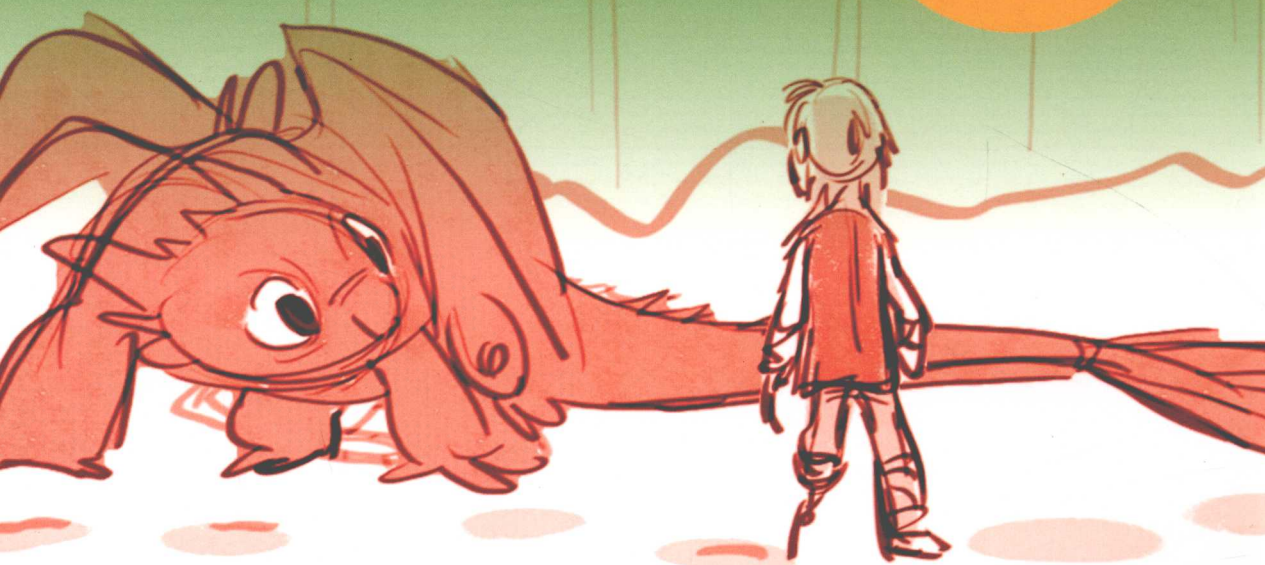


普通高等教育  
艺术与传播学科  
“十二五”规划  
精品教材



# 动漫速写

傅凯束铭编著

中国科学技术大学出版社

普通高等教育艺术与传播学科“十二五”规划精品教材

# DM 动漫速写

傅 凯 束 铭 编著



中国科学技术大学出版社

## 内 容 简 介

本书是普通高等教育艺术与传播学科“十二五”规划精品教材之一。全书共七章,系统地介绍了动漫速写的基本知识与基本要点、人物速写的基本方法、场景速写的基本方法,最后两章是动漫速写强化练习和优秀作品欣赏。全书图文并茂,理实交融,内容丰富多彩。

本书可供高等学校艺术、传媒、动漫及相关专业学生作为教材使用,也可供艺术创作、动漫创作、场景设计人员及感兴趣的人员学习参考。

## 图书在版编目(CIP)数据

动漫速写 / 傅凯, 束铭编著. —合肥: 中国科学技术大学出版社, 2015. 8  
ISBN 978-7-312-03779-5

I. 动… II. ① 傅…② 束… III. 动画—速写技法 IV. J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2015) 第 159107 号

责任编辑: 郑 娟(特聘) 张善金

出 版 者: 中国科学技术大学出版社

地址: 合肥市金寨路 96 号 邮编: 230026

网址: <http://www.press.ustc.edu.cn>

电话: 发行部 0551-63606086-8808

印 刷 者: 合肥市宏基印刷有限公司

发 行 者: 中国科学技术大学出版社

经 销 者: 全国新华书店

开 本: 787 mm×1092 mm 1/16

印 张: 11.25

字 数: 281 千

版 次: 2015 年 8 月第 1 版

印 次: 2015 年 8 月第 1 次印刷

定 价: 38.00 元

普通高等教育艺术与传播学科“十二五”规划精品教材

## 编 委 会

顾 问 (按姓氏笔画为序)

左庄伟 阮荣春 吴为山 何晓佑 周京新 周积寅  
凌继尧

主 编 王 平

副 主 编 (按姓氏笔画为序)

丁 山 王承昊 许建康 吴耀华 张广才 张秋平  
张成来 贺万里 周燕弟 杨建生 郭承波 钱孟尧

编 委 (按姓氏笔画为序)

丁 山 王 平 王承昊 孙宝林 卢 锋 庄 曜  
许建康 吴耀华 张广才 张 艺 张秋平 张成来  
张 轶 张 凯 张 锡 张 明 陈启林 贺万里  
周燕弟 杨建生 杨振和 郭承波 郑 曦 胡中节  
钱孟尧 徐 雷 凌 青 崔天剑 殷 俊 盛 璿  
傅 凯 程明震 温巍山 惠 剑 薛生辉

# 总 序

江苏是我国教育大省之一,也是教育强省之一,省内高校众多,不仅基础好,政府投入大,而且学科门类齐全。近年来新兴学科不断涌现,学术带头人、教学名师、创新型人才层出不穷。如何充分发挥江苏的地缘优势、人才优势和教育资源优势,创造出更多的教育教学成果和科研成果,为经济建设服务,为传承和发扬华夏文明、建设伟大国家、实现中国梦服务,是高等教育工作者一直在思考和必须面对的问题。2013年5月,来自江苏省内多所高校艺术与传播学科的领导、学术带头人和教学一线老师齐聚南京,就普通高等教育艺术与传播学科的繁荣与发展问题展开了热烈的研讨,与会专家、学者一致认为,就国内的教育资源而言,江苏是艺术学科历史悠久和发展迅猛的地区之一,省内开设艺术学科的高校有76所,总体发展势头好,前景广阔;但另一方面,部分工科院校、综合性大学艺术学科相对于主流学科规模较小,且多为后起之秀,中青年人才多,因此实行校际合作,优势互补,强强联手,资源共享,出版适合新时期教育教学改革和知识创新、学科发展需要,反映江苏地域特色的艺术与传播类系列新教材十分必要,意义深远。大家一致建议花3~5年时间,完成这套精品规划教材的编写和出版工作。计划一期出版教材35种,经过两年的努力,已经相继完成了部分书稿的编写和审定,交付出版社进行后期制作。我们衷心感谢参编作者为本系列精品教材的出版所付出的心血和辛劳,感谢所有关心本系列精品教材出版的领导、学者和一线工作的老师们!

本系列教材的参编作者秉承学术创新理念,坚持教学与科研相结合的宗旨,根据自己的教学、科研体会,借鉴目前国外相关专业有关课程的设置和教学经验,注意理论与实际应用的结合、基础知识与最新发展及学科前沿研究的结合、

课堂教学与课外实践的结合,精心组织材料,认真编写和锤炼教材内容,以使学生在掌握扎实理论基础的同时,了解本学科最新的研究方法与发展动态,掌握实际应用的技术,为在未来的职业生涯中铸就成功人生奠定坚实的基础。

这次入选的 35 种精品教材,既是教学一线老师长期教学积累的成果,也是对江苏省艺术与传播学科整体发展水平的展示和检验。我们热切地期待着本套精品教材的出版能为推动我国艺术与传播学科教育教学改革的进一步深化,为培养高素质的创新型和复合型人才发挥积极作用。

王 平

2015 年 5 月

# 前言

如今很多高等院校相继开办了动画专业或动画方向,在培养计划中,与绘画基础息息相关的课程有素描、速写和色彩学等,这些都是必修的专业基础课,目的是培养学生的绘画基础,训练学生的动手能力,为将来的创作夯实基础。而动画专业速写的训练方法与一般速写是不同的,在教学中我们应该如何区别呢?什么样的方法适用于动画、漫画专业的基础课堂教学呢?这本教材因此而来。

一般速写方法强调的是在光、影、形、色中寻找构成画面的语言,以线条为主,在静态中寻求形体的内在结构和外在形式,以及更多的表现手法等,而动画中的动作是瞬间的,也是千变万化的,它强调的是动态的观察方法,而非单一角度的观察,需要全方位、多角度地整体环视,强调“动作的连续性,整体的故事性”。

强调动漫速写的画法并不是否定一般速写的重要性,而是提出改进和适应专业的方法,使之更加适用于动漫专业的教学,而不是生搬硬套地进行程式化操作。国内外的优秀动画公司和美术院校都非常重视绘画功底的合作和手绘能力的训练。动画的生产制作是一个“工业模式”,在此之前具备扎实的速写基础十分重要,例如,解剖结构、基本的透视原理、明暗规律以及至关重要的“体块”意识。也就是说,作为一个动漫工作者,首先必须具备对人体的理解,这些素质的培养来源于不断的临摹、写生、默写以及反复的观察与练习,逐步掌握人体的骨骼和肌肉的位置,这是创作的前提。没有画过人体,就无法对结构和动态建立正确的意识,无法将基本的概念运用在动画的制作中。

基于这样的想法和认识,编者希望能归纳整理一套适用于动漫及相关专业教学的速写方法,给学习者提供一个研究思考的契机——这就是编写本教材的

真正动因和动力源泉。但限于编者水平,书中疏漏和不足之处在所难免,希望读者和同行学者提出意见和建议,以便于我们在教学和科研实践中不断总结提高,从而争取在日后修订时使之更臻完善。

傅 凯

2015年1月于南京

# 目 录

|                    |         |
|--------------------|---------|
| 总序 .....           | ( i )   |
| 前言 .....           | ( iii ) |
| 第一章 概论 .....       | ( 1 )   |
| 第一节 认识动漫速写 .....   | ( 1 )   |
| 一、认识速写 .....       | ( 1 )   |
| 二、动漫速写的定义 .....    | ( 6 )   |
| 三、动漫速写的意义 .....    | ( 13 )  |
| 第二节 速写与动漫设计 .....  | ( 18 )  |
| 一、人物速写与角色造型 .....  | ( 18 )  |
| 二、风景速写与场景设计 .....  | ( 23 )  |
| 思考与练习 .....        | ( 28 )  |
| 第二章 动漫速写基础知识 ..... | ( 29 )  |
| 第一节 工具准备 .....     | ( 29 )  |
| 一、铅笔 .....         | ( 29 )  |
| 二、钢笔 .....         | ( 30 )  |
| 三、毛笔 .....         | ( 32 )  |
| 四、纸张 .....         | ( 34 )  |
| 五、颜料及其他 .....      | ( 34 )  |
| 第二节 表现形式 .....     | ( 36 )  |
| 一、单纯线表现 .....      | ( 36 )  |
| 二、线面结合 .....       | ( 37 )  |
| 三、明暗表现 .....       | ( 37 )  |
| 四、淡彩薄涂 .....       | ( 38 )  |
| 第三节 学习途径 .....     | ( 40 )  |
| 一、临摹 .....         | ( 40 )  |
| 二、写生 .....         | ( 40 )  |

|                      |      |
|----------------------|------|
| 三、默写 .....           | (41) |
| 思考与练习 .....          | (41) |
| 第三章 动漫速写基本要点 .....   | (42) |
| 第一节 观察方法 .....       | (42) |
| 一、快速把握整体 .....       | (42) |
| 二、选择适当角度 .....       | (44) |
| 三、寻找对象特征 .....       | (47) |
| 第二节 构图方法 .....       | (51) |
| 一、一般构图 .....         | (51) |
| 二、画面平衡 .....         | (52) |
| 三、突出重点 .....         | (52) |
| 四、环境与身份 .....        | (54) |
| 第三节 动漫速写的个性表达 .....  | (55) |
| 一、姿态 .....           | (55) |
| 二、动势 .....           | (55) |
| 三、光影 .....           | (57) |
| 四、艺术处理 .....         | (60) |
| 思考与练习 .....          | (62) |
| 第四章 人物速写基本方法 .....   | (63) |
| 第一节 人体速写 .....       | (63) |
| 一、人体比例 .....         | (63) |
| 二、人体结构 .....         | (65) |
| 三、体块意识 .....         | (67) |
| 第二节 着衣人物速写 .....     | (69) |
| 一、着衣人物速写的步骤要点 .....  | (69) |
| 二、内在结构 .....         | (72) |
| 三、外在服饰 .....         | (73) |
| 四、快速表现 .....         | (77) |
| 第三节 局部刻画 .....       | (80) |
| 一、头部——五官、表情、头发 ..... | (80) |
| 二、手部 .....           | (88) |
| 第四节 动态速写 .....       | (90) |

|                           |              |
|---------------------------|--------------|
| 一、动态线 .....               | ( 90 )       |
| 二、运动重心 .....              | ( 92 )       |
| 三、连续动作分解 .....            | ( 93 )       |
| 第五节 力量与重量 .....           | ( 96 )       |
| 第六节 夸张变形 .....            | (100)        |
| 思考与练习 .....               | (103)        |
| <b>第五章 场景速写基本方法 .....</b> | <b>(104)</b> |
| 第一节 场景绘制基础 .....          | (104)        |
| 一、风景速写的取景 .....           | (104)        |
| 二、风景速写的构图 .....           | (106)        |
| 三、风景速写的透视 .....           | (109)        |
| 四、表达空间感的技巧 .....          | (110)        |
| 第二节 建筑场景 .....            | (113)        |
| 一、建筑外观表现 .....            | (114)        |
| 二、室内场景表现 .....            | (116)        |
| 三、不同的建筑风格 .....           | (119)        |
| 四、建筑的快速表现 .....           | (125)        |
| 第三节 自然场景 .....            | (130)        |
| 一、自然场景的组成 .....           | (130)        |
| 二、自然场景的材质表现 .....         | (130)        |
| 三、天气与氛围 .....             | (131)        |
| 四、生活小景 .....              | (131)        |
| 思考与练习 .....               | (133)        |
| <b>第六章 动漫速写强化练习 .....</b> | <b>(134)</b> |
| 第一节 组合场面 .....            | (134)        |
| 第二节 生活情境 .....            | (136)        |
| 第三节 动物角色 .....            | (139)        |
| 第四节 速写淡彩 .....            | (140)        |
| 一、意在笔先 .....              | (140)        |
| 二、胆大心细 .....              | (141)        |
| 三、节奏变化 .....              | (141)        |
| 四、完整作画步骤 .....            | (141)        |

|                         |              |
|-------------------------|--------------|
| 思考与练习 .....             | (146)        |
| <b>第七章 优秀作品欣赏 .....</b> | <b>(147)</b> |
| 第一节 钢笔作品 .....          | (147)        |
| 第二节 铅笔和针管笔作品 .....      | (152)        |
| 第三节 签字笔和马克笔作品 .....     | (156)        |
| 第四节 毛笔作品及其他 .....       | (162)        |
| <b>参考文献 .....</b>       | <b>(167)</b> |
| <b>后记 .....</b>         | <b>(168)</b> |

# 第一章

## 概 论

### 第一节 认识动漫速写

#### 一、认识速写

“速写”一词,其实是舶来品,它是随着西方绘画在近代传入我国的。一般是指在较短时间内依靠观察和瞬间的记忆,用简洁扼要的笔法迅速地描绘对象的特征、形态,或者把画者对对象的印象、感受记录下来的一种绘画表现形式。简单地说,速写就是快速地描写。这一概念涵盖了两个方面的信息:“速”,是指这一艺术实践活动的行为速度;而“写”实际上就是画,那就包括了造型能力、表现技巧、绘画语言和形式美的规律等几个方面的内容。

作为一种绘画形式,速写的起源可以追溯到原始人在居住的洞穴中留下的岩画,这些由简单、稚朴的线条描绘成的图像可以看成是速写最初的滥觞。在西方,速写最先在工艺美术和绘画艺术中出现,此后才逐渐成为画家练习造型能力、收集创作素材的一种手段,再后来又成为一种独立的绘画形式而存在。在东方,以中国为例,线描是中国传统绘画的主要造型方法,它是将对象的轮廓、形态概括成纯粹简洁的单线条,并运用适当的表现方法将其描绘出来,其实质就是速写的一种中国式风格。从早期楚墓帛画中人物的造型运用线描手法开始,这一表现手法就一直处于不断的丰富、发展、变化之中,经由晋朝顾恺之的“高古游丝描”,唐代吴道子的“吴带当风”,直至明代画家总结出了历代线描的十八种风格,美术史上称之为“十八描”。同时,宋代兴起的水墨写意风格的文人画,改变了以往中国绘画中单线的造型方法,而出现了线条的干湿、浓淡、方圆、粗细等多种笔法,如北宋石恪的《二祖调心图》,南宋梁楷的《泼墨仙人》(图 1-1-1)、《布袋和尚》、《李白像》,明代徐渭的《泼墨杂花图卷》,清代任伯年的《钟馗图》,以及近现代画家齐白石、黄宾虹、蒋兆和、傅抱石、黄胄等人的作品(图 1-1-2,图 1-1-3),从画面的笔法可以看出这些都是在较短时间内创作出来的作品,在本质上又何尝不是“速写”呢?

图 1-1-1 所示作品中的人物形象简练生动,特征夸张,神态自然。

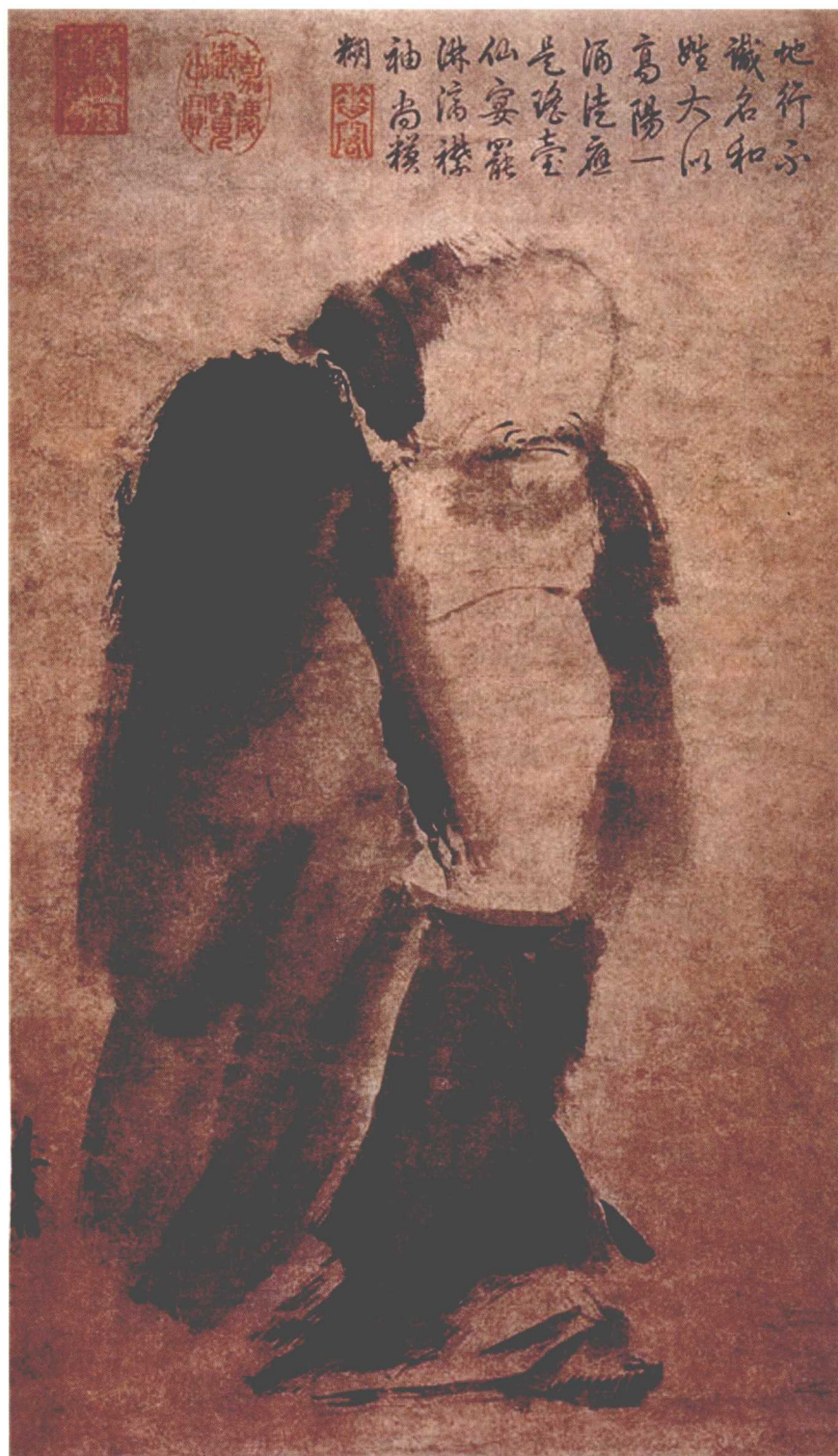


图 1-1-1 《泼墨仙人》（〔南宋〕梁 楷）

大师的作品(图 1-1-2,图 1-1-3)线条简练,意境优雅,寥寥数笔就展现了花草、虫鸟、鱼虾等形象的气韵。



图 1-1-2 写意作品 (齐白石)



图 1-1-3 写意作品（齐白石）

把中国历代的很多绘画与西方大师的一些速写作品做比较,就会发现无论是在表现形式上还是在画面效果上两者都有着颇多相似之处,如伦勃朗的《假寐的少女》(图 1-1-4),弗拉戈纳的《巴夏》,马奈的《戴帽的妇人》,毕加索的《公牛》(图 1-1-5),阿利卡的《半身像》等,这些作品也都是以毛笔或其他毛制笔为工具,通过墨色的干湿、浓淡、粗细变化来塑造形象的。

图 1-1-4 所示作品以干画法塑造少女的衣纹走势,一气呵成。少女的姿态栩栩如生,跃然纸上。

图 1-1-5 所示作品利用线条表现和黑白表现的不同技法对比,对公牛进行解构,理性和艺术性兼具。

纵观古今中外的这些作品,类似这样“速”的方法无处不在,其简练、明确的手法,构成了别样的音韵与雅致的风采。之所以发展成为今日的“速写”,其中的原因很多,通常有三种:一是作为初学者绘画入门的基础训练科目;二是在日常生活中收集的素材,以便最后用于创作;三是作为一个纯粹独立的研究性的绘画形式而存在。



图 1-1-4 《假寐的少女》（伦勃朗）