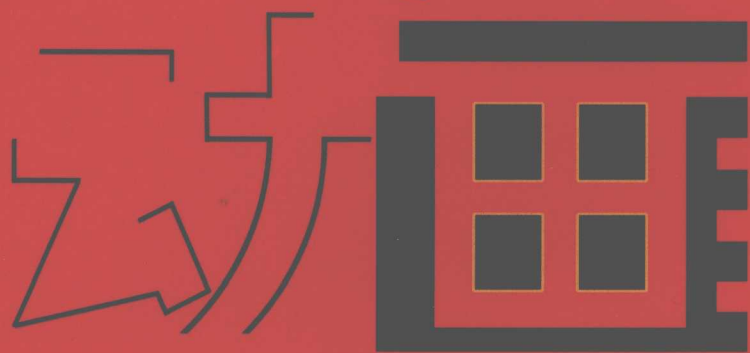


新世纪全国高等教育
影视**动**漫艺术丛书



动漫基础素描

周晓波等编著

动画艺术



国家级动画产业基地视美动画教学研究基地专用教材
重庆动漫产业人才培养基地专用教材

西南师范大学出版社

新世纪全国高等教育
影视动漫艺术丛书

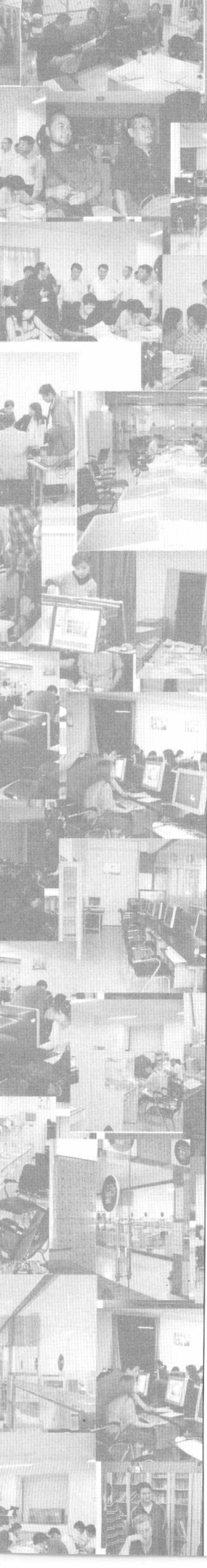


动漫基础素描

周晓波 谢琦琦 张春继 蒲纯 编著



西南师范大学出版社



图书在版编目(CIP)数据

动漫基础素描/周晓波 谢琦琦 张春继 蒲纯编著. — 重庆: 西南师范大学出版社, 2008.3

(新世纪全国高等教育影视动漫艺术丛书)

ISBN 978-7-5621-4018-4

I. 动… II. ①周…②谢…③张…④蒲… III. 动画—造型设计 IV. J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字(2007)第047752号

丛书策划: 周安平 王正端

新世纪全国高等教育影视动漫艺术丛书

主 编: 周宗凯

动漫基础素描 周晓波 谢琦琦 张春继 蒲纯 编著

责任编辑: 胡秀英 王正端

整体设计: 周宗凯 王正端

出版发行: 西南师范大学出版社

地址: 重庆市北碚区天生路1号 邮编: 400715

<http://www.xscbs.com.cn> E-mail: xscbs@swu.edu.cn

电话: (023)68860895 传真: (023)68208984

经 销: 新华书店

制 版: 重庆海阔特数码分色彩印有限公司

印 刷: 重庆蜀之星包装彩印有限责任公司

开 本: 889mm×1194mm 1/16

印 张: 8

字 数: 264千字

版 次: 2008年5月 第1版

印 次: 2008年5月 第1次印刷

ISBN 978-7-5621-4018-4

定 价: 36.00元

本书部分作品因无法联系作者, 客观上不能按照法律规定解决版权问题, 我社已将该部分作品的稿酬转存于重庆市版权保护中心, 请未收到稿酬的作者与其联系。

重庆市版权保护中心地址: 重庆江北区洋河一村78号10楼(400020)

电话(传真): (023)67708230

出版、发行高校艺术设计专业教材敬请垂询艺术设计事业部。

本书如有印装质量问题, 请与我社读者服务部联系更换。

读者服务部电话: (023)68252471

市场营销部电话: (023)68868624 68253705

艺术设计事业部电话: (023)68254107

序



动画是一门集艺术与技术于一体的学科。动画是当代文化的集合点——它包括了文学、电影、美术、音乐、传播等多个学科门类的内容。动画是当代文化一种特殊而典型的语言形式——我们生活中的大部分时尚形式似乎都与动画相关。动画又是一个产业——已成为世界创意产业中非常重要的组成部分。总之，动画不仅仅是一种艺术形式，更是一个庞大而复杂的系统性学科。所以，动画教育和人才培养是一个极具难度的课题。它不仅包含了庞杂的学术内容，又是一个复杂的系统工程，其中包含了复杂的工作流程，使教师在讲学过程中，既要面对美术方面的问题，又要面对影视的问题，还要面对软件使用等技术问题……从另一方面看，学生的作业练习也很难实施，动画作业不像广告、油画，可以由一个人在一两天或一周内做一方案。一个创作性动画作业可能会历时一个月甚至更长时间，因为它复杂的制作程序必须花很多时间去完成其每一个步骤，然后我们的课时又是有限的。此外，动画创作还涉及团队合作，从编剧到动画，到技术制作，可能跨越几个专业或几个部门，没有团队的协作很难完成一部动画片。所以还涉及团队合作精神和工程规划设计流程管理等。怎么去实施这些内容的教学呢？这是个难题，是一个许多人正在努力研究的问题，要想编撰一套完整的、完美的，甚至真正对当今动画事业发展和动画教育有贡献价值的教材，实在是一件不容易的事情。但不论怎样，这个责任是每一个业内人士和相关高校的教师责无旁贷的。我们有必要，也必须不懈努力地去完成它。

四川美术学院于1996年创建了动画专业，历时十余年，也经历不少曲折，如何培养出具有实作能力，能够服务于产业的人才，如何通过高校实力和科研人才推动我国动画产业的发展，一直是我们不断探究的问题。但动画学科和产业在中国都是刚刚起步，现成的试验平台和相关经验也很少，使我们面临的难度也比许多学科大得多。

动画教育应有什么样的模式和学科建设方式呢？我们在重庆广电集团的支持下启动了产、学、研相结合的教学模式，组建了视美动画教学实作基地，以课目项目化的方式实施教学改革，使同学能够在具体的电视动画的制作过程中去学习，我们每年可以生产三千七百多分钟的电视动画片，也使学生的作品能每天在电视台播出，通过收视率评价引入了社会评估，使教学对接行业标准，适应社会需求，一方面通过引入的项目和实战平台促进教学，另一方面以高校的学科、人才资源支持产业发展。

特别值得一提的是，这套丛书的编写是集合了多个高校的专家作者共同研讨、论证而完成的，并在重庆市科委的支持下建构了重庆高校动漫联盟，促成了高校之间的沟通、交流，共同高举产、学、研大旗推进教育改革。在编撰这套丛书的过程中，我最大的感受是参与这套丛书的各个高校都有自己的教学特色和独特的优势，来自不同高校的专家作者提出了许多独特见解。如果这套教材有幸能获得广大读者的认可，即应归功于这次合作。中国动画事业的发展，需要相关高校联合起来，实现信息互通、资源共享、整合力量，才能提升我们的教学实力，为中国动画事业的发展培养优秀的人才。在此感谢参与该套丛书的各高校领导和学科带头人的支持与指导。

在这儿，应特别感谢重庆市科学技术委员会。重庆市科委为我们搭建了一个让大家聚在一起的 platform——重庆动画产业人才培训基地，这套丛书即是在这一平台中产生的，该基地也使这套教材有了检验的场所。

当然更应该感谢西南师范大学出版社将这套教材推介给全国广大的读者和同行。在整个编撰过程，他们的许多建议和努力促进了该教材的完善，尤其是西南师范大学出版社社长周安平教授、责任编辑王正端先生，不仅直接给予了该教材的具体指导，并为这套教材的出版做了大量繁琐的事务工作，在此深表感谢。

丛书主编

周宗凯 副 教 授 四川美术学院影视动画学院副院长

特邀专家顾问（排名不分先后）

罗 力 四川美术学院副院长 / 四川美术学院影视动画学院院长 / 教授
郝大鹏 四川美术学院副院长 / 四川美术学院设计艺术学院院长 / 教授
周 旭 重庆市科学技术委员会主任
潘复生 重庆市科学技术委员会常务副主任
董小玉 西南大学新闻传媒学院常务副院长 / 教授
王东亚 重庆市科学技术委员会高新技术发展及产业化处处长
陈 锋 重庆市科学技术委员会社会发展处副处长
周西庭 重庆重视传媒有限责任公司总经理

学术指导委员会成员（排名不分先后）

周晓波 副 教 授 四川美术学院影视动画学院常务副院长
陈昌柱 教 授 四川音乐学院成都美术学院动画系系主任
夏光富 教 授 重庆邮电大学传媒艺术学院常务副院长
罗江玖 副 教 授 重庆工商大学设计艺术学院基础教研室主任
罗 瑶 副 教 授 江西理工大学应用科学学院艺术设计教研室
游 踪 工 程 师 重庆大学数字艺术研发中心副主任
彭一虹 教 授 重庆长江师范学院美术学院院长

编委会成员（排名不分先后）

刘 兴 总 经 理 重庆视美动画艺术有限责任公司
许世虎 教 授 重庆大学艺术学院院长
陈 航 教 授 西南大学美术学院院长
曾 强 副 教 授 重庆交通大学人文学院艺术设计系系主任
邓 旭 教 授 重庆师范大学美术学院院长
胡 虹 副 教 授 重庆工商大学设计艺术学院院长
柳小成 副 教 授 重庆长江师范学院美术学院副院长
崔 毅 教 授 重庆三峡学院美术学院院长
陈 克 教 授 河南师范大学美术学院院长
王天祥 副 教 授 重庆文理学院陈子庄美术学院院长
苏大椿 副 教 授 重庆正大软件职业技术学院数字艺术系主任
陈 丹 高级工程师 重庆工商职业学院传媒艺术系主任

参编单位（排名不分先后）

四川美术学院影视动画学院
重庆视美动画艺术有限责任公司
西南大学新闻传媒学院
西南大学美术学院
重庆大学艺术学院
重庆邮电大学传媒艺术学院
重庆交通大学人文学院艺术设计系
重庆师范大学美术学院
重庆工商大学设计艺术学院
重庆教育学院
重庆长江师范学院美术学院
重庆文理学院陈子庄美术学院
重庆三峡学院美术学院
河南师范大学美术学院
重庆工商职业学院
重庆正大软件职业技术学院

重 庆 市 科 技 计 划 项 目 资 助 教 材

前言



影像作为一种综合性的艺术形式似乎完美无缺。可是人们逐渐发现，它的纪实功能在超越绘画的同时也局限了人类情感的表达。贾科梅蒂的存在主义绘画给我们提出了对物象的理解并非第一感官的印象，而是一个重复认知的过程。比如我们绘画时，作者在作画过程中的心情变化和物象的变化，以及他们之间产生的不同阶段的交流，都会映照在这幅绘画作品上，而不是像照片那样，只是物象的瞬间捕捉。绘画探索、观察物体与现象世界的关系，它的情感魅力是无可取代的。

影像尽管综合了各种艺术形式，但是它是基于纪实性的，所以它在一定程度上也局限了人类的情感表达。而动画的诞生，不仅继承了影像的艺术综合性，同时它更突破了影像纪实性的局限。动画的本质是动的绘画，是由多幅绘画画面连接而成的。人类的幻想世界、梦境等超现实的感受，这些四维空间的奇异世界、是必须通过绘画而非摄影来表达的。从技术层面来看，剧本完成后，制作动画的第一步就是用素描的方式绘制原画。可以说，对动画素描的掌握是一部动画作品成功的基石。



第一章 动画专业素描概述 1

- 1.1 动画素描 3
 - 1.1.1 动画素描训练的目的 3
 - 1.1.2 动画素描训练的任务 4
- 1.2 传统素描 9
 - 1.2.1 传统素描的功能性 9
 - 1.2.2 传统素描的运用领域 9
 - 1.2.3 传统素描的造型规律 11
 - 1.2.4 传统素描的造型方法 12
- 1.3 动画素描与传统素描 14
 - 1.3.1 动画素描与传统素描的传承关系 14
 - 1.3.2 动画素描与传统素描的区别 16
- 1.4 动画素描工具材料 19
 - 1.4.1 笔 19
 - 1.4.2 纸 20

第二章 动画素描的造型语言 21

- 2.1 构图 21
 - 2.1.1 画面的幅式 22
 - 2.1.2 形态与位置 22
 - 2.1.3 形态与方向 22
 - 2.1.4 形态与空间 23
- 2.2 透视 26
 - 2.2.1 透视原理 26
 - 2.2.2 透视方法 27
 - 2.2.3 透视中的形变规律与表现方法 29
 - 2.2.4 透视常用名词 31
- 2.3 结构 31
 - 2.3.1 概述 31
 - 2.3.2 静物 34
 - 2.3.3 人体 34
 - 2.3.4 动物 47
 - 2.3.5 场景 51
- 2.4 明暗 51
 - 2.4.1 光影表现 51
 - 2.4.2 黑白表现 55
- 2.5 质感 56
- 2.6 点线面 57
 - 2.6.1 点的表现 57
 - 2.6.2 线的表现 57
 - 2.6.3 面的表现 59

- 2.7 运动 60
- 2.7.1 动势 60
- 2.7.2 动作 61

第三章 动画素描的训练 66

- 3.1 准确描绘能力及结构分析能力的训练 66
 - 3.1.1 概述 66
 - 3.1.2 静物 68
 - 3.1.3 静物实践 70
 - 3.1.4 人物与动物 70
 - 3.1.5 人物与动物实践 71
- 3.2 全因素素描表现能力的训练 72
 - 3.2.1 概述 72
 - 3.2.2 中长期生物写生 73
 - 3.2.3 中长期生物写生实践 76
 - 3.2.4 短期生物写生 77
 - 3.2.5 短期生物写生实践 79
 - 3.2.6 风景写生 79
 - 3.2.7 风景写生实践 81
- 3.3 想象能力的训练 81
 - 3.3.1 概述 81
 - 3.3.2 人物 91
 - 3.3.3 动物 91
 - 3.3.4 景物 91
 - 3.3.5 想象能力实践 92
- 3.4 动态表现能力的训练 92
 - 3.4.1 概述 92
 - 3.4.2 人物 98
 - 3.4.3 动物 98
 - 3.4.4 场景 103
 - 3.4.5 动态表现能力实践 103
- 3.5 综合表现能力训练 106
 - 3.5.1 概述 106
 - 3.5.2 动画基础素描造型元素的综合训练方法 107
 - 3.5.3 综合表现能力实践 107

第四章 作品欣赏与学习 108

- 4.1 借鉴传统以拓展思维方法 108
- 4.2 寻觅发现以展开思路 112
- 4.3 博采众长以丰富思路方法 113
- 主要参考文献 118



第一章 动画专业素描概述

素描自远古人类的涂鸦、生产和生活用品纹饰中就出现了（图 1-1、图 1-2），它是人类情绪和自我认识最为直观的表达方式。这种人类通过描绘图像来传递信息的方法一直流传至今，在时代的不断演进中，其手法和技术也在不断地改进。

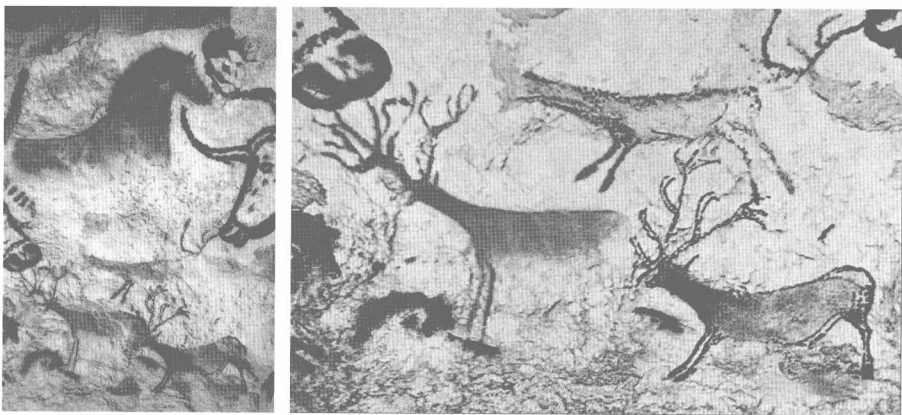


图 1-1

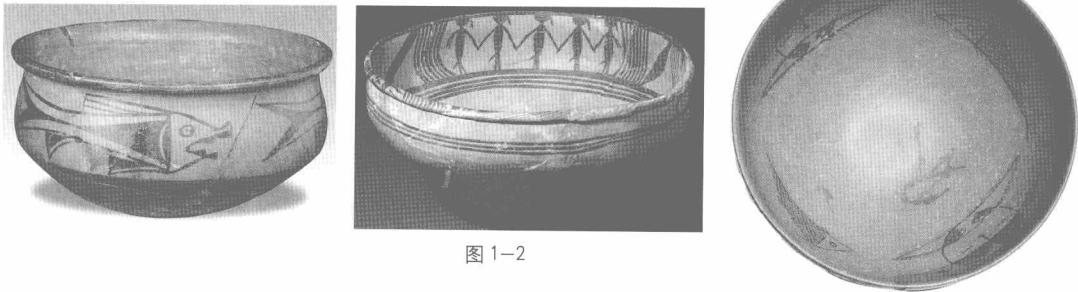


图 1-2

从古至今的画家一直都苦练这门基本功，这正说明了素描在所有基础课程中的重要性。通常意义上，我们所说的素描指的是自文艺复兴时期以来就形成的古典唯美主义素描及古代经典素描。而在我国的情况有所不同，我国的素描理论体系一直是传承和学习前苏联的全因素素描，描绘物象基本采用以再现为目的的表现方法，并以此达到实现基础造型的目的。

素描作为研究和再现物象的一种表现方式，唯一不变的是它是一切造型艺术的基础，同时也是训练造型能力的基本手段。作为造型艺术创作的基础，素描对于所表现的对象能准确、概括并生动地表现出来。它的本质是以简单的工具对物象进行描绘，通常采用单色描绘。（图1-3～图1-9）自然界中各种物象的形体特征、空间感、质感等多种造型因素都是素描艺术研究与表现的内容。动画基础素描得益于传统素描的精髓，再结合动画专业的需要而出现的，它以点、线条、块面、明暗调子等造型元素，研究动画物象、场景造型和形态、结构、空间、质感、虚实、透视的基本规律，以动画画面视觉艺术效果为主要目的；主要通过系统的训练培养我们的观察能力、分析能力、表现能力，最终提升动画造型能力，掌握基本造型规律和艺术创作技巧。



图1-3 作者：丢勒



图1-5 作者：丢勒



图1-4 作者：达·芬奇



图 1-7 作者：埃舍尔



图 1-8

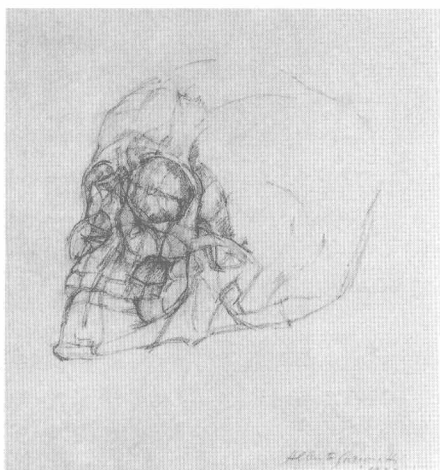


图 1-6 作者：贾柯梅蒂



图 1-9

1.1 动画素描

1.1.1 动画素描训练的目的

1. 学习目的与专业针对性

动画专业对造型能力的要求是不同于其他专业的训练目的,更多的是需要我们对客观事物做理性分析和概括表现。素描艺术要求在二维平面上用三维空间的观察角度去认识、观察和表达形体,它遵循由感性到理性再上升到想象表现能力、创造能力的教学方式,把以处理静物、头像、人体及动物、植物、景物的动态、结构为主的造型训练与处理空间场景的构图训练结合起来,培养基本的动画造型能力和空间想象能力。

明确动画基础素描的训练任务就必须清楚动画基础素描的训练目的。动画专业的专业训练目的是培养能从事动画流程工作的人才,强调的是准确观察、高度归纳以及快速表达对象的能力。

首先要掌握基本的素描理论知识,学会正确地观察、分析对象的方法和表现手法,认识客观物象的内在本质;能够熟练地使用素描的方法进行写生和艺术创作,为更快地进入专业领域的学习做好准备,并打下坚实的造型基础。

其次在对动画专业有一定认识的基础上,除了要进行专业思维的训练,还要训练动画专业技能、技法,并通过实践性训练及培养,从动画基础素描训练顺利地过渡到动画专业课程的训练。学习的过程都是由简入繁、从生疏到熟练的循序渐进的过程,因而必须要通过大量的针对性训练与练习才能加强对形体的认识、把握和表现能力。

此外,动画基础素描吸收了传统素描的科学性和动画艺术的时间性,并以此为基础,在塑造对象静态造型的基础上,从造型的时间性入手,表现对象的“运动感”。要加强这部分的实践性训练,除了需要对客观物象的静态做准确、生动的表现外,还要运用运动规律原理和想象力去展开对静态物体的动态描绘。

2. 对形体、结构、空间关系的认识

素描本来就是感性与理性相结合的学科,好的观察方法是画好素描的关键,只有培养正确的观察方法,才能画得更加准确。对形体的比例、透视、空间、体积、质感的描绘,是学习素描的出发点。

自然界的任何物体都是由点、线、面元素构成的——线是点的延长;面是点的扩大,是线的组合;体是面的围合。这些元素共同建构出的二维空间形式谓之“形”。然而任何客观事物的存在都不是以纯平面形式,而是由不同的面以体的形态存在于空间之中。我们在观察事物的时候首先看到的通常是线形成的物体的外轮廓,因为边缘线将这一物体与其他物体区分开来,所有物体的真正形状是以它所占有的物质空间,即基本体积所构成。而对形体本质的表现,主要是以简练、明确的线条表达形体结构。此外,线条在准确地表达形体结构的同时也要符合透视规律。

动画素描中的形体对比例、尺度的要求尤其严格。动画素描所要表现的是对象的结构关系,它要说明形体是由什么形态构成的,它的局部或部件是通过什么方式组合成一个整体的。为了在画面上说明这个基本问题,就要排除某些细节表现。动画素描关心的是对象本质的特征,这些本质特征要从具体的、现实的形体中提炼、概括出来。

结构是支撑外形成立的依据,有怎样的内在构造才会有怎样的外部形态。因此结构对表现外部形状的起伏、转折起着举足轻重的作用。仅仅能为客观物体画出光影调子的变化,而不能将这些变化准确地依照结构的转折表现出来,还是无法塑造物体的体积感。

而空间指的是物体不仅具有长度和宽度,还具有深度的三维体积关系。由于动画艺术是一种创造虚拟世界的艺术,因此动画素描主要训练的就是三维空间的想象能力。而关于三维空间的想象和把握,在很大程度上并不取决于观察者表面的感受,而是取决于思维的推理。动画素描要求把客观对象想象成透明体,把物体自身的前与后、外与里的结构表达出来。这实际上就是在训练我们对三维空间的想象能力和把握能力。因此,动画素描是以研究物体内部构造机能为出发点,依靠透视的基本原理,以线为造型的主要表现手段,对形体的形态特征、内在结构的穿插关系、形体体积所占有的空间,以及因前后位置重叠、透视的角度变化而产生的空间进行塑造。

1.1.2 动画素描训练的任务

1. 提高理性分析能力和造型能力

由于动画本身的艺术特点和制作流程的需要,对其基础训练的要求也就多少有别于其他的造型艺术门类。这体现在以下几个方面:

A. 动画基础素描要注意短期作业和速写的练习。这是由于在动画片的制作过程中需要大量的绘制工作。一部80分钟的影院动画片就需要绘制十万张以上的图画。即使是一秒钟的动画片中的一个简单动作也要绘制至少12张图画。因此,在学习期间进行大量的短期作业和速写训练是十分必要的。

B. 动画基础素描要注重小幅画面的作业练习。动画片正稿的大小一般有12英寸(电

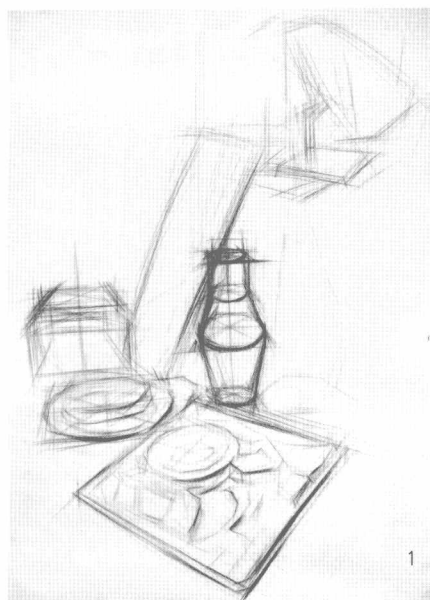


图 1-10 作者：动画 05 级黄业涛

视片) 和 16 英寸 (电影) 两种。因此, 小幅画的训练和能力的培养是动画专业的一项特殊要求, 这也是动画本身的制作特点所决定的。

C. 动画基础素描要注重线的表现。由于动画片的角色造型大多比较简练, 且角色的运动在很大程度上有赖于用线来表达, 因此线在动画中的运用和表现就显得十分重要。动画素描就是对线的熟练掌握和灵活运用能力训练。

D. 动画基础素描要注重默写和构图的练习。动画片中形象的设计和动作的描绘都不是只靠写生可以完成的, 有许多都是依靠创作和默写来完成的。因此默写也是动画素描训练中不可缺少的一部分。构图的练习也具有同样的意义, 大量的构图训练能锻炼对动画片的画面形式感的掌握。

作为动画专业方向的素描训练, 要以提高理性的分析和表达能力为主要方向和任务, 这样就需要了解以下一些素描造型语言的思维方式与造型规律。

(1) 动画素描的基本观察方法

动画素描的基本观察方法是科学的观察方法与整体的观察意识。

整体—细节—整体: 其实就是单个物体与整体画面之间的关系建构。人脑对可以观察到的事物是有选择性的, 不会将所有看到的琐碎细节都表现在画面上。不过这个过滤处理是不够的, 要使画面上的物体组合起来形成节奏感和层次感, 就需要我们主观地去经营所有物体的位置、方向、大小等。因此我们在观察所描绘的对象的时候, 首先应该从安排全部物体在画面上所分割出的形状和位置入手, 然后再去描绘所有具体的形状、结构、光影。

作画的步骤大致是: (图 1-10、图 1-11)

A. 面对物象, 从整体出发。观察并找准物象的透视状况、基本比例, 用点在画面中标出上、下、左、右的位置关系, 在反复比较的基础上确定基本形。用线要轻, 注意画面构图关系。

B. 运用透视原理。用轻一些的长直线画出物象整体与各局部的形体结构、形体透视, 并反复检查、调整, 切忌违背透视原理的现象出现。

C. 采用推导造型的方法分析结构。用线条准确、深入地画出物象的整体构造结构和空间结构关系, 以及局部结构之间的空间组合关系。

D. 进一步肯定物象结构关系及细节塑造。要注意内外、主次结构, 特别要注意线条轻、重、缓、急的变化处理, 反复调整与修改, 使画面主次关系明确, 画面效果完整。



图 1-11 作者：余都

关于正确的观察方法的自我培养,我们可以从以下几点来注意:

A. 整体观察。无论多么纷繁复杂的对象,都可以将其理解为大的几个面,然后再细分,划分出新的细节的形。

B. 比较手法。对形与形之间的比例、质感、空间所占有的面积的对比关系进行考究,有利于准确地表现画面中物体与物体之间共同构成的形势感。

C. 由表及里。人对于客观事物的观察方法都是由事物的表象进而深入到内部构造的,因此我们在观察物体时的视觉习惯,也是由感性的、直观的视知觉上升到理性的分析阶段。不过绘画始终是一个感性的思维过程,所以对物体的外在形态的观察也是非常重要的。

D. 特征意识。要使物体具有识别性,就要找到它们之间的差异性。这种差异性可能是形态上的,也可能是质感上的,但就是这些特征使得一个物体同另一种物体区分开来,更有鲜明的特点。

(2) 动画素描的造型表达与造型规律

形体结构与空间关系的表达: 单个物体的结构关系与物体同物体之间的空间距离差异的表达,是体现画面空间关系最有效的方式。而且在绘画时,我们往往会加强表现这种空间上的物理距离之间的差距,通过加深或减淡线条这种简单的方式来实现。

素描的形体质感表达: 素描作品基本都是用单色的形式呈现的,这种形式就为作画者表现对象增加了难度。如何才能用单色的工具表现出深浅不一、材质各异的物体。大家熟知的世间万物都有其本身固有的三维材质,这是物象的物理表象。而物象表面的纹理组织就相当于它身份的说明,不同种类的物体其材质都不相同。同样是容器,却因其质地的差

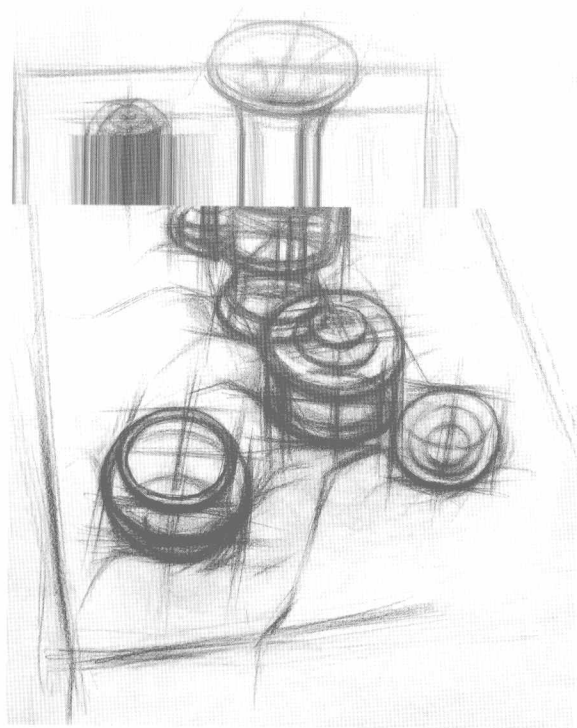


图 1-12 作者:陈谨凌

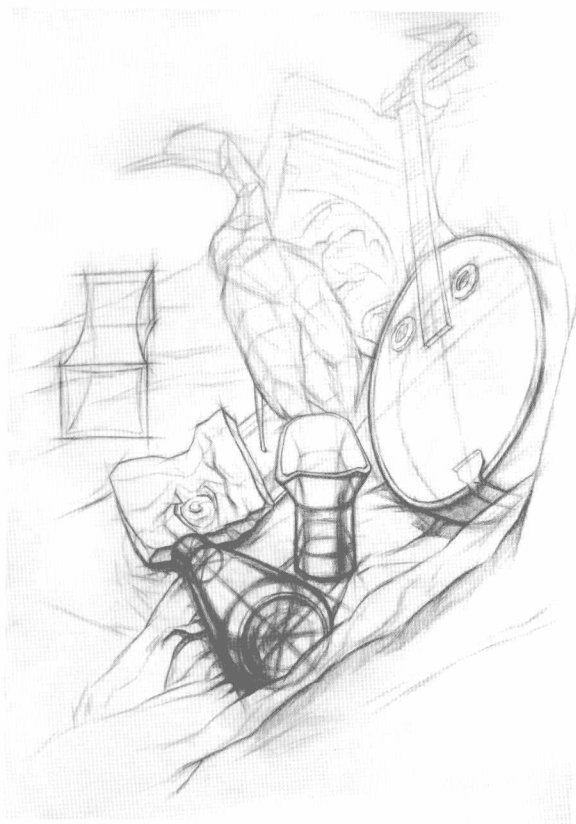


图 1-13 作者:陈谨凌

异在表现的时候就不能采用单一的技法去处理,比如材质是金属的器皿,它本身的光泽度就很好,高光与反光也非常强烈;玻璃材质的高光与反光虽然也很明显,但是边缘没有金属材质那么坚硬,而且通体更加明亮;粗陶材质的光泽度就很钝,反光和高光部分都不甚明显,且肌理粗糙、凹凸不平;天然木材的质地也粗糙,光泽度差,但它最有特色的就是木纹的肌理,将这个表现好了就能让人一目了然;如此种种,不胜枚举。各种材质的制品,在视觉和触觉之间形成平滑或粗糙、坚硬或松软、干涩或湿润等各自不同的视觉感受。要观察物体纹理的规则是紊乱的、粗糙的还是细腻的,这是表现观者内心感受的突破口。通过线条的有序排列,或揉擦,或涂抹,或点,或刮等多种手段去模拟纹理的质感,从而达到视觉的真实感受。

画面的构成意识:动画基础专业是一门实用性质的艺术与设计类学科,因此在训练画面的表现能力之上更要加强对画面构成意识的培养。所谓构成,指将画面上的各种形态或材质的元素进行分解、解构。作为素材重新赋予秩序组织的重构,这种造型概念已远不只是一种构图原理。“构成”的概念与“构筑”相近,强调“从要素进行组合”是现代设计的基本方法。构成的概念认为,将一个设计形态的基本形按关系元素组织起来的方法,即为构成。用点、线、面、块等形态要素作为空间形态的运动变化和组织编排,便可形成千变万化的平面、立体形态;即便只是作为物象而存在的空间形态,也可以通过一些基本限定要素的变动来进行各种组织。形态设计工作无非就是综合地把这些要素进行变化,从而形成千姿百态的设计形态。

素描作品的意境:素描作品除了要考究画面的表现形式外,还要能表达作者的情感诉求,这就是作品的意境。表达意境,必须处理好形与意、意境和想象的关系,即做到意与形的统一、意境与想象的辩证统一。而这种意境主要是通过明暗色调与物象形态来表现。

色调过渡柔和、线条相互穿插渗透的画面,自然会传达出温情细腻的感觉。(图 1-12~图 1-14)

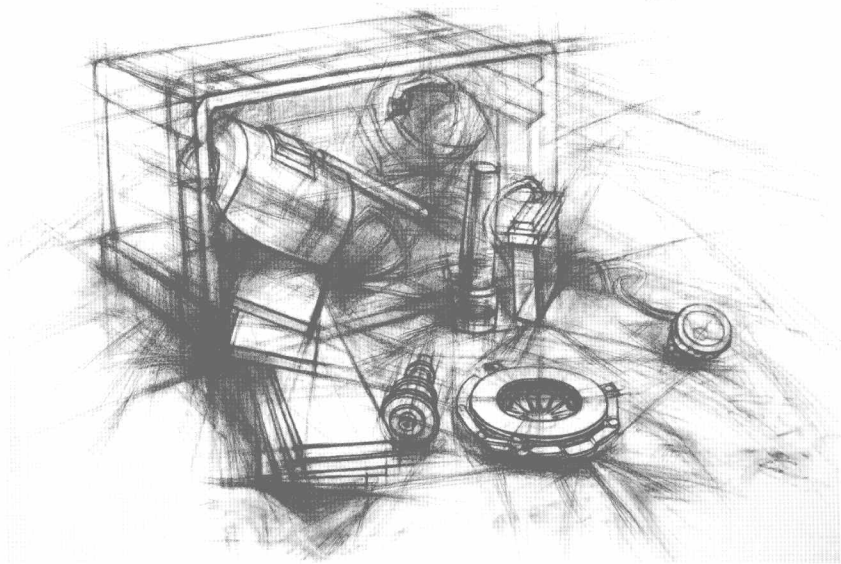


图 1-14 作者：张著麟

而以铿锵有力的线条来塑造对象轮廓和铺陈光影调子会使得画面硬朗、明快、富力度感。(图 1-13~图 1-16)

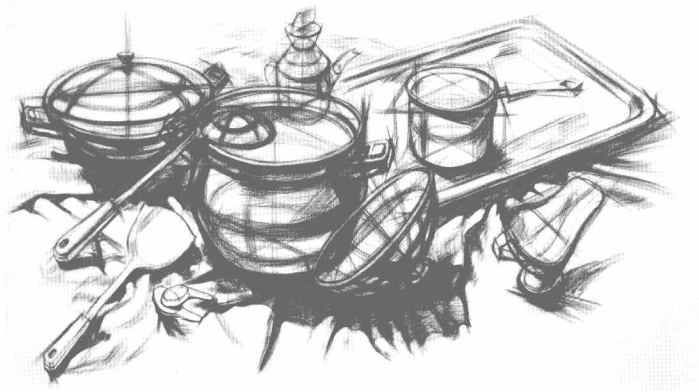


图 1-15 作者：黄业涛



图 1-16 作者：甘新铃

2. 通过训练提升创造能力与理性思维能力

造型基础练习的根本目的是创造形体的美感，动画专业也不例外。我们所需具备的修养和素质都应体现于绘制出的画面、动作、姿态等，并应给人以美的享受。另外，动画艺术所表现的是团队中创作者们的思想精神，因此作品表现的观念和思想同样具有某种审美意义，具有某种创造力和想象力。动画基础素描要求我们积极地、主动地、深入地观察和体会所描绘的物象，提升自己的艺术鉴赏能力和表达能力。传统素描强调的是静态性、表象性、客观性、直接性和广义性的特征，绘画领域的素描造型更多地体现人们的精神追求。动画虽是从属于绘画领域的，但又有些许差别，它需要我们树立起强烈的时间观念，培养动态的视觉感受力，虚拟空间的想象力。它的训练模式应该摆脱传统素描的冷静、沉闷、单一和机械的操作状态，着重培养独立的思考能力和分析能力，独立的视觉观察能力和归纳、分解、转化等处理能力。所以，必须进一步强化动画素描的专业性、实用性、实践性及审美性等方面的培养与提高，为将来的设计提供良好的基础。



图 1-17 作者：周晓波

1.2 传统素描

1.2.1 传统素描的功能性

传统素描大多追求的是富有感染力的生动的艺术造型,是以陶冶情操的纯艺术创作发挥其造型功能的。在绘画时画家都是以感性为基础,与直觉性、形象性紧密结合,表现艺术形象。在照相术发明以前,人类都是通过绘画的方式以图像的形式记录历史事件、风土人情,以供后人瞻仰。这个在许多洞窟或是石壁的壁画上可见证。

传统素描有几个最主要的功能:

A. 在医学上,解析肌体的内在构造、了解构成肌体的具体器官等。

B. 通过研究自然世界的光影、质感变化来塑造形体。

C. 在实用美术领域中,发挥设计的作用。

1.2.2 传统素描的运用领域

素描是人类最早从事造型艺术活动的方式之一。约在旧石器晚期,人类祖先就已经开始用鹿脂的灯烟做原料,在他们居住的洞窟岩壁上展开反映他们当时真实生活的造型艺术活动。俄罗斯历史考古学家普列汉诺夫认为:“这些带有记号和文字性质的绘画,是由于生活中的功利目的而进行描绘的,因而在原始人身上便发展了一种再现自然的渴望和摹绘的能力。”

从人类这些最早的以实用为目的的艺术创作遗迹中,我们可以看到劳动创造了艺术的意义和艺术与人们生活的密切关系,即艺术产生于劳动,同时艺术又推动了生产劳动。而后来出现的早期的绘画艺术都是为上层阶级服务的,宗教、贵族、皇权等等。这个从数量繁多的古典绘画或雕塑作品的题材中可以体现出。但是如果认为素描的用途非常单一那就错了,其实人们早就通过素描的手法来进行设计与创作。(图 1-18~图 1-20)

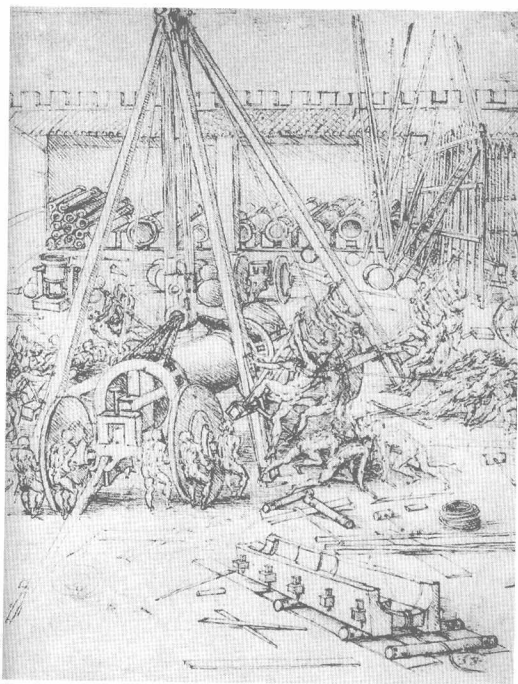


图 1-18 作者：达·芬奇