



影视动画基础教程丛书

动画美术基础

Animation Art **Foundation**

杨忠刚 吴华珠 编著

 辽宁师范大学出版社

8005 杨忠刚 吴华珠 编著

■杨忠刚 吴华珠 编著

动画美术基础

Animation Art Foundation

辽宁师范大学出版社

（附光盘）大连·81.10 家

◎杨忠刚 吴华珠 2008

图书在版编目(CIP)数据

动画美术基础/杨忠刚,吴华珠编著. —大连:辽宁师范大学出版社,2008.9

(影视动画基础教程丛书/高光复,石竹青,钟泉主编)

ISBN 978-7-81103-774-6

I. 动… II. ①杨… ②吴… III. 动画—技法(美术)—师范大学—教材 IV. J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2008)第 141772 号

丛书编委会

主 编 高光复 石竹青 钟 泉

副主编 杨德君 于永成

编 委 (按姓氏笔画为序)于永成 王高波 石竹青 卢柏樵

曲 朋 吴华珠 杨忠刚 杨建军 杨德君 孟庆波

钟 泉 郭 嘉 高光复 鲍艳宇

出 版 人:程培杰

责任编辑:刘长影

责任校对:刘海莲

封面设计:孙绍轶 鲍艳宇

版式设计:孟 冀

出 版 者:辽宁师范大学出版社

地 址:大连市黄河路 850 号

邮 编:116029

营销电话:(0411)84206854 84215261 84259913(教材)

印 刷 者:大连图腾彩色印刷有限公司

发 行 者:辽宁师范大学出版社

幅面尺寸:170mm×228mm

印 张:9.5

字 数:122 千字

出版时间:2008 年 10 月第 1 版

印刷时间:2008 年 10 月第 1 次印刷

书 号:ISBN 978-7-81103-774-6

定 价:120.00 元(全四册)

总序

在影视艺术的大家族里,动画片以其独特的魅力,装点着天真烂漫的童心和轻舞飞扬的少年愿望,也吸引着很多青年人、中老年人的目光,令所有观众在极尽想象力的艺术世界里唤起情感共鸣,得到美学享受。

从负片制作,到赛璐珞片的使用,从电脑全面介入,到网络传输兴起,这种可以任性任情地展示形体的任意变化,动物、景物、器物的拟人活动,超越真人实物所能表达的极限的艺术形式,在一百年左右的发展历程中,始终与影视技术的发展相依相伴,因技术的突飞猛进、理念的不断更新而创造了难以形容的视听觉景观。特别是上世纪90年代以来,由于数字技术的发展,制作手段更加快捷、高效,创意空间更加宏阔、绚烂,传播范围更加广泛、普及,动画创作呈现出视觉效果逼真化、情节故事片化、角色明星化的趋势,与其他艺术形式交相辉映、并驾齐驱。我国将于2009年把动画片纳入国家“五个一工程”奖评选行列,这就意味着影视动画将上升到与文学、戏剧、电影相等的地位,逐渐成长成为一种具有独特美学特征和发展空间的艺术形式。

尤为令人惊奇的是,这种艺术形式催生了一个庞大的产业链条。这个产业链条包括以创意为核心,以动画、漫画为表现形式,包含动漫图书、报刊、电影、电视、音像制品、舞台剧和基于现代信息传播技术手段的动漫新品种等动漫直接产品的研发、生产、出版、播出、演出和销售,也包括与动漫形象有关的服装、玩具、电子游戏等衍生产品的生产和经营。数字显示,中国每年动漫产业总产值已经突破180亿元人民币。我国现有3.67亿未成年人,他们都是动漫产业潜在的消费群体。预计中国动漫产品将拥有超过千亿元产值的巨大发展空间。有专家乐观地估计,现在的中国动漫产业至少存在800亿元的缺口。

发展动漫产业对于满足人民群众精神文化需求,促进社会主义文化大发展、大繁荣,特别是对于加强未成年人思想道德建设具有重要意义。但毋庸置疑的是,我们对动画艺术本身所具有的创作能力的挖掘,对动漫产业所具有的市场潜力的开拓,尤其是对动漫艺术教育、动漫人才培养方面,都存在很大的欠缺。



谁来开掘动漫发展的源头活水？谁来培育艺术创作的高端人才？谁来搅动产业链条上的巨大能量？谁来分享艺术市场这块大蛋糕？辽宁师范大学在敏锐的观察与慎重的思考中已经迈出可喜的一步，影视艺术学院从诞生之日起，就把动漫人才的培养作为教育教学的重中之重，紧密结合市场需求，把握大连建设软件产业基地、打造动漫走廊的契机，充分发挥几十年来学校在美术、音乐、文学、历史、计算机等传统学科上的办学优势，在影视动画基础理论研究和实践操作方面，进行了卓有成效的探索。本套丛书的出版，就是4年来动画专业教学成果的结晶。丛书作者们都是动画专业一线教师，既有扎实的专业基本功，又在不断积聚教学经验。他们以细致严谨的态度、认真负责的精神投入到教材编著之中，取百家之长，融个人创建，致力于引导学生创作内容健康、艺术性强、创新度高的动漫产品，致力于探索民族风格和时代特点相结合的原创之路，使丛书呈现出鲜明的时代特色，具备了务本求实的指导意义。这是影视艺术学院教材建设的积极成果，更是年轻教师历练成长的进步阶梯，必将在动画人才培养方面发挥积极作用。

目前，国家已把动漫人才作为重点领域紧缺人才，将动漫人才培养纳入国家文化艺术类人才培养规划，从高等教育、职业教育、继续教育、基础教育等不同层次全面推进，并提出了用5至10年时间，实现跻身世界动漫大国和强国行列的目标。从这一点上说，动漫人才前景乐观，同时任重道远。我们作为动漫人才的培养者，也要有敢于承担历史使命的精神，认真总结教学中的得与失，完善教学过程的各个环节，以高水平的教材建设、师资队伍建设，实现高质量的人才培养目标。同时，要葆有主动出击的姿态，以市场需求为导向，探索多种形式的艺术实践途径，实现产学研一体化的发展。

和所有的艺术形式一样，动画映现心灵，是美和爱的载体。盼望诸位同仁以深深的沉浸积淀修养，用扎实的努力提升境界，在对艺术本质的探寻和教学规律的摸索中，涌现更多成果，培养更多人才。

曲 慶 彪

2007年12月于辽宁师范大学

现代艺术各种流派风格层出不穷,人们无法用某一标准来衡量艺术的价值。自艺术诞生以来,各流派始终排斥对立的审美观念,画风泾渭分明,这使得审美只能停留在某一风格内。而现代社会的快速发展,生活节奏的快速变化使人们的思想情绪产生了异变,因此造成了审美更加的多元化。在新的审美思潮的冲击下,高校的美术基础教学也面临着变革,问题主要集中在是以传统的全因素艺术表现形式为主,还是以感觉、意识、情绪或思想观念的趋势来表现艺术的随意性和主观性为主,甚至是干脆取消架上绘画,直接追求艺术的纯粹性上……当今艺术应何去何从与究竟用什么标准来衡量艺术都是人们在思索探求的问题。我们认为艺术的发展问题是与人类社会的文明紧密相连的,艺术问题就是人类的社会问题。艺术不能用某种观念来概括,也不能以某位艺术家的只言片语为标准。因此,在这里,我们就只针对绘画(动画)专业的基础教学阐述我们的观点。

我们这些长期处在教学一线的教师一致认为把握造型是动画基础教学的重点,根据动画专业的特点强调造型尤其是线造型的表现形式是我们的首要的教学任务。我们的教育目的旨在开发学习者的思维能力、创造能力和动手能力,最终达到使构想得以实现,促使学生从已有的思维定式中解放出来,从模仿者逐步转换为创造者的目的,可谓“授人以渔”胜过“授人以鱼”。

第一章 素描教学

1.1	基础透视理论	1
1.1.1	平行透视	3
1.1.2	成角透视	4
1.1.3	倾斜透视	6
1.2	人体解剖透视基础理论	9
1.2.1	人体透视及结构	9
1.2.2	重心及其支撑面	15
1.2.3	人体的比例关系	16
1.3	头像	19
1.3.1	头部解剖结构	20
1.3.2	面部肌肉与表情	20
1.3.3	具体表现的注意事项	21
1.4	半身像和全身像	26
1.5	学生作品赏析	29

第二章 动画速写

2.1	人物速写	42
2.1.1	要注意表现意图,动笔之前多动脑	43
2.1.2	根据意图来经营构图	44
2.1.3	关注整体,表现细节	44
2.1.4	人体速写	46
2.1.5	动态人物速写	47
2.1.6	造型观念的改变	47
2.2	场景速写	57
2.3	学生作品赏析	61



目录

第三章 色彩

3.1 色彩基础理论	73
3.1.1 色彩的本质	73
3.1.2 色彩构成	75
3.1.3 色彩混合	77
3.1.4 色彩知觉	78
3.1.5 色彩的对比	78
3.1.6 色彩心理	84
3.2 色彩静物	85
3.2.1 构图的目的	86
3.2.2 构图的重要性	88
3.2.3 构图要点	89
3.2.4 学生作品赏析	91
3.3 人物头像色彩写生	99
3.3.1 人物头像写生的观察方法	99
3.3.2 人物头像写生的思考过程	100
3.3.3 人物头像写生的表现技法	101
3.3.4 学生作品赏析	109
3.4 色彩风景	118
3.4.1 构图原则	119
3.4.2 构图基本形式	122
3.4.3 色彩风景小结	126
3.4.4 学生作品赏析	132

第一章 素描教学

素描基础教学主要是研究造型问题,不解决造型就无法进一步学习。日常生活中的一切物体都可被看做是造型对象。对造型有广义和狭义之分应有明确的理解,在这里我们主要研究后者。为了使能够明确地掌握,首先必须学习相关的透视知识。限于篇幅,本章仅就造型艺术中最常涉及的平行透视、成角透视、倾斜透视及人体透视等几种现象展开讲解,这也是动画场景设计中经常遇到的几种典型问题。

1.1 基础透视理论

学习美术的人在进行一系列造型训练之前最先接触的就是几何形体。在这里,重提几何形体目的有二:其一,世间的任何事物都可以被归纳为几何形体,犹如达·芬奇画蛋一样,研究几何形体能够为以后的创作打下扎实的造型基础。其二,为了能够将复杂抽象的透视学通俗化、易懂化,以几何形体为切入点可以让我们能够更加方便快捷地掌握这一门学科,同时,学习几何形体也是为了掌握透视的基本方法,从而为将来的动画制作打好基础。对于绘画这种视觉艺术来说,时刻保持敏锐的观察,善于探索研究是非常必要的。在观察我们身边事物的时候,我们一定会发现随着观察对象的距离远近、高低以及角度的变化,物体的外形也会发生相应的变化,而且有一定的规律可循,这为我们研究透视提供了最丰富直接的例证。和其他绘画专业不同的是,动画专业对分析透视现象的能力要求较高,因为透视涉及动画场景的表现。没有严谨的



透视分析表现能力,就无法真实地模拟再现人们所熟知的世界,无法让人们产生身临其境之感,因此,对于从事动画专业的学生而言,就算透视学是块“硬骨头”,也要把它啃下来。



在研究透视之前,首先我们要明确视域的范围。通常,对于眼前的事物,不同的角度人的视野能够感应到的视域范围的各个部分是不同的。按清晰程度来讲大致可分能辨范围和最清晰范围。一般来说,从视点出发 60 度角所构成的视域范围最为正常,物体不会产生形变,超过 60 度角小于 90 度角范围内的物体则发生了形变,印象模糊,我们要看清这一部分物体就需要相应地转动我们的脑袋,将其纳入我们视域的 60 度角之内。而那些超过 90 度角的则属于人的视野无法感应到的范围,是我们无法看到的。因此,我们在画画的时候要注意将画面控制在 60 度角视域的范围之内。明确这一点对于我们正常地表现客观对象具有很重要的意义。因为视域的选择不当而导致我们所表现的对象发生形变,会给画面造成不舒服感。当然为了强化某种主观感受,比如眼花缭乱、神志异常等特殊情况就可以考虑这一“极端”的表现方法,以期达到理想的画面效果。



在透视学习中,我们要注意人的头部的动势变化,简单来说就是人的头部是保持端正还是发生了俯仰变化。在保持端正的情况

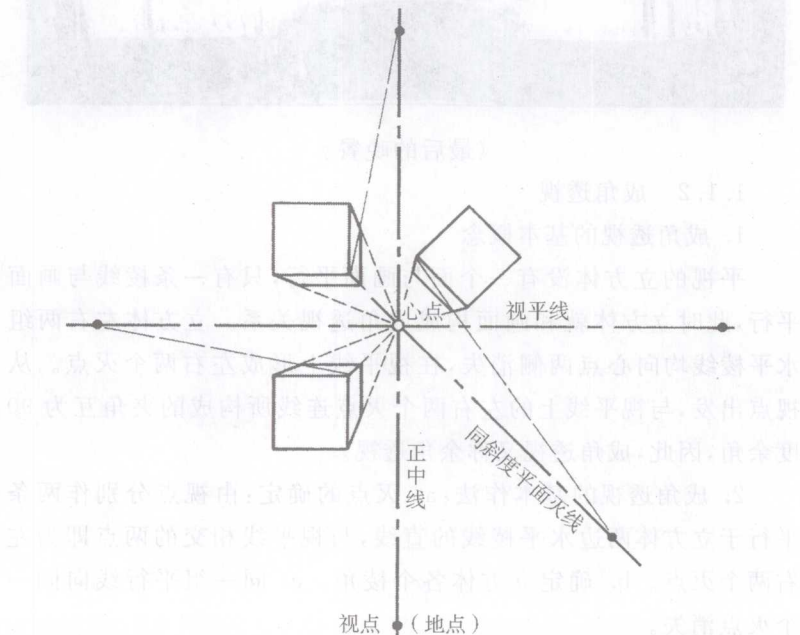
下,透视现象具体表现为平行透视、成角透视以及倾斜透视等几种现象;而在人的头部发生了俯仰变化时,透视变化则相应地表现为俯仰透视。下面我们就来具体学习透视中最为常见的几种现象,首先是平行透视变化。

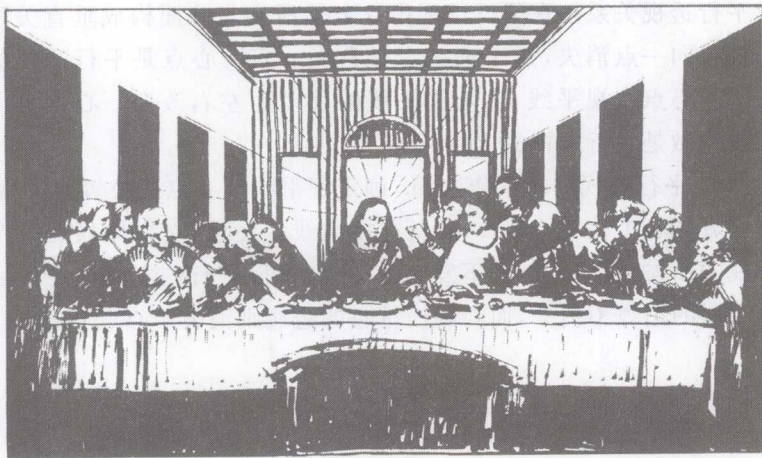
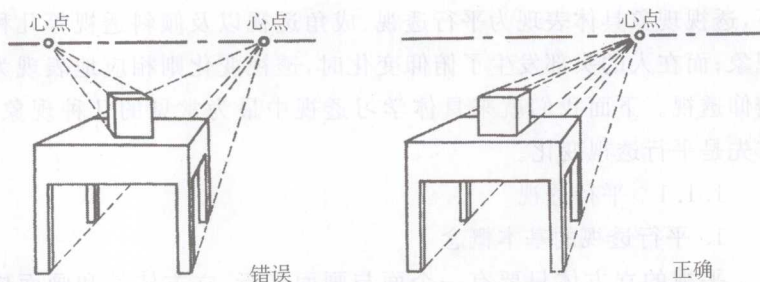
1.1.1 平行透视

1. 平行透视的基本概念

平视的立方体只要有一个面与画面平行,立方体就和画面构成平行透视关系。在平行透视中立方体所有与画面构成垂直关系的棱线向一点消失,这个消失点被称做心点。心点是平行透视的关键。心点在视平线上,随视平线的移动而左右改变。心点也可以被看做是平行透视的灭点。

2. 平行透视的基本作法:a. 确定视平线及心点的位置。b. 确定立方体各个棱角点。c. 将点连接成线。注意:立方体只有一个可视的面与画面平行,且不发生形变;与画面平行的立方体的前后两个面的边线不消失,而与画面垂直的边线则消失于心点。





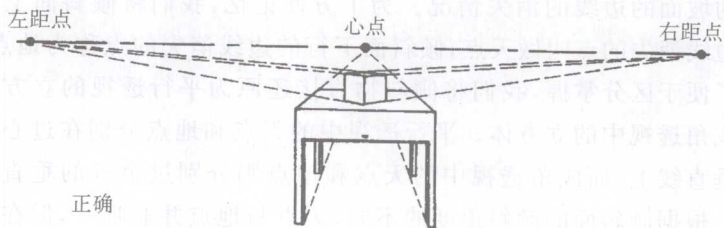
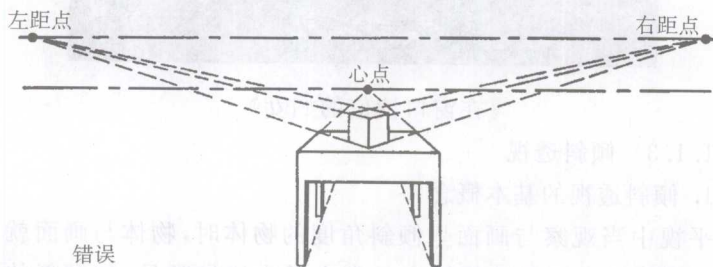
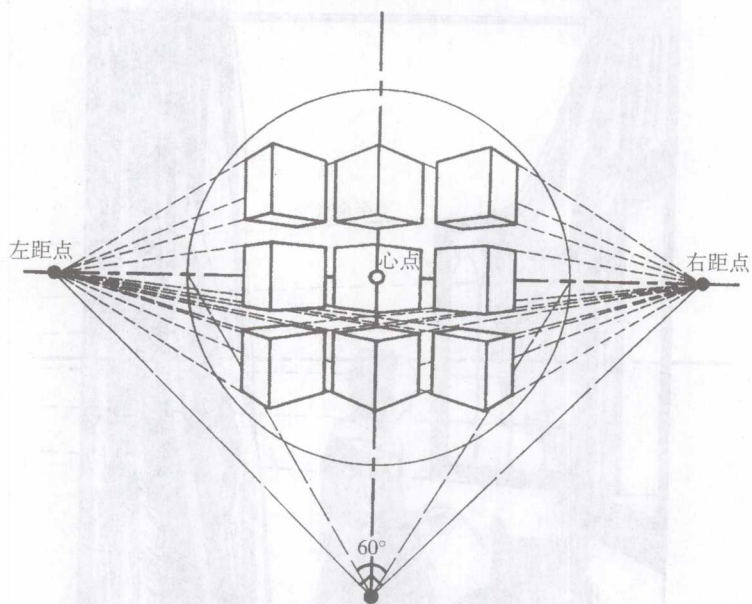
《最后的晚餐》

1.1.2 成角透视

1. 成角透视的基本概念

平视的立方体没有一个面与画面平行,只有一条棱线与画面平行,此时立方体就和画面构成成角透视关系。立方体左右两组水平棱线均向心点两侧消失,在视平线上形成左右两个灭点。从视点出发,与视平面上的左右两个灭点连线所构成的夹角互为 90° 度余角,因此,成角透视又称余角透视。

2. 成角透视的基本作法:a. 灭点的确定:由视点分别作两条平行于立方体两边水平棱线的直线,与视平线相交的两点即为左右两个灭点。b. 确定立方体各个棱角。c. 同一组平行线向同一个灭点消失。





《在窗口读信的妇女》

1.1.3 倾斜透视

1. 倾斜透视的基本概念

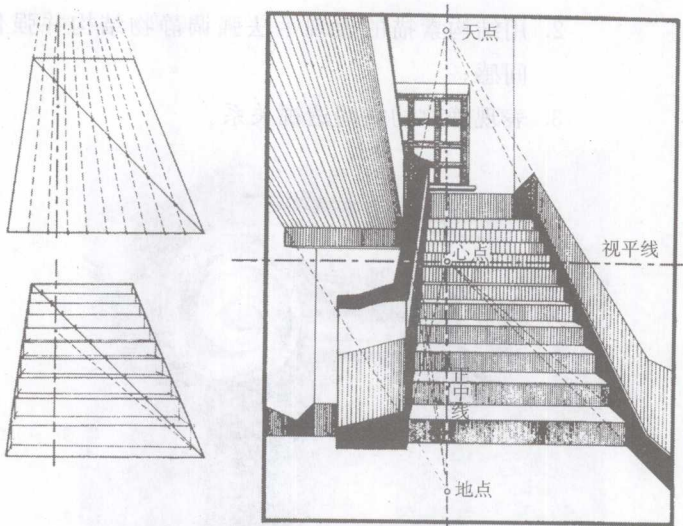
平视中当观察与画面呈倾斜角度的物体时,物体与画面就构成了倾斜透视。倾斜的物体在日常生活中比较常见,如倾斜的房顶、斜坡、楼梯、台阶等。倾斜透视主要研究的是倾斜物向上或向下的坡面的边线的消失情况。为了方便记忆,我们将倾斜面上行的边线消失的点叫做天点,倾斜面下行的边线消失的点称为地点。为了便于区分掌握,我们将倾斜物直接还原为平行透视的立方体或成角透视中的立方体。平行透视中的天点和地点分别在过心点的垂直线上,而成角透视中的天点和地点则分别过余点的垂直线上。根据倾斜面的倾斜角度的不同,天点与地点并非唯一,但在平行透视中,不管有多少个分布在不同位置的倾斜物,也不管有多少

对天点与地点,它们一定在过心点的同一条垂直连线上;而成角透视中的倾斜物,不管其位置有多少,不管其天点与地点有多少对,也一定在过各自不同余点的垂直线上。根据被观察物体的平面与画面所成的倾斜角度,分别为近低远高和近高远低两种情况。近低远高向天点消失,近高远低向地点消失。

2. 倾斜透视的基本作法:

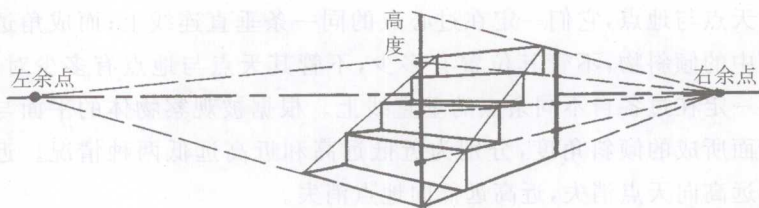
(1) 平行透视中的倾斜透视的基本作法,以台阶为例: a. 过心点作垂线,确定天点。 b. 等分台阶所在的垂直面。从等分点向心点连接消失线,并和坡面近低远高边线相交。 c. 通过各交点分别画垂直线、至心点的直角线,线线相交,各级台阶即可准确画出。

如果是上下一组楼梯,则心点到天点和心点到地点的距离相等。



(2) 成角透视中的倾斜透视的基本作法,以台阶为例: a. 过余点作垂线,确定天点。 b. 等分台阶所在的垂直面。从等分点向余点连接消失线,并和坡面近低远高边线相交。 c. 通过各交点分别向两个余点连线,画垂直线,线线相交,各级台阶即可准确画出。

如果是上下一组楼梯,则余点到天点和余点到地点的距离相等。



几何形体的结构性素描练习是对透视知识的理解、实践和应用过程,在具体的训练过程中要注意结合不同的透视角度将理论知识应用于具体实践,解决不同的透视造型问题。

作业命题:根据(实物)静物用透视来表现结构的训练命题。

作业要求:要求学生能够准确地表现物体的空间关系和透视关系。

教学过程:1. 讲授透视学的基本知识,结合静物具体分析不同的透视现象;

2. 用结构素描的表现手法强调静物结构并强化空间感;

3. 表现静物的空间透视关系。





1.2 人体解剖透视基础理论

1.2.1 人体透视及结构

很多美术初学者在具体处理人物头像的时候都会出现不同程度的透视问题,即便是进了大学,这种现象也时有发生。在研究人体透视这个课题中,我们可以把人的头部看做是卵圆形体,分别为正面、两个侧面、背面、顶面和底面,相当于立方体。有了这样的归纳我们就可以很轻松地完成人的头部透视。

在正面平视中,立方体属于平行透视,人的五官左右对称,“三庭”的连线基本属于水平线,而且上下各线基本平行,变化不大。

在侧面平视中,立方体同样处于平行透视中,正对画面的侧面基本不变,而五官连线则如同直角线,消失到心点。此时要注意人的五官的互为遮挡的关系。

在非正面或侧面的平视中,立方体属于成角透视,五官的连线成为成角变线,消失到余点。由于人的头部是个卵圆形体,因此我