

# 动态艺术欣赏

主讲：游杰

# 动态艺术在当代艺术设计 中的应用与研究

# 当代艺术设计的分类



# 一、当代艺术设计的分类

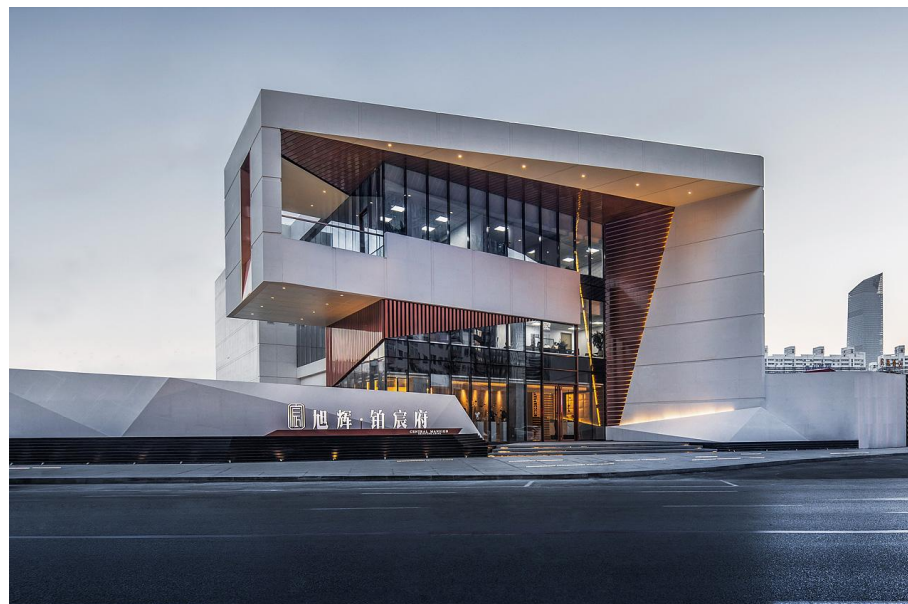
平面  
视觉  
艺术



功能  
产品  
艺术



立体  
建筑  
艺术



生活  
服装  
艺术





# 一、当代艺术设计的分类

数字  
媒体  
艺术



影视  
表演  
艺术



动画  
动漫  
艺术



虚拟  
仿真  
艺术



**让我们走进动态艺术**









йогурт  
Vitagurt  
• обогащенный •

МАСАВ



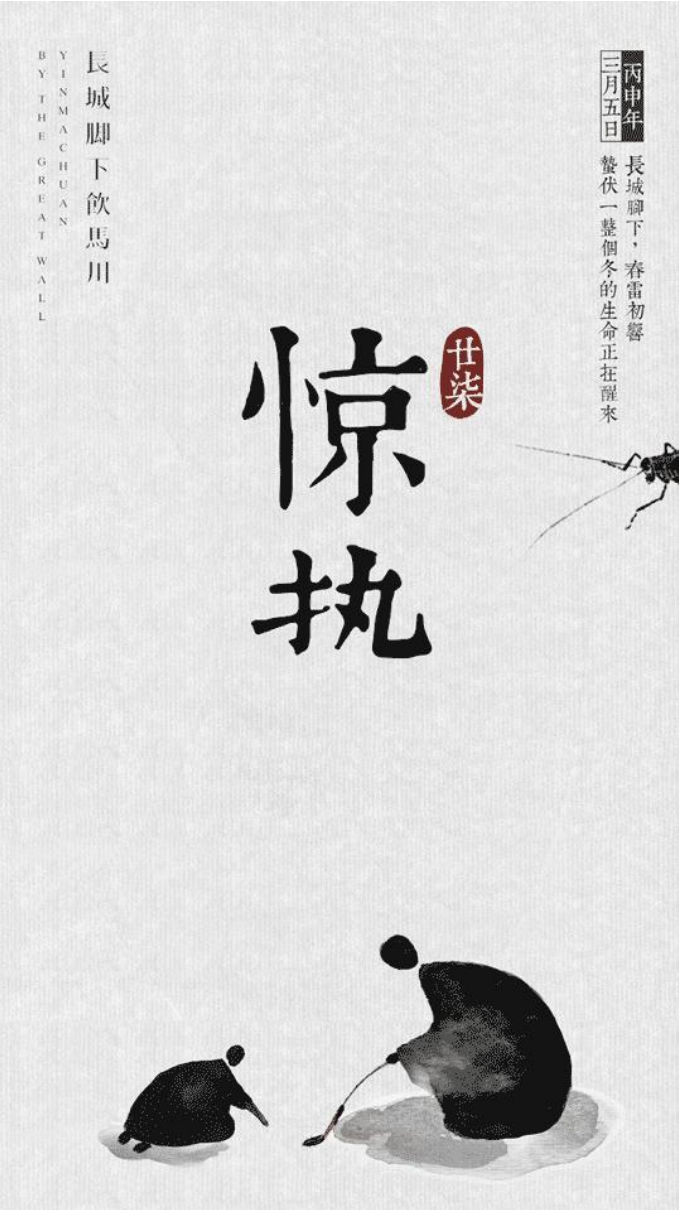
Craft  
FIG

The logo for 'Craft FIG' is centered on a black square. The word 'Craft' is written in a white, elegant cursive script. Below it, the word 'FIG' is written in a smaller, white, all-caps sans-serif font. A thin white horizontal line is positioned under the 'Craft' text. Above the 'Craft' text, there are three small dots: a white one at the top, an orange one in the middle, and a red one at the bottom, arranged in a slight arc.

RUSH

The logo for 'RUSH' is centered on a red square. The word 'RUSH' is written in a white, bold, italicized sans-serif font. The letters are slanted to the right, giving it a sense of motion and energy.





長城脚下飲馬川  
BY THE GREAT WALL

# 惊蛰

廿柒

丙申年 三月五日  
長城脚下，春雷初響  
蛰伏一整個冬的生命正在醒來



重九

MGD / VR

MOVING BRAND





水是生命之源  
生产之要  
生态之基

保供水

抓节水

防洪水

排涝水

治污水

『五水共治』

浙江大禹治水行动  
平安浙江建设核心

5 水

拒绝宅家胖三斤，全家海底总动员

2月9日 春节周边游  
家庭门票全国多馆选一

天猫超级品类日  
升级你的生活

海昌海洋公园  
HAI CHANG OCEAN PARK

封神

2020

三千年想象 三器曲封神

北京文化 壹坐天







# 什么是动态艺术

## 二、什么是动态艺术？

我给大家提供一些关键词，大家可以来参与总结一下！

A、时间流逝

C、视听艺术

B、形态变化

D、模拟物状

E、色彩

F、光影

G、音效

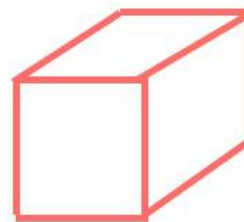
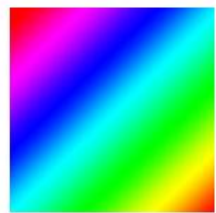
## 二、什么是动态艺术？

艺术设计者通过在**时间流逝**的状态下，  
对具有**色彩、光影**的事物进行**变化**，并配  
合**音效**创作出的**动态视听艺术**。



## 二、什么是动态艺术?

**动态艺术=时间流逝+事物物质变**

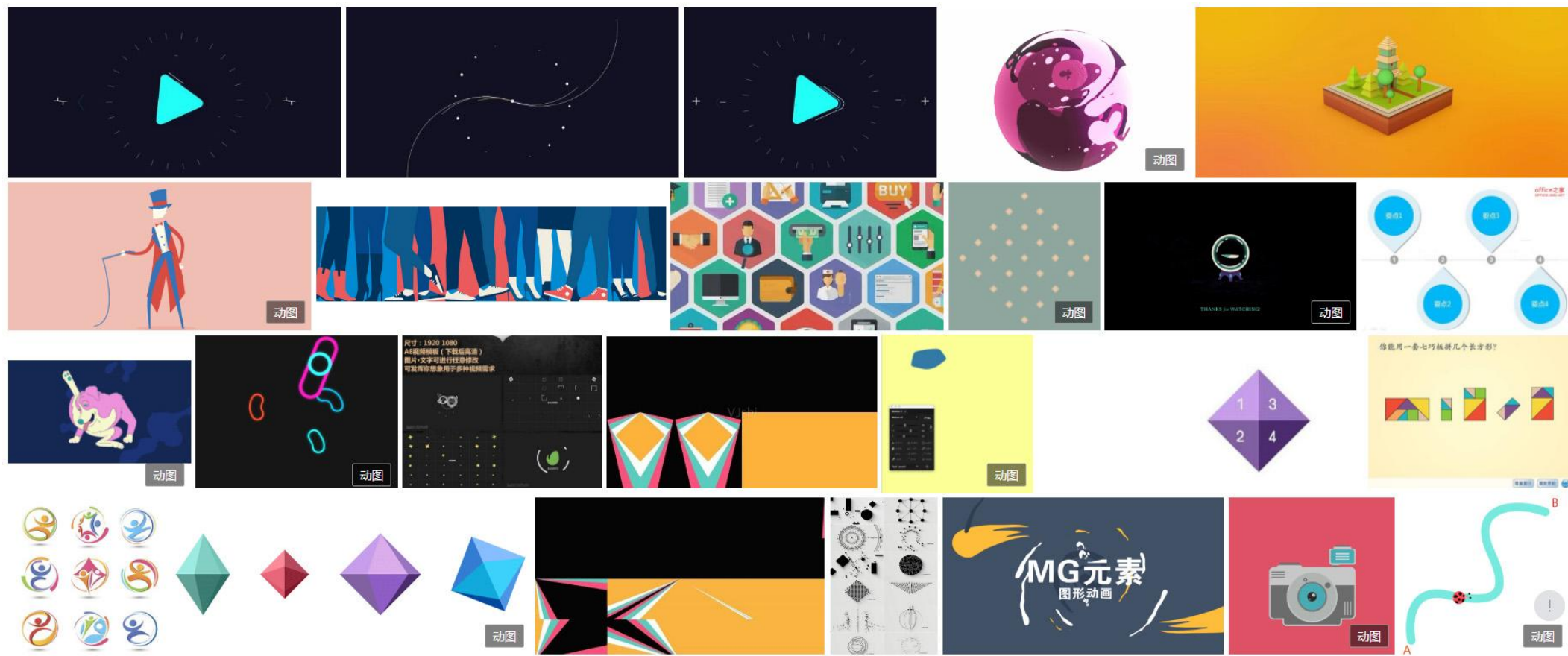


**(颜色、形状、体积等)**

# 动态艺术在主要设计领域的参与

# 三、动态艺术在主要设计领域的参与

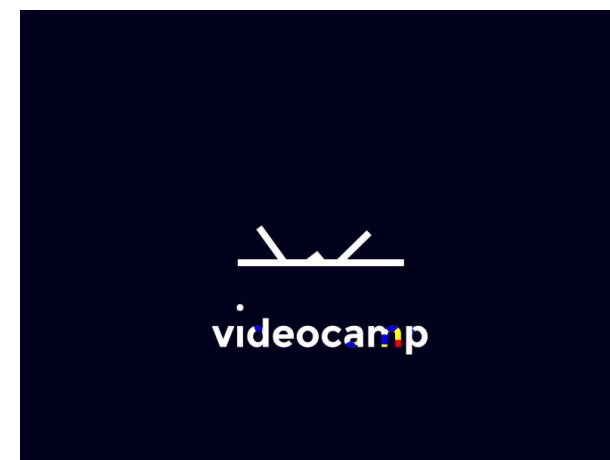
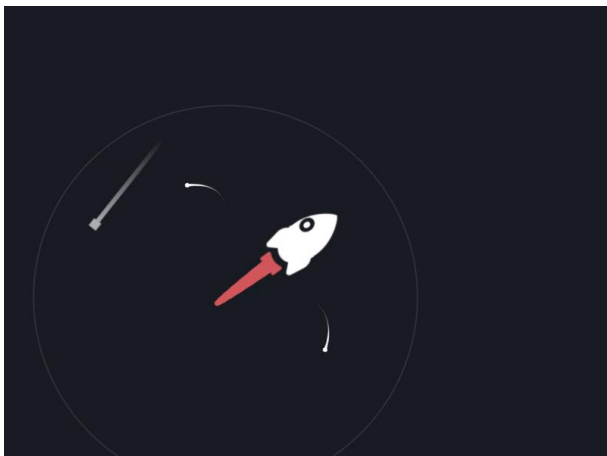
## 1、基于视觉传达设计的动态艺术——图形动画





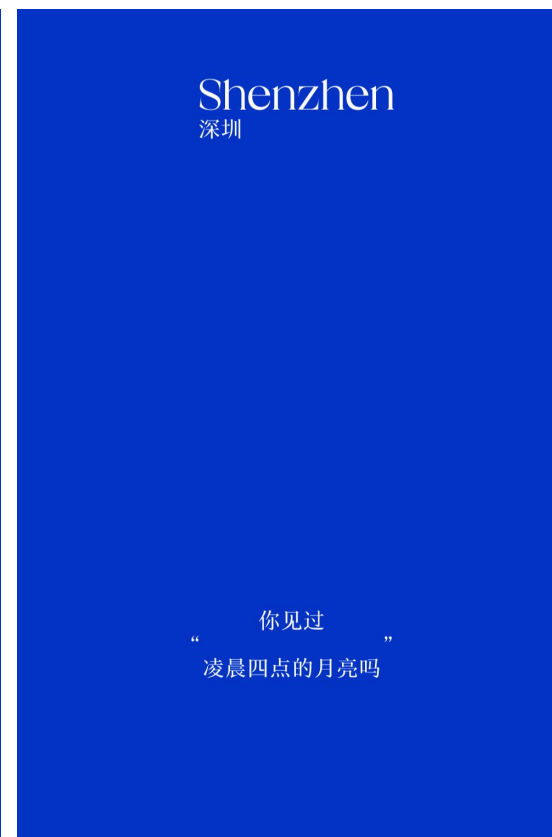
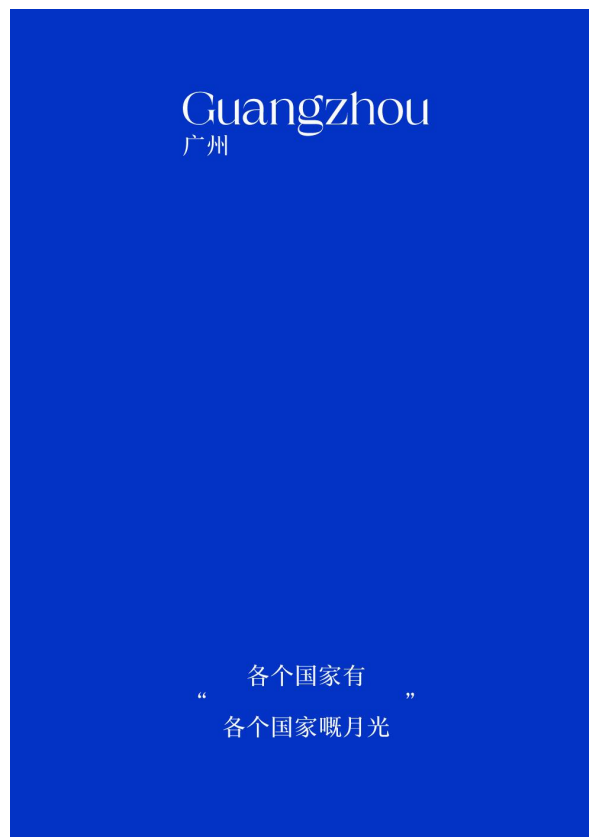
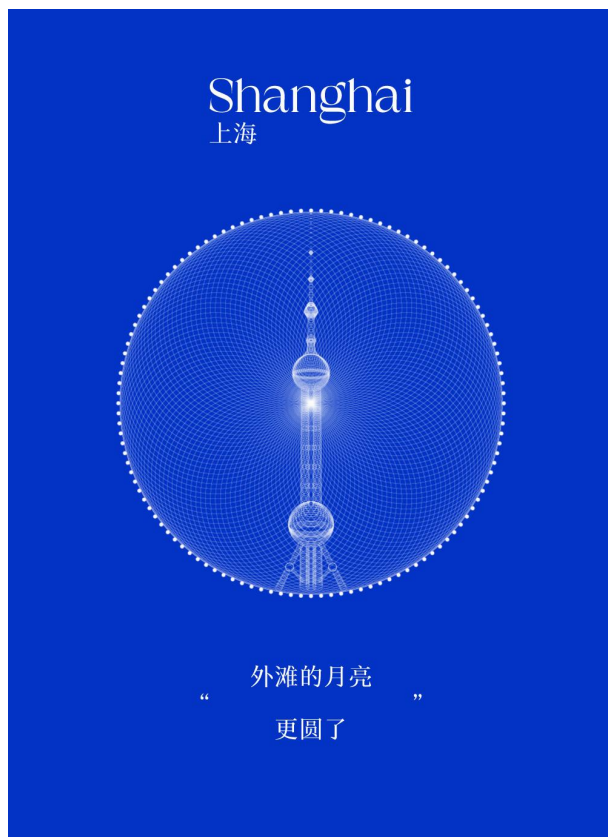
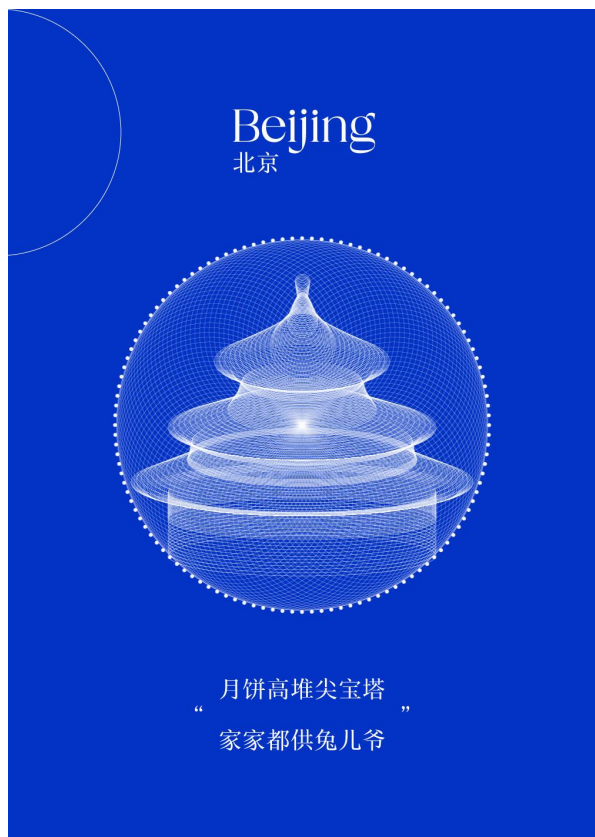
# 三、动态艺术在主要设计领域的参与

## 1、基于视觉传达设计的动态艺术——动态标志



# 三、动态艺术在主要设计领域的参与

## 1、基于视觉传达设计的动态艺术——动态海报

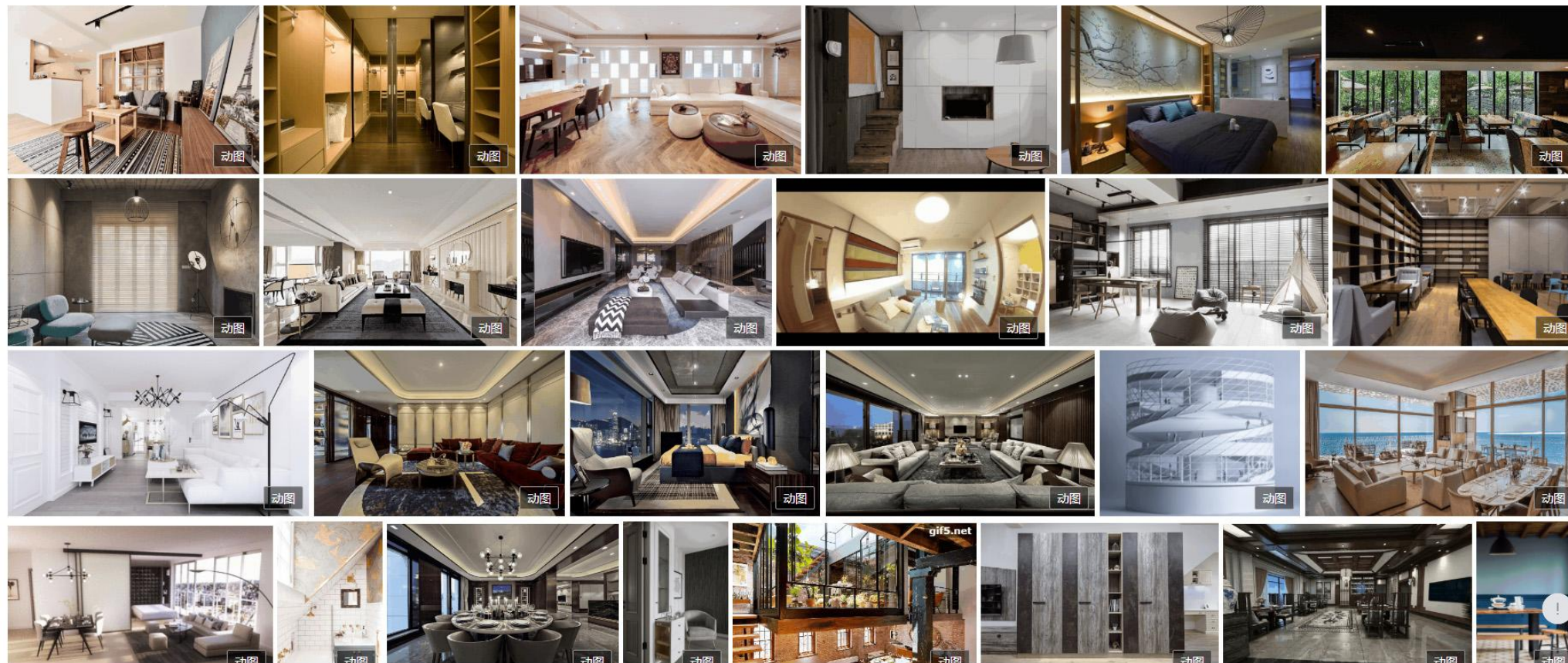






# 三、动态艺术在主要设计领域的参与

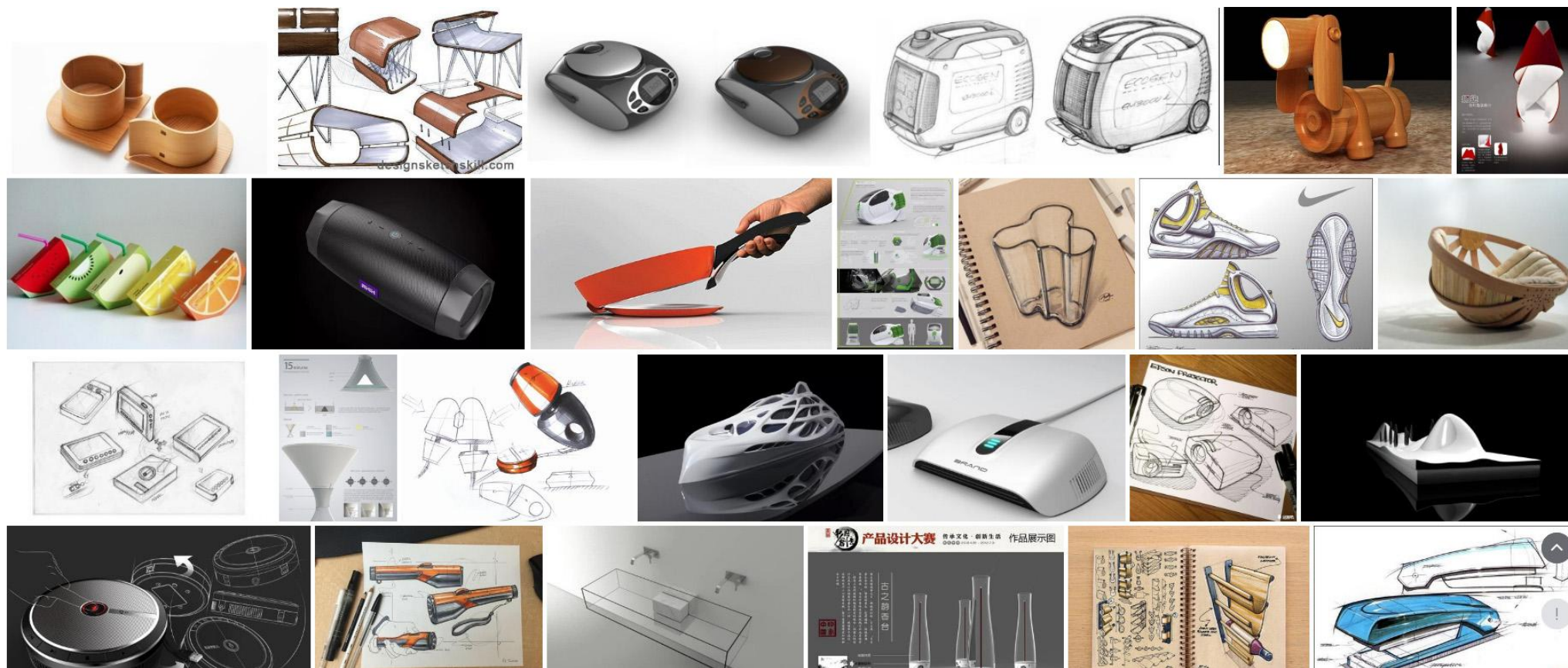
## 2、基于环境艺术设计的动态艺术——动态空间展示





# 三、动态艺术在主要设计领域的参与

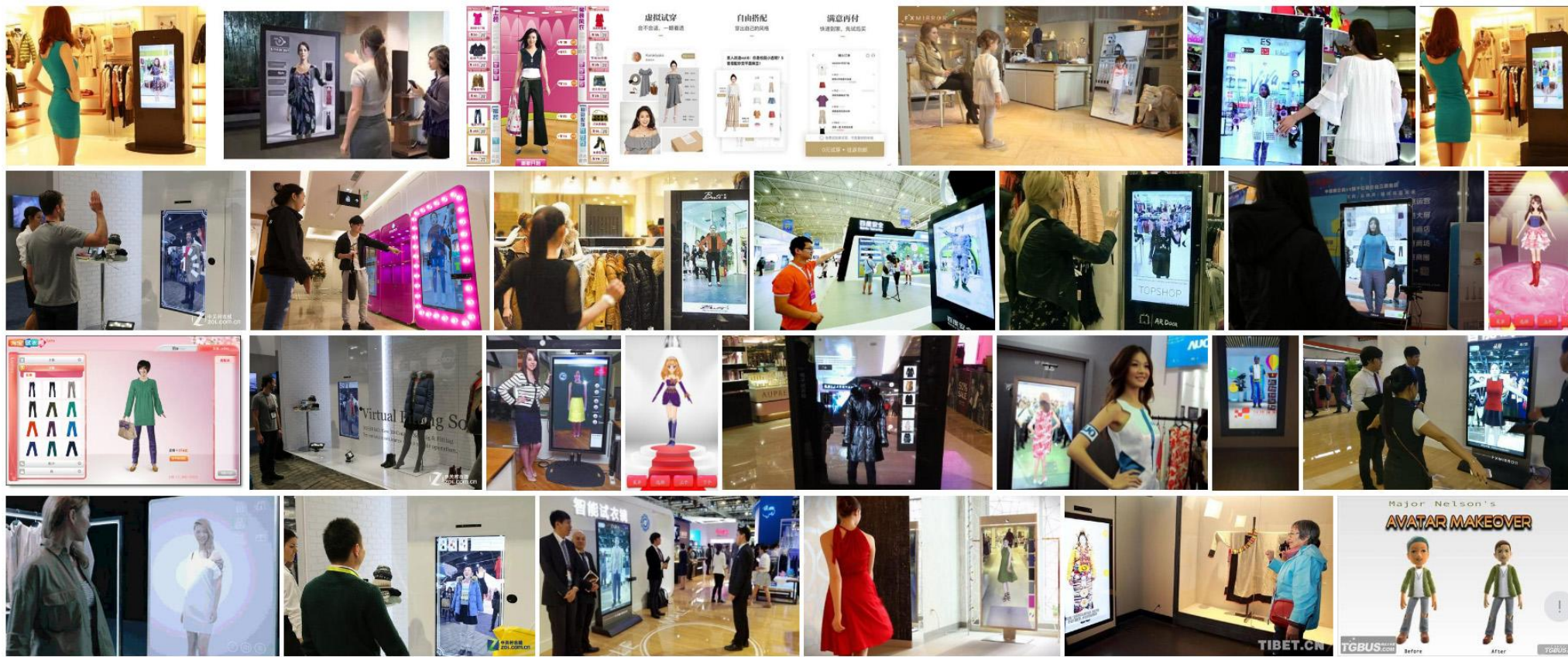
## 3、基于产品艺术设计的动态艺术——动态产品展示





# 三、动态艺术在主要设计领域的参与

## 4、基于服装艺术设计的动态艺术——虚拟换装





# 动态艺术创作的设计工具

### 三、动态艺术创作的设计工具

**平面类：** PS、AI、AE、AN……

**三维类：** C4D、3dsmax、Maya……

**音频类：** AU、FL……

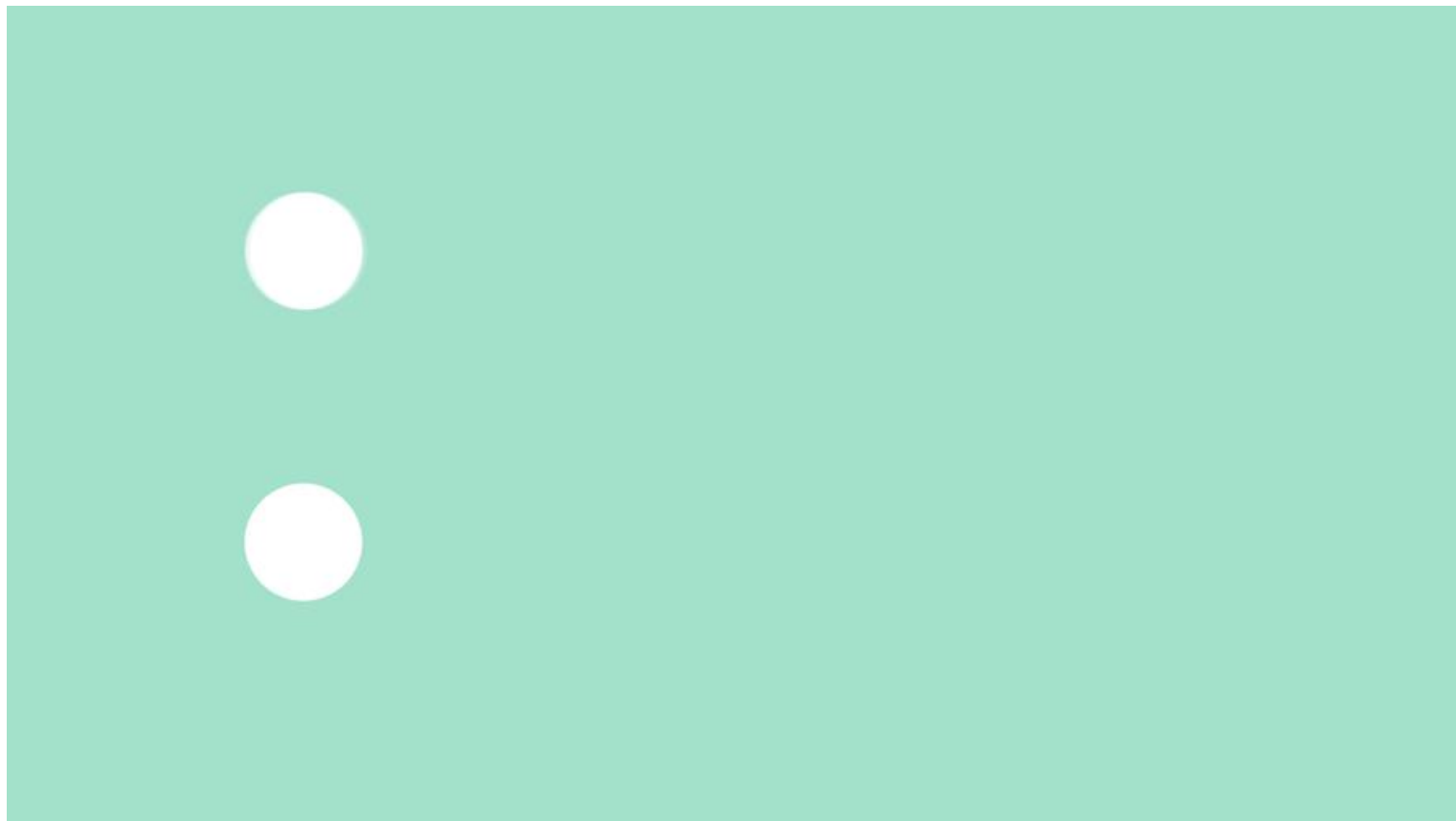
# 动态图形运动的基本方法



# 五、动态图形运动的基本方法

## 1 加速运动

在动态图形设计中，通常要拒绝匀速运动。匀速运动在现实生活中并不多见，相反，我们生活的世界到处都是力的互相作用，因此几乎所有的运动都有加速度，速度都是在变化的。因此，请让运动的图形远离匀速运动，这是最基础的。



# 五、动态图形运动的基本方法

## 2、弹性

让运动的图形具有弹性，几乎所有优秀的动态图形设计作品都会用到的tips之一。这样的运动让你感觉到柔和的美感，而不是突兀的骤然停止。



# 五、动态图形运动的基本方法

## 3、延迟

物理世界中，有重量的东西就具有惯性。而在动态图形设计中，我们经常利用惯性或延迟来丰富运动图形的运动。例如拖尾运动。

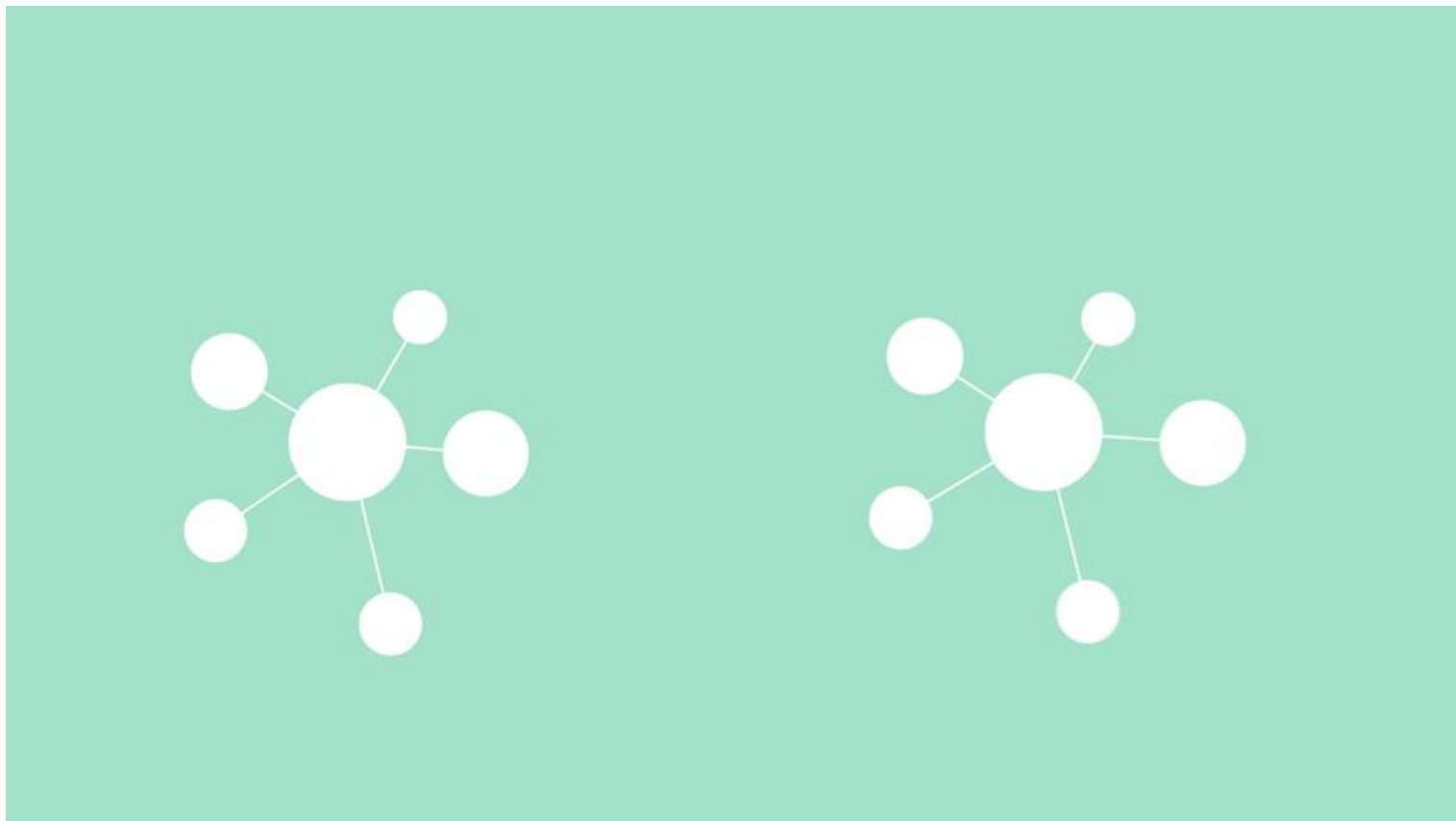




# 五、动态图形运动的基本方法

## 4、随机

随机，物理世界中的群体最常存在的一种形态。无论是位置、大小、角度、运动，随机给人目不暇接而非千篇一律的感觉，有利于丰富画面。



# 五、动态图形运动的基本方法

## 5、层次感

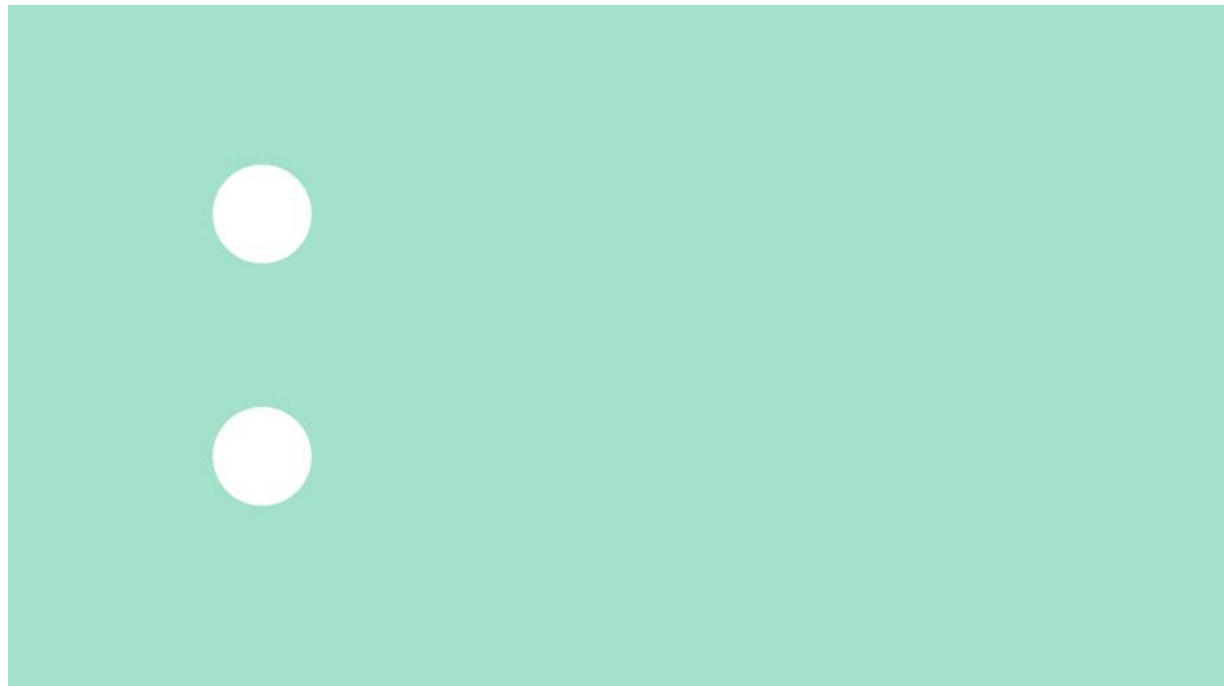
在动态图形设计中，为了增加画面的细节以及丰富画面使其不显单调，我们会给元素添加更多的细节，或者增加元素的层次。



# 五、动态图形运动的基本方法

## 6、运动修饰

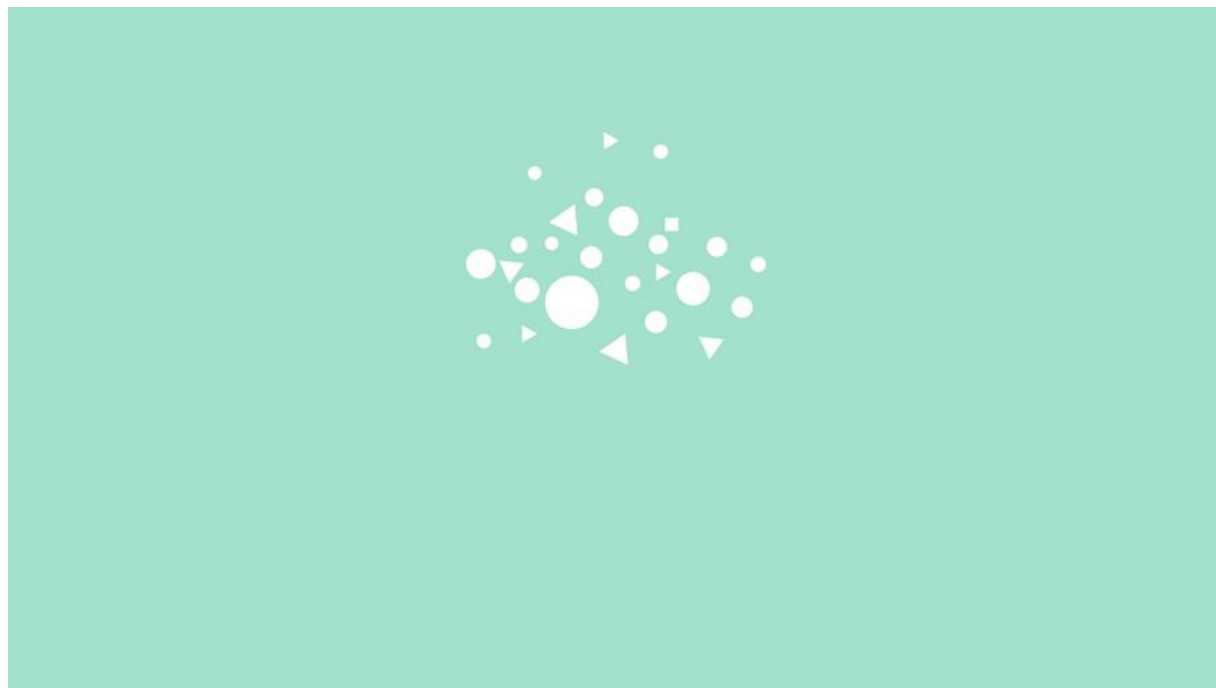
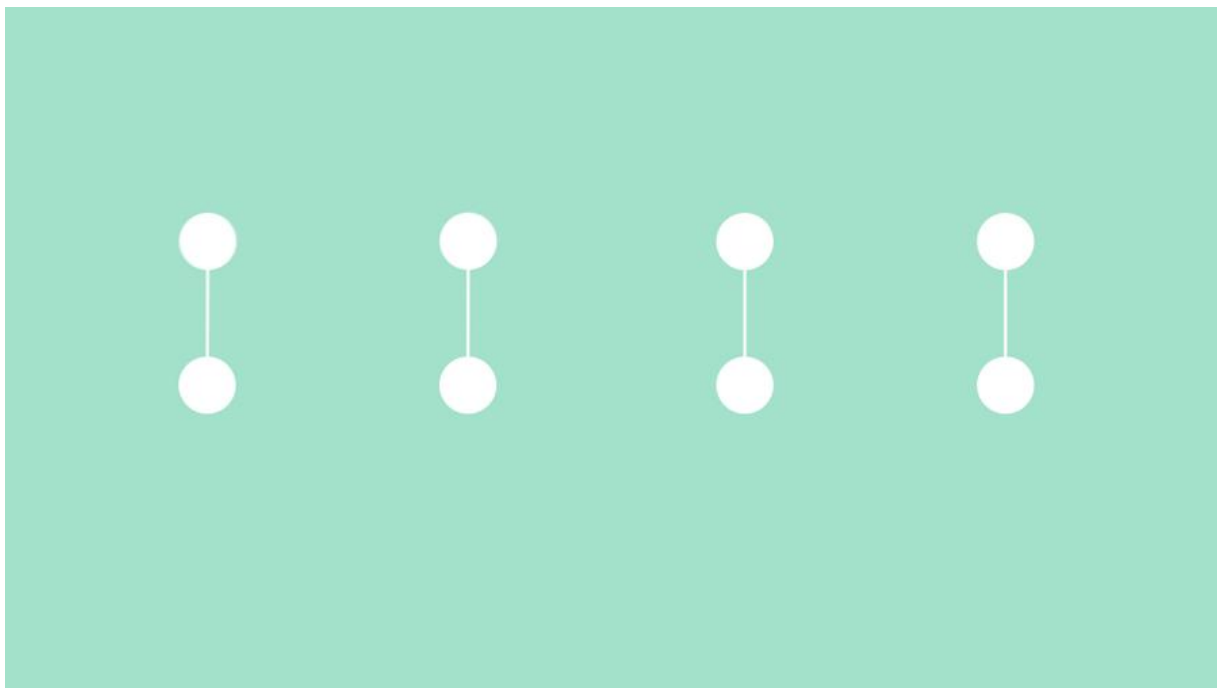
在动态图形设计中，有许多没有实际意义但是不可或缺的修饰元素，最为常见的有烟花射线、圆环线等，这些元素存在的意义就是为了使画面更加饱满。运动修饰几乎成了动态图形设计的特征之一。



# 五、动态图形运动的基本方法

## 7、模拟现实

现实物理世界还有千万种运动，这些运动都可以是优秀的动态图形设计参照模拟的对象。在AE中二维模拟物理世界，可以使用“牛顿”插件。而现在也有很多人喜欢C4D中做动态图形，以达到AE无法完成的动画。

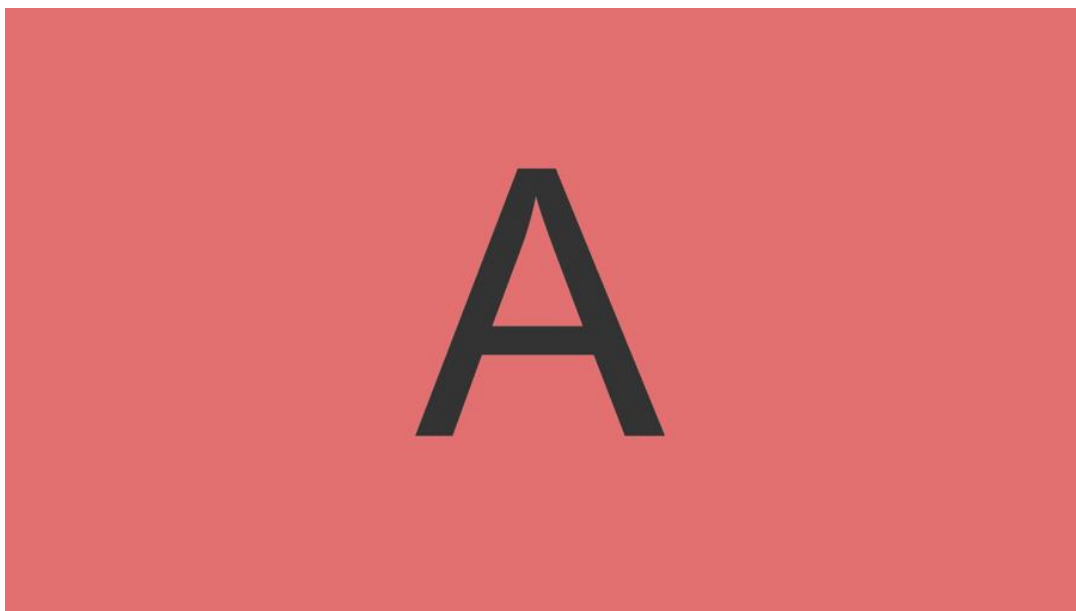
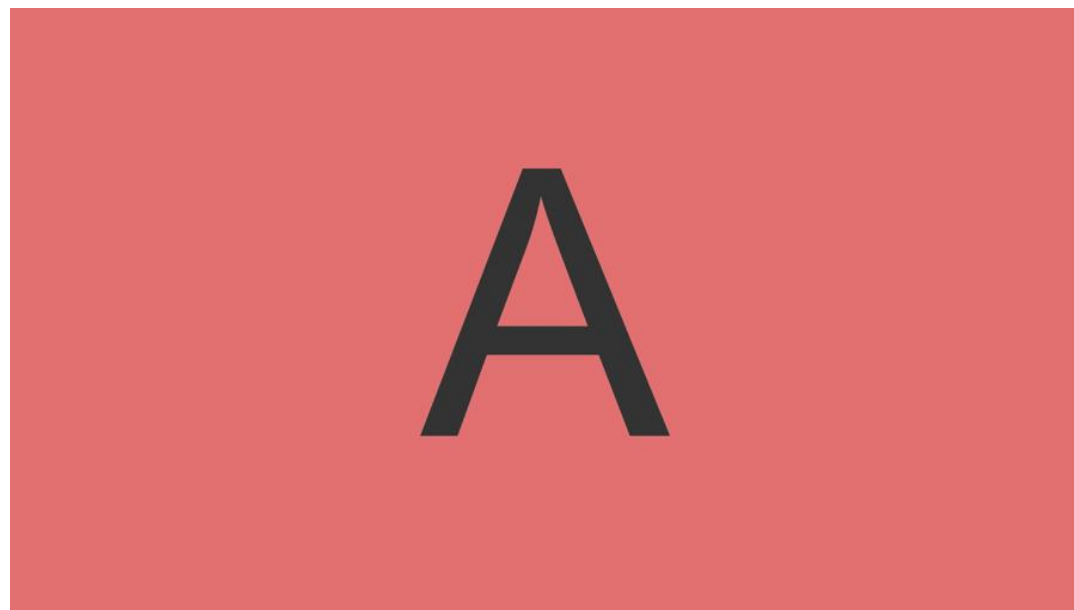




# 五、动态图形运动的基本方法

## 8、特色转场

在动态图形设计中，转场也是很有特色。最为常用手法之一，以一个简单的图形运动，加以重复，再利用每个图形运动的速度差、角度差、位置差或者时间差，来达到特色十足的转场效果。



# 动态艺术设计的应用案例解析

# 六、动态艺术设计的应用案例解析

「低温」  
「出行」





「低温」出行



「低温」出行



「低温」出行



「低温」出行



「低温」出行

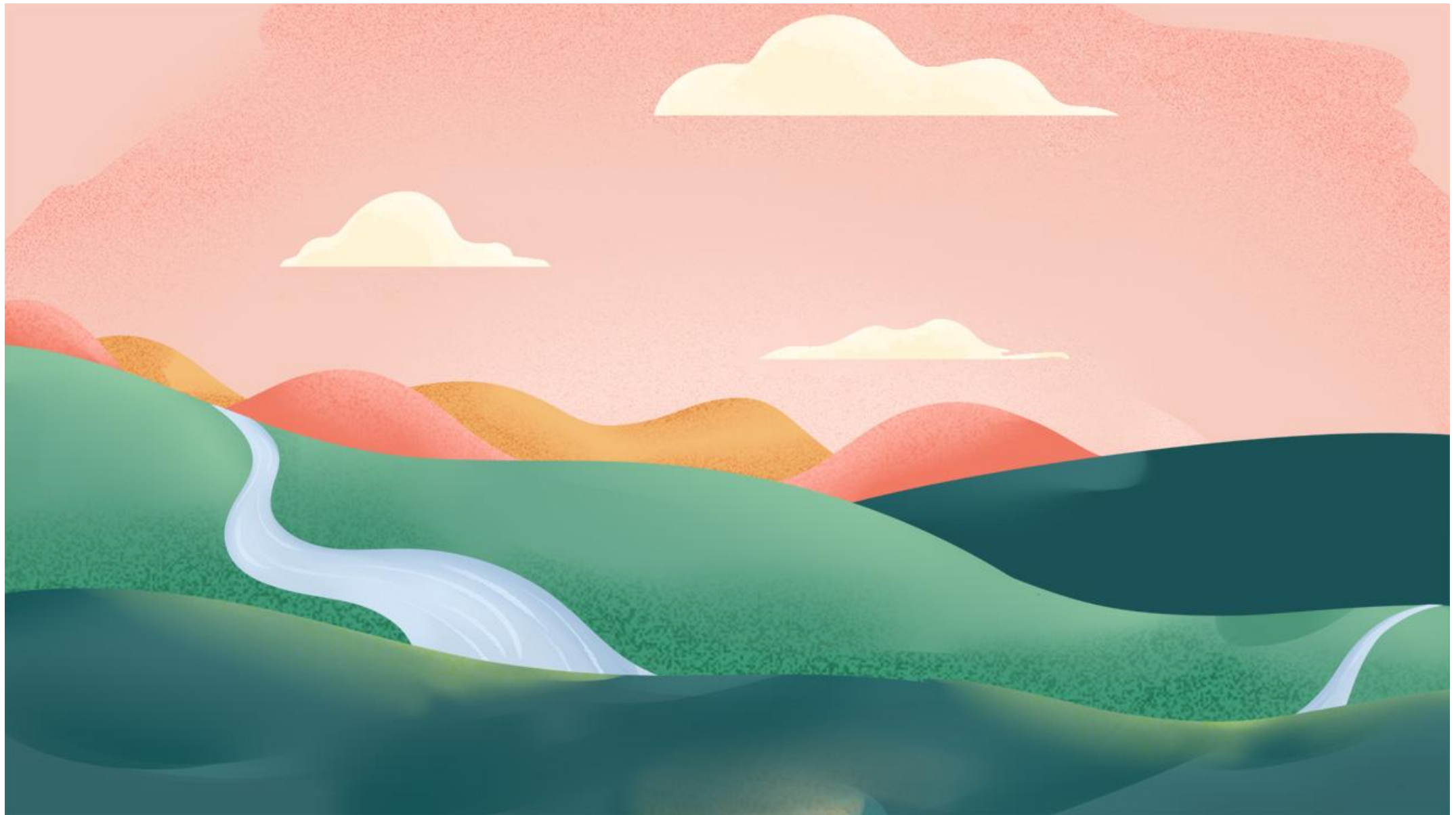


「低温」出行



「低温」出行

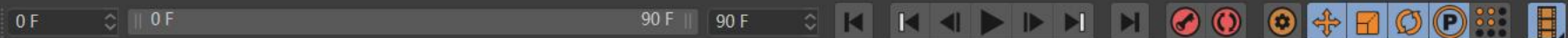
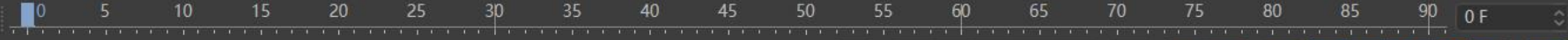
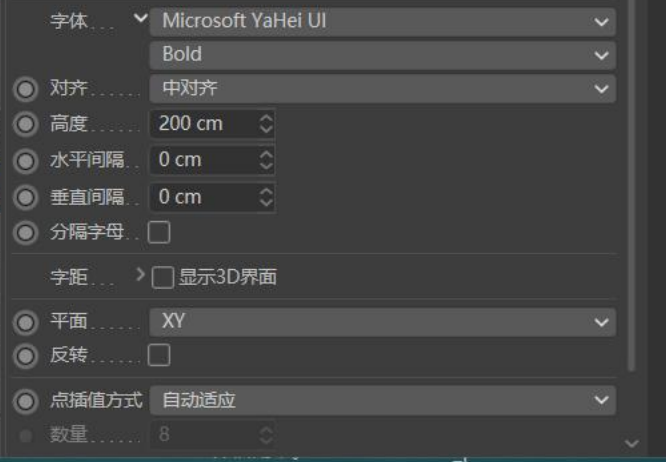
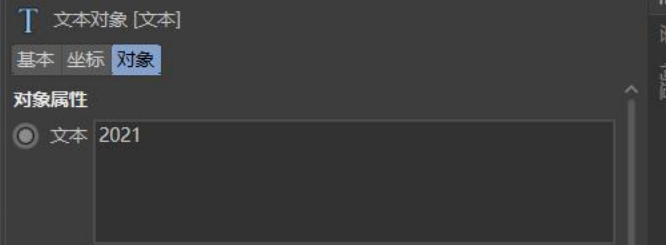
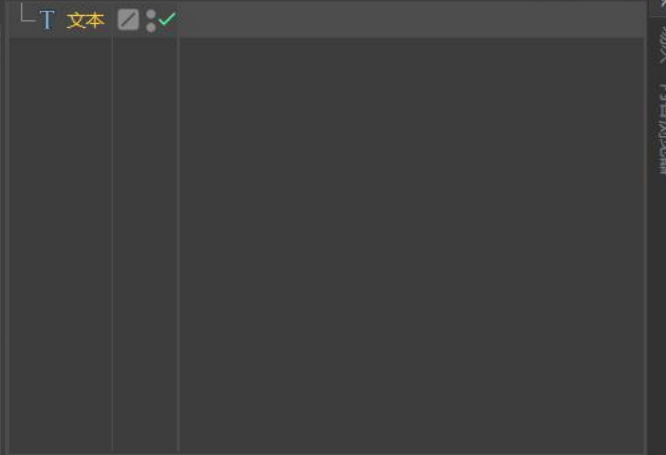
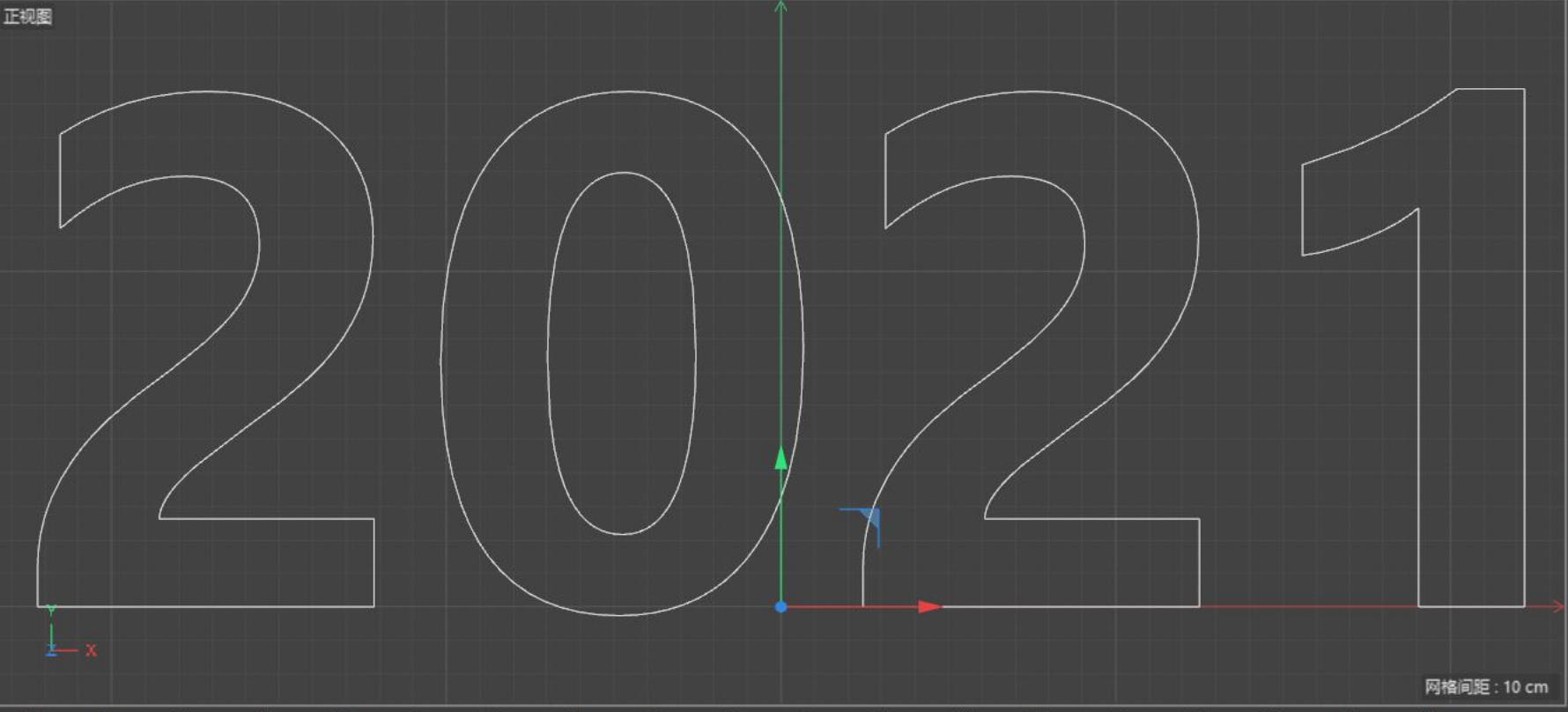
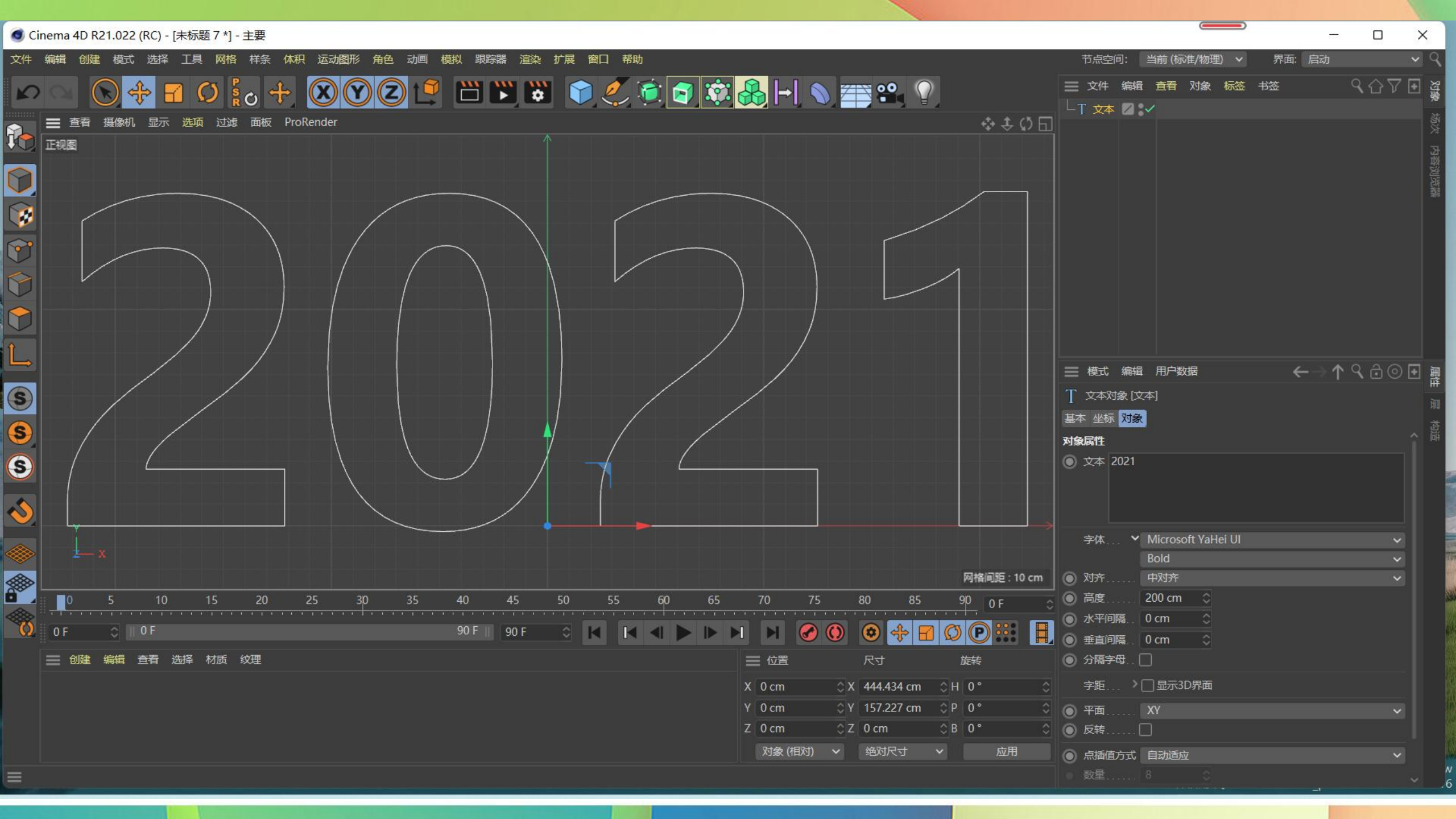




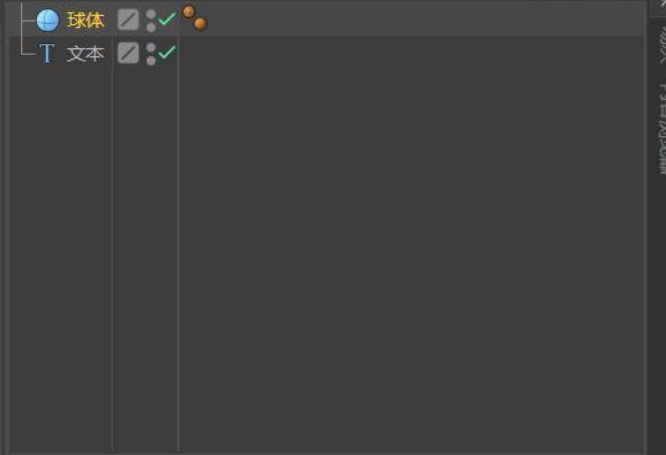
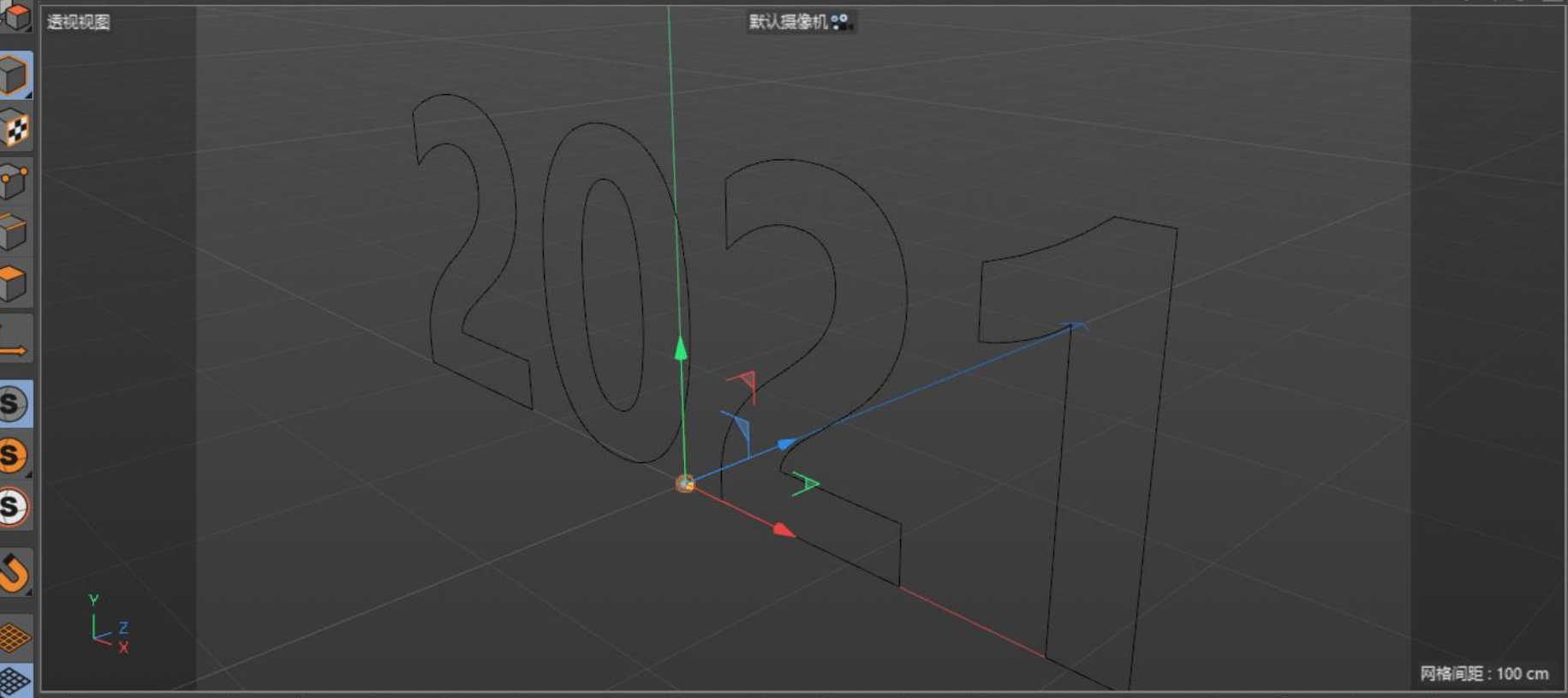
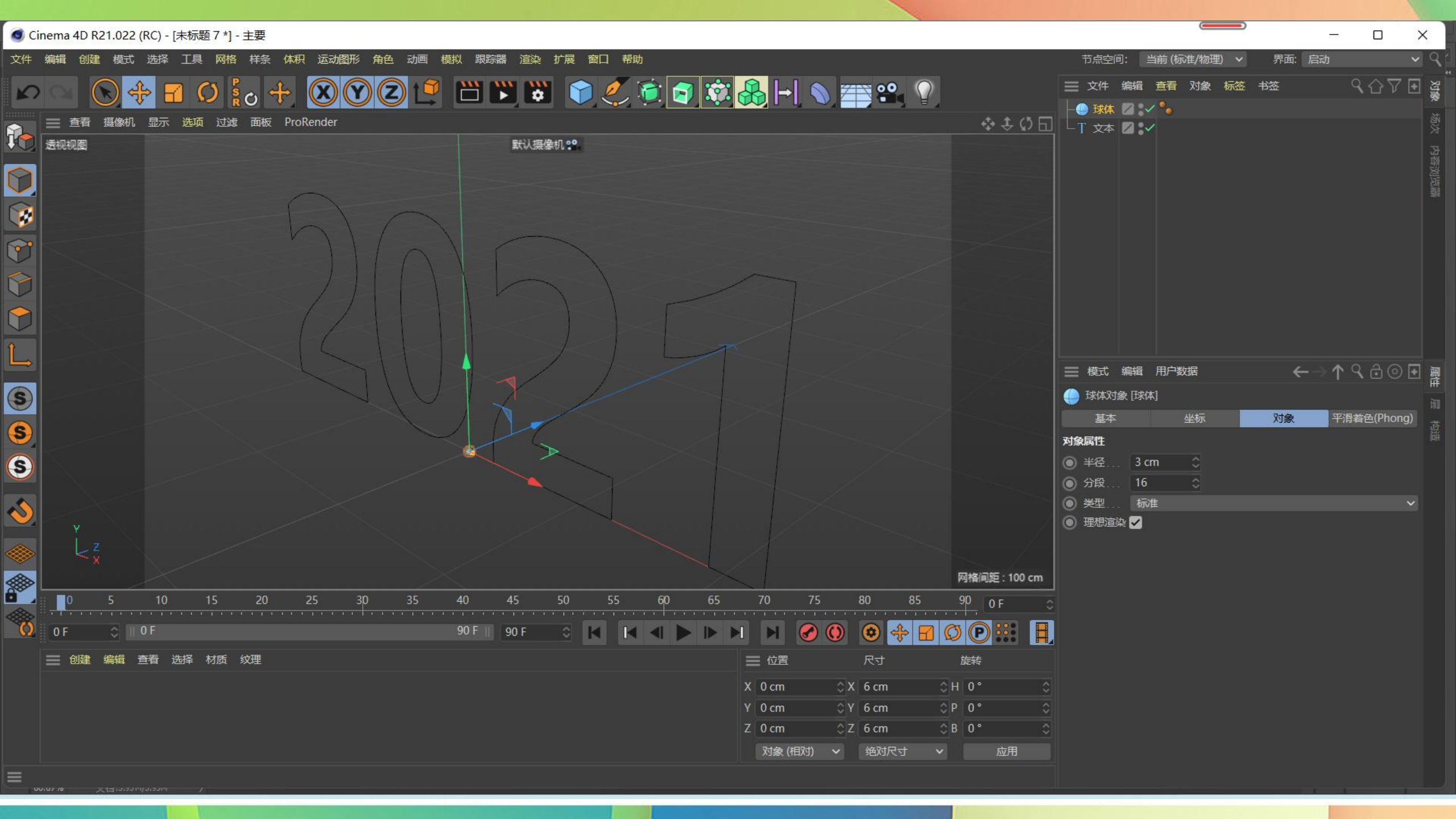








位置	尺寸	旋转
X 0 cm	X 444.434 cm	H 0°
Y 0 cm	Y 157.227 cm	P 0°
Z 0 cm	Z 0 cm	B 0°

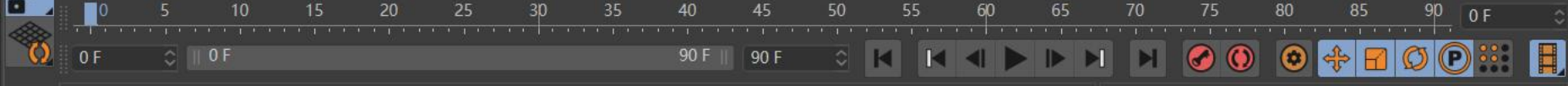
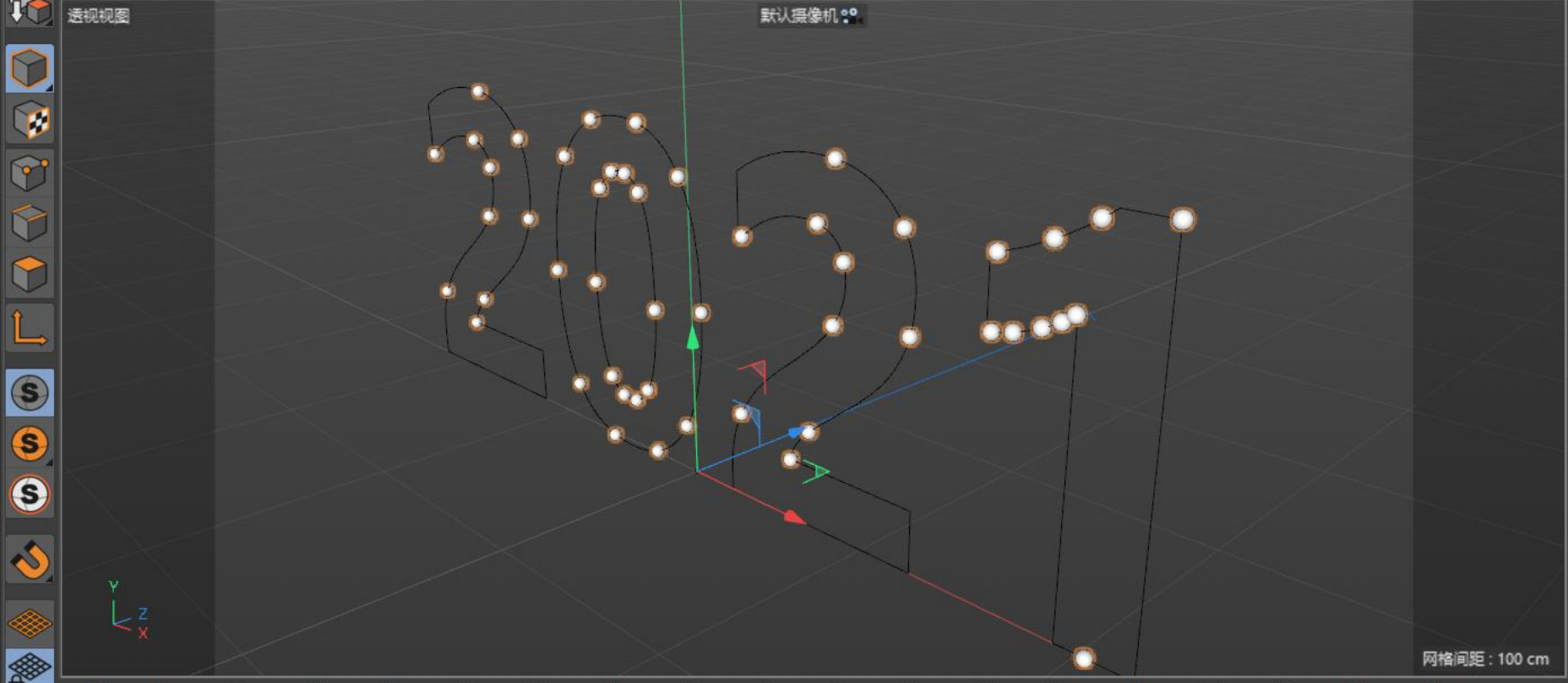


- 对象属性
- 半径 ... 3 cm
  - 分段 ... 16
  - 类型 ... 标准
  - 理想渲染

位置	尺寸	旋转
X 0 cm	X 6 cm	H 0°
Y 0 cm	Y 6 cm	P 0°
Z 0 cm	Z 6 cm	B 0°

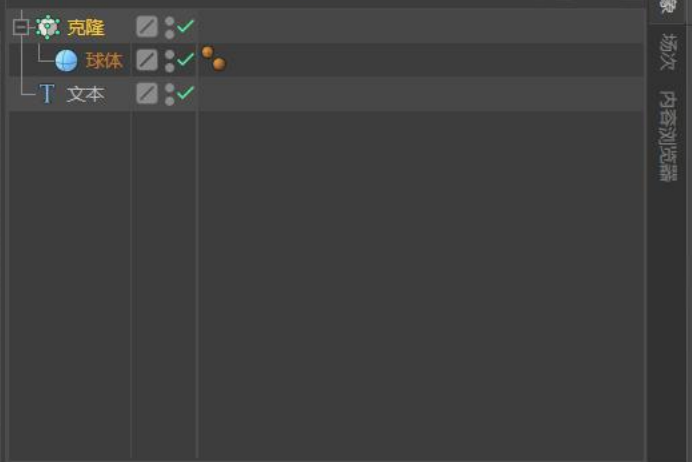
对象 (相对) 绝对尺寸 应用





位置	尺寸	旋转
X 0 cm	X 444.693 cm	H 0°
Y 0 cm	Y 162.502 cm	P 0°
Z 0 cm	Z 6 cm	B 0°

对象(相对) 绝对尺寸 应用

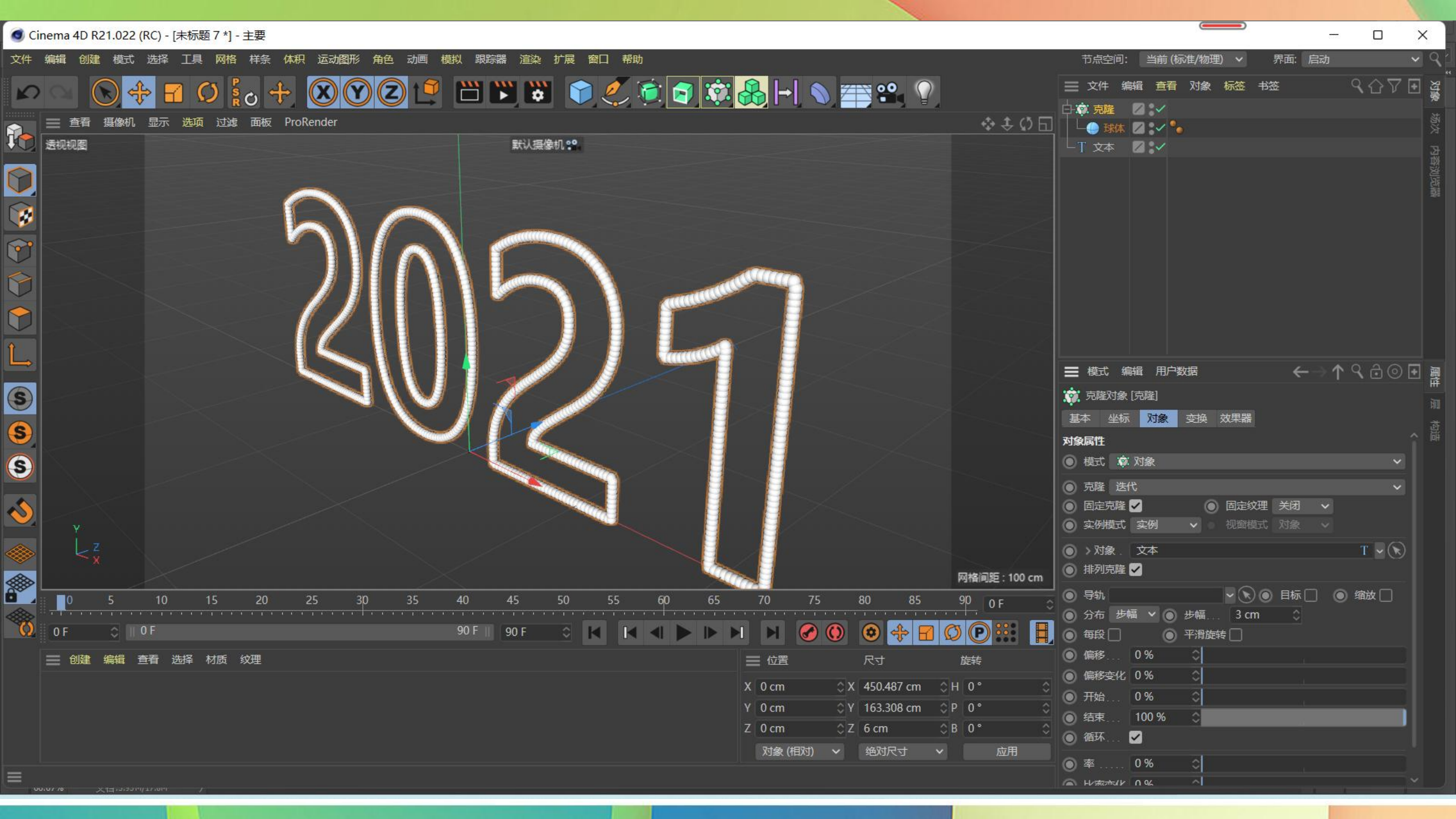


克隆对象 [克隆]

对象属性

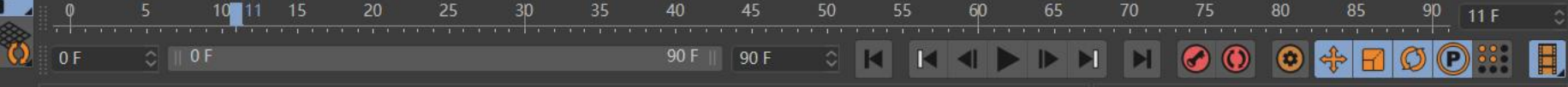
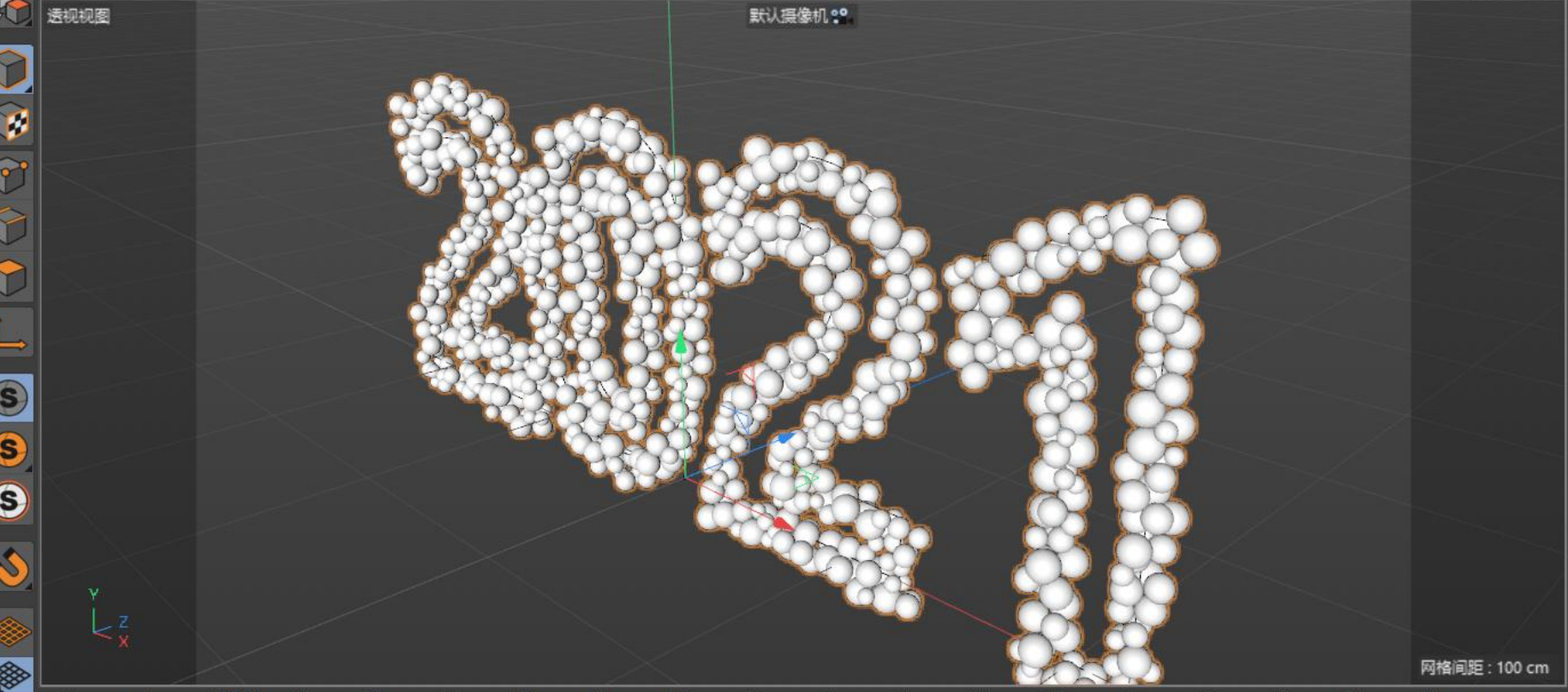
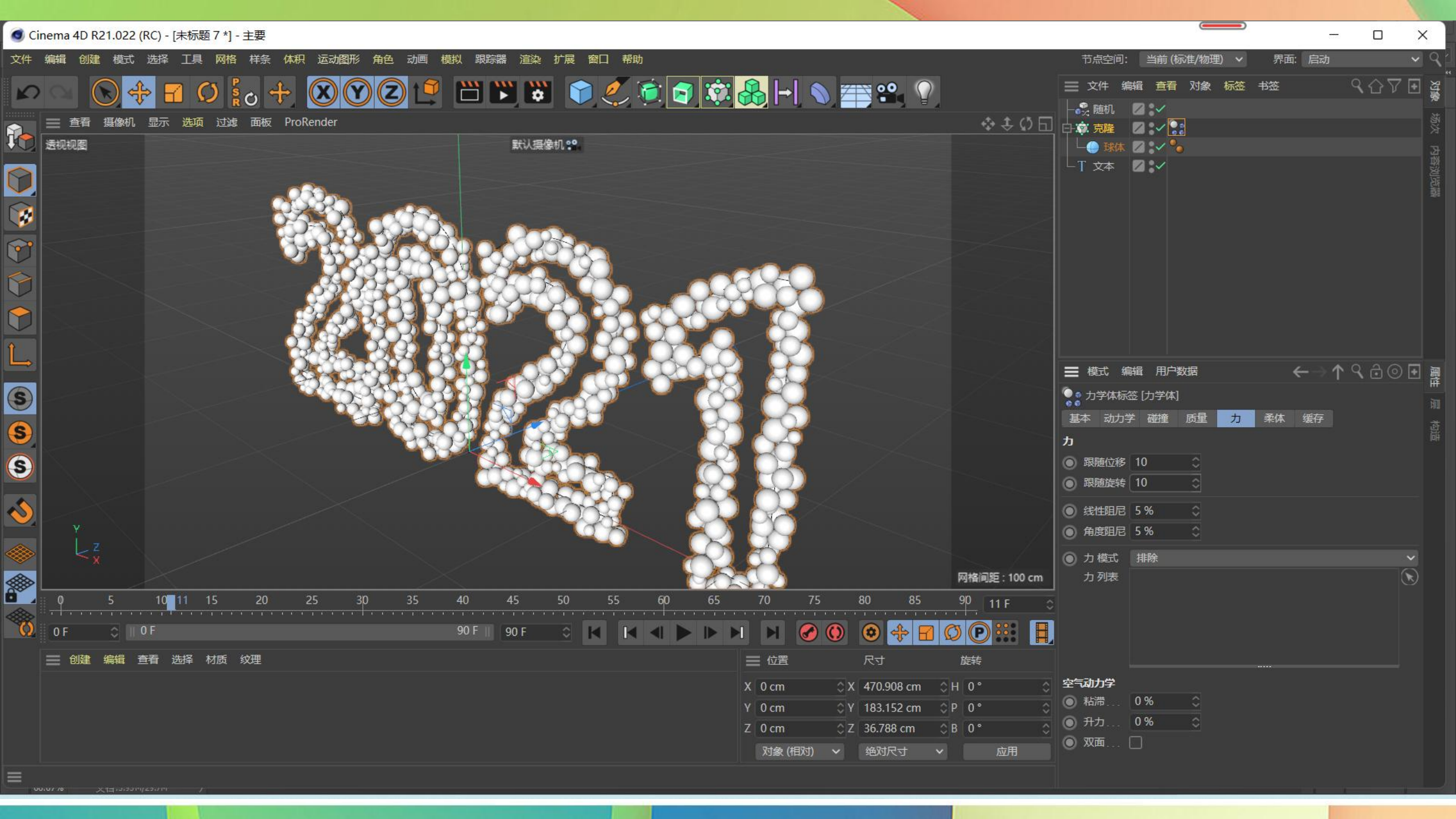
- 模式 对象
- 克隆 迭代
- 固定克隆  固定纹理 关闭
- 实例模式 实例 视窗模式 对象
- 对象 文本
- 排列克隆
- 导轨 目标 缩放
- 分布 数量 10
- 每段  平滑旋转
- 偏移 0%
- 偏移变化 0%
- 开始 0%
- 结束 100%
- 循环
- 率 0%





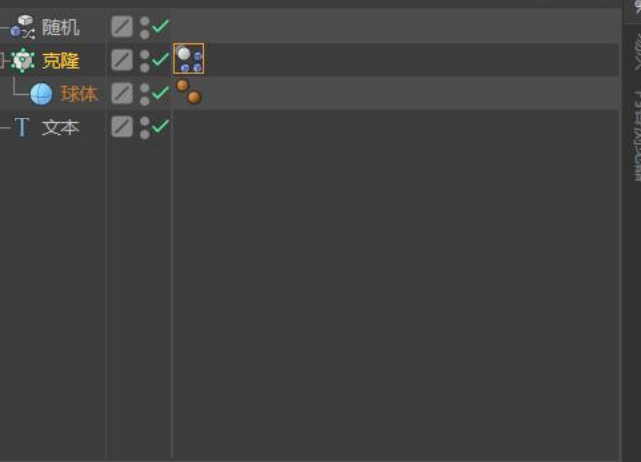






位置	尺寸	旋转
X 0 cm	X 470.908 cm	H 0°
Y 0 cm	Y 183.152 cm	P 0°
Z 0 cm	Z 36.788 cm	B 0°

对象 (相对) 绝对尺寸 应用



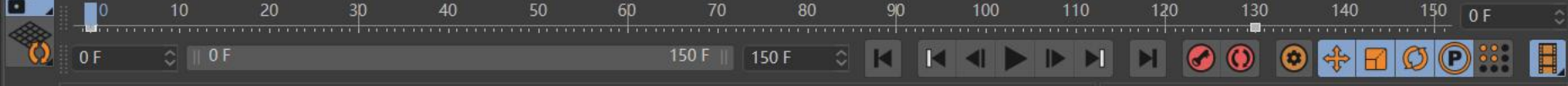
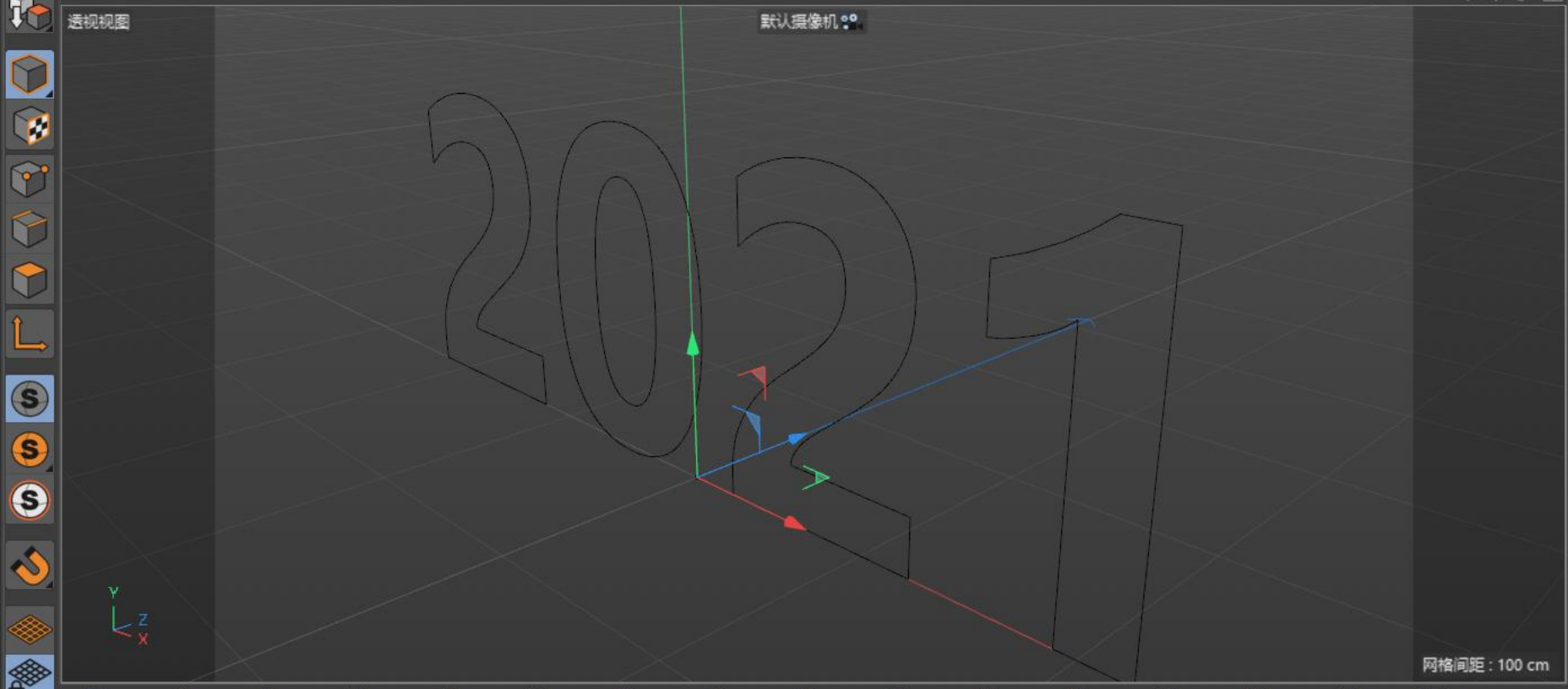
**力**

- 跟随位移 10
- 跟随旋转 10
- 线性阻尼 5 %
- 角度阻尼 5 %
- 力模式 排除

力列表

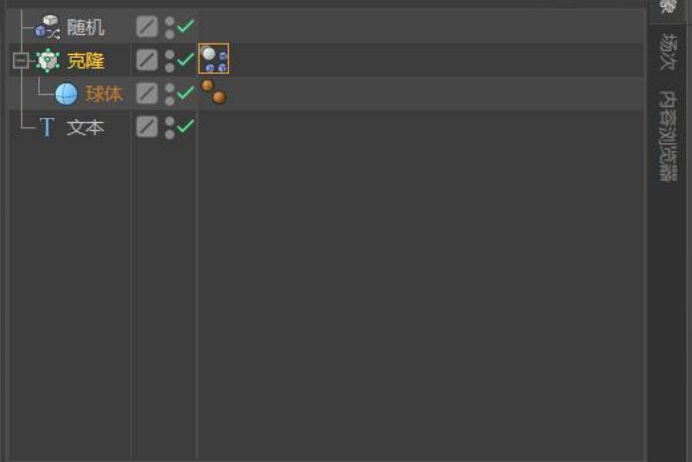
**空气动力学**

- 粘滞... 0 %
- 升力... 0 %
- 双面...



位置	尺寸	旋转
X 0 cm	X 189.21 cm	H 0°
Y 0 cm	Y 29.688 cm	P 0°
Z 0 cm	Z 6.837 cm	B 0°

对象(相对) 绝对尺寸 应用



克隆对象 [克隆]

对象属性

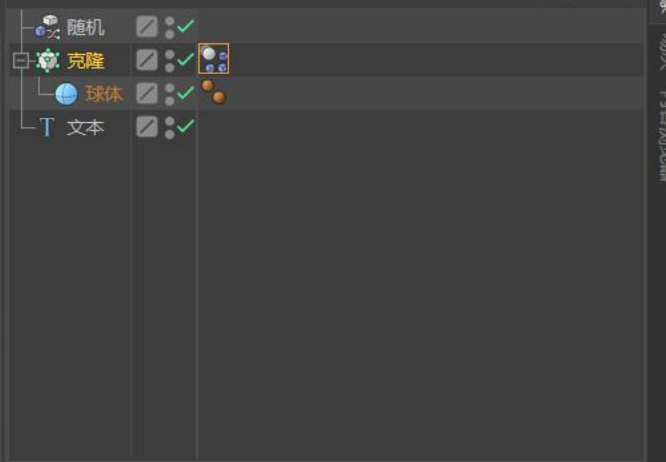
- 模式: 对象
- 克隆: 迭代
- 固定克隆:  固定纹理: 关闭
- 实例模式: 实例 视窗模式: 对象
- 对象: 文本
- 排列克隆:
- 导轨: 目标  缩放
- 分布: 步幅 步幅: 3 cm
- 每段:  平滑旋转:
- 偏移: 0%
- 偏移变化: 0%
- 开始: 0%
- 结束: 0%
- 循环:
- 率: 0%





位置	尺寸	旋转
X 0 cm	X 456.102 cm	H 0°
Y 0 cm	Y 168.794 cm	P 0°
Z 0 cm	Z 11.994 cm	B 0°

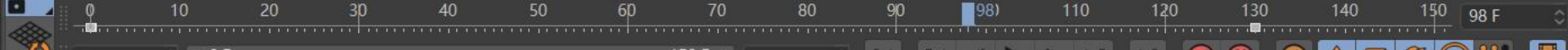
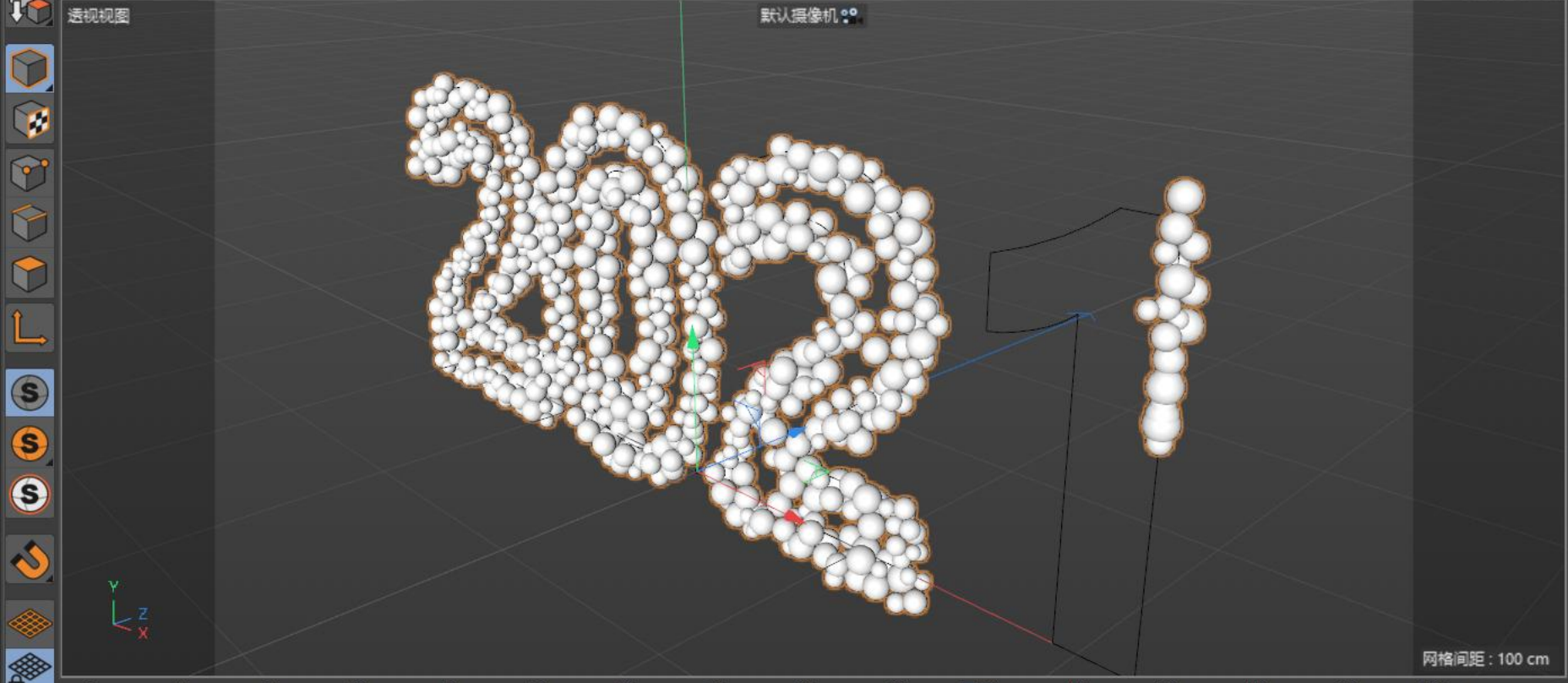
对象(相对) 绝对尺寸 应用



克隆对象 [克隆]

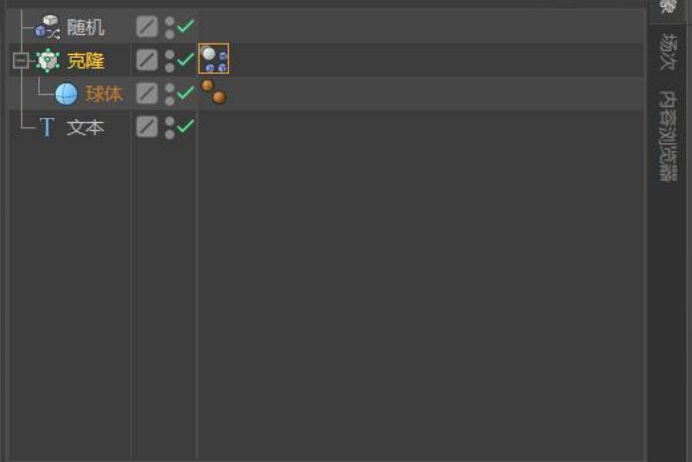
对象属性

- 模式: 对象
- 克隆: 迭代
- 固定克隆:  固定纹理: 关闭
- 实例模式: 实例 视窗模式: 对象
- 对象: 文本
- 排列克隆:
- 导轨:  目标:  缩放:
- 分布: 步幅 步幅: 3 cm
- 每段:  平滑旋转:
- 偏移: 0%
- 偏移变化: 0%
- 开始: 0%
- 结束: 100%
- 循环:
- 率: 0%



位置	尺寸	旋转
X 0 cm	X 467.109 cm	H 0°
Y 0 cm	Y 192.673 cm	P 0°
Z 0 cm	Z 34.493 cm	B 0°

对象(相对) 绝对尺寸 应用

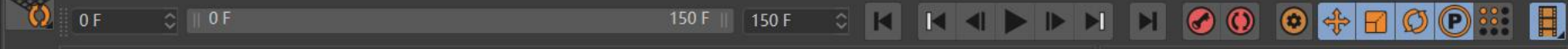
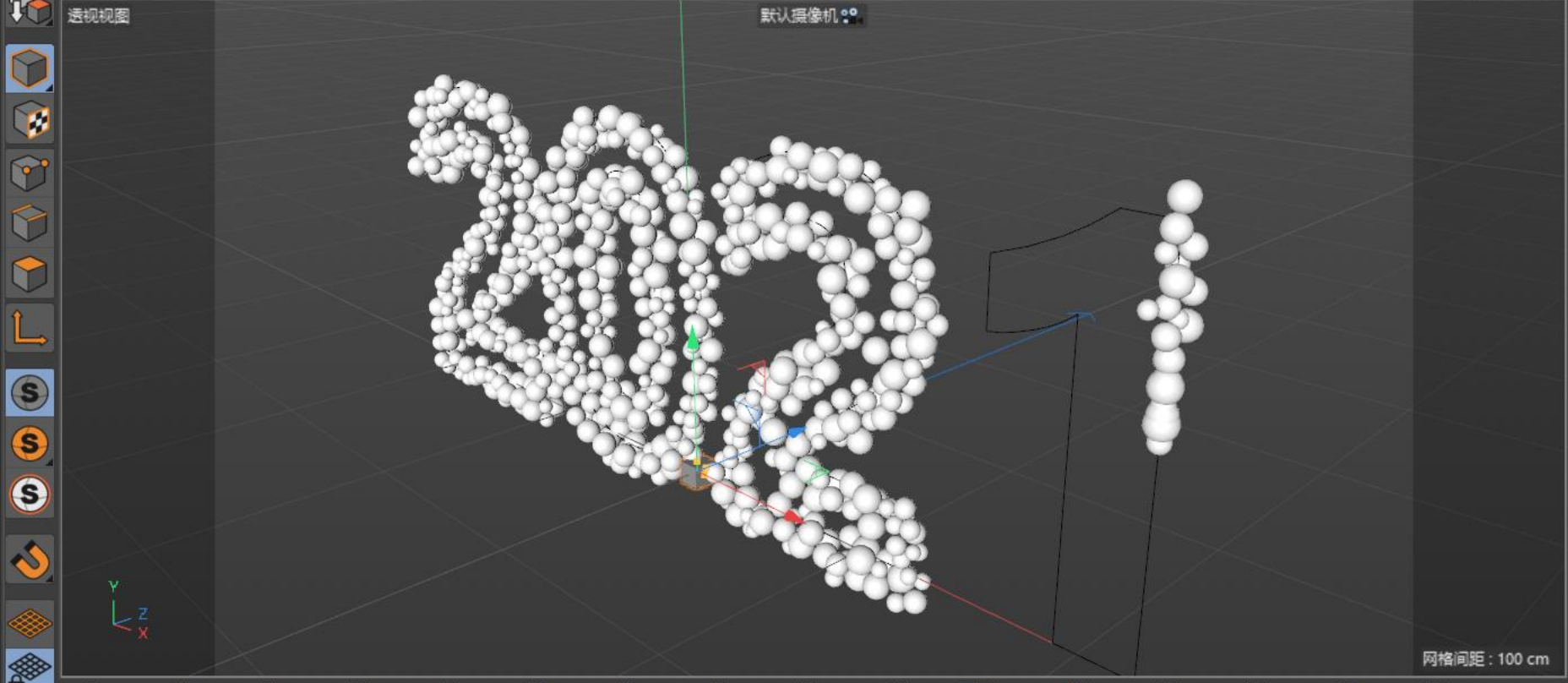


克隆对象 [克隆]

对象属性

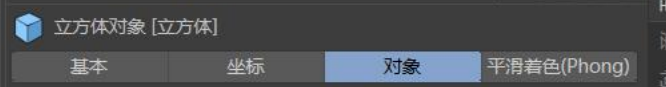
- 模式: 对象
- 克隆: 迭代
- 固定克隆:  固定纹理: 关闭
- 实例模式: 实例 视窗模式: 对象
- 对象: 文本
- 排列克隆:
- 导轨: 目标  缩放
- 分布: 步幅 步幅: 3 cm
- 每段:  平滑旋转:
- 偏移: 0%
- 偏移变化: 0%
- 开始: 0%
- 结束: 84.802%
- 循环:
- 率: 0%





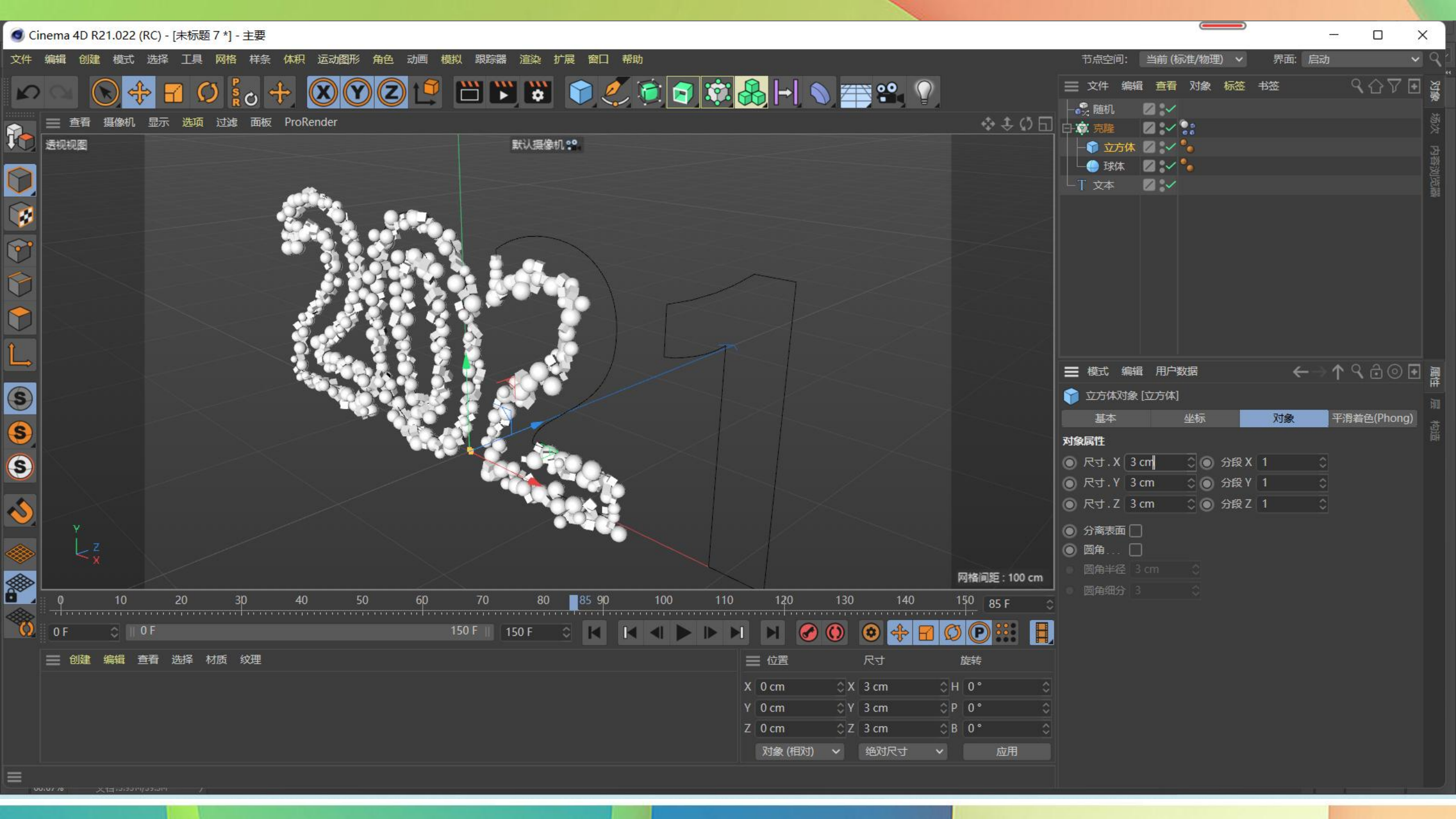
位置	尺寸	旋转
X 0 cm	X 10 cm	H 0°
Y 0 cm	Y 10 cm	P 0°
Z 0 cm	Z 10 cm	B 0°

对象(相对) 绝对尺寸 应用

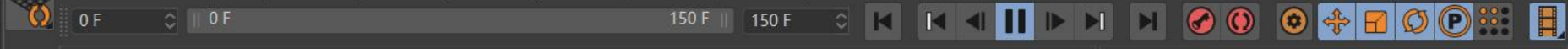
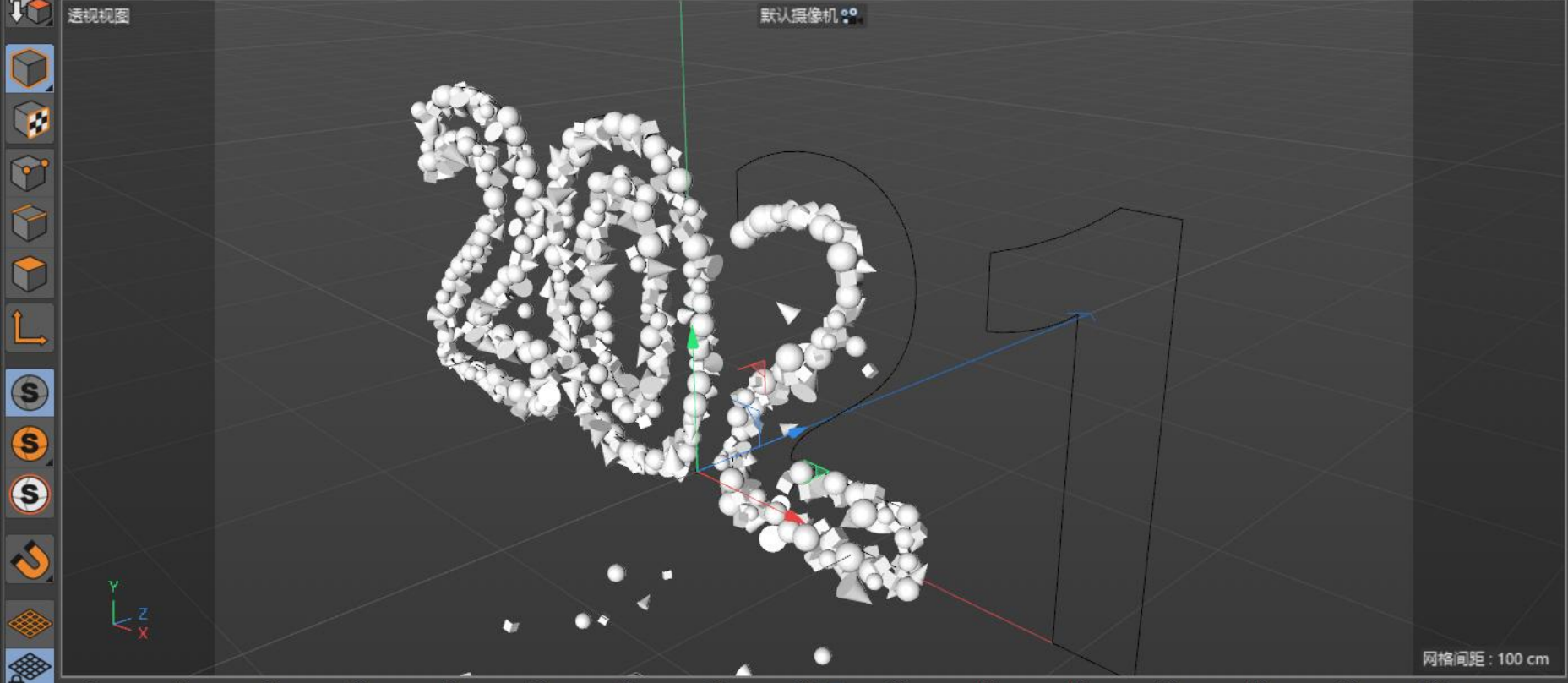


**对象属性**

- 尺寸 . X 10 cm 分段 X 1
- 尺寸 . Y 10 cm 分段 Y 1
- 尺寸 . Z 10 cm 分段 Z 1
- 分离表面
- 圆角...
- 圆角半径 3 cm
- 圆角细分 3



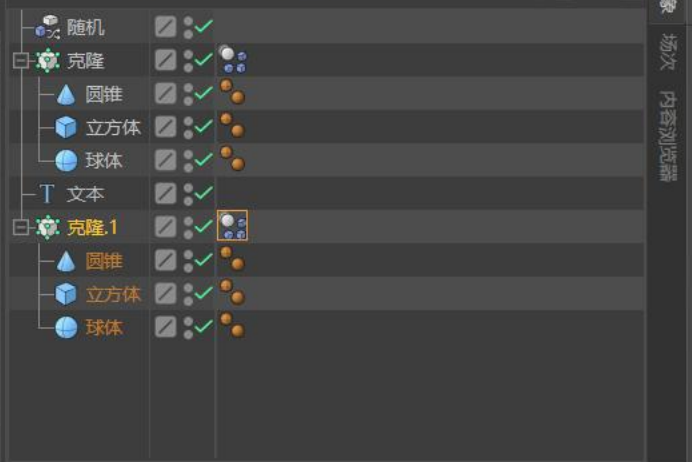


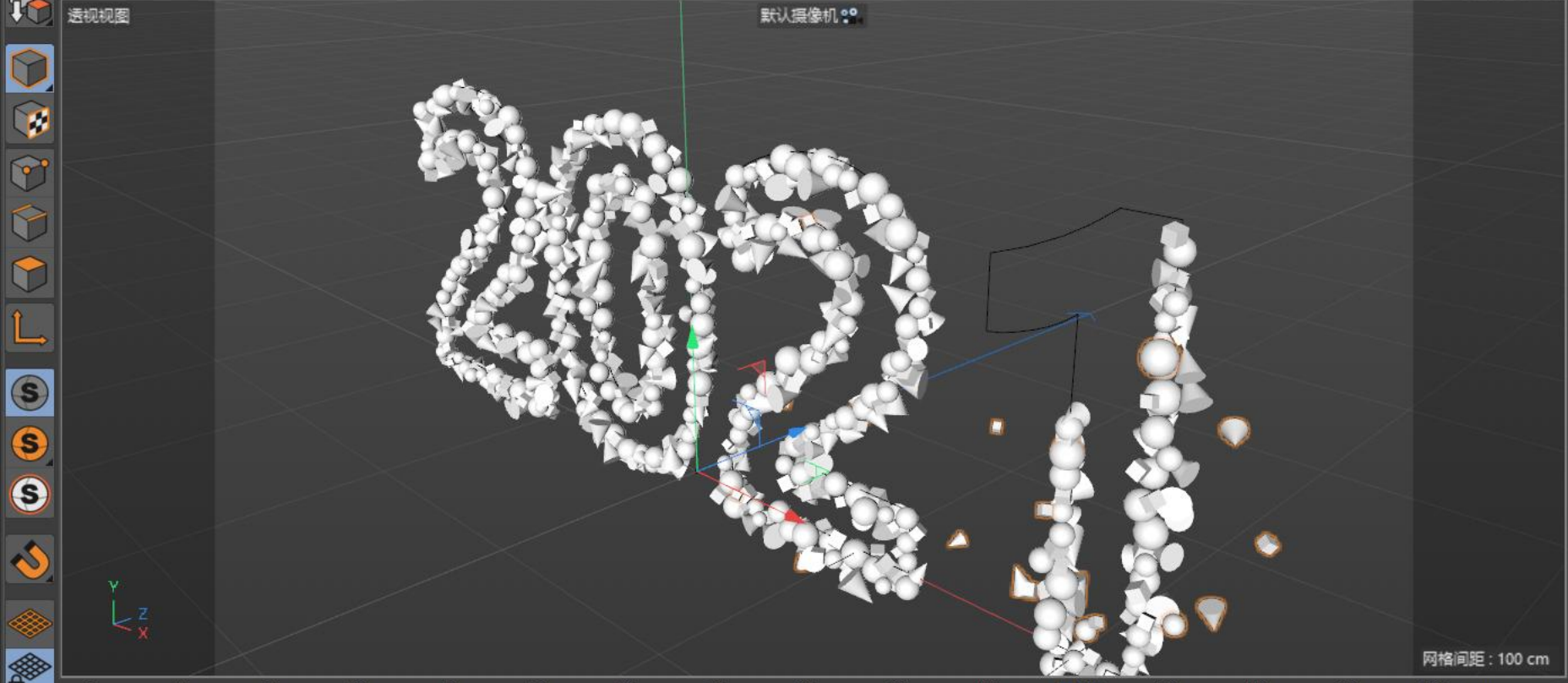


创建 编辑 查看 选择 材质 纹理

位置	尺寸	旋转
X 0 cm	X 778.795 cm	H 0°
Y 0 cm	Y 3491.067 cm	P 0°
Z 0 cm	Z 644.361 cm	B 0°

对象(相对) 绝对尺寸 应用





位置	尺寸	旋转
X 0 cm	X 1042.063 cm	H 0°
Y 0 cm	Y 5959.821 cm	P 0°
Z 0 cm	Z 956.075 cm	B 0°

对象(相对) 绝对尺寸 应用



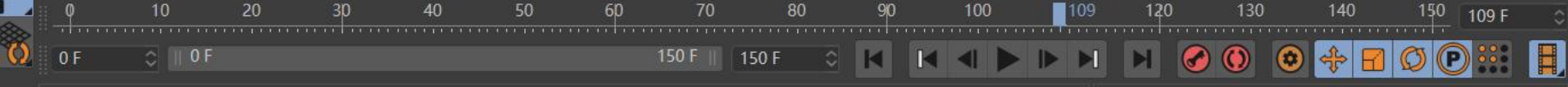
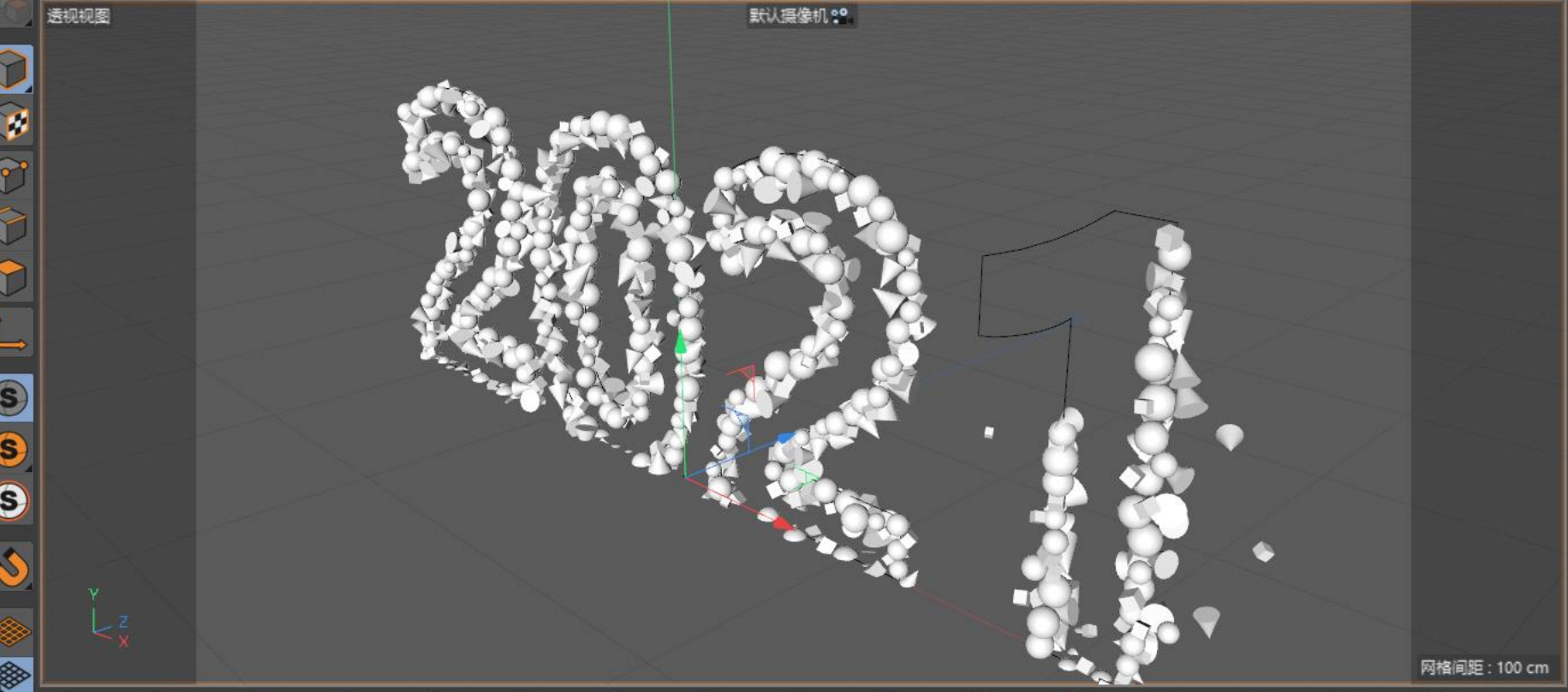
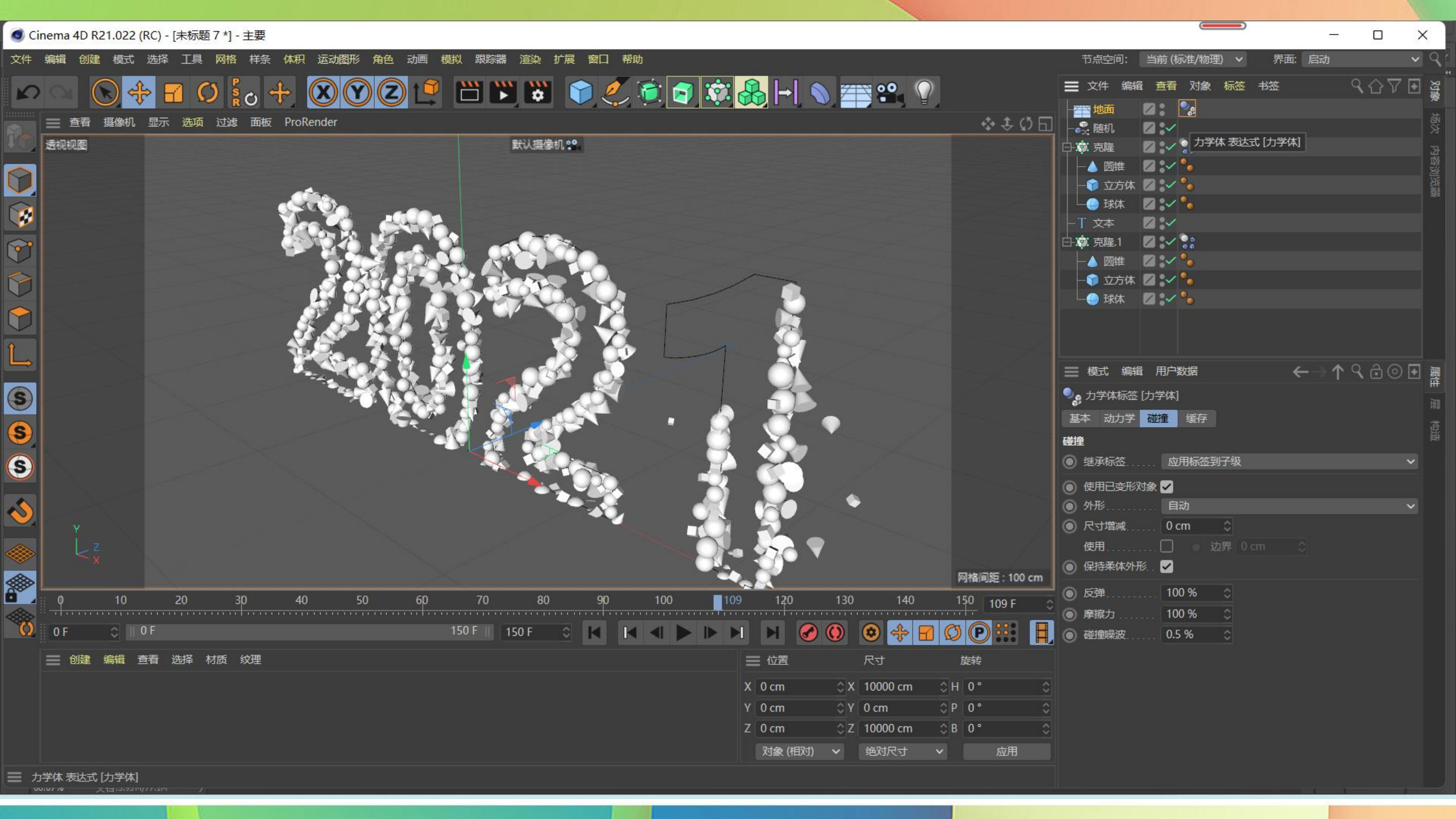
克隆对象 [克隆.1]

基本 坐标 对象 变换 效果器 力字体

**对象属性**

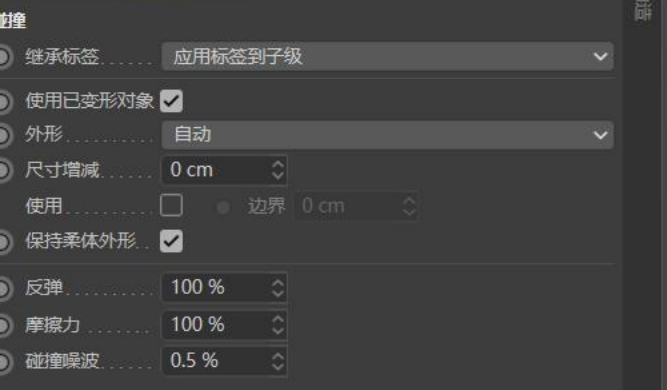
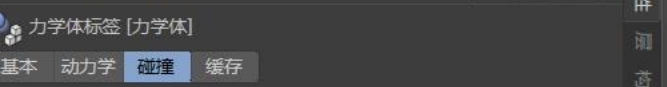
- 模式: 对象
- 克隆: 迭代
- 固定克隆:  固定纹理: 关闭
- 实例模式: 实例 视窗模式: 对象
- 对象: 文本
- 排列克隆:
- 导轨: 目标 缩放
- 分布: 步幅 步幅: 20 cm
- 每段:  平滑旋转:
- 偏移: 0%
- 偏移变化: 0%
- 开始: 0%
- 结束: 93.012%
- 循环:
- 率: 0%

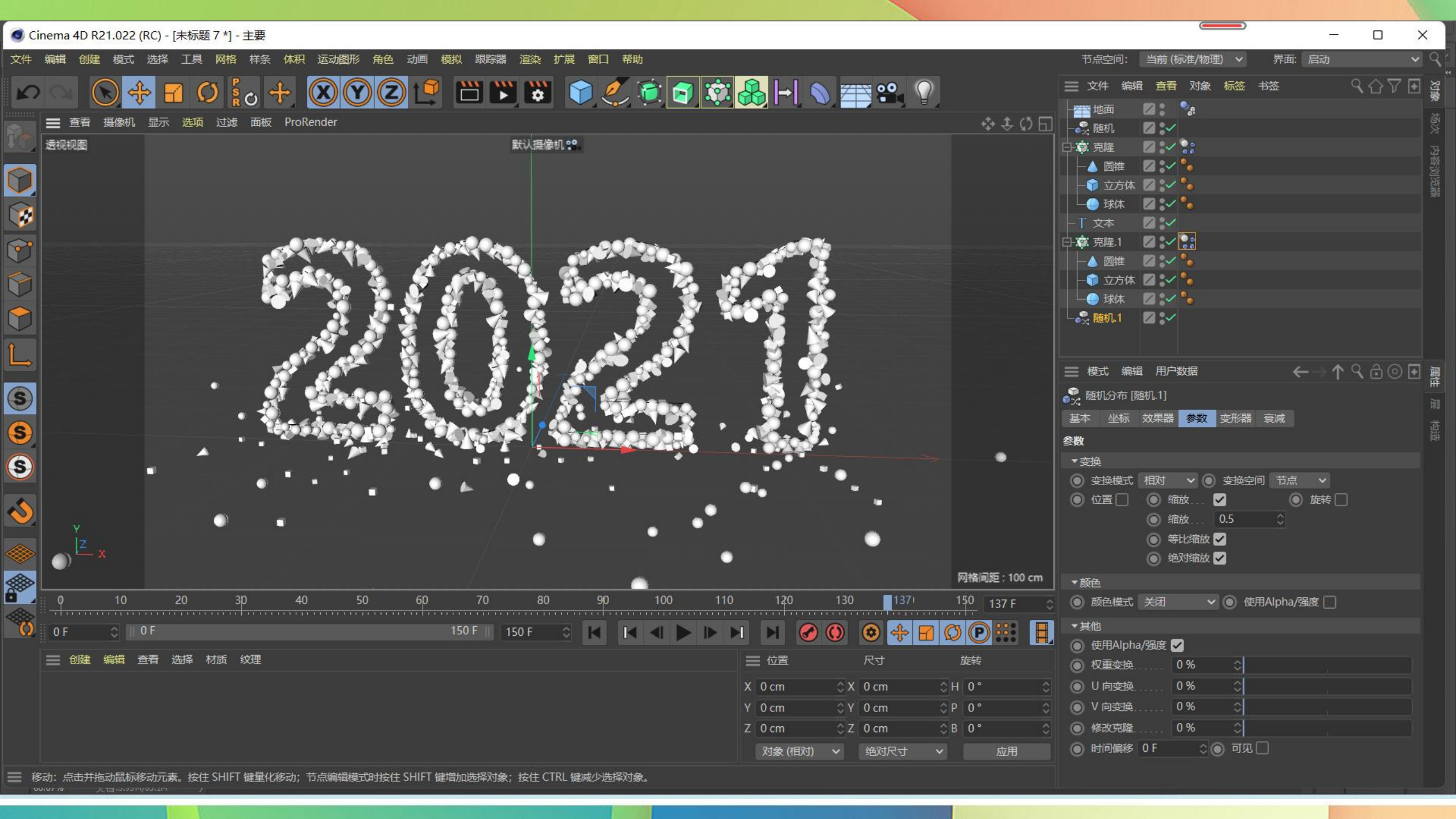




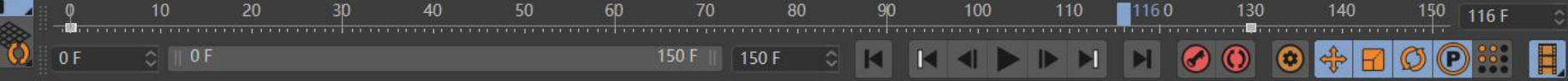
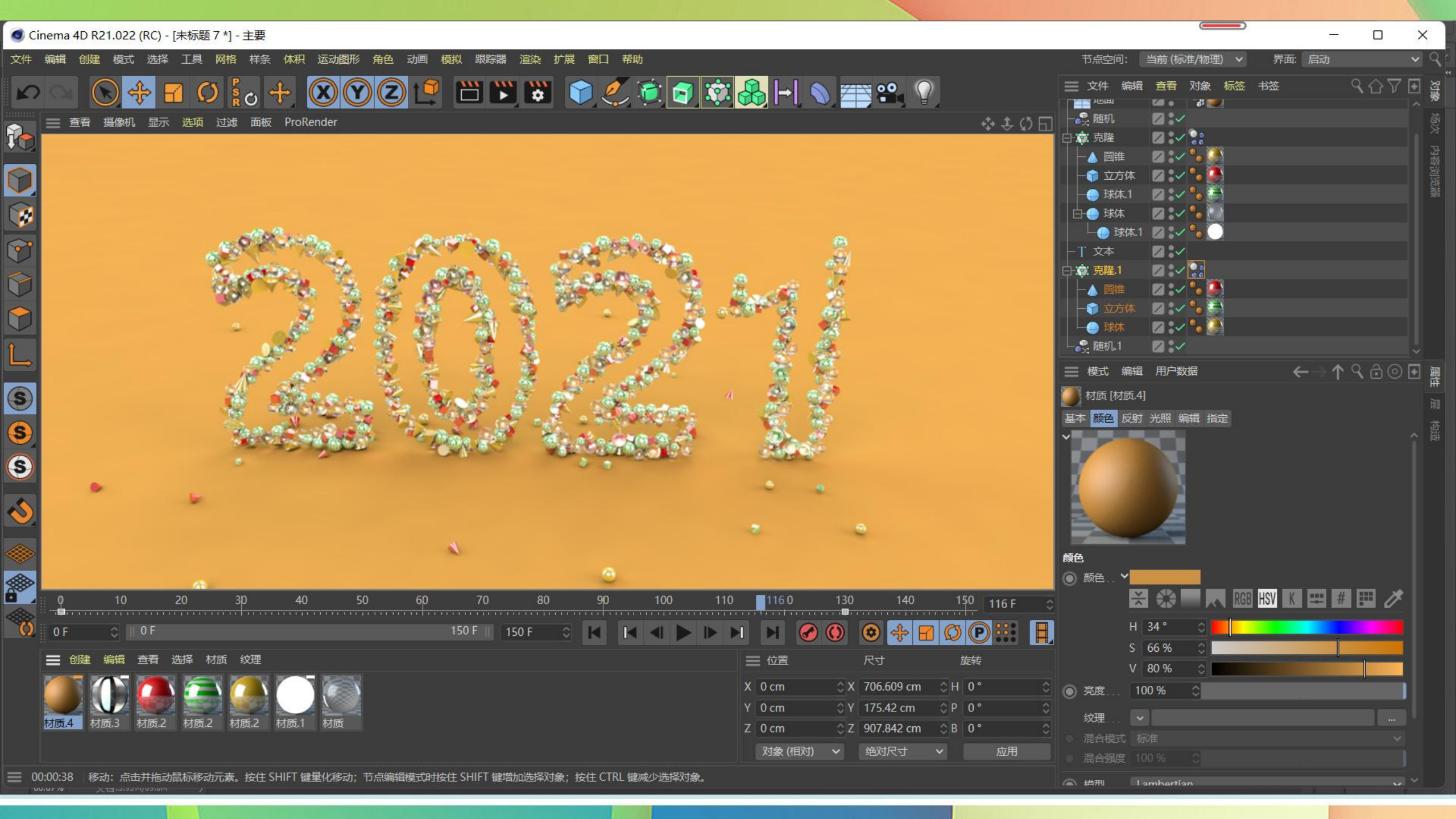
位置	尺寸	旋转
X 0 cm	X 10000 cm	H 0°
Y 0 cm	Y 0 cm	P 0°
Z 0 cm	Z 10000 cm	B 0°

对象 (相对) 绝对尺寸 应用









位置	尺寸	旋转
X 0 cm	X 706.609 cm	H 0°
Y 0 cm	Y 175.42 cm	P 0°
Z 0 cm	Z 907.842 cm	B 0°

对象 (相对) 绝对尺寸 应用



颜色

颜色 [材质.4]

基本 颜色 反射 光照 编辑 指定

H 34° S 66% V 80%

亮度 100%

混合模式 标准

混合强度 100%

材质 1 Lambertian

# 总结

**动态艺术是在时间流逝的状态下，对事物进行运动变化，并配合音效创作出的动态视听艺术。**

**动态艺术在视觉传达、环境艺术、产品设计、服装设计、影视动画、数字媒体、虚拟仿真等广泛的现代艺术及未来艺术当中均有广泛的运用，是艺术设计实验的创新方法。**

# 总结

**希望今天对于动态艺术的浅析，能为各位老师带来新的启发，为接下来的专业设计教育教学创新开辟新的途径。**



**感谢各位的悉心倾听**

**2022.8.9**