

动漫·电脑艺术设计专业教学丛书暨高级培训教材



王雪莲 编著

esign
Sketch

设计素描



中国建筑工业出版社

动画·电脑艺术设计专业教学丛书暨高级培训教材

esign Sketch 素描

王雪莲 编著

中国建筑工业出版社

图书在版编目(CIP)数据

设计素描/王雪莲编著. —北京: 中国建筑工业出版社, 2010

(动漫·电脑艺术设计专业教学丛书暨高级培训教材)

ISBN 978-7-112-11759-8

I. 设… II. 王… III. 素描—技法(美术) 技术培训—教材 IV. J214

中国版本图书馆CIP数据核字(2010)第010499号

内 容 提 要

素描具有朴素地描写之意,是所有绘画语言里最便捷有效的展示情感、传达创意的方式。传统素描训练极为重视科学性和系统性,有着严格的教学进度安排,划分为严格的阶梯式进程。本书对素描课程的设置内容作了一些改革尝试,重视创意思维教学的系统性,并以课题训练的形式对每一部分内容进行了总结。

本书可作为动漫与艺术设计专业院校教学用书,也可作为动漫与艺术设计类专业的培训用书,还可供对本领域有兴趣的读者参考使用。

责任编辑:陈 桦 吕小勇

责任设计:赵明霞

责任校对:陈 旭 兰曼利

动漫·电脑艺术设计专业教学丛书暨高级培训教材

设计素描

王雪莲 编著

*

中国建筑工业出版社出版、发行(北京西郊百万庄)

各地新华书店、建筑书店经销

北京美光制版有限公司制版

北京云浩印刷有限责任公司印刷

*

开本:880×1230毫米 1/16 印张:7 $\frac{1}{2}$ 字数:280千字

2010年3月第一版 2010年3月第一次印刷

定价:20.00元

ISBN 978-7-112-11759-8

(19007)

版权所有 翻印必究

如有印装质量问题,可寄本社退换

(邮政编码 100037)

《动漫·电脑艺术设计专业教学丛书暨高级培训教材》编委会

编委会主任：徐恒亮

编委会副主任：张钟宪 李建生 杨志刚

刘宗建 姜 娜 王 静

丛 书 主 编：王 静

编委会委员：徐恒亮 张钟宪 李建生

杨志刚 刘宗建 姜 娜

王 静 于晓红 郭明珠

刘 涛 高吉和 胡民强

吕苗苗 何胜军 王雪莲

李 化 李若岩 孙莹飞

马文娟 马 飞 赵 迟

姚仲波

编委会

编委会成员：徐恒亮 张钟宪 李建生 杨志刚 刘宗建 姜娜 王静 王静 于晓红 郭明珠 刘涛 高吉和 胡民强 吕苗苗 何胜军 王雪莲 李化 李若岩 孙莹飞 马文娟 马飞 赵迟 姚仲波

编委

2019年12月

图书在版编目(CIP)数据

设计素描 / 王恒亮编写. — 北京: 中国建筑工业出版社, 2010

(动漫·电脑艺术设计专业教学丛书·职业技能培训教材)

ISBN 978-7-112-11739-5

序

1. 设计素描

中国版本图书馆CIP数据核字(2010)第034755号

会委编《林建

在知识经济迅猛发展的今天, 动漫·艺术设计技术在知识经济发展中发挥着越来越重要的作用。社会、行业、企业对动漫·艺术设计人才的需求也与日俱增。如何培养满足企业需求的人才, 是高等教育所面临的一个突出而又紧迫的问题。

我们这套系列教材就是为了适应行业企业需求, 提高动漫·艺术设计专业人才实践能力和职业素养而编写的。从选题到选材, 从内容到体例, 都制定了统一的规范和要求。为了完成这一宏伟而又艰巨的任务, 由中国建筑工业出版社有机结合了来自著名的美术院校及其他高等学校的艺术教育资源, 共同形成一个综合性的教材编写委员会, 这个委员会的成员功底扎实, 技艺精湛, 思想开放, 勇于创新, 在教育教学中认真践行了教育理念, 做出了一定的成绩, 取得了积极的成果。

这套教材的特点在于:

一、从学生出发。以学生为中心, 发挥教师的主导作用, 是这套教材的第一个基本出发点。从学生出发, 就是实事求是地从学生的基本情况出发, 从最一般的学生的接受能力、基础程度、心理特点出发, 从最基本的原理及最基本的认识层面出发, 构建丛书的知识体系和基本框架。这套教材在介绍基本理论、基本技能技法的主体部分时, 突出理论为实践服务的新要求, 力争在有限的课时内, 让学生把必要的知识点、技能点理解好、掌握好, 使基本知识变成基本技能。

二、从实用出发。着重体现教材的实用功能。动漫·艺术设计专业是技能性很强的专业, 在该专业系统中, 各门课程往往又有自身完整而庞大的体系, 这就使学生难以在短期内靠自己完成知识和技能的整合。因此, 这套教材强调实用技能和技术在学生未来工作中的实用效果, 试图在理论知识与专业技能的结合点上重新组合, 并力图达到完美的统一。

三、从实践出发。以就业为导向, 强调能力本位的培养目标, 是这套教材贯彻始终的基本思想。这套教材以同一职业领域的不同职业岗位为目标, 以培养学生的岗位动手操作应用能力为核心, 以发现问题、提出问题、分析问题、解决问题为基本思路。因此, 各类高校和培训机构都可以根据自身教育内容的需要选用这套教材。

教育永远是一个变化的过程, 我们这套教材也只是多年教学经验和新的教育理念相结合的一种总结和尝试, 难免会有片面性和各种各样的不足。希望各位读者批评指正。

徐恒亮

北京汇佳职业学院院长, 教授, 中国职业教育百名杰出校长之一

前言

素描具有朴素地描写之意，是所有绘画语言里最便捷有效的展示情感、传达创意的方式，甚至只要有一张纸、一支笔就够了。素描教学是一项非常有意義而且有趣味性的工作，尤其是当教师正在从事的素描工作是培养充满幻想和创新精神的动漫艺术设计专业人材的时候。

当前面临的问题是，传统素描训练极为重视科学性和系统性，有着严格的教学进度安排，划分为严格的阶梯式进程，显然，这种打持久战的做法并不适合素描学时较短的设计类专业，更不能和近些年新兴起的动漫类专业进行有效的衔接，这一切问题让我们必须重新审视设计素描的教学改革问题。

1919年，为适应市场竞争对商品功用和外观设计的需求，德国包豪斯设计学院成立，其设计教学理念影响至今。一直以来，各院校开设的设计素描更多的是从工业设计和商品设计的角度出发，动漫属于商品文化范畴，但是又有着不同于纯设计的造型需要，是一门独立完整的专业门类，那么针对动漫专业的设计素描也应根据具体的专业需求出发进行设置和改革。动漫专业的设计素描和工业设计专业的设计素描必然是不同的，因为二者的产出目标是不同的。内容服务于目的，我们的设计素描是为动漫设计类专业服务的设计素描，这是动漫设计类教师在素描教学开展过程中对自己作出的要求。

在这本书中，编者对素描课程的设置内容作了一些改革尝试，并以课题训练的形式对每一部分内容进行总结。书中展示的学生作品也许有些并没有高超的素描技巧，有些在表达上并不充分，处处透漏出学生的稚气和不成熟，但是，我们不能不注意到学生在造型意识上的一些改变，并且，这些改变是让人欣慰的，因为他们确实是在用素描的方式分析、总结、实践造型，并运用了动漫造型的各种要素。

在本书的编写过程中，编者得到了很多人的帮助，包括领导、同事、家人和朋友，在这里向王静、郭燕、韩冬、杨松楠、王龙飞、刘丽欣、罗素英、王世海等人表示感谢。同时也非常感谢在课堂教学过程中积极配合的各位同学，他们用参与的热情和行动给了编者更加努力开展设计素描教学的动力，具体名单这里不一一列数，在书中展示的学生作品包含了我对他们的肯定和期望。

由于编者教学经验和自身修养有限，在书中难免会出现一些不尽人意的地方，敬请给予批评和指正。

编者

2009年12月

目录

第1章 设计素描与动漫造型

1.1 从动漫草图看素描 / 2

1.2 向传统、向生活、向大师学习 / 10

第2章 基本技能训练

2.1 素描的表现形式 / 24

2.2 画面构成 / 30

2.3 动漫造型的关键 / 33

第3章 用动漫的眼光看世界

3.1 多角度的观察方式 / 42

3.2 时空中的运动 / 44

第4章 美学训练

4.1 动画镜头与画面构图 / 52

4.2 光影中的黑白 / 59

4.3 材质表现 / 65

第5章 用素描实现联想

5.1 形态的想像 / 68

5.2 概念的联想 / 74

5.3 时空的构想 / 76

第6章 素描技能训练

6.1 静物表现 / 84

6.2 石膏像表现 / 87

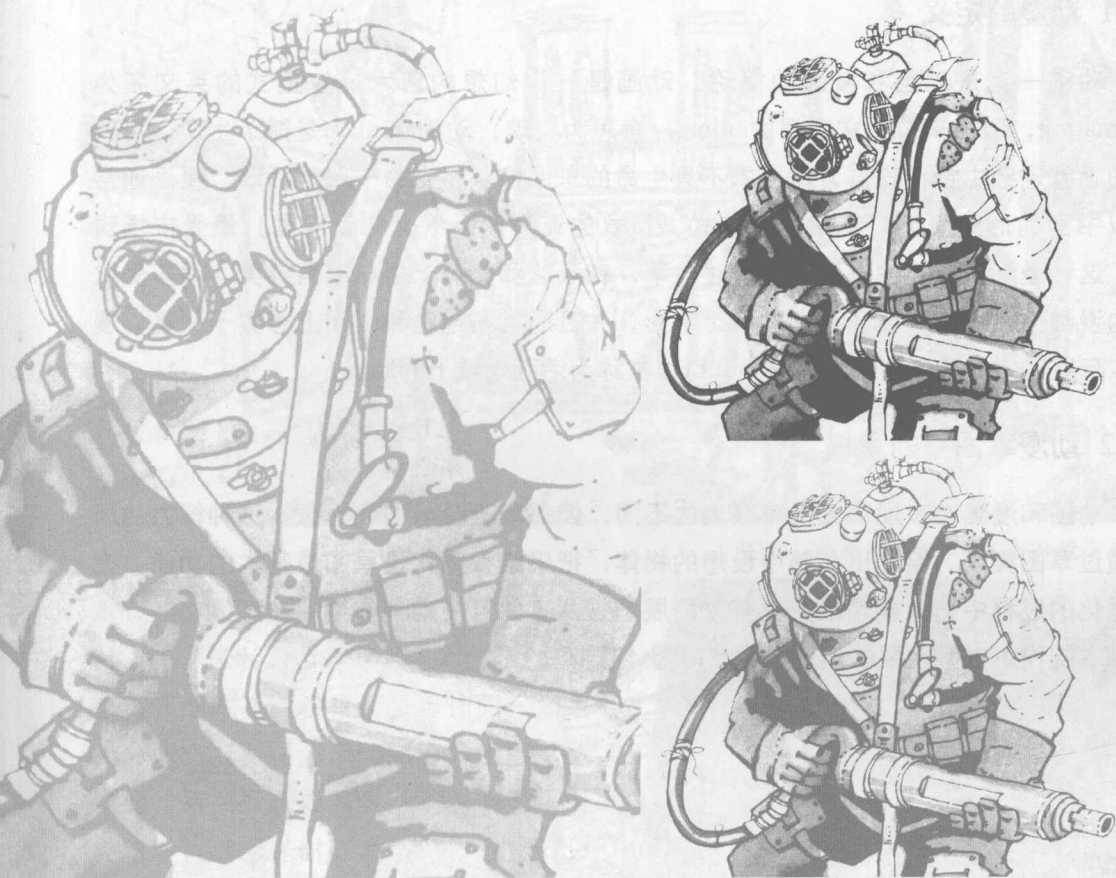
6.3 人像表现 / 94

附录：设计素描课程安排参考

后记

主要参考文献

第1章 设计素描与动漫造型



设计具有明确的目的性，素描是实现这一目的而采用的单色绘画表现形式，是一种快速、便捷展现设计意图的手段。设计素描在不同的专业有不同的定位，对于动漫专业来说，设计素描是为了实现动漫造型构想而采用的一种训练形式。素描不是目的，一切设计都是为了动漫造型服务。

需要注意的是，作为文化创意产业的重要组成部分，动画和漫画被统称为动漫产业，适应这种社会发展需要而成立的学科通常称为动画专业，这容易让人忽略漫画的存在，因此在本书中均称动漫专业。

本章学习重点与学习要点：

- 对动漫造型及草图设计本质的思考
- 如何培养动漫素描表现力

1.1 从动漫草图看素描

作为造型专业中的重要学科，动漫学科要求具备相当的造型水平，并且和绘画专业要求的素描能力有所不同。可以这样说，绘画要做表象的巨人，动漫则要做表象的飞人。拿一只猫为例，绘画要求捕捉猫的瞬间动作，在画面上作定格的描绘，做到形、色、光、影、质和量的相对完整和谐统一。动漫则要求在掌握猫的基本造型的同时关注猫连续动作，追求对动作的捕捉和表现能力。

培养动漫造型能力首先需要正确认识动漫，认识动漫专业所需要的素描能力。

1.1.1 动漫的定义

动漫一词是动画和漫画的简称。动画是一门幻想的艺术，较正式的英文名为Animation，源自于拉丁文字根的anima，意思为灵魂，动词animare是赋予生命，可以说动画就是经由创作安排，使原本不具生命的东西像获得生命一般地活动。漫画通常是以书刊的形式面世，其中尤以美式、日式的连环漫画（又称新漫画）最受市场欢迎。这种漫画以连续性画面形式讲述故事，在表达和交流上堪与动画媲美，很多受欢迎的漫画作品被改编成了动画片甚至电影，并且通常在造型和画面上忠实于原著。漫画实际展现的就是静帧的动画镜头，可以被称为活跃于纸上的动画。

1.1.2 动漫草图中的素描

动画和漫画在表现形式上有很大的不同，但都离不开造型和想像，这种能力的展示通过草图实现。绘制出头脑中设想的物体，把思维视觉化是草图最基本的功能，在视觉化的过程中，素描是最便捷有效的展示方式，并且在动漫前期的造型设计和分镜头脚本制作中占有重要的地位（图1-1）。绘制草图是动漫人用以表达设计思路的一种

手段，同时也是应具备的基本能力。动漫草图主要解决的问题是设计造型、动作、运动方式和画面的构成关系，要求设计者具备一定的素描表现能力和审美能力。

动漫草图设计的具体内容通常是包罗万象的，只要是在作品中会出现的形象，就需要在最初进行设计定稿，这些形象不单包括人物、动物、植物等具有生命特征的形象，同时也包括建筑、场景、道具等不具有生命特征的形象，甚至还需要根据作品内容设计出幻想中的形象，这就要求设计者具备较全面的素描表现能力以及相应的知识体系。当

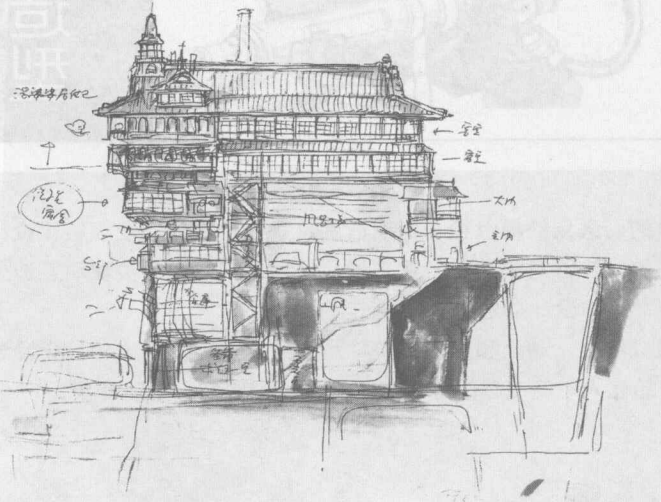


图1-1 动画片《千与千寻》建筑设计草图

然，一部作品的完成需要分工合作，并非是一个人包揽全局，但是，在学习的最初阶段应广泛涉猎，尽量全面充实自己并博采众家之长，在写生实践的同时通过大量研究成功的优秀的作品开拓自己的眼界。动漫设计专业的学生学习素描的目的是为了能够准确地传达设计意图，在接下来的草图分析中将从6个方面了解素描学习在动漫设计中的重要影响和意义。

(1) 从草图的呈现方式看素描。不同风格的动漫作品在草图设计上其表现手法也各有不同，但可以肯定的是无论何种风格的作品，其草图皆应具备较强的素描表现力和视觉感染力(图1-2、图1-3)。

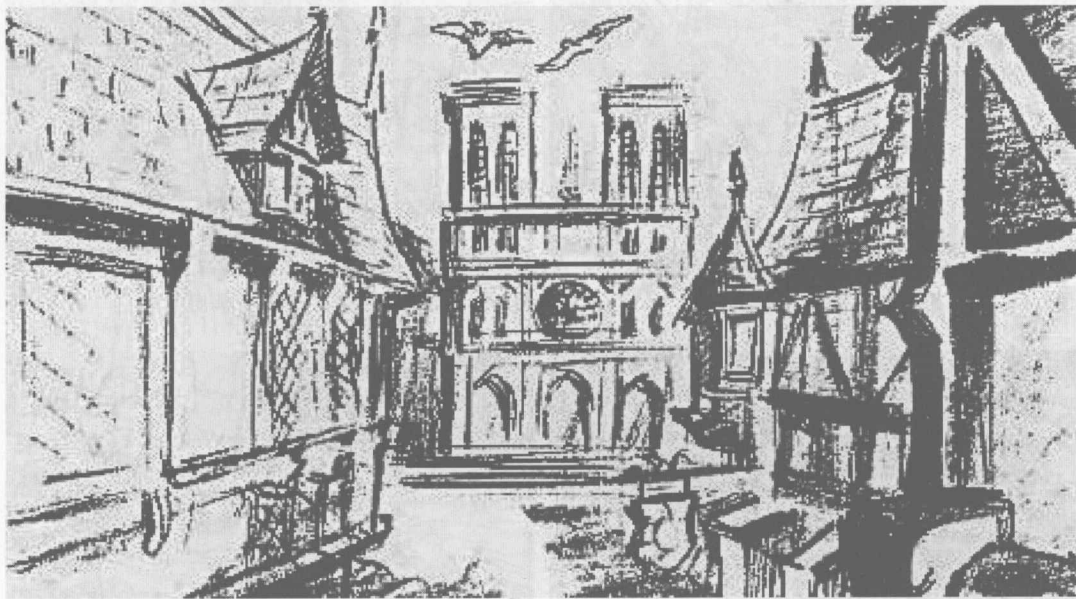


图1-2 动画片《钟楼怪人》分镜头草图

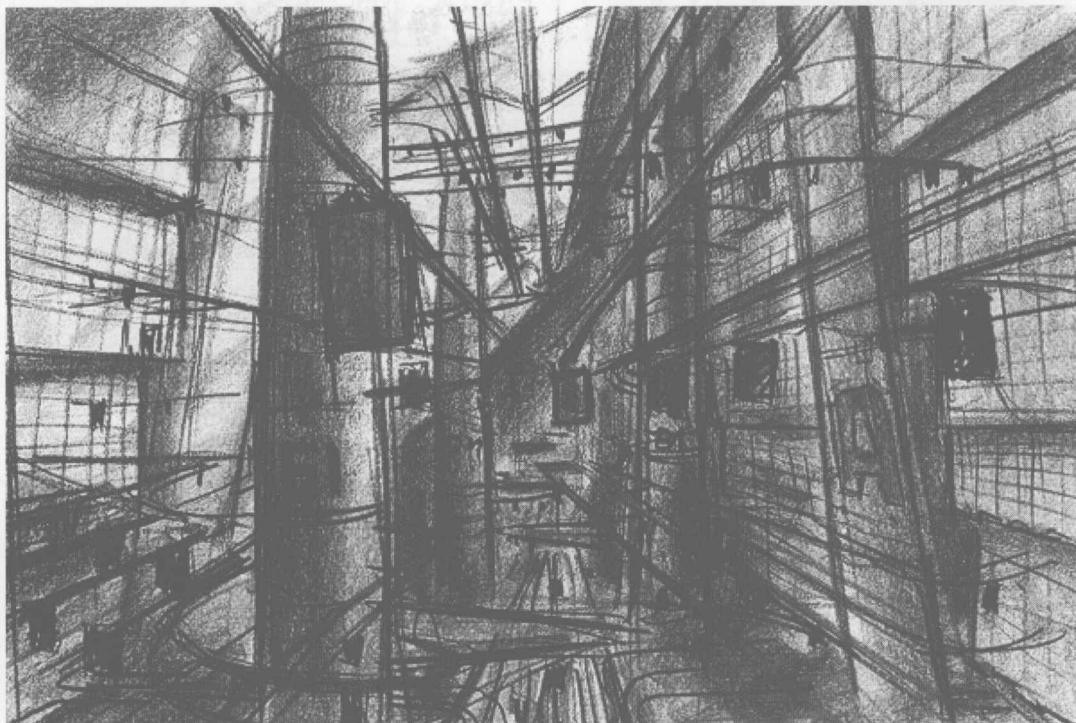


图1-3 动画片《怪物公司》分镜头草图

(2) 从动漫镜头设计看素描。动画分镜头草图设计的作用之一就是明确某一镜头中的画面构成关系, 这种构成内容包括形象方面的人物、道具、环境等, 同时包括画面中光影的设计和黑白灰的布局, 如何把这些因素合理分配, 采取何种构图方式以及视角, 要求设计者有较强的整体画面控制能力。宫崎骏动画作品的草图设计笔调轻松, 造型却极为严谨, 其作品常被用作动漫学习的范本(图1-4~图1-11)。

动画和漫画在分镜头设计的功能上有所不同。动画分镜头草图要求表现出每个动作的关键帧镜头, 是动画制作内容的标尺, 而漫画的分镜头设计是最终画面展示的草图形

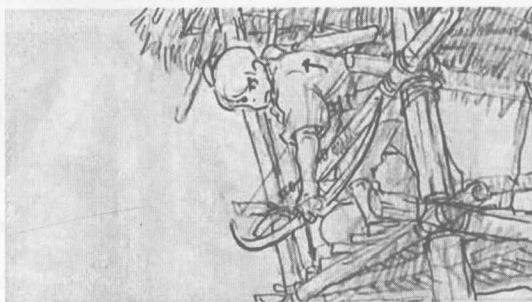


图1-4 《幽灵公主》分镜头草图(一)

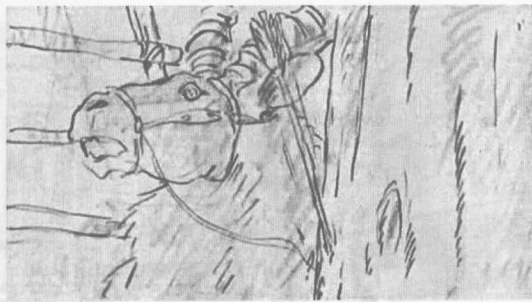


图1-5 《幽灵公主》分镜头草图(二)



图1-6 《幽灵公主》分镜头草图(三)



图1-7 《幽灵公主》分镜头草图(四)

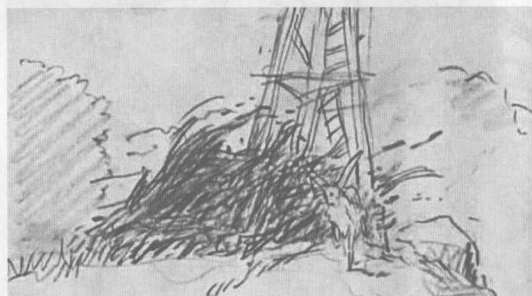


图1-8 《幽灵公主》分镜头草图(五)

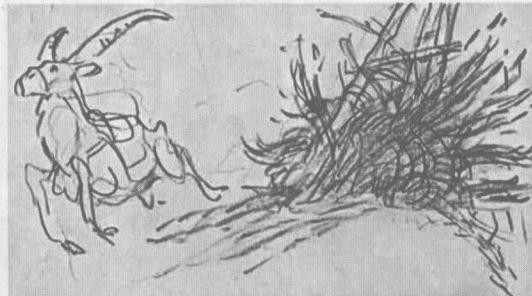


图1-9 《幽灵公主》分镜头草图(六)

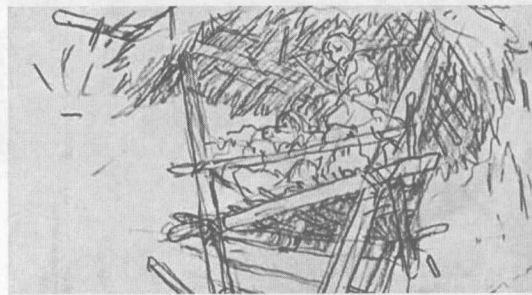


图1-10 《幽灵公主》分镜头草图(七)

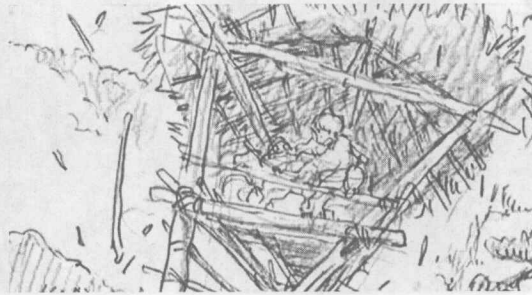


图1-11 《幽灵公主》分镜头草图(八)

态(图1-12)。动画分镜头草图每一张都是独立的画面,漫画则是由若干独立镜头的小画面共同构成一张完整的画面,但是可以看出,它们对素描能力要求都是较高的。

(3) 从动漫形象设计看素描。凡是在动漫作品中出现的形象,包括人物、动物、机械、场景、道具以及幻想出来的所有形象,在最初都需要进行草图设计,素描是最常用的方式,当然,随着电脑使用的普及,很多作品的设计草图是用电脑绘制完成的,但是,不论换何种工具,造型的完成本身就体现了对应的素描能力(图1-13~图1-16)。

(4) 从动漫造型定位看素描。动漫作品题材非常广泛,实现现实中不可能存在的幻



图1-12 漫画分镜头草图(大友克洋)

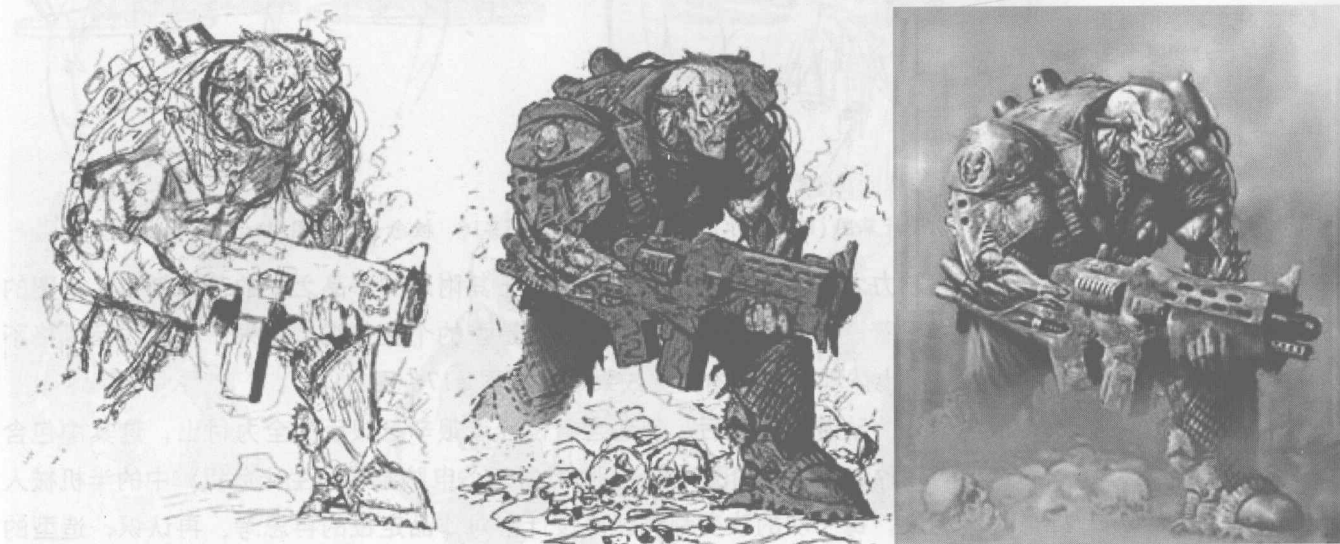


图1-13 CG作品草图至成稿(Karl Richardson)

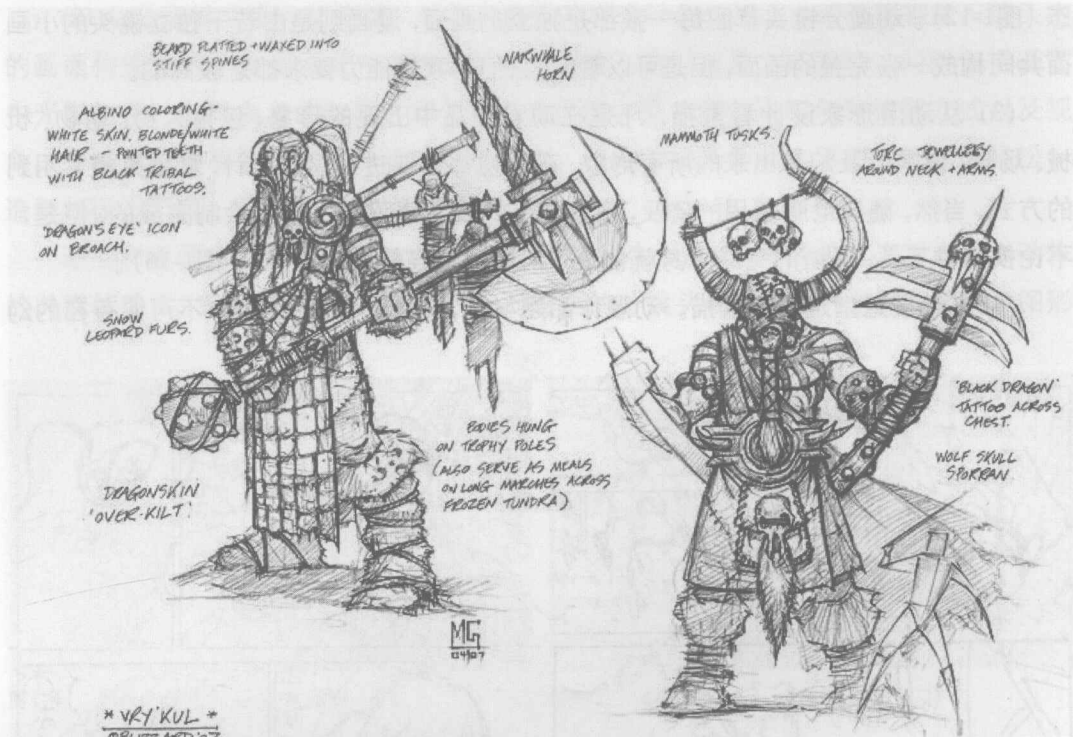


图1-14 《魔兽世界》人物设计草图



图1-15 人物设计草图(田村蓬尔)

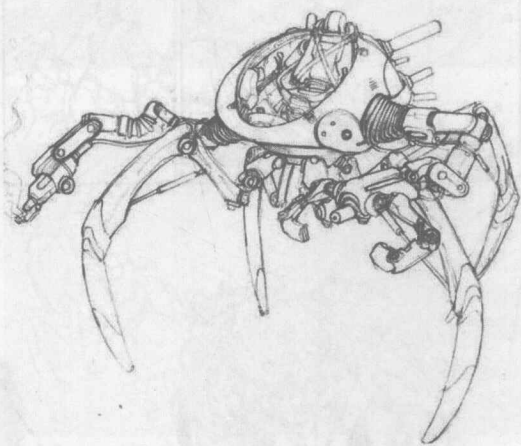


图1-16 概念设计草图 (Insane Visions)

想世界是其魅力之一。动漫草图具有着独立于其附属的产品之外的艺术魅力，草图的设计效果体现着设计者的艺术理解力，包括造型的个性化视觉效果。根据作品风格不同，设计草图也体现了不同的视觉效果定位（图1-17、图1-18）。

很多成功的动漫作品背后，都包含着设计者艰辛且艰巨的全力付出，这其中包含于对造型的无数次修改，如图1-19~图1-21所示。电脑游戏《生化危机》中的半机械人外形几经修改，每一次的改变都体现出设计者对作品定位的再思考、再认识，造型的最终目的还是为作品服务的。

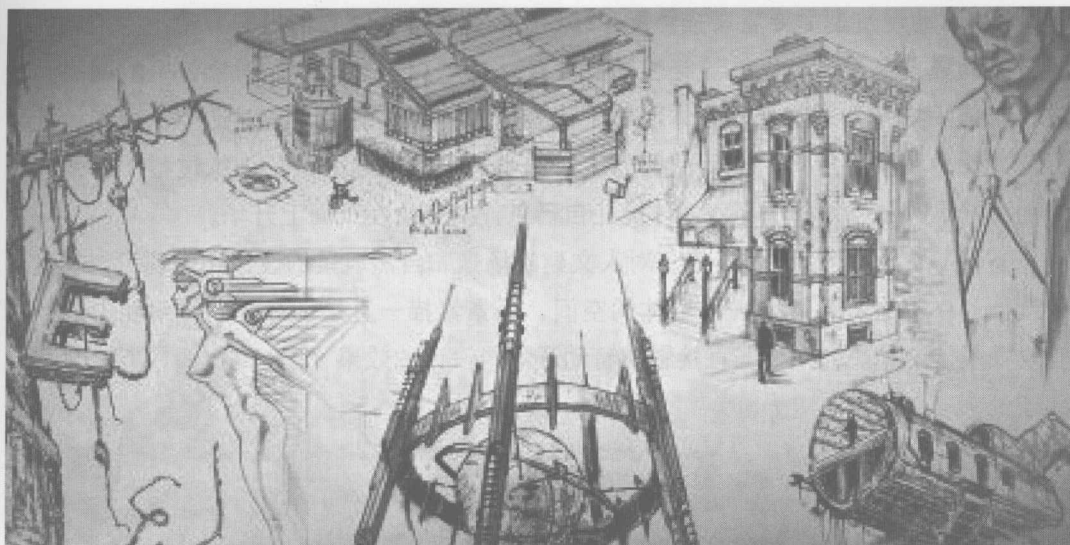


图1-17 《辐射3》设计草图

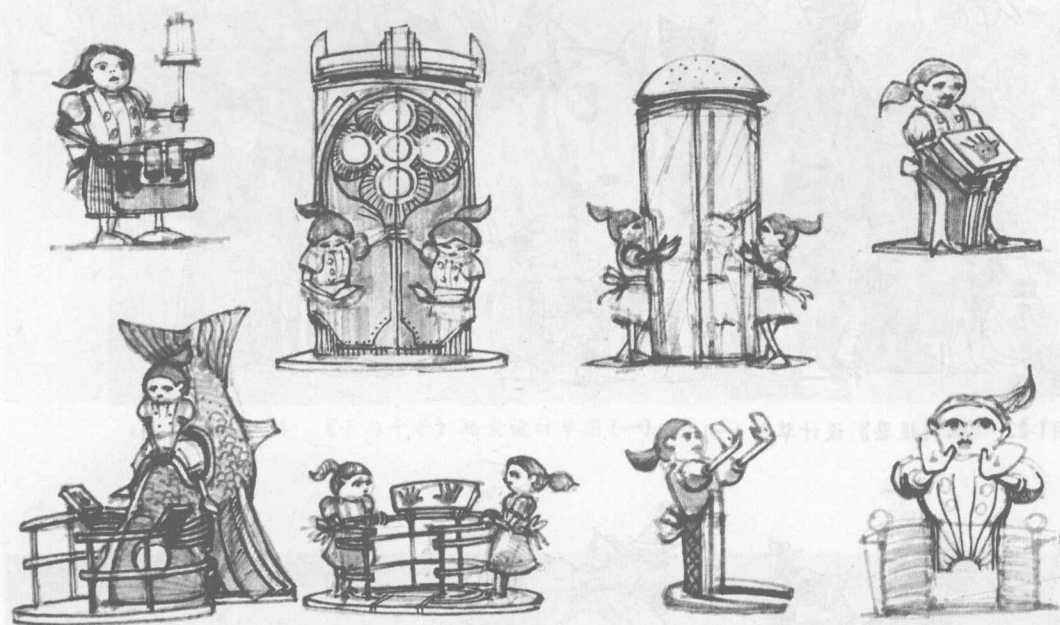


图1-18 《生化危机》设计草图(一)

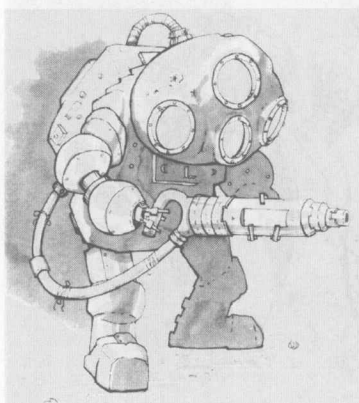


图1-19 《生化危机》设计草图(二)



图1-20 《生化危机》设计草图(三)

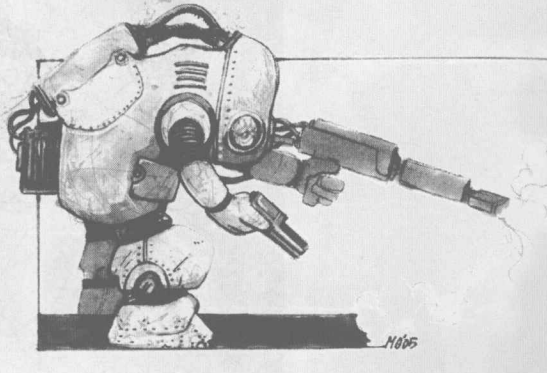


图1-21 《生化危机》设计草图(四)

(5) 从动漫造型需要看素描。图1-22和图1-23是两张《猫的报恩》中不同地域、不同阶层的猫角色设计草图, 流畅生动的线条、幽默真实的形象, 对象特征的捕捉和表现仿若信手拈来, 这些无一不体现着创作者扎实的素描功底和其对造型、服饰、社会历史文化的积累、提炼、运用的能力。素描学习不是单纯的技巧训练过程, 而是一种对生活积累的过程, 厚积而薄发才能让自己创作的形象在纸面上升华。

(6) 从动漫场景设计看素描。对人文建筑场景和自然风景的设计和表现可以构建出动漫作品中的世界, 这是一个立体的空间, 场景素描一直是训练空间组织能力的一种有效手段, 这种能力的强弱直接影响着动漫场景设计的效果(图1-24~图1-26)。



图1-22 《猫的报恩》设计草图(一)



图1-23 《猫的报恩》设计草图(二)

很多古代流传下来的器皿和织物不仅造型优美,在其表面还绘有大量精美的图案

和纹饰,成为中国古代装饰艺术的重要组成部分(图1-26、图1-30)

同样属于墨宝留痕,古代匠人的审美法则决定了他们的墨宝创作有其独特的造型

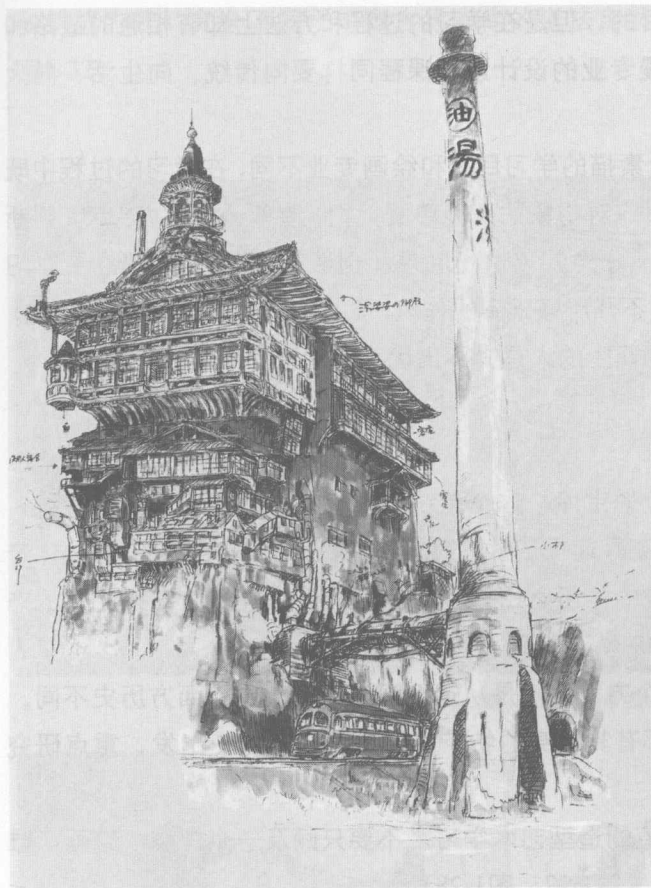


图1-24 《千与千寻》场景设计草图(一)



图1-25 《千与千寻》场景设计草图(二)

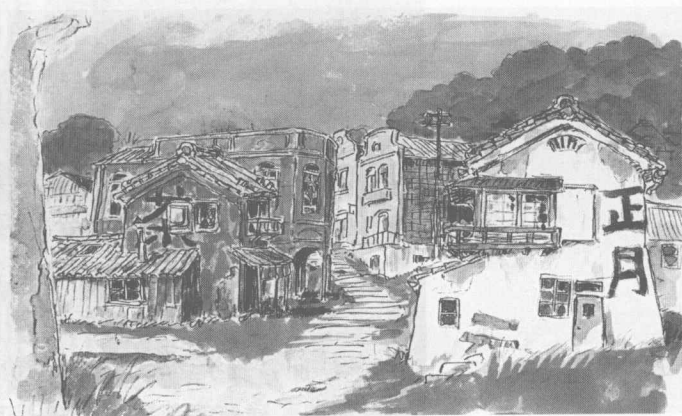


图1-26 《千与千寻》场景设计草图(三)

课堂训练	本节重鉴赏,向学生展示动漫类作品的前期造型设计草图和脚本分镜头草图。
课题内容	动漫作品草图分析。
课题要求	本课题要求学生课后收集并分析不同风格的动漫草图,总结造型规律和素描表现技巧。
课题分析	动漫专业要求的素描造型能力具有极强的针对性,研究动漫造型规律和技巧对专业性发展具有重要意义。
课题关键词	动漫草图+素描风格。
课题延展	通过速写练习实践动漫草图的表现形式,养成对动态的观察和表现习惯,总结造型重点和表现规律。
课题时间	课后持续进行速写及短期素描练习。