

## 一、靜態藝術的動態

### 1. 平面藝術的動態性：

◎藝術家運用 線條、形狀、動作 等元素來創造動態，將觀賞者的視線從畫的一角帶到另一角，利用重複的線條與形狀產生 動態 與 韻律感。

◎一般「動態」在藝術作品上的表現有 三種 方式：

#### (1) 連續性的移動：

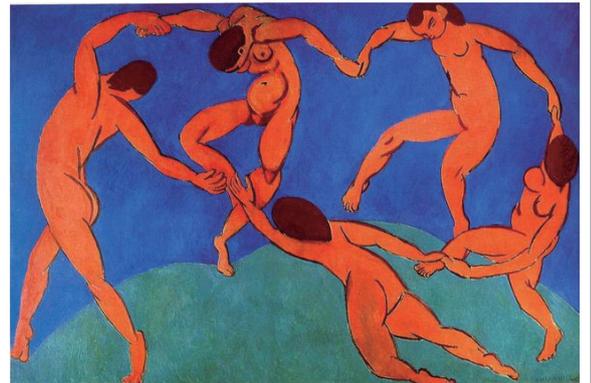
將同一影像的 連續動作 直接繪製出來，所呈現出的動態效果。

#### (2) 描繪性的動態：

在畫面中繪製出人或物在進行活動中的 狀態。

#### (3) 受誘導的視覺動態：

利用 視覺特性，人的眼睛從所見的畫面，不自覺將相近的形狀、顏色連結。



### 2. 立體藝術的動態性：

◎傳統的立體藝術的「動態性」，為利用「照相」的概念，將動作執行的瞬間給記錄下來，並透過不同的媒材來表現這動作的「瞬間性」。

## 二、漫畫的表現

### 1. 角色設計-表情：

◎好的角色定稿後，便接著要進行 臉型、表情、肢體動作的繪製。

◎角色的臉型及頭型決定後，通常會利用 十字線定位 的方式來確定不同角度下，角色 五官位置 之正確性。

◎透過同一個角色之不同 視角、不同 表情 的繪製練習，才能使角色活靈活現。

### 2. 角色設計-肢體：

◎進行角色肢體動作的繪製時，首先要先決定身體的 比例結構，常用的身體比例大約為 7 頭身，如果繪製 Q版 的角色則為 2~3 頭身比。

◎繪製軀幹及四肢時，先以球體、塊體、柱體、錐體等 幾何形 作為定位，確定比例後再進行細節的描繪。

◎進行角色動作的繪製時，可利用關節可以自由活動的 木頭人 作為參照依據。

