

a ART DESIGN

动画设计

新世纪艺术设计专业教材

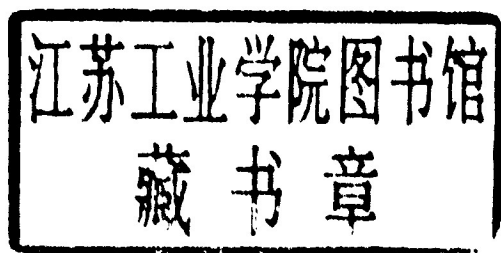
肖文 栗丹倪/著



a ART DESIGN

动画设计

新世纪艺术设计专业教材
肖文 栗丹倪/著



丛书主编：朱明健 许开强
责任编辑：戴建国 陈 歌
封面设计：敖 露
技术编辑：程业友

图书在版编目 (CIP) 数据

动画设计 / 肖文, 栗丹倪著.

—武汉: 湖北美术出版社, 2005.2

新世纪艺术设计专业教材

ISBN 7-5394-1686-6

I. 动...

II. ①肖...②栗...

III. 动画—设计—教材

IV. J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字 (2005) 第011610号

动画设计 ©肖文 栗丹倪著 新世纪艺术设计专业教材

出版发行：湖北美术出版社

地 址：武汉市武昌雄楚大街268号C座

电 话：027-87679522 87679553

邮政编码：430070

制 版：武汉精美印务有限公司

印 刷：湖北新华印务有限公司

开 本：889mm×1194mm 1/16

印 张：3

印 数：1—5000

版 次：2005年2月第1版 2005年2月第1次印刷

书 号：ISBN 7-5394-1686-6/J·1372f

定 价：18.00元

目录

动画设计

第一章 动画入门	2
一、动画专业概述	2
二、动画专业考试的目的和要求	3
第二章 动画基础训练	4
一、素描基础训练	4
二、速写基础训练	5
三、色彩基础训练	6
第三章 动画基础技法	7
一、动画人物绘制技法	7
二、动画动物绘制技法	19
三、动画人物、动物组合表现技法	26
四、动画背景绘制技法	29
第四章 优秀作品欣赏	32
第五章 试卷评析与试题	45
一、试卷评析	45
二、动画专业应试方法及注意事项	48
三、动画专业模拟试题	48

a ART DESIGN

动画设计

新世纪艺术设计专业教材
肖文 栗丹倪/著



第一章 动画入门

一、动画专业概述

动画在词典中的解释是“赋予生命”的意思,从这个意义上来讲它是一种手段,使得本没有生命的形象活动起来。

美国的一位动画艺术家 Preston Blair 在他的著作《Cartoon Animation》中说:“动画是艺术同时也是技术,它是一种方法,其中包含了漫画家、插图画家、画家、剧作家、音乐家、摄影师、电影导演等艺术家的综合技能,这些综合的技能构成一种新型的艺术家——动画家。”要成为一名动画艺术家,首先应该是一位优秀的画家,同时要具备丰富的文化艺术知识,并且懂得剧作结构和视听语言元素。

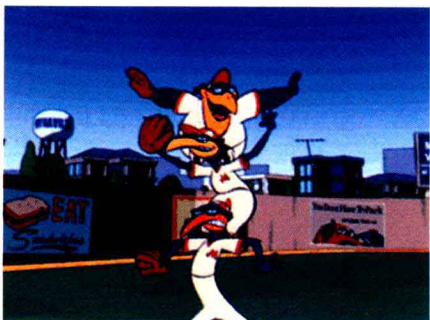
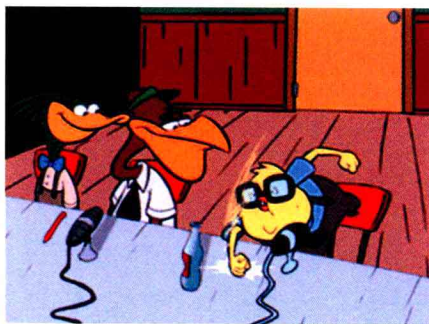
它的应用范围非常广泛,除了作为电影的一种类型之外,还有用在电影特技制作的动画、科学教育动画、介绍产品形象的广告动画、电子游戏动画、网页动画、信息动画等。作为一种文化传播方式它有叙事、审美双重的功能。

随着我国社会经济的不断发展,国内动画产业已成为文化生产的一支重要力量。从当前动画市场及其发展水平来看,任务是艰巨的。我国动画产业总体落后于美国和日本等动画片生产大国,甚至也落后于韩国等一些国家,当前严峻的动画产业竞争形势和巨大的动画产品市场要求我国的动画产业快速发展,更要求动画教育迎头赶上,以培养更多高水平的动画人才迎接更为激烈的市场竞争。

从动画作品的国内市场来看,其潜力是巨大的,目前,全国共有电视台 651 个,拥有电视频道 2289 个,平均每周播出时间 76468 小时。以保守数字估计,一个电视台每天播出 20 分钟动画片,一年就需要 7300 分钟,651 个电视台就需要 475 万分钟。而我国每年制作的国产动画片只有 1.8 万分钟。按照 2001—2010 广播电视事业发展计划的要求,国产动画片要占动画片播出的 50%,可见,目前国内动画片产量远远不能满足播出需要,也就更不能满足受众的需要。随着多媒体技术的发展,动画作品在广告、MTV、网络等领域的应用,也日益显示出其独特的潜力,更拓展了动画市场。

从动画技术发展的角度来看,人才规格要求是很高的。动画人才需要不断地采用新技术,不断提高自身的素质,来适应动画事业发展的要求,这也对动画教育及动画人才培养提出了新的挑战。

当前我国的动画产业在发展中面临着吸纳和整合外来文化和弘扬传统文化的矛盾,面临着传统人才培养模式与人才素质能否适应行业要求的矛盾,这些也同样要求动画教育与人才培养模式要不断改革和创新,以适应动画产业发展对人才数量及质量的要求。





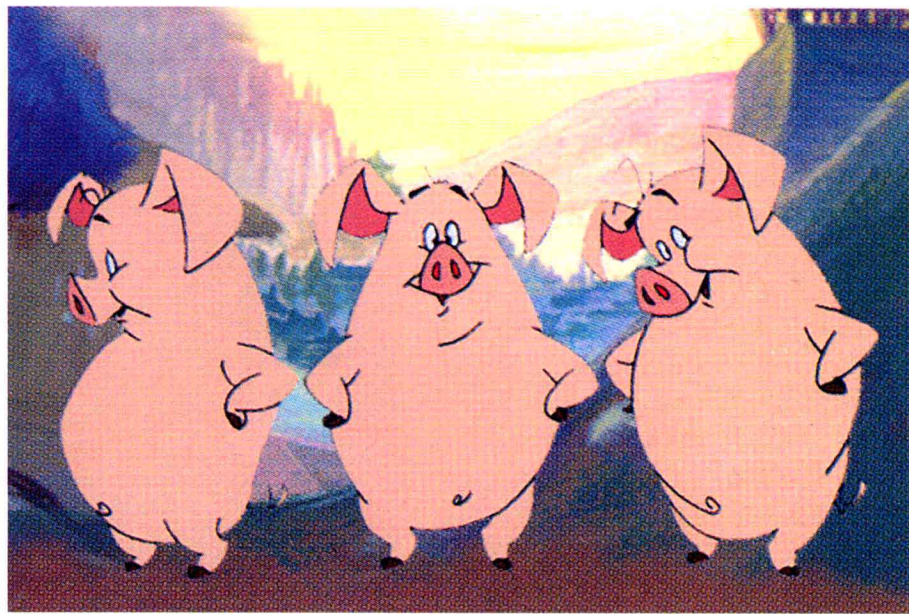
二、动画专业考试的目的和要求

“你是那块料吗?学画是要有天赋的。”常常可以听到这样的议论。那么究竟有没有天赋,是不是没有天赋的人就不能学画。所谓的天赋,实际上就是一个人的兴趣所在。儿时几乎个个都愿意随意涂画,有的孩子由于所处环境的影响以及师长的教导,逐渐对画画产生了浓厚的兴趣,乐而不疲,从此一发不可收,长大后很自然地步入艺术家的行列。这是最为顺利的理想绘画之路。然而对于大多数人来讲,情况却往往不是这样。儿时的兴趣广泛,中小学时什么都想干,今天搞搞这,明天玩玩那,到了要考大学时,并无一个特定爱好的专业。因此,是否可以这样说:没有特定的兴趣爱好,就等于没有天赋。

对于报考动画专业,或是在各个部门中从事动画工作的人来讲,也许很大一部分是不具备所说的那种“天赋”的。具备“天赋”当然十分理想,因为这等于已经上了台阶。但是并不能说不具备“天赋”就学不了动画。动画毕竟不是艺术绘画,因此在绘制的技巧上,有一套可以直接照搬的程式化画法。不管你有没有天赋,掌握了这些程式,就可以基本满足基本表现的需要。至于画的好与坏,那就取决于个人所选择的绘画之路是否与自己的性格、气质,以及所处的生活环境、工作习惯、时间安排相符。道路对头,方法得体,自然事半功倍。

目前,各艺术院校动画专业考试主要是对考生基本创意能力、造型能力和表现能力的考察。但各艺术院校对考生专业评判的侧重点是不同的,除了美术基本功以外,一般艺术院校录取学生时,还要衡量学生的感受和表达能力的可再创造性,也就是说,你只要将你的观察理解合理地表达出来,即使目前画的不是很好,只要能从中看出艺术的潜质,也会是不错的。

在动画专业的考试中通常以卡通漫画创作为内容。卡通漫画是一种将哲学、科学和艺术等多功能形态的智慧型的艺术形式。作者通过夸张、变形、拟人的角色形象,巧妙地从新的角度看问题,或机智、或笨拙、或荒谬、或浪漫,诙谐幽默,给读者带来无限的遐想和快意。其表现方式可分为单幅、双格、四格以及故事性连环画。





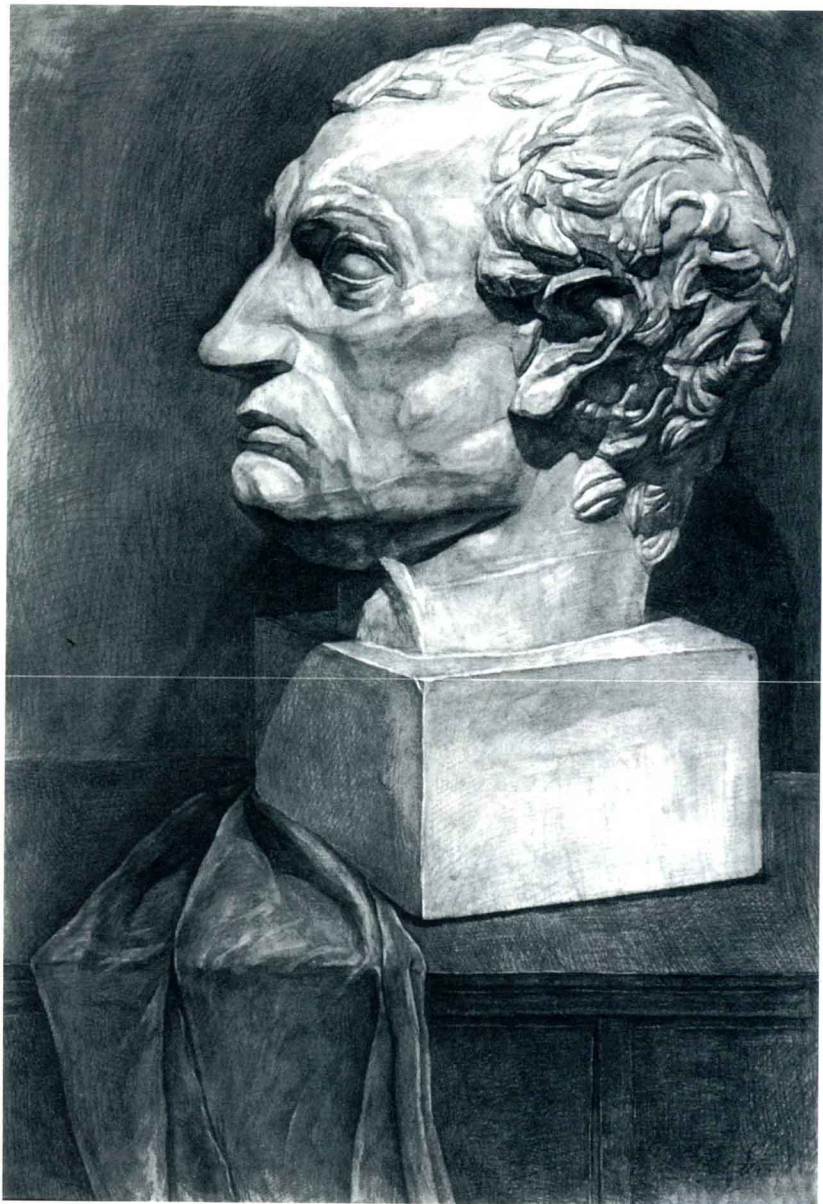
第二章 动画基础训练

总的来说,动画专业对考生的美术基本功有一定的要求,主要体现在创意、造型、表现手法、构图安排等几个方面。这方面的提高似无捷径可走,只有靠平时多看、多练、勤动脑、勤动手,考试时才能厚积薄发。因此,平时我们要多进行造型、色彩方面的训练。

造型训练主要包括素描和速写写生。进行写生训练不仅仅是培养学生塑造形体的能力,更重要的是培养学生认识与理解物体形象的能力,激发学生积极地观察自然对象的能力,激发学生敏锐地捕捉对生活的新鲜感受,使学生能既概括又生动地表现对象。

一、素描基础训练

素描是一切造型艺术的基础,是研究造型基本规律的一门学科,是指用线条、明暗在平面上塑造物象的形式,是学习动画必不可少的基础课程。素描基本功的好坏,直接影响到每一个绘制者的表现力。一张动画作品摆在面前,画面的构图形式、形体结构、比例、动态、线条运用、明暗调子无不体现出绘制者素描功力的高低。它也是一种独立的艺术表现形式,是提高学生造型能力的一种很好方式。在美术习作与创作中,素描的绘制工具,表现形式是多种多样的。凡是用单色线条和块面塑造物体的绘画形式,都称其为素描。在教学中,相对速写而言,一般将绘制时间较长、表现较深入的作业称为素描。作为动画表现的素描基本功训练,一般多采取快慢结合,以快为主的训练方法,尤其重视线描速写。素描作为基础课,要求学生用端正的态度去认识、学习,坚持多画、多思考,持之以恒,这样才能成为合格的专业人才。





二、速写基础训练

速写也是训练造型能力的重要手段,动画创作离不开平时速写的积累。画速写可以锻炼学生敏锐的观察能力,简练扼要地表现对象的能力以及凭记忆和想像创造形象的能力。因此速写对于动画创作起着至关重要的作用。

速写所表现的范围十分广泛,包括人物速写、动物速写、风景速写等等。速写还可以分为快写、慢写和默写。快写,顾名思义是在较短时间内表现对象的绘画方法,不要求表现写生对象的细节和局部特征,而是从整体出发,抓住对象瞬间的动态特征、形体特征来进行表现。在快写过程中,学生要学会概括、取舍,要抓住表现对象的关键部位,不被表面细节所迷惑。画慢写时,学生可以在动态比例准确的基础上,再去充分刻画写生对象的细部特征,表现出物体之间的空间、透视关系等,在画的过程中还要讲究近实远虚,追求线条的趣味性等。默写即指通过回忆和想像表现对象的方式,仔细观察和理解对象是画好默写的基础,观察得越仔细,对形体理解得越深入,记忆就越准确。通过默写训练可以增强学生们敏锐的观察能力,对今后的动画创作十分重要。



速写



速写



三、色彩基础训练

色彩的感觉是一般美感中最大众化的形式。一张动画作品摆在眼前,颜色总是首先感觉到的。色彩在很大程度上,决定了一张动画作品的成败。因此对于绘制者来讲,如何提高色彩的修养,就成为至关重要的一环。

色彩感觉的培养——画画的人经常讲色彩感觉,这个感觉实际上就是对于色彩内在规律的认识。这种认识通过理解后的手脑配合再现于画面,就成为绘制者本人掌握的色彩调配技能。可以说色彩调配的技能取决于色彩感觉的培养。一个人对颜色的喜好,有其先天的一面,也有后天培养的一面。我们所讲的主要是后天的色彩感觉培养。这种培养主要是通过画面色彩绘制的手段来达到的。画面色彩绘制训练有两种办法:一种是以感性认识为主的绘画色彩写生;另一种是以理性分析为主的设计色彩构成。两者互为补充,相辅相成。经过以上两种方法的大量作业练习,每个人都会从自己原有色彩感觉的基础上向前迈进一大步。

写生——写生是色彩训练最直接的方法,对照实物、实景,通过头脑分析色彩的构成与搭配,通过手再现于纸面。

临摹——临摹优秀的绘画、摄影作品,都可以从别人现成的经验中得到直接的启示。此种方法要通过自己头脑的分析,不宜一味地照搬。

记忆默写——记忆默写是色彩训练中最见效果的一种方法,由于没有参照物,迫使你凭借已经掌握的色彩配方,再现看到过的色彩场景。电影电视画面,外出游历的感受都可以进行记忆默写。



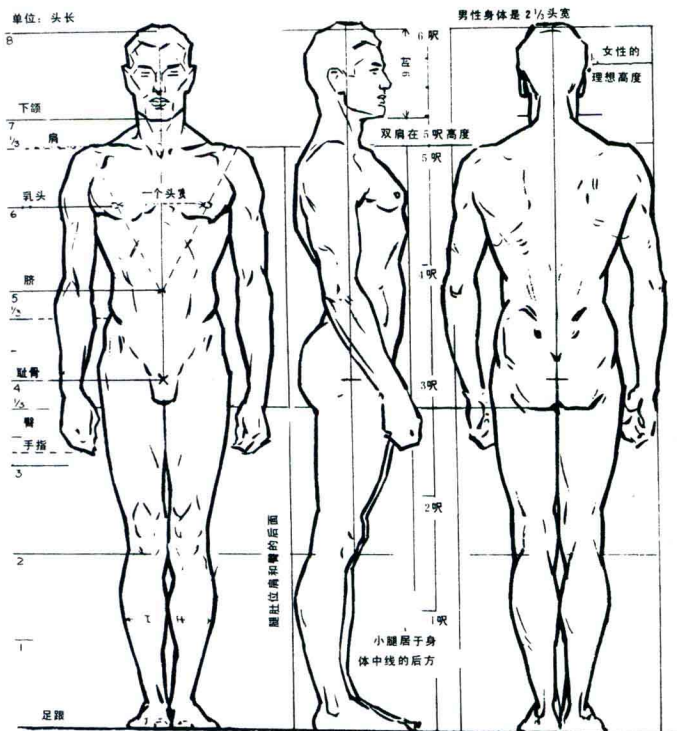


第三章 动画基础技法

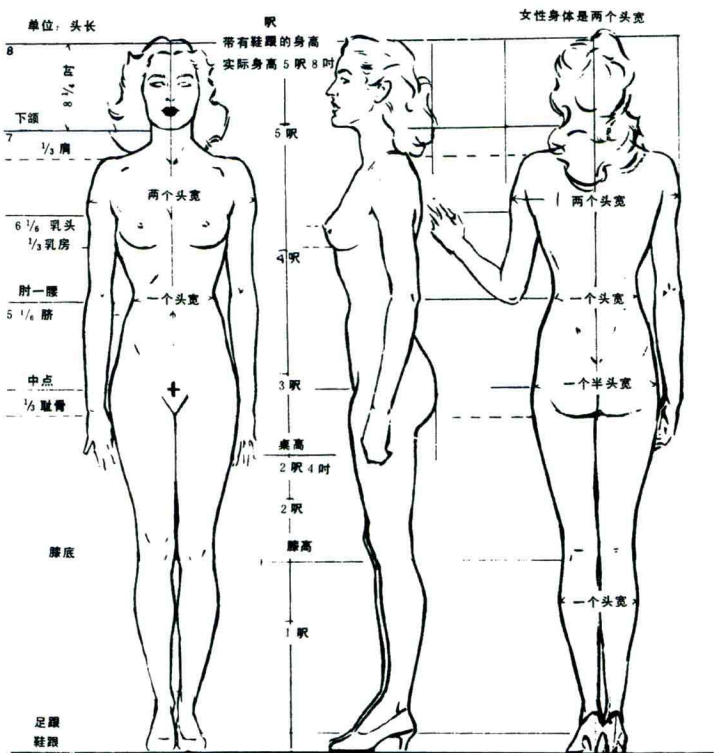
一、动画人物绘制技法

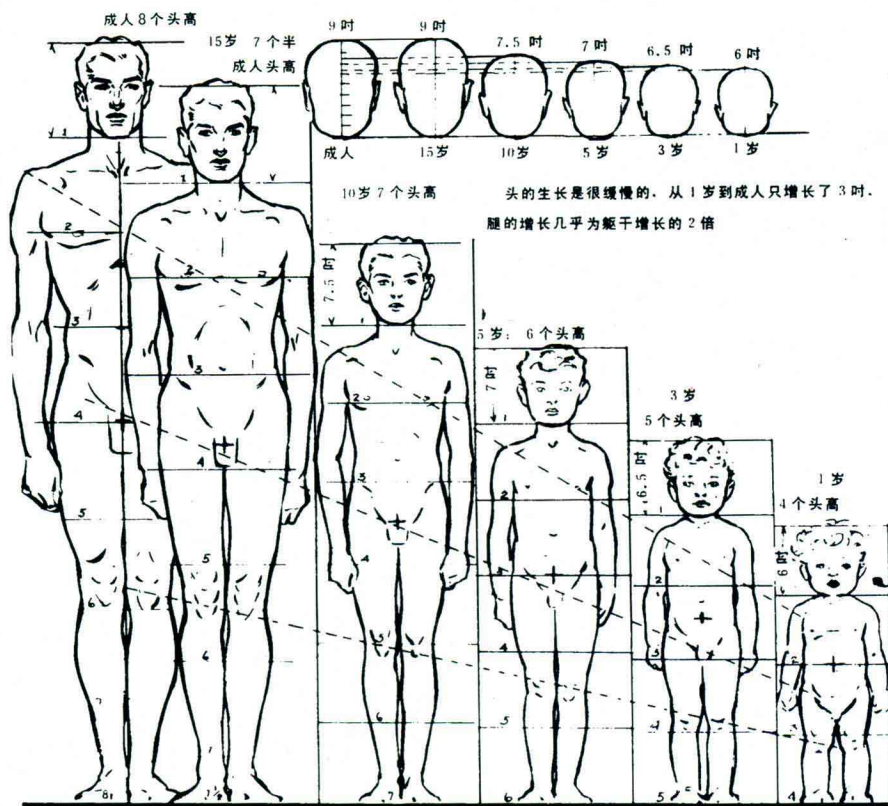
1. 人体基本结构

人体是所有人物画的基础。没有人体结构形态知识,不可能画好着衣的或遮掩的人体。不论是人体素描画家或动画画家都是如此。道理正像不研究解剖学就不可能成为一个外科医生一样。因为世上所有的男人和女人,两性的个体在构造和外貌上是根本不同的。所以,若不分析很多差别而构想出一幅画,那真是一个奇怪的事。研究人体结构对于创作好的动画人物形象是绝对必要的。



在画中确定某一高度的人体,从头顶和脚跟安排两点,将它分成相等的8份。男性肩的宽度占头长的 $\frac{7}{8}$ 。应当把这个份数牢记心中。从正面、侧面和背面三个方位描绘人体,注意比较肩部、臀部和腿肚的宽度。两乳头之间的距离是一个头宽。腰部宽度略小于一个头长,腕恰垂于大腿根平面稍下。双肘约居脐的水平线上。双膝正好在人体 $\frac{1}{4}$ 稍上。双肩居于由头顶向下 $\frac{1}{6}$ 距离的平面上。



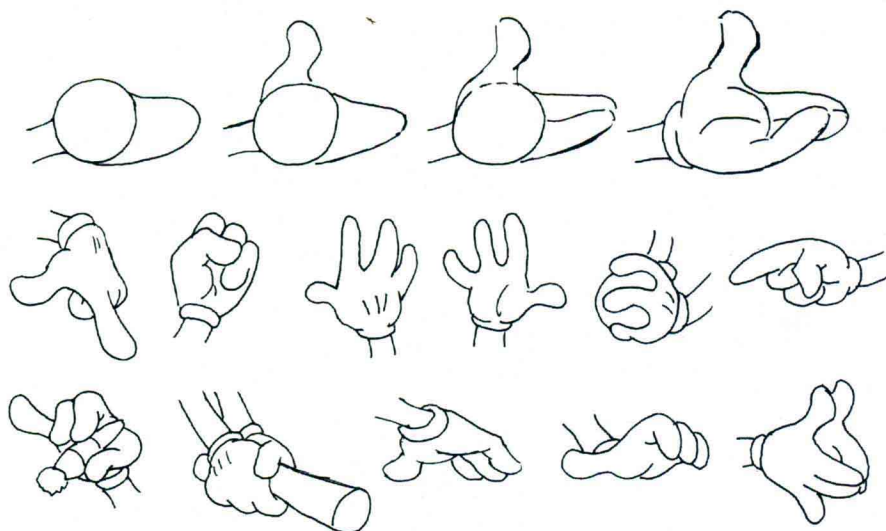


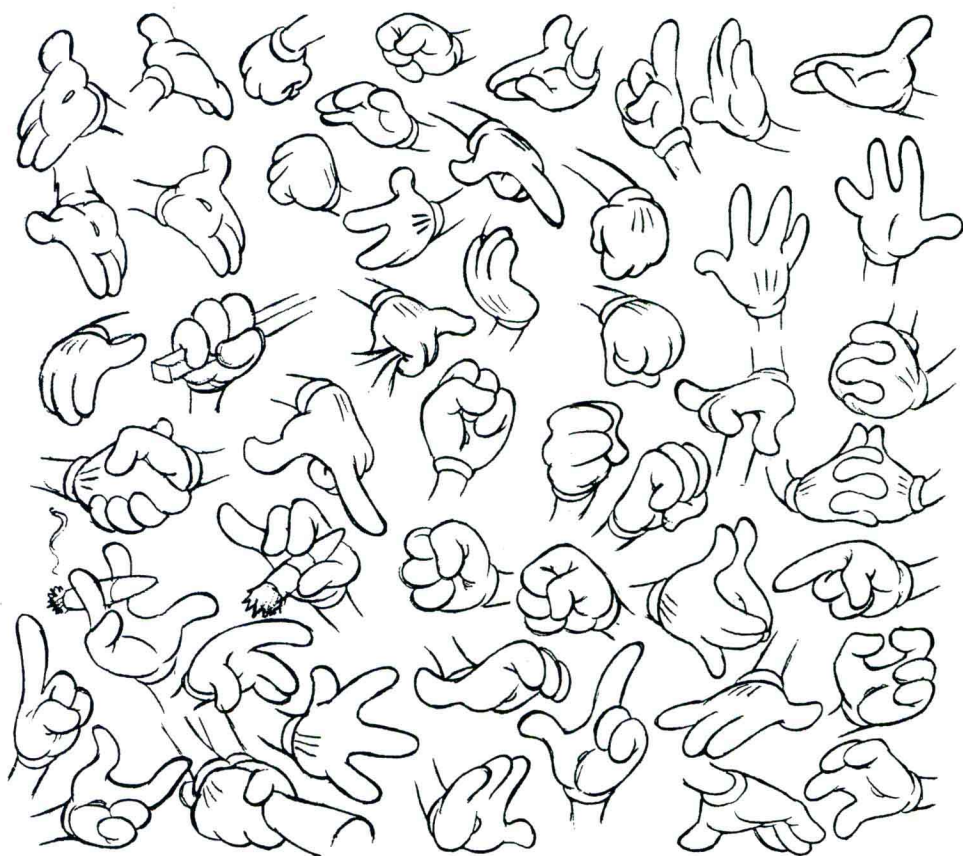
女性身体较窄,其最宽部位为两个头宽。乳头比男性稍低。腰宽为一个头长。大腿正面比腋部宽,后面稍窄于腋部。从膝向下画小腿是否画得长一些,可以任意选择。5呎8吋是女性的标准高度。当然,事实上女性通常有较短的小腿和稍粗的大腿。仔细观察,女性肚脐位于腰线稍下方;男性在腰线上方或与之平齐。乳头与脐相距一个头长。两者都居头分段线稍下方,肘位脐线稍上。熟悉男性与女性体形之间的变化是很重要的。

这个比例尺是假定儿童将成长为8个头高的成年人而设计的。例如,如果你要画男人和女人(比你画的男人约矮半头)并带一个五岁男孩,这里就有他的相关的高度。十岁以下的儿童要画得比正常稍圆胖些,因为,这种效果更为理想。同样,十岁以上的儿童就应画得比正常稍高些。

2. 动画人物手、脚、表情及动态的表现方法

人物手的表现方法



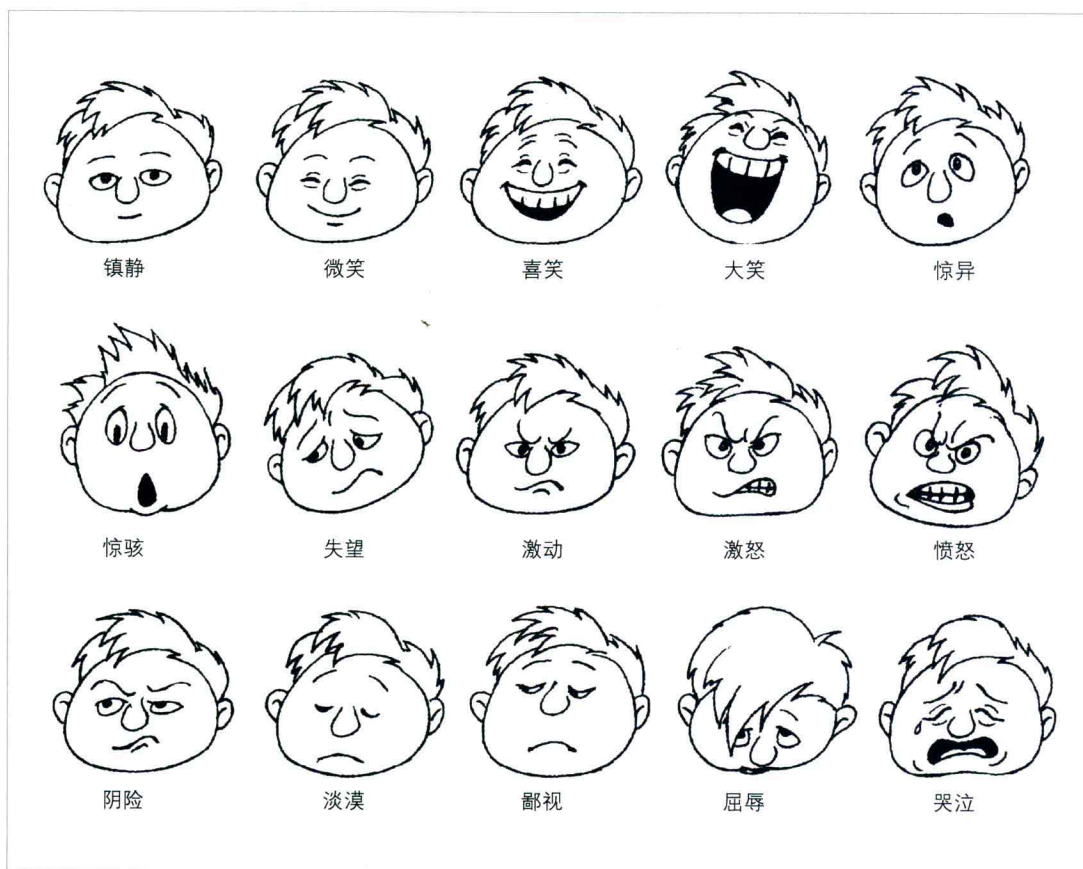
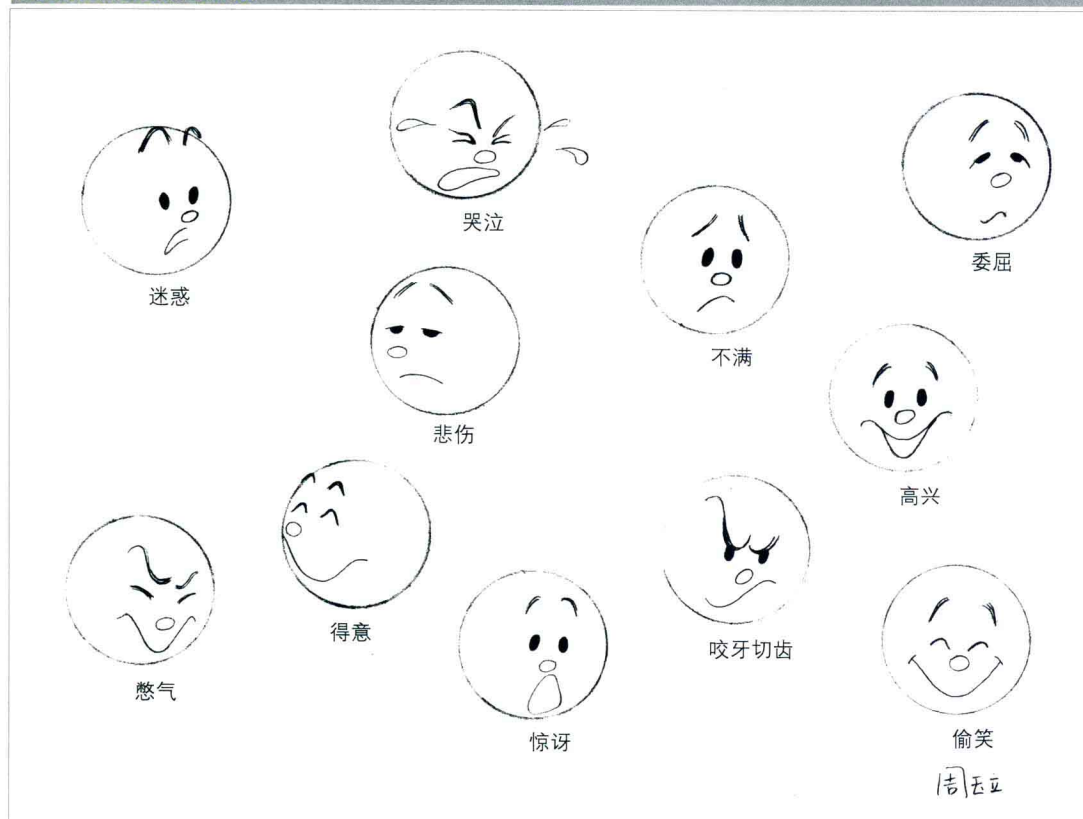


人物脚的表现方法



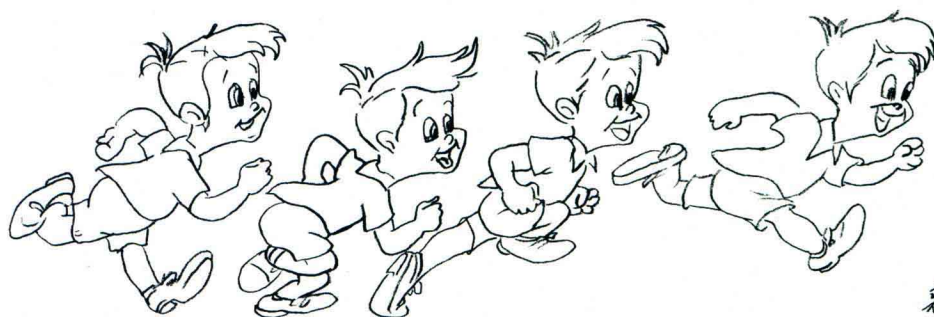
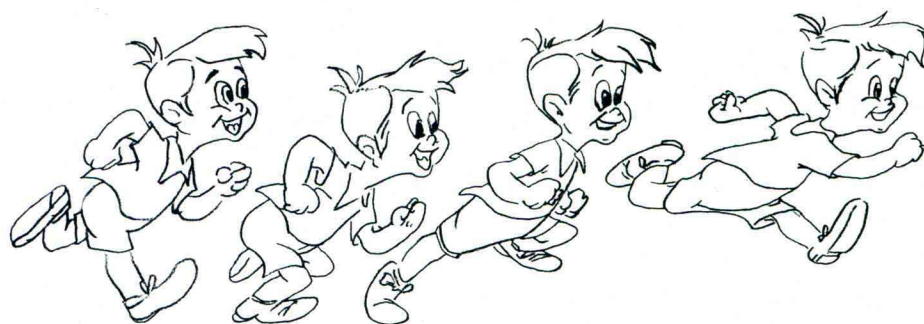
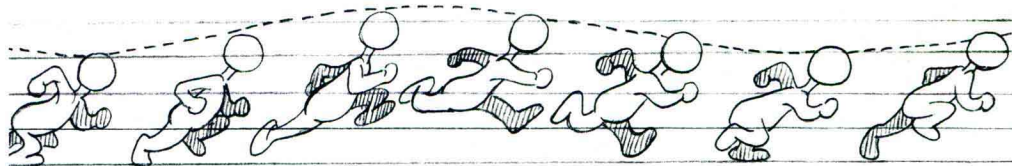
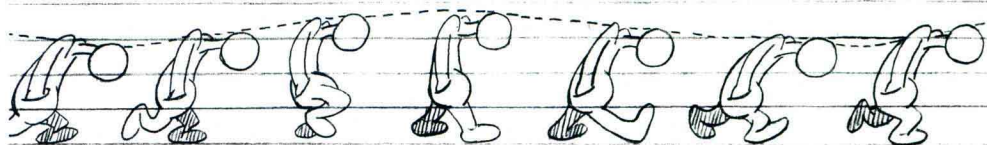
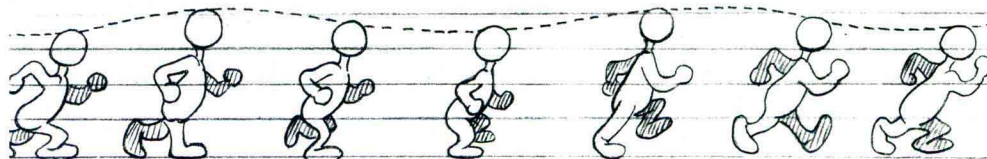


人物表情的表现方法





人物动态的表现方法

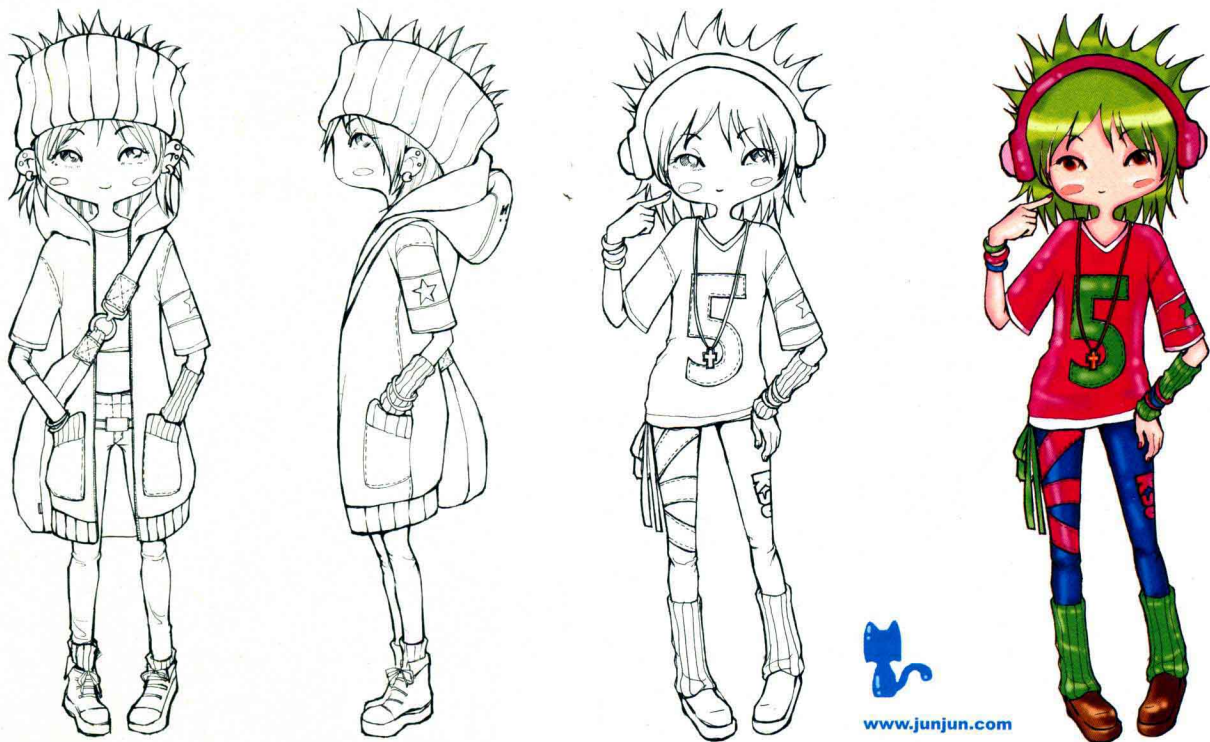
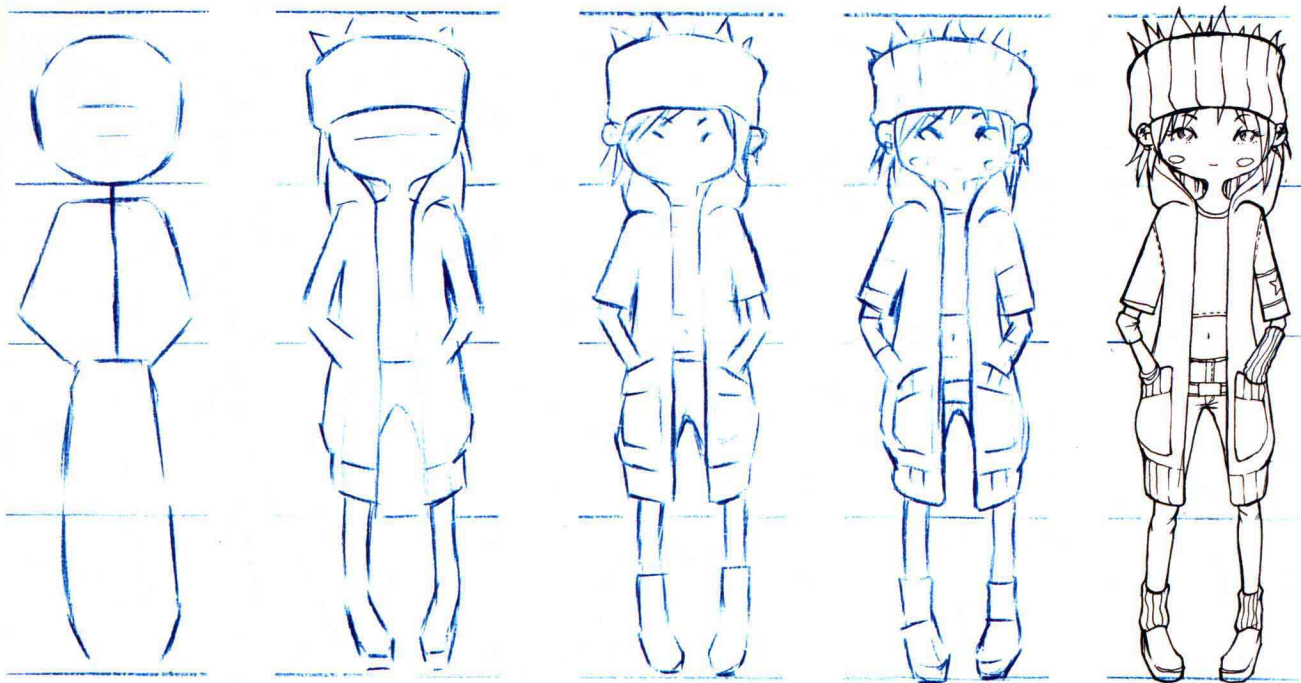


袁晓菲



3. 动画人物绘制的技巧

卡通小女孩 1 绘制步骤



www.junjun.com





卡通小女孩 2 绘制步骤

