

Comic
and
Animation

Fundamentals of Comic Sketch

张 祺 编著

中国高等院校动漫游戏专业精品教材

动画素描基础



上海动画大王文化传媒有限公司
Shanghai Donghuadawang Culture Media Co., Ltd.
上海人民美术出版社

Comic
and
Animation

Fundamentals of Comic Sketch

张 祺 编著

中国高等院校动漫游戏专业精品教材

动画素描基础



中国高等院校动漫游戏专业 精品教材学术专家委员会

吴冠英

(清华大学美术学院信息艺术设计系教授)

张承志

(南京艺术学院传媒学院院长)

丁海祥

(浙江传媒学院动画学院副院长)

曹小卉

(北京电影学院动画学院副院长)

林 超

(中国美术学院传媒动画学院副院长)

陈小清

(广州美术学院数码设计艺术系主任、教授)

廖祥忠

(中国传媒大学动画学院副院长)

王 峰

(江南大学数字媒体学院副院长、副教授、博士、硕导)

刘金华

(中国传媒大学动画学院研究生导师,
中国软件行业协会游戏软件分会会长)

凌 纾

(上海美术电影制片厂首席编剧)

黄玉郎

(香港玉皇朝出版有限公司创作总裁)

戴铁郎

(上海美术电影制片厂一级导演)

(以上排名不分先后)

图书在版编目(CIP)数据

动画素描基础 / 张祺编. — 上海: 上海人民美术出版社,
2011. 4

ISBN 978-7-5322-7203-7

(中国高等院校动漫游戏专业精品教材)

I. ①动… II. ①张… III. ①动画-素描技法-高等
学校-教材 IV. ① J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字(2011)第028234号

中国高等院校动漫游戏专业精品教材

动画素描基础

编 著 张 祺

策 划 海派文化

责任编辑 朱双海 杜昀初

封面设计 陶 雷

版式设计 卞荣雪

技术编辑 陶文龙

出版发行 上海动画大王文化传媒有限公司
上海人民美术出版社

地 址 上海长乐路672弄33号D座5楼

电 话 021-60740298

印 刷 上海丽佳制版印刷有限公司

开 本 787×1092 1/16

印 张 8.75

版 次 2011年4月第1版

印 次 2011年4月第1次

书 号 ISBN 978-7-5322-7203-7

定 价 38.00元

前言

素描，是一切美术形式的基础。法国新古典主义画派领导人安格尔曾经说过：“除了色彩，素描包括了造型艺术的一切！”那么，动画作为一种独特的艺术形式，当然也被包括在其中。当前，在动画的教育发展过程中，随着一些高效、快捷的动画软件的“平民化”，许多学生学习的重点从传统的美术技能训练开始转移到一些软件技术的学习上，误解了动画最根本的学习重点，而反观西方的一些动画大国，始终强化学生对于美术基本知识的训练。《动画素描基础》一书中，笔者从素描的角度看动画创作的各个环节，从动画的创作中寻找素描，采用大量的实践论证这两者间的紧密联系。目的是希望广大的动画爱好者能够懂得素描对于动画创作的重要性，并能够坚持素描的训练，从而对于动画的创作起到正面的、积极的推动作用！

目录 Contents

前言

1 动画素描概述 / 6

1.1 国内外动画素描的研究现状和发展动态 / 7

1.2 动画素描与传统素描 / 10

1.3 素描在现代动画作品中的主要运用 / 18

2 动画角色素描造型设计 / 22

2.1 动画角色与人体素描 / 23

2.2 当前主流动画角色造型分析 / 36

2.3 动画角色素描造型表现技法 / 46

3 动画场景素描造型设计 / 57

3.1 动画场景基本概述 / 58

3.2 动画场景造型设计中的主次场景 / 72

3.3 动画场景造型素描表现技法 / 80

3.4 动画道具造型素描设计 / 97

4 动画概念图的素描设计 / 101

4.1 概念设计图的重要性 / 102

4.2 优秀概念艺术家必备的艺术素养 / 104

4.3 不同创作领域中的概念设计图 / 106

4.4 彩色概念设计图赏析 / 109

5 动画故事板中的素描 / 112

5.1 故事板中的素描构图 / 113

5.2 故事板中的素描 / 119

5.3 动画故事板与漫画分镜的区别 / 121

6 动画素描作品赏析 / 125

课程教学安排建议

后记

1

动画素描概述

目标

了解动画素描的基本概念。

明确传统素描对于动画创作的重要性。

了解素描在当今动漫行业中的运用。

引言

在现代的动画教学过程中，已经有越来越多的学校引入“动画素描”这一“新兴”的基础课程。其出发点就是在传统的素描教学中找出适合动画特性的部分内容，加以提取、强化，并且不断地引入新的动画教学思路，慢慢地形成一门新鲜、富有活力的新型基础课程，从而使学生在进行动画基础课学习的同时，能够带有一定的专业目标进行训练，为高年级的动画创作课程打下扎实的美术基础。



图 1-1 《大卫》
著名油画家 俞红
经典素描作品

1.1 国内外动画素描的研究现状和发展动态

2001年,美国华纳兄弟电影公司拍摄了《黑客帝国》动画版中的《侦探故事》,其中动画角色的设计,就是素描技术和动画艺术完美结合的典范。艺术家们把传统的素描排线方式应用到运动的画面上,不但丰富了画面的生命力,而且给广大的动画创作者极大的启发。之后,艺术家们开始尝试用素描的表现有力的速写线条代替传统的动画“铁丝线”,强化角色的躯体以及力量感。这不仅仅迎合了大众的审美需求,也成为专业人员学习的方向。刚刚获得八个艾美奖的动画短片《Mexopolis》,更是通过从数字动画完美地展现了动画素描极大的表现力和可塑性。



图 1-2 《侦探故事》

导演: 渡边信一郎

该片中的黑白版画效果给予了动画创作者很大的启发

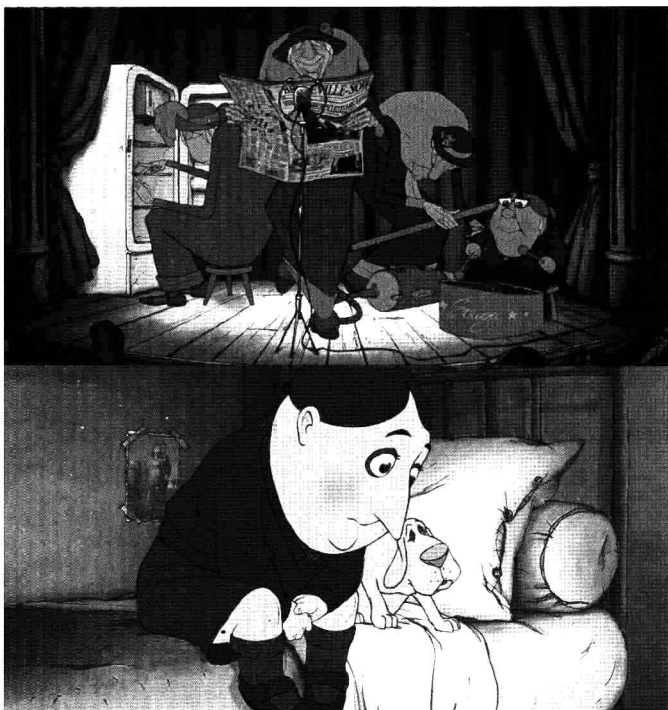


图 1-3 《疯狂约会美丽都》

导演: 西维亚·乔迈

该片的角色造型完全颠覆了传统欧美动画中的角色设计,让动画爱好者有了新的造型创作方向

由此可见，在国外的艺术实践中，将素描技术引入到动画造型设计中的新思路，已经逐渐成为一项新的研究课题，由于素描本身具有基础性和变化性，以及更多的可塑性，这种新的创作容易被大众所接受。而动画本身的开放性也决定着它必然会成为一个大眾研究话题以及开拓对象。我们看到，在众多的国外参考书籍和艺术杂志中，动画艺术家们向读者去展示大量的素描稿、速写图，甚至构思的涂鸦，这些黑白或单色的画面所传递的信号，就是强调动画从业者要把素描技术和动画艺术进行更有效的结合，创作出更多风格新颖的优秀作品。

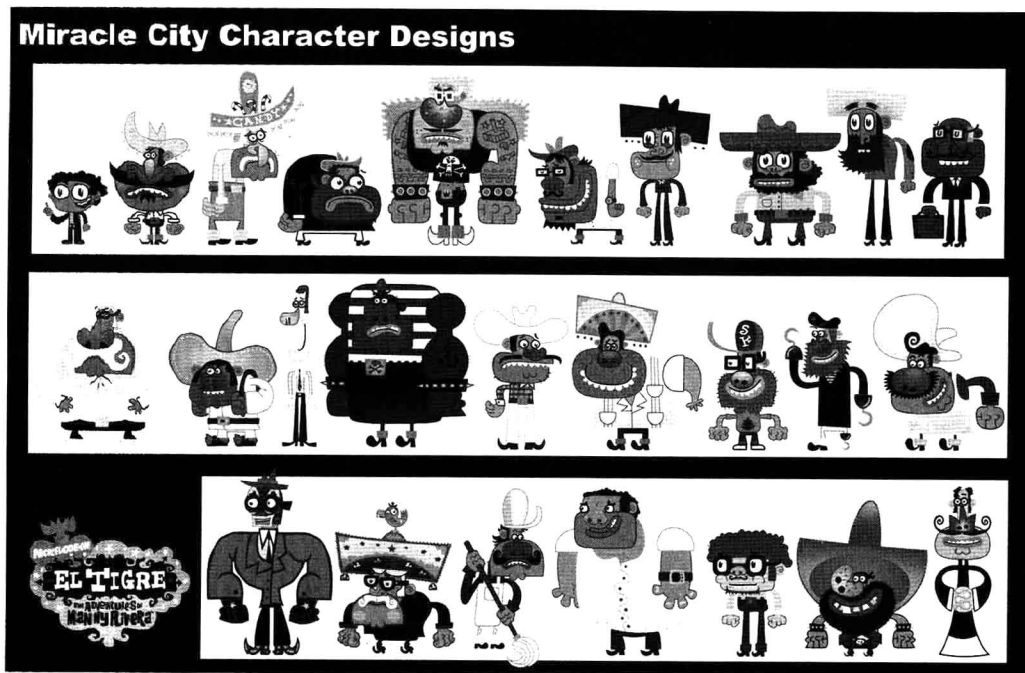


图 1-4 《Mexopolis》

作者：豪尔赫古铁雷斯·桑德拉

获得八个艾美奖的动画短片《Mexopolis》是传统绘画与数字技术的完美结合

1.1.1 国内动画素描的研究现状和发展动态

在国内，对于动画艺术造型的研究和讨论也在探索过程中。但是国内大量的动画相关书籍在谈到动画造型艺术的时候，往往都是从造型比例、结构、风格、透视等比较传统的观点出发，虽然内容取材不同，但是对待问题的基本看法都大体一致，难以从实际动画的创作入手，无法解决如何更好地表现动画造型这一技术难题。虽然，我们的动画艺术实践也是在不断地发展过程中，但是从作品的水准本身看，距离国外先进的创作还有一定的差距。也有一些作者，看到了动画造型可以从素描技术入手的趋势，作者号召大家换种思路，换个角度去理解动画造型艺术。但是，这种意识还不成熟，也缺乏艺术实践作品来进行有效的论证，难以从理论和技术上给出足够的支持。

因此，我们提出“动画素描”的课程设置，绝非“标新立异”，而是向动画发达国家虚心学习的一种表现。动画与素描、速写之间有着非常多的相同之处，我们要在它们中间总结共性，发掘特性，提炼出一套正确的动画素描教学方法。在本书中，作者以动画设计为主要出发点，借助素描的表现方式以及表现手法，立体地表现动画前期美术设计的相关内容，使动画从业者能够在动画前期设计上得到一定的启发。



图 1-5 《狮子王》

导演：罗杰·阿勒斯、罗柏·明可夫
《狮子王》中的素描镜头设计稿

1.2 动画素描与传统素描

1.2.1 素描的基本概念

广义上的素描，泛指一切单色的绘画，起源于西洋造型能力的培养。狭义上的素描，专指用于学习美术技巧、探索造型规律、培养专业习惯的绘画训练过程。教科书中是这样写的：素描就是用一种颜色的绘画。“素”就是单色，“描”就是描画。素描是一切绘画的基础。最大众化的理解就是用绘画铅笔画画，素描是实践性很强的绘画过程，从感性到理性，通过手、眼、脑的理解和悟性，逐步掌握绘画素描的基本要领。而在我们动画创作的前期过程中，我们的角色设计，场景设计、概念图设计、故事板设计，无一不是以素描的形式表现的。而素描中的三大要素，即透视、明暗、结构也都在动画中有所表现。看起来，素描和动画前期造型设计既有相似又有些不一致。



图 1-6 传统素描半身像
作者：一方工作室

1.2.2 速写的基本概念

既然我们提到了素描，我就不得不再提一提速写。速写，顾名思义是一种快速的写生方法。速写是中国原创词汇，属于素描的一种。速写同素描一样，不但是造型艺术的基础，也是一种独立的艺术形式。速写是一项训练造型综合能力的方法，是我们在素描教学中所提倡的整体意识的应用和发展。速写的这种综合性，主要受限于速写作画时间的短暂，这种短暂同时又受限于速写对象的活动特点。因为速写是以运动中的物体为主要描绘对象，画者在没有充足的时间进行分析和思考的情况下，以一种简约的综合方式来表现。对于任何一位动画工作者来说，速写是一种学习用简化形式综合表现运动物体造型的绘画基础课程。速写对于动画创作者来说，是一种感受生活、记录生活最直接的方式，速写使这些感受和想象形象化、具体化。

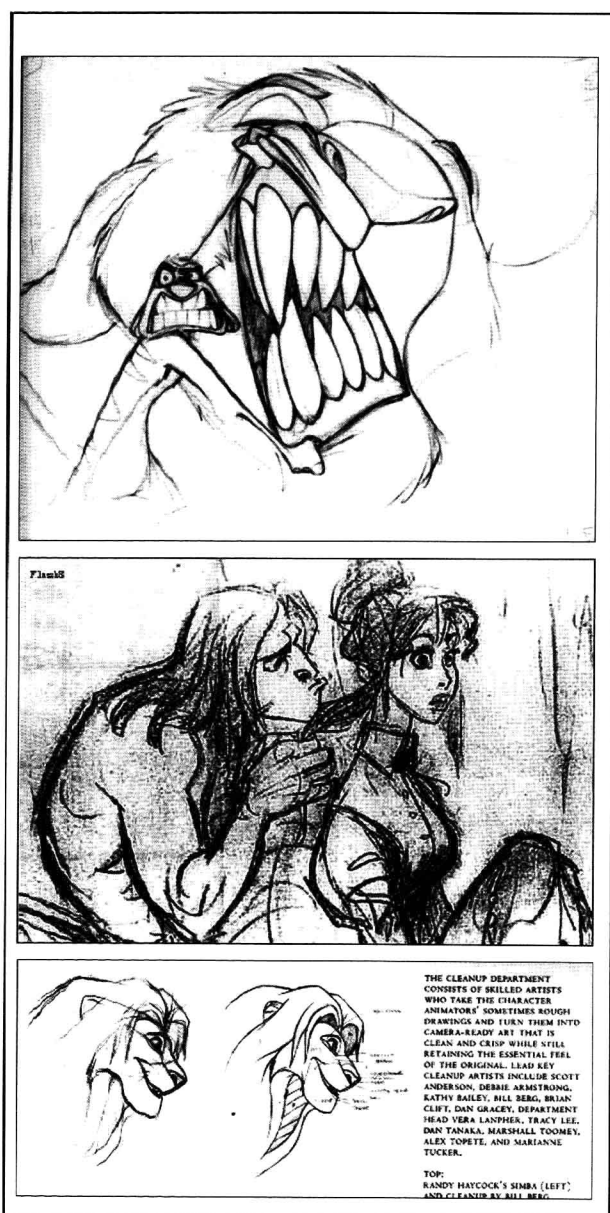


图 1-7 《泰山》

导演：克里斯·巴克、凯文·利玛

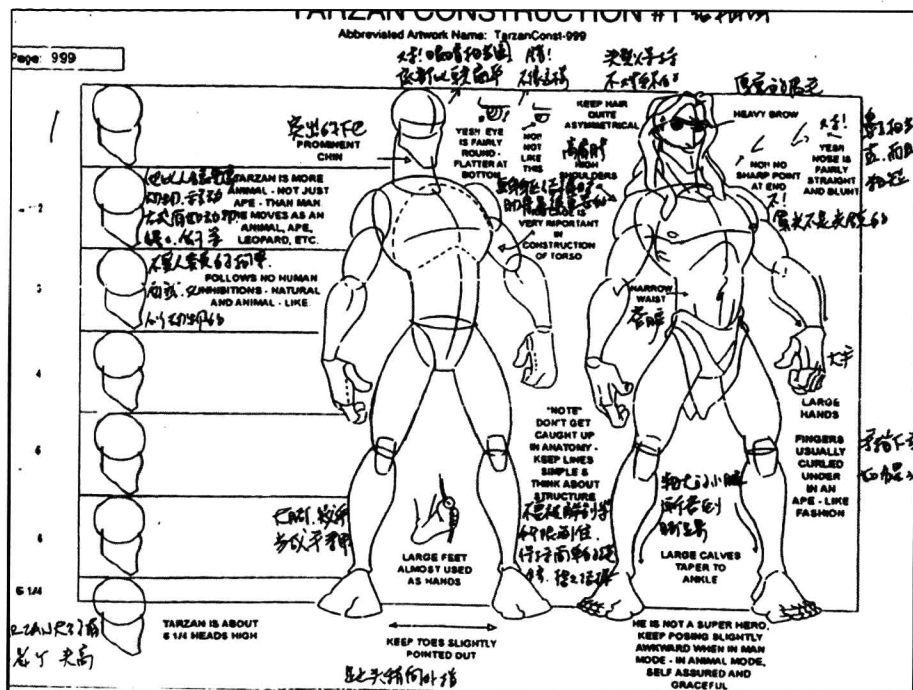


图 1-8 《泰山》

导演：克里斯·巴克、凯文·利玛

角色造型素描设计稿

1.2.3 速写对于动画创作的重要作用

速写能培养我们敏锐的观察能力

速写与素描最大的不同之处在于，素描是一种相对静止的艺术形式，我们有足够的时间对对象进行观察分析和描绘。而速写则是要在短时间内完成对对象的形体塑造，是一种在对象运动中的过程记录，你无法用反复观察的方法捕捉对象，也无法用事先准备好的方法表现对象，速写依靠的是对对象动作变化过程中动态的“选定”和对选定动作的感受和记忆。换句话说，就是利用你的记忆能力先“录下”对象的一举一动，再进行选择性的再现。“选定”是动态速写特有的技术。选定是指画者对活动的对象瞬间动作的特定选择，也就是速写者面对自由活动的对象人物，在对象一系列动作中选择最有造型意义的瞬间动态。动态速写动作的选定应该符合两个条件：一个是选定的动作要有“造型性”，另一个是动态要具有美感，两个条件缺一不可。

而我们在进行动画创作的时候，很多学生苦于想不出合适的造型，在纸上乱画一通，既花费了时间，又得不到想要的造型，更不要说捕捉到什么美好的瞬间了。动画艺术家对事物的敏感程度应该远远高于其他的艺术表现形式，而长期的速写积累就是我们培养这种能力的最有效的方法。在迪士尼影片《花木兰》中，我们通过一张张简单的素描稿，能够清楚地看到动画艺术家们对生活丰富的积累，以及善于对生活中最能打动观众的美好画面的捕捉。



图 1-9 《花木兰》
导演：托尼·班卡福特
素描故事板

速写能培养我们的绘画概括能力

有动画经验的艺术家们往往都会在最短的时间之内去迅速地完成一连串动作的关键张数，也就是原画。原画动作的感觉正确了，才能再进行下一步的深入。这就需要通过速写来培养我们的概括总结能力，完成对于连续动作中最富有特征的原画的把握。然而，这也是动画的学习者最头疼的一点，脑子中明明有清楚的角色，但是却无法用纸笔去快速地表现。总结出来，还是概括能力不够，眼高手低。经常地动笔去画速写，能够培养我们在这方面的能力。

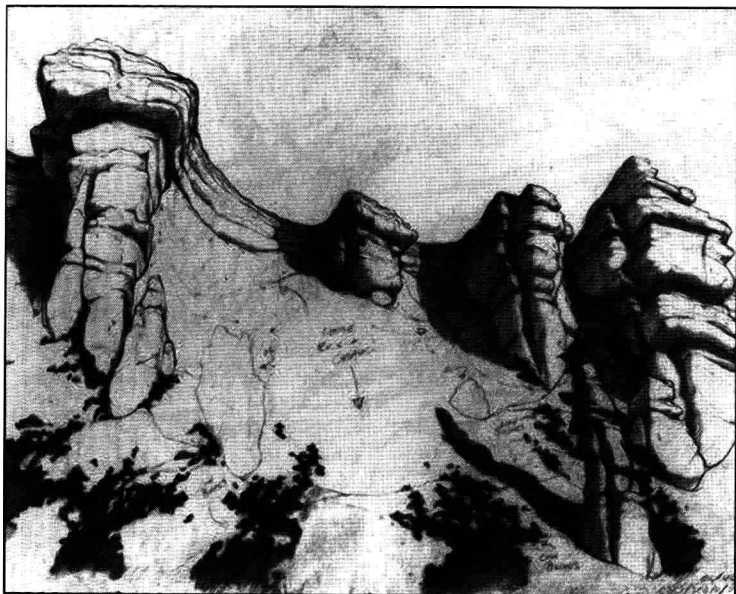


图 1-10
动画素描场景设计



图 1-11 人物速写

作者：于小东

速写是我们进行动画创作最直接的素材收集

速写能为创作收集大量素材

看到迪士尼电影中，动画角色们精彩的动作姿态，或轻盈灵动，或力量十足，或憨厚笨拙，我们不得不佩服那些动画艺术家们深厚的艺术表现力。然而，“巧妇难为无米之炊”，如果不在平时收集大量的速写素材，那么在进行动画创作的时候，也会“捉襟见肘”。速写中，我们大部分时间是去记录不同事物最精彩的瞬间，这些短小简练的画面中，可以是风景，可以是人物，也可以是身边的动物，只要你觉得能够打动你，你都应该迅速地去以速写的方式记录下来，能够为以后的动画创作提供大量的实际素材。

速写能提高我们对形象的记忆能力和默写能力

上面所提到的仅仅是我们进行动画创作时的“直接经验”。大多数的情况下，动画的创作者们不会有那么好的条件允许去亲身实地地考察每一个真实生活中的环节。那么，图书馆、互联网，以及身边的照片资料就成为我们进行创作的最主要灵感刺激点。如何在创作构思的过程中和时刻紧绷的神经中抓住更多的瞬间，再结合创作者本身脑海中的形象，最后再把这么多杂乱无章的信息元素转换成现实中的画面，就要靠我们的记忆力再加上默写能力了。俗话说“拳不离手，曲不离口”，保持速写的练习能够让动画艺术家始终处在一种创作的“亢奋期”。这种“亢奋”的状态会带着你始终处在创造出更新的画面元素的高速前进状态。

速写能够探索和培养具有独特个性的绘画风格

动画虽然被定义为电影艺术的一种特殊表现形式，但是在创作的设计阶段，所有平面内的造型元素我们还是把它划在美术的范畴之内。每个艺术家的艺术表现手法以及表现重点都不一样，所以从动画设计的开始，就会产生表现同一题材的各种不同的艺术风格。

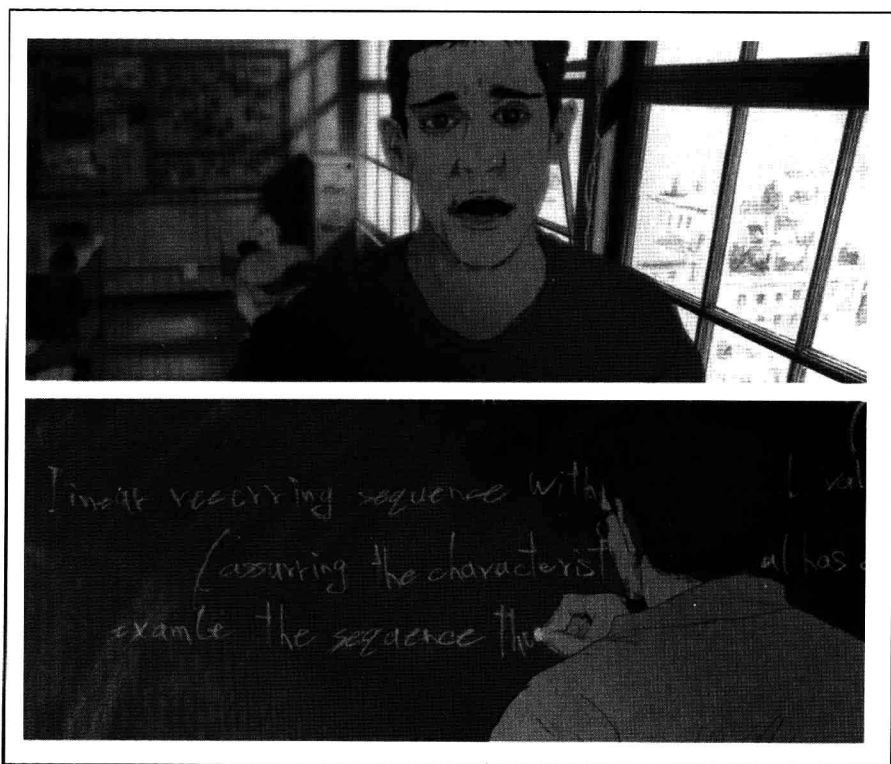


图 1-12 《少年故事》（《黑客帝国》动画版）

导演：渡边信一郎

成熟的艺术风格需要大量的时间去通过艺术实践进行积累，去沉淀，去不断地发现问题并且解决问题。近年来，动画艺术的创作过程中，越来越多地涌现出不同艺术风格的商业动画，也让广大追求动画“艺术性”的艺术家们欣喜地发现，商业动画也变得“好看”了。例如，梦工厂的3D动画电影《功夫熊猫》开场的一部分动画是用2D的表现手法去表现的，通过素描设计稿和最终的电影截图，我们能够直观地发现设计稿中简单、强烈的黑白对比，类似版画的画面风格，在经过艺术加工后搬上了银幕，取得了非常好的观众评论。同样，在《黑客帝国》中的“少年故事”的画面，我们更是看到了打破以往常规动画中“铁丝线”的线条处理方式，取而代之的是更加讲究“精气神”、变化的素描排线方式的动画处理方法。在动画的进行过程中，不仅仅动作整体流畅，而且动作的每一帧都在变化，这种更多的细节处理给动画带来了更新的艺术风格。

我们不管是从电影的角度，还是从艺术设计的角度去看待动画，都希望能够涌现出更多的具有艺术价值的表现风格，而这一切都必须从传统素描和速写入手。由此可见，素描、速写与我们的动画创作密不可分。

1.2.4 动画素描的基本概念

在叙述完了素描和速写的概念后，我们就要来谈一谈究竟什么是动画素描了。由于其在表现手法上与传统素描和速写相类似，我们首先在客观上应该肯定动画素描是素描的一种特殊的表现形式。

但是，动画素描在表现形式上有着自身的特点，传统意义上的素描讲究写实和扎实的思维概念，需要我们在描绘过程中“像一面镜子一样”地客观，直接地去描绘对象。而在动画素描的表现上，“娱乐性”是我们更加关注的。绝对的客观，只会带来生硬、死板的画面效果，失去了娱乐性的动画作品谁会喜欢去观赏呢？由此可见，我们在进行动画素描的训练过程中，除了具备“照葫芦画瓢”的能力外，还必须花费大量时间、精力去理解所需塑造的角色类型，从动画剧本出发，利用夸张、变形的表现手法，突出表现所描绘对象的内涵，不但要从对象的外在造型上去设计，而且必须赋予对象一定的生命力。因此，夸张变形是动画素描在表现形式上的特点。

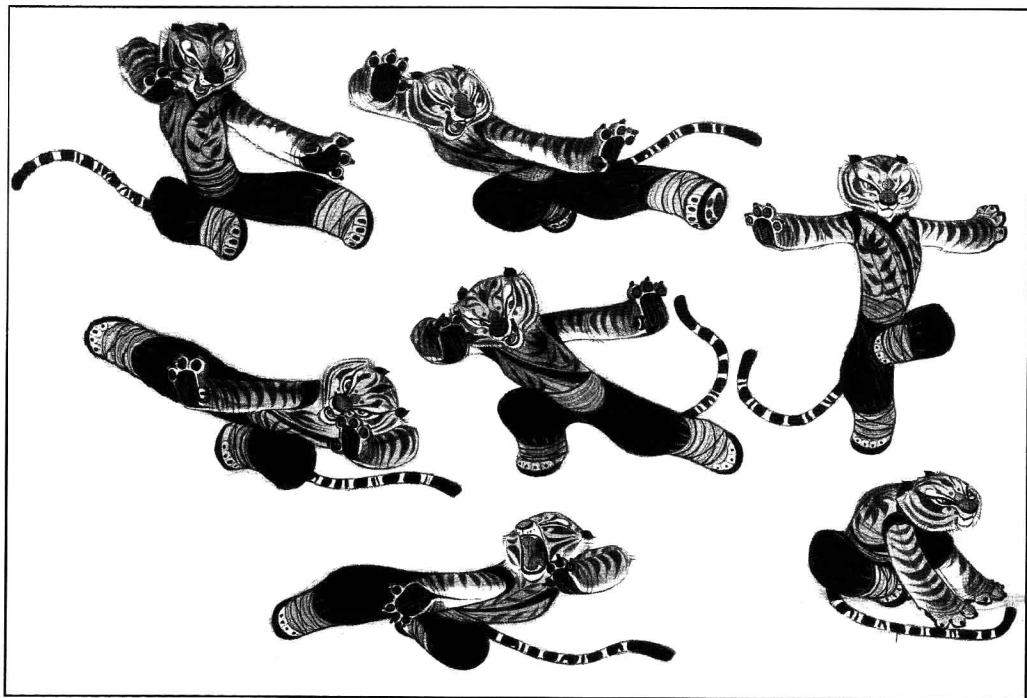


图 1-13 《功夫熊猫》

导演：马克·奥斯本、约翰·斯蒂文森

动画角色素描设计

再次，运动性也决定着动画素描在表现角度上有着自身的特点。我们在动画素描中，所要表现的是全面、立体的动画造型，描绘对象的动态、姿势、眼神，甚至是嘴型、手型都是我们在设计动画素描过程中所需要去刻画的。有时候，我们在设计角色一个站立造型的时候，不自觉地会联想到他另一个奔跑的造型，甚至有可能在同一瞬间，又会蹦出更多的其他动态，动画素描不同于传统素描是从某一个角度去描绘静态对象的特点，而是从不同的角度，带着时间和空间观念去。