

综合训练

FOR ME, THEY ARE THE MOST BEAUTIFUL CONTEMPORARY ABSTRACT ART IN THE
21ST CENTURY,MADE BY TIME

艺用

(1) 艺用:

Q:为何强调“艺用”二字? 与“医用”“育用”的区别

“医用”以骨骼、肌肉、器官的功能性为主导方向, 这些东西是什么? 功能有哪些?

“育用”以骨骼、肌肉、器官的保护性为主导方向, 这些东西如何发挥作用? 极限值在哪? 如何去避免损伤?

“艺用”掌握所有的凹凸点, 以骨骼、肌肉、器官外貌特征研究为基准, 单个元素由形状来识别, 个体间的差别性和如何去具有科学研究的夸张与变形

人体

(2) 人体: 应从动画专业分析, 动画世界里精彩的拟人化、拟物化

解剖

(3) 解剖: 合理范围下的综合性绘画设计

2006年动画专业学生面工综合试题设计 (腾讯、金山、网易、育碧)

设计一位中古武士形象:

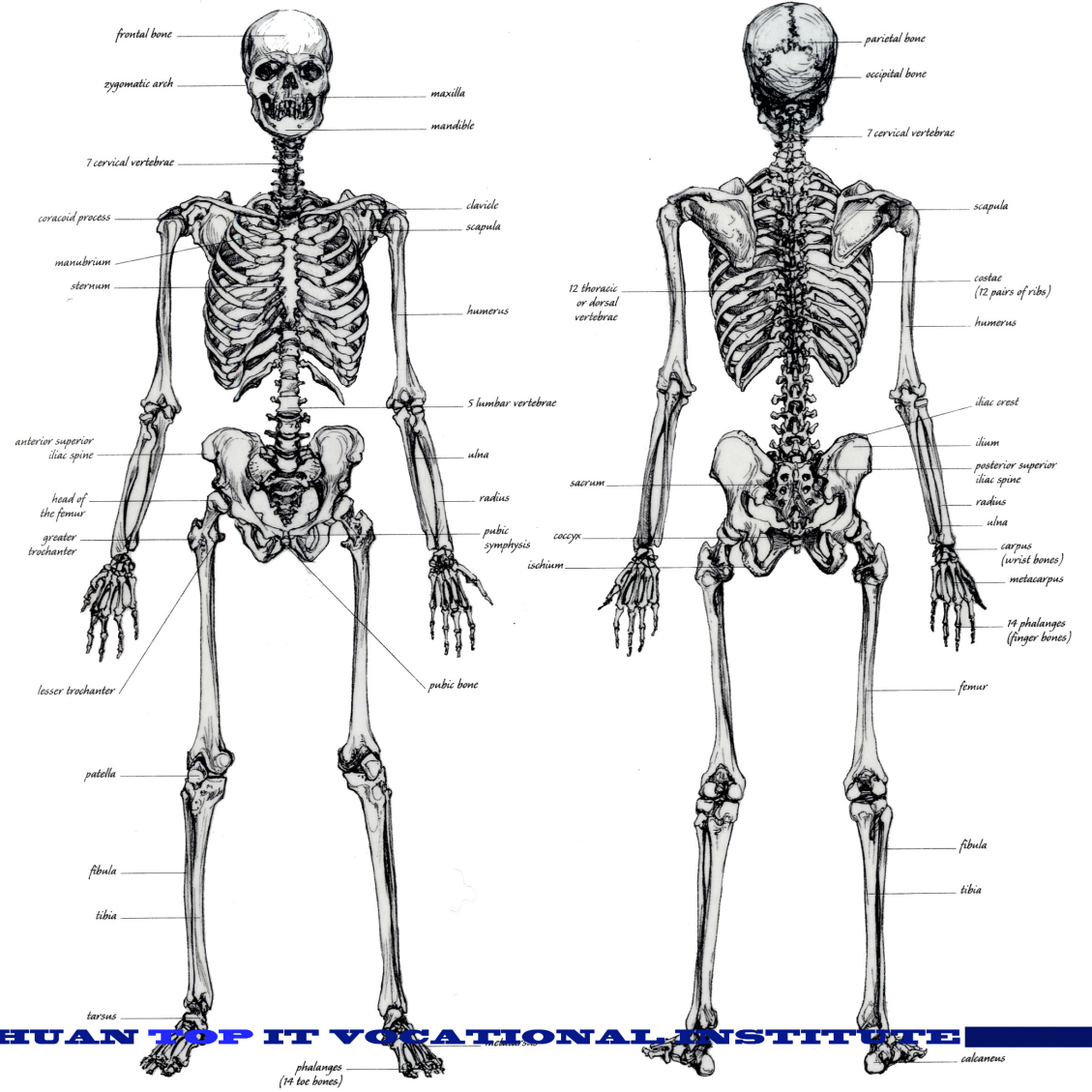
饱满厚实的胸肌, 同时意味着强粗壮扎实的肱三头肌

Q:而“合理范围”如何去理解?

试想: 拿倚天剑的和屠龙刀的胸肌

试想: 忍者和角斗士的胸肌





作业：躯干骨骼的综合训练

实践总时：2周

要求：掌握骨骼的骨点变化，有一定的绘画能力表现。