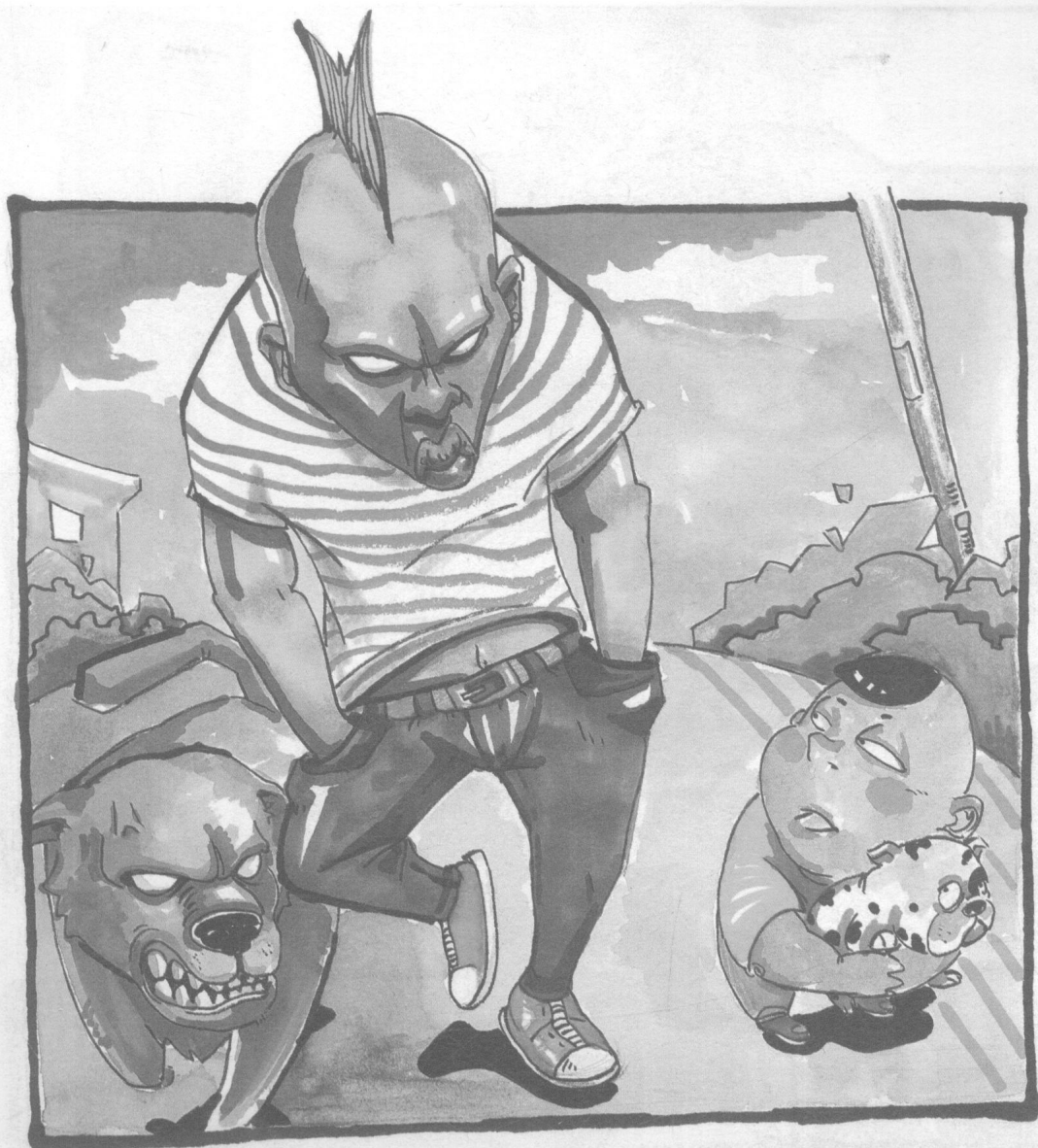
高远

• 高远

野武4期学生 / 2008年专业通过
北京电影学院动画学院动画艺术本科 + 电脑动画本科
中国传媒大学动画学院动画艺术本科

• 《罪魁祸首》点评

画面的内容丰富，颜色饱满，人物的设计感强，动作生动结构准确，同时人物与场景的关系处理得虚实恰当，这就增加了画面的层次感。美中不足的是画中的道具相对于其他的元素来说略显简单。（指导教师：佟浩 钱明钧）



声东击西



• 张伟

野武4期学生/2008年专业通过

北京电影学院动画学院动画艺术本科+漫画本科

• 《声东击西》点评

人物的形象和表情设计很有意思，画面的镜头感较强，颜色也很鲜明。但是在构图上要突出画面所要表达的东西，从而更有利于叙事。在题目的字体上也要加强些设计感，使整幅画面更趋完整。（指导教师：马晓俊 钱明钧）



向心走十萬八千里，有一種神，他的頭髮是雲，軀體是高山。



有一日這神醒來，身上居住的人類與動物紛紛落入大海。

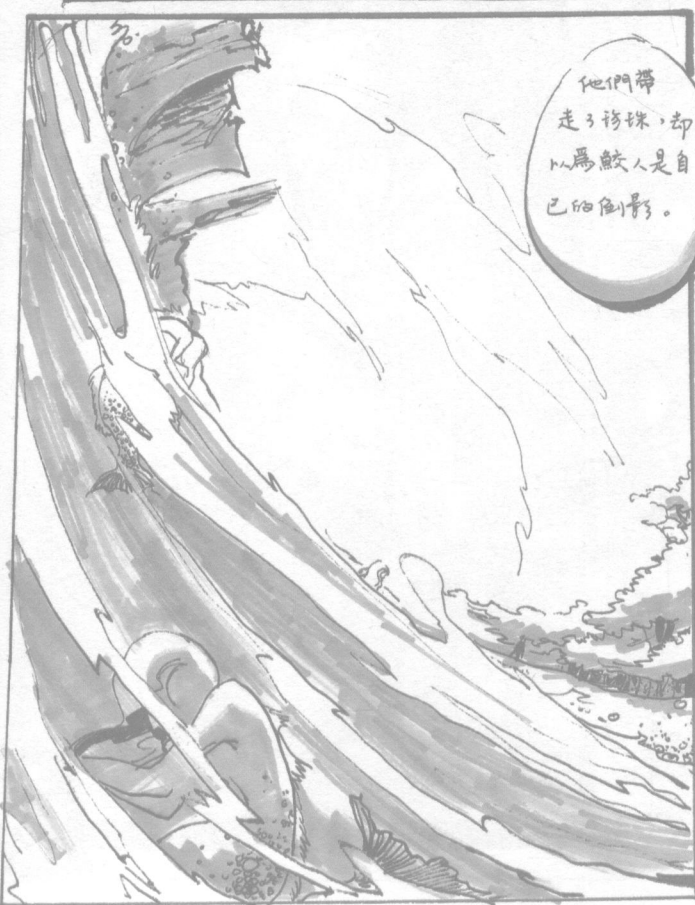
海經

上古傳奇

海經



有人來到海邊。



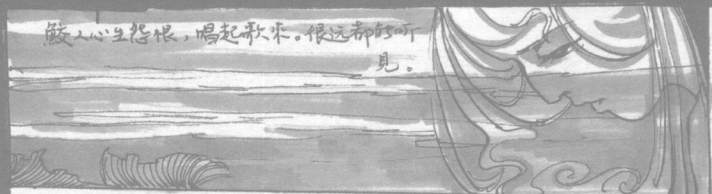
他們帶走了珍珠，却以為鯨人是自己的倒影。



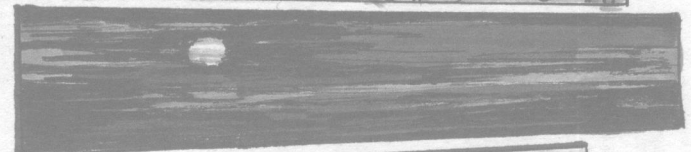
有些人類並沒有死，而是變成鯨人。



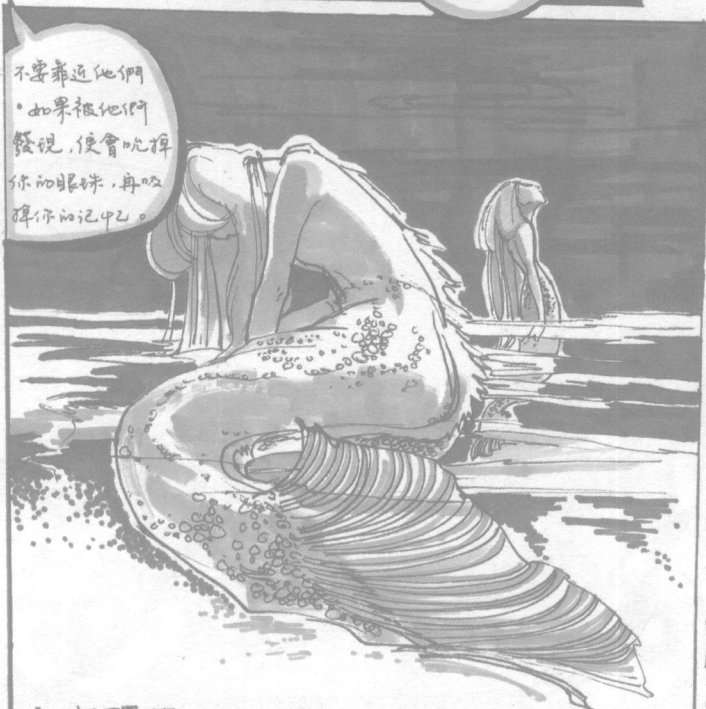
鯨人的眼淚變成珍珠。



鯨人心生怨恨，唱起歌來，很遠都能聽見。



你听啊！好像有誰在唱歌！



不要靠近他們，如果被他們發現，便會吮掉你的眼珠，再吸掉你的記憶。

上古傳奇 - 鯨人

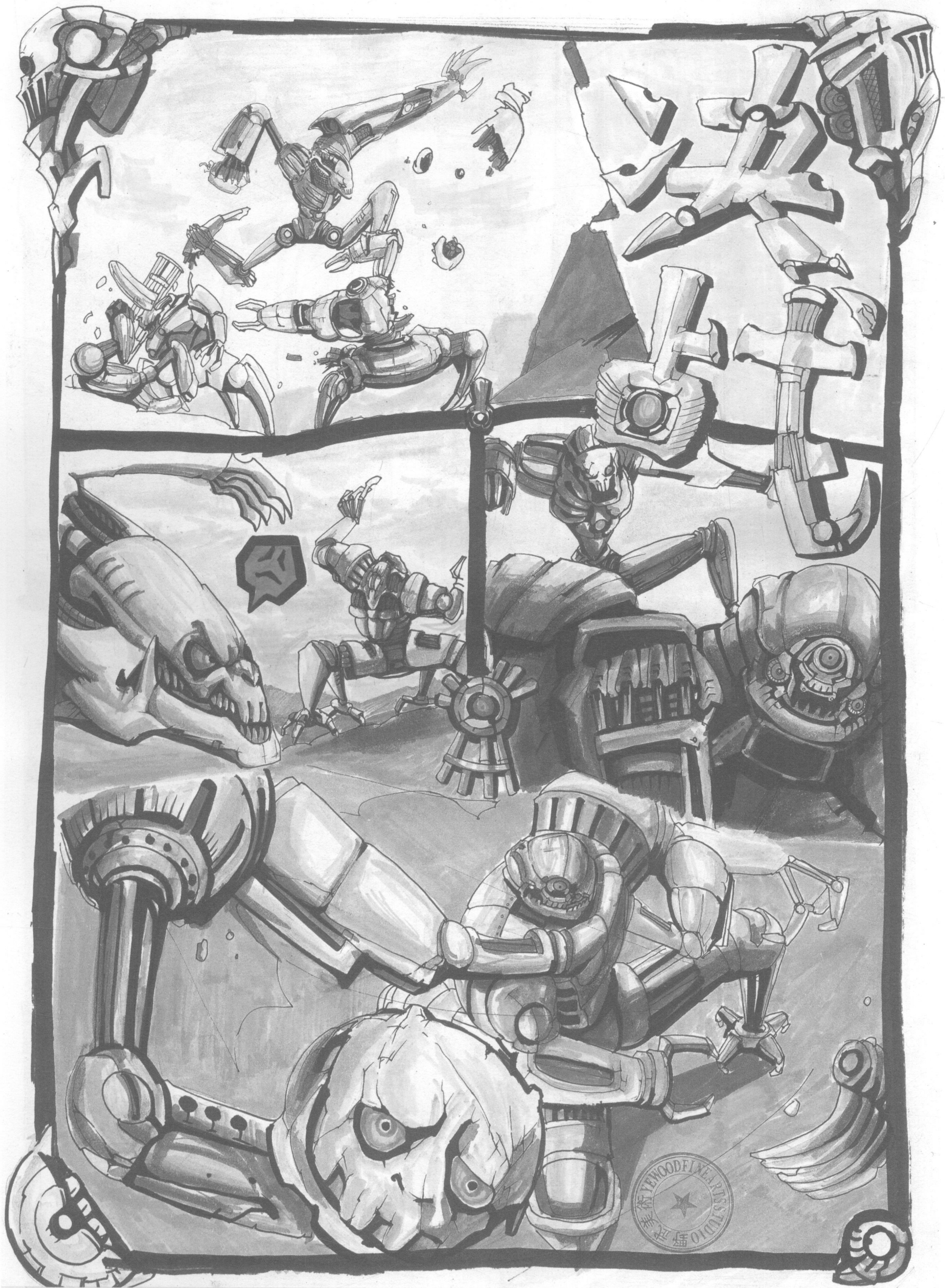
162304

• 刘珞莹

野武2期学生 / 2006年专业通过
北京电影学院动画学院游戏设计本科录取
中国传媒大学动画学院动画艺术本科

• 《上古传奇》点评

刻画细腻，细节丰富，有连环画风格，作者功底比较深厚，对造型把握能力强，线条把握得很好，文字工整，缺点是画面灰色没有好好把握层次，用后反把画面中优美的线条压没了。（指导教师：高 峡 钱明钧）



• 王政

野武4期学生 / 2008年专业通过
北京电影学院动画学院动画艺术本科 + 电脑动画本科
北京电影学院美术系影视特技本科
中国传媒大学动画学院动画艺术本科

• 《决战》点评

画面细节设计很丰富，个人风格清晰明朗，画面富有冲击力，画面黑白灰处理较好，可惜画面内容较乱，造型也欠考究，不够严谨，画面颜色缺乏统一，线条的节奏感不够。（指导教师：高 峡 钱明钧）



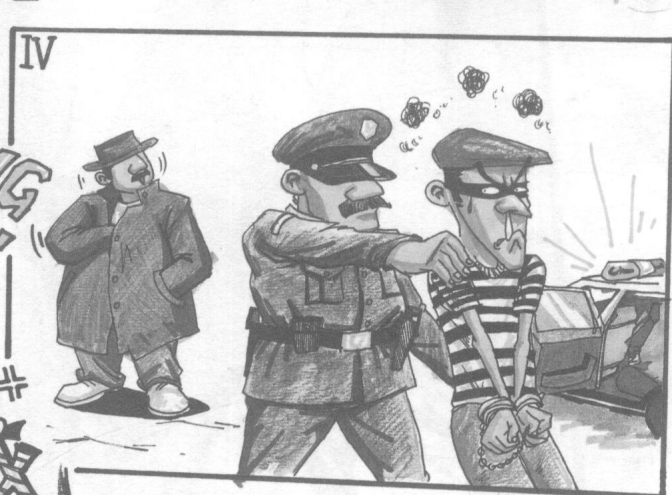
MADE IN GxL 2006.01.09

• 高峡

野武2期学生 / 2006年专业通过
北京电影学院动画学院动画艺术本科第6名录取
北京电影学院动画学院游戏设计本科第2名
中国传媒大学动画学院动画艺术本科

• 《神了》点评

人物造型与画面中的场景在风格上很统一，且夸张概括得很到位，颜色虽然略显淡薄但是与画中的题材相当吻合，达到了形式与内容的统一。（指导教师：佟浩 钱明钧）

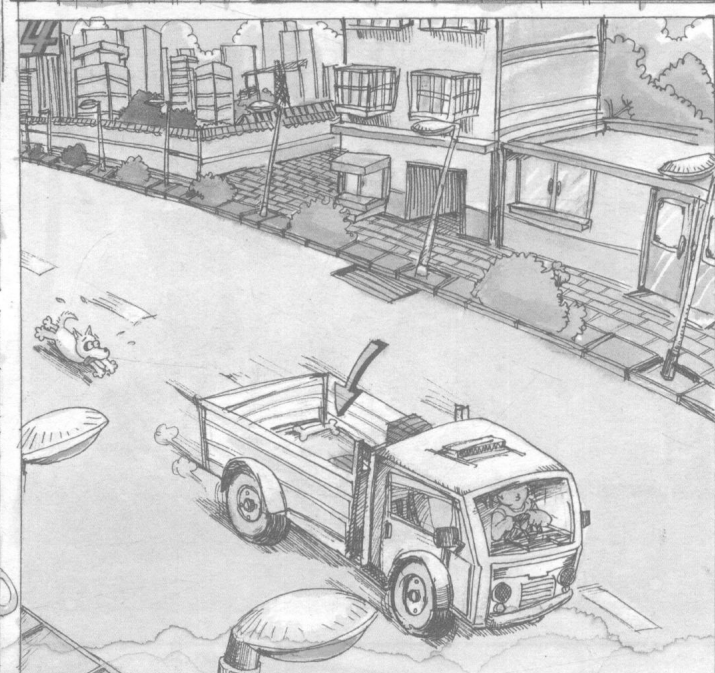


● 侯放

野武1期学生 / 2005年专业通过
北京电影学院动画学院漫画本科第5名录取

● 《贼》点评

显而易见的是画面里的人物表情、动作夸张到位且生动，表意明确。画面的第1、4两格用边框圈起与第2、3两格形成鲜明的对比，这就使得画面的整体节奏得到加强，加之对画面中场景的时有时无的处理使得画面的整体层次感更强了。不足的是色彩的运用上略显单调，要适当地刻画光影的变化会使颜色也具有更加丰富的层次，从而使画面更漂亮。（指导教师：佟浩 钱明钧）

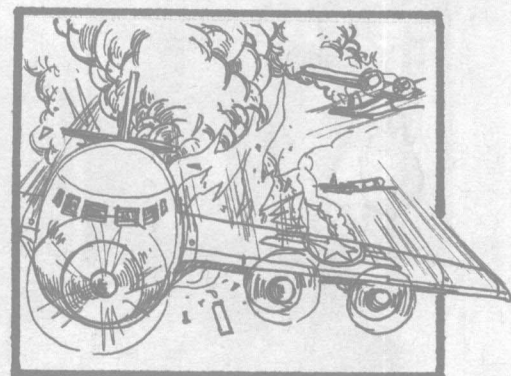
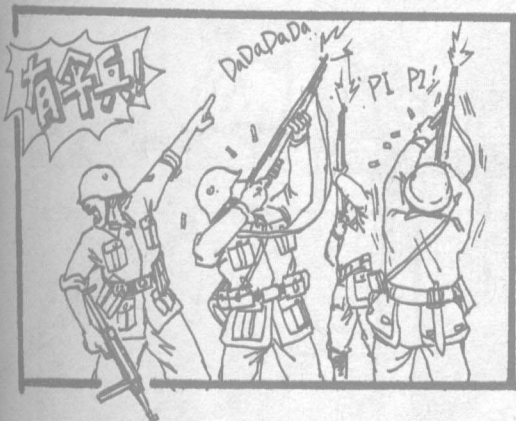
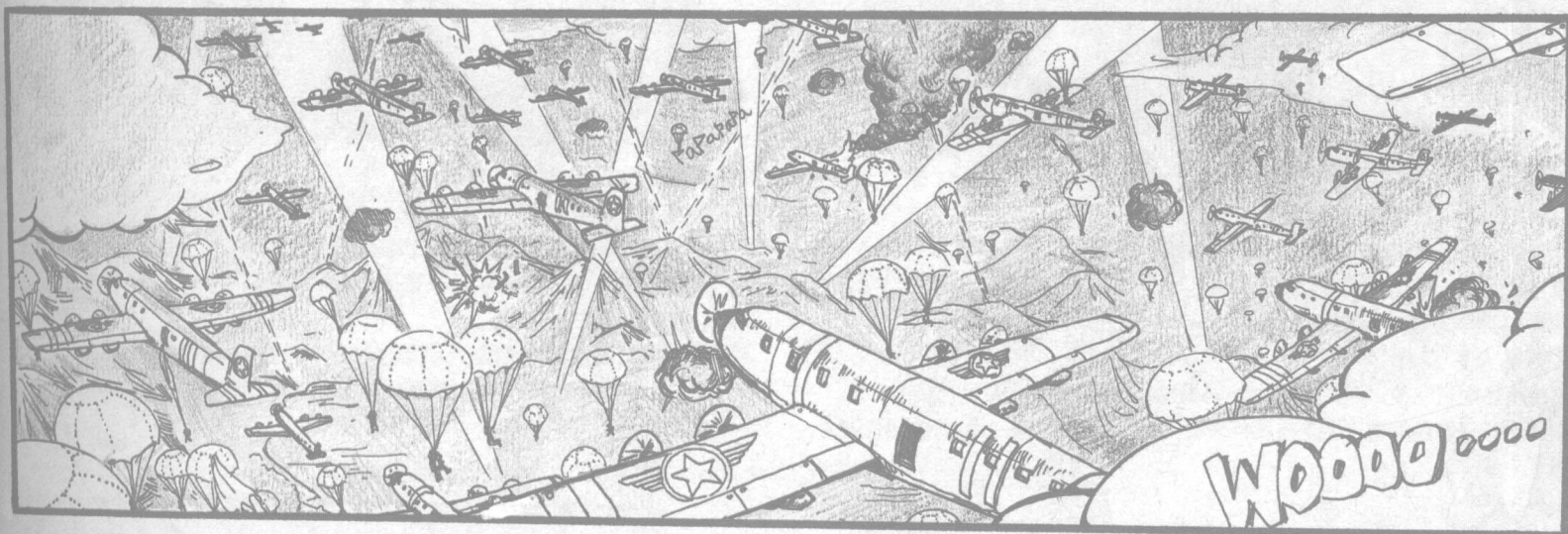
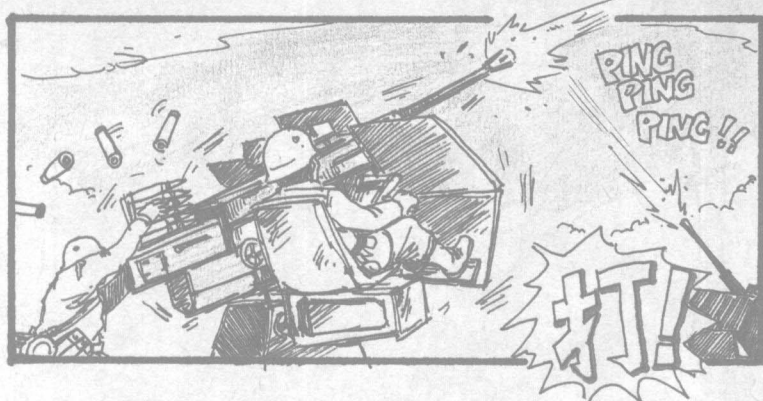


● 周育顺

野武1期学生 / 2005年专业通过
北京电影学院动画学院动画艺术本科第40名录取
北京电影学院动画学院漫画本科第6名

● 《追》点评

镜头感好，画面背景十分细致，情节合理有趣，可惜人物动作较僵硬，画面层次感不够，细节处理缺乏节奏。（指导教师：高峡 钱明钧）



当天,几千
名空降兵降
落在法国诺曼
底后方,为接应
海滩登陆队起
了重大作用。但
为此付出了1500
名盟军士兵的生
命……



• 郑晨

野武2期学生 / 2006年专业通过
北京电影学院动画学院漫画本科第4名录取
北京电影学院动画学院电脑动画本科第2名
中国传媒大学动画学院动画艺术本科

• 《此起彼伏》点评

画面的内容很丰富,人物结构准确透视精准,对所刻画的故事中的细节处理得很精彩。不足的是画面的黑白灰的关系不够鲜明,且每一幅画面中的细节过于平均更显得层次感欠缺。(指导教师:佟浩 钱明钧)