

高等院校艺术类专业系列实验教材

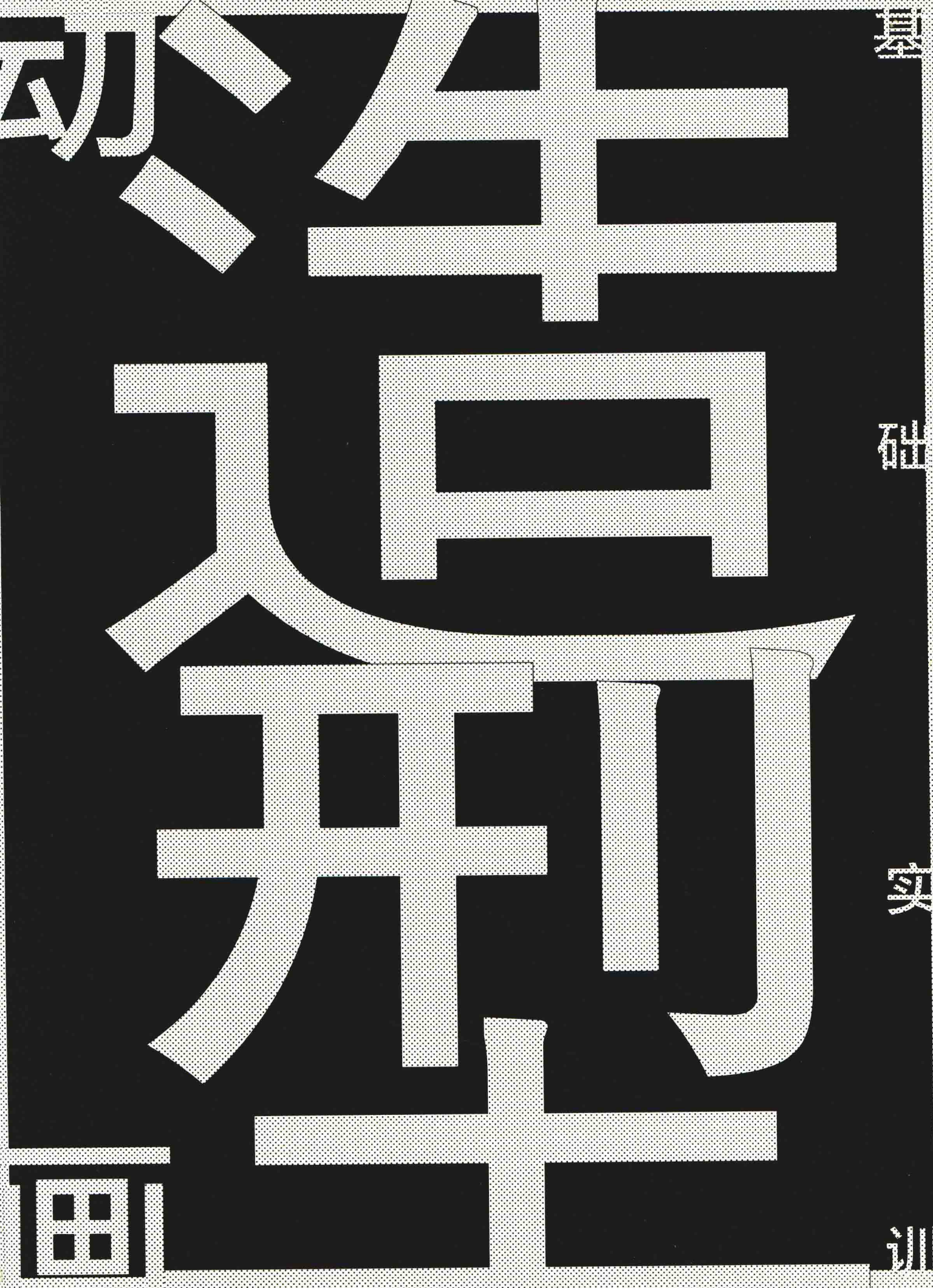
总主编 唐衍武

动画造型 基础实训

孙作范 著



黑龙江大学出版社



基

础

实

训

图书在版编目(CIP)数据

动画造型基础实训 / 孙作范著. -- 哈尔滨: 黑龙江大学出版社, 2016.4

高等院校艺术类专业系列实验教材 / 唐衍武总主编
ISBN 978-7-81129-944-1

I. ①动… II. ①孙… III. ①动画-造型设计-高等学校-教材 IV. ①J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2015)第 227596 号

动画造型基础实训

DONGHUA ZAOXING JICHU SHIXUN

孙作范 著

责任编辑 魏翕然 王选宇

出版发行 黑龙江大学出版社

地 址 哈尔滨市南岗区学府三道街 36 号

印 刷 哈尔滨市石桥印务有限公司

开 本 880×1230 1/16

印 张 5.5

字 数 139 千

版 次 2016 年 4 月第 1 版

印 次 2016 年 4 月第 1 次印刷

书 号 ISBN 978-7-81129-944-1

定 价 20.00 元

本书如有印装错误请与本社联系更换。

版权所有 侵权必究

总序

随着我国高等教育改革的不断深化,高等艺术教育也发生了重大变化。从人才培养模式的优化到教学内容与教学方法的改革,尤其是艺术学科课程体系的构建,已经发生了一系列的变革,朝着更有利于创新人才培养的方向发展。这些变革的突出特点是更加重视实验与实践教学,重视思维发展,重视创新精神与能力培养。

艺术创作活动同生产活动一样,这是人类主动变革自然、进行物质文明建设的一种创造性实践活动。就艺术学科本体特征而言,这是一门实验性和实践性很强的学科。艺术教学实验是艺术教育的重要组成部分,也是艺术实践活动,是根据教学目标而组织的教学活动,实验本身就是科学教育的重要内容,而不仅仅是辅助的教学手段和方法。艺术实验既是学习、体验和训练过程,也是探索、发现和创新过程,是一个培养学生动手、动眼、动脑的过程,是理论深化、认识提高、技能提高、掌握规律、探究问题、发展思维、创造创新的艺术实践活动。通过实验教学,可以培养学生的兴趣、爱好,激发学习热情,培养操作技能,以及观察问题、分析问题和解决问题的能力,提升审美和创新能力,培养学生的科学态度、科学方法,掌握新技术、新材料、新工艺,也是提高教学质量的重要保证。

目前,针对高校艺术实验教学所出版的教材还不多见,从教材建设方面而言,还有很大的研究与拓展空间。有鉴于此,我们组织了教学一线富有经验的教师,针对艺术学科相关专业的实验教学编写了系列实验教材。该系列教材区别于传统的教材编写模式,其主要特点是突出操作、精简理论,强化动手,突出应用,图文并茂,对照学习,体现『看则懂、做则会、用则通』的教材特色。既是专业学习的教科书,亦是指导实践的操作手册,适用于高校专业实验教学使用,也适用于创作者实践参考。

本系列实验教材在哈尔滨学院领导及教务处的大力支持与指导下,黑龙江大学出版社给予的鼎力支持与帮助下,所有参编人员付出的艰辛和努力下,才得以如期出版,本系列教材所引用图片、文献均为教学、科研使用,原作者如有异议,敬请与主编联系,在此一并表示衷心的感谢。

总主编 唐衍武

2015年1月于哈尔滨

作者具有十几年的教学实践经验，因此，在本教材的编撰过程中，特别注重漫画造型教学的方式方法，由浅入深、循序渐进，用一种学生特别容易理解的方式，边讲授理论，边示范造型实例及绘画过程，将理论与实践紧密联系在一起，使学生在看过每一段教学内容后，都能根据课后练习进行模拟训练。

本教材适用于动画专业本科生、大专生，以及动画、漫画创作爱好者。

孙作范老师主要承担本书实训一至实训五的内容撰写，刘剑锋老师主要承担实训六至实训九的内容撰写。

本书极少部分插图选自国外作者的作品，在此致以深深的谢意。如著作权人能通过出版社与本书作者取得联系，本书作者将给予合理的报酬。

最后，感谢哈尔滨学院艺术与设计学院的领导及黑龙江大学出版社对本书的出版所给予的大力支持。

前言

动画是漫画造型语言与电影镜头语言相结合的艺术。因此，漫画是动画造型的重要基础。《动画造型基础实训》是一本动画、漫画创作方面的实践性教材。其目的是通过对表现技法的介绍，尤其是对人物局部及形体造型、动物造型，以及透视等漫画造型基础的全面剖析，使学习者能够全面而深入地了解并掌握漫画造型方法，以便其为今后的动画、漫画创作打下良好的专业基础。

本书最突出的特点是，在人物造型中，不仅对传统的几何造型法加以介绍，而且对根据作者几十年创作实践总结出的人物头部选点造型法和人物五官筛选造型法加以阐述。在所有的造型技法中，既讲述了人物的外观造型，也讲述了人物的性格塑造，使学生通过系统的实训，在较短的时间内掌握动画造型方法。

《动画造型基础实训》主要包含对漫画工具的认识及用法、漫画创作的基本技法、漫画人物的局部造型、漫画人物的形体造型、漫画动物的造型表现、漫画中的透视表现、手绘漫画人物电脑填色步骤等七部分内容。

目录

实例 1 对漫画上色的认识及用法 1

实例 2 漫画创作的草本技法 5

实例 3 漫画人物的局部造型 15

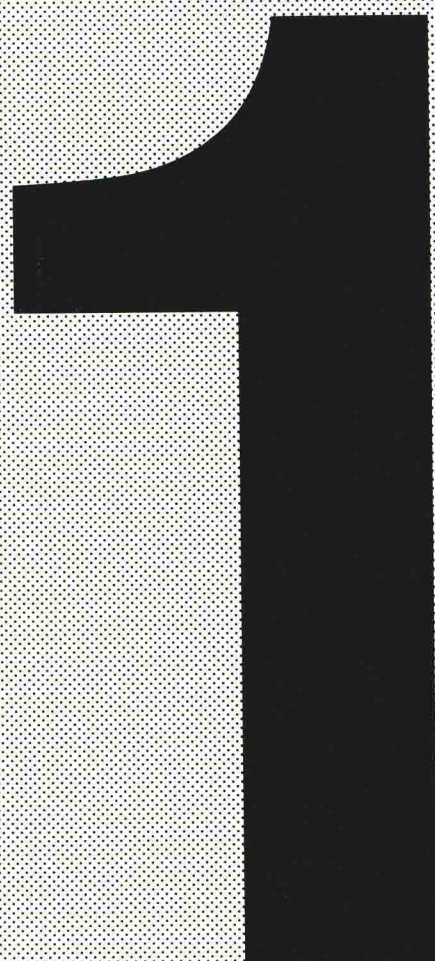
实例 4 漫画人物的整体造型 39

实训 5 漫画动物的造型表现 49

实训 6 漫画中的透视表现 54

实训 7 手绘漫画人物电脑填色步骤 61

作品欣赏 67



1.1 笔的种类及用法

漫画用笔的种类很多,其中最常见的主要有:自动铅笔、绘图铅笔、一次性水笔、针管笔、蘸水钢笔、毛笔等。

1.1.1 绘图铅笔和自动铅笔

绘图铅笔和自动铅笔因其可反复擦画的优点而成为绘制草图的主要用笔。其中,自动铅笔的突出优点是不用削笔尖,因而在使用中会更加方便、快捷。创作者在使用时可选择 HB 至 3B 软硬不一的铅笔。自动铅笔则可根据绘画需要选择 0.2 至 0.6 粗细不等的笔芯(如图 1-1-1)。

1.1.2 一次性水笔

在现代漫画绘制过程中,创作者为省时、方便,已越来越多地采用一次性水笔(如图 1-1-2)进行漫画创作。如果选择中性的型号,则需要和创作者所要创作的漫画作品风格一致。对于一次性水笔型号的选择,将直接决定着创作者所使用的技法能否成功。一次性水笔可提高画面的精度和质感,甚至于在画过多遍线条后,仍能看到笔触。

1.1.3 蘸水钢笔

蘸水钢笔是传统漫画绘制中的主要工具(如图 1-1-3),主要用于漫画勾线。其最大的特点是通过用笔时的压力变化,可产生顿挫分明、富有粗细变化的线条。蘸水钢笔笔尖种类繁多,有小圆笔尖、G 型笔尖、D 型笔尖等。创作者因不同的绘制效果可选择不同类型的笔尖。

1.1.4 毛笔

毛笔是中国传统的绘画工具。毛笔具有灵巧而富有弹性的特点。它既可以画出发丝一样的细线,也可以描绘出较宽的线条。在漫画中,它主要用于涂抹大面积色块(如图 1-1-4)。毛笔的种类较多,最常用的有圭笔、面相笔、白云笔、粗体笔、平涂笔等。

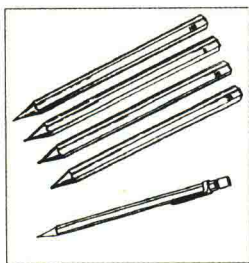


图 1-1-1

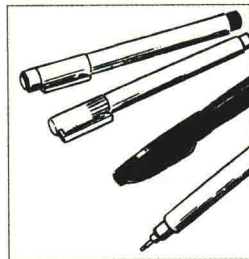


图 1-1-2

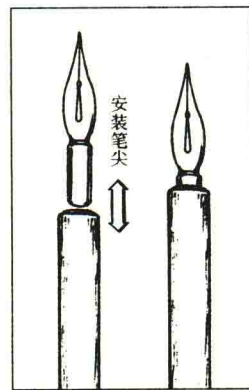


图 1-1-3



图 1-1-4

1.2 其他漫画工具

1.2.1 纸张和橡皮

许多纸张都可用来绘制漫画。其中，最常用的是漫画专用纸和无碳复印纸。漫画专用纸质地坚实、细腻，铅笔线容易擦净，而且耐擦磨、不起毛，上墨线时不易跑墨。此外，漫画专用纸还有内外框线及中心蜻蜓线，适用于连环漫画创作。而无碳复印纸经济实惠。

常用橡皮主要有两种：一种是较软的绘画橡皮，另一种是较硬的砂橡皮。前者不伤纸面，而后者主要用于制作肌理效果（如图 1-2-1）。

1.2.2 透台

透台的主要功能是将已定稿的草图拷贝到正稿纸张上。传统透台为箱式，内置日光灯管，表面为磨砂玻璃（如图 1-2-2）。现代新式透台为 LED 光源平板式，较之传统透台光色均匀。

1.2.3 各种尺和墨水

直尺和三角板主要用于绘制各种效果线。云尺主要用于绘制各种曲线。圆形和椭圆形模板主要用于绘制各种圆形、椭圆形线条（如图 1-2-3）。

墨水主要选择黑色，最好选择防水的漫画专用墨水。

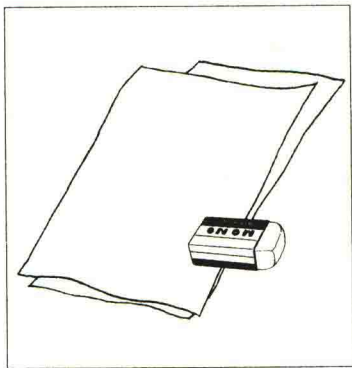


图 1-2-1

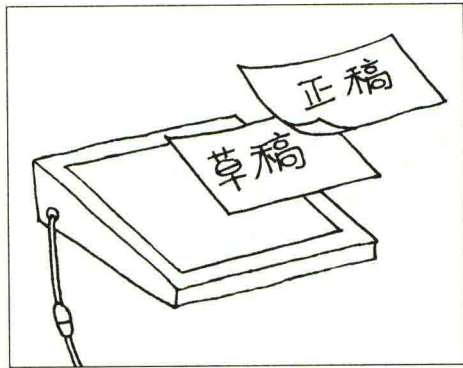


图 1-2-2

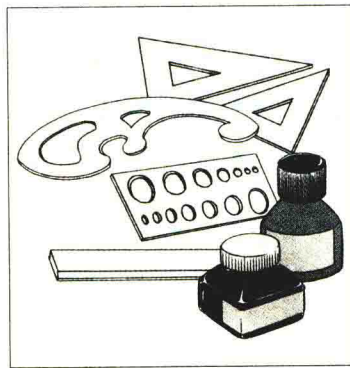


图 1-2-3

实训

动画造型基础

2

2.1 点的画法

点是有空间位置的视觉单位。点的轨迹构成线（如图 2-1-1），线的移动构成面（如图 2-1-2）。在漫画创作中，点是一种应用较为广泛的技法，但要画好点则需要具备一定的技巧。

（1）点绘时，应垂直执笔（如图 2-1-3），以免在同一幅画中产生圆点、长点、三角点混杂现象。

（2）画点时，下笔应尽量放松，要控制好点的大小。

（3）在同一幅漫画中，点的大小要基本一致，不要相差太大。

（4）在点绘的过程中，还应特别注意点与点之间的距离、点与点之间的疏密，这样可充分表现出所绘形象的明暗关系（如图 2-1-4）。图 2-1-5 是用点的疏密绘制的线性渐变。

图 2-1-6 是用点的疏密绘制的放射性渐变。

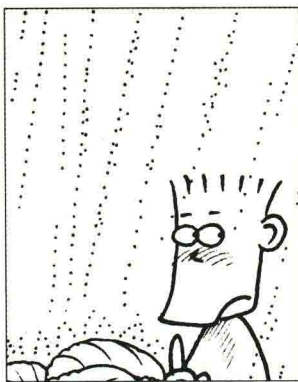


图 2-1-1

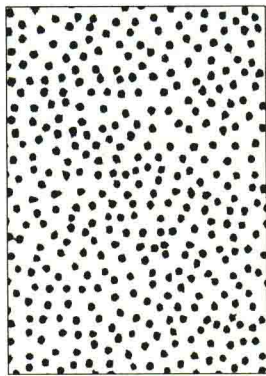


图 2-1-2

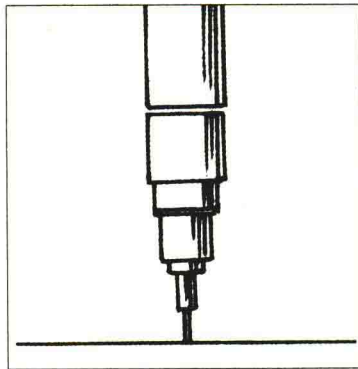


图 2-1-3

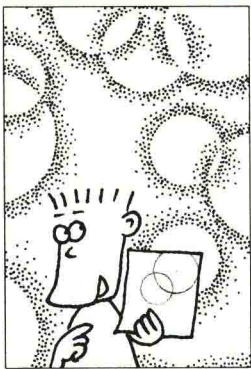


图 2-1-4

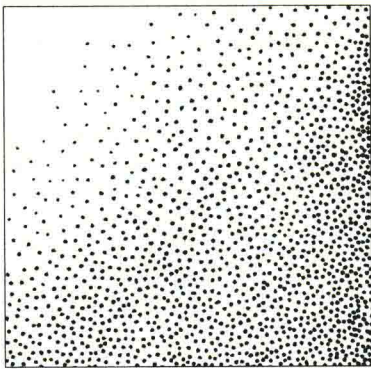


图 2-1-5

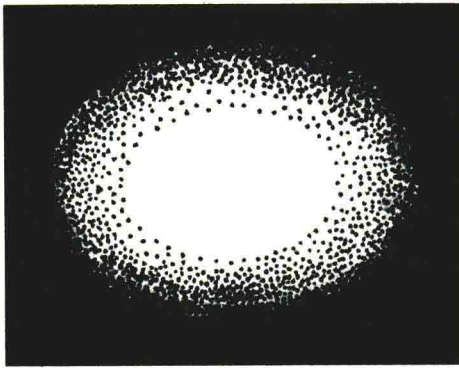


图 2-1-6



在漫画中，点绘的艺术效果也是其他表现形式所无法替代的。然而，在同一幅漫画中，点也可以与线、面结合，并在其中起辅助或烘托的作用。图 2-1-7 是采用点线结合的方法绘制的特立尼达和多巴哥足球明星约克的人物漫像。

图 2-1-7

2.2 线的画法

2.2.1 直线、曲线、折线

从线的性质上分,有直线、曲线、折线;从线的形态上分,又可分为水平线、垂直线、斜线;因用笔的变化还可分为粗直线、细直线、速度线等。

曲线从形态上可以分为自由曲线和几何曲线两种。

在意象的表现上,通常以直线表现坚硬、刚强,而以曲线表现柔软、温和。因此,在漫画创作中,常以直线表现男性的阳刚之气,而以曲线表现女性的阴柔之美。根据不同的题材内容,也可以有不同的表现,从而达到特定的艺术效果。

在线的排列组合上有平行线排列和网线排列之分。网线还可分为一重至多重网线。

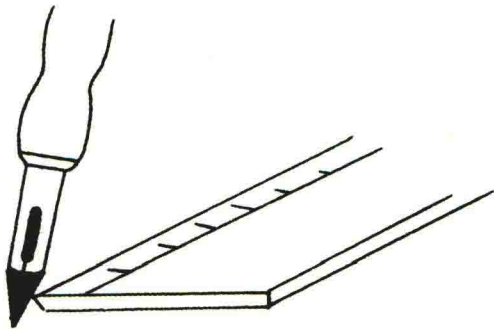


图 2-2-1

画线时要特别注意以下几点:

(1) 拿起有沟槽直尺或三角板,将尺反过来用,在尺的斜面或凹槽侧来画,不然墨水会流进尺下弄脏纸面(如图 2-2-1)。

(2) 画线时候要记得屏气凝神,否则过多的墨水就会流进尺与纸张的缝隙把画面弄脏。

2.2.2 块状效果线

块状效果线是指网线在画面中呈块状分布。网线一般可细分为一重网线、二重网线、三重网线、四重网线及多重网线。图 2-2-2 中最上面的四个小图从左自右依次为一重网线至四重网线。下面四幅大图分别为一重网线至四重网线的组合。

由于网线是较为复杂和难于把握的,因此,除了要多多练习外,还应注意以下几个问题:

(1) 画网线时,如果笔尖向左右移动,极易造成纸面上墨水堆积。因此,要小心谨慎地将笔尖按同一方向描绘,一气呵成。

(2) 二重网线和四重网线只需要画垂直线,因此较易把握。而三重网线则有所不同。画三重网线时线的交叉角度一般应控制在 60 度左右。在画的过程中,如不能很好地对准角度,则会导致画面杂乱无章。

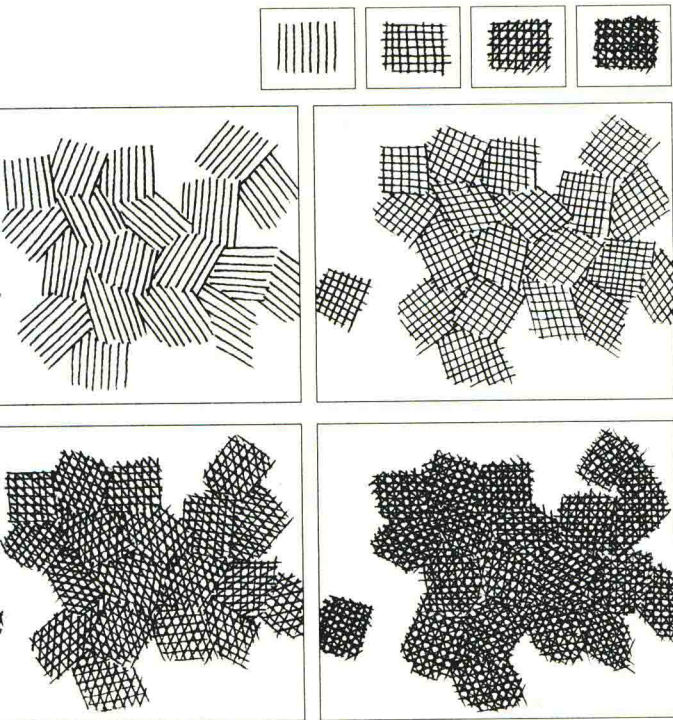


图 2-2-2 一重网线至四重网线图例

图形渐变是指明暗、大小、形态渐渐过渡产生的视觉效果。块状渐变效果线是通过网线疏密营造出的各种渐变效果。块状渐变效果线过渡要均匀。在最暗的部分要尽量缩短线条间的距离。绘制阶段应逐步扩大线条之间的距离,可以通过网线所构成的块状效果线来增补空间。图 2-2-3 上图左是四重网线到一重网线的渐变。上图中是一组网线向另一组网线的渐变。上图右是二重网线由大到小的渐变。下图左为多重网线的渐变。下图右是交叉线的渐变。

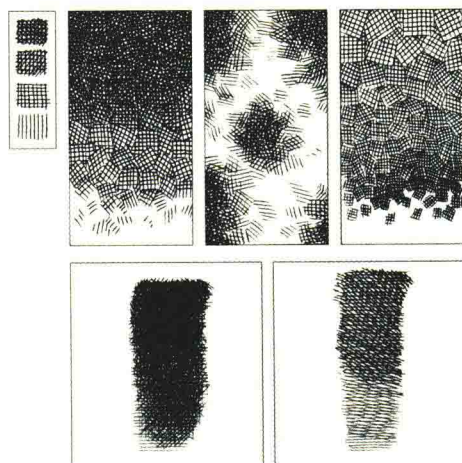


图 2-2-3

以下是几种常见的错误网线画法(如图 2-2-4):

①网线交叉的角度不对;②网线的间距大小不一;③网线中的线条粗细不均匀;④网线中的线条长短不一;⑤网线中出现斜线;⑥网线中线条未断开;⑦网线中线条虚实不一;⑧网线间接点重合;⑨网线间出现空隙。

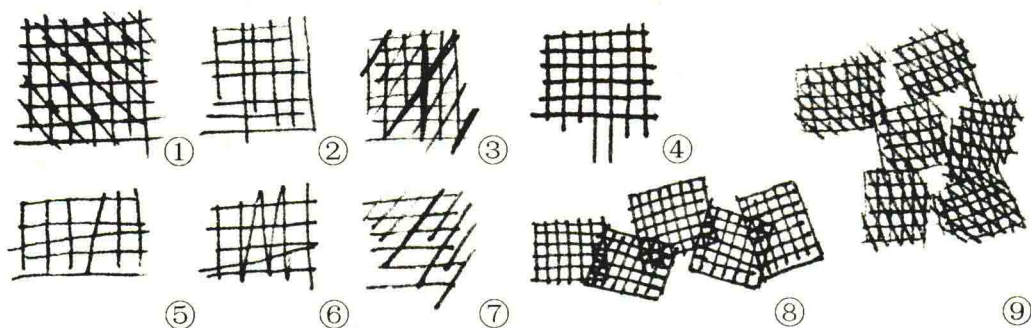


图 2-2-4 九种错误网线画法



图 2-2-5 蒙特拉

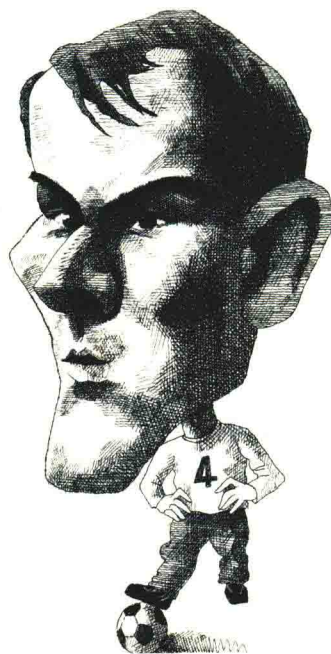


图 2-2-6 内德维德

2.2.3 速度效果线

画速度效果线可徒手表现(图 2-2-7 左)或用尺。

用云尺来表现速度效果线能够强化速度效果和动感(图 2-2-7 中),而用直尺表现更易操作(图 2-2-7 右)。如果移动尺的技巧掌握不好,就会造成墨水晕开或线条不清晰的结果。

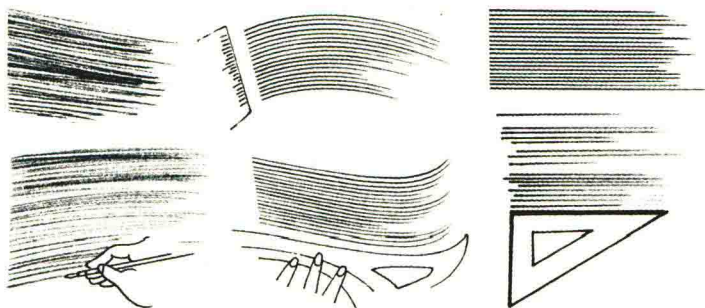
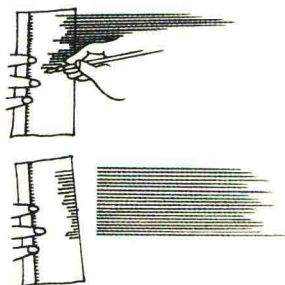


图 2-2-7 各种速度效果线画法及实例



2-2-8 遮挡法画速度效果线

如果想要绘制整齐划一的起始端点,可通过制作各种模板辅助完成。具体方法为:先用纸张制作挡板,置于纸上绘制(如图 2-2-8 上),待完成后将纸板移开(如图 2-2-8 下)。

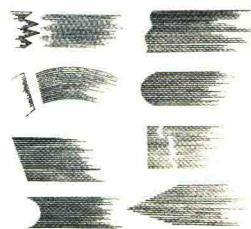


图 2-2-9 用遮挡法画的速度效果线

图 2-2-9 是借助不同模板、用遮挡法绘制的各种速度效果线。除了用模板绘制整齐端点的速度效果线外,还有几种不同的速度效果线表现方法,如图 2-2-10。左上图为整齐端点与参差端点相结合、间距不均匀的速度效果线,可产生整齐中又有变化的效果。左中图为参差不齐端点的速度效果线,可产生自然而富有变化的效果。右上图、右中图是用云尺画的、端点不齐的速度效果线,可产生较强的动感。

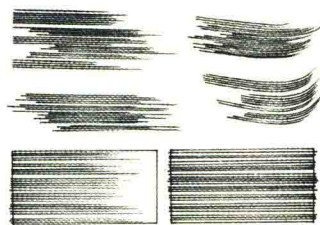


图 2-2-10 其他速度效果线

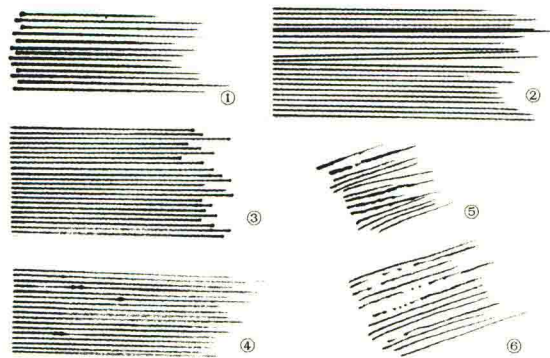


图 2-2-11 几种错误的速度效果线画法

左下图可产生快速的效果。右下图可产生停止的效果。画线时要特别注意以下几点:

(1) 起笔重、收笔轻。(2) 起笔、收笔时避免出现顿点。

线的尾端比较细,画起来有一定的难度。

图 2-2-11 是几种错误的速度效果线画法。

①起笔有顿点;②个别线较粗;③收笔有顿点;④部分线改变方向;⑤中间有顿点;⑥中间有断线。