

高等教育艺术类专业设计基础规划教材

动漫手绘技法



dongman shouhui jifa

张路光 成红军 总主编
侯志江 张 浩 执行主编
薄芙丽 赵 焜 景怀宇 编著



天津大学出版社
TIANJIN UNIVERSITY PRESS

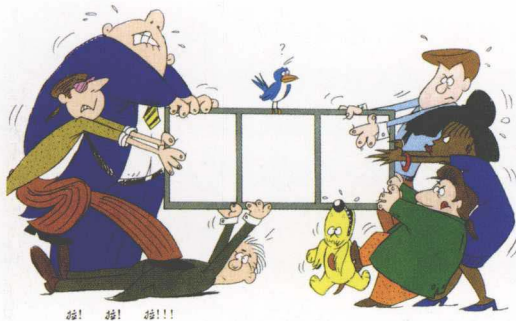
高等教育艺术类专业设计基础规划教材

动漫手绘技法

张路光 成红军 总主编

侯志江 张 浩 执行主编

薄芙丽 赵 焜 景怀宇 编著



天津大学出版社

TIANJIN UNIVERSITY PRESS

图书在版编目(CIP)数据

动漫手绘技法 / 张路光, 成红军主编; 薄芙丽, 赵焜, 景怀宇编著. — 天津:
天津大学出版社, 2010. 8

高等教育艺术类专业设计基础规划教材

ISBN 978-7-5618-3640-8

I. ①动… II. ①张… ②成… ③薄… ④赵… ⑤景… III. ①动画 — 技法 (美术) — 高等学校 — 教材 IV. ①J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核子(2010)第 152553 号

高等教育艺术类专业设计基础规划教材

动漫手绘技法

总 主 编: 张路光 成红军

执行主编: 侯志江 张 浩

编 著: 薄芙丽 赵 焜 景怀宇

策 划: 成红军 张路光

组稿编辑: 林 滨

责任编辑: 林 滨

装帧设计: 成功图文工作室

出版发行: 天津大学出版社

(天津市卫津路 92 号天津大学内 邮编: 300072 电话: 022-27403647)

出 版 人: 杨 欢

网 址: www.tjup.com

经 销: 全国新华书店

印 装: 天津豪迈印务有限公司

开 本: 880×1230 毫米 1/16

印 张: 6

字 数: 190 千字

书 号: ISBN 978-7-5618-3640-8

版 次: 2010 年 8 月第 1 版

印 次: 2010 年 8 月第 1 次

定 价: 39 元

版权所有 翻印必究

如有印装质量问题, 可寄本社调换

引 言

随着计算机技术的迅猛发展,动漫艺术获得了空前普及,并且在创作方法和观念上发生了翻天覆地的变化。然而,面对以惊人速度发展的计算机技术的巨大冲击,有些动漫艺术创作者,特别是一些年轻的学习者,过于沉迷于电脑所带来的惊喜效果,使大量动漫作品流入“炫技”的误区。

殊不知,动漫作为一门综合的艺术形式,它的画面中的一切审美原则,无论是画面结构关系还是色彩氛围,都离不开绘画艺术。

绘画性是动漫画艺术独有的特性。绘画作为动漫创作和生产的主要特征和手段,对动漫艺术起着举足轻重的作用。掌握绘画基础是提高动漫画艺术品质和成功的关键。

为了现代动漫专业学科发展,培养现代化动漫设计专门人才,我们总结了几年来的教学经验,编写了《动漫手绘技法》这部教材。本教材以设计观念为指导,以挖掘创造潜能为目标,在传统绘画基础上加以取舍,提取有益营养,围绕不同视觉要素基本能力的培养进行了较深入的探索。在绘画表现手法、工具的选择和运用、透视法则及构图里融入动、漫画设计专业元素;并着重研究如何培养快速塑造形象能力、分析和表现角色系列动作能力、增强形象思维和创造能力;引导学生利用综合性材质媒介运用材料的实践、探索材料的独特表现手法,在拓展开放性、多维性地处理视觉信息能力以及培养学生的探索兴趣方面做出了努力,为学生真正进入动漫艺术创作与制作领域打下坚实的基础。

编者

2010 年



高等教育艺术类专业设计基础规划教材

编写委员会

总主编 张路光 成红军

执行主编 侯志江 张浩

编委会主任 侯志江

编委(按姓氏笔画排序)

王冬炎 车晓光 成红军 吕林雪 朱丽 朱艳华 刘畅 刘克功

江山 纪学艳 杨晓钟 李红梅 吴民 张浩 张旗 张宇彤

张路光 赵焜 侯志江 秦少静 郭宏 黄劲龙 矫强 梁绘影

董健 景怀宇 谢崇桥 薄芙丽



目 录

第一章 动漫概述▲1

第一节 动漫概念▲2

第二节 绘画是动漫艺术的基础▲8

第二章 动漫画表现风格及主要流派▲11

第一节 动漫表现风格▲12

第二节 各国动漫流派的分类▲20



第三章 用线造型的动漫绘画▲45

第一节 认识线条▲47

第二节 线造型的训练方法▲49

第三节 形象特征的把握▲57



第四章 动漫手绘表现技巧▲65

第一节 黑白表现技法▲66

第二节 色彩表现技法▲74

参政文献▲90

第

动漫概述

章



第一章 动漫概述

动漫作为独特的艺术门类,深受世界人民的喜爱。人们把动漫称为没有国界的世界语,西方艺术评论家们誉之为“第九艺术”。动漫艺术被提升到了一个前所未有的高度,因为动漫艺术是人类智慧的结晶,凝聚了人类文明的精华,正是因为有深厚的文化积淀作为养料,动漫艺术在人类文化发展史中表现出了强大的艺术生命力。

第一节 动漫概念

1. 动画

从技术和工艺的角度对“动画”进行概括,即逐格

摄制、连续播放的画面。采用“逐格摄影”的方法,是将一系列互相之间只有细微变化而动作连续的画面拍摄在胶片上或摄录在磁带上,然后以一秒24格的速度放映出来,能获得形象活动自如的艺术效果。影像的载体虽然与“实拍”相同,但画面的内容不是自然时空中真实存在的,是把“实拍”的某些内容经过特别处理(如把真实的人物与虚拟景物合成在一起而产生的特殊效果),使它超出了自然时空中的正常状态。

从制作技术和制作手段看,动画可分为以手工绘制为主的传统动画和以计算机为主绘制的电脑动画。随着计算机技术的高速发展,在电脑中合成的立体仿真形象以及借助各种各样的其他手段创造出来的难以归类于某一种美术形式的形象,使得对这类影片的界定变得困难起来。国际上流行的作法是,把相对于真人饰演的电影,以绘画或其他造型艺术形式作为人物造型和环境空间造型的主要表现手段的艺术统称为动画。总之,“动画”具有“人工的”、“制作的”的特点,只要不是用实拍的方法得到的活动影像,都算是动画。

(图 1.01—图 1.03)

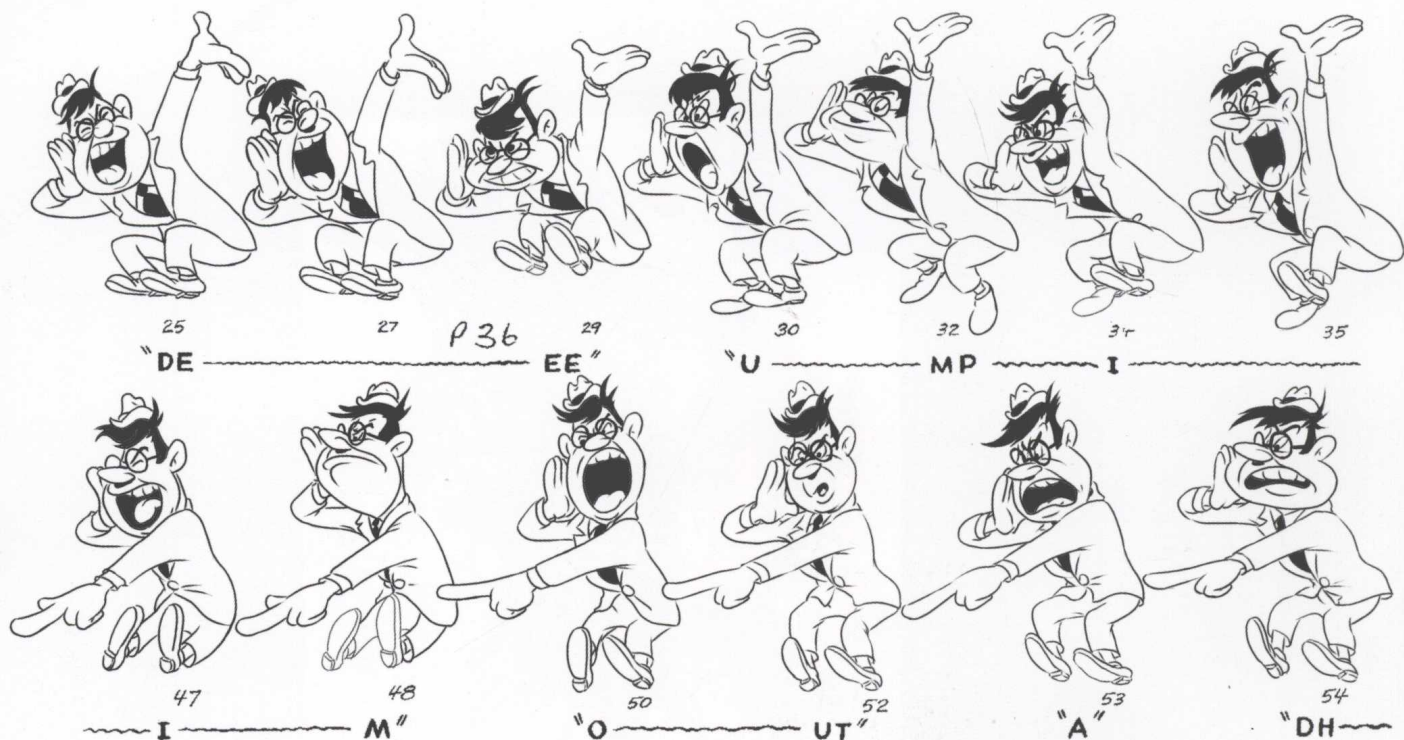


图 1.01 逐帧连续画面

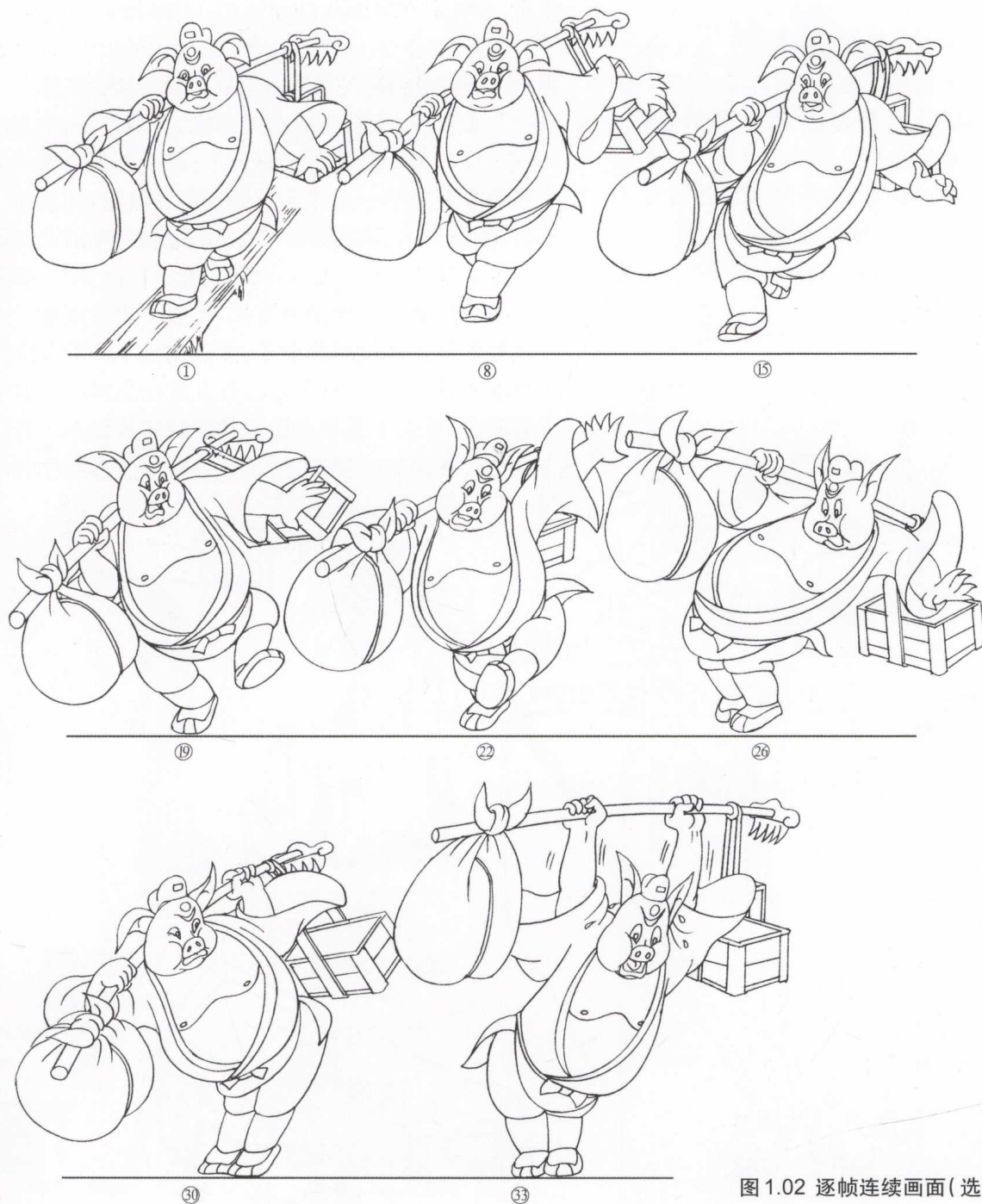


图 1.02 逐帧连续画面 (选自动画片《大闹天宫》)

图 1.03 逐帧连续画面 (选自《SPEROU》)



2. 漫画

什么是漫画？漫画这个画种，在国际上尚无统一的名称。在西方，人们习惯地称之为“讽刺画、动画、幽默画、反面作品和滑稽画”，也包含着“随意”画的意思。

英文漫画名称的意思是：

- ①Cartoon, 是动画的总称(包括漫画及动画)；
- ②Caricature, 是讽刺画, 特指肖像漫画；
- ③Comics, 泛指漫画的总称, 包括幽默漫画、单元漫画、连环漫画；



图 1.04 单幅漫画

④ Comics Strip, 指多格漫画或称单元漫画、连续漫画。

漫画一词的界定有两种意思:一是指笔触简练,篇幅短小,具有讽刺、幽默和诙谐的味道,并蕴含深刻寓意的单幅绘画作品;二是指画风精致写实,内容宽泛,风格各异,运用分镜式手法来表达一个完整故事的多幅绘画作品。漫画形式上有单幅漫画、多格漫画、连环漫画。(图 1.04—图 1.08)

漫画是视觉艺术,与其他绘画有共性,然而,它又不完全等同于其他绘画,它与其他绘画的根本区别在于它对事物提出看法并加以评论,同时还具有幽默的特性。所以讽刺和幽默是漫画最基本的属性,漫画艺术就是讽刺和幽默的艺术,也是逆向思维的艺术。

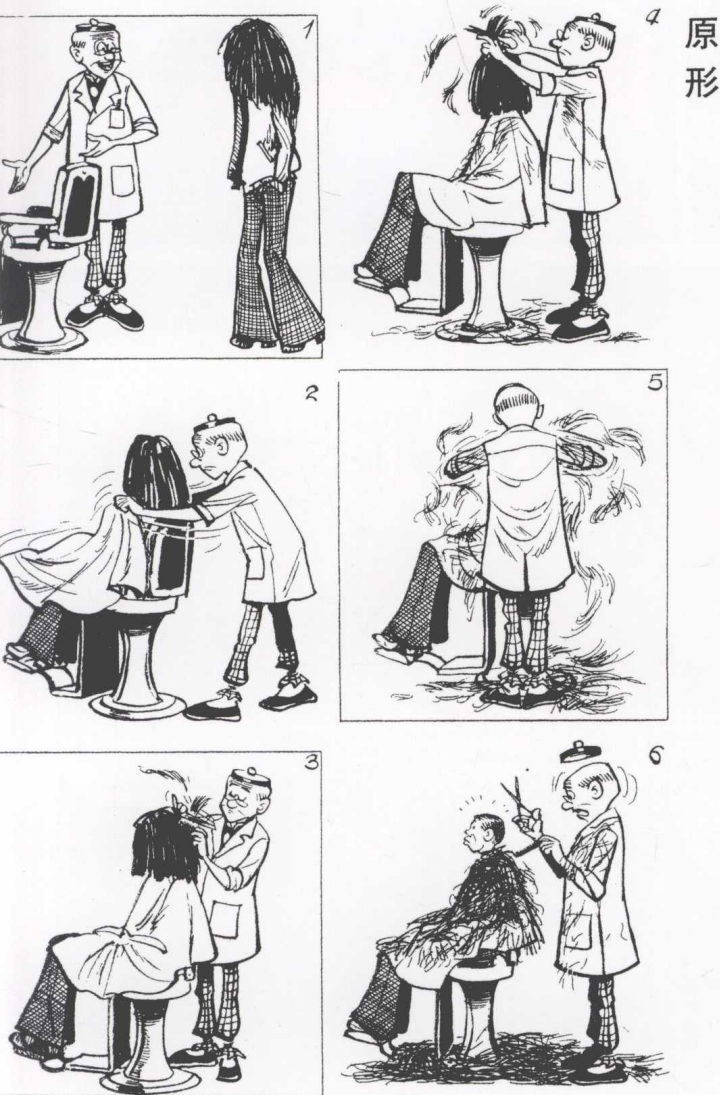


图 1.05 多格漫画

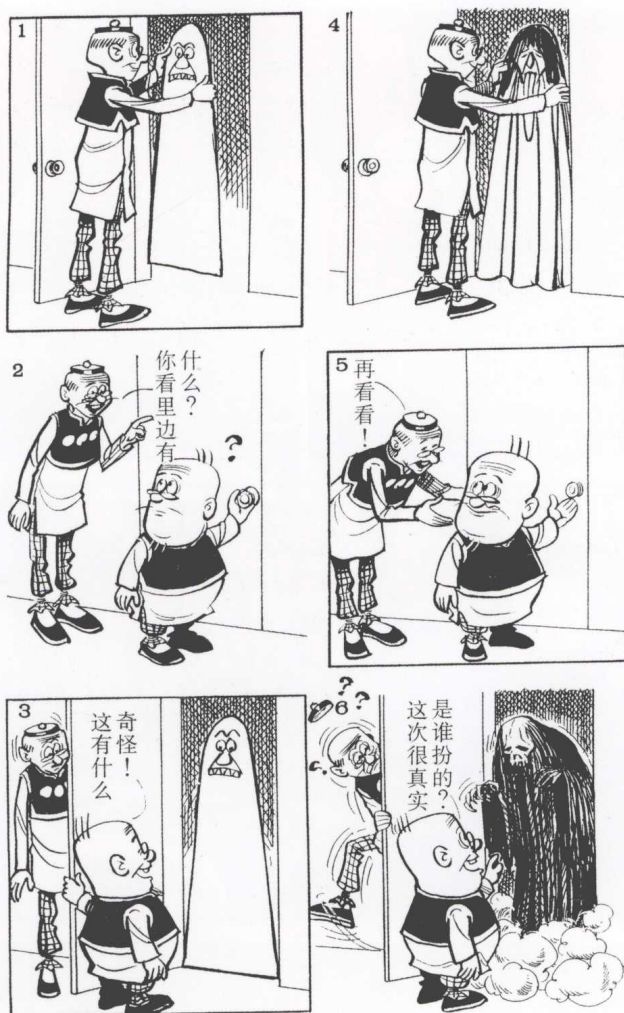


图 1.06 多格漫画

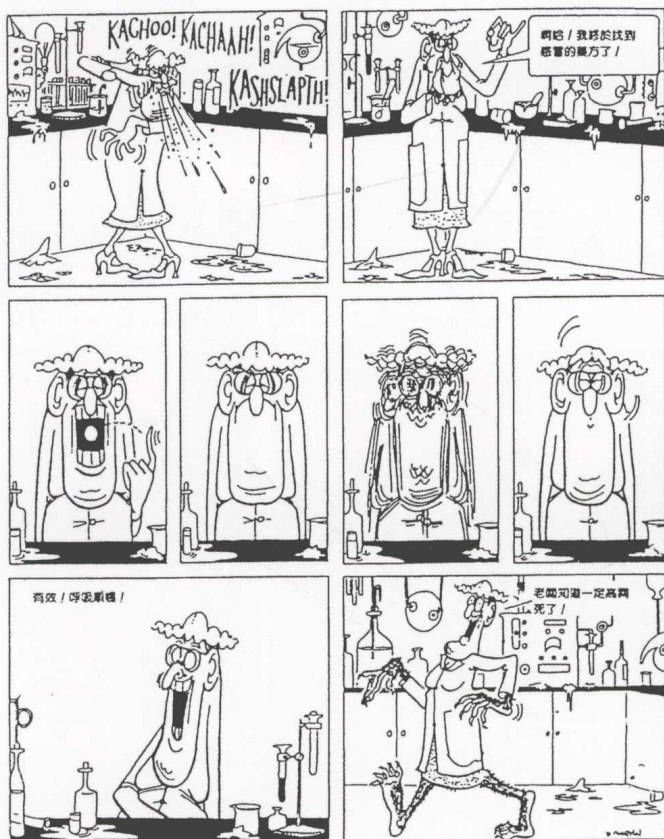


图 1.07 多格漫画

弄假成真



图 1.08 连环漫画

3. 动漫

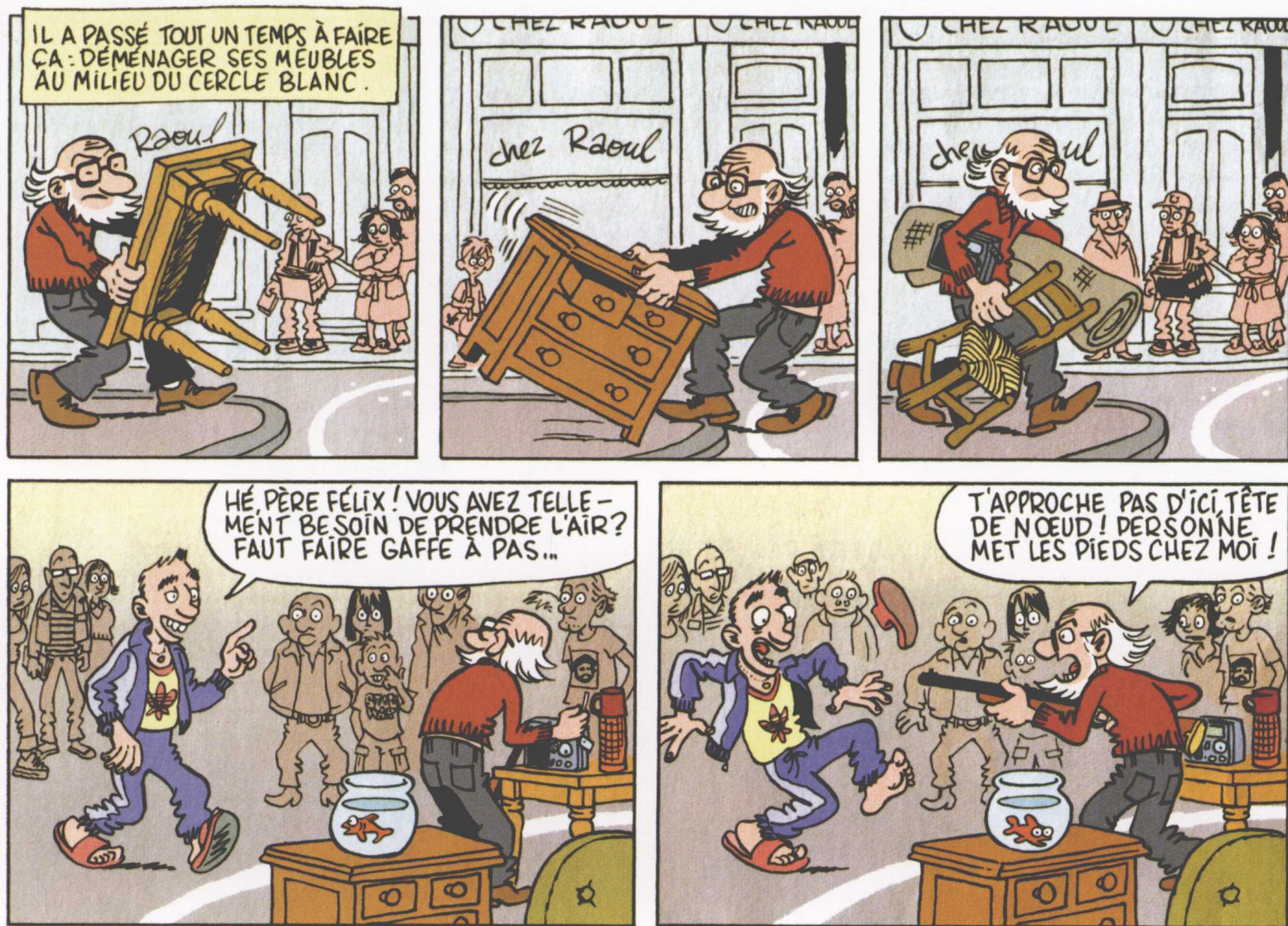
“动漫”是一个新名词。动漫一词的出现和推广，源于在1998年全中国第一家拔地而起的动漫资讯杂志《动漫时代(ANIME COMIC TIME)》。因此“动漫”一词才得以出现并慢慢深入人心，现已成为全中国动漫迷的常用词和动画与漫画的总称。“动漫”作为一种流行文化，囊括了动画、漫画、动漫连环画及它的延伸产品。动漫是动画和漫画的合称。

随着现代传媒技术的发展，动画、漫画，特别是连续(故事性)漫画之间联系日趋紧密，尤其是连续漫画的画面，它突破传统“连环画”的格局与技法，几幅画面重叠在一个框架内，画面内插入对话，平面构图中隐含动感和音响要素，具有立体视觉效果，离动画仅一步之遥。其实正是漫画奠定了动画的基础，动漫连环画会发展为动画，动画也会转化为动漫连环画，以此形成了“大动画”，被统称为动画或动漫。(图1.09—图1.10)

图1.10 动漫作品(景怀宇)



图1.09 动漫



第二节 绘画是动漫艺术的基础

计算机技术带来设计和绘画的革命性突破。它不仅提高了效率,还由此带来了更多的新思考和创作上的新领域,在CG(ComperGraphic电脑图形)铺天盖地的今天,计算机几乎无所不能。但是,动漫很重要的一点在于它的绘画性。纸笔的传统作用无法取代,最单纯最直接的方法往往是最有效和最本质的方法。绘画作为动漫艺术创作和生产的主要特征和手段具有举足轻重的作用。



图 1.11 选自动画片《哪吒闹海》(中国)

绘画性对动漫具有实际意义。因为绘画不依赖于真实时空中的事物,不受真实时空的限制,可以很方便地按照自己的理想和意愿画出要画的形象,只要想得到,都能通过绘画得以实现。

为了达到随心所欲的境界,优秀的动漫艺术家一生都在自我训练,他们一有机会就画速写、素描,他们经常使用画笔记录生活瞬间。没有得心应手的造型能力,是不可能准确地表达出生活情景和人物性格的。

几乎所有世界一流的动漫艺术家同时又都是杰出的画家,并且知识渊博,兴趣广泛。(图 1.11—图 1.14)

因此,作为动漫艺术的设计者和学习者,对造型能力的要求也不同于一般的绘画创作。要创造出鲜活的动漫角色,让无生命的画稿变为有生命的、各具个性的活生生的艺术形象,就必须具备艺术家的才能。比如漫画家的幽默感、插图画家的想象力,特别要具备画家的表现力,也就是要有很高的绘画技巧。



图 1.12 选自动画片《草原英雄小姐妹》

动漫创作是一项技巧性较高的创造性工作,如果没有扎实的美术造型能力、娴熟的原画技巧、丰富的生活经历以及广博的文化知识,是难以胜任的。这就要求学习动漫设计的学生要比学习绘画的学生更加勤奋,有更丰富的知识面和绘画造型能力,还要有全面的艺术修养,多方面的积累和形式多样的艺术实践。然而,当尚不具备这种能力的时候,还是先从最基础的东西开始吧。

初学者不要误认为计算机是万能的,虽然计算机技术给动漫画提供了很重要、很方便实用的诸多技术表现手段,但技术永远是为达成动漫画艺术的目的服务的。计算机只是一个程序化的机器,只能提供技术、效率并引发设计观念上的变革。它永远取代不了手绘基础、造型能力和艺术表现能力。我们可以将其作为得心应手的工具,在许多方面借助和调动它的艺术形式、设计方法和表现手段,但它必须以服务于创作动漫画的艺术观念为目的,一旦完全被电脑所迷惑,就很可能

易迷失艺术观念。忽略本身手绘能力将导致作品千篇一律和角色个性的消失。

学习目的和要求

懂得动漫创作是一项技巧性较高的创造性工作。绘画是动漫艺术的基础,手绘作为动漫艺术创作和生产的特征和手段仍然具有举足轻重的作用。学习动漫应该具有丰富的知识和绘画造型能力,还要有全面的艺术修养。

学习重点

1. 动漫定义。
2. 绘画与动漫艺术的关系。
3. 动漫绘画的特点。

学习难点

学习动漫应具备的艺术修养。

学时

8学时。

作业

1. 对不同类型和特点的动漫作品进行比较、分析和鉴赏。
2. 进行模仿性手绘练习。



图 1.13 《草原英雄小姐妹》原画设计

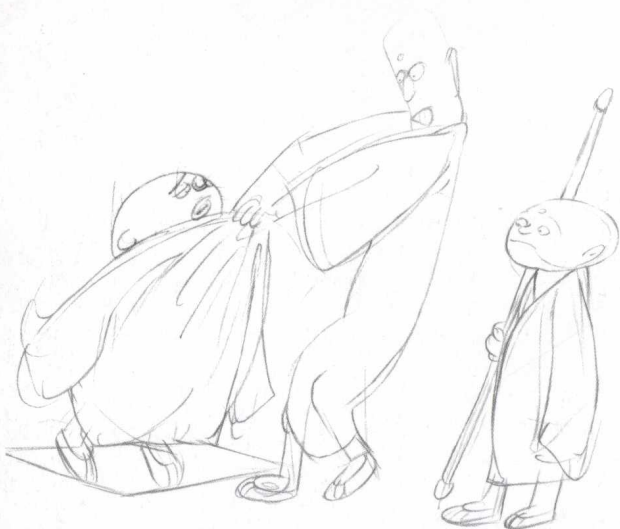


图 1.14 《三个和尚》原画设计