

高等院校动漫系列教材



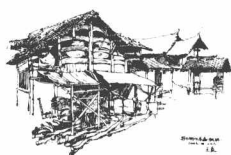
动画风景快速表现技法

DONGHUAFENGJINGKUAISUBIAOXIANJIFA

李志强 主编



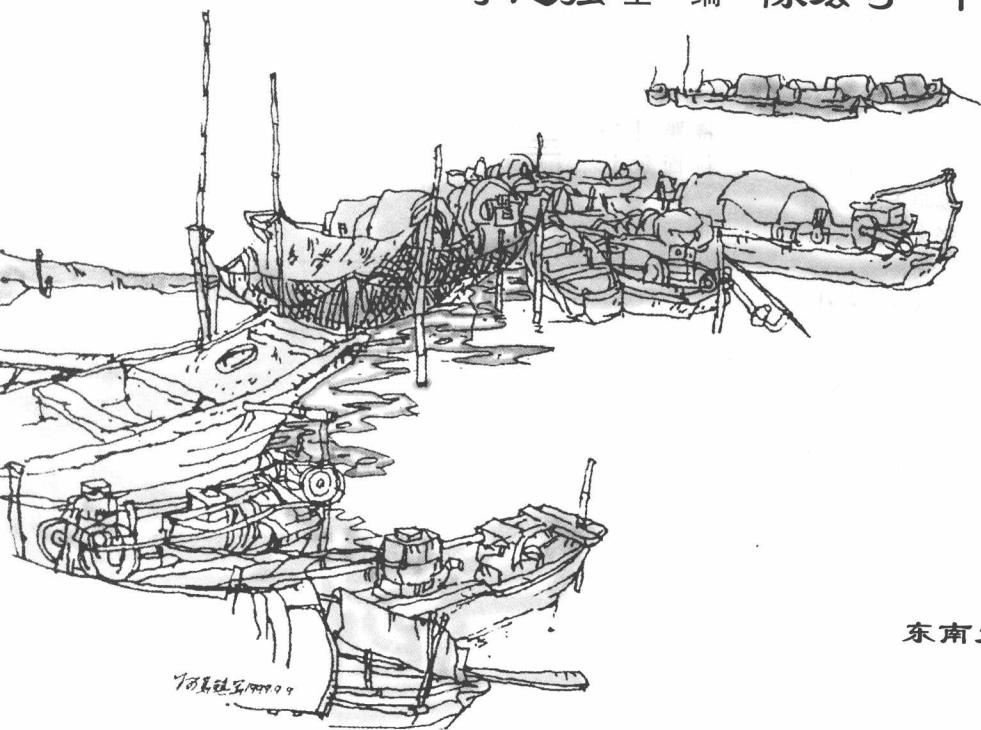
东南大学出版社
Southeast University Press



动画风景快速表现技法

DONG HUA FENG JING KUAI SU BIAO XIAN JI FA

李志强 主 编 陈宏可 叶 峰 副主编



东南大学出版社

· 南京 ·

内容简介

动画风景快速表现技法是动画场景设计的基础,因此也是动画专业学生必须深入学习的重要环节。本书用深入浅出的文字,以图文并茂的形式,主要介绍了动画风景快速表现的造型基础、工具与材料、表现形式和表现方法,书中提供了大量的教学范画和中外名作以便学生阅读和临摹。本书内容系统、翔实,具有一定的专业性和实用性,可作为高等院校动漫设计、艺术设计、美术教育、建筑学等专业的教学用书;同时也可作为高职高专相关专业及广大美术、动漫爱好者的参考读物。

图书在版编目(CIP)数据

动画风景快速表现技法/李志强主编. —南京:东南大学出版社,2009.9

(高等院校动漫系列教材. 第2辑)

ISBN 978-7-5641-1872-3

I. 动… II. 李… III. 动画:风景画—技法(美术)—高等学校—教材 IV. J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2009)第 168696 号

高等院校动漫系列教材

动画风景快速表现技法

主 编 李志强
副 主 编 陈宏可 叶 峰

选题总策划 李 玉
责任编辑 姜晓乐
责任校对 姜晓乐
责任印制 张文礼

特 聘 外 审 高祥生
封面设计 沈 林 姬玉东

出版发行 东南大学出版社
出 版 人 江 汉
社 址 南京市四牌楼 2 号
邮 编 210096
经 销 江苏省新华书店

印 刷 扬中市印刷有限公司
开 本 787mm×1092mm 1/16
印 张 16.75
字 数 508 千字
版 次 2009 年 10 月第 1 版第 1 次印刷
印 数 1—4000 册
定 价 49.00 元

(凡因印装质量问题,可直接向读者服务部调换。电话:025-83792328)

高等院校动漫系列教材编委会名单

(按姓氏笔画排序)

于少非	王 钢	王承昊	王继水	王新军
毛小龙	占必传	叶 革	冯 凯	宇文莉
过伟敏	刘 赦	刘剑波	汤洪泉	孙立军
孙宝林	杜坚敏	杨红康	杨建生	李向伟
李志强	李剑平	李超德	肖永亮	何晓佑
张广才	张承志	张秋平	汪瑞霞	陆成钢
林 超	周小儒	赵 前	洪 涛	贺万里
秦 佳	顾严华	顾明智	顾森毅	晓 欧
徐 茵	殷 俊	郭承波	凌 青	黄海波
曹小卉	曹建文	温巍山	廖 军	薛 锋
薛生辉				

编委简介

于少非 中国戏曲学院新媒体艺术系主任

晓欧(笔名) 中央美术学院城市设计学院动画系主任

肖永亮 北京师范大学艺术与传媒学院副院长

林超 中国美术学院传媒动画学院教授

宇文莉 CCTV 资深电脑美术专家,ACG 国际动画教育中方学术专家

王钢 同济大学设计学院动画系主任

何晓佑 南京艺术学院副院长、教授、博士生导师

李向伟 南京师范大学美术学院院长、教授

过伟敏 江南大学设计学院院长、教授、博士生导师

廖军 苏州大学艺术学院院长、教授、博士生导师

李超德 苏州大学艺术学院副院长、教授

孙立军 北京电影学院动画学院院长、教授、硕士生导师

张承志 南京艺术学院传媒学院院长、教授

占必传 江苏技术师范学院艺术设计学院院长、教授

刘赦 南京师范大学美术学院副院长、教授、博士生导师

曹小卉 北京电影学院动画学院副院长、教授、硕士生导师

李剑平 中央电视台动画片导演

秦佳 常州工学院艺术与设计学院·动画学院院长、副教授

薛锋 常州工学院艺术与设计学院艺术与设计学院·动画学院副教授、高级工艺美术师

温巍山 常州工学院艺术与设计学院·动画学院副院长、副教授

汪瑞霞 常州工学院艺术与设计学院·动画学院副院长、副教授

周小儒 南京工业大学艺术设计学院副院长、副教授

洪涛 中国人民大学徐悲鸿艺术学院插图工作室副教授、硕士生导师

赵前 中国人民大学徐悲鸿艺术学院动画工作室副教授、硕士生导师

贺万里 扬州大学艺术学院副院长、教授

杨建生 盐城工学院设计艺术学院副院长、副教授

叶 苹 江南大学设计学院副院长、教授
郭承波 南京财经大学艺术设计系主任、教授
顾森毅 南通大学艺术学院副院长
张广才 江苏教育学院美术系系主任、副教授
凌 青 南京师范大学美术学院动画系主任、副教授
王承昊 晓庄学院美术学院院长、副教授
孙宝林 淮阴师范学院美术系副主任、副教授
张秋平 金陵科技学院艺术学院院长

毛小龙 江西师范大学美术学院副院长
顾严华 深圳职业技术学院动画学院副院长
薛生辉 江苏技术师范学院艺术设计学院副院长、副教授
汤洪泉 江苏技术师范学院艺术设计学院副院长、副教授
陆成钢 河北大学工艺美术学院副院长
冯 凯 大连职业技术学院艺术分院院长
李志强 常州工学院艺术与设计学院·动画学院美术系主任、副教授
黄海波 常州工学院艺术与设计学院·动画学院副教授
徐 茵 常州工学院艺术与设计学院·动画学院动画系主任
曹建文 江苏技术师范学院艺术设计学院摄影动画系主任、副教授
刘剑波 常州轻工职业技术学院艺术设计系

王继水 常州机电学院计算机系系主任
王新军 常州工学院艺术与设计学院环境艺术设计系系主任
杜坚敏 常州信息职业技术学院艺术设计系系主任
顾明智 常州纺织服装职业技术学院艺术设计系系主任
殷 俊 江苏大学艺术学院院长助理、副教授
杨红康 常州贝贝动画培训中心校长

出版说明

PUBLICATION INTRODUCTION



当人类社会进入 21 世纪之时,动漫就已被业界称为当今社会经济发展的四大产业(动漫、IT、网游、电子)之一。动漫,这一曾被人们认为“仅是哄孩子们观赏的小玩艺儿,是小投入的低端东西”,现如今已经发展成为集影视、音像、出版、旅游、广告、教育、玩具、文具、网络、电子游戏于一体的动漫产业,成为当今日本、美国、韩国三大动画生产国的文化支柱产业。

动漫(作品)以其特殊的表现形式,不仅对孩子具有独特的愉悦和教化作用,更是一个具有数亿消费市场、不断创新载体的朝阳产业。动漫产业对推动地域经济发展具有明显的促进作用。

为了更好实践大学出版社办社宗旨,针对我国动漫业自主研发和原创能力较低,动漫研发人才与动漫专业师资匮乏,特别是动画中、高级人才奇缺,动漫专业教材资料滞后严重制约动漫产业持续发展这一状况,早在 2004 年,我们就开始设想策划组织出版一套动漫系列教材。2005 年经社会调研及与有关院校从事动漫艺术与设计教学与科研工作多年的骨干教师研讨,确定针对当时高校动漫专业课程设置中,最基础的三门课程组织编撰教材,于 2006 年 10 至 11 月首批出版了“高等院校动漫系列教材”(第 1 辑)计 3 种:《动漫速写》、《动画发展史》、《Maya 基础教程》。

现从3年实践情况来看,动漫系列教材(第1辑)的运作是成功的。

1. 自2006年底我社策划、组织、出版的“高等院校动漫系列教材”(第1辑)3种面市以来,受到社会广大读者及出版业界的广泛关注:①不少艺术院校老师来电、来访,了解教材编写计划,希望加入编撰队伍;②引起有关报社记者关注,对该套教材的出版作电话专访;③《动漫速写》进入当当网(2007)国内销售前100排名。

2. ①《动漫速写》经教育部专家组审定,于2006年9月被确定为“普通高等教育‘十一五’国家级规划教材”。

②《动画发展史》于2008年2月经专家组评定,获常州市第十届哲学社会科学优秀成果一等奖。

3. “高等院校动漫系列教材”(第1辑)出版至今,已多次重印,被全国大部分已开设动漫专业的高校、大中专及职业院校选用作教材,并被不少社区动漫人才培训机构选用。

随着国家对发展我国动漫文化产业的重视,不断出台一系列扶持政策力度的不断强化,可以看见短短的几年中,我国动漫“产”、“学”、“研”各方面的发展都突飞猛进,呈现良好态势。为此,2007年底,我们开始策划出版“高等院校动漫系列教材”第2辑。经2008年筹备于2009年初召开了“动漫教材出版研讨会”,初步确定“高等院校动漫系列教材”(第2辑)二十余种,并计划在“十二五”期间陆续出版。

我们相信,在众多动漫(画)专业高端专家的热情指导下,一线骨干教师的积极参与下,此辑动漫系列教材一定能更具“原创性强、实用性强、以教材教学促项目”之特色,为繁荣我国的动漫人才培养、动漫文化产业经济发展增添重彩。

选题策划者

2009年10月于南京

前言

PREFACE



进入崭新的 21 世纪,动画成了一项具有辉煌前景的产业,她有着巨大的潜力和广阔的市场空间,从政府到地方、从企业到学校,方方面面都对动画倾注了极大的热情。

动画的发展呼唤着献身动画事业的人才,动画的发展也离不开动画创作基础人才的培养,随着社会各界对动画事业发展的日益关注,人们越来越重视动画教育的形式和手段。本书就是针对动画设计所需的知识与技能,详细讲述学习动画风景速写的方法,用图文并茂的形式力求通俗易懂。

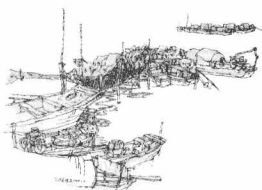
动画风景速写的特点是快速、便捷、自然、一目了然,能直截了当地描绘事物的本质,它既便于学习绘画基本技能,又适合动画风景的创作。动画风景速写既是瞬间感受的记录和捕捉,又是观念想法的构思和创造,同时也是面对物象的思考、想象的外化、直呈的表白。速写作为一门传统而又独立的艺术形式,它不仅使世界形象化,更使世界感知化。动画风景速写是人的情感的流泻和精神的漫溢,因此速写的意义不仅仅是动画的基础,更应该是动画创作的先导和原动力。

德国绘画大师丢勒说:“没有一个人能用自己的灵感来创作形象,只有当他依靠了无数的速写,而在自己的智慧中累计了形象之后,才能够创作出来。”对于动画从业者来说,要想成为优秀的动画设计师,必须要有敏锐的观察力和高度的概括力,并具备过硬的速写本领。

随着科学技术的迅猛发展,计算机已延伸了人脑和手的功能,但是动画风景速写作为动画创作的基因,它依然是构思、创作的最有效的形式。动画风景速写这门课程正越来越被重视,有鉴于此,为满足艺术院校的教学需要和社会多方面的需要,我们编写了《动画风景快速表现技法》。在本书撰写过程中,陈宏可绘制了动画风景速写的常见物体,并精心拍摄、整理了大量的动画风景速写作品。叶峰提供了大量的动画风景资料,并配合本书的需要绘制了相关的作品。由于作者一面教学,一面编写,时间紧迫,水平有限,书中一定存在诸多不足,敬请各位专家、同行和读者不吝指正。

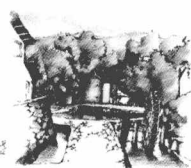
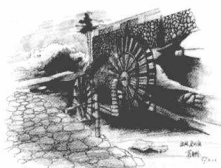
作者

2009 年 9 月



目 录

第 1 章 动画风景快速表现技法概述



1.1 动画风景快速表现的概念及任务	(1)
1.2 风景在动画片中的功能	(14)
1.2.1 动画风景的时空关系	(14)
1.2.2 动画风景的视觉空间	(15)
1.2.3 动画风景的氛围渲染	(18)
1.3 风景是角色活动的中心	(21)
1.4 风景是强化戏剧效果的重要部分	(24)
练习与思考	(27)

第 2 章 动画风景快速表现造型基础

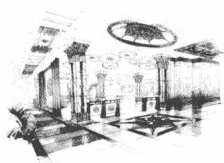


2.1 动画风景构图	(28)
2.1.1 水平构图	(29)

Contents

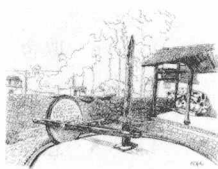
2.1.2 垂直构图	(30)
2.1.3 垂直线与水平线构图	(32)
2.1.4 对角线构图	(33)
2.1.5 S形构图	(34)
2.1.6 三角形构图	(36)
2.1.7 H形构图	(38)
2.1.8 O形构图	(40)
2.1.9 W形构图	(41)
2.1.10 M形构图	(42)
2.1.11 “+”形构图	(43)
2.1.12 聚合式构图	(44)
2.1.13 满构图	(45)
2.2 透视的基本概念	(46)
2.2.1 平行透视画法	(47)
2.2.2 成角透视画法	(50)
2.2.3 仰视画法	(53)
练习与思考	(54)

第3章 动画风景快速表现的工具与材料



3.1 动画风景速写工具的选择与运用	(55)
3.2 动画风景速写的工具与材料	(62)
3.2.1 动画风景速写的工具介绍	(62)
3.2.2 动画风景速写纸张的选择	(77)
3.3 动画风景速写工具的修改与方法	(79)
练习与思考	(81)

第4章 动画风景速写的表现形式

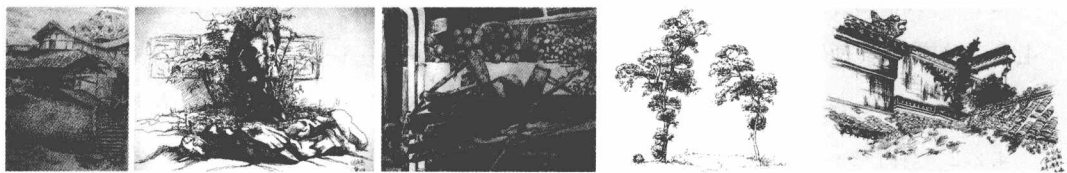


4.1 动画风景速写的三种表现形式	(82)
4.1.1 以线为主的表现手法	(82)
4.1.2 以面为主的表现手法	(92)
4.1.3 线面结合的表现手法	(102)
4.2 动画风景速写的基本表现手段	(113)
4.2.1 前景与背景	(113)
4.2.2 空白	(115)
4.2.3 节奏	(115)
4.3 质地	(117)
4.4 速度	(118)
4.5 压力	(120)
4.6 比例	(121)
4.7 真实空间和绘画空间	(122)
4.8 变形	(122)
4.9 形式	(123)
4.9.1 非自觉变形	(123)
4.9.2 自觉变形	(124)
4.9.3 装饰	(127)
4.10 空间	(129)
4.10.1 空间布局	(130)
4.10.2 空间组织协调	(130)
4.10.3 空间处理	(131)

Contents

4.10.4 均衡	(132)
4.10.5 对比	(133)
4.10.6 取舍	(134)
4.10.7 和谐	(134)
4.10.8 意境	(135)
4.10.9 黄金分割律	(136)
4.10.10 动感	(137)
练习与思考	(140)

第5章 动画风景快速表现的素材来源



5.1 写生	(141)
5.2 借鉴	(149)
5.3 联想	(150)
5.4 动画风景速写常见物体的表现手法	(153)
5.4.1 树木	(153)
5.4.2 陆地	(162)
5.4.3 水流	(170)
5.4.4 山石	(174)
5.4.5 天空	(176)
5.4.6 其他	(179)
5.5 动画风景速写作画步骤	(194)
5.5.1 取景	(194)
5.5.2 构图	(194)
5.5.3 画大体形	(194)
5.5.4 整体深入	(195)
5.5.5 深入刻画	(196)

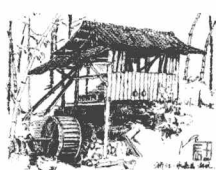
5.5.6 整体调整	(196)
练习与思考	(197)

第6章 动画风景速写的形式表现方法



6.1 形式要素	(198)
6.1.1 点	(198)
6.1.2 线	(204)
6.1.3 面	(210)
6.2 形式美	(214)
6.3 形式美法则	(216)
6.3.1 变化与统一	(216)
6.3.2 对比与调和	(219)
6.3.3 节奏与韵律	(221)
6.3.4 对称与均衡	(224)
6.4 黑白灰	(227)
6.4.1 黑白灰的处理	(227)
6.4.2 黑白灰的布局	(228)
练习与思考	(230)

第7章 动画风景速写赏析



后记	(248)
参考文献	(249)
作者艺术简历	(250)



第1章

动画风景快速表现技法概述

1.1 动画风景快速表现的概念及任务

动画风景速写是指动画影片中除角色之外,随着时间的改变而变化的一切物体的造型速写。学习风景速写,必须首先理解关键词“风景”和“速写”的含义,而“风景”又必须和我们往往简单误解的“背景”一词区分开来。

在词典上,背景是指图画上衬托的景物,而风景指的是戏剧、电影中的场面。仔细分析,“风景”是指故事中较小的段落、片断,是时间的概念,而“背景”指的是后面的空间,因此,“风景”可以理解为时间中的空间。影视艺术本身就是时空的艺术,所以在学习风景速写的时候,我们要注重培养用时间理念来思考空间的意识。

另一方面,在古典绘画中被赋予“最原始思想痕迹”含义的速写,具有快速、简练、生动及形象的特点。“速”一方面指快速地表现物象,另一方面也指捕捉对象神志、动态最美的瞬间、用敏感的观察抓住物象的基本特征。速写的含义往往被狭隘地定格在作画的速度上,人们一味地追求画作与实体的相似。其实,“写”有别于“描”,是酣畅淋漓的挥写,可以不拘泥于细节、高度概括、言简意赅。为呈现同样的物象,会出现感觉截然不同的作品,正是因为速写中蕴含了作画者独特的才情气质与个性特征。因此,速写是以其最节省的笔墨、最简练的线条来表现一种最强烈、最鲜明的感受。它可以被称作最直截了当、最没有经过修饰的心灵的反映。如图 1-1—1-12 所示。



图 1-1 林坑春早—蔡元新

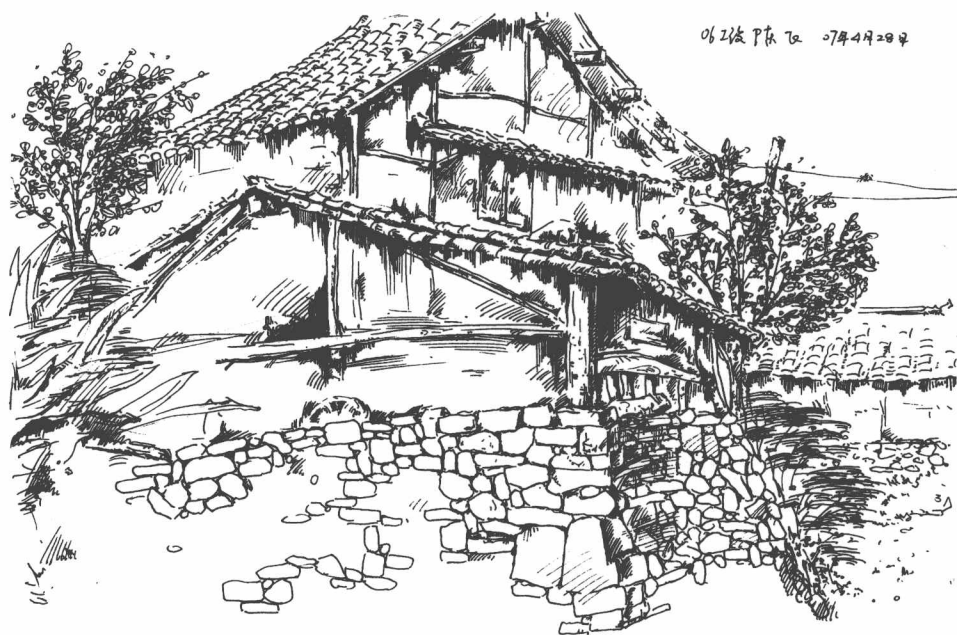


图 1-2 山区人家—陈飞



图 1-3 砖房—沈斌

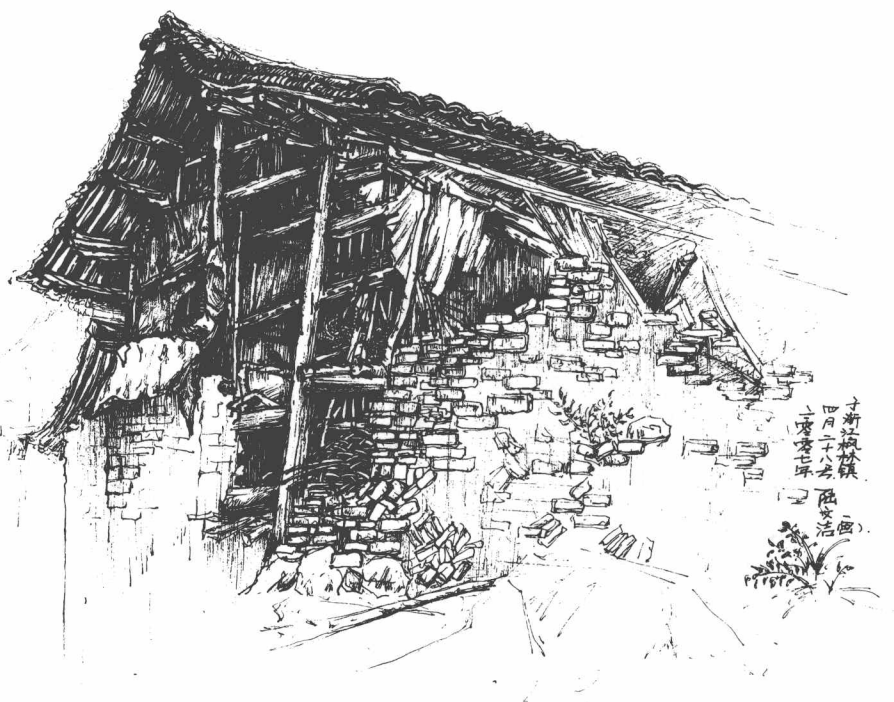


图 1-4 土墙杂屋—陆文洁