

设计学院

设计教学丛书

‘03-‘05届数码艺术设计系 优秀本科毕业作品集

广州美术学院设计学院

岭南美术出版社

03-05届数码艺术设计系
优秀本科毕业作品集

嶺南美術出版社

图书在版编目(CIP)数据

2003~2005届数码艺术设计系优秀本科毕业作品集/广州美术学院设计学院编. —广州:岭南美术出版社, 2005.11

(设计教学丛书)

ISBN 7-5362-3220-9

I.0… II.广… III.多媒体技术—应用—艺术—设计—作品集—中国—现代 IV.J06

中国版本图书馆CIP数据核字(2005)第120003号

主 编 陈小清
编 著 陈赞蔚
教师点评 陈小清 陈赞蔚 廖向荣 15
(数字为页码) 陈赞蔚 8,10,18,21,23,25,27,28,
34,43,45,49,52,59,61,63,
64,69,75,79
廖向荣 89,90,92,111,117,119,137
林 萌 31,105
姚 昆 39
装帧设计 黄达贤 刘国超
图片处理 高淑媛
责任编辑 汤白鸥 李健军
责任技编 谢 芸

出版、总发行 岭南美术出版社(广州市文德路170号三楼,邮编510030)

出 品 人 徐南铁
印 刷 广州市岭美彩印有限公司
版 次 2005年11月第一版
印 次 2005年11月第一次印刷
开 本 1/16(889×1194mm)
印 张 8.75
书 号 ISBN 7-5362-3220-9
定 价 65.00元

珍藏记忆，放飞理想

寄语广州美术学院设计学院毕业设计作品集

“珍藏记忆、放飞理想”既是广州美术学院设计学院05届本科毕业展开幕式的主题，亦是本次结集出版毕业设计作品的建筑与环境艺术设计、装潢艺术设计、数码艺术设计、艺术设计学、服装设计、装饰艺术设计、染织艺术设计等广美设计学院各专业历届同学毕业前夕的心灵祈愿。这一主题时时激励着年轻学子，同时也激励着任何一位参与教学的老师们。

我们应珍藏什么样的记忆？我们将放飞什么样的理想？借呈现在各位读者面前的《广州美术学院设计学院毕业设计作品集》（共7册），我们愿总结与反省那对每位学生都弥足珍贵且有得有失的四年的教与学：

我们一刻也未忘却“基础”，然而对基础的重视也曾险些流于空谈和教条当我们为给作为新生的同学“洗脑”并使之转入“设计状态”时，我们对基础的定义很容易地转向了“非素描与色彩”，由此生成的作业成果曾因拉开了与传统绘画的表象距离而令人欢欣鼓舞。在推理的作用下，在工具的支持下，我们教与学双方共同为设计基础体系增添了砖，添了瓦。然而我们在基础训练中高强度强调“人文”内容，则是近期才开始且道路漫长。

我们一刻也未忘却“基础”，然而在相当大的范围内，基础被固化为“永远的海拔”而非“因条件而定的正负零”。无论何种专业，何种训练背景，均因“扎实”所需而进行千篇一律的“初学者还从规矩”训练。这令人质疑是对基础负责还是为黔驴技穷找宽慰而制定的“武二郎计划”……

我们一刻也未忘却“基础”，先基础后专业似乎天经地义毋庸置疑，教方所作的的基础与专业的顺序区分在相当程度上是基于对成功成果的分解与学术意义上的总结方式，而事实上“基础”若有一刻与“创造（例如设计）”分手，其价值就相当可疑，我们很少想过创造的能力来源于好奇与需求而非技巧的日趋厚实，相反，厚实的技巧往往会钝化需求或给予并非成功的“创造”抹平漏洞，文过饰非。

我们对于课程的研究往往基于“系统”和“顺序”的切分，而有部分课程的划定无论于基础于专业都可能弊大于利。设计的下意识，连贯性，自觉以及基础的有目的与自然，往往都来自于对“对象”、“项目”、“课题”等全过程全方位接触与认读，而非“现存体系”所科学化了的“课程”。

我们一刻也未忘却过“专业”，然而在不少时候我们对专业要解决的问题却往往甚少，当“体系”对专业的定义为“离基础远一点，时间多花一点，规模再大一点，考虑问题再全一点，表达再深入一点，题目更实一点”时，这对教与学双方都可能形成误区，造成灾难。而要达到“注重同类问题的前沿状态，注重定义课题所处的位置和性质，注重进入与解决问题的路径与方法，注重推进与完成课题的手段及对成熟介质的选择，注重多种要素的综合组织及控制，注重表达方式的差异化，注重在定位框架内的完

成度，注重受众回馈与接受效果”等这些本质意义上的“专业教学”，还需作出长期且持之以恒的努力。

四年的师生间互动，不仅使老师们有机会观察到学生们的成长和成熟，学生们也能充分观察到老师的变化。

这是一类难言的话题：老师们辛勤劳动，用心血、智慧及人生感悟来滋养着同学们，昔有“教师是蜡烛，照亮别人毁灭自己”；今有“教会徒弟，饿死师傅”之说。在现有条件下，教师们只能是在“低层”体味人生，在“中层”履行职业，在“高层”贡献智慧……每一层次都身体力行，千辛万苦，极其实。愿孩子或弟妹般的同学们能学会理解老师的甘苦，因你们离校数年后无论在何岗位，自己都将体会今日老师们正在经受的艰辛。

这是一类难言的话题：有的项目当定义为课程或定义为教学且没有压力时，它们都将因无需定量定时，无需求证其价值而变得柔软和飘忽，处于中国改革最末端之一的教育行业，正因为暂无需面对高速发展社会的一针见血的评判而心安理得，这是当今教育状态的难言之隐！

在送别历届同学的日子，我们所有的老师都愿意向同学们学习感受你们吮吸社会进步气息的贪婪与主动；模仿你们建立在持续好奇和竞争状态中的不耻下问；尝试你们与旧观念旧方式决裂的自然与决然……

在历届展示同学们毕业成绩的日子里，我们所有的老师都共同正视以下的感受：

优秀的设计作品都具社会价值，为人所多元理解，为人所乐于接受；

优秀的设计作品大多在“非教室”环境里完成，因此它洋溢着社会进步的气息，标记着与人合作的烙印，刻画着利用成熟技术的痕迹；

优秀的设计作品，其“基础”与“专业”水平的反映往往天衣无缝，而那些让人直觉仅认知为“基础较强”或“想法不错”的作品，则很难使人认同其优秀性。

在历届毕业的日子里，我们都会在记忆中回放每个四年的得与失，它们由师生间的长期互动和因此而生的千般滋味交织并串联着。

对专业的共同热爱使师生们的丰富记忆有了一千个理由值得珍藏！

对专业的共同追求使师生们的美好理想有了一万个理由将其放飞！

广州美术学院副院长
设计学院院长

赵健

将艺术设计融入到了教材动画、数码相机、电脑游戏、多媒体综合媒介、交互艺术设计等一系列综合运用各种现代媒介、高科技手段与现代设计语言的文化创意形式。作为21世纪新兴的朝阳产业,数码艺术设计已显示出巨大的发展潜力与市场空间,在国际范围内已逐步成为国民经济的重要组成部分。

一、概况

广州美术学院设计学院数码艺术设计系下设动画专业、新媒体艺术设计专业,是融合我校设计学科二十几年来构建的教学成果与现代计算机艺术设计教育成果的一个新兴系列。早在1978年,设计教育家罗启瑞教授从日本和香港引进构成教学体系,开创了我国现代设计教育先河。1990年,我校聘请日本著名构成学家朝仓青己教授为客座教授,并派两名教师赴日本朝仓青己教授研究所留学。1991年及1993年以“综合设计”为专业方向,以现代构成教学体系为核心,招收内招本科生,招聚办学经验。经过多年的建设,“构成学”课程体系已经成为我校重点课程,为相关专业培养奠定了良好的专业基础。1999年,设计分院正式以“新媒体艺术设计”为专业方向招收本科生,是国内最早开设以数码动画、数码影像和互动影像造型为教学内容的新型专业。2003年,成立动画专业,并与新媒体专业一起正式扩展为数码艺术设计系。

数码艺术设计系拥有一支教学经验丰富、年龄与知识结构合理、敢于创新积极开拓的师资队伍。现有教师10名,其中教授1名,讲师6名,助教2名,长期外专(副教授)1名。教师中90%具有硕士研究生以上学历,教师团队中大部分教师都曾荣获国家级大赛的各类奖项,或有主持国内重大设计项目,具有丰富的实践经验。同时聘请来自美国、英国、日本、澳大利亚及国内业界多位数码动画创作总监、软件技术指导、资深创作能手、电影导演、电影剪辑师、综合媒介设计师、互动设计技术指导等担任我系的课程教学工作。

数码艺术设计系现有本科生160名,其中新媒体艺术设计专业98名,动画专业62名。硕士研究生1名“数码动画”、“构成学”研究方向4名。

二、教学基本情况

本系设计学院多年以来所坚持的“持续创新、与时俱进、与实践互动、与时俱进”的办学特色,数码艺术设计系努力培养“知识面宽、基础扎实、能力强、综合素质高、创新意识强”的数码艺术设计应用型人才。在教学过程中,重视思维方法的训练、实验精神的训练,基本知识与基本技能的扎实掌握,思想品质与艺术素养的综合提高以及社会实践的磨炼。在教学实践中逐渐形成既规范有序,又不断在与实践互动、与市场共融过程中动态调整的活性化教学体系。

三、教学条件概述

随着大学城新校区的建设,数码艺术设计系教学条件有了质的飞跃。学校投资1500万元建设了计算机基础实训室、数码动画各课计算机工作室、数码影视后期制作工作室、动漫工作室等七个实训室,配备了501套视觉工作站、AE非线性编辑系统、Premiere HD25渲染系统、0014.670/370 图形工作站、合成棚、摄影棚等先进设备,为我系的人才培养奠定了优良的物质基础。我系还与国家网络游戏动漫产业发展基地、国内多家动画公司、数字影像制作公司、广告公司等紧密联系,建立了多个校外实践教学基地,实现资源共享和优势互补,推动数码艺术设计人才培养模式的制度创新。

四、教学成果

作为一个年轻的系科,我系仅有一届本科毕业生。毕业生未不任职于高等院校、电视台、网络游戏公司、动画制作机构、广告公司、影视制作公司、展示策划公司等,就业率近90%以上。毕业生已无愧是基本功、较高的综合素质、较强的创新意识受到了广大用人单位的好评。

六年来,在设计学院领导的带领下,在全体教师、学生共同努力下,我系的教学、科研、实践取得了今天瞩目的成绩:

1. 2003年至在中国文化交流中心、中国版权保护委员会举办的“动画教育高峰论坛”;
2. 2004年获首届中国动画学会、中国数码艺术专业委员会颁发的“学院特别贡献奖”;
3. 2005年,在我校承办的世界博览会中国馆项目中,我系陈少昂教授任中国馆西走廊项目负责人,协助王桂华策划设计的新媒介互动空间综合造型作品《数字历程》,主持策划的《中国馆意念片》以及曾福林讲师的作品《透光》在中国馆展出;
4. 2004年及2005年,在陈少昂教授主持下,我系师生多个作品参加第二届、第二届北京国际新媒体艺术展,综合媒介互动作品《靠近空间》被中国科技馆收藏,当年陈列于中国科技馆A馆。
5. 过去三年来,我系共有近60人次的学生作品参加国内多个专业比赛,多次获得“三维动画优秀奖”、“最佳CG影片金奖”、“国际设计特别奖”等多个重要奖项。



目录

01
目录

03
前言

05
数码动画

81
光动造型

113
影像短片

前言

面对当前全球经济的高速增长,面对最先进的信息技术应用与普及,面对数字时代的挑战与机遇,期待在数码领域有所作为的数码艺术设计系的师生们,是这么想的,也是这么做的:

因为梦想 总想尝试一些什么

因为年轻 总想创新一些什么

因为热爱 总想多做一些什么

因为责任 总想做好一些什么

这是某杂志社的座右铭,也成为了我们与她们共勉的心愿与行动。

在我们这“年轻专业”担当垦荒者角色的教师们,拥有“谦虚好学的心态,顽强探索的韧性,孜孜追求的精神,不断创新的渴望。”。本着这样的共识,形成一支团结合作互助互补的教学团队,在历届毕业设计的指导工作中各自发挥专项特长。教师们严密配合系里的统一部署:专场讲座,定期检查,集体研讨,个别辅导等教学形式,坚守自己的岗位,尽力为同学们提供指导与服务,与同学们共同学习共同提高。我们深深地感到,毕业设计不仅是同学们四年学习的检验,同时也是锻炼培养教师能力的机会,在建设本专业过程中,我们饱尝师生互学并进的硕果。

每届的毕业设计作品,是同学们在掌握四年基础理论、基础技艺、专业理论、专业技艺的前提下,做的总结性综合作品。在掌握计算机各种软件技术媒介手段的基础上,以数字化设计的思维方式,进行动画短片与影像短片的创作实验;在掌握光电技术知识,动力机能原理,材料工艺制作手段的基础上,以技术美学为理论依据,进行光动综合造型的创作实验;以技术为根基,探索技术与艺术的一体化表现。

同学们的作品,对比以前可以说呈现了一些新的突破点。这是教学上一直提倡开拓创新,勇于实验的结果。

在角色形象设计上,注重塑造角色的个性,表达角色的内涵,表现手法配合默契,角色形象充分体现动画的主题创意。

在作品构思上,不拘泥于现实的描写,而着眼于超越时空的想象,模糊现实与虚幻空间的界线关系,以不合理的组合方式,从多角度多方位,多层次多形式去传达作品的创作意念。

在综合媒介表现手段的应用上,同学们不满足于单一媒介单一软件的应用,善于应用多种媒介手段,做跨领域的综合表现,营造视觉、听觉、触觉全方位综合感官效应的作品。

在互动形式表现手法上,注重让观众在参与作品活动的过程中,身临其境地体会其中的乐趣与惊喜,使作品更显得生动活泼,变化莫测。

我们历届担任毕业设计指导的教师都尽最大的努力履行以下的职责:

重点引导同学廓清数码艺术设计、高科技艺术的发展趋势,建立一个“立足本时代”的创作观念;启发同学尽可能打破常规意识,信奉实验精神,在不断试验中发现新的表现亮点;帮助同学认识自己,树立大胆挑战自我能力的信心;协助同学建立问题意识,学会理清创作中每一阶段解决不同问题的侧重点,设计可行性的应对措施;教师尽全力为同学们提供技术辅导,帮助解决问题与困难,确保毕业设计工作的顺利进行。

我们这三届的毕业生,已相继进入了工作岗位,有在省市电视台担任视频整体包装设计的,在杂志社担任美术编辑、艺术摄影的,在网络公司担任网络动画及游戏创作的,在动画公司担任动画创作设计的,在大学担任教师的,已经考上数码动画研究生的,准备报考研究生的等等。

毕业生们为社会所接受所认可,说明学校的教学定位与教学方法的可行性,也说明行业界对数码艺术设计从业人员的需要。作为教育工作者,我们将时刻追踪毕业生的成长心路与发展过程,及时反馈信息,听取多方意见,不断修正教学大纲,形成系统的数码艺术设计教学体系。我们会让“年轻专业保持永远年轻”,与时俱进,超前前进。

数码艺术设计系主任

陈小清

2005年7月

new media

抽象动画

故事情节动画

实验动画

NEWMEDIA
DESIGN
数码动画



The busy city

作者: 黄达贤
指导老师: 陈赞蔚 廖向荣

The busy city

繁忙城市

设计说明:

运用图形符号化的艺术语言,把自己对所处的城市的感受表达出来。把这种抽象的意象,图形化,通过把极具地方特色的城市环境概括成符号化的图形,运用剪影的艺术手段把城市一天的繁忙生活表现出来。当中以时间划分了三大色调:绿色调代表上午,灰蓝色调代表中午,橙红色调代表下午和傍晚。整个动画的开始是从一个相对安静的画面,逐渐进入到有工作声音的土地,接着过被到灰蓝调比较压抑的市中心的大街上去,当中选取了



广州这个城市的代表街道——步行街，用街道中人群稠密来往的步伐，配合符号性的标牌，传达出城市节奏的繁忙紧张感觉。用过斑马线这一城市生活的习惯动作，作夸张的表现，更显“忙”的城市生活。城市中心的道路繁忙景象包括过马路的时候的人流状态，从道路的状态延伸到城市生活的另一侧面“交通”，比较具有代表性的是广州的公交车，公交车是城市繁忙的一个侧面描写。从二维的平面

感觉，转入到有纵深感三维视觉表现，当中虽然没有很多的车出现，但符号化的表现，紧张的节奏，带来了视觉感官上的冲击。从而对城市生活中拥挤烦躁等情绪的宣泄。最后对立交桥的空间刻画把观众从二维的空间带到三维的空间里面去，逐渐再过渡到繁忙的尾声。最后以打光四射的城市夜景的剪影为一天的结束。同时呼应了前面一天开始的画面。



作者:曾建伟
指导老师:陈赞蔚 廖向荣

设计说明:

感叹两粒沙子坚贞、淳朴的爱情,即使是几十亿年的时间亦不改变,从而,引起对时间的思考。人所定义的时间,有长和短,那么对于两粒沙子来说,她们经历这段爱情的时间是长是短呢?时间是有向性的,如果时间的长短以两粒沙子来衡量,时间的发展着实让人恐惧。

动画中试图用最简洁的造型、形式与色彩来表现两粒沙子的单纯的爱情故事。每一个元素都是由一条线来表现,意在与对时间线性思考的呼应;极力不使镜头切断,使动画的线性感觉更强烈。总的来说,动画试图用较简单的技术手段,来表现对时间的思考。

教师点评:

数码三维动画不一定要用绚丽的色彩,复杂的运动镜头才能打动观众。有时反其道而行之,反而会有更强的感染力。这段短片与他的师兄李维的毕业作品“围城”有异曲同工之妙,即通过极端独特的艺术表达方式表现一个令人“绝望”却无限感慨的故事。角色表现形式上的独特手法,较“围城”又有新的突破,利用线表现所有角色,强调线的流动感,暗喻时间的线性流动,使动画形式与剧情巧妙地密不可分地结合在一起,是这段动画的最大特色。此外,借助传统舞台剧的表现形式,注重整段动画节奏,由慢到快变化结合场景转换欲扬先抑的手法,亦是他的独到之处。





作者: 谢 谦
指导老师: 陈赞蔚 廖向荣



设计说明:

本人的毕业设计是角色动画作品,片名《GOD'S GIFT》。这部短片情节是说一个博士发明了一种很有价值生物,很多人都想得到它。博士疲于奔命,而一些“猎人”又在不停的寻找抢夺他的宝贝。在这个逃与追中出现的一段小情节。故事的情节并不是完整的,因为开始创作剧本的时候觉得电影中往往一个片断就能说明很多问题。也是由于这方面的经验比较缺乏,所以最后短片出来的效果,在剧本上出现了很大问题,让观众觉得看不太懂,这对我以后的创作来说敲了一个非常大的警钟。我觉得现阶段暴露出的任何问题都对我有很大帮助。整个短片想通过肢体语言来表达每个角色的性格,强调即使听不懂说什么也能看懂在做什么的这种电影魅力。因为在自己的头脑中,一些经典的电影片段,往往是没有讲话声音的,通常是利用独特的电影语言交代情节。在这方面我做了一些尝试。