

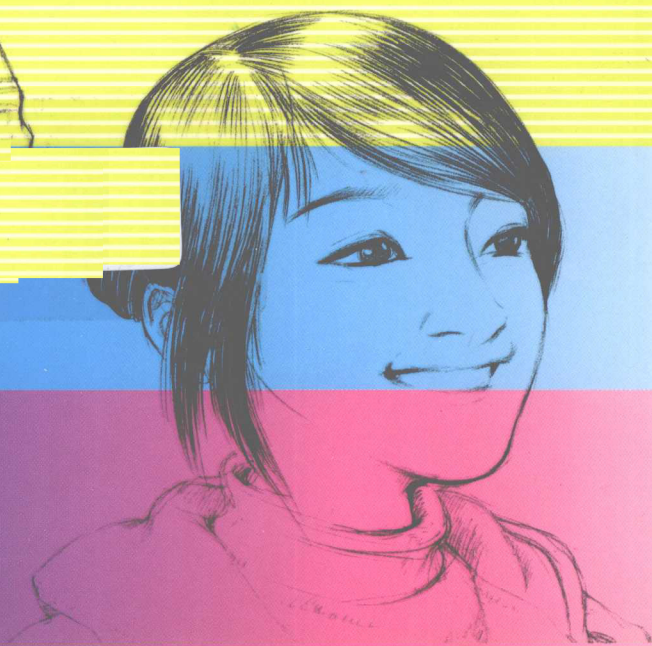
应用 动漫速写

——中等职业教育设计艺术系列教材

JINGYUONG
DONGMAN SUXIE

总 主 编 刘怀敏
执行主编 陈学文
编 著 林 敏

Design application



重庆大学出版社

<http://www.cqup.com.cn>

中等职业教育设计艺术系列教材

应用动漫速写

总 主 编 刘怀敏

执行主编 陈学文

编 著 林 敏



重庆大学出版社

内容提要

本书结合作者多年的教学经验,从动漫设计的实际出发,力求从一个立体的角度来分析动漫创作中所遇到的动漫造型与传统写实的关系问题,引导读者如何用“动漫”的眼光来绘制动漫速写,为动漫作品创作打好造型基础。本书旨在为有志于从事动漫创作的人员,尤其是初学者,提供一个全新的思考角度和可供借鉴的参考资料的实用教材。

应用动漫速写是以传统速写为基础,以传统速写与动漫速写的对比为特色,以动漫创作为教学目的而进行的速写实践活动。着重讲解和演示了如何从一幅普通绘画速写通过对人物头身比和五官位置的调整,转化为符合动漫需求的动漫速写的方法。培养学生的观察能力、表现能力、变形能力、审美能力、造型能力与快速反应能力。应用动漫速写旨在解决学习者的动漫思维及创造能力,从而达到描绘到构想与创作实践的完美变化。

该书重点突出、力求文字简洁,强化专业性和实用性,可作为职业院校动漫设计、艺术设计、美术教育等专业的教材用书以及广大美术、动漫爱好者的参考读物。

图书在版编目(CIP)数据

应用动漫速写 / 林敏编著. —重庆:重庆大学出版社,
2010.1

(中等职业教育设计艺术系列教材)

ISBN 978-7-5624-5080-1

I.应… II.林… III.动画—技法(美术)—专业学校—
教材 IV.J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字(2009)第152272号

中等职业教育设计艺术系列教材

应用动漫速写

总 主 编 刘怀敏

执行主编 陈学文

编 著 林 敏

责任编辑:王海琼 钟 渊 版式设计:刘 洋

责任校对:邬小梅 责任印制:赵 晟

*

重庆大学出版社出版发行

出版人:张鸽盛

社址:重庆市沙坪坝正街174号重庆大学(A区)内

邮编:400030

电话:(023) 65102378 65105781

传真:(023) 65103686 65105565

网址:<http://www.cqup.com.cn>

邮箱:fxk@cqup.com.cn (营销中心)

全国新华书店经销

重庆升光电力印务有限公司印刷

*

开本:787×1092 1/16 印张:8.25 字数:206千

2010年1月第1版 2010年1月第1次印刷

ISBN 978-7-5624-5080-1 定价:22.00元

本书如有印刷、装订等质量问题,本社负责调换

版权所有,请勿擅自翻印和用本书

制作各类出版物及配套用书,违者必究

中等职业教育设计艺术系列教材 编审委员会

顾问 张贤刚 何光海 张世华 李 益 喻中一

主任 吴小兰

副主任 刘大康 陈 真 田晓萍 贺光义 屈景河 向跃进 周绍林
蒋世建 蔡信基 左国全 高红梅 孙全良 刘华伦 叶天福
刘 力 刘 新 王曦川 陈 果 桂 兵 王利江 唐 勇

委员 陈学文 刘怀敏 王江平 肖良炎 施 鸣 吕桂红 汤永忠
林 敏 谭 鹏 尹晓灵 潘 娟 周裕梅 郑 强 张春燕
朱传书 杨 静 肖道行 李 华 陈雅娟 江 华 方 丹
吴小进 吴 娜 薛千万 杨芳丽 费明卫 袁 海 王鸿君

· 序 ·

职业教育，已成为我国教育中一个重要的组成部分。在实用、够用、适度的基础上，更加强调对学生的技能性培养。对学生未来服务于社会，促进国民经济发展也有着不可忽视的作用。所以，在职业艺术设计的教学理念、课程设置、师资队伍建设方面也需要进一步加强，特别是教材的深度开发建设、艺术设计教学质量提升、教学目标的实现具有举足轻重的意义。

这次由重庆市职业教育学会体艺委员会、重庆市中专教育学会美育研究会与重庆大学出版社合作编写的这套艺术类的系列教材，就是在适应社会发展的需求下，职业艺术设计教育亟待新教材的现状下所产生的。本套教材以其创造性、实用性、可操作性的原则来引导编写，突破了以冗长的理论灌输或是单纯的美术“技巧”表现的传统教材形式，充分地体现出职业艺术设计教学的特点。教材内容的组织以设计基础知识、专业技能实训、案例应用赏析几大板块来构成。在编排结构上，以学习任务的方式来构建连接多个篇章，使本套教材有目标明确、内容简洁、实用性强的特点。彰显出视野广、观念新、应用强的独有特色。

为了确保本系列教材的质量，我们特邀请了在职业院校、中职中专艺术设计教学领域里，具有丰富实践经验的一线教师作为教材的顾问和编写成员，我相信，以他们的专业能力和实践经验，必将呈现出一套引领于中职中专艺术设计教学的高水平教材。

刘怀敏

2009年5月

· 前 言 ·

动漫艺术因其生动鲜活的表现力，深受大众的喜爱，并以强大的渗透力进入了大众的生活。

动漫速写旨在运用动漫速写的手段，对学生的造型基础进行有效的训练，并着重讲解和演示了如何从一幅普通绘画速写通过对人物头身比和五官位置的调整，转化为符合动漫需求的动漫速写的方法。让学生明确和把握真实人物与动漫人物之间的区别与联系。学会通过观察生活中的事务，经过人物头身比调整和动漫化的绘画处理，表现和绘制出鲜活的动漫形象。本书不同于以往的同类以动画为主要研究方向的动漫速写，而是从动画、卡通漫画、插画等大动漫角度入手，综合地培养学生的动漫观察能力、造型能力、绘画表达能力。

本书的编写得到了重庆市中专教育学会、重庆市工艺美术学校及重庆市职教界各级领导的关心和支持，以及有关同行的鼎力帮助，尤其是孙元明、刘禹宏为本书提供了部分道具和场景速写图片；林敏开心漫画工作室：梁金凤和惠学皓提供的图片和后期服务。在此，对以上人员为本书作出的辛勤工作和重庆大学出版社认真辛苦的编辑工作，致以深深的谢意。

动漫速写的表现风格很多、且多变，本书中不能一一展现，重在提出一种方式和方法，起到抛砖引玉的作用。

由于编写水平有限，难免有不足之处。敬请使用者批评指正。

林 敏

2009年7月于重庆

· 目 录 ·

动漫速写 (理论篇)	/1	训练任务六 衣纹动漫表现	/43
学习任务一 广义速写	/2	1. 衣纹绘制分析	
学习任务二 动漫速写的特点与作用	/3	2. 画衣纹的要点	
学习任务三 动漫速写的基本表现手法	/4	3. 衣纹的组织 and 处理	
1. 动漫速写的用线		4. 衣纹表现实例	
2. 动漫速写的表现手法		衣纹表现实例欣赏	
学习任务四 动漫速写的工具材料	/6	训练任务七 静态人物动漫速写	/49
学习任务五 人体基本比例与特征	/7	1. 人体骨骼与肌肉图	
1. 人体比例与特征		2. 少女静态人物动漫速写实例	
2. 人体性别基本特征		3. 少男静态人物动漫速写实例	
3. 不同姿态的人体比例		4. 少男坐姿动漫速写实例	
学习任务六 动漫人体基本比例与特征	/10	5. 少女坐姿动漫速写实例	
		6. 少女站姿动漫速写实例	
		静态人物动漫速写欣赏	
方法篇 (实践篇)	/13	训练任务八 动态人物动漫速写	/66
训练任务一 人物头部的结构	/15	1. 动态人物动漫速写基础	
训练任务二 人物头部眼耳口鼻的动漫表现	/16	2. 人物的结构与动态	
训练任务三 人物头部动漫速写	/18	3. 动态速写的人体运动姿态练习	
1. 少女头部动漫速写		4. 人物动态动漫速写实例	
2. 男孩头部动漫速写		5. 动态速写练习后的创作练习	
3. 女孩头部动漫速写		训练任务九 道具速写练习与欣赏	/83
4. 少男头部动漫速写		1. 手机速写实例图	
头部动漫速写欣赏		2. 眼镜的表现	
训练任务四 手部动漫速写	/30	3. 各种杯子的写实表现	
1. 手部的结构特点		4. 台灯的表现	
2. 手部的动漫速写示范		5. 刀具的质感表现	
3. 手部的动漫速写实例 (1)		6. 鞋的质感表现	
4. 手部的动漫速写实例 (2)		7. 包的写实表现	
5. 手部的动漫速写实例 (3)		8. 用线来画桌椅	
6. 手部的动漫速写实例 (4)		训练任务十 动物速写练习与欣赏	/92
手部动漫速写欣赏		训练任务十一 场景速写练习与欣赏	/100
训练任务五 足部动漫速写	/39	组合作品欣赏 (欣赏篇)	/109
1. 足部的结构特点			
2. 足部动漫速写实例			

动漫速写（理论篇）

[综 述] 动漫无法抵抗地闯进了我们的生活。打开电视、接通网络，走在街上你会发现动漫在我们的生活中无处不在。越来越多的人想进入动漫这个行当，成为一个动漫人。要想成为一个动漫的从业人员光有绘画的热情是不够的。除了动手更要动脑。

动漫动漫、大家更多的理解成动画，而动漫其实包涵了动画、漫画、CG、插画，等等，很多相关内容。

本篇介绍绘制动漫速写所必须了解和掌握的相关理论基础。特别是各种类型动漫人体的比例和特征。争取在动漫速写的实践绘制之前，使读者不仅能用正常人体比例去观察对象，还能用动漫人体比例来解析对象，为最后画出优秀的动漫速写打好坚实的理论基础。

[培养目标]

- 对动漫速写有初步的认识。
- 明确动漫速写与普通速写的不同。
- 了解动漫速写的基本表现手法。
- 掌握动漫人体基本比例与特征。





学习任务一 广义速写

[任务目的] 通过介绍广义速写,使学生明确广义速写的概念和基本形式。

[计划课时] 2课时。

[怎样完成任务] 教师介绍、师生讨论、范图综合完成。

速写传统上是指迅速描绘对象的临场习作。它要求在短时间内,使用简单的绘画工具(铅笔、钢笔、毛笔、纸等),以简练的线条(有时也用色彩)扼要地画出对象的形体特征、动势和神态。速写主要强调快速,对是否使用色彩并不限制。速写则基本上属于习作范畴,它的目的一般是记录形象,为创作收集素材,同时培养敏锐的观察力和迅速、准确、生动和高度概括的造型能力。

速写作为一种绘画术语,确立于文艺复兴时代,18世纪后开始获得新的涵义,即有的速写并不仅是甚至根本不是写生和习作,而可以视为完美的艺术作品。意大利的L.达·芬奇、德国的A.丢勒、俄国的И.Е.列宾、中国的叶浅予都是擅长速写的著名画家。西班牙画家P.毕加索的许多作品也是以速写的形式出现的。人们认为这就是完美的艺术品。



列宾作品



丢勒作品



达芬奇作品



叶浅予作品



课堂作业: 在16开的绘画纸上临摹三张速写作品。

课后作业: 找出自己小时候喜欢的和现在喜欢的动漫人物造型,仔细观察和分析,并将其带到课堂上来。

作业要求: ①画在16开绘图纸上。②15分钟完成一张。

③认真观察体会,掌握其精神。



学习任务二

动漫速写的特点与作用



[任务目的] 动漫速写的特点与作用。

[计划课时] 2课时。

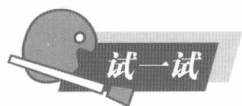
[怎样完成任务] 教师介绍为主、综合范图多媒体课件解决。

动漫速写实际上就是根据动漫的需要进行变形处理的速写。

速写受限于速写作画时间的短暂,这种短暂使得画者必然以一种简约的综合方式来表现。这与动漫作品用简约的方式表现动漫角色的形式不谋而合。以线条形式来描绘形象,是速写表现中最直截了当的一种方法。线条除了具有描绘对象形体的功能外,其自身还具有艺术表现功能,它可体现出丰富的内涵,如力量、轻松、凝重、飘逸等美感特征,也是动漫最需要的。经常练习速写,能使我们迅速掌握人体的基本结构,熟练地画出人物和各种动物的动态和神态,对创作构图安排和情节内容的组织会有很大的帮助,速写在动漫创作中有着重要作用,是一项基本功。

动漫作品中为了画出富有魅力,能令读者留下深刻印象且有存在感的人物现象。经过长期的总结和提炼,概括出了脸部夸张方法和身体变形比例。如:美型(8~9头身)、漫画型(4~6头身)、Q版型(2~3头身)等动漫人体头身比例。学习者应通过努力熟练的掌握这些比例关系。

动漫速写旨在开发学习者的思维和创造力,让学习者学会用心观察、合理提炼。经常进行动漫速写的练习,能使我们迅速地掌握人体的基本结构,熟练地画出人物的动态和神态。将正常比例的人物速写,在不同比例的动漫速写之间自由地转换,并不失其动态及神韵。从而用动漫速写的方法提升学习者的动漫造型能力。掌握今后设计出充满原创性的魅力动漫人物的能力。



课堂作业: ①分析你自己喜欢的动漫人物的人体比例。

②临摹自己喜欢的动漫形象,总结其结构和用线的特点,其属于美型、漫画型、Q版型中的哪一类型?

作业要求: ①用16开画纸绘制。

②争取在20分钟内完成一幅。





学习任务三

动漫速写的基本表现手法

[任务目的] 了解动漫速写的基本表现手法。

[计划课时] 2课时。

[怎样完成任务] 教师介绍为主,学生在老师的引导下练习。

1. 动漫速写的用线

一般我们要求掌握三种线的灵活运用,它们分别是:

(1)起笔重收笔轻的线;

(2)起笔轻收笔重的线;

(3)两头轻中间重的线。



2. 动漫速写的表现手法

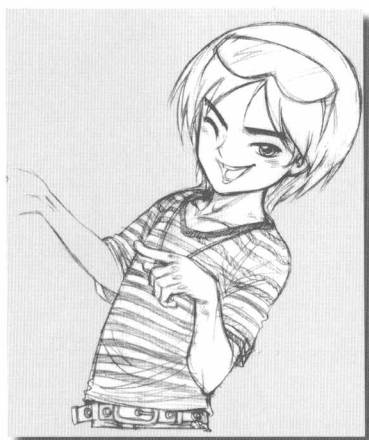
动漫速写与一般的速写略有区别,其要求较为细致地描绘对象。它的表现手法基本可分为两种:

(1)线描法:是以单线的形式将物体的轮廓、结构概括成线,有时配以装饰线条,主要表现物体的特征和传达人物的神态。此法近似中国画中的“白描”。

(2)线面结合法:以线为主,适当配以表示灰度的排线,表明物体的明暗或固有色彩。

注意: 不要用大写意的画法,要能够细致地描绘对象的衣服和饰品的细节。





线描法



线面结合法



课堂作业：①练习3种线条。

②在纸上试试这两种手法。

作业要求：①熟悉和掌握用笔的轻重。

②多练用长线条绘画。





学习任务四

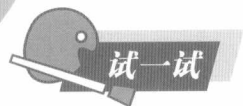
动漫速写的工具材料

[任务目的] 通过了解动漫速写的工具材料,为画好动漫速写做好物质准备。

[计划课时] 1课时。

[怎样完成任务] 教师介绍、师生讨论、范围综合完成。

动漫速写与一般的速写略有区别,主要通过线来较为细致地描绘对象,因此我们推荐大家用2B~4B的绘图铅笔或2B的自动铅笔来完成。当然也可以买块4B的橡皮擦。纸张选用16开或8开的绘图纸或复印纸即可(纸面较为细腻的较好)。



试一试

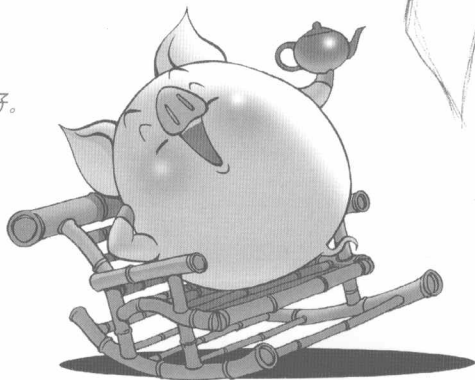
课堂作业: 在自己的绘图纸上试笔,熟悉材料。

作业要求: ①可自由绘制一些自己喜欢的画。

②用笔轻重适宜。

③画面黑白灰关系好。

④多用长线。



LING



学习任务五

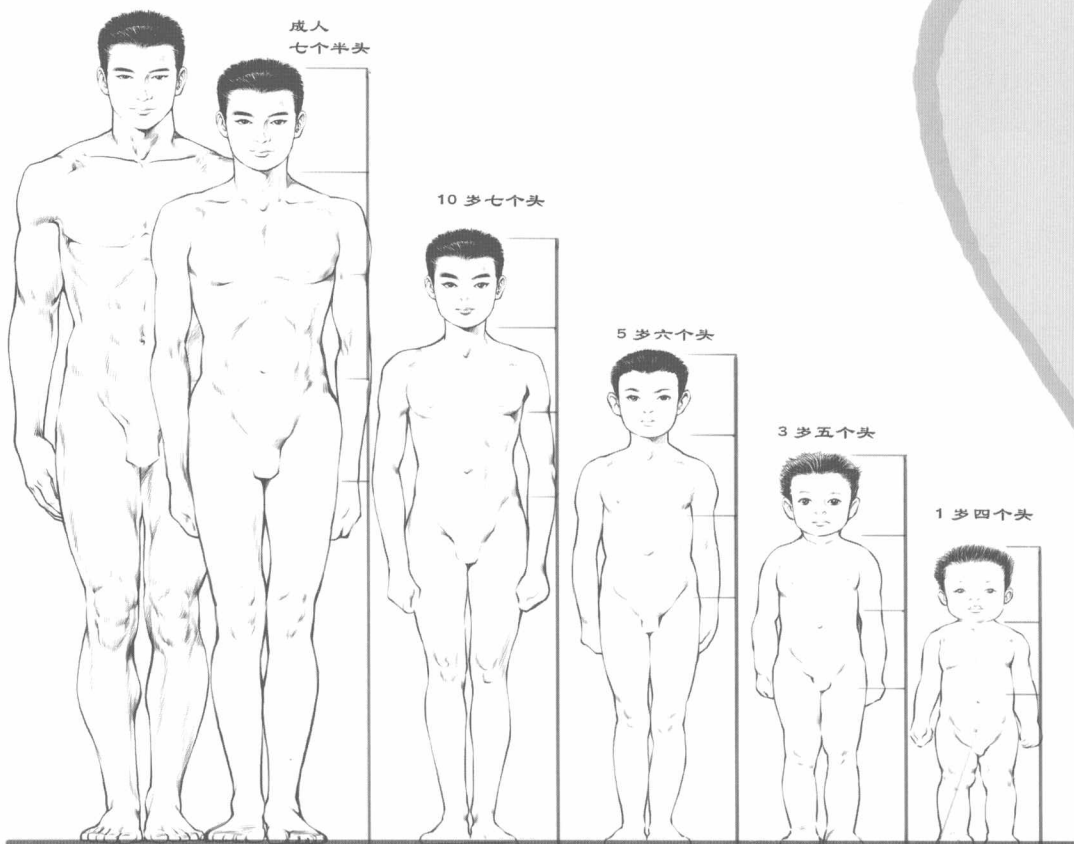
人体基本比例与特征

[任务目的] 通过学习掌握人体基本比例与特征。

[计划课时] 4课时。

[怎样完成任务] 教师介绍为主，结合范图多媒体课件解决。

人物通常是动漫作品的主要组成部分。动漫作品漫画中为了表现人体的美，经常采用一些夸张的画法，也就是在适当的部位做一些变形处理，常会运用一些夸张手法将人物的身材拉长或缩短，但是变形是建立在人体的基本结构基础上。所以如果要想把人物画得生动，掌握正常人物的比例关系，对画好动漫作品是很重要的。



不同年龄人体比例



1. 人体比例与特征

在绘制时首先要明确一个名称概念:头身比。所谓头身比,就是以头顶到下巴尖的长度与身体长度的比例。刚生出来的小孩一般是四头身,随着年龄的增长,头身比也随之增加。3岁五个头,5岁六个头,10岁七个头,成年人的头身一般为七个半头。

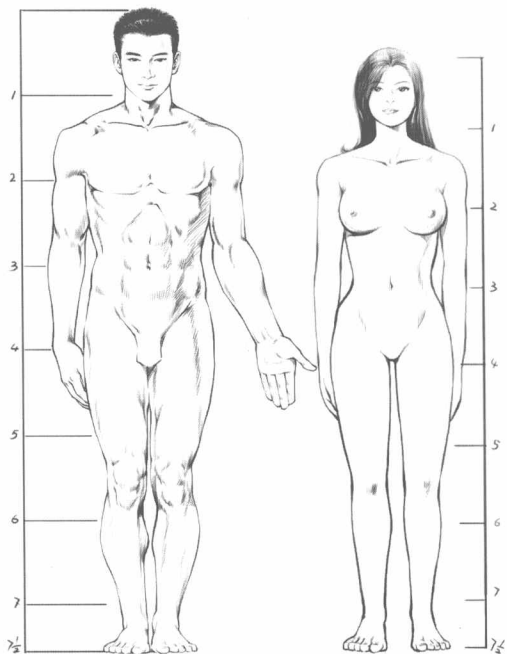
2. 人体性别基本特征

男性:男性肩膀较宽,锁骨平宽而有力,四肢粗壮,肌肉结实饱满。

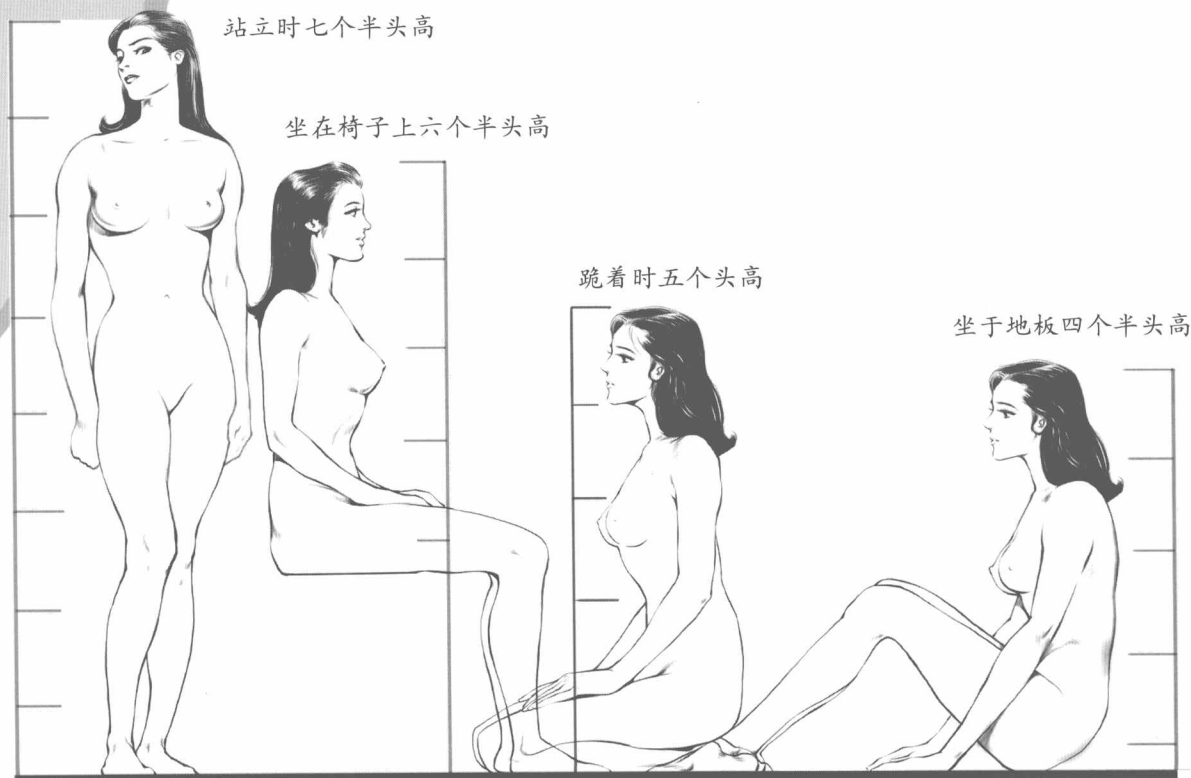
女性:女性肩膀窄,肩膀坡度较大,脖子较细,四肢比例略小,腰细,胯宽,胸部丰满。

3. 不同姿态的人体比例

传统对于不同姿态的人体比例有这样一个说法:

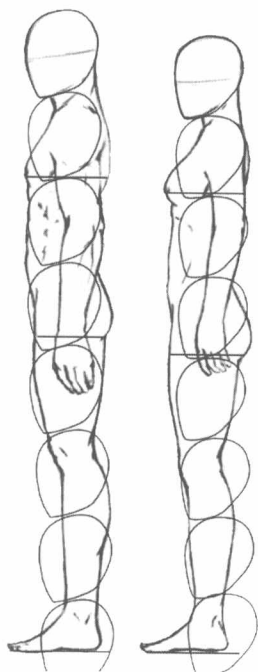


男女人体比例图

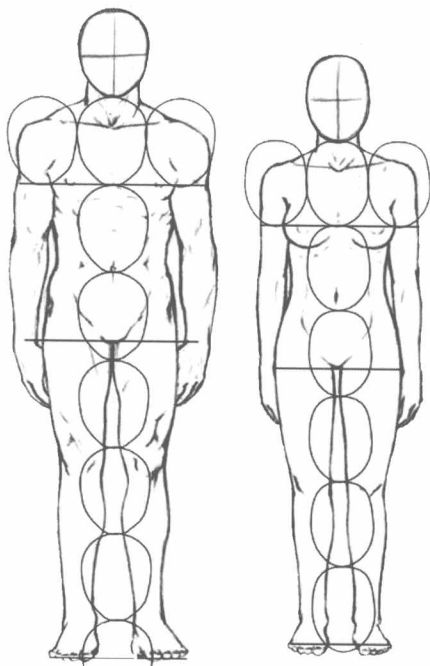




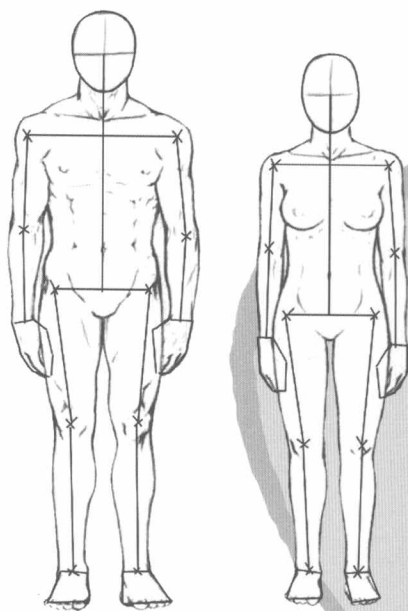
“立七坐五蹲三半”。然而随着社会的发展中国人的身高也有所增高，再按照这个比例来画就显得不合适了。根据笔者的经验立姿为七个半头高，坐姿为六个半头高，跪姿为五个头高，坐于地板为四个半头为比较合适。立姿手臂下垂时，指尖位置在大腿二分一处。以下示图都是艺术用的理想人体比例不是适用于每个人，但是掌握以上比例从而找到你的绘画对象与理想比例的区别对于完成好人物速写非常有益。



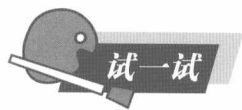
侧面人体头身比例图



正面人体头身比例图



关节与人体的比例关系图



课堂作业：临摹本章节的所有人体比例图并要求熟记。

作业要求：①绘制出的图要求比例结构准确。

②用8开的纸来临摹。

③全部临摹完后默写。



学习任务六

动漫人体基本比例与特征

[任务目的] 通过学习,掌握动漫人体的比例与特征以及与普通艺用人体比例的变化关系。

[计划课时] 8课时。

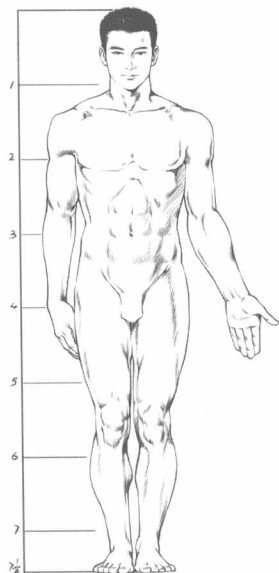
[怎样完成任务] 教师要详细介绍,学生强化练习记忆为主。

不同的头身比会给观者不同的感受,为了满足不同的观者的心理需求和观赏习惯,动漫作者在长期的动漫创作中总结出了下面的一些动漫人物的基本比例。下面我们就来进行一下简单的分析。

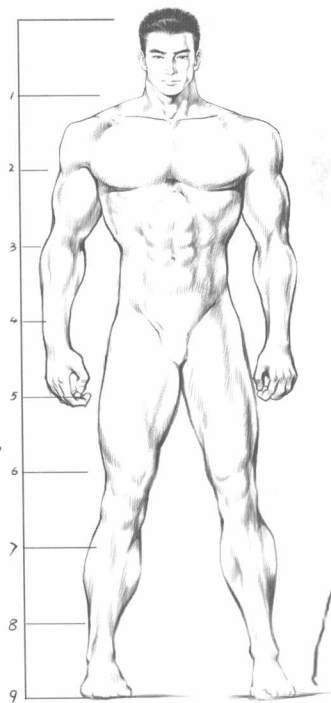
我们先来看一下两个肌肉男。美国的动漫作品除了迪斯尼的动画,还有大家都很熟悉的英雄漫画《超人》《蝙蝠侠》《蜘蛛侠》等,这些作品中的主角都要独立的面对困难和挑战,因此要有强健的体魄。所以在漫画中对这些英雄主角的身高和肌肉进行了强化和夸张,以满足读者的要求。

美式英雄比例变形要点:

- ①将喉结强化突出、缩小臀部并将其硬朗化,以显示其男性特征。
- ②将腋下的背部肌肉强化,以体现其强壮和姿态的健美。
- ③把关节和腰部收紧,拉宽肩膀。



正常人体比例



美式英雄比例



超级英雄比例