

现代动漫教程

动漫美术鉴赏教程

Animation Art Appreciate

◎主编\房晓溪 ◎副主编\刘春雷



什么是美术，美术到底有什么用处，美术是怎样产生的，这是必须应当了解的知识.....

Animation Art Appreciate

Animation is not just restricted to a few commercials. At the same time what is most important for us is learn to appreciate the art of animation... ..



印刷工业出版社

现代动漫教程

动漫美术鉴赏教程

- ◎ 主 编 房晓溪
- ◎ 副主编 刘春雷
- ◎ 编 著 房晓溪 刘春雷 汪兰川

内容提要

本书全面讲述动漫美术构成的理论和实践。全书分为七章,对中国美术鉴赏、西方美术鉴赏、动漫美术的特点进行了系统、详细地介绍,对美术的概念、美术的功能、美术的形态和特征,以及美术鉴赏的目的与意义等方面做了全面、详尽的阐述。通过本书的学习,要求学生对美术的功能有基本的认识,能够运用相关的规律获得美术鉴赏的能力,并能结合形式美的基本规律对相关的视觉艺术形象进行审美评价。本书适合作为动画院校和相关院校动画专业的教材选用,也可以作为对动画有兴趣人员的自学参考用书。

图书在版编目(CIP)数据

动漫美术鉴赏教程 / 房晓溪编著. —北京: 印刷工业出版社, 2008.9

现代动漫教程

ISBN 978-7-80000-781-1

I. 动… II. 房… III. 动画—鉴赏—教材 IV. J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字(2008)第135842号

动漫美术鉴赏教程

主 编: 房晓溪

副 主 编: 刘春雷

编 著: 房晓溪 刘春雷 汪兰川

策 划: 陈媛媛

责任编辑: 刘积英

出版发行: 印刷工业出版社(北京市翠微路2号 邮编: 100036)

经 销: 各地新华书店

印 刷: 北京捷迅佳彩印刷有限公司

开 本: 787mm × 1092mm 1/16

字 数: 192千字

印 张: 9.75

印 数: 1~4000

印 次: 2008年9月第1版 2008年9月第1次印刷

定 价: 29.00元

I S B N : 978-7-80000-781-1

如发现印装质量问题请与我社发行部联系 发行部电话: 010-88275707 88275602

现代动漫教程

编委会名单

主任：房晓溪

副主任：刘春雷

委员：潘祖平 周士武 纪赫男 宋英邦 沈振煜

丁同成 骆哲梅 挺 张仕斌 王亦飞

毓鑫 杨猛 张宇 颜爱国 程红

现代动漫教程

动画概论

Flash CS3 从基础到应用

3DMAX 应用教程

MAYA 应用教程

动漫美术鉴赏教程

Flash MV 制作

Flash 动画实战教程

视觉艺术绘制教程

非线性编辑教程

动漫后期合成教程

After Effects 教程

动画运动规律

视听语言

动画场景

动画角色设计

序

21世纪，以创意经济为核心的新型文化产业已经成为当今发达国家的经济发展支柱，而在这个产业队伍中，动画产业异军突起，已经成为和通信等高科技产业并行的极具发展潜力和蓬勃朝气的生力军。相比之下，我国的动画产业存在从业人员数量不足，尤其是中高级的创作型人才更是奇缺；动画作品缺乏鲜明的民族特色；对宝贵的民族文化资源发掘利用不足；动画、漫画的自主研发和原创能力相对较低等问题。针对这一现状，国家在政策、资金等方面对动漫创意产业加大扶持力度。不仅推出一批动画产业基地科技园区，还建立了一定数量的民营动画公司大规模参与制作，积极寻找民族化的动画产业振兴之路。全国各地高等院校纷纷成立动画学院和创办动画专业，制订了中长期的人才培养计划，为国产动画创作培养艺术与技术结合的复合型专业人才。尽管如此，动画的理论研究的严重滞后，一定程度上制约了动、漫画作品艺术水平的提高，影响了动、漫画产业化的进程，因此急需一批高质量的动画理论著作进行学理化的规范和对创作实践进行指导。

《现代动漫教程》在充分认识动画发展历史的基础上，紧密结合创作实际，对动、漫画的本质特征和创作思维特点进行了深入的探讨和研究，清晰梳理了动、漫画理论体系，对于动、漫画的创作，教学工作具有一定的指导意义和学术价值。

房晓溪

2008年5月

前言

本书全面讲述动漫美术构成的理论和实践。全书分为七章，对中国美术鉴赏、西方美术鉴赏、动漫美术的特点进行了系统、详细的介绍，对美术的概念、美术的功能、美术的形态和特征，以及美术鉴赏的目的与意义等方面做了全面、详尽的阐述。通过本书的学习，要求学生对美术的功能有基本的认识，能够运用相关的规律获得美术鉴赏的能力，并能结合形式美的基本规律对相关的视觉艺术形象进行审美评价。

本书语言通俗易懂，内容丰富详实，突出了以实用为中心的特点。对学生进行开放性的思维训练，培养学生的想象力与创造力，为以后的数字视觉艺术设计专业课程学习打下坚实的理论基础。使用本书可帮助读者用最少的的时间掌握众多动漫美术知识及工作经验与技巧，是高等本科院校和高职高专教学的理想教材。同时，本书也可作为动漫美术鉴赏爱好者的参考用书。

编者
2008年9月

目录

contents

第1章 美术鉴赏常识/1

1.1 美术概述/2

- 1.1.1 美术的概念/2
- 1.1.2 美术的功能/3
- 1.1.3 美术的起源说/6

1.2 美术的形态和特性/8

- 1.2.1 美术的形态/8
- 1.2.2 美术的特性/9

1.3 美术鉴赏概述/11

- 1.3.1 美术鉴赏的目的/11
- 1.3.2 美术鉴赏的意义/12

1.4 美术鉴赏的特点和方法/13

- 1.4.1 美术鉴赏的特点/13
- 1.4.2 美术鉴赏的方法/14

第2章 中国美术鉴赏(上)/17

2.1 中国史前美术/18

- 2.1.1 仰韶文化/19
- 2.1.2 马家窑文化/19
- 2.1.3 龙山文化黑陶/20

2.2 夏商周美术/21

- 2.2.1 夏商周的青铜器/21
- 2.2.2 夏商周的雕塑/23
- 2.2.3 战国帛画/24

2.3 秦汉美术/25

- 2.3.1 秦汉的绘画/25
- 2.3.2 汉画像石与画像砖/28
- 2.3.3 秦汉的雕塑/29

第3章 中国美术鉴赏(中)/35

3.1 魏晋南北朝美术/36

- 3.1.1 魏晋南北朝的绘画/36
- 3.1.2 石窟壁画/39

3.2 隋唐美术/41

- 3.2.1 人物画/42
- 3.2.2 山水画及其他画科/45
- 3.2.3 隋唐的雕塑/47

3.3 五代两宋美术/50

- 3.3.1 五代的绘画/50
- 3.3.2 两宋的绘画/54

第4章 中国美术鉴赏(下)/63

4.1 元代美术/64

- 4.1.1 元代的绘画/64
- 4.1.2 元代的花鸟画/67
- 4.1.3 元代的人物画壁画/67

4.2 明清美术/68

- 4.2.1 明代的绘画/68
- 4.2.2 清代的绘画/73

4.3 民国与新中国初期的美术/79

- 4.3.1 民国时期的美术/79
- 4.3.2 新中国初期的美术/82

第5章 西方美术鉴赏(上)/87

5.1 史前美术/88

- 5.1.1 原始绘画/88
- 5.1.2 原始雕刻/90
- 5.1.3 巨石文化/91

5.2 古代埃及和两河流域美术/93

- 5.2.1 古代埃及美术/93
- 5.2.2 两河流域美术/97

5.3 古希腊和古罗马美术/100

- 5.3.1 古代希腊美术/100
- 5.3.2 古代罗马美术/104

第6章 西方美术鉴赏(中)/109

6.1 中世纪基督教美术/110

- 6.1.1 中世纪建筑/110
- 6.1.2 中世纪绘画/113

6.2 文艺复兴时期美术/115

- 6.2.1 意大利美术/116
- 6.2.2 尼德兰和德国美术/118

第7章 西方美术鉴赏(下)/121

7.1 17和18世纪美术/122

- 7.1.1 荷兰画派/122

- 7.1.2 巴洛克艺术/123
- 7.1.3 罗可可艺术/124

7.2 19世纪美术/126

- 7.2.1 新古典主义/126
- 7.2.2 浪漫主义/128
- 7.2.3 现实主义/129
- 7.2.4 印象主义/131
- 7.2.5 新印象主义/133
- 7.2.6 后期印象主义/134

7.3 现代美术/138

- 7.3.1 野兽主义/138
- 7.3.2 立体主义/139
- 7.3.3 表现主义/140
- 7.3.4 未来主义/141
- 7.3.5 达达主义/141
- 7.3.6 抽象主义/141
- 7.3.7 超现实主义/142
- 7.3.8 超级现实主义/143
- 7.3.9 波普艺术/143
- 7.3.10 抽象表现派/144
- 7.3.11 光效应艺术/144
- 7.3.12 后现代主义/144

Animation

第1章 美术鉴赏常识

主要内容

本章将从美术的概念讲起，介绍美术以及美术鉴赏的基础知识和鉴赏美术作品的方法。

本章重点

- 美术鉴赏的特点和方法

本章目标

能够了解美术以及美术鉴赏的一些基本常识，并能掌握简单的鉴赏美术作品的方法，为将来鉴赏美术作品做好理论准备。



1.1 美术概述

要鉴赏美术，就要了解和懂得美术的一些基本规律和美术史知识。什么是美术？美术到底有什么用处？美术是怎样产生的？这是必须了解的知识。

1.1.1 美术的概念

首先，艺术是人的创造物。其次，艺术是供人类鉴赏的，满足的是人类的审美需求，而不是其他的实际功利目的。

“美术”这个专门名词在中国的“五四”新文化运动中开始被艺术家和教育家普遍运用。它源于古罗马的拉丁文“art”，原义是指相对于“自然造化”的“人工技艺”，泛指各种用手工制作的艺术品以及文学、戏剧、音乐等，广义的还包括拳术、魔术、医学等。中国古代所谓“百工技艺”，也是包括同样广泛的范围。在古代，无论东方或西方，都只有“工艺”、“手工艺”这样的概念。在中国古籍上只有“画绩之事”、“刻削之道”、“刻镂之术”、“锦绣文采”等工艺术语的运用，却未见类似“美术”这样的专门名词，这是因为人类的美感意识，是首先从满足生存需求的工艺品萌生的。

在欧洲，“艺术”和“美术”这两个概念，直到文艺复兴之际才确立并被公认。那时人们开始意识到创造纯粹精神领域的产物，更足以使人激昂精神、开阔胸怀，达到互相同情、增强意志、建立信念的目的。这类思想意识的活动，是人文主义发展的一种重要表现，是人的主体意识的发扬，它涉及艺术的不同领域和形态，这就是现在已经大规模扩展开来的文学、艺术各门类，其中包括美术。这种精神产品，从物质提升，和物质相辅而行，成为全面滋养人们心灵所不可缺少的营养。人类依靠它陶冶情怀，并协同各门类的科学认识世界，普及教育，开拓文明，同时起着组织和协调社会成员的意志和行为的作用，文明的发展是和艺术创造分不开的，艺术是精神文明的重要而鲜明的标志之一。

欧美拉丁语系国家，“art”既作“艺术”解，又作“美术”解。蔡元培早期运用“美术”这个术语时，也包括诗歌和音乐。其后，中国的文艺界、教育界把“美术”和“艺术”的概念逐渐区分开来，“艺术”是一切艺术门类的总称，它是用不同的形象化手段来反映自然

和表达社会意识的一门大学科，广义上包罗文学、音乐等，也包括建筑和园林等。综合性艺术有戏剧、电影、曲艺、杂技等，它们不同程度地利用美术，有的和美术密切结合。“美术”作为“艺术”的一个门类，必然与姊妹艺术有共性，但它的艺术形态具有鲜明的特征。它和姊妹艺术结合时，极大地丰富了艺术表现力，在一定的社会发展条件下，美术甚至可以和科技相结合，派生出艺术新品种。

人类在创造精神产品中，自然地分门别类，建立起文学艺术的各个分支，朝着专门化的方向前进，形成了各种艺术门类的独特性能。在许多场合虽分犹连，有时则分而复合。每一次的结合和交融（如动画电影、音乐喷泉），便产生艺术的新意向、新品种和相应的艺术感染力。艺术的分化和复合都是一种发展，在发展中开拓了对艺术的认识，更新了艺术的观念。其所以有分有合，分而不悖，合而能容，是因为各种艺术品类都受共同的美学原则所支配，有共通的规律可循。

此外，如果从审美和美育的角度谈“美”的问题，“美”这个字眼在汉语中的含义非常广泛，不但概括着整个文艺范畴，而且介入伦理、哲学等领域。

1.1.2 美术的功能

在学习美术鉴赏之前，一定要理解美术的功能，这样在学习和研究美术作品时才有目的和意义。一般来讲，美术的社会功能基本有三种：认识功能、教育功能和审美功能，其中美术的审美功能是最基本、最核心的功能。以下对这三种功能逐一介绍。

1. 美术的认识功能

美术是通过鲜明生动的艺术形象来反映社会生活的，鉴赏者可以从不同的美术作品中认识不同国家、不同民族、不同时代的具体感人的生活情景，从而开阔眼界、丰富知识、认识历史、认识真理、认识社会生活。可以说，任何优秀的美术作品都具有使人获得程度不同的感性和理性认识的作用。我国唐代画家阎立本的《步辇图》（如图1-1所示）描绘贞观十五年唐太宗接见吐蕃使节这一重大历史事件。从中可以了解到汉、藏民族亲密交往的悠



图1-1 步辇图

久历史，加深对祖国是多民族共同创造的历史事实的理性认识。

从18世纪英国来华画家威廉·丹尼尔1786年作的油画《广州商馆区风貌》(如图1-2所示)可以看到鸦片战争前广州珠江口岸的历史变化以及中西经济、交通、文化交流的情况。



图1-2 广州商馆区风貌

2. 美术的教育功能

美术的教育功能是寓教于情，通过情感的表现与潜移默化，激发鉴赏者伦理意识与道德情感的活动，达到陶冶人的思想、品德和情操的教育目的。正如清代画家恽格所言：“笔墨本无情，不可使运笔墨者无情；作画在摄情，不可使鉴画者不生情。”美术作品是艺术家情感的产物，而情感是由特定生活条件下的事物所引起的，因而美术作品中的形象饱含着艺术家的情感观念，富有艺术感染力与激发力。例如：抗日战争时期张善子创作的中国画《怒吼吧，中国！》(如图1-3所示)曾激起过中国人民的强烈爱国主义情感和反抗外来侵略的斗志。所以，美术能起到教育人树立正确的审美观、价值观，懂得分辨真善美与假恶丑的作用。



图1-3 怒吼吧，中国！

3. 美术的审美功能

美术的审美功能是美术最普遍的功能，其本质就在于美术作品是艺术家按照美的规律创造出来的，反映了艺术家对美的发现与创造性表现，因而既能给人以美的享受和审美体验，还能培养人的美感、审美品味和审美能力，刺激人的发现与创造欲望，促进人的创造性素质的发展。

当人们赞美印象派画家莫奈的油画《海边花园》(如图1-4所示)色彩缤纷瑰丽、阳光灿烂时，还会为画家运用光学原理和高纯度色



图1-4 海边花园

彩，发现并创造性地表现平凡景物的瞬间光色美感所打动，使人在审美享受的过程中，把握到美的规律，领悟到美术与科学的结合对艺术美创造的巨大作用，进而激发人的想象创造潜能和愿望，造就人的创造性素质。

1.1.3 美术的起源说

美术的起源如同整个艺术的起源问题一样，还在不断地探索研究之中。学术界的看法并不完全一致。这里只是结合已发现的人类最早的美术遗物，简要地谈一谈对美术的初步看法。

在考古学和美术史上，人们常常把原始社会早期的石制生产工具，称作原始美术或原始造型艺术。这些经过加工的石制生产工具与天然的石块大不相同，而且其中物化着人的智慧和才能，体现着人的意志和愿望，包含着艺术活动的因素，也同时孕育着人类早期审美意识的胚胎，但是，它完全是为着实用目的而制造的，并不是作为纯粹审美意义的艺术活动而出现的。所以，从严格意义上讲，它并不是人类最早的美术遗物。

现已发现的真正的人类最早的美术遗物，最重要的是旧石器时代晚期人类的一些装饰品（如我国“山顶洞人”的装饰品）、欧洲的洞穴壁画，以及一些小型雕刻。这些东西产生的时间约在公元前四五万年到公元前二三万年之间。在这些人类最早的美术遗物中，最突出的是欧洲的洞穴壁画和一些小型雕刻。下面，就让我们进一步了解一下这些人类最早的美术遗物。

先看洞穴壁画。西班牙阿尔塔米拉洞穴壁画和法国拉斯科洞穴壁画，是现已发现的欧洲许多洞穴壁画中最著名的两处。

西班牙阿尔塔米拉洞穴壁画是1879年被发现的。当时的一个西班牙工程师为了在业余时间收集化石，带着四岁的女儿来到了这个洞穴。由于洞口很低，大人不便入内，工程师的小女儿怀着好奇心点燃了一支蜡烛，进入了这个洞穴。突然她被一只直瞪瞪的公牛的眼睛吓坏了，于是叫来了父亲。原始社会洞穴壁画的宝库就这样偶然地被人发现了。这个洞穴很大，长约270米，壁画则集中在入口处长18米、宽9米的地方。上面画的主要是各种动物，包括十五头野牛、三只野猪、三只母鹿、两匹马和一只狼。其中有些动物画得比真的还要大。各种动物形象之间虽无内在联系，但它们形态生动，绘画技法简练，并已使用多种颜色。

在法国发现的许多原始洞穴壁画中，最著名的是1940年在一次偶然事件中发现的拉斯科洞穴壁画。拉斯科洞穴壁画位于法国西部比勒高省的多尔多涅附近，全洞由主洞、后洞、边洞和联系这三个部分的走廊所组成，是已发现的洞穴壁画中规模最大的一个。在洞内的壁画上，画了许多野马、大牦牛、驯鹿、山羊等动物。主洞岩壁的正反面所画的大牦牛长达5米，充分显示了原始绘画的巨大气魄。

至于小型雕刻，比较有代表性的作品之一就是在法国上比利牛斯山的罗尔特洞内发现的、雕刻在碎骨片上的正在渡河的鹿群。它虽然只是一个残片，但对鹿群过河的情况作了生动而有趣的刻画。骨片的边缘上可以看出一只跑着的鹿的后腿，后面跟着另一只鹿，最后一只大鹿回过头来警惕地向后看，好像在呼喊落在后面的小鹿。这时期的人们大约还不会描绘河中的流

水，他们就聪明地画了几条游动的鱼，以此来表示鹿正在渡河。

小型雕刻的另一类代表作，是一些妇女雕像（绝大多数学者认为它们是最早的雕塑作品）。例如在法国鲁赛尔出土的《手持牛角的妇女》，它是雕刻在一块石板上的女性裸体浮雕，表现一个手拿牛角主持原始宗教仪式的妇女，其他还有一些散见于欧洲广大地区的女性裸体雕像，其中最著名的就是奥地利维林多夫出土的石雕女裸体像（欧洲学者称之为“维林多夫的维纳斯”）。这些雕像，从形象塑造上看当然还很幼稚，甚至显得有些丑。但值得注意的是，它已经能够突出地表现出妇女的主要生理特征。

当然，上面所举的只是现已发现的人类最早的美术遗物的少数实例，并非它的全部。这些人类最早的美术遗物，对于我们了解美术的起源有些什么帮助呢？

众所周知，原始社会早期的石制工具，从严格的意义上讲，虽然并不能算作人类最早的艺术品，但它已经包含着艺术活动的因素，蕴藏着艺术品的萌芽，同时也孕育着人类早期审美意识的胚胎。这说明美术的幼芽起源于劳动。

原始社会的人类从最早的只会制作石器工具，发展到能用自己的手生动地描绘像阿尔塔米拉和拉斯科洞穴壁画中的许多动物，刻画渡河的鹿群，表现妇女形体的生理特征。这在很大程度上取决于手的灵巧性，只有这样才能像恩格斯指出的：“在这个基础上它才能仿佛凭着魔力似地产生了拉斐尔的绘画、托尔瓦德森的雕刻以及帕格尼尼的音乐。”

1.2 美术的形态和特性

古今中外的美术作品丰富多彩，形态各异，千变万化。现代美术因受科技和工业生产的影响，新思潮不断涌现，前所未见的新样式、新品种层出不穷。美术要求发展个性，发展的总趋势是走向多元化，所以对它的共同特征难于作条理明晰的概述。

1.2.1 美术的形态

世界上的美术作品，按物质材料和制作方法来区分，大体上可分为绘画、雕塑、工艺美术、建筑艺术等几个大门类，这也是美术作品存在的基本形态。

1. 绘画

绘画的品种又可分为中国画、油画、版画、水彩画、水粉画、粉笔画、丙烯画以及多种塑料和化学颜料的画种。版画品种又可分为木版、麻胶版、金属版（铜或铅）、石版、网版等。木刻的印刷材料有油墨、油画颜料套色和水色套印之分。金属版有腐蚀、干刻之分。油画有有光术、无光术之分。欧洲最古老的蛋彩画和中国古老的矿物质颜料，至今保持着色泽历久不变和技法运用上得心应手的优点。油画和版画在20世纪已成为世界性画种，从表现形态来看，在许多文明国家中，版画已显现出民族和地区的特点。现代油画和雕塑的开拓创新，步子最快，形态变化最大。

绘画按样式可分为壁画（按物质材料又可分为湿壁画、描金沥粉、磨石嵌、有色水泥及木材、玻璃、金属板的拼镶等。无光油画、丙烯以及其他塑料颜料也被普遍运用）、细密画、磨漆画、漆画、年画（运用木刻水印、水粉、水彩等方法）、连环画、宣传画、漫画（卡通）、插图等。

中国画又可按艺术技巧分为工笔重彩和水墨写意两大系统；按题材样式又可分为人物画、山水画、花卉、草虫、翎毛（禽鸟走兽）、鳞介（鱼贝类）等画科。日本的绘画受中国画影响很深。书法和篆刻一向是中国画的姊妹艺术而自成系统，也在日本广为流传。书法艺术在当代被认为是一种抽象艺术。