

THE
COMPLETE WORKS OF CHINESE
ART DESIGN CLASSIFICATION

动画基础教学(二)

ART DESIGN
中国美术·设计分类全集

[设计基础卷]

辽宁美术出版社

LIAONING FINE ARTS PUBLISHING HOUSE

中国美术·设计分类全集

绘画基础教学(二)

THE COMPLETE
WORKS OF CHINESE
ART DESIGN CLASSIFICATION

[设计基础卷]

■ 辽宁美术出版社

图书在版编目 (C I P) 数据

动画基础教学(二) / 赵忠波编著. — 沈阳: 辽宁美术出版社, 2013. 8

(中国美术·设计分类全集. 设计基础卷)

ISBN 978-7-5314-5557-8

I. ①动… II. ①赵… III. ①动画片—制作 IV. ①J954

中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第202762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: 沈阳天择彩色广告印刷股份有限公司

开 本: 889mm×1194mm 1/16

印 张: 30

字 数: 930千字

出版时间: 2013年8月第1版

印刷时间: 2013年8月第1次印刷

责任编辑: 洪小冬 彭伟哲 李 彤 林 枫 郭 丹

技术编辑: 鲁 浪

责任校对: 李 昂 徐丽娟

ISBN 978-7-5314-5557-8

定 价: 245.00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

总目录/

The Complete- Works

Chinese of
Design art Classifi-
cation
Art
Design
of Works

第一篇

动画构图原则 / 王锦洪 王炜丽 闻 婧 编著

第二篇

动画运动规律 / 李良箫 石献琮 何 壮 编著

第三篇

二维动画技法 / 张 渊 编著

第四篇

三维动画基础技法 / 石献琮 王锦洪 编著

中国美术·设计分类全集

幼儿画基础教学(二)

THE COMPLETE
WORKS OF CHINESE
ART DESIGN CLASSIFICATION

[设计基础卷]

■ 辽宁美术出版社

图书在版编目 (C I P) 数据

动画基础教学(二) / 赵忠波编著. — 沈阳: 辽宁美术出版社, 2013. 8

(中国美术·设计分类全集. 设计基础卷)

ISBN 978-7-5314-5557-8

I. ①动… II. ①赵… III. ①动画片—制作 IV. ①J954

中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第202762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: 沈阳天择彩色广告印刷股份有限公司

开 本: 889mm×1194mm 1/16

印 张: 30

字 数: 930千字

出版时间: 2013年8月第1版

印刷时间: 2013年8月第1次印刷

责任编辑: 洪小冬 彭伟哲 李 彤 林 枫 郭 丹

技术编辑: 鲁 浪

责任校对: 李 昂 徐丽娟

ISBN 978-7-5314-5557-8

定 价: 245.00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

总目录/

The Complete- Works

Chinese of
Design art Classifi-
cation
Art
Design
of Works

第一篇

动画构图原则 / 王锦洪 王炜丽 闻 婧 编著

第二篇

动画运动规律 / 李良箫 石献琮 何 壮 编著

第三篇

二维动画技法 / 张 渊 编著

第四篇

三维动画基础技法 / 石献琮 王锦洪 编著

序言

自20世纪80年代始，随着中国全面推进改革开放，中国的艺术设计也在观念上、功能上与创作水平上发生了深刻的变化，并对中国社会经济的发展产生了积极的影响。作为发展中国家，中国当代艺术设计不可避免地受到西方和日本设计的影响，同时中国艺术设计的起步也明显地受到我国香港、台湾地区的直接影响。经过短短二十余年的努力，中国艺术设计水平得到了惊人的提升，在全球一体化的背景下，中国的艺术设计正在成为国际艺术设计的一个重要组成部分。

近年来，中国艺术设计领域也在不断演化、更新，融合了更多的新学科、新概念，艺术设计教学也不断开拓、不断细化、不断整合。其形态范畴从传统的建筑设计（包含环境艺术设计）、产品设计、视觉传达设计、服装设计延展到动画设计、信息设计、多媒体设计、设计管理策划、设计批评等诸多方向。

动画设计是一门独立的学科，同时又是综合性的学科，它是艺术与科学的高度结合，涵盖面十分广泛，既包括影视、漫画、游戏的原创和制作等艺术领域，又包括当今高新科技数字技术等多方面的应用。我社精心推出的图书馆配书《动画构图原则》《动画运动规律》《二维动画技法》《三维动画基础技法》是一套内容比较丰富的动画理论著作。它关注了当前各国动画的最新发展，将动画的创作理念、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的各个重要组成部分以及各种专业知识、基础训练、操作技巧和作品分析等，可以达到“培养学生形成一种系统性的、创造性的专业思维习惯”和“锻炼学生将理论联系实际的动画操作能力”的宗旨。这对于动画教学工作、动画专业人士和动画业余爱好者来说，都是一部很有实用价值的参考丛书。

Preface

Since 1980s, along with fully reforming and opening up in China, Chinese artistic designing has undergone profound changes from concept, function as well as creation level. It also makes an active effect on economic development in our society. As a developing country, of course, our modern artistic designing is influenced by Japan and Western countries, at the same time; our artistic designing is also influenced directly by Hong Kong, Taiwan. Only after about 20 years' efforts, the level of Chinese artistic designing has been improved by surprise. In the social background of global integration, Chinese artistic designing has been being an important part of International artistic designing.

In recent years, Chinese artistic designing has experienced a constant evolution, being renewed with more new subjects and new concepts, at the same time, artistic designing teaching has development, specification and integration continuously, the formation category of which has been extended from traditional Architectural Design (including environment artistic designing), product designing, Visual Communication Designing, costume designing to animation designing, information designing, multi-media designing, design planning management, design criticism etc.

The cartoon design is not only an independent but also a comprehensive subject, which is the high connection between art and science. Its coverage is extensive, including original works and production of movie, cartoon and game in the art field. What's more, it also includes the application of high-tech digital technology, etc. Our bookstore introduced carefully library distribution called "the composition principles of cartoon pictures", "Animated cartoon characteristics of motion", "The techniques of Two-dimensional animation", "The basic skills of three-dimensional animation", which is a famous book with content-rich cartoon theories. It focus on the latest development all around the world, which also combines the creative methods with scientific techniques, etc., together, which including the important parts of cartoon creation and all kinds of professional knowledge, basic training, operation skills and analysis of works and so on. It aims to training the students to form a habit of professional and creative thinking systematically, training the students to connect the theories with practical operation capability of cartoon. To the cartoon education work, professional carton designers and cartoon hobbyists, it is an economic reference book.

第一篇/动画构图原则

The Complete-works

Chinese of
Design art Classifi-
cation
Art
Design
of Works
Complete

编著/王德洪 王炜丽
闻 婧

叙事性动画的总体思路

第一章

一 本章重点

在制作叙事性动画之前，我们有必要了解影片的叙事方法，故事的结构形式。另外，也要注意故事所处历史时代的特征，只有这样才能准确地表现出剧中的社会背景、民风民俗、生活习惯以及剧中人物的性格特征、行为语言的特点，鼓舞人们向上，并唤醒人们对美好生活的憧憬，感染人们对善良人格的认识，故事高潮的决心。在这一章中，主要讲述了故事的结构、主角与配角之间的关系、故事高潮与结束的不同表现方式等问题。



第一节 关于叙事性动画

我们认真地回忆看过的每一部动画片。故事中所发生的感人情节和精彩镜头。那一切都是什么呢？仅仅是故事的情节吗？从艺术创作的角度来讲，当我们探讨到叙事性故事的时候，情节虽然重要，但良好的构图关系和震撼的视觉效果才是故事的真正载体，而并非故事的情节。

但是，我们又不能使观众所有的注意力都集中在故事精彩的那一瞬间。显然，一张画面无法表现故事的整体。我们要考虑的是整个故事的大局和构图的整体性。

叙事性动画的整体目的是在产生出优秀质量的绘制作品的同时，还要关注场景之间的连续性和故事情节的表达。为了达到这一目的，我们首先要考虑以下几个因素。

在整个故事当中，我们试图表达的意义是什么？

在整个故事当中，或者在故事的某个具体环节当中，我们要使观众感受到什么样的情绪？

如何把握观众对整个故事的兴趣点？

我们绘制的单个元素是否有利于故事整体的叙事要求？

在我们所试图表达的内容当中，有哪一部分我们可以省略掉？



作品作者：WARREN



作品作者：WARREN

WARREN

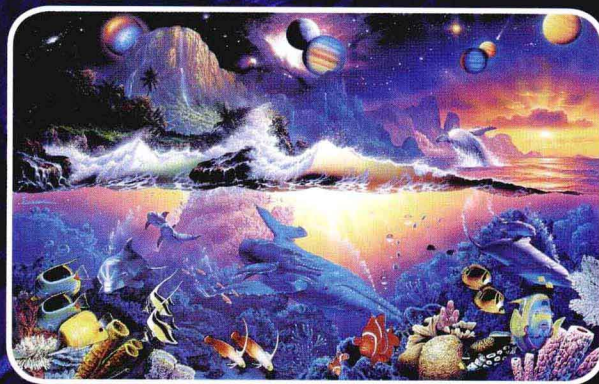
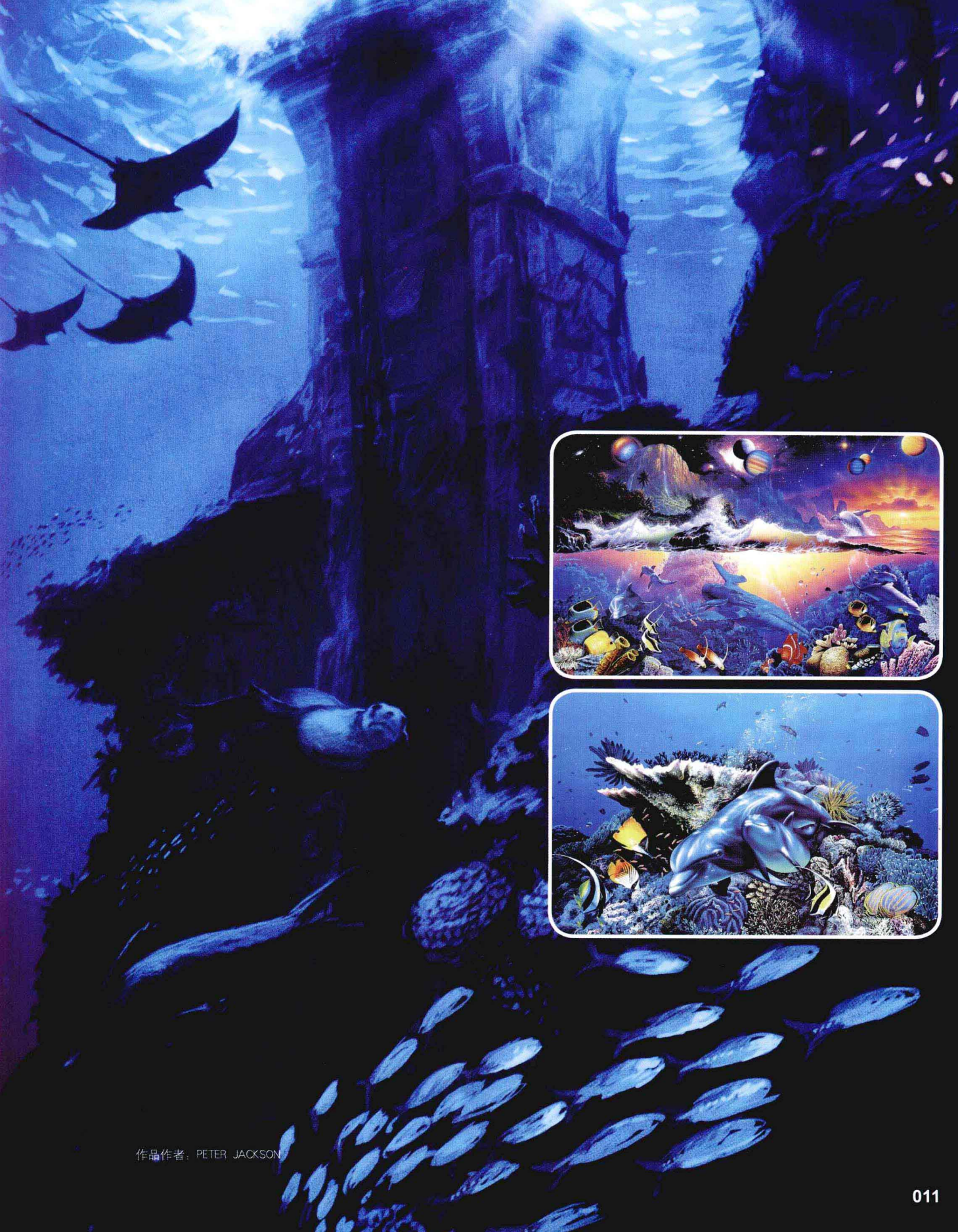
1965年出生于俄克拉荷马州(美)的奇克谢，1983—1985年就读于俄克拉荷马州州立大学的建筑设计专业。从毕业之前开始的12年间，他曾到佛罗里达州的迈阿密从事音乐发行业，直到20世纪90年代再度回归建筑设计行业中来。此后在哥伦比亚一个声望很高的建筑公司工作，他曾为南部地区的许多客户设计了许多精彩的方案。2000年中，WARREN 举家迁至北卡罗来纳州的查伯山，他放弃原有的事业，把毕生精力转投到艺术上。他在2002年初开始画画，依靠完全的自学，形成了“超现实主义几何抽象”的独特风格。WARREN 的作品在颜色和结构上受超现实主义画家 ERNST、MIRO 以及超现实主义艺术家 KANDINSKY、KLEE 很大的影响。2006年夏天，WARREN 参加了马其顿的其塞沃国际艺术群体。艺术家们的作品被全国巡展，恰在马其顿的这段时间，WARREN 被邀请2007年春天来北京参展。现今，WARREN 与妻子仍旧快乐地生活在查伯山，他准备在这里将自己的全部精力投入到绘画当中，继续发掘自己内心的潜在。

我画画，因为我无法看到墙外的世界，我的画是或现于墙外的幻象。——WARREN



作品作者：PETER JACKSON

作品作者：PAUL BONNER



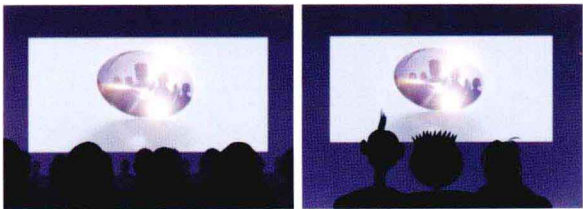
作品作者: PETER JACKSON

第二节 编写剧本的技巧与要求

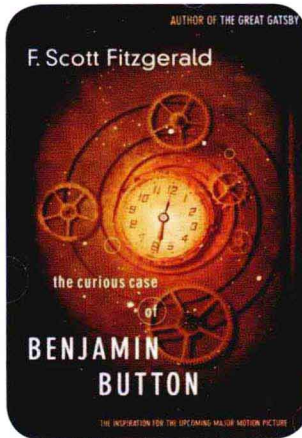
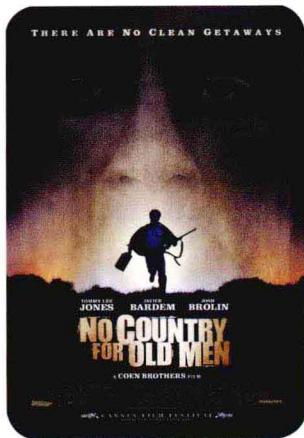
为了表现动画故事,我们先了解如何编写有效的剧本。由于在动画故事中我们必须利用绘画的手段进行表现。所以在绘制之前,首先要有一个清晰的故事思路,先反复询问自己要表现的动画故事是什么。如何表达动画故事呢?这里总结了一些常用的技巧与要求。

第一,故事要传达出什么信息?故事的本质是什么?故事的主题是什么?你必须概括成一两句话明确地表达出来。在任何情况,你都需要给观众一个记住你故事的理由。

第二,编写故事前,首先要明确观看的群体,谁会看你的动画故事?针对不同的观看群体要有不同的处理方式。你需要集中你的所有精力让你的动画适应不同人们的口味。观看动画的地点在哪里?在网站上,在YouTube上,在移动设备上,在家里,在剧院吗?这些问题决定了故事的内容、长度、节奏和视觉效果。当然,如果你有一群忠实的观众,则会有更多的回旋余地。



第三,许多人在编写故事时,常犯的错误是:过多地加入个人的喜好,但自己的喜好并不等于观众的喜好,观众在观看故事时需要找到更客观,更符合主流人群价值诉求的共鸣点。所以,我们要注意的一个基本原则是“自己不等于自己的故事”。



you ~~X~~ your story!

自己不等于自己的故事!

第四,如果观众不感兴趣,则不要把观众不感兴趣的事件讲述给观众。在编写故事的时候,要把有利于这个原则的事件加入进来,违背这个原则的事件尽量删除。

**IF AUDIENCE DON'T CARE
YOU DON'T SHARE!**

不要加入观众不感兴趣的问题!

第五,故事的构成——谁,经历了什么,产生了什么?通俗地讲就是故事的开始、高潮、结尾。这就是故事的最基本法则——三幕结构。



X+Y=Z
三幕结构

第六,成功故事开始的关键是剧本,所以要不断地修改剧本,直到最终大家满意为准,我们最不希望看到的是动画做到一半突然发现故事剧本出现了问题。



SCRIPT
剧本



REVISION SCRIPT
重写剧本

第三节 故事构成

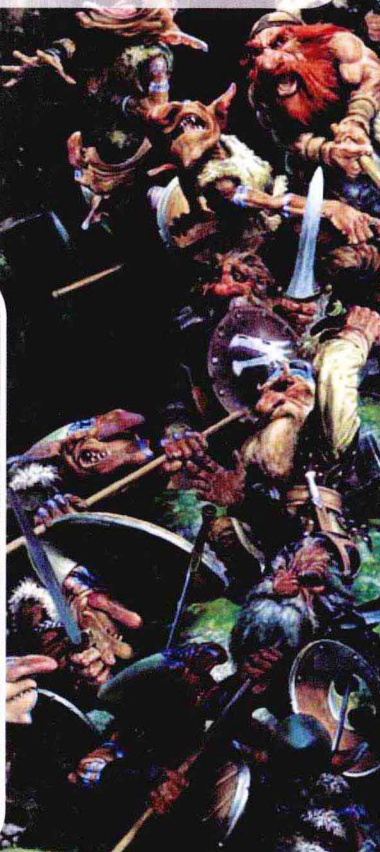
故事是由三部分组成的——故事的结构、故事的情节、故事的事件。故事的情节好比是一条线，把不同的事件联系起来，而故事的结构把情节分解成有效的几个部分。三者之间的关系如下图。



通常来讲，我们认为最有效讲述故事的方法是三幕结构——开始、高潮和结尾。很多人会认为，这是小说、戏剧和电影剧本的编写手法，但事实上，哪怕一个简单的讲演都需要有开始、高潮和结尾。



作品作者：PAUL BONNER



作品作者：PAUL BONNER