

中国美术·动画设计

②

王淑敏 等 编著

Chinese Art: Cartoon Design II
Liaoning Fine Arts Publishing House

辽宁美术出版社

中国美术·动画设计

②

王淑敏 等 编著

Chinese Art: Cartoon Design II
Liaoning Fine Arts Publishing House

辽宁美术出版社

图书在版编目 (C I P) 数据

动画设计 . 2 / 王淑敏等编著. — 沈阳 : 辽宁美术出版社, 2014.2

(中国美术)

ISBN 978-7-5314-5743-5

I. ①动… II. ①王… III. ①动画-设计 IV. ①J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字 (2014) 第025017号

出 版 者: 辽宁美术出版社

地 址: 沈阳市和平区民族北街29号 邮编: 110001

发 行 者: 辽宁美术出版社

印 刷 者: 沈阳市博益印刷有限公司

开 本: 889mm × 1194mm 1/16

印 张: 38

字 数: 700千字

出版时间: 2014年2月第1版

印刷时间: 2014年2月第1次印刷

责任编辑: 李 彤 郭 丹

装帧设计: 范文南 彭伟哲

技术编辑: 鲁 浪

责任校对: 徐丽娟

ISBN 978-7-5314-5743-5

定 价: 188.00元

邮购部电话: 024-83833008

E-mail: lnmscbs@163.com

http: //www.lnmscbs.com

图书如有印装质量问题请与出版部联系调换

出版部电话: 024-23835227

序

中国美术是以华夏民族为主题所创造出来的,是在艺术发展的长河中占有重要地位的艺术。它经过发展,始终保持着兼容并包的延续性与创新性,并对世界艺术的发展做出了极大的贡献。《中国美术》系列丛书是超大型的重点出版工程。它汇集了几百位全国高校优秀教师十多年来美术理论研究和教学实践总结的优秀成果,形成了一套完整的教学体系。这些是最为扎实的理论基础和丰富的知识体系,将会带给读者一个全新、权威的体验。

随着创意经济时代的到来,今天的艺术领域发生了飞速的变化。在工业化、全球化、城市化的大背景下,各类艺术不断拓展出新,社会经济发展对艺术、设计、创意人才的需求也在日益增加。2011年,国务院学位委员会、教育部对我国高等院校的学科门类作出了重要的调整,将艺术学从文学门类中分离出来,成为新的独立的学科门类。由此,艺术学理论、美术学、设计学升为艺术学门类下的一级学科。这是艺术学科自身发展的必然结果,也是时代发展对艺术学科的要求。它将极大改变我国艺术教育的整体格局,直接关系到中华民族伟大复兴所必需的自主创新能力培养的大问题。

近两年来,根据艺术学学科设置的此项变化,为适应普通高等院校艺术专业教育发展的需要和社会人员艺术学习和欣赏的需求,建构艺术学的学术框架和科学规范教学用书,我们组织编辑了《中国美术》大型系列丛书。本系列丛书涵盖美术学下设的主要分级学科的内容,是大美术的概念,是针对中国人学习和认识美术的需要所配备的图书。它的出版也将造福于中国美术事业,不论在理论界,教育界都具有里程碑的意义。

美术的种类及其主要特征,是美术本身的基本规律的重要内容之一。它也是进行美术创作及鉴赏首先需要掌握的基本知识。它通常指绘画、雕塑、工艺美术、建筑艺术等在空间开展的、表态的、诉之于人们视觉的一种艺术。17世纪欧洲开始使用这一名称时,泛指具有美学意义的绘画、雕刻、文学、音乐等。

绘画的种类和形式丰富多彩。由于各个国家和民族在社会政治经济和文化传统等方面的差异,世界各国的绘画在艺术形式、表现手段、艺术风格等方面存在着明显的区别。一般认为,从古埃及、波斯、印度和中国等东方文明古国发展起来的东方绘画,与从古希腊、古罗马绘画发展起来的以欧洲为中心的西方绘画,是世界上最重要的两大绘画体系。绘画在历史上互有影响,对人类文明作出了各自的重要贡献。

从画种来分,它可以分为中国画、油画、版画、水彩画、水粉画、素描、速写等。其中有些画种因为使用的物质材料、工具和表现技法不同,又可分成不少样式。从绘画表现的题材内容来分,一般习惯把绘画分成肖像画、风俗画、历史画、风景画和静物画等几种。同样的,这几种绘画也不限于使用某一种物质材料和工具,即油画可以画肖像画、风俗画、历史画、风景画和静物画,其他画种也大都用来画上述几种题材的绘画。

中国绘画和中国书法关系密切,两者的产生和发展相辅相成,故历来都有“书画同源”之说。中国书法是中华民族传统文化的瑰宝,是独居世界艺术之林的艺术形式之一。甲骨文、金文、汉简、隶书等,不同时期的座座丰碑,为人类的艺术世界贡献颇丰。中华民族对书法艺术更是情有独钟,几千年来代代相传,使书法艺术璀璨夺目。

本套《中国美术》图书共计23种。主要围绕基础、创作、欣赏、研究四个方面而展开。具体有《素描基础》《色彩基础》《速写基础》《解剖·透视》《水彩·水粉》《中国画及其教程》《油画基础》《综合绘画》《绘画理论》《摄影基础》《楷书临写与创作》《名碑名帖临创指南》等。

设置艺术学门类为我国艺术类人才培养提供了更大的空间和自主性。在新的学科门类体系下,针对美术学科的特性,有系统、有计划、有新意地推出美术学范畴的图书,以供社会广大美术爱好者、高等院校师生之用,对繁荣和发展我国高等艺术教育事业有积极的意义。

Chinese Art is centered on the Chinese nation and has an important position in the art history. It maintains the features of inclusiveness and innovation, which has made great contribution to the development of world's art. The series of *Chinese Art* is a huge publishing project, which is the achievement of the theoretical research and teaching practices of hundreds of university teachers over a decade and has developed into a complete teaching system. It is the most solid theoretical basis and rich knowledge system and it will give a brand-new and authoritative experience to the reader.

With the arrival of the creative economy, the art has witnessed rapid development. With the industrialization, globalization and urbanization, various kinds of art have come into being and the social and economic development has greater need for talent in art, design and creativity. In 2011, the State Council Academic Degrees Committee and the Ministry of Education made major adjustment on the discipline of colleges, separating the study of art from literature as an independent discipline. As a result, artistic theory, fine arts and design science have become the first-level discipline of art. It is the inevitable result of the development of art and the requirement of age on art. It will greatly change the pattern of China's art education and is directly related to the cultivation of independent creativity of the Chinese nation.

For the past two years, based on the change of the art discipline and to accommodate to the development of art major of university and the need for art learning and appreciation, we compiled the large series *Chinese Art* with the aim to establishing the academic framework and standardizing teaching books. The series covers the major part of the hierarchical subjects of the fine arts. It is the ideal book for Chinese to learn about the fine arts. Its publication will bring benefit to the Chinese art and has great significance in both the theoretical circle and the educational circle.

The categories and the major characteristics of the fine arts are the major content of artistic features. It is also the basic knowledge for artistic creation and appreciation. It usually refers to the kind of visual art in certain space such as painting, sculpture, industrial art and architectural art. When it was firstly used in Europe in the 17th century, it generally referred to the paintings, sculpture, literature and music with aesthetic significance.

There are lots of categories and forms of paintings. Due to the differences in society, politics, economy and cultural tradition among nations, the artistic form, ways of expression, artistic style differs greatly in paintings. Generally speaking, eastern paintings originated from ancient Egypt, Persia, India and Chinese and western paintings originated from ancient Greek, Rome with Europe as the center form the most important two painting systems in the world. The painters have had impact on each other and have done great contribution to human civilization.

In terms of painting classifications, it can be classified into Chinese painting, oil painting, print, water colour, gouache, sketch and speed painting. According to the materials, tools and performance techniques, the paintings can be subdivided. Based on the theme, it can be classified into portrait, genre painting, history painting, landscape painting and still life. Similarly, the above paintings can also be done with different materials and tools. In other words, oil paintings can be portrait, genre painting, history painting, landscape painting and still life. Other categories can also be done with different themes.

Chinese paintings are closely related with Chinese calligraphy and they supplement each other. Chinese calligraphy is the treasure of traditional Chinese culture and a unique form of world's art. The inscriptions on bones or tortoise shells of the Shang Dynasty, inscriptions on ancient bronze objects, bamboo slips of Han Dynasty and clerical script are all the milestone of respective times and treasure in world art. Chinese nation shows special preference to calligraphy, which has been passed by generation to generation and makes calligraphy more dazzling.

There are altogether 23 kinds of books in *Chinese Art*, which centers on basis, creation, appreciation and research. Specifically, *they are The Basis of Sketching, The Basis of Color, The Basis of Quick Painting, Anatomy and Perspective, Gouache and Watercolor, Chinese Painting, The Basis of Oil Painting, Integrative Painting, Painting Theory, The Basis of Photography, Copy and Creation of the Regular Script, Guide of Famous Copybook for Calligraphy and so on.*

The establishment of art provides larger space and autonomy for China's art talents. Based on the characteristics of the fine arts discipline, to promote artistic books in a systematic, planned and creative way for art lovers and universities students and teacher has significance to the prosperity and development of China's higher art education.

01

王淑敏 等 编著

**动画
造型设计**

02

王守平等 编著

动画
场景设计

03

傅文彬 等 编著

**动画
运动规律**

04

高桐 等 编著

动画
后期合成

参考书目 >>

- [1] 托尼怀特 《从铅笔到像素——数字动画经典教程》 人民邮电出版社 2009.2
- [2] 乔斌 蒲纯 谢琦 《影视动画后期》 西南师范大学出版社 2008.3
- [3] 曾途 彭晓 《影视视听语言》 西南师范大学出版社 2008.3
- [4] 陈志 《影视动画后期特技合成》 海洋出版社 2006.5
- [5] 李晓彬 《影视动画数字后期编辑与合成》 海洋出版社 2006.5
- [6] Adobe公司 《Adobe Premiere Pro CS4经典教程》 人民邮电出版社 2009.6
- [7] 久久CG动画论坛 www.299.com.cn

Contents

总目录

01

动画造型设计

王淑敏-等 编著

02

动画场景设计

王守平-等 编著

03

动画运动规律

傅文彬-等 编著

04

动画后期合成

高桐-等 编著

目录 contents

序

第一章 概述

007

- 第一节 动画造型设计的定义 / 008
- 第二节 动画造型设计的意义 / 009
- 第三节 动画造型设计的分类 / 010
 - 一、具象风格类型 / 010
 - 二、抽象风格类型 / 011

第二章 动画造型设计的风格表现基础

013

- 第一节 中外民间美术风格造型的表现 / 014
 - 一、中国民间美术风格 / 014
 - 二、外国民间传统美术风格 / 019
- 第二节 中外绘画风格表现 / 023
 - 一、中国人物画绘画风格 / 023
 - 二、外国绘画风格 / 029
- 第三节 中外漫画、插画风格造型 / 035
 - 一、中国漫画、插画风格 / 035
 - 二、外国漫画、插画风格 / 040
- 第四节 中外动画片风格 / 041
 - 一、中国动画片风格 / 041
 - 二、外国动画片风格造型 / 043

第三章 动画造型设计的艺术表现手法

052

- 第一节 动画角色造型元素与表现 / 053
- 第二节 动画造型的角色形态与表现 / 055
- 第三节 动画造型设计的表现技法 / 057
 - 一、角色造型设计的表现技法 / 057
 - 二、道具造型设计的表现技法 / 060
 - 三、场景造型设计的表现技法 / 061

— 第四章 动画造型设计原理及方法

063

第一节 动画造型设计的基本原理 / 064

- 一、动画造型设计的基本步骤 / 064
- 二、动画造型设计创意的实施方法 / 065

第二节 动画造型设计 / 066

- 一、几何形体画法 / 069
- 二、体块画法 / 072
- 三、锁孔画法 / 073
- 四、形态演绎法 / 075

第三节 动画造型设计细节表现技法 / 076

- 一、头部形态的设计技法 / 076
- 二、面部五官的设计技法 / 077
- 三、角色表情的设计技法 / 078
- 四、手足四肢的设计技法 / 081
- 五、角色动态的设计技法 / 083
- 六、角色服装、首饰、发夹的表现技法 / 085
- 七、角色头发与胡须的表现技法 / 086

— 第五章 动画造型设计的规范内容

088

动画造型设计样稿内容 / 094

- 一、动画角色造型比例图 / 094
- 二、动画角色造型的转面图和结构参考图 / 097
- 三、动画角色造型的表情参考图 / 101
- 四、动画角色造型的口形参考图 / 102
- 五、动画角色造型的动作参考图 / 104
- 六、动画角色造型的手和脚参考图 / 105
- 七、动画道具造型设计参考图 / 105
- 八、角色造型色彩模本图 / 106

目录

contents

序

— 第一章 动画场景设计概述 007

- 第一节 动画场景设计的概念 / 008
- 第二节 场景的功能 / 008
 - 一、交代时空关系 / 008
 - 二、营造情绪气氛 / 009
 - 三、刻画角色性格、心理 / 009
 - 四、场景是动作的支点 / 010
 - 五、强化矛盾冲突 / 010
 - 六、叙事功能 / 010
 - 七、隐喻功能 / 011
- 第三节 场景的特性 / 011
 - 一、时间性 / 011
 - 二、运动性 / 011
- 第四节 动画场景设计的要求 / 012
 - 一、从剧本出发，从生活出发 / 012
 - 二、与角色统一的线条感 / 012
 - 三、写实基础上的绘画感 / 012

— 第二章 动画场景的创作方法 013

- 第一节 动画场景设计的种类 / 014
- 第二节 动画场景设计的构思 / 015
 - 一、树立整体造型意识 / 015
 - 二、形成基调 / 015
 - 三、确立造型 / 015
- 第三节 动画场景画面构图的处理方法 / 016
- 第四节 动画场景的空间构成 / 016
 - 一、点 / 016
 - 二、线 / 017
 - 三、面 / 018
 - 四、体 / 019
- 第五节 动画场景的空间表现 / 021
 - 一、空间的概念 / 021
 - 二、动画场景的要素与分类 / 021
 - 三、空间形态的心理感受 / 022
 - 四、塑造场景空间的方法 / 022
 - 五、场景空间在动画影片中的作用 / 026

— 第三章 动画场景的色彩运用 029

- 第一节 色彩的基本原理 / 031
 - 一、色彩的种类 / 031
 - 二、色彩的属性 / 031

第二节 色彩的基调 / 033

一、色相基调 / 034

二、明度基调 / 034

三、纯度基调 / 035

第三节 色彩的对比 / 036

一、色相对比 / 036

二、明度对比 / 038

三、纯度对比 / 039

第四节 色彩的调和 / 041

一、类似调和 / 041

二、对比调和 / 043

第五节 色彩的装饰性 / 044

— 第四章 动画场景的制作流程 045

第一节 场景透视的表现功能 / 046

一、场景镜头画面透视的基本概念 / 046

二、透视方法 / 046

三、透视的画法 / 048

第二节 二维动画场景制作 / 049

一、动画场景设计图的制作 / 049

二、场景绘制的方法 / 051

三、二维动画场景制作中应注意的问题 / 055

第三节 三维动画场景制作 / 059

一、建模 / 059

二、材质 / 060

三、灯光 / 061

第四节 定格拍摄动画场景制作 / 063

一、模型的制作 / 063

二、灯光的布置 / 063

— 第五章 动画场景设计图的制作 065

第一节 场景效果图的制作 / 066

一、画幅规格 / 066

二、景别 / 066

三、构图 / 067

第二节 场景效果图的绘制方法 / 068

一、天空的绘制 / 068

二、地面的绘制 / 069

三、花草的绘制 / 070

四、树的绘制 / 072

五、全景的绘制 / 073

六、外景的绘制 / 073

— 第六章 经典动画场景创作赏析 077

目录 contents

序

第一章 课程概述 007

- 第一节 动画简介/008
- 第二节 动画运动规律简介/010
- 第三节 教学目的与要求/010

第二章 动画创作流程、动画绘制工具 011

- 第一节 动画创作流程/012
- 第二节 动画绘制工具/012

第三章 动画技法 014

- 第一节 线条的表现/015
- 第二节 中间线技法/019
- 第三节 加动画技法/020
- 第四节 重复与循环/027
- 第五节 动画的分层/028
- 第六节 夸张与变形/029
- 第七节 流线/031
- 第七节 摄影表及作用/032

第四章 动画运动的基本原理 033

- 第一节 动画时间/034
- 第二节 动画空间/035
- 第三节 运动轨迹/037
- 第四节 动画速度/038
- 第五节 动画的时间、距离、张数、速度之间的关系/040
- 第六节 动画的节奏/040