

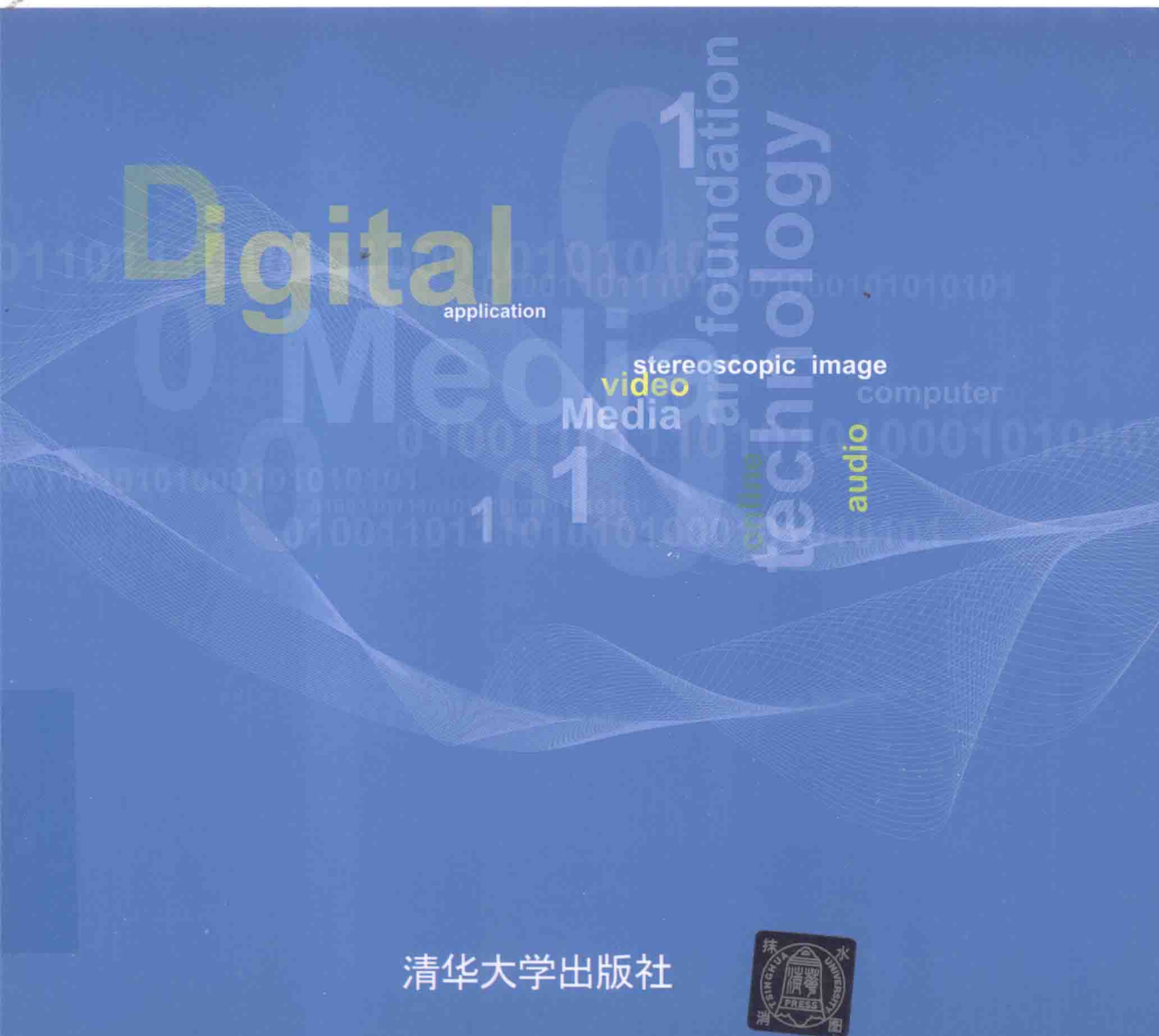
Digital
Media

21世纪普通高等学校数字媒体技术专业规划教材精选

数字媒体美术进阶教程

郭早早 主编

刘韬 刘淼 张文鹏 陈政 刘军 编著



igital
Media

21世纪普通高等学校数字媒体技术专业规划教材精选

数字媒体美术进阶教程

郭早早 主编

刘韬 刘淼 张文鹏 陈政 刘军 编著



清华大学出版社

北 京

内 容 简 介

本书是《数字媒体美术基础》(9787302327240)的续篇,主要讲述审美的概念及提高审美能力的基本途径,重点讲解中级素描、中级速写、中级色彩和创作构思方法与手段,为读者介绍了中级美术的体系结构,并引领读者对世界经典影视艺术进行归纳与鉴赏,同时,本书还给出了部分艺术和技术结合的应用实例,是对学生艺术学习和媒体技术学习的启示和引导。本书的内容在作者教学中已经使用多年,书中的图例、范图、示例具有教学针对性和实用性;每章都编有重点习题练习,保证学生基础知识和实际应用能力的培养。

本书旨在提高读者审美素养,并最终能够把艺术知识熟练运用到作品的创作中去。本书可以作为艺术院校或其他院校相关专业的本科生、专科生教材和教学参考书,也可以作为研究数字媒体艺术和从事美术、广告、动画制作等各类从业人员的学习用书。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。

版权所有,侵权必究。侵权举报电话:010-62782989 13701121933

图书在版编目(CIP)数据

数字媒体美术进阶教程 / 郭早早主编. —北京:清华大学出版社, 2016

21 世纪普通高等学校数字媒体技术专业规划教材精选

ISBN 978-7-302-42000-2

I. ①数… II. ①郭… III. ①数字技术—多媒体技术—应用—美术—高等学校—教材
IV. ①J06-39

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2015)第 263121 号

责任编辑:刘向威

封面设计:文 静

责任校对:焦丽丽

责任印制:李红英

出版发行:清华大学出版社

网 址: <http://www.tup.com.cn>

地 址: 北京清华大学学研大厦 A 座

邮 编: 100084

社 总 机: 010-62770175

邮 购: 010-62786544

投稿与读者服务: 010-62795954, c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质 量 反 馈: 010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

印 装 者: 北京嘉实印刷有限公司

经 销: 全国新华书店

开 本: 185mm×260mm

印 张: 16

字 数: 398 千字

版 次: 2016 年 6 月第 1 版

印 次: 2016 年 6 月第 1 次印刷

印 数: 1~2000

定 价: 69.00 元

产品编号: 064105-01

编写委员会成员

(按姓氏笔画排序)

于 萍	王志军	王慧芳	孙富元
朱耀庭	张洪定	赵培军	姬秀娟
桑 婧	高福成	常守金	渠丽岩

前言

FOREWORD

《数字媒体美术进阶教程》是《数字媒体美术基础》(9787302327240)的续编,从教材内容看,本书除了可以作为数字媒体技术、计算机应用等非艺术类专业的教材,也可以用于如美术、广告、计算机动画等相关专业。本书适合相关院校培养应用型人才的需要,作者多年从事本门课程的教学,其意图是想将艺术与技术结合,为读者提供这种结合下的美术知识结构、教学思路和学习技巧。艺术和技术的结合是当今时代发展中的一种创新模式,也是当今艺术环境和技术表现的一种追求,是各大院校相关专业教学改革应该注意的环节,因为这是培养新型复合型人才的重要途径。本书艺术知识涉及领域属于中等难度范畴,适合相关专业的中级阶段教学。

本书分为7章。第1章概述了审美的概念和提高审美的途径;第2~5章详述了知识体系,分别介绍了中级素描、中级速写、中级色彩和创作构思,为学生建立了扎实的美术体系结构;第6章是知识的扩展,介绍了世界优秀数字影视作品,这是学生应该了解的知识;第7章给出了部分艺术和技术结合的应用实例,是对学生学习的启示和引导。

教材的内容在实际教学中已经使用多年,书中的图例、范图、示例具有教学针对性和实用性,是多年教学和实践经验的积累。每章后的习题为学生基础知识的巩固和实际应用能力的提高提供了强有力的保证。本书编写过程中在注意艺术和技术结合的同时,注意理论和实践的结合,尤其重视学生实际应用能力的培养。内容的讲解在注重由浅入深、细腻铺展的同时特别注意了文字描述和图例的有机结合,形成了本书图文并茂的特色。相信这些特点对教师的教学是方便的,对学生尽快掌握课程内容、有效提高技能是有益的。教材无论对有一定美术基础,还是缺少美术基础的学生都是良好的教科书。希望本书的出版对国内应用型院校的教材建设添砖加瓦。

感谢清华大学出版社为本书的出版给予的大力支持,感谢编辑为教材出版付出的辛劳,同时感谢教材编写委员会老师的热心指导和帮助。同时,在本书编写过程中,各院校的众多老师和同学都提供了良好的素材,如南开大学滨海学院的孙维、刘军、段坤炎、张明泽、赵天铭、张耀月、王温昕、王甜甜、董超男等同学,中央美术学院的李亮亮、余刚同学,防灾科技学院的冯莉婷同学等相关专业的众多师生们,由于不能一一列出姓名,在此一并表示感谢。另外,为了教学需要本书还选用了国内外一些优秀的作品作为示范教学,除此以外编者不会利用这些作品做其他商业活动,并且由于很多作者的联系方式不详,或根本无法取得联络,

借本书出版机会向各位作者表示由衷的感谢，不妥之处还请包涵、谅解。

郭早早负责教材的总体策划和编撰，并完成第1章、第6章、第7.2～7.7节的编写工作；刘淼负责第2章的编写工作；陈政负责第3章的编写工作；刘韬负责第4章的编写工作；张文鹏负责第5章的编写工作；刘军负责7.1节的编写工作。

郭早早

2015年11月于天津

目录

CONTENTS

第1章 概述.....	1
1.1 艺术与审美	1
1.1.1 审美的概念	2
1.1.2 提高审美能力的途径	3
1.1.3 审美愉悦区别于感官享乐	4
1.2 思考与练习	4
第2章 素描.....	5
2.1 素描概述	5
2.1.1 素描的概念	5
2.1.2 学习素描的目的	7
2.2 结构素描	11
2.2.1 结构素描的概念	11
2.2.2 静物组合写生	11
2.2.3 石膏解剖肌肉头像写生	15
2.3 全因素素描	19
2.3.1 全因素素描概念	19
2.3.2 静物组合写生	20
2.4 创意素描	23
2.4.1 创意素描概念	23
2.4.2 创意素描的学习	23
2.5 优秀学生作品欣赏	23
2.6 大师作品欣赏	27
2.7 思考与练习	30
第3章 速写.....	31
3.1 速写概述	31

3.1.1	速写的定义	31
3.1.2	速写的学习要点	31
3.2	速写的工具与表现形式	32
3.2.1	速写的工具与材料	32
3.2.2	速写的构图	32
3.2.3	速写的表现形式	34
3.3	静物速写	35
3.3.1	静物速写概述	35
3.3.2	静物速写写生范例	36
3.4	动物速写	37
3.4.1	动物速写概述	37
3.4.2	动物速写写生范例	38
3.5	风景速写	40
3.5.1	风景速写概述	40
3.5.2	风景速写写生范例	43
3.6	人物与场景速写	44
3.6.1	人物与场景速写概述	44
3.6.2	人物与场景速写写生范例一	52
3.6.3	人物与场景速写写生范例二	54
3.7	优秀作品欣赏	54
3.8	大师作品欣赏	56
3.9	思考与练习	57
第4章	色彩	58
4.1	色彩知识储备	58
4.1.1	万物皆有色	58
4.1.2	光	58
4.1.3	光与色的关系	58
4.1.4	光源与光源色	59
4.1.5	物体色与固有色	59
4.1.6	色彩的冷暖性	60
4.2	色彩使用规律与技巧	60
4.2.1	色彩的对比	60
4.2.2	色彩的调和	60
4.2.3	空间的协调	62
4.2.4	配色的运用	62
4.2.5	水粉画工具材料选择与绘画基本技法	62
4.3	静物画法详解	65
4.3.1	静物画法步骤及注意事项	65

4.3.2 静物写生范例一	68
4.3.3 静物写生范例二	71
4.3.4 静物写生范例三	74
4.4 风景画法详解	76
4.4.1 风景画法步骤及注意事项	76
4.4.2 风景写生范例	76
4.5 中西色彩比较	79
4.6 优秀学生作品赏析	81
4.7 大师作品欣赏	83
4.8 思考与练习	88
第5章 创作构思	89
5.1 艺术创作与构思	89
5.1.1 艺术创作的概念	89
5.1.2 创作构思的概念	89
5.2 创作主体	90
5.2.1 艺术工作者	90
5.2.2 艺术家的特征	90
5.3 创作客体	105
5.3.1 对自然客体的体验	106
5.3.2 对社会客体的体验	112
5.3.3 对精神客体的体验	119
5.4 创作构思的过程与方法	121
5.4.1 创作构思的过程	121
5.4.2 创作构思的方法	123
5.5 思考与练习	130
第6章 世界经典影视作品赏析	132
6.1 皮克斯经典影片赏析	132
6.1.1 机器人总动员 (WALL·E)	134
6.1.2 飞屋环游记 (Up)	135
6.2 梦工厂经典影片赏析	137
6.2.1 埃及王子 (The Prince of Egypt)	137
6.2.2 功夫熊猫系列 (Kung Fu Panda)	138
6.3 阿德曼经典影片赏析	140
6.3.1 小羊肖恩 (Shaun the Sheep)	141
6.3.2 超级无敌掌门狗: 人兔的诅咒 (Wallace & Gromit in the Curse of the Were-Rabbit)	142
6.4 吉卜力经典影片赏析	143

6.4.1	千与千寻（千と千尋の神隠し）	144
6.4.2	霍尔的移动城堡	145
6.5	米高梅经典影片赏析	147
6.5.1	猫和老鼠系列（Tom and Jerry）	147
6.5.2	007 系列（James Bond）	148
6.6	二十世纪福克斯经典影片赏析	150
6.6.1	阿凡达（Avatar）	151
6.6.2	猩球崛起：黎明之战（Dawn of the Planet of the Apes）	152
6.7	环球影片经典影片赏析	154
6.7.1	悲惨世界（Les Misérables）	154
6.7.2	卑鄙的我系列（Despicable Me）	156
6.8	华纳兄弟经典影片赏析	157
6.8.1	哈利·波特系列（Harry Potter）	158
6.8.2	星际穿越（Interstellar）	159
6.9	试金石经典影片赏析	160
6.9.1	圣诞夜惊魂（The Nightmare Before Christmas）	160
6.9.2	战马（War Horse）	162
6.10	派拉蒙经典影片赏析	164
6.10.1	星际迷航系列（Star Trek）	164
6.10.2	变形金刚系列（Transformers）	166
6.11	新线影业经典影片赏析	167
6.11.1	魔戒系列（The Lord of the Rings）	167
6.11.2	霍比特人系列（The Hobbit）	168
6.12	BBC 经典影片赏析	170
6.12.1	神秘博士（Doctor Who）	170
6.12.2	空王冠（The Hollow Crown）	171
6.12.3	神探夏洛克（Sherlock）	172
6.13	HBO 经典影片赏析	174
6.13.1	兄弟连（Band of Brothers）	175
6.13.2	权力的游戏（Game of Thrones）	176
6.14	漫威经典影视动漫人物赏析	178
6.14.1	钢铁侠（Iron Man）	180
6.14.2	蜘蛛侠（Spider-Man）	180
6.14.3	雷神托尔（Thor）	181
6.14.4	美国队长（Captain America）	181
6.14.5	邪神洛基（Loki）	182
6.14.6	金刚狼（Wolverine）	182
6.14.7	X 教授（Professor X）	183
6.14.8	万磁王（Magneto）	184

6.14.9 绿巨人 (The Hulk)	185
6.14.10 奇异博士 (Doctor Strange)	185
6.14.11 星爵 (Star-Lord)	186
6.14.12 绿魔 (Green Goblin)	186
6.14.13 黑寡妇 (Black Widow)	187
6.15 DC 经典影视动漫人物赏析	188
6.15.1 超人 (Superman)	189
6.15.2 蝙蝠侠 (Batman)	190
6.15.3 闪电侠 (The Flash)	191
6.15.4 小丑 (Joker)	191
6.15.5 莱克斯·卢瑟 (Lex Luthor)	192
6.16 思考与练习	193
第7章 艺术在数字媒体设计中的实际应用	194
7.1 在 Maya 中的应用	194
7.1.1 《中国古代牌坊》的制作	194
7.1.2 《变形金刚》的制作	202
7.2 在 Painter 中的应用	217
《小怪物》绘制	217
7.3 在 Flash 中的应用	221
7.3.1 动漫素材提线方法	221
7.3.2 《静物》绘制	227
7.4 在 Photoshop 中的应用	228
7.4.1 《火焰少年》绘制	228
7.4.2 《神探夏洛克》绘制	232
7.5 在 3D Studio Max 中的应用	235
《青花瓷瓶》的制作	235
7.6 外国优秀作品欣赏	238
7.7 思考与练习	241
参考文献	242

概 述

1.1 艺术与审美

本书是《数字媒体美术基础》(图 1-1)的续篇,读者在学完基础教程并掌握素描基础、色彩基础、速写基础以及构图和中外美术简史的前提下,阅读本册进阶教程可以进一步学习到中级素描、色彩、速写以及对于世界优秀影视作品的鉴赏,并通过创作理论的学习做到理论联系实际,全方位提高审美素养,最终把相关艺术知识熟练运用到作品的创作中去。

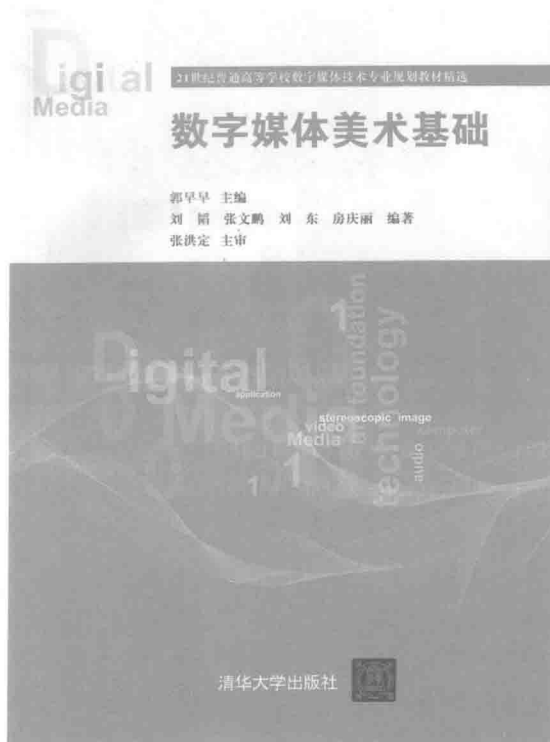


图 1-1

艺术其根本在于不断创造新兴之美,借此宣泄内心的欲望与情绪,属浓缩化和夸张化的生活。文字、绘画、雕塑、建筑、音乐、舞蹈、戏剧、电影等任何可以表达美的行为或事物皆属艺术(图 1-2)。艺术是具有价值的,且是很重要的精神价值,其客观作用在于调节、改善、丰富和发展人的精神生活,提高人的精神素质,包括认知能力、情感能力和意志水平。艺术的欣赏就是人对艺术品的价值进行发现和寻找,是欣赏者、创作者及表演者之间的情感交流与情感共鸣。在艺术欣赏过程中,作者或表演者用动作、色彩、声音以及言词把自己所曾经体验过的感情表达出来,以感染观众或听众,使别人体验到同样的感情。艺术欣赏所产生的情感从表面上看具有超功利性,但它不是对功利性的否定,而是对功利性一种更为广泛、更为深刻的肯定。

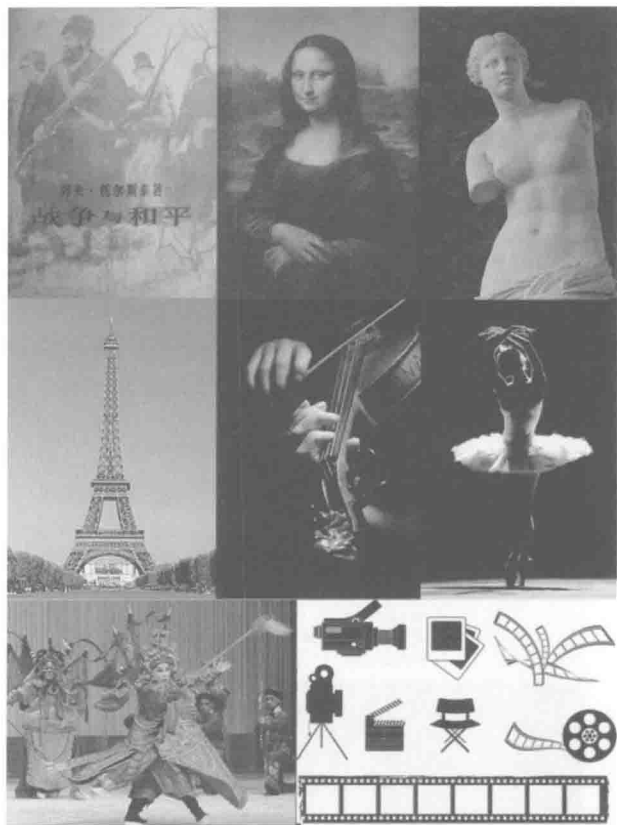


图 1-2

1.1.1 审美的概念

“审美”概念最早是由德国哲学家鲍姆加通(图 1-3)提出的,他用 *aesthetica* 来命名他所创立的新学科,并以此作为他有关著作的书名,后来在英文中通用的词是 *aesthetic*,现在通常译为“美学”,“审美”是其另一译法。“美学”与“审美”在汉语中是含义和用法都有明显差异的两个词,“美学”是指一个学科或一门学问,“审美”则是指对于美的对象的观照、考察和鉴别过程。但是二者为何能在 *aesthetic* 一词上相通呢?这在于“美学”与“审美”有着天然的联系。鲍姆加通创立的“美学”其本义是“感性学”,他在《美学》(图 1-4)一

书开头就给出了定义：“美学的目的是感性认识本身的完善，而这完善也就是美。”所谓“感性认识”，是指在严格的逻辑分辨界限以下的表象的总和，包括感官的感受、想象、虚构、感觉、情感等。鲍姆加通使用的该词取源于希腊文 *aesthesis*，意指感官的察觉。经考证在希腊文中该词是指“可以经由感官察觉的实质东西，而非那些只能经由学习而得到的非物质、抽象之事物”。可见 *aesthetic* 从一开始就是指人的感性经验，如感受、想象、虚构、感觉、情感等，与后来所说的审美活动有密切关系，因此将其理解为“审美”完全在情理之中。

在西方美学史上，“审美”概念始终是以审美经验为中心。从鲍姆加通到康德、席勒、黑格尔，都将审美经验的自律性奉为共同追求的目标，致力把审美经验与哲学、宗教、伦理、名理、逻辑、功利、实用等区分开来，使之成为一种独立自主的主观经验。但从杜威至今，对于审美经验的把握却从自律性转向了他律性，力图打破审美经验与哲学、宗教、伦理、名理、逻辑、功利、实用之间的固有界限，而达成相互之间的融通与合一。与之相应，“审美”概念的运用最早是狭义的、单一的、纯粹的、限定的，晚近则变为广义的、多元的、模糊的、宽泛的；最早是非功利、非实用、无概念、无目的的，晚近则变为实利的、有用的、日常的、流行的。



图 1-3

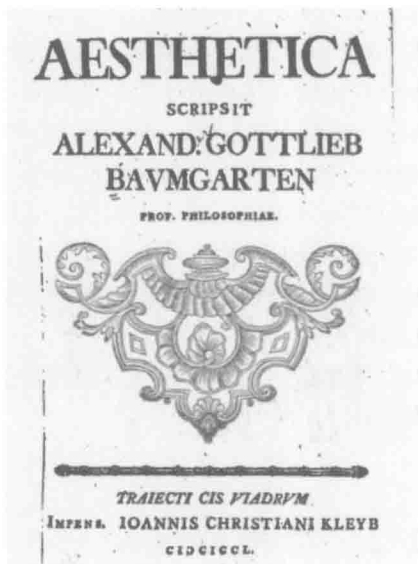


图 1-4

1.1.2 提高审美能力的途径

如何提高自身的艺术欣赏水平，也就是如何提高自己的审美能力，是需要格外注重的。艺术修养程度的高低深浅将与艺术创作成果的优劣得失密切相关，即便达不到“眼高手高”，至少应该做到“眼高手低”。“眼高手低”在艺术的批评语汇中是一个非常褒义的评价，“手低”是技术层面上一个判断，“眼高”则是一个关于艺术家悟性、眼光和修养等精神层面上的问题。

审美能力并不是艺术类专业所独有的，而应该是各类专业学生的一门必修课，其对于陶冶情操，启迪智慧，促进学生的全面发展具有重要作用。审美能力的高低对一个学生的观察力、想象力、创造力的培养和发展都有至关重要的联系。进行审美能力的培养，一定要从多个角

度,多个层面进行,以艺术教育为主要途径及主要内容,将其落实到审美教育的每个环节中去,从而提高学生审美的范围和质量。一般情况下审美能力的培养可以通过以下四个阶段:

第一阶段,输入各种美的信息。通过传授审美的知识、赏美经验引导学生接触自然美、社会美、艺术美,初步培养认识美的能力,使其能对各种美的信息表示关注。

第二阶段,进入审美状态。比如通过听一首美妙的乐曲,或者观看一副绝美的画作,一方面可以体验审美的愉悦感,培养感受美的能力;另一方面能和自己的想象、情感、理解和谐地融合,成为一种审美享受。

第三阶段,升华为审美意识。经常以审美的角度去看、去听、去想。审美状态反复出现,长期耳濡目染、潜移默化在自己的审美经验中留下深深的印痕,不断提高评价美的能力,接着就会向高层次升华,追求更为丰富、高雅的审美对象和产生更为高层次的审美需求。

第四阶段,完善审美心理结构。也就是指审美素养的全面提高,表现为审美能力和创造美的能力全面增强这两方面。

1.1.3 审美愉悦区别于感官享乐

在现实生活中,享乐是多层次的,审美愉悦也是一种享乐,但审美愉悦是感官享乐和精神享乐的统一,而且只有实现了感官与精神愉悦的统一,感官的舒适才可能是审美的愉悦。单一庸俗化的感官享乐对于生理的满足,永远不能上升到审美享受的境界,而物质享乐的欲求只有在与精神相关联时,才可能具有审美的价值。

纯感官的世俗享乐,包括视觉、味觉、听觉、嗅觉快感等,必须具有精神性或社会性的价值,方可能成其为审美的快感。例如男、女明星的脸蛋和夸张的表演往往只具有情色的特征,与审美的本质是毫不相关的。因此,时下有人把日常生活的审美化,只是理解为生理快感的层面,这就犯了根本性的错误。日常生活的对象在生理快感的层面上与审美有相通的地方,但并非真正的审美。

对日常生活中的审美现象作出冷静的思考并且进行积极的引导,正是美学研究工作者们应尽的义务。

1.2 思考与练习

1. 何为“审美”?
2. 分析自身情况,思考如何提高审美能力。

素描

2.1 素描概述

2.1.1 素描的概念

如何理解素描的概念？在《美术辞林》中对素描是这样描述的：“素描”一词来自于法语 dessin 和 dessein（设计）这两个同义词。“素描”在文艺复兴时期，指的是艺术家准备创作（包括绘画、雕刻、建筑）而作的草图（图 2-1～图 2-4）。文艺复兴时期的大师们把写生作为学习研究自然和准备创作的一项重要手段，于是“素描”的含义更多地被理解为用单一颜色所作的写生或习作。素描是造型艺术基本功之一，以锻炼观察和表达物象的形体、结构、动态、明暗关系为目的。通常以此为习作或创作起稿。有的素描画也具有独立的艺术价值，也有用素描形式进行创作的。使用的工具有铅笔、木炭、钢笔和毛笔等。在习惯上有些画家用简单的几种颜色画的画也被称为素描。



图 2-1



图 2-2

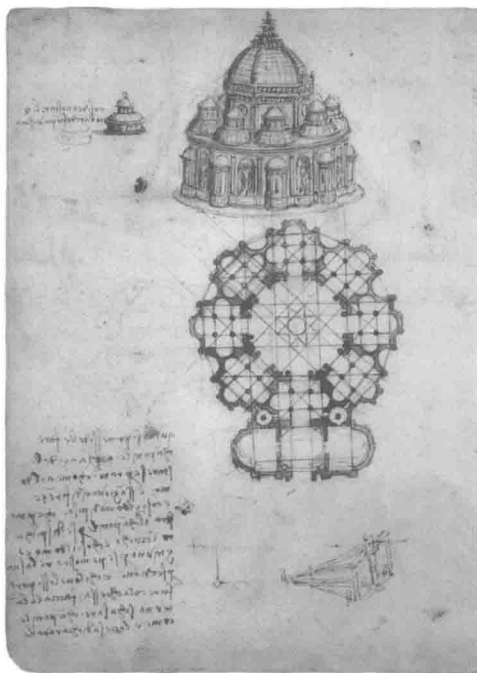


图 2-3

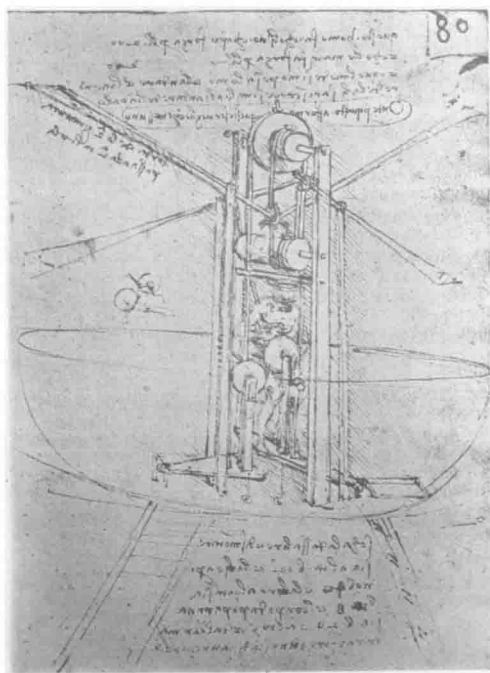


图 2-4

就形式语言来看，“素描”可理解为，在有限的二维空间中运用单色对事物进行描绘的一种绘画语言。这种单色的绘画形式不受繁琐的材料对绘画产生的限制，甚至随手捡起一块烧焦的木炭，在石壁上就可以进行绘制，因此“素描”以其在材料上便捷的绘画表现形式很早就出现在人类的文明史中，成为了最早的艺术语言之一（图 2-5～图 2-7）。