



动画速写

高等院校“十二五”规划教材·动画类
ANIMATION SKETCH

主 编 / 朱贵杰 杨 林



南京大学出版社

014037426

J218.7-43
126

高等院校“十二五”规划教材·动画类

动画速写

ANIMATION SKETCH

主 编 / 朱贵杰 杨 林

副主编 / 史文杰 陈 强



J218.7-43
126



北航

C1725415



南京大学出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

动画速写 / 朱贵杰, 杨林主编. —南京: 南京大学出版社, 2014.3

高等院校“十二五”规划教材·动画类

ISBN 978-7-305-11531-8

I. ①动… II. ①朱… ②杨… III. ①动画—速写技法—高等学校—教材 IV. ①J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2013) 第 114487 号

出版者 南京大学出版社

社 址 南京市汉口路22号

邮 编 210093

网 址 <http://www.NjupCo.com>

出版人 左 健

丛 书 名 高等院校“十二五”规划教材·动画类

书 名 动画速写

主 编 朱贵杰 杨 林

责任编辑 黄雪媛 王抗战 (huangxy1212@163.com)

编辑热线 025-83597482

照 排 南京新华丰制版有限公司

印 刷 南京爱德印刷有限公司

开 本 889×1194 1/16 印张 12.75 字数 224千

版 次 2014年3月第1版 2014年3月第1次印刷

ISBN 978-7-305-11531-8

定 价 50.00元

发行热线 025-83594756 83686452

电子邮箱 Press@NjupCo.com

Sales@NjupCo.com (市场部)

* 版权所有, 侵权必究

* 凡购买南大版图书, 如有印装质量问题, 请与所购图书销售部门联系调换

专家委员会

- 左顺荣 中国动画学会副会长
江苏省动漫艺术家协会副主席
江苏省广播电视集团（总台）优漫卡通频道总监
- 凌 清 南京师范大学美术学院动画系主任
- 容旺乔 南京师范大学美术学院副教授
- 苏 箐 昆明理工大学艺术与传媒学院视觉系主任

编委会成员（排名不分先后）

- | | | | |
|-----|-----------------|-----|-----------------|
| 陈 辞 | 南京财经大学艺术学院 | 苏 箐 | 昆明理工大学艺术与传媒学院 |
| 陈汉星 | 南京师范大学美术学院 | 谭 力 | 昆明理工大学艺术与传媒学院 |
| 陈晓华 | 徐州师范大学美术学院 | 王 健 | 南京航空航天大学金城学院 |
| 陈一雷 | 南京晓庄学院新闻与传媒学院 | 王思源 | 广西艺术学院影视与传媒学院 |
| 崔 玮 | 江苏省宜兴中等专业学校 | 王 玲 | 扬州大学新闻与传媒学院 |
| 冯裕良 | 黄山学院艺术学院 | 王岩岩 | 南京信息工程大学传媒与艺术学院 |
| 高宝宝 | 南京理工大学设计与传媒学院 | 吴 月 | 三江学院艺术学院 |
| 顾昕明 | 江南影视艺术职业学院 | 邢鹏飞 | 西南财经大学天府学院 |
| 李 晔 | 江苏省宜兴中等专业学校 | 徐 丹 | 南京铁道职业技术学院艺术系 |
| 梁洁梅 | 南京信息工程大学传媒与艺术学院 | 徐秀萍 | 江南影视艺术职业学院 |
| 凌 清 | 南京师范大学美术学院 | 闫丽丽 | 中国传媒大学南广学院动画系 |
| 张 源 | 扬州大学新闻与传媒学院 | 穆奕君 | 南京财经大学艺术学院 |
| 周志奇 | 三江学院艺术学院 | 容旺乔 | 南京师范大学美术学院 |
| 朱贵杰 | 扬州大学新闻与传媒学院 | 吴金龙 | 南京师范大学泰州学院美术学院 |
| 张 杰 | 江苏建筑学院 | 明 珠 | 南京师范大学泰州学院美术学院 |
| 孙林碧 | 南京高等职业技术学校动画系 | 范姗姗 | 安徽三联学院计算机科学与技术系 |
| 宋益民 | 安徽工业大学艺术与设计学院 | 陈 强 | 南通大学艺术学院 |
| 叶 敏 | 南通大学杏林学院 | 方俊锋 | 滁州学院美术与设计学院 |
| 高宁婧 | 扬州大学新闻与传媒学院 | 史文杰 | 合肥信息技术职业学院动漫系 |
| 赵媛媛 | 合肥师范学院艺术传媒学院 | 刘 凯 | 南京信息工程大学传媒与艺术学院 |
| 申福宏 | 南京高等职业技术学校动画系 | 杨 林 | 南京理工大学设计与传媒学院 |

总 序

欣闻南京大学出版社即将出版系列动画教材，并实实在在地做对学生负责的教科书，不胜欣慰。

近年来，国产动画产业发展迅猛：从1993年到2003年的十年时间，中国动画平均年产量不到2 400分钟；而2011年我国的动画产量已经达到26万分钟，是前十年总和的十倍多；同时，国产动画片的质量也有了飞速提高，涌现出一批叫得响、立得住、有影响的优秀作品，这其中离不开动画教育的贡献。自2001年动画专业在中国传媒大学开设以来，如雨后春笋一般在全国各大高校落户，历经十余载风雨，一路走来喜忧参半。喜的是，中国动画教育的蓬勃兴起，带动了整个动画产业的飞速发展，这期间涌现了一大批优秀的动画作品及动画人才；忧的是，动画专业课程教学不够系统，存在教学内容陈旧、理论与实践脱节等诸多问题。近年来，出版的动画教材不少，但质量参差不齐。教育好学生，首先要有好教材，南京大学出版社的同仁有志于为中国动画专业的学生出一套好的教科书，这是一件颇有远见、功德无量的事情。

动画是集体智慧的结晶，需要编剧、导演、原画、动画等各专业人才的通力合作，缺一不可。动画教育也是如此，同样需要群策群力。万丈高楼平地起，出一套好的动画教材，就是为动画教育的发展扎扎实实地做基础工作。我相信，在这样坚实的基础之上，中国国产动画的腾飞指日可待。

左顺荣

中国动画学会副会长

江苏省动漫艺术家协会副主席

江苏省广播电视集团（总台）优漫卡通频道总监

前言

一名合格的动画师必须具备扎实的美术基本功，尤其是造型能力。可以说造型是动画的灵魂所在，所有动画作品中的动作都必须依靠造型来实现。众所周知，速写是造型训练的必经之路。然而，对于动画专业的学生而言，速写课程和其他美术类和设计类专业的教学内容会有很大不同。这也是由该专业的自身特点决定的。所以，针对这种实际情况，编者在教学过程中总结出适合动画专业学生学习的速写内容，希望能够帮助更多动画专业的学生打好造型基础。

本书的第一章主要介绍了速写的基本分类和速写的一些基本工具。第二章讲述动画速写的表现语言和基本的训练方法。第三章是动画人物速写，分别从人物的头部、五官、躯干、四肢、动态等方面层层递进，循序渐进深入教学。第四章是动画动物速写，分类讲解各类动物的结构解剖，并介绍了动物速写的基本方法步骤以便学生快速掌握。第五章是动画场景速写，分别讲述动画场景速写构图、动画场景速写透视、动画场景速写画面表现方法。

为了更好地学习和巩固动画速写的内容，作者还精心编排了《动画速写练习册》作为随书练习。本练习册涵盖了日常动作、武术动作、常见表情、体育运动等常见的动作，可以作为该课程的课后练习。另外，在本书的编写过程中有部分图片和引文难以核实出处，在此特别说明。

编者

目 录

第一章 绪 论	001
第一节 从速写开始	002
第二节 速写的基本工具	006
第二章 动画速写的基本理论	009
第一节 动画速写的语言	010
第二节 动画速写的基本训练方法	014
第三章 动画人物速写	017
第一节 动画人物头部速写	019
第二节 动画人物五官及表情	026
第三节 全身人像速写的作画要点	033
第四节 角色的动态	039
第五节 手脚造型与画法	048
第四章 动物速写	053
第一节 动物的解剖结构与肢体特征	054
第二节 动物的动态表现	066
第三节 动物的神态表现	077
第四节 动物速写中动物的结构简化及绘画步骤	081
第五章 动画场景速写	089
第一节 动画场景速写概述	090
第二节 动画场景速写画面构图	095
第三节 动画场景速写透视	106
第四节 场景速写画面表现方法	114
参考文献	116

附 速写练习册

第一章

绪 论

章节重点：

- 了解并掌握速写的基本分类
- 全面认识速写的基本工具并熟练运用各种绘画工具

第一节 从速写开始

从字面意思来看，速写就是指在短时间内完成的一种绘画方法，是一种简洁而直接的艺术表达方式。它不受绘画材料与绘画技法的限制，只要你愿意尽可以用各种手段来进行速写创作。速写算不上是一个画种，但是对于所有从事绘画和艺术设计的人来说，速写又极其重要。相对于素描而言，速写更加概括和简练，这也正是动画创作所需要的。

速写的分类

在研究动画速写之前，有必要对速写的分类做一些简单的介绍。速写有很多不同的种类，根据所属学科的不同，速写大致可以分为基础速写、设计速写、动画速写。

1. 基础速写

基础速写是最常见的一种速写形式。美术类高考常设的速写科目考试一般都是指这一类速写。这种速写形式是其他各种速写形式的基础，是创作者收集素材、进行造型训练和艺术创作的重要手段。基础速写根据内容的不同可以分为人物速写、动物速写、风景速写、生活用品速写等（图1-1-1至图1-1-4）。



图1-1-1 人物速写



图1-1-2 动物速写



图1-1-3 风景速写

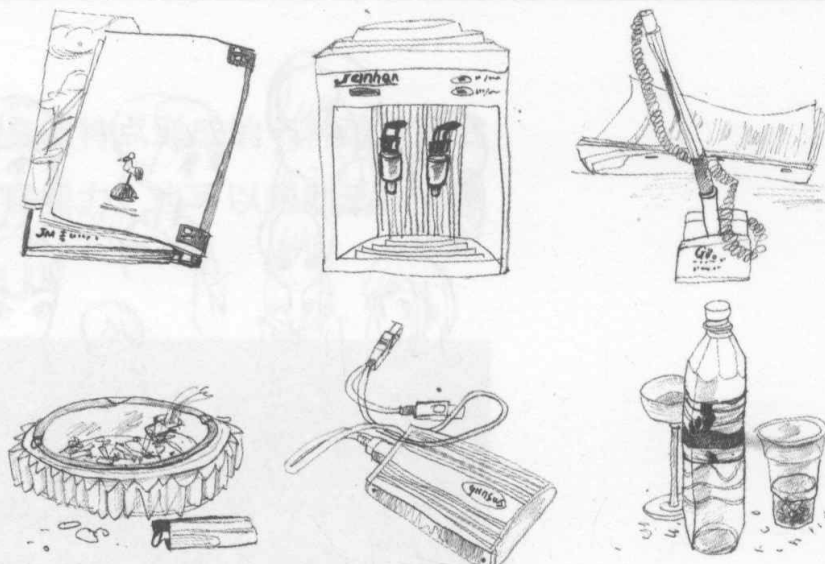


图1-1-4 生活用品速写

2. 设计速写

通常所说的设计速写主要是指为平面设计、工业设计、服装设计、影视以及动画设计等搜集素材和激发灵感的一种方法,也可以理解为设计草图或者概念图。你可以在这个过程中慢慢整理归纳你的一些零碎的设计理念和想法,直到最后形成完整的创意(图1-1-5至图1-1-8)。

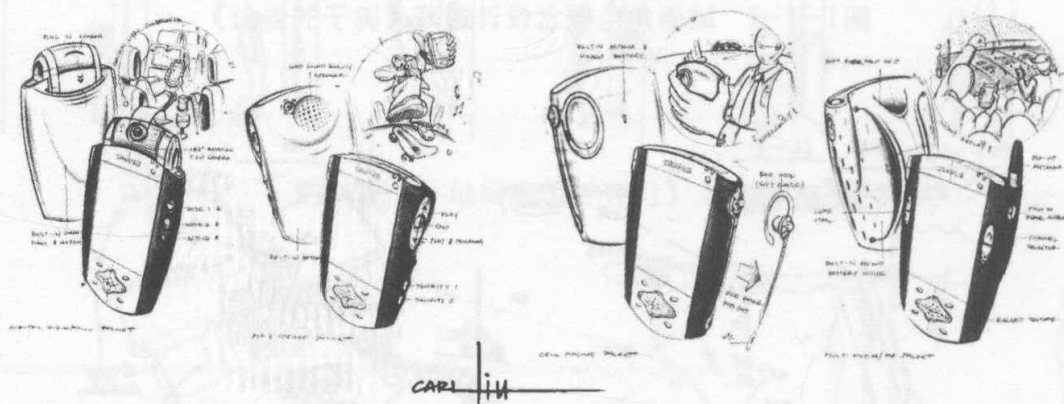


图1-1-5 产品设计速写

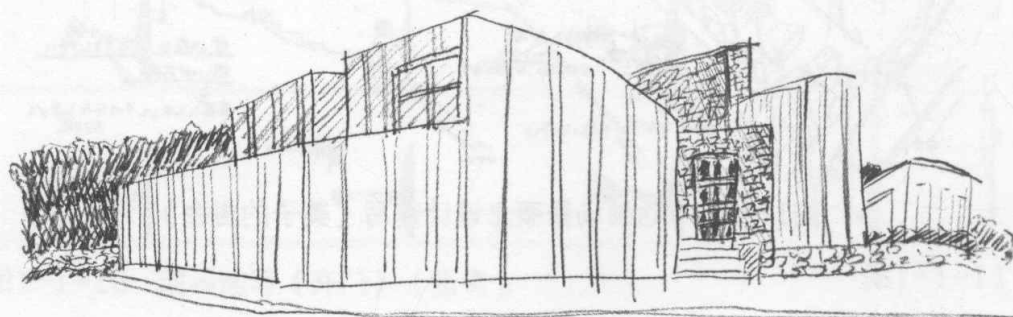


图1-1-6 建筑设计速写



图1-1-7 动画角色概念设计速写《美子的告白》

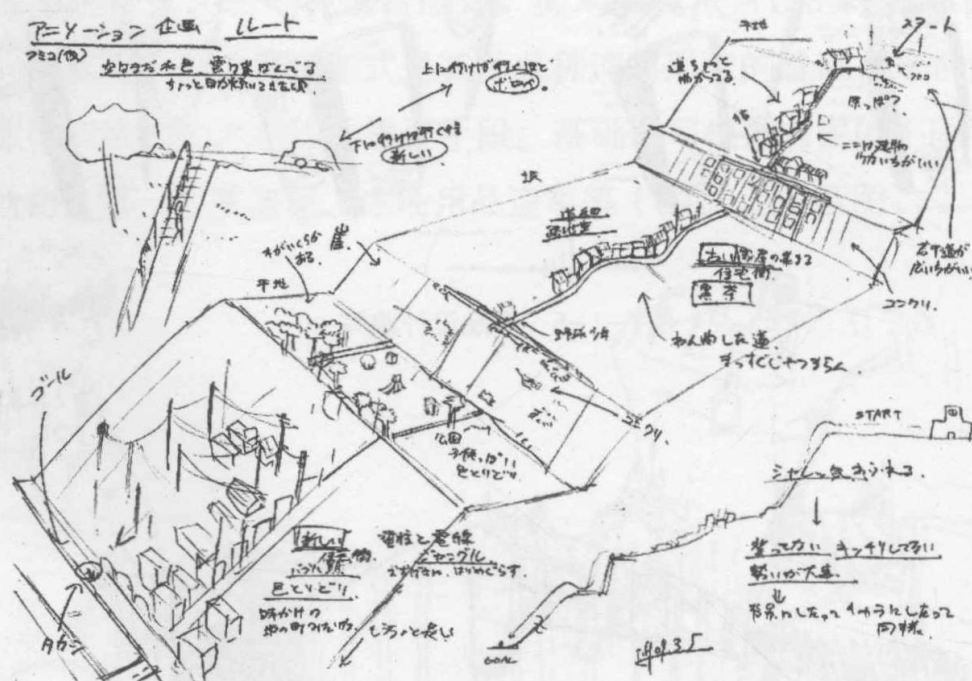


图1-1-8 动画场景概念设计速写《美子的告白》

3. 动画速写

动画速写是为动画创作服务的,是根据动画自身的特点形成的一种艺术形式和训练方法。它有助于提高动画师的造型能力、观察能力,也可以帮助动画师熟练掌握动画运动规律(图1-1-9至图1-1-11)。

动画速写的训练内容和基础速写差不多,大致可以分为人物速写、动物速写和风景速写。但动画速写又有其自身的特点。

第一,动画速写最大的特点就是需要记录和设计连续的动作。它不单单是对某一静态事物的快速造型而是要去抓住移动物体的连续动作。简单地说就是要抓关键帧。

第二,动画速写的对象多种多样,不一定是现实生活中客观存在的。可以是写实的人物也可以是专门设计的卡通造型。

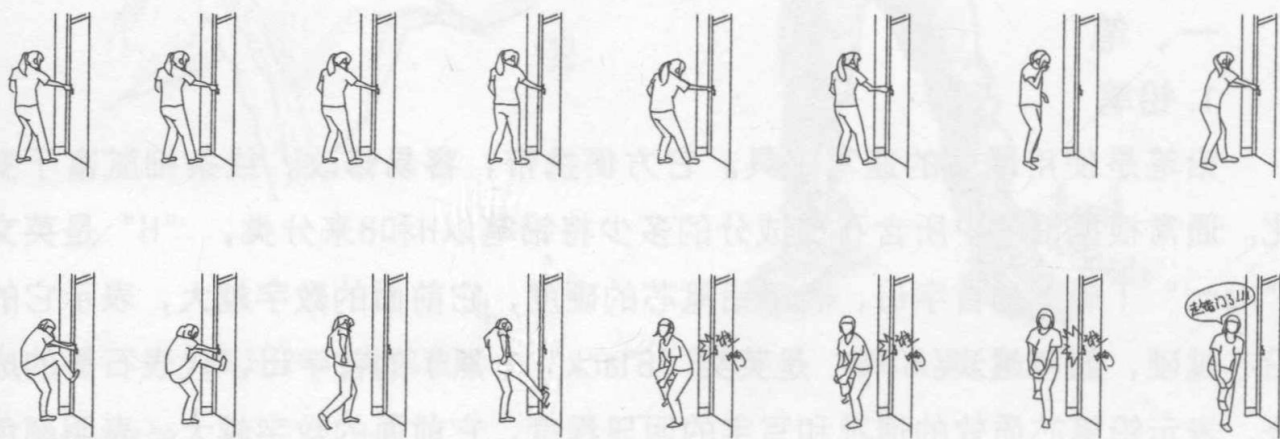


图1-1-9 动画速写《开门》(葛咪)

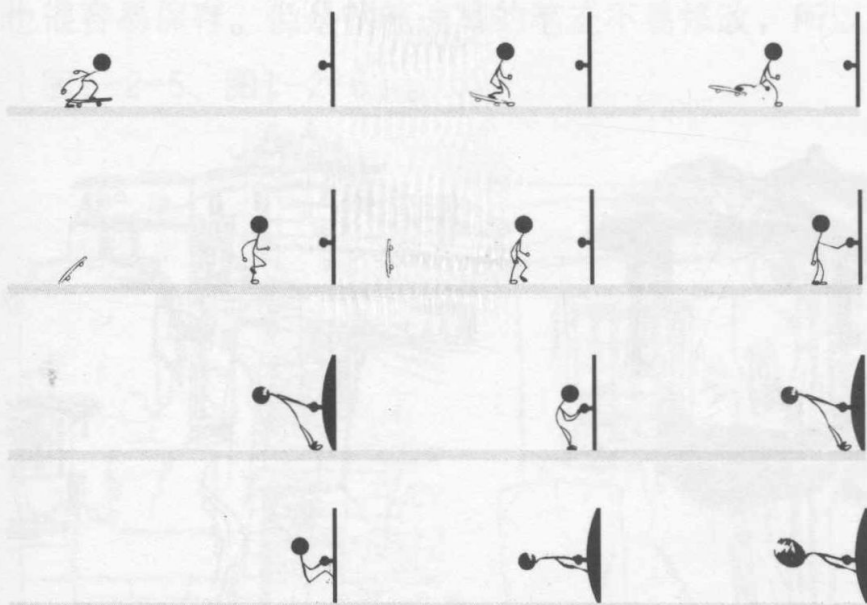


图1-1-10 动画速写《开门》(张奇)

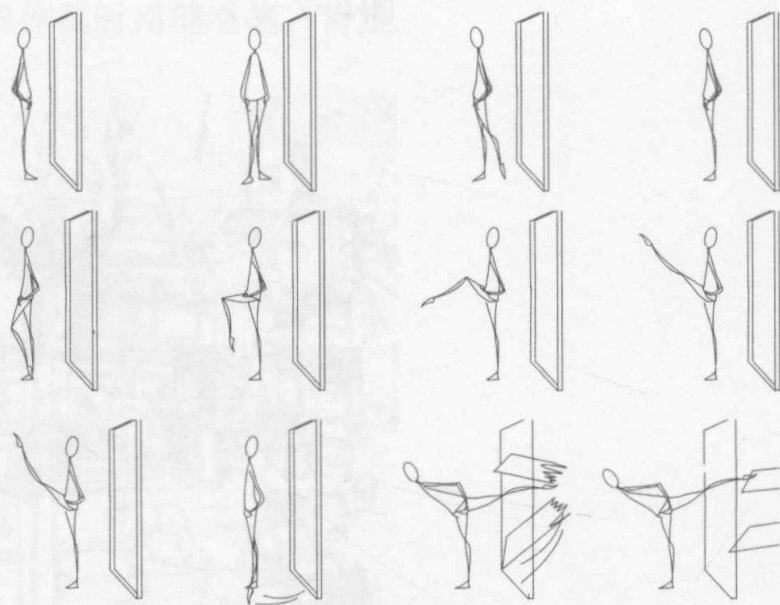


图1-1-11 动画速写《开门》(秦俭)

第二节 速写的基本工具

速写的工具多种多样不拘一格，创作者可以根据自己的喜好来任意选择作画工具。画好速写的第一步就是要熟悉各种工具和材料的特点，体验每一种工具所带来的不同艺术感受。在这样一个不断体验的过程中逐渐形成自己的风格。

下面我们一起来了解一下速写的基本工具及其特点。

一、笔

1. 铅笔

铅笔是使用最多的速写工具。它方便携带，容易修改，线条细腻富于变化。通常根据铅笔中所含石墨成分的多少将铅笔以H和B来分类，“H”是英文“Hard”（硬）的首字母，表示铅笔芯的硬度，它前面的数字越大，表示它的铅芯越硬，颜色越淡。“B”是英文“Black”（黑）的首字母，代表石墨的成分，表示铅笔芯质软的情况和写字的明显程度，它前面的数字越大，表明颜色越浓、越黑。速写创作的时候可以根据自己的需要选择合适的铅笔（图1-2-1、图1-2-2）。



图1-2-1 铅笔速写（凌清）



图1-2-2 铅笔速写（凌清）

2. 炭笔

炭笔大多由柳树细枝烧制而成，有粗、细、软、硬之分。与铅笔相比颜色更黑，附着力更强，笔迹不易修改。但是炭笔可以画出黑白对比强烈、层次丰富的线条，配合手指或擦笔可以画出更加细腻的效果（图1-2-3、图1-2-4）。



图1-2-3 炭笔速写



图1-2-4 炭笔速写（谢先林）

3. 钢笔

钢笔是一种常用的速写工具。用钢笔画的速写线条流畅、明快、生动，同时也很容易保存。但是钢笔速写的笔迹不易修改，所以要求作画时用笔准确、肯定（图1-2-5、图1-2-6）。



图1-2-5 钢笔速写（李小晶）



图1-2-6 钢笔速写（王浩）

4. 毛笔

毛笔是中国传统的书写和绘画工具，熟练掌握其用法后，可以通过不同的运笔方式，利用毛笔特有的弹性画出富于变化和韵味的线条。另外毛笔除了可以画线之外还可以画出虚实不同的块面，线与面相结合具有很强的表现力。但是毛笔的技法要求较高，不容易掌握，绘画工具也不方便携带，因而毛笔算是较小众的速写工具（图1-2-7、图1-2-8）。



图1-2-7 毛笔速写（李延声）



图1-2-8 毛笔速写（唐明善）

其他类型的笔，如签字笔、针管笔、水彩笔、马克笔、油画棒、粉笔、蜡笔等，都可以作为速写的工具。

二、纸

速写的纸张种类很多，不必太过挑剔。可以考虑与所选用的画笔相匹配，因为不同质地的纸搭配不同的画笔能产生不同的效果。一般初学者可以选用复印纸或者是专门的速写纸。当然，如果是用毛笔或者水彩笔来作画就要选择宣纸和水彩纸。但是也不是绝对的，纸张的选择还是要与创作者想要的效果相关。如果你想要粗犷有力的线条就可以选择用颗粒较大的粗纹纸，再配上较软的铅笔；如果想要细腻圆润的线条则需要采用平滑、细密的纸张。

三、橡皮

常用的橡皮有两类：可塑性橡皮和普通橡皮。可塑性的橡皮具有黏性，可以用来减弱色调。这种橡皮较软，具有可塑性，所以可以用来对细节进行纠错。普通橡皮可以轻松地清除画面中多余的线条。但是在速写过程中还是尽量少用橡皮为好。这样可以培养快速、准确的表现能力。

科技的发展为艺术创作提供了更大的便利，如今速写也可以实现无纸化操作。创作者可以利用手绘板或者手绘屏连接电脑进行速写创作。图1-1-9至图1-1-11就是用手绘板结合flash软件进行绘制的动画速写作品。

第二章

动画速写的基本理论

章节重点:

- 正确掌握动画速写的基本语言
- 正确掌握动画速写的基本训练方法

第一节 动画速写的语言

每种艺术都有自己独特的表现方式，也就是自己的“语言”。以电影为例，银幕画面是电影语言的基本元素，参与画面形象创造的表演、场景、照明、色彩、化装、服装等，都在构成特殊的电影语汇方面起了重要作用。由摄影机的运动和不同镜头的组接（剪辑）所产生的蒙太奇不仅形成了银幕形象的构成法则，也完善了电影语言的独特语法修辞规律。而动画速写作为一种绘画形式是以画面为语言的。点、线、面是构成画面的基本元素，这几个要素的大小、粗细、方向、明暗、肌理等不同的变化，构成了动画速写的整个语言系统。因而认识点、线、面三个要素对于提高动画速写技法有着重要的意义。

一、点

1. 点的概念

点作为最简单的几何概念，通常作为几何、物理、矢量图形和其他领域中的最基本的组成部分。点成线，线成面，点是几何中最基本的组成部分。在画面中，点是造型艺术概念中最基本的元素——线是点的延伸，面是线的伸展，体是面的扩展。在一定意义上说，现代艺术中所有形态都是从点延伸来的，点具有不可忽视的重要作用。速写就是从一个点开始的。在速写中，点通过疏密关系的变化影响着画面的效果。

2. 点在动画速写中的应用

点最重要的作用是确定位置和引导视线。点在画面中能够起到吸引并引导视线的作用。当画面中有一个点时，这个点就会成为视觉中心吸引人的视线，点通过自身所处位置的不同，改变着它与背景的平衡与空间关系；当画面中有两个点时，人的注意力就会在两个点之间往返，在心理上形成一条无形的线，这时候点与背景的关系就退居第二位了；如有三个或三个以上的点存在，视线就会本能在这些点之间游动，将这些点连接成为一个虚面。

在动画速写中我们用点来确定对象的形状，通过点来表明对象的转折处。比