

21世纪高等职业教育数字艺术与设计规划教材

# 动画素描

+ Animation Sketch

○ 尚宗敏 主编

○ 刘文娟 石娟 副主编

# Sketch



YZLI0890172686



人民邮电出版社  
POSTS & TELECOM PRESS

21世纪高等职业教育数字艺术与设计规划教材

# 动画素描

+ Animation Sketch

○ 尚宗敏 主编  
○ 刘文娟 石娟 副主编



人民邮电出版社

北京

## 图书在版编目(CIP)数据

动画素描 / 尚宗敏主编. — 北京: 人民邮电出版社, 2013.2  
21世纪高等职业教育数字艺术与设计规划教材  
ISBN 978-7-115-29265-0

I. ①动… II. ①尚… III. ①动画—素描技法—高等职业教育—教材 IV. ①J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字(2012)第236720号

## 内 容 提 要

本书分为4个部分,第一部分为基础篇,介绍动画专业素描概述、石膏几何体和静物的素描知识和方法;第二部分为拓展篇,介绍动画素描人物的绘制、常见动物的绘制;第三部分为补充篇,介绍动画素描道具的绘制、动画素描场景的绘制、实现动画素描的软件工具;第四部分为实战篇,主要内容为动画素描的实战与鉴赏。

本书可作为高等职业院校数字媒体艺术、动漫设计与制作及相关专业的教材,也可作为社会上动漫培训机构学生、中等职业学校相关专业学生和初、中级动漫爱好者的学习用书。

21世纪高等职业教育数字艺术与设计规划教材

### 动画素描

- 
- ◆ 主 编 尚宗敏
  - 副 主 编 刘文娟 石 娟
  - 责任编辑 桑 珊
  - ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街14号  
邮编 100061 电子邮件 315@ptpress.com.cn  
网址 <http://www.ptpress.com.cn>  
北京精彩雅恒印刷有限公司印刷
  - ◆ 开本: 787×1092 1/16  
印张: 9.25  
字数: 178千字

2013年2月第1版  
2013年2月北京第1次印刷

ISBN 978-7-115-29265-0

定价: 39.80元

---

读者服务热线: (010) 67170985 印装质量热线: (010) 67129223  
反盗版热线: (010) 67171154  
广告经营许可证: 京崇工商广字第0021号

# 前言

动画基础素描是得益于传统素描的精髓，再结合动画专业的需要而出现的，它以点、线条、块面、明暗调子等造型元素为基础，研究动画物象、场景造型和形态、结构、空间、质感、虚实、透视的基本规律，以动画画面视觉艺术效果为主要目的。动画专业素描教学的目的是培养动画人才的造型能力，提高其专业素质和审美素养，在传统素描的基础上融入动画意识，以着重诱发想象力与创造力的素描训练来培养学生，使动画素描教学具有前瞻性和创造性，使之更符合当代教学理念，更具鲜明的时代特点。本书迎合现代动画素描的教学特点，系统地论述了作为素描人如何走进动画专业，即一个动画素描设计者必须掌握的各种基本技法和画法，内容切合实际，循序渐进，具有很强的实用性。本书的目的主要是通过系统的训练培养学生的观察能力、分析能力、表现能力，最终提升学生的动画造型能力，并使学生掌握基本造型规律和艺术创作技巧。全书文字与范画是我们长期创作实践的经验总结，全书严谨精炼，例图切题，适合初学者阅读，是目前动画素描教学中一本十分实用的专业教材。

由于水平有限，书中难免存在错误和不妥之处，敬请广大读者批评指正。

编者

2012年7月

# 目录



## 基础篇

|                      |    |
|----------------------|----|
| 第一章 动画专业素描概述 .....   | 2  |
| 第一节 传统素描 .....       | 3  |
| 第二节 动画素描 .....       | 5  |
| 第三节 动画素描与传统素描 .....  | 9  |
| 第四节 动画素描工具和材料 .....  | 13 |
| 第二章 石膏几何体和静物素描 ..... | 16 |
| 第一节 几何形体 .....       | 16 |
| 第二节 静物素描 .....       | 29 |
| 第三节 结构素描静物的构图 .....  | 33 |
| 第四节 初步训练与写生方法 .....  | 35 |



## 拓展篇

|                        |    |
|------------------------|----|
| 第三章 动画素描人物的绘制 .....    | 40 |
| 第一节 人物头部的表现 .....      | 40 |
| 第二节 人物身体的表现 .....      | 53 |
| 第三节 人物动态的表现 .....      | 65 |
| 第四节 动漫人物的绘制步骤 .....    | 69 |
| 第四章 常见动物的绘制 .....      | 72 |
| 第一节 素描动物 .....         | 72 |
| 第二节 猫科动物的画法 .....      | 76 |
| 第三节 犬科动物的画法 .....      | 80 |
| 第四节 家禽和家畜的画法 .....     | 82 |
| 第五节 鸟的画法 .....         | 84 |
| 第六节 爬行动物和两栖动物的画法 ..... | 84 |
| 第七节 昆虫的画法 .....        | 85 |



## 补充篇

### 第五章 动画素描道具的绘制 ..... 90

- 第一节 生活用品的画法 ..... 90
- 第二节 沙发和桌椅的画法 ..... 91
- 第三节 床和家具的画法 ..... 92
- 第四节 交通工具的画法 ..... 93
- 第五节 兵器的画法 ..... 94
- 第六节 角色服装的画法 ..... 95

### 第六章 动画素描场景的绘制 ..... 97

- 第一节 几何透视原理 ..... 97
- 第二节 自然景观的绘制 ..... 100
- 第三节 建筑物的绘制 ..... 117

### 第七章 实现动画素描的软件工具 ..... 123

- 第一节 无纸动画 ..... 123
- 第二节 Flash 软件 ..... 124
- 第三节 Photoshop 简介 ..... 124
- 第四节 学生作品展示 ..... 125



## 实战篇

### 第八章 动画素描实战与作品鉴赏 ..... 130

- 第一节 人物的临摹与创作 ..... 130
- 第二节 动物的临摹与创作 ..... 132
- 第三节 道具的临摹与创作 ..... 134
- 第四节 场景的临摹与创作 ..... 135
- 第五节 人物、动物、道具、场景的综合运用 ..... 137
- 第六节 动画素描作品鉴赏 ..... 138

# 基础篇





## 第一章 动画专业素描概述

- 学习目的和重点：
1. 了解什么是动画素描。
  2. 了解并熟练掌握传统素描的造型方法。
  3. 明确动画素描训练的任务。

素描是绘画艺术创作的基础，素描的本质是用单色或少量色彩绘画材料进行朴素的描绘，力求准确、生动地表现对象。文艺复兴之后，素描一直是艺术家苦练的基本功，素描能力的高低也被认为是检验艺术家才能的试金石。通过素描作品，可以清楚地反映出艺术家在塑造物体形状时的犹豫和不准确性。中国近代美术教育一直把素描作为学生的首要基础训练，而与素描相关的教学经历了近百年的发展，到今天已进入了多元化的发展状态。尤其是近 20 年以来，素描风格、方法、材料越来越多样化，已经完全突破了 20 世纪 50 年代“苏派”素描（主要以注意光调和光影为主体风格的全因素素描）一统天下的局面，越来越体现出自身的造型艺术魅力。现在，对于素描多元化风格的探索已经成为一部分当代高等艺术院校素描教学的特色。

动画是专业性和边缘性都较强的学科，是科技、影视、绘画等诸多知识领域的高度统一。在一部动画片中，绘画设计的好坏是动画片成功与否的关键，而对绘画基础的掌握更是未来从事动画片创作的硬件条件之一。作为动画设计者，应该具备较高的绘画技巧。对于动画作品的创作来说，造型能力的要求不同于一般的绘画创作，由于动画片塑造的人物要生动地、全方位地活跃在三维的立体空间里，因此人物的造型必须照顾到各个角度、各个方面。据此，对于动画专业学生的素描训练，应形成一套适合自身专业发展的教学体系。本书编写的目的，是基于动画专业学生进行动画创作设计时所需要的造型基础而设计的一套适合动画专业特点、让学生获得必要的造型能力训练、实现动画创作和设计顺利过渡的系统性教材，使现在的素描训练对以后的动画创作与设计起到事半功倍的效果。

图 1.1 所示为女人头像素描作品。



图 1.1 女人头像素描作品

## 第一节 传统素描

素描训练的目的是什么？传统素描训练的目的，首先是注重培养学生完成造型的素质和能力，让学生学会用素描造型的眼光去看、去认识、去感受物体，并把这种感受用恰当的造型方式表达出来；其次是为创作服务，素描与创作的关系就像树干与树枝、种子和果实的关系，有什么样的素描基础就会有怎样的创作作品，例如文艺复兴时期大师的素描作品，其素描和创作是一体的，风格是完全一致的。学生只有通过系统科学的造型训练，才能为今后的专业创作和设计打好基础。

### 一、传统素描的功能

传统素描大多追求的是富有感染力的、生动的艺术造型，以陶冶情操的纯艺术创作发挥其艺术作品功能。在绘画时，艺术家是以感性为基础，并与直觉性、形象性紧密结合，来表现艺术形象的。在照相术发明以前，人类都是通过绘画，以图形的形式记录历史事件、风土人情，以供后人观赏，许多洞窟或是石壁的壁画可作见证。

传统素描具备的几个最主要的功能有：在医学上解析肌体的内在构造、了解构成肌体的具体器官等；通过研究自然世界的光影、质感变化来塑造形体；在实用美术领域中可发挥设计的作用。图 1.2 所示为场景素描作品。

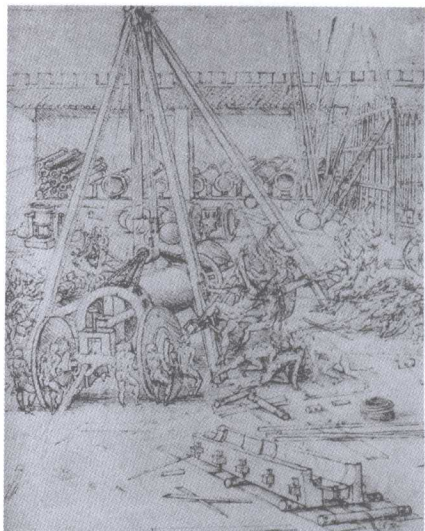


图 1.2 素描场景

### 二、传统素描的运用领域

素描是人类最早从事造型艺术活动的方式之一。约在旧石器晚期，人类祖先就已经开始用烧鹿脂后得到的灯烟做原料，在他们居住的洞窟岩壁上绘画，通过这些绘画作品来反映他们当时的真实生活。俄罗斯历史考古学家普列汉诺夫认为：“这些带有记号和文字性质的绘画，是出于生活中的功利目的而进行描绘的，因而在原始人身上便发展了一种再现自然的渴望和摹绘的能力。”

从人类最早的、以实用为目的的艺术创作遗迹中我们可以看到，劳动创造了艺术，艺术与人们的生活密切相关，即艺术产生于劳动，同时艺术又推动了生产劳动。从数量繁多的古典绘画或雕塑作品中可以看出，早期的绘画艺术都是为上层阶级服务的，如宗教、贵族、皇权等，而现在，艺术早已没有了阶级的印迹。素描的用途很广泛，人们很早就通过素描的手法来进行艺术设计与创作了。

### 三、传统素描的造型方法

#### 1. 全因素素描

全因素素描是对研究对象最写实、最深入的素描造型方式，它不仅注重表现物体的外形和结构，



而且能更加深入地刻画和表现物体丰富而细腻的光影变化。这种方法主要以单色线条及线条排列形成的明暗块面来塑造物体的形状和质感,以锻炼观察和表达物象的形体、结构、动态、质感、量感、明暗关系为目的,并以此研究和掌握造型的基本规律。图 1.3 所示为人体素描。

## 2. 结构式素描

结构式素描主要研究组成物体外在形态的内部结构,以及怎样合理地构建一个物体,使其内部与外观的有机体既美观又科学合理。结构形态造型是通过排除光影的因素,用单色线条来表现物象的,线是结构式素描的造型语言和表现的基本要素,如图 1.4 所示。

## 3. 以线带调式素描

以线带调式素描是用富于变化的线来表现形体起伏变化,从而产生轮廓形状,并辅以少量的调子交代物体明暗转折、光影变化的表现形式。这样的作品能够快速记录并表达出物体整体的体积感,如图 1.5 所示。



图 1.3 素描人体



图 1.4 结构素描



图 1.5 以线带调式素描

## 4. 线描式素描

唐卡画的白描、中国画的白描、速写等作品,大多都是通过线的抑扬顿挫、高低起伏来形成画面的韵律感和节奏感,即线描式素描。这样的造型方法特别适用于表现建筑物或者重复的物体。画家通过对线的组织而使画面形成纵横交错、颇有韵味的美感,如图 1.6 所示。



图 1.6 线描式素描

## 第二节 动画素描

### 一、学习目的与专业针对性

动画专业对造型能力的要求不同于其他艺术专业,前者需要对客观事物做理性分析和概括表现。素描艺术要求在二维平面上用三维空间的观察角度去认识、观察和表达形体。学习动画素描要遵循由感性到理性,再上升到想象表现能力、创造能力的方式,把以处理静物、头像、人体及动物、植物、景物的动态、结构为主的造型训练与处理空间场景的构图训练结合起来,培养基本的动画造型能力和空间想象能力。

明确动画素描的学习任务首先必须清楚动画素描的学习目的。动画专业的目标是培养能从事动画流程工作的人才,强调的是准确观察、高度归纳以及快速表达对象的能力。

学习动画素描,首先要掌握基本的素描理论知识,学会正确观察、分析对象的方法和表现手法,认识客观物象的内在本质,能够熟练使用素描的方法进行写生和艺术创作,为更快地进入专业领域的学习做好准备,并打下坚实的造型基础。

其次,在对动画专业有一定认识的基础上,除了要进行专业思维的训练之外,还要训练动画专业技能、技法,并通过实践性训练及培养,从动画基础素描训练顺利地过渡到动画专业课程的训练。学习的过程都是由简入繁、从生疏到熟练的循序渐进的过程,因而必须要通过大量的针对性训练与练习才能加强对形体的认识、把握和表现能力。

此外,动画基础素描吸收了传统素描的科学性和动画艺术的时间性,并以此为基础,在塑造对象静态造型的基础上,兼顾造型的时间性,以表现对象的“运动感”。要加强这部分实践性训练,除了要对客观物象的静态做准确、生动的表现外,还要运用运动规律原理和想象力去展开对静态物体的动态描绘。图 1.7 所示为卡通形象的素描。

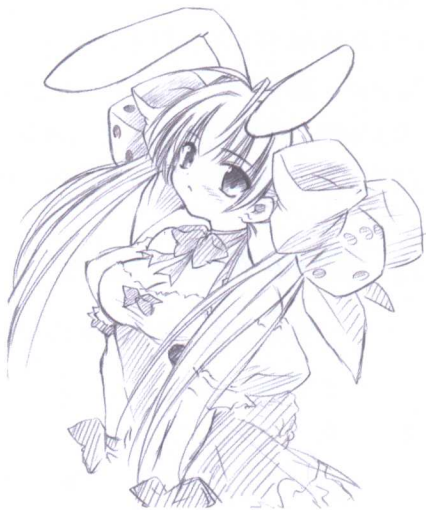


图 1.7 卡通形象

### 二、对形体、结构、空间关系的认识

素描本来就是感性与理性相结合的学科,好的观察方法是画好素描的关键,因此只有培养正确的观察方法,才能画得更加准确。对形体的比例、透视、空间、体积、质感的描绘是学习素描的出发点。

自然界的任何物体都是由点、线、面元素构成的——线是点的延长;面是点的扩大,是线的组合;体是面的围合。这些元素共同建构出的二维空间形式我们称为“形”。然而,任何客观事物的



存在都不是纯平面形式的，而是由不同的面构成体的形态存在于空间之中的。我们在观察事物的时候首先看到的通常是由线形成的物体的外轮廓，因此我们用边缘线将这一物体与其他物体区分开来，这样，所有物体的真正形状是以它所占有的物质空间，即基本体积所构成的。而对形体本质的表现，主要是以简练、明确的线条表达形体结构。此外，线条在准确地表达形体结构的同时也要符合透视规律。

动画素描中的形体对比例、尺度的要求尤其严格。动画素描所要表现的是对象的结构关系，它要说明形体是由什么形态构成的，它的局部或各部件是通过什么方式组合成一个整体的。为了在画面上说明这个基本问题，就要舍弃对某些细节的表现。动画素描关心的是对象本质的特征，这些本质特征要从具体的、现实的形体中提炼、概括出来。

结构是支撑外形成立的依据，有怎样的内在构造就会有怎样的外部形态，因此结构对表现外部形状的起伏、转折起着举足轻重的作用。仅仅能为客观物体画出光影调子的变化，而不能将这些变化准确地依照结构的转折表现出来，还是无法塑造物体的体积感。

而空间指的是物体不仅具有长度和宽度，还具有深度的三维体积关系。由于动画艺术是一种创造虚拟世界的艺术，因此动画素描主要训练的就是三维空间的想象能力。而关于三维空间的想象和把握，在很大程度上并不取决于观察者表面的感受，而是取决于思维的推理。动画素描要求把客观对象想象成透明体，把物体自身的前与后、外与里的结构表达出来。这实际上就是在训练我们对三维空间的想象能力和把握能力。因此，动画素描是以研究物体内部构造机能为出发点，依靠透视的基本原理，以线为造型的主要表现手段，对形体的形态特征、内在结构的穿插关系、形体体积所占有的空间，以及因前后位置重叠、透视的角度变化而产生的空间进行塑造。

## 三、动画素描训练的任务

### 1. 提高理性分析能力和造型能力

由于动画本身的艺术特点和制作流程的需要，对其基础训练的要求也就多少有别于其他的造型艺术门类。这体现在以下几个方面。

(1) 动画基础素描训练要注意对短期作业和速写的练习。这是由于在动画片的制作过程中需要大量的绘制工作。一部 80 分钟的影院动画片需要绘制十万张以上的图画。即使是 1 秒钟的动画片中的一个简单动作也要绘制至少 12 张图画。因此，在学习期间进行大量的短期作业和速写训练是十分必要的。

(2) 动画基础素描要注重小幅画面的作业练习。动画片正稿的大小一般有 12 英寸(电视片)和 16 英寸(电影)两种。因此，对小幅画的训练和能力的培养是动画专业的一项特殊要求，这也是由动画本身的制作特点所决定的。

(3) 动画基础素描要注重线的表现。由于动画片的角色造型大多比较简练，且角色的运动在很大程度上依赖于用线来表达，因此线在动画中的运用和表现就显得十分重要。动画素描训练就是对线的熟练掌握和灵活运用能力训练。



(4) 动画基础素描要注重默写和构图的练习。动画片中形象的设计和动作的描绘都不是只靠写生可以完成的,有许多都是依靠创作和默写来完成的。因此默写也是动画素描训练中不可缺少的一部分。构图的练习也具有同样的意义,大量的构图训练能锻炼对动画片画面形式感的掌握。

作为动画专业方向的素描训练,要以提高理性的分析和表达能力为主要方向和任务,这样就要了解一些关于素描造型语言的思维方式与造型规律。

## 2. 动画素描的基本观察方法

动画素描的基本观察方法是科学的观察方法与整体的观察意识。

整体—细节—整体的观察方法其实就是单个物体与整体画面之间的关系建构。人脑对可以观察到的事物是有选择性的,不会将所有看到的细节都呈现在脑海中。不过对于动画来说,这个过滤处理是不够的,要使画面上的物体组合起来形成节奏感和层次感,就需要我们主观地去经营所有物体的位置、方向和大小等。因此,我们在观察所描绘的对象时,首先应该从安排全部物体在画面上所分割出的形状和位置入手,然后再去描绘所有具体的形状、结构以及光影关系。

作画的步骤大致如下。

(1) 面对物象,从整体出发。观察并找准物象的透视状况、基本比例。用点在画面中标出上、下、左、右的位置关系,在反复比较的基础上确定基本形。在这一步中,用线要轻,注意画面构图关系。

(2) 运用透视原理。用轻一些的长直线画出物象整体与各局部的形体结构、形体透视,并反复检查、调整,切忌违背透视原理的现象出现。

(3) 采用推导造型的方法分析结构。在这一步中,要用线条准确、深入地画出物象的整体构造结构和空间结构关系,以及局部结构之间的空间组合关系。

(4) 进一步肯定物象结构关系及细节塑造。要注意内外、主次结构,特别要注意线条轻、重、缓、急的变化处理,反复调整与修改,使画面主次关系明确,画面效果完整。

图 1.8 所示为卡通形象的素描作品。

关于正确的观察方法的自我训练,可以从以下几个方面来注意。

(1) 整体观察。无论多么纷繁复杂的对象,都可以将其理解为大致的几个面,然后再细分,划分出新的细节的形。

(2) 比较手法。对形与形之间的比例、质感、空间所占有的面积的对比关系进行考究,这样有利于准确地表现画面中物体与物体之间共同构成的形势感。

(3) 由表及里。人对于客观事物的观察都是由事物的表象深入到内部构造的,因此我们在观察物体时的视觉习惯,也是由感性的、直观的视觉和知觉上升到理性的分析阶段。不过绘画始终是一个感性的思维过程,所以对物体的外在形态的观察也是非常重要的。



图 1.8 卡通形象



(4) 特征意识。要使物体具有识别性,就要找到它们之间的差异性。这种差异性可能是形态上的,也可能是质感上的,利用这些特征使得一个物体同另一种物体区分开来,使特点更加鲜明。

### 3. 动画素描的造型表达与造型规律

形体结构与空间关系的表达、单个物体的结构关系与物体同物体之间的空间距离差异的表达,是体现画面空间关系最有效的方式。在绘画时,我们往往会通过加深或减淡线条这种简单的方式来加强表现这种空间上的物理距离之间的差距。

(1) 素描的形体质感表达。素描作品基本都是用单色的形式呈现的,这种形式为作画者表现对象增加了难度。如何才能用单色的工具表现出深浅不一、材质各异的物体呢?大家熟知的世间万物都有其本身固有的三维材质,这是物象的物理表象。而物象表面的纹理组织就相当于它身份的说明,不同种类的物体其材质都不相同。同样是容器,却因其质地的差异在表现的时候就不能采用单一的技法去处理。例如,材质是金属的器皿,它本身的光泽度很好,高光与反光非常强烈;玻璃材质的高光与反光虽然也很明显,但是边缘没有金属材质那么坚硬,而且通体更加明亮;粗陶材质的光泽度就很钝,反光和高光部分都不甚明显,且肌理粗糙、凹凸不平;天然木材的质地也粗糙,光泽度差,但它最有特色的就是木纹的肌理,将这个特征表现好了就能让人一目了然。如此种种,不胜枚举。各种材质的制品,在视觉和触觉之间形成平滑或粗糙、坚硬或松软、干涩或湿润等各自不同的视觉感受。被观察物体纹理的规则是紊乱的、粗糙的还是细腻的,是表现观者内心感受的突破口。作画时,可通过线条的有序排列及或揉擦、或涂抹、或点、或刮等多种手段去模拟纹理的质感,从而实现视觉上的真实感。

(2) 画面的构成意识。动画基础专业是一门具有实用性质的艺术与设计类学科,因此在训练画面的表现能力之上更要加强对画面构成意识的培养。所谓构成,指将画面上的各种形态或材质的元素进行分解、解构,然后作为素材重新赋予秩序组织的重构。这种造型概念已远不只是一种构图原理。“构成”的概念与“构筑”相近,强调“从要素进行组合”,是现代设计的基本方法。构成的概念认为,将一个设计形态的基本形按关系元素组织起来的方法,即为构成。用点、线、面、块等形态要素作为空间形态的运动变化和组织编排,便可形成千变万化的平面、立体形态,即便只是作为物象而存在的空间形态,也可以通过一些基本限定要素的变动来进行各种组织。形态设计工作无非就是综合地把这些要素进行变化,从而形成千姿百态的设计形态。

(3) 素描作品的意境。素描作品除了要考究画面的表现形式外,还要能表达作者的情感诉求,这就是作品的意境。表达意境,必须处理好形与意、意境和想象的关系,即做到意与形的统一、意境与想象的辩证统一。意境主要是通过明暗色调与物象形态来表现的。例如,色调过渡柔和、线条相互穿插渗透的画面,自然会传达出温情细腻的感觉。

### 第三节 动画素描与传统素描

#### 一、动画素描与传统素描的传承关系

素描研究的主要内容是如何正确观察和表现客观物象的外在造型，进而认识其内在本质，因此无论动画素描出于专业需要而对素描训练安排做何种调整，其本质和传统素描是一致的。

由于我国的应用美术起步较之国外略晚，所以美术学院曾经一直强调纯艺术的理论体系，沿袭前苏联的全因素素描的教学模式。随着国外的新艺术理论与专业的引入，我国的艺术教育体制随之不断完善，分化出了适应新专业的“设计素描”、“创意素描”、“工业造型”等素描形式，大大提高了素描教学的专业化进程。“设计素描”的训练已经实施多年并在教学实践中取得了很好的效果，而“动画素描”的提出为动画专业的兴起与发展奠定了基础。

动画素描并非要颠覆传统素描的理论体系，它只是立足于本专业的特色，主要致力于培养快速的造型能力和创造性的思维能力。它选取传统素描理论体系中对本专业最有效的部分，并在此基础上发展成其独特的训练体系。所以动画素描是来源于传统素描的，它并非要抛弃传统素描的理论知识，而是使符合本专业训练的理论知识部分丰富并形成专业的训练模式。也就是说，在基本原理上，动画素描与传统素描是一致的，可算是在传统素描的基础之上延伸出的一个旁支。动画素描和传统素描有以下两个共同特点。

##### 1. 严密性

任何风格的素描作品，无论是对物体本身结构或光影材质表现性的斟酌，还是对线条、形状的构成与组合的推敲，画面美感的形成都是通过谨慎而反复的推敲得来的。动画素描也一样，由于动画片在制作流程中要求工作者要有严谨和连贯性的造型描绘能力，因此，训练精准的观察能力和表现能力是最基本的需要。在制作动画片的过程中，任何似是而非的描绘都可能对以后的工作环节造成负面影响，所以精确而快速的动态描绘能力是主要的训练方向。

##### 2. 仿真性

对于客观事物真实感的模仿是素描艺术永恒的主题，而严密的形和结构以及准确的体积感正是构成这种真实感的诀窍。传统素描作品题材往往都是源于真实事件或以真实世界为蓝本而来的，因此常常都借鉴或照搬客观现实中的状态并将其再现在画面上。与此不同，动画片多数营造的是完全虚拟的世界，因此在表现时更具难度。动画片中的角色、场景的设计和描绘需要动画工作者具备极强的立体造型能力和空间想象能力，因为只有这样才能让虚构的世界生动起来，才能使编撰的故事以及故事中的人和世界显得真实，从而无懈可击。所以动画工作者应该锻炼并培养自己从多方位、多角度去表现对象的能力。而在动画专业的素描训练中，同样要训练对物体有立体的、全方位的认识和理解，并可以从多个不同的角度对同一个对象进行表现能力的训练。

图 1.9 和图 1.10 为卡通形象素描作品。



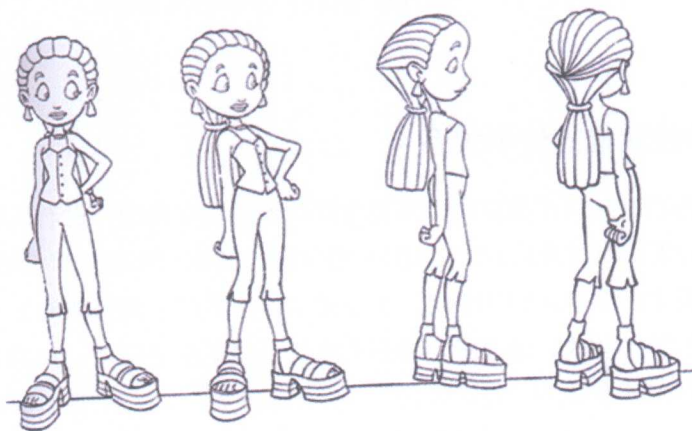


图 1.9 卡通素描形象 1



图 1.10 卡通素描形象 2

## 二、动画素描与传统素描的区别

素描是所有绘画艺术的基础，也是动画专业必须掌握的基础课程。素描训练的最终目的都是为了实现专业造型能力的提高。在这点上，动画基础素描与其他造型艺术的基础素描并没有本质意义

上的不同。只是由于动画专业本身的艺术特点和专业要求的差异,才产生了动画素描这一概念。在动画专业的基础课程中,素描充当了与以往不同的角色,即成为更为广泛的“创意角色”、“草图角色”。如在动画前期的艺术与概念设计中,为了使创造的物象更符合理想、更新颖,就需要把头脑中各种各样的构想形象化,并记录在画面上,然后进行反复的推敲、比较、选择和修改,从而产生更深入、更完善的创意方案。看似与素描训练没有直接关系的这些项目实际上是需要专业的素描基本功支撑的。

从根本上说,由于动画素描是为动画专业设置的基础课程,因此与传统素描最大的区别是造型思维的不同,也可以说是在传统的造型思维训练之外额外加入一些本专业的训练需要。动画造型讲究独特的造型表现手法。从静态上来说,动画造型会对所描绘的客观物体进行夸张、变形和重组;从动态上来说,动画造型除了表现静止状态下的形态之外,更重要的是表现根据时间的变化而产生的形态变化,在这个变化过程中,真实而正确地表现形变的能力更为重要;而从动画片的制作流程层面上来说,很少有一部动画片是由一个人从头到尾制作完成的,因此在做动画造型时必须以比较简洁,以便于集体协作为基础。

总而言之,鉴于动画专业的造型要求,动画素描的造型应该注意以下方面。

### 1. 生动性

动画是时间的艺术,是否能生动地再现各种姿势随时间变化而产生的动态是动画片质量和成败的关键所在。因此,动画基础素描训练要有意识地强调素描作业的生动性,如图 1.11 所示。



图 1.11 生动性的表现

### 2. 创造性

动画造型大多都是从生活中的真实事物抽象变化而来,因此应不断提高我们的创造性思维能力