



教育部职业教育与成人教育司 全国职业教育与成人教育教学用书
动漫游戏专业高等教育教材专家组审定

Pencil Sketch in Film and Video Animation

影视动画素描技法

策划◎北京电影学院动画学院
编著◎钱明钧

21
Animation
Books

孙立军 主编

21世纪动漫游戏专业
高等教育规划教材



海洋出版社



教育部职业教育与成人教育司 全国职业教育与成人教育教学用书
动漫游戏专业高等教育教材专家组审定

Pencil Sketch in Film and Video Animation

影视动画—素描技法

策划 北京电影学院动画学院
编著 钱明钧

21世纪动漫游戏专业
高等教育规划教材

21
Animation
Books

 海洋出版社
北京

内 容 简 介

“素描”是高等美术专业艺术课程基础中的“基础”。动画素描课程也是高等动画院校动画专业一年级的基础课程,是培养学生造型能力的关键课程。但动画素描究竟与传统素描有何区别?动画素描自身有哪些特点?动画专业的素描课程如何开设?讲到何种程度?

本书总结了北京电影学院动画学院 50 多年的优秀教学经验和成果,通过大量大师作品和优秀学生作业,全面系统地阐述了动画素描的概念和基础理论,包含了动画片中常见的各种人物、动物、场景、表情、动作等创作思想和技法,是一本非常具有特色的动画素描专业课本,是各类动画专业及相关游戏设计专业的首选素描教材。

特 别 声 明

本书中涉及到的图形及画面仅供教学分析、借鉴、欣赏,这些图形及画面的著作权归原创作者或相关公司所有,特此声明。

图书在版编目(CIP)数据

影视动画素描技法/钱明钧编著. —北京:海洋出版社, 2006.1

21 世纪动漫游戏专业高等教育规划教材

ISBN 7-5027-6459-3

I.影… II.钱… III.动画—素描—技法(美术)—高等学校—教材 IV.J214

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2005)第 116585 号

书 名: 影视动画素描技法

编 著: 钱明钧

责任编辑: 江 颖 赵 武 钱晓彬

责任校对: 肖新民

责任印制: 肖新民 梁京生

排 版: 海洋图书输出中心 晓阳

出版发行: 海洋出版社

地 址: 北京市海淀区大慧寺路 8 号(716 室)
100081

网 址: www.wisbook.com

发 行 部: (010) 62112880-878、875 62132549
62174379(传真) 86607694(小灵通)

技术支持: xiaojiang@wisbook.com

承 印: 北京时事印刷厂

版 次: 2006 年 1 月第 1 版

2006 年 1 月第 1 次印刷

开 本: 787mm × 1092mm 1/16

印 张: 11

字 数: 240 千字

印 数: 1 ~ 3000 册

定 价: 39.00 元

本书如有印、装质量问题可与发行部调换

一套推动中国动漫游戏教育
及产业发展的优秀教材。

中国动漫游戏优秀教材出版工程
21 世纪动漫游戏专业高等教育规划教材
编写委员会

指导单位

中国动画学会
中国图形图像学会
中国视协卡通艺委会
连环漫画研究会

总策划

北京电影学院动画学院

总主编

孙立军

出版策划

汤毅
徐胜
杨媛华
秦人华
周京艳
吴清平
江颖

整体企划

江颖

编委

张会军 (北京电影学院院长)
张松林 (中国动画学会秘书长)
孙立军 (北京电影学院动画学院院长)
高福安 (中国传媒大学副校长)
曹小舟 (北京电影学院动画学院副院长)
肖永亮 (北京师范大学艺术与传媒学院副院长)
郑立国 (吉林艺术学院动画学院院长)
王钢 (同济大学传播与艺术学院动画系主任)
林超 (中国美术学院传媒动画学院副院长)
于少非 (中央戏曲学院舞台美术系主任)
晓欧 (中央美术学院城设学院动画系主任)
吴冠英 (清华大学美术学院动画实验室主任)
张健翔 (西华国际动画艺术学院副院长)
夏光富 (重庆邮电学院传媒学院副院长)
刘学伦 (西南民族大学动画系主任)
陈昌柱 (川音美术学院动画系主任)
戴铁郎 (著名动画导演)
余为政 (台南艺术学院动画研究所所长)
朱德庸 (著名漫画家)
黄玉郎 (著名漫画家)
严定宪 (著名动画导演)
王庸声 (连环漫画研究会会长)
范玲 (中央电视台动画部主任)
余培侠 (中央电视台青少中心主任)
沈向洋 (微软亚洲研究院院长)
付铁铮 (中国视协卡通艺委会秘书长)
凯西·史密斯 (美国南加州大学动画系主任)

以上排名不分先后

出版者的话

伴随着互联网技术和CG技术的日新月异的发展,动漫游戏产业的前景给每个置身其中的人带来了无限的遐想,全世界影视动画、动漫、游戏行业不断制造的财富故事,特别是欧美发达国家、邻国韩日动漫已经成为其国民经济支柱的现实,为中国动漫游戏产业展示着绚丽的色彩。巨大的市场空间及需求,新媒体动画技术的发展,给中国动漫游戏产业再创昔日“中国学派”的辉煌带来了一次难得的历史性机遇,中国动漫游戏产业为“赶上了好时候”兴奋不已,整个产业正在涌动激情的创业热潮。

人才是企业及产业发展的“源动力”,已经成为共识。但是目前动漫游戏人才的数量和质量,离产业的需求无疑有相当差距,这无疑使我国快速发展的动漫游戏产业遭遇瓶颈。人才现实的需求,直接催生了近些年来中国动画教育的蓬勃发展,无论是本科、高职还是各类培训班新生人数及在校人数每年都在快速增长。但是动漫游戏毕竟是新生事物,面对这样的新行业、新技术,如何快速提高“教学水平”,为产业培养及输送既有创意又有实操执行能力的“真人才”,是我们教育工作者面临的一个全新挑战。教学的核心是“课程的设置和教材的编写”,一套高标准的“动漫游戏专业高等教育教材”的推出已经成为各类专业院校的普遍需求。

由北京电影学院动画学院、中国动画学会及海洋出版社等知名机构共同发起和组建的“动漫游戏专业高等教育教材编委会”,组织国内优秀的一线老师历时三年,搜集并整理了大量欧美、韩国、日本等优秀的动画游戏学院的课程设置、教材等教学资料,广泛征求了海内外教育专家、技术专家的各类意见,结合国内的实际情况,编写了这套《21世纪动漫游戏专业高等教育规划教材》,力图全面展示“最核心的动漫游戏理论”、“最新的技术”、“最典型的项目应用”,为国内动漫游戏专业提供一套标准的通用教材。只有建立了这样一种规范和标准,来自各个不同的院校毕业生、在日常的工作中才会有—种共同的知识底蕴,才会有共同的语言去“对话、沟通”,这样的合作正是中国动漫游戏产业迅速做强做大的根本,否则,我们的动漫游戏可能没有产业,只有作坊。

中国的动漫游戏教育刚刚开始,动漫游戏教材又是一个日常日新的巨大工程,“动漫游戏专业高等教育教材编委会”是一个开放的平台,衷心希望国内外专家,特别是身在教育最前线的老师加入到我们的策划与编写队伍中来,“众人拾柴火焰高”,让我们共同为推动中国的动漫游戏教育及产业的发展贡献自己的心力和才智。时值本套教材出版不久前,国家有关部门连续出台《关于发展我国影视动画产业的若干意见》、《关于实施“中国民族网络游戏出版工程”的通知》及在北京电影学院等著名高校建立“影视动画原创基地”等重大决策,全力规划并支持动漫游戏产业的发展,甚是欣慰,机会真的来了。

丛书总序

进入崭新的 21 世纪，中国的动画事业将如何发展？

尤其在美国、日本的电影动画得到普遍认同和接受，成为举足轻重的类型片以及其动漫产业蒸蒸日上成为重要的支柱产业的今天，中国动画产业在各方面都存在着有目共睹的差距，甚至在很多领域存在着诸多的空白！

中国动画如何在严峻的情况下找到属于自己的出路，再现“中国学派”的辉煌，这些挑战无疑都已经现实地摆在我们的面前。而对于每一个动画从业者，或者是正准备投身于动画事业的人来说，更是责无旁贷！

说到我们的动画创作，虽在改革开放后取得了长足的进步和发展，但是与先进国家的差距却已经日益明显地加大。这当中存在着多方面的因素，最为突出的是我国缺乏大批优秀的动画创作性人才，而发展动画教育则又是人才形成的根本保证。

要真正发展我国的动画事业，毋庸置疑首先要关注我们动画教育如何真正地完善。虽然我国的动画教育早从 50 年代就已经在北京电影学院等院校中开始，也培养了一批优秀的动画人才，但是随着整个动画的发展，动画教育也显然面临着新的挑战。随着社会各界对于动画事业发展的日益关注，全国各地院校纷纷建立了动画专业，出现了除研究生、本科、大专院校以外，还包括中专、短期培训等等各种层次的教育形式，为更多有志于在动画领域发展的青年提供了大量的学习机会。中国动画教育正表现出极好的发展态势。但是，出于历史、经济等各方面原因，我们的动画教育一直以来都存在着缺乏系统、科学和连续性的弊病；而在课程设置、教学安排等方面也都未能真正实现一个完整的教育体系。不仅如此，我们的动画教育还没有一套完备的、科学的、体系化的专业教材，显然在很大程度上制约着我国动画教育的发展。一套高水准的专业动画教材已经成为我国动画高等教育的普遍需求，但是我们也要看到，要编写这样的一套教材，难度之大可想而知。不仅要將授课内容和动画创作的精华浓缩在有限文字和图片中，还要用我们比较熟悉的学习方式去布置各种重要的知识点，而且还要将各国动画大师的创作经验以及优秀作品的成功所在进行理论化、科学化的归纳，并结合到行之有效的教学中……这显然更是难上加难。

北京电影学院动画专业教育经过多年的教学积累和实践总结，逐步形成了一套行之有效、具备突出特点的课程安排和教学体系。为了让我们积累的一些教学经验与更多的兄弟院校分享，为了动画人才能够在更为系统和科学的教育中茁壮成长，从而培养更多更好的优秀动画工作者，我们开始筹备这套国内最为全面的《21 世纪动漫游戏专业高等教育规划教材》。

为了保证本系列教材的科学性和严肃性，我们组织了上百名以北京电影学院动画学院为主体的优秀教师和国内外专家、教授（其中大多都经历过大量的动画创作实践并且参与了动画教学，具备着丰富的教学经验和个人积累），编写历时多年。因此，从组织的人力、物力、数量以及时间的投入等角度来说，本套动画教材可以说是中国有史以来最大型、最权威的动画教材。

整套教材的安排上，我们的主导思路是将理论建设和实践操作相结合，强调优秀动画作品的理论总结和动画创作的可操作性两个方面。教材关注当前各国动画的 latest 发展，将动画的创作理念、艺术创作方式和科技手段等方面有机结合，内容包含了动画创作和各种基础训练、专业训练、各类技法以及动画的影片分析、动画剧作训练、动画大师研究……所以在规模上、系统性上都是我国动画教材的首创。我们本着“依靠理论来指导实践，依靠实践来丰富理论”的整体设想在如何突出整个教学体系、课程安排等角度上编写了本系列教材。

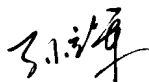
本系列教材的编写过程中，在突出教材实用性的同时，我们坚持“观念新、写作手法新、实例新”的理念，一方面在写作上突破死板和教条的语言，将各个学习点从基础到不断深化的过程体现得活泼而生动；另一方面，突出最新的实例来指导教学，拉近知识与生活的距离，让学生在最新的资讯中以最简单的方式获得知识。

整套系列教材从整体策划、收集整理资料，到作者撰写、编辑出版，历时多年，工程浩大，凝聚了许多人的心血，处处体现了工作者脚踏实地的严谨作风，表现出对中国动画教育事业的执着热情。在此，我再次感谢为本套教材付出劳动和努力的每一个人！真诚感谢他们为中国动画教育所作的卓越贡献。

衷心希望此套系列丛书能够在一定程度上“推动我国动画教育的纵深发展，促进我国动画人才的成熟壮大，开创我国的动画创作更为辉煌的局面”的目标，作出我们力所能及的贡献。

当然，由于时间的紧迫以及动画本身创作的复杂性，在编写过程中肯定存在着诸多的不足和纰漏，恳请广大专家、同行批评指正。

本系列丛书不仅可以作为高等院校动画专业的专业教材，同时也适合动画公司的创作人员以及动画爱好者自学使用。



孙立军，丛书主编
北京电影学院动画学院院长

本书序言

动画诞生于20世纪初是漫画与电影相结合而生成的一门独特的艺术样式。动画借助电影语言与摄制原理赋予静止的图画以动感生命。动画伴随电影而生,与电影一样从诞生的那一刻起就成为技术和艺术的混合体。现代社会随着计算机图形艺术(CG)的蓬勃发展,数码技术对动画艺术无论是创作方法还是观念都产生了翻天覆地的变化。动画的概念也进一步拓展。传统意义上的动画已逐步转变为现代动画,动画从来没有像今天这样受人瞩目,面对新一场的视觉革命而跃跃欲试。法国作家福楼拜曾经说过:“越往前走,艺术越要科学化,同时科学也要艺术化,两者在基底分手,最后又在顶端汇合”。面对当今时代光怪陆离的数码影像对动画的冲击,一些动画艺术创作者过于迷恋电脑所带来的逼真效果从而越来越偏离艺术创作的本质,一些动画作品过于流入“炫技”的误区。从19世纪末的新艺术运动开始,就有许多人提出过现代的科技文明过于现代化没有人情味儿,希望回到手工业社会的状态。这给我们的启示是面对现代的数码技术作为动画创作者要保持良好的创作心态是十分必要的。动画创作中,我们不仅会遇到复杂的技术问题,更重要的是在艺术方面的判断和选择。技术问题是直接的,解决方式是惟一的。而在艺术中遇到的阻碍则需要对艺术保持敬重的态度并依靠不断地提高自己的艺术素养来完善。现代动画设计的教育发展更加需要哲学和美学思想的指导,我们应该用理性的思维冷静地进行艺术处理,并注意对人类情感需要的深入思考。

素描是绘画艺术创作的基础,素描的本质是以简单的工具进行朴素的描绘,准确而又概括地、生动而又深刻地表现对象。文艺复兴以来,素描一直是画家苦练的基本功。在一部动画片中,奠定动画片成功的关键是绘画设计,对绘画基础的掌握是未来动画片创作的硬件条件之一。作为动画设计者,要求具备很高的绘画技巧。对造型能力的要求应不同于一般的绘画创作,动画片塑造的人物要生龙活虎地全方位地活跃在三维的立体空间里,人物造型需要照顾到各个角度、各个方面。显然对于动画专业学生的素描训练,理应形成一套适合自己专业的教学体系,根据动画专业学生在从事动画设计之前所必备的造型基础,设计出一套适合动画专业特点,让学生的造型能力训练成为今后动画创作和设计顺利过度的阶梯,真正使素描训练的过程对以后创作与设计起到事半功倍的效果,这就是影视动画专业素描。

“动画素描”概念的提出并非要和传统意义上的绘画专业素描的概念彻底背道而驰,而是使传统素描艺术得到进一步发展,进一步专业化分支,从传统素描中提取有益的因素,根据动画创作自身的专业特点,导入一套有利于动画专业发展,并能使基础素描的训练能够成为今后动画创作的阶梯,并有机结合,使素描真正能服务于未来创作。动画素描是以传统素描为基础向现代动画设计演变新型素描样式,它有其专业化的一面,然而它与其他基础素描一样,目的都是为了提高和锻炼学生的造型能力,因此在素描训练的基本原则上,要求是一致的。如整体的观察方法与表现造型形式的要素、结构、透视与构图等规律的要求都基本一致。在具体运用中,关键是取舍侧重有很大

差别。很多学生在上素描课时容易懈怠，或盲目自大，忽视素描作为一切视觉艺术的基础。虽然电影是一门综合的艺术，但去掉其他种种因素，归根结底它的本质还是视觉艺术范围。可以想像一部电影可以是无声无色，但它绝对不能没有图像。图像的一切审美原则，无论是画面结构里的关系，还是色彩氛围，都来自于绘画。很多学动画的学生容易被电影的视听艺术所迷惑，往往容易忽略画面本身。对于一部作品的整体视觉风格把握容易陷入两种境地，一种是盲目模仿一些影视动画大师，只求表象，不了解其本质的来龙去脉，往往跟在别人后面追，或陷于别人巢穴之中不能自拔。另外一种是靠碰运气，缺乏扎实的视觉训练过程，往往如盲人摸象，缺少理性的指导，浪费大量学习时间和精力，非常可惜。动画素描是适应现代动画专业学科的基础造型训练必经之路，是为了培养现代化动画设计人才作为目的。增强形象思维和创造能力，在传统素描的基础上加以取舍，融入动画设计的专业元素，并着重培养具有快速塑造形象能力，分析和表现角色系列动作，并诱发想像力和创造力的新式素描训练方法。通过这种有目的、有秩序的训练，使学生在今后从事影视动画创作时，才能随心所欲地在画面上充分发挥自己想像力和创造力。

动画创作内容包罗万象，尽管动画中的内容不乏想像和夸张，但许多细节的表现都来自于生活中。因此，对周边事物，包括一切人物、动物、景物都是我们必须潜心观察和研究。作为动画专业的学生，要比一般的学习绘画的学生有更丰富的知识面和绘画造型能力，学习动画设计应具有全面的艺术修养，多方面的积累和形式多样的艺术实践。对生活有丰富的积累，必须对生活中各种不同年龄、身份、性格的人物，包括每个人的动作、表情、习惯都要仔细地一一观察和研究。同时各种动物的特点，飞禽走兽、花鸟鱼虫的动作规律，以及飞沙走石等自然现象等都需要有一定的了解。什么都要画，什么都能画。因此要求动画专业的学生更加勤奋，多画，多练，熟能生巧。另一方面，也是很重要的方面，毕竟学生学习时间很宝贵，学习的内容那样多，理应注重学习方法，要学会“以一当十”。首先要善于从复杂的形态中较短时间迅速抓住物体本质，尤其要注重对物体结构的理解，加强快速捕捉形象的能力，然后通过理解、记忆、推理、想像表现出有情节和环境的造型空间。由于动画片自身的特点，在进行人物塑造时，不仅要熟练地勾画各种人物动态，还要学会塑造好动画的事中各类有性格人物特点的角色，不仅要完成一个个人物动作的设计，还要把它们放到一个个特定的环境中，和其他形形色色的人物在一起活动。同时不断地引导去接触古今中外、广泛、优秀的造型艺术作品，接触多种不同的表现方法，借以了解大师是如何地在何种条件下创造性地表现对象。只有这样，才能在平凡的生活中获取与众不同的艺术感受，在未来的动画创作设计中，才能独辟蹊径，创造出独特的动画艺术形象来。

目 录

第一章 动画专业素描概述 1

第一节 动画素描与传统素描 3

1. 传统素描 4
2. 动画素描 6
3. 动画素描与传统素描的关系 7

第二节 动画素描训练的目的和任务 13

1. 动画素描训练的目的 13
2. 动画素描训练的任务 15

第三节 专业绘画工具材料 24

1. 笔 24
2. 纸 25
3. 其他材料 26

思考与练习 26

第二章 动画素描造型中的基本元素 27

第一节 造型基础 28

1. 观察 31
2. 透视 34
3. 人体解剖 39
4. 动物解剖 45

第二节 造型规律 47

1. 形体 48
2. 结构 50
3. 空间 52
4. 明暗 54

第三节 造型方法 58

1. 面造型 58

- 2. 线造型 60
- 3. 线面结合 64
- 4. 黑白构成 66
- 思考与练习 72

第三章 动画素描造型课程设置与训练 73

第一节 室内写生 78

- 1. 人物头像写生 80
- 2. 人物半身带手写生 89
- 3. 人物全身着衣写生 93
- 4. 人体写生 97

第二节 室外写生 111

- 1. 动物写生 111
- 2. 风景写生 118

第三节 景物特写 124

- 1. 静物写生 124
- 2. 室内设计 128

思考与练习 134

第四章 动画素描造型技法与创作训练 135

第一节 写生技法 136

- 1. 慢写 136
- 2. 速写 138
- 3. 默写 141

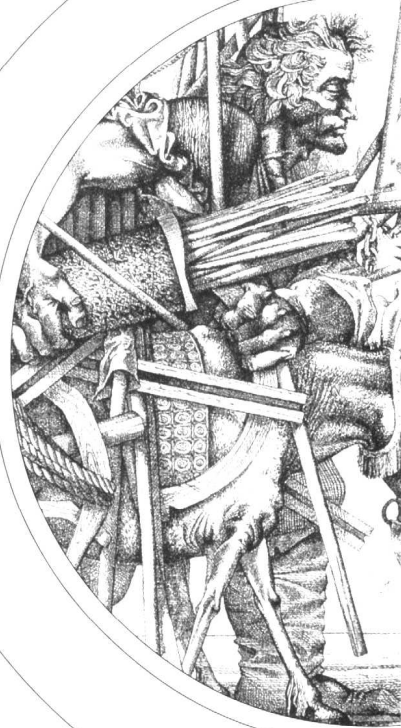
第二节 创作与临摹 145

- 1. 造型元素综合设计与创作训练 146
- 2. 大师作品欣赏与学习 151

思考与练习 162

第一章

动画专业素描概述





圣母子 / 丢勒（德）

文艺复兴时期的素描，达到了历史的高峰，在大师们的勤奋实践中，奠定了科学形体法则的基础，至今被人们视为素描造型的普遍规律。

素描是绘画艺术创作的基础，素描的本质是以简单的工具进行朴素的描绘，准确而又概括地，生动而又深刻地表现对象。文艺复兴以来，素描一直是画家苦练的基本功。通过素描，可以直接清楚地反映出画家对于塑造物体形状时所产生的犹豫和把握不准，掌握素描的能力一直被认为是检验每个艺术家才能的试金石。中国的近、现代美术教育一直把素描作为学生的首要基础训练内容，关于素描的教学在经历了近百年的拓展，发展到今天已进入了多元化发展状态。尤其是近20年以来，素描样式、方法、材料越来越丰富多彩，已经完全突破了20世纪50年代“苏派”素描（主要是以注意光调和光影为主体风格的全因素素描）一统天下的局面，素描越来越体现出自身的造型艺术魅力，对于素描多元化风格的探索是当代高等艺术院校素描教学的特色。

动画专业是专业性和边缘性都较强的学科，是科技、影视、绘画等诸多领域知识的高度统一。在一部动画片中，奠定动画片成功的关键是绘画设计，对绘画基础的掌握是未来动画片创作的硬件条件之一。作为动画设计者，应该具备的绘画技巧要求是很高的。对造型能力的要求应不同与一般的绘画创作，动画片塑造的人物要生龙活虎地全方位地活跃在三维的立体空间里，人物造型需要照顾到各个角度、各个方面。显然对于动画专业学生的素描训练，理应形成一套适合自身专业发展的教学体系，因此我们提出“动画素描”，旨在根据动画专业学生在从事动画创作设计之前所必需的造型基础，规范地设计出一套适合动画专业自身特点，真正能够让学生所获得的造型能力训练成为今后动画创作和设计顺利过度的阶梯，真正使素描训练的过程对以后动画创作与设计起到事半功倍的效果。

第一节 动画素描与传统素描

随着现代艺术教育的发展,各种学术分科越来越细,各种新兴美术专业应运而生。如果仅靠着苏俄与法国的古典素描教学系统作为造型基础训练方法,显然已经不能适应现代化各学科的艺术人才教育,各专业、各学科都呼唤着适合自己专业发展的素描教育体系的出现。20世纪80年代初期,一批艺术界有识之士引进了德国、瑞典的“结构素描”教育系统,经过多年教学实践的证明,非常适合现代艺术创作和设计的规律,对于规范和启发学生的创造力起到了很大的作用。然而仅靠它也不能解决其他所有专业学科的要求,随着各学科的进一步拓展,务必要切入各自新的多元化的素描教学操作系统。随着现代科技的发展,推动了视觉艺术的发展,尤其是实现的手段越来越丰富便捷。昔日难以实现的视觉效果,在今天易如反掌,这就迫使我们动画学生的专业教育,提出了新的课题,在视觉文化光怪陆离的今天,究竟给我们的学生提供什么样的造型基础训练,显然单纯训练手头技艺在今天是没有太大价值的,“动画素描”更重要的是培养学生的审美判断力,如何通过对传统素描艺术的学习,从中吸取有益的营养,用现代的思维和表现手段,创造新的审美形式,创作出富有时代气息的作品。



摩西/康蕾

俄国契斯卡柯夫素描教学体系,根源于欧洲古典主义,另有俄罗斯特点形成比较完整的造型科学体系,对中国现代美术教育影响很深。



幽灵公主/宫崎骏(日)

宫崎骏的作品《幽灵公主》充分体现了动画是电影与绘画两种形式综合而成的一种独特的艺术形式,作品造型的基础,主要的是对生活中的所见所闻观察入微,这会有助于造型设计的创作。

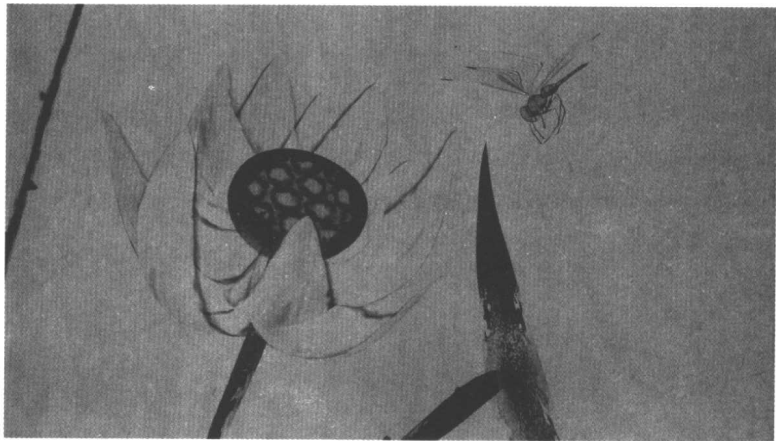


风景写生/陈扬(2003级动画)

/指导老师 钱明钧

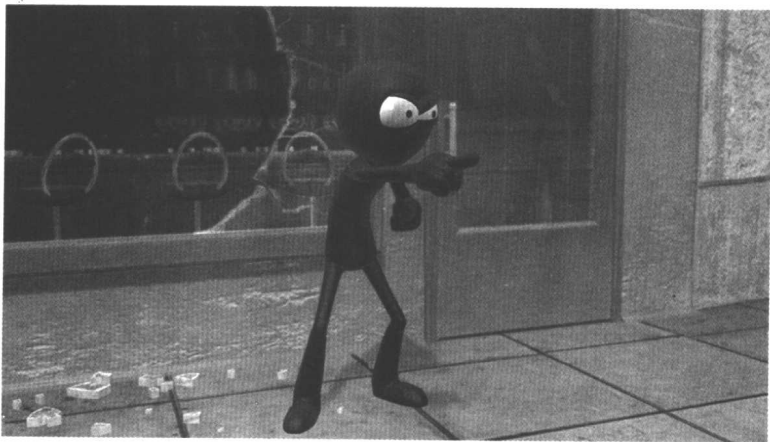
1. 传统素描

进行素描教学首先要明白素描训练的目的是什么？传统素描的目的首先应该是注重培养学生获得造型的素质和能力。让学生学会用造型的眼光去看、去认识、去感受物体，并把这种感受力通过灵巧的双手用恰当的造型语言方式来表达出来。其次是素描训练是为创作服务的，素描与创作的关系就像树干与树叶的关系，也像种子和果实的关系，有什么样的素描基础就会有怎样的创作果实。我们可以了解一下文艺复兴时期大师的素描作品，他们的素描和创作都是一体的，风格是完全一致的。通过完整和科学的造型训练，使学生的素描能力真正为未来专业创作和设



塘/黄颖

动画作品借鉴了中国传统绘画中的水墨技法，并对其的一些造型元素进行提炼与概括。



三维动画/董正亮

计做好必要准备。近代流行于欧美的“设计素描”是在传统素描的基础上发展起来的，这个概念最早由德国包豪斯设计体系首先提出来。在当时，主要由于现代设计的蓬勃发展，尤其是在设计观念上，设计思维与传统的绘画方式、理念差距越来越大。作为设计基础的素描造型训练显然应该拥有自己的话语系统，传统绘画创作要求的素描造型基础训练已经越来越不适应设计过程的需要，甚至在某些方面还有抵触。德国现代设计教育家适时地提出“设计素描”的概念。设计素描提出了与以往传统素描截然不同的训练目标，即设计素描教学的目的旨在促进学生的视觉与技巧上的敏锐感，形成手头的灵巧，使对设计程序有一个清晰的认识，同时就此表现出学生的个人天赋。这个理论一经推出，立刻受到设计领域同道一致的认同。近20多年的教学结果证明，这套“设计素描”的教学体系的确有利于设

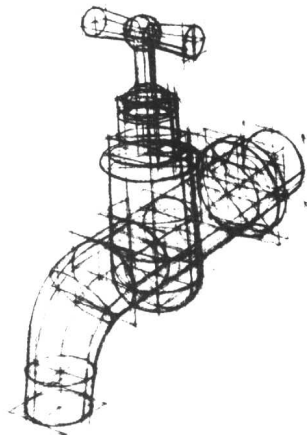


学生作业 / 日本



学生作业 / 俄

作品以客观为基础，以观察为前提，以直接描绘为手段，达到真实表现对象的目的。



学生作业 / 瑞典

现代设计素描中，素描生命在于它有一种造型感染力，能用观点直接表达思想。