

动画

美术基础



先锋教育(苏州软件园培训中心)
苏州动漫人才培训基地

编著





创意多媒体系列教材

动画

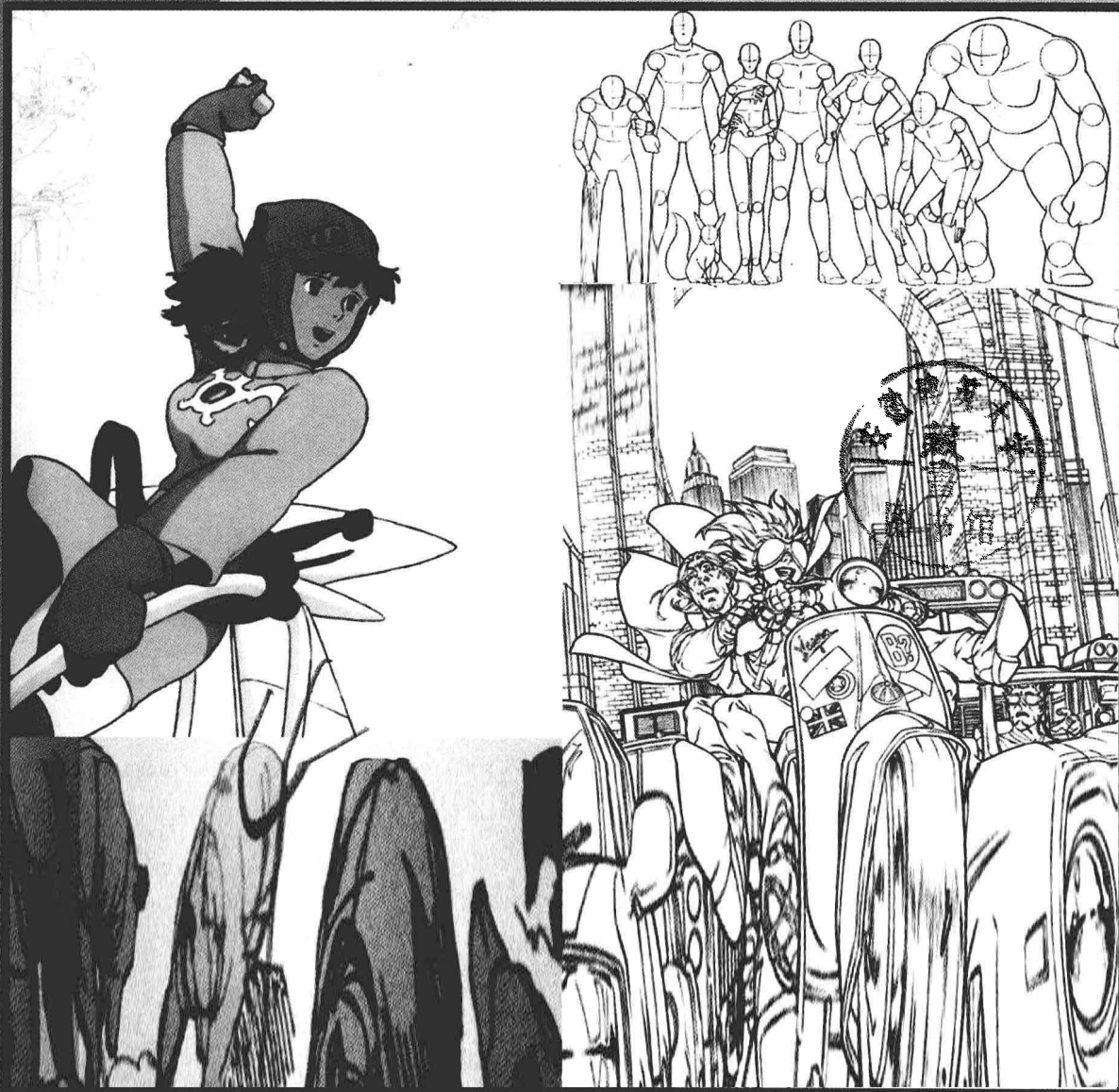
美术基础



先锋教育(苏州软件园培训中心)

苏州动漫人才培训基地

编著



南京大学出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

动画美术设计 / 先锋教育 (苏州软件园培训中心),
苏州动漫人才培训基地编著. —南京: 南京大学出版社, 2011. 5
(动漫创意多媒体系列教材)
ISBN 978-7-305-08382-2

I. ①动… II. ①先…②苏… III. ①动画—绘画
技法—教材 IV. ①J218. 7
中国版本图书馆CIP数据核字 (2011) 第087164号

出版发行 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 动漫创意多媒体系列教材
书 名 动画美术基础
编 著 先锋教育 (苏州软件园培训中心) 苏州动漫人才培训基地
责任编辑 施泽华 编辑热线 025-83593963
审读编辑 李清

印 刷 南京雄州印刷有限公司
开 本 889×1194 1 / 16 印张 7 字数 188千
版 次 2011年5月第1版 2011年5月第1次印刷
ISBN 978-7-305-08382-2
定 价 33.00元

发行热线 13851502670
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

本书编委会名单

主 编 辛禹良

策 划 刘文雨

出版策划 刘 凯

编 委 王 冬 邓玉春 朱 玥

 李 峰 郭碧云 杨 秋

 王 川 唐 菁

前言

目前，动画已广泛进入各个领域，文化体制的改革为动画产业的可持续发展搭建了宽广的平台。

国内的动画教育也随着动画产业的迅速发展而升温。很多大中专院校都开设了动画专业，使动画专业成为当今高校教育的一个沸腾点。热爱动画并有志学习动画的青年日益增多，也使动画教育事业开展得蓬蓬勃勃。然而，与之相适应的动画教材问题已成为当前动画教学中亟待解决的问题。为了促进动画学科建设与教材建设，提高学生的综合素质，培养学生在基础知识方面的实际应用能力，我们编写了《动画美术基础》这本教材以弥补这方面的不足。

本教材编写的初衷是希望大家知道，不论做任何学问，基础都是很重要的，也是最难的。动画也是这样，学习理论并与具体实践相结合，才能做到从量的积累到质的飞跃。除此之外，没有捷径。

本教材立足于动画制作行业，通过案例和练习，由浅入深地介绍了动画速写的基本概念与方法、动画造型临摹及动画造型默写的重要性，还提供了大量的临摹素材及参考图片。目的在于让学生能够掌握动画的技能，为学生将来从事动画及相关行业的制作建立初步的知识与技能基础。

编著者

目录

1 动画速写	1
1.1 概述	1
1.1.1 动画速写的特点	1
1.1.2 动画速写与动画制作的关系	1
1.2 动画速写基础	2
1.2.1 动作速写必须掌握人体结构	2
1.2.2 应了解的人体标志	3
1.2.3 骨点	6
1.3 掌握人体比例	7
1.4 人体透视规律	9
1.4.1 人体放在任意位置上的透视	13
1.4.2 从任意角度给人体做透视	14
1.4.3 透视中的运动弧线	15
1.5 几何体的概念	16
1.6 画结构小人	17
1.7 动物速写	20
1.7.1 动物速写与动画制作	20
1.7.2 把握特征并了解结构	21
1.7.2 画好动物速写的方法	22
2 动画造型临摹	26
2.1 人物造型结构临摹	29
2.1.1 骨骼	29
2.1.2 块体	34
2.1.3 结构与造型	38
2.2 动态造型临摹	40
2.3 各部位临摹	44
2.3.1 头	44
2.3.2 眼	63
2.3.3 手	64
2.3.4 脚	66
2.4 其他临摹附图	69

3 动画造型默写	92
3.1 默写的重要性.....	92
3.2 给骨架加上肌肉	95
3.3 勾勒动态图稿.....	97
3.4 关键动作点	99
 参考文献	102

1

动画速写

1.1 概述

1.1.1 动画速写的特点

学习动画速写是培养学生用心去体验丰富多彩的生活,并从生活中发现美、表现美的最好方法。学生通过动画速写可提高整体观察能力和综合分析能力。动画速写是练眼、练心、练手三者紧密结合的不可缺少的基本功。学习动画速写一般从慢写入手,对静态形象进行深入的研究与分析,从内部结构到外部形象进行深入体会并准确表达。通过动画速写,可以进一步提高默写能力,默写物体结构的一般规律,并抓住结构要点,这样对提高绘画水平和创作水平有极大的帮助,这也是绘画速写和动画速写共同的要求。

动画速写与一般绘画速写有相同的地方,但也有它自己的特点。动画速写是把研究人物运动规律作为重要目标,要求通过速写表现人物形象与动态变化。在分析形态和动态的辨析点时,通过速写完整地画出整个动作的过程,这对动画创作者来说是一种非常必要而行之有效的训练。

通过动画速写的不断训练,解决人物形象与动态画面和镜头的效果,是动画速写的一个最大特点。通过动画速写画面的安排,可以有效地训练自己的镜头感、透视变化及空白的意识,加强视觉空间的效果。另外,通过大量的动画速写训练,能迅速提高自己对形象把握的敏感程度,能在动画创作中迅速地把握形象的关系和动作转折点,从而在创作中抓住对象的特征,迅速勾画出需要的艺术形象。通过大量的动画速写训练,还可以训练创作者对人物形象不是从静止的、局部的角度去勾画,而是从整体动作的过程去观察,从而可以抓住动作的关键转折点进行速写和默写。

1.1.2 动画速写与动画制作的关系

平时我们进行动画速写训练的目的,就是要把其与动画制作联系起来。动画速写的训练,能不断提高自己的视觉敏感力和对形象的综合分析力,从而在动画制作中凭借自己丰富的想象力,准确



而生动地表现人物整个动作的关键转折点。动画速写训练必须达到准确、鲜明、生动的要求。

另外要解决造型问题,如对人体结构、人物的体积感处理、人物动态及运动规律的掌握,以及对形象的特征、表情、夸张程度等的处理,都与动画制作有很大关系;另外对人物形象的空间透视关系的研究和掌握,与动画制作也有密切的关系。

一般初学动画速写的人,由于对人物解剖和结构不够熟悉,所画人物形象往往结构不准。因此,在动画速写过程中一定要时刻不忘抓整体、抓动势、抓特征,只有这样,才能简明扼要并且准确生动地描绘对象,这是在动画制作中需要牢牢抓住的最基本的要点。只有经过长期的动画速写训练才能养成这些习惯,从而在动画制作中迅速而准确地发挥出来。

1.2 动画速写基础

1.2.1 动画速写必须掌握人体结构

动画速写必须掌握人体结构,详见图1.2-1。

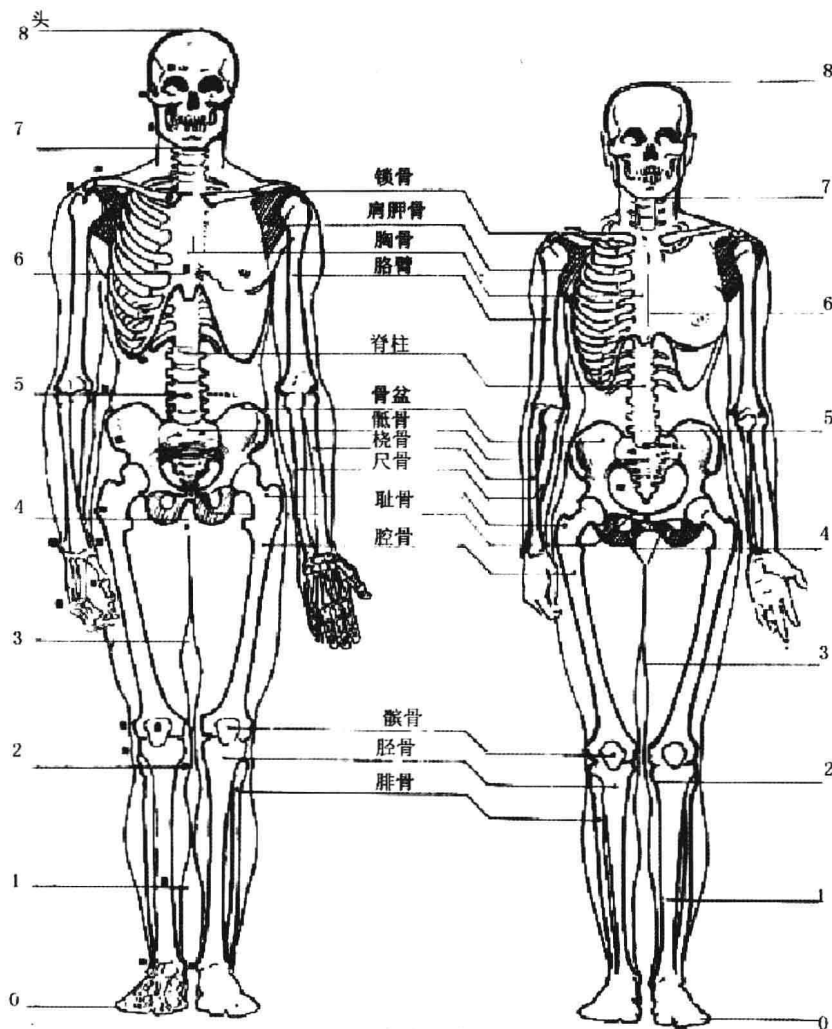


图1.2-1 男性与女性的骨骼模型

1.2.2 应了解的人体标志

在学习动画速写时,人体结构及各种形态特征及其变化规律是必须要掌握的。动画创作人员要想把握好人物形态特征及人物的运动规律,在今后的动画创作中熟练地勾画人物的各种动态,就必须观察并掌握人体的基本结构,从而在进行动画速写时,充分地加以运用。

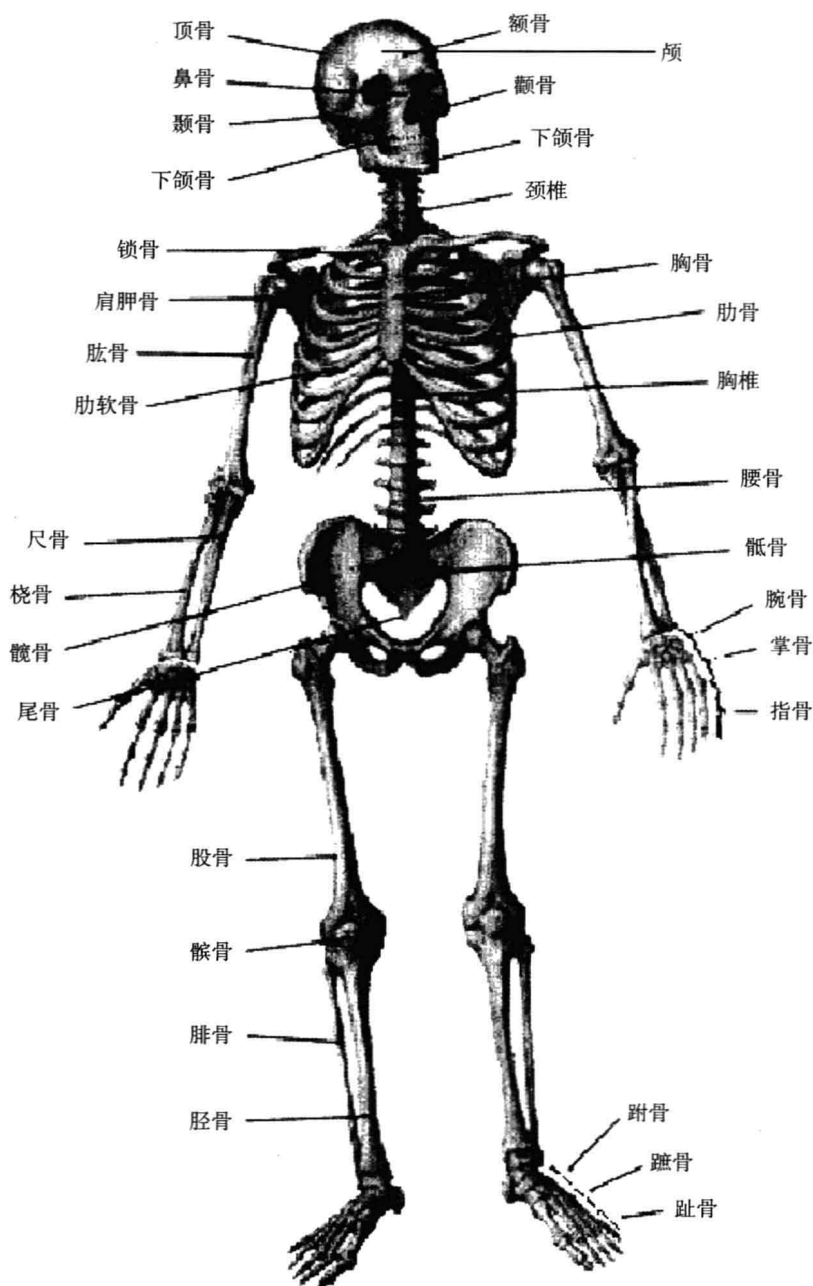


图1.2-1 人体的基本结构



人体分为头部、躯干、上肢、下肢四部分，人体的运动也都因这几个部分的位置改变而形成各种不同的姿态。

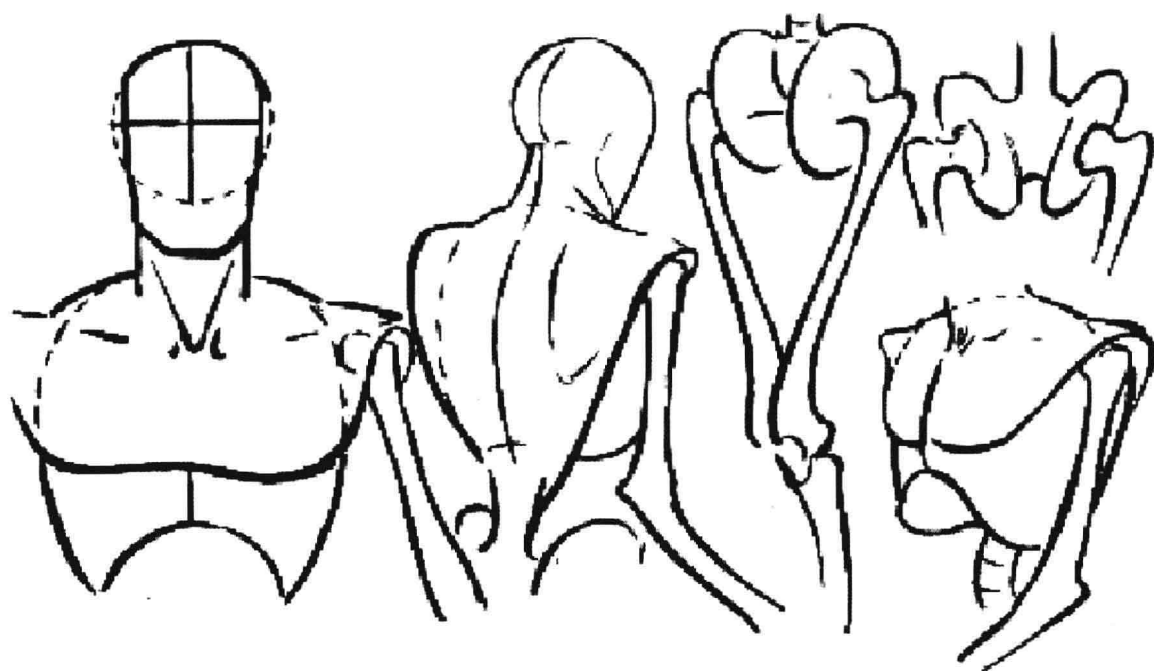
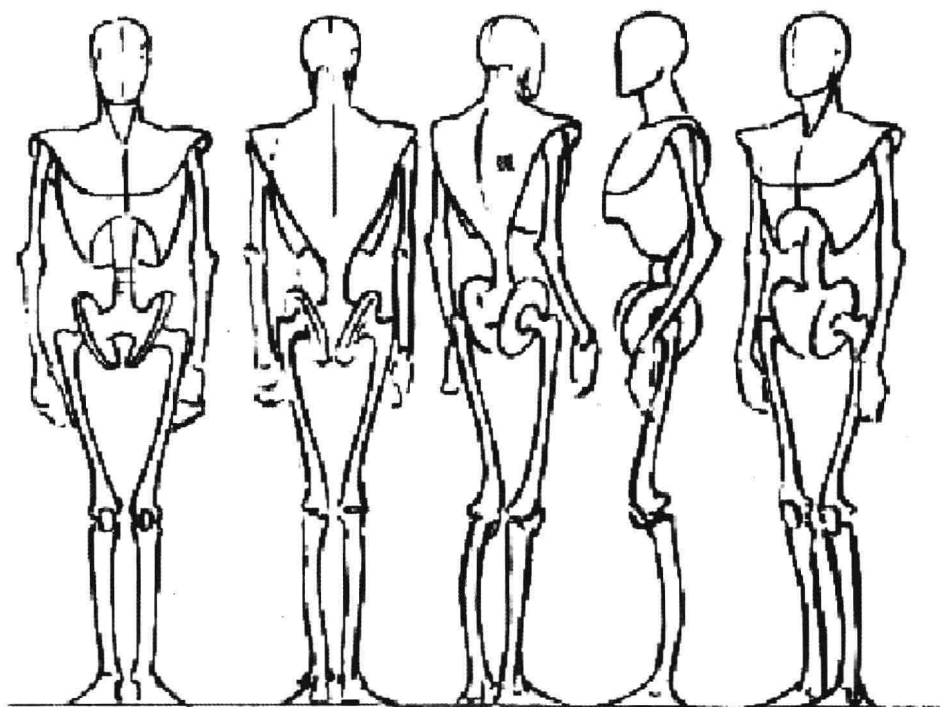


图1.2-3 人体骨架的细节（男）

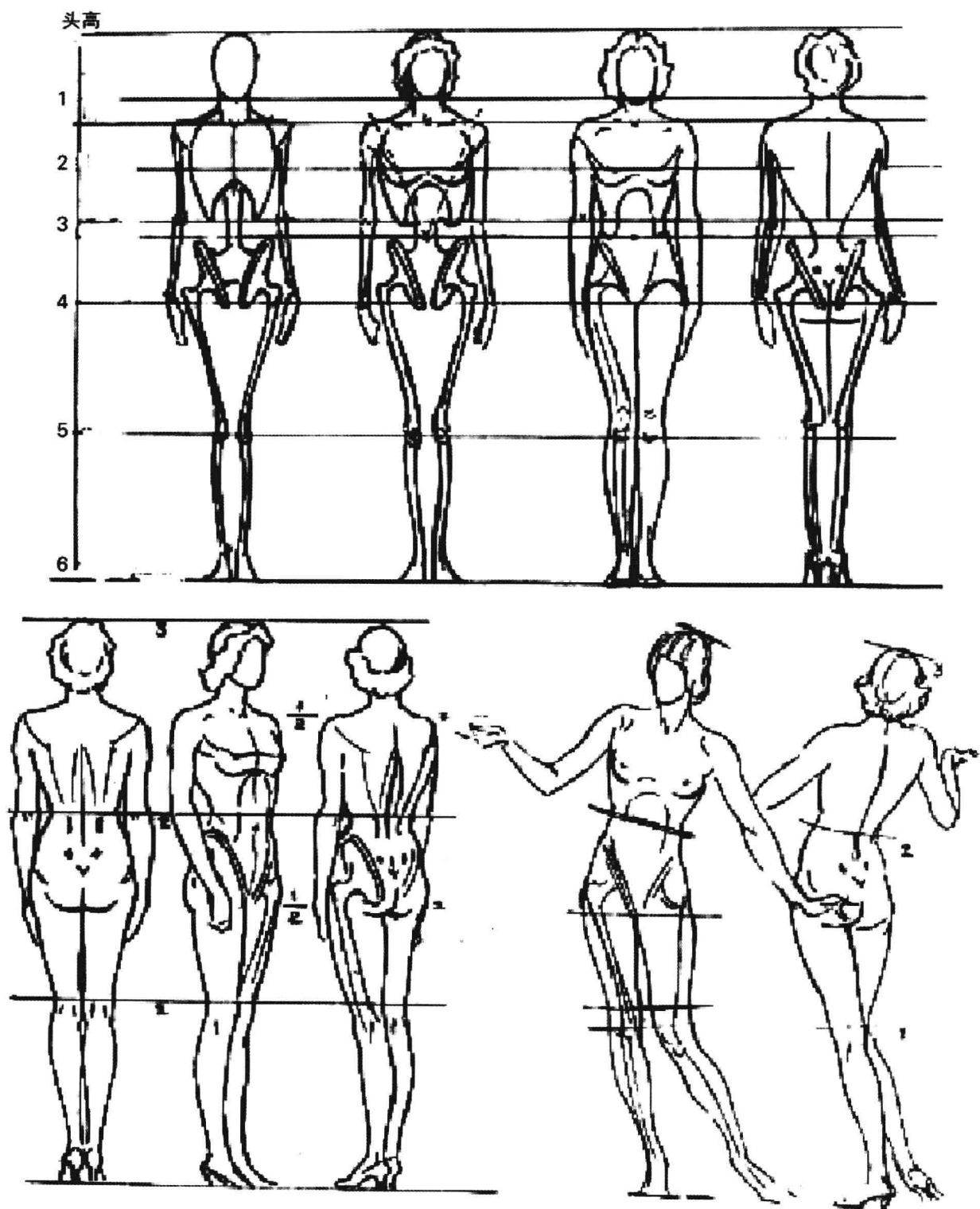


图1.2-4 人体骨架的细节(女)

男性与女性人体的主要区别是在骨盆(盆), 髌骨上达脐线(在男性, 髌骨低2寸或3寸)。女性腰线在脐线上方, 男性则平脐线或正好在脐线下方。女性胸廓较小, 骨盆宽而深, 肩较窄。“披肩”降至前面覆盖着胸。



1.2.3 骨点

在进行动画速写时，要注意骨骼两端不被肌肉覆盖而外露的骨点，即使穿上衣服，这些骨点也会显露出来，从而给动画艺术家提供了依据。因此，熟悉、掌握这些骨点有助于形象和人物动作变化的创作。

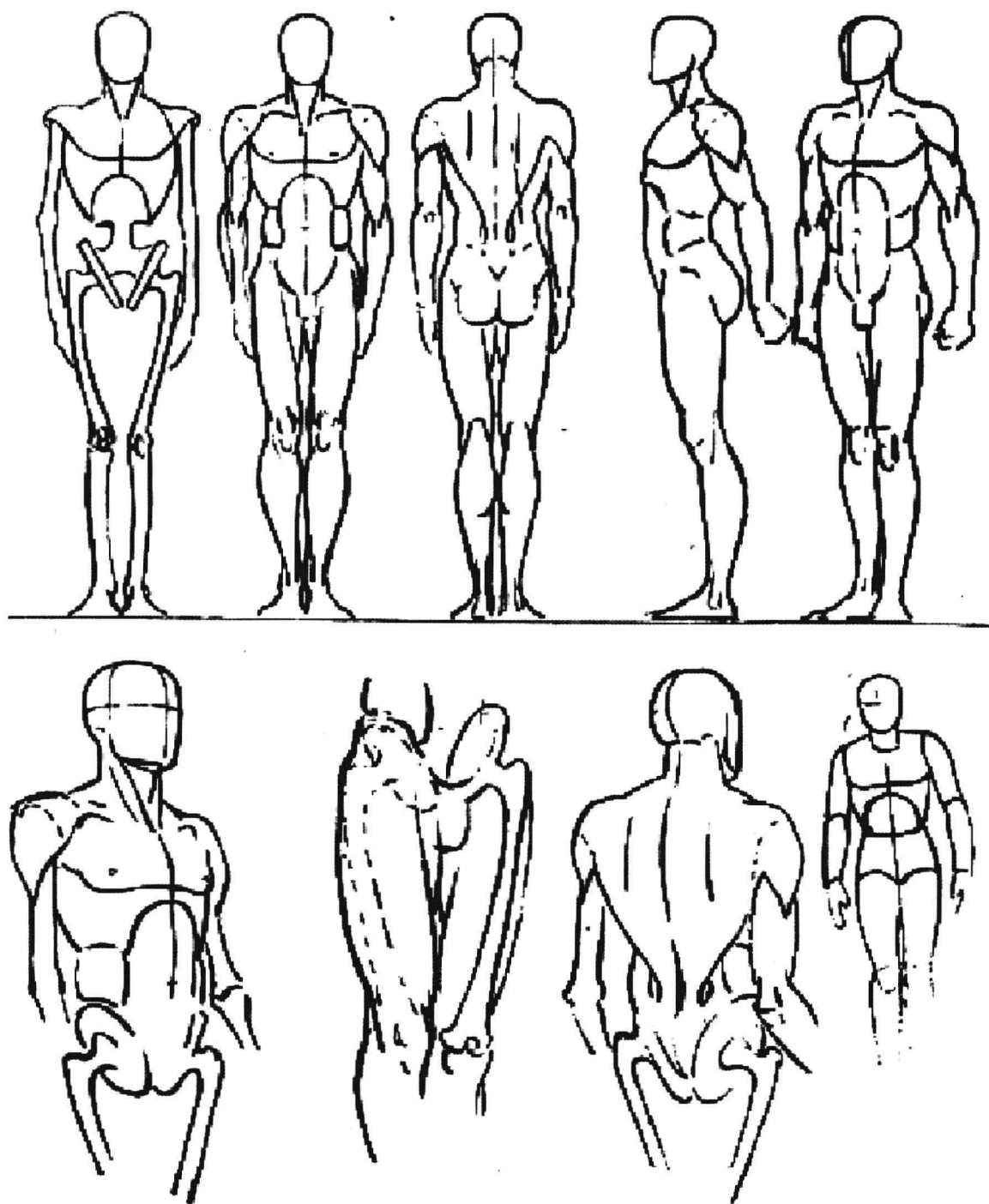


图1.2-5 骨点

1.3 掌握人体比例

画速写人物时，一定要把握好人物的身体比例，如果一个人的比例不合适，马上会使人感到很不舒服，比如画出来的人手脚很大，而头身都很小，就会给人一种畸形的感觉。

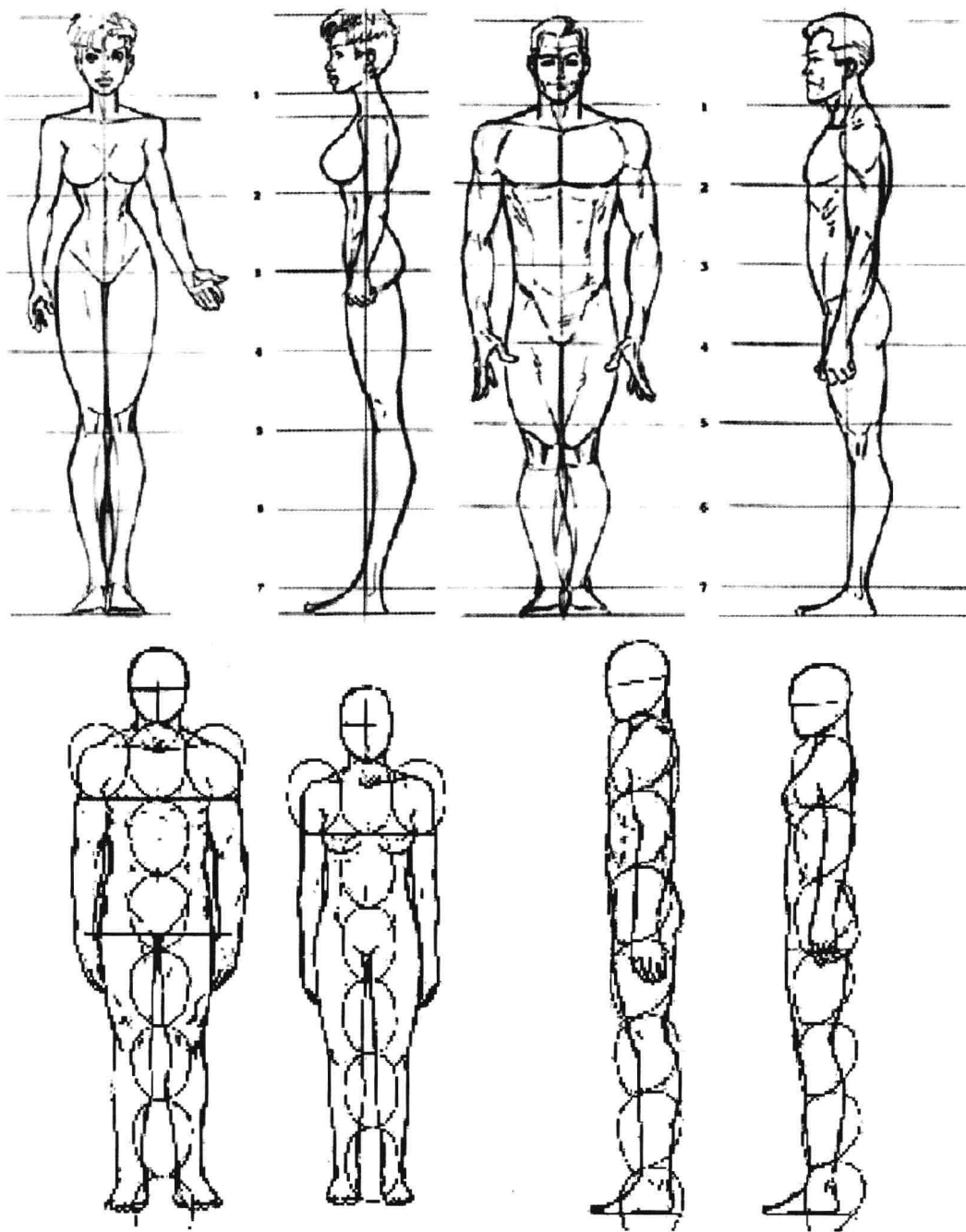


图1.3-1 人体比例

一般正常人站立时的身高是6个半头高到7个半头高。但人随着年龄的变化，身体的比例也会不断变化。小孩在1~4岁时，身高大约是4个头高；在5岁时身高约为5个头高；在10岁时身高大约是6个头高；到15岁时，身高约为7个头高。

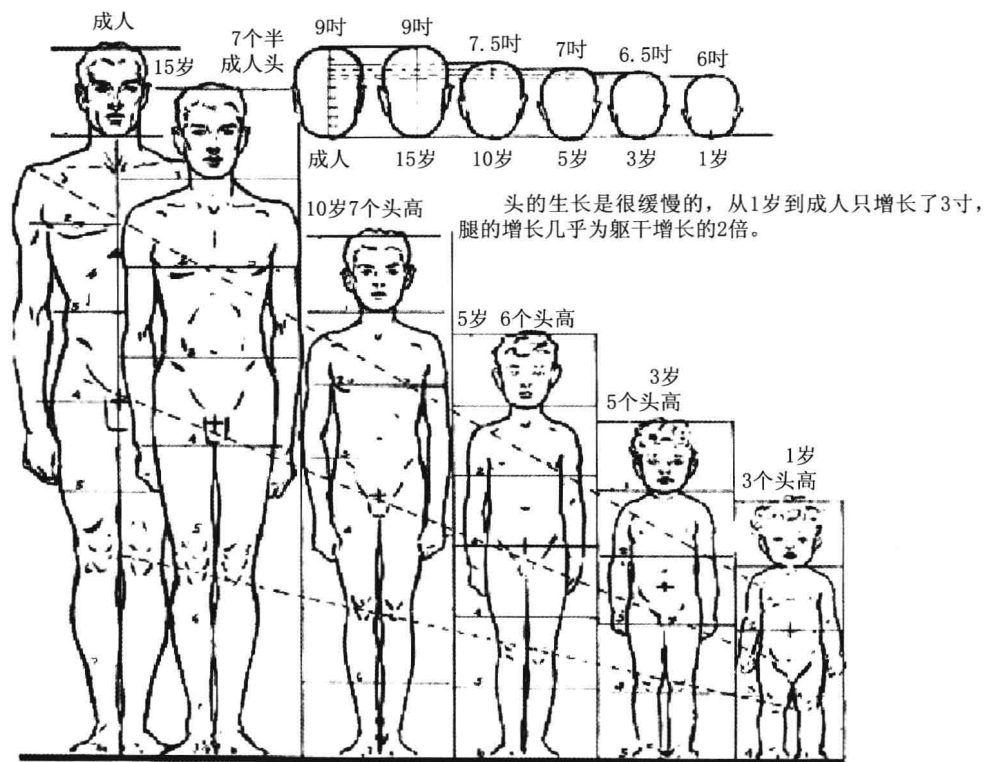


图1.3-2 不同年龄的人体比例

所以要画好人, 必须掌握好人物的身体比例。为了在动画速写时便于掌握和记忆, 一般以一个人的头长作为衡量这个人的身体比例的标准。

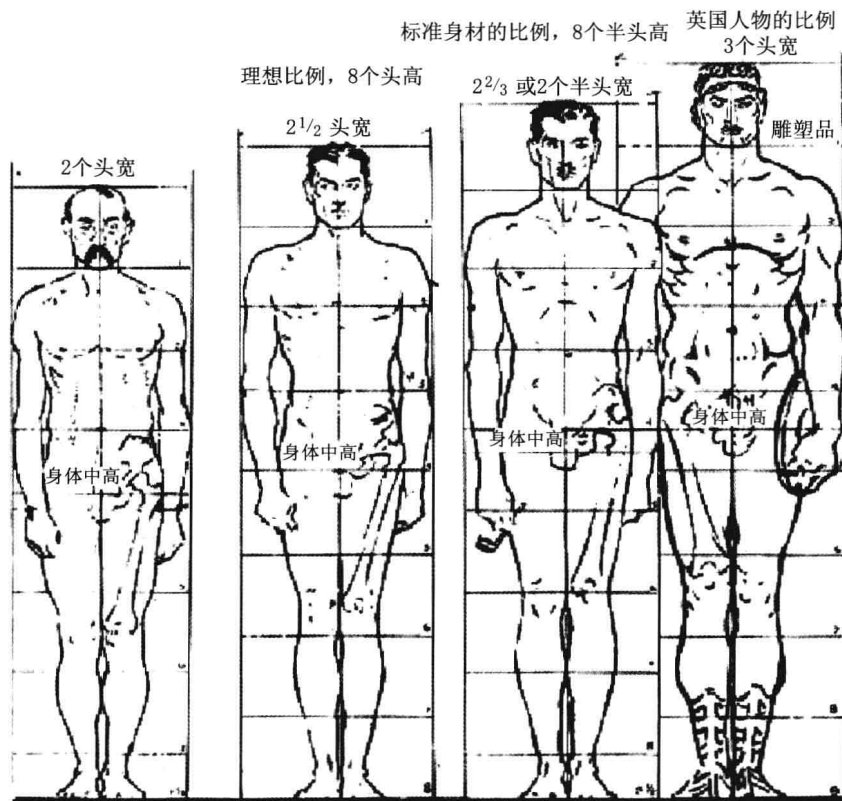


图1.3-3 各种人体的相对比例

1.4 人体透视规律

要画好动画速写还有一个很重要的问题，就是必须掌握人体的透视变化规律。

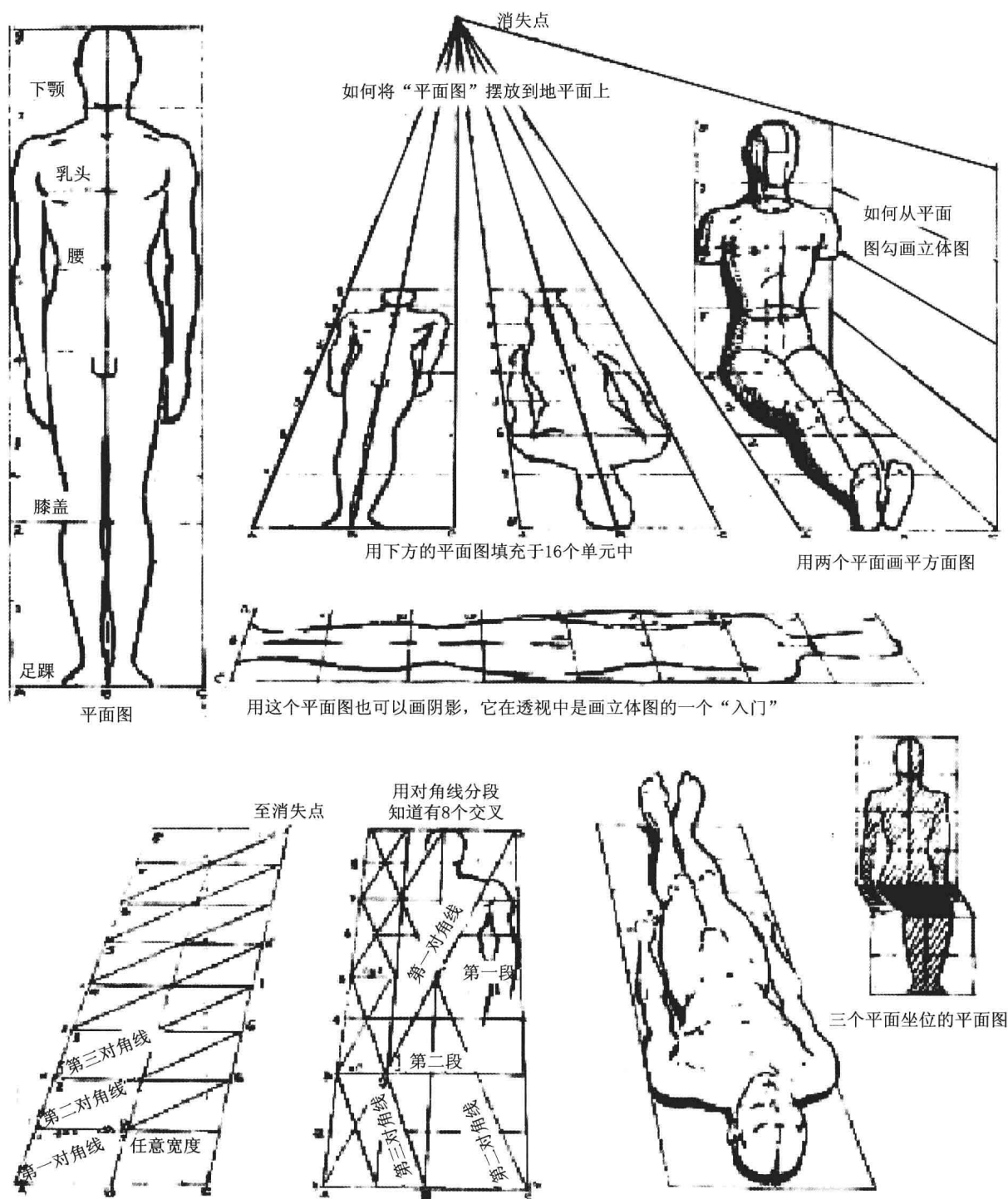
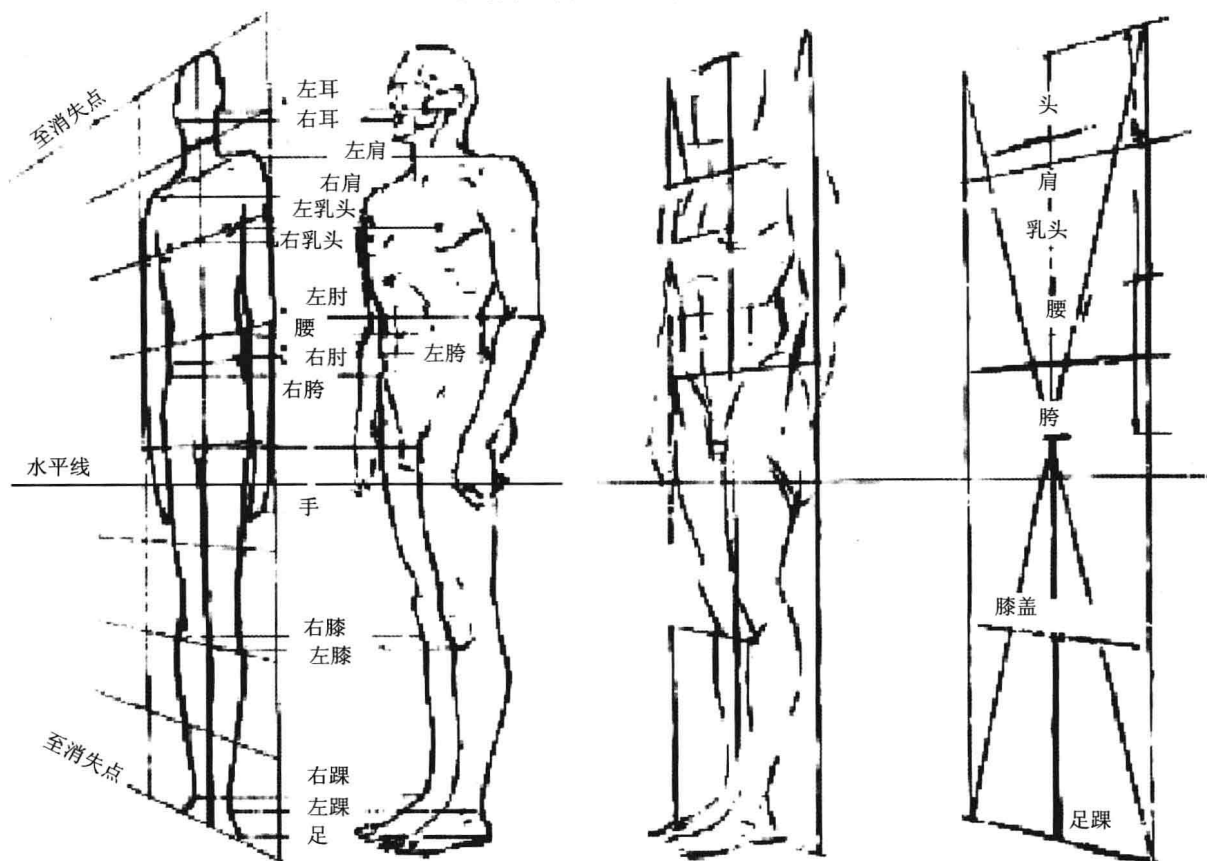


图1.4-1 人体基本透视（平面图之一）



人物的透视变化是非常重要的，一旦在动画速写时忽略这些变化，人物就会显得很不舒服。

“设计图”或平面图的其他应用

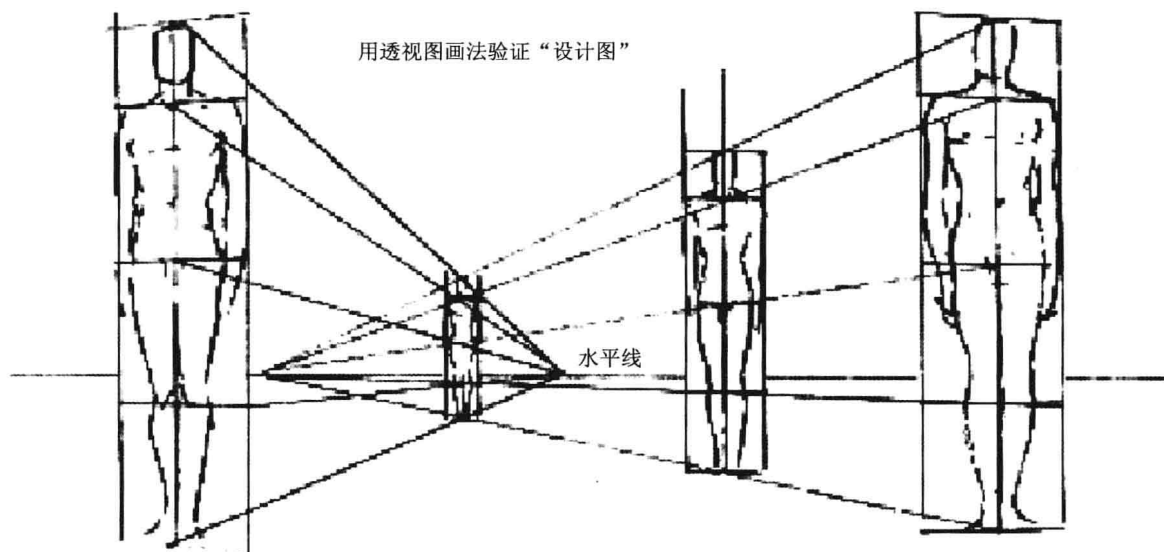


人体中所有各个用“设计图”作为向导

迅速安排透视

迅速安排“设计图”

用透视图画法验证“设计图”



一个人体图的比例用透视法可以容易地投射到另一些人体图中

图1.4-2 人体基本透视（平面图之二）