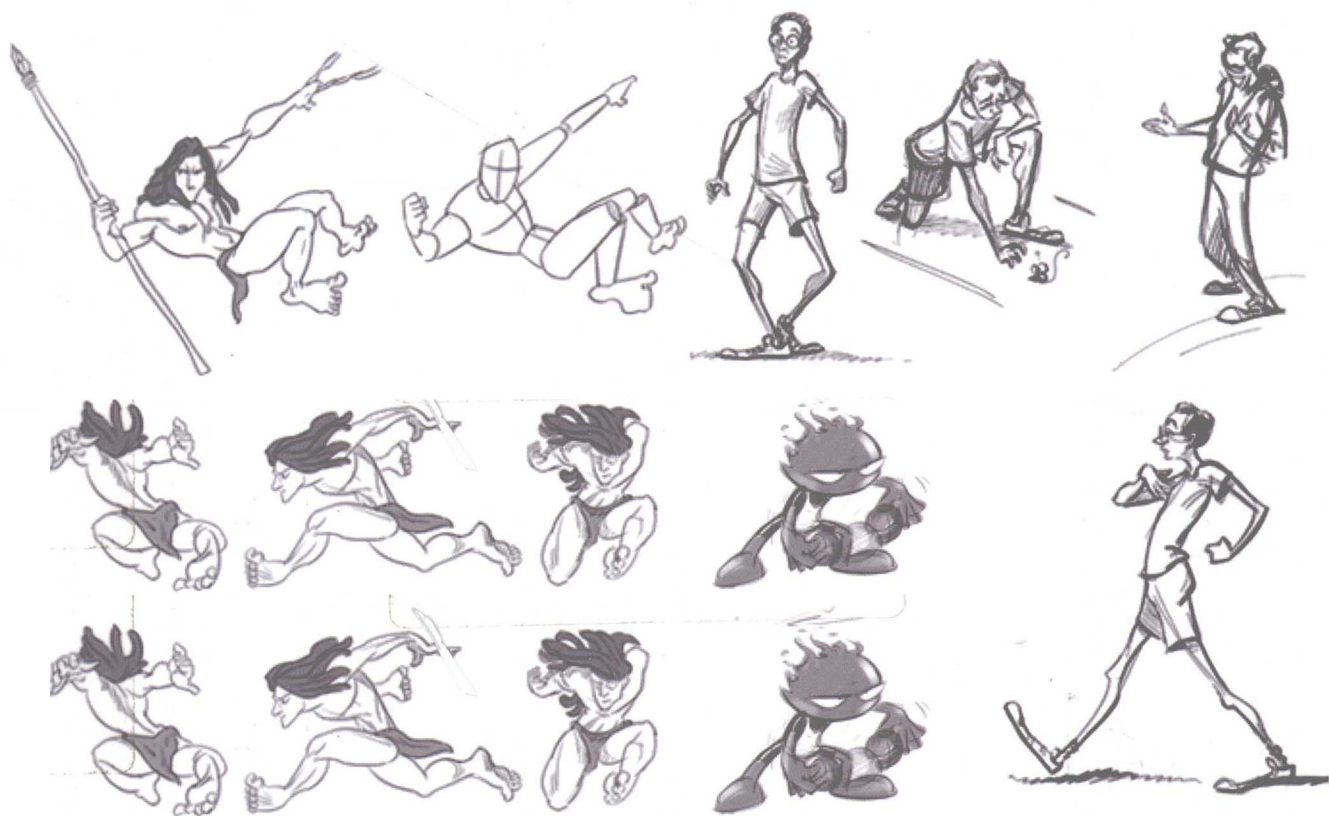


动漫速写基础

中国美术学院动画专业教材

Textbook for Animation Major
of University

编著 / 武毅恒



上海动画大王文化传媒有限公司
上海人民美术出版社

中 国 高 等 院 校 动 漫 专 业 教 材

动 漫 速 写 基 础

编著 武毅恒

上海动画大王文化传媒有限公司

上海人民美術出版社

副 主
主
编 编
钱 乐
逸
敏 坚

图书在版编目 (CIP) 数据

动漫速写基础/武毅恒著. —上海: 上海人民美术出版社, 2011.3
ISBN 978-7-5322-7162-7

I. ① 动... II. ①武... III. ①动画-技法 (美术) IV.
①J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字 (2011) 第011460号

中国高等院校动漫专业教材

动漫速写基础

编 著: 武毅恒

责任编辑: 卢 卫 邹伊东

封面设计: 宗 蕾

版式设计: 陈 慧

技术编辑: 陶文龙 任继君

出版发行: 上海动画大王文化传媒有限公司

上海人民美術出版社

(上海长乐路672弄33号D座)

印 刷: 上海惠顿实业公司

开 本: 787×1092 1/16

印 张: 7.25

版 次: 2011年3月第1版

印 次: 2011年3月第1次

印 数: 0001-3250

书 号: ISBN 978-7-5322-7162-7

定 价: 28.00元

中国高等院校动漫专业教材编委会

主任:

张晓敏 上海文艺出版集团 社长

委员:

常光希 《宝莲灯》导演 上海美术电影制片厂原厂长

曲建云 《阿凡提的故事》导演 上海美术电影制片厂一级设计师

戴铁郎 《黑猫警长》导演 上海美术电影制片厂一级导演

姚忠礼 《葫芦兄弟》编剧 上海美术电影制片厂一级编剧

黄玉郎 《神兵小将》导演 香港玉皇朝出版有限公司创作总裁

张天晓 《中华小子》导演 上海今日动画有限公司董事长

林 超 《小红军长征记》导演 中国美术学院动漫传媒学院副院长

赵崇邦 《喜洋洋与灰太狼之牛气冲天》导演 香港著名导演

陈维东 《三国演义》绘画者 天津神界漫画公司董事长

阮筠庭 《空色彩虹》绘画者 中国美术学院动漫传媒学院教师

于 路 《听雨》绘画者 著名漫画家

前言

十几年前，动漫对我们大部分编辑来说，还是很陌生的；但是，从概念发展为初具规模的新兴产业，其发展速度之快超出我们的想象，以至于今天动漫的影响在我们的生活中随处可见，尤其是对青少年，动漫及其衍生产品很大程度上影响着他们的生活，既丰富了他们的精神世界，又改变着他们的生活形态，从某种意义上来说甚至会影响他们一生，就如我们这一代人当年深受连环画的影响一样。

动漫产业的巨大影响力不仅凸显在我们的生活中，其发展过程中产生的经济效益也吸引了越来越多投资者的眼光，成为了新一轮经济发展的增长点。社会上对动漫人才的需求使许多高校纷纷开设相关的专业院系，多家出版社相继推出相关的教材及教辅。我们上海文艺出版集团下属的上海动画大王文化传媒有限公司早在几年前就涉足动漫教材出版领域，策划出版了《高等院校动漫教材》。我们广泛聘请国内动漫艺术创作领域的名家、著名高等院校动漫专业的一线教师参加这套书的策划和撰写工作，对书稿的审校力求精益求精，目的就是让这套书出版后成为动漫专业教材的品牌。教材推向市场后取得了预期的效果。

如今，这套教材经过修订后重版，修订目标也很明确：根据动漫专业教育的现状及未来发展的趋势，除了修订已有的理论类、基础类、设计类、创作类等教材外，还特别增加了游戏类教材，使本套教材更充实、更系统、更具权威性。

为高校动漫专业教育提供更丰富的教育资源，是我们出版人的责任，是我们编辑的愿望。希望修订重版的《中国高等院校动漫专业教材》继续受到广大高校动漫专业师生的欢迎。同时欢迎广大师生在教和学的过程中对本套教材存在的不足提出批评、指正。

张晓敏

2010年5月

目录

前言

第一章 人体结构与动漫人物表现/2

第一节 人体比例/2

1. 人体比例的标准/3
2. 不同年龄人体的比例/6

第二节 人体骨骼/9

第三节 人体的肌肉/19

1. 人体肌肉结构/19
2. 肌肉的体块表现/25

第四节 动漫人物表现/28

第二章 人体动态与动漫人物动态的表现/36

第一节 人体形体与透视/37

1. 立体几何体概念/37
2. 人体透视规律/39

第二节 不同角度的人体形态/42

第三节 人体动态速写表现/50

1. 表现动作性的人体动态/50
2. 体现人物情绪的人体动态/57

第四节 体现动漫人物特征的动力表现/64

1. 动漫人物的肢体动作/64
2. 动漫人物的表情神态/68

第三章 动画人物运动规律在动画中的表现/72

第一节 动画运动规律与人体运动规律/73

1. 动画的曲线运动规律/73
2. 人体运动规律/74

第二节 人体连续动态速写表现/76

第三节 动漫人物的动画速写表现/81

第四章 动物结构和动态与动漫动物的表现/89

第一节 猫科动物/90

1. 猫科动物的形体结构与运动规律/90
2. 猫科动物的动漫表现/92

第二节 马科动物/96

1. 马科动物的形体结构与运动规律/96
2. 马科动物的动漫表现/98

第三节 鸟类动物/100

1. 鸟类动物的形体结构与运动规律/100
2. 鸟类动物的动漫表现/102

第四节 鱼类动物/106

1. 鱼类动物的形体结构与运动规律/106
2. 鱼类动物的动漫表现/107

后记/110

□第一章

人体结构与动漫人物表现

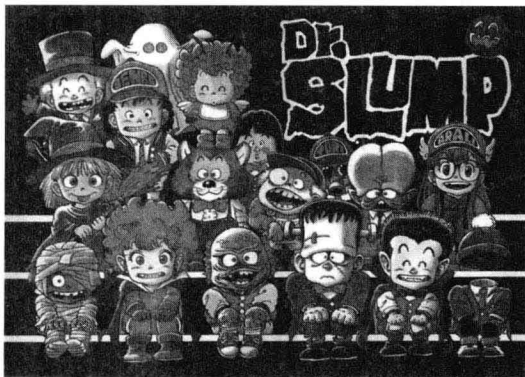
第一章 人体结构与动漫人物表现

动漫速写与一般速写的共同的也是最基本的特点是都要求理解和掌握人体的形体结构知识。许多动漫角色造型通常是在人体形体结构的基础上进行归纳、提炼和夸张创造出来的，具有不同外表特征和艺术表现力的形象。由此可见，人体的形体结构知识是动漫专业学习的最基本也是最重要的一个组成部分，只有了解了人体的形体结构，才能将人物的内心世界与外形特征联系起来，才能创作出符合形体结构关系而又具有动漫艺术特色的角色形象。

动漫速写要求以最快的速度将人物的形体特征与运动过程表现得较为概括简练，而这首先必须要熟悉和掌握人体的形体结构，只有在熟悉和掌握人体知识的前提下才能准确而又灵活快速地表现对象。充分地了解人体结构是动漫速写的基础，更是具体投入到动漫创作实践与学习中的关键。本章将人体最基本的结构知识与动漫角色实例相结合，在讲解人体的比例、骨骼和肌肉的同时引用经典的动漫作品来分析动漫人物形象的设计构想与创作手法。



《僵尸新娘》的人物角色



《阿拉蕾》的人物角色



《街头霸王》的人物角色

1. 人体比例的标准

一般以头长作为人体比例的衡量单位。肩膀为两个头的宽度；上身为三个头长；上肢为三个头长，其中上臂为一又三分之一头长，小臂为一个头长，手为三分之二头长；下肢的长度共为四个头长，大腿和小腿各两个头长；侧面的足部宽度为一个头长。

“立七、坐五、盘三半”可以作为不同的姿态的人体参考比例：直立的人有七个头高，坐着的人为五个头高，盘地而坐的人约三个半头。在整个体形上，男性与女性的最大差异主要在于肩膀与髋部：男性的肩膀要宽于髋部，上宽下窄的形态显得上身比较魁梧健壮；而女性的肩膀相对骨盆则较窄，上窄下宽的形状更突显出女性的体形特点。

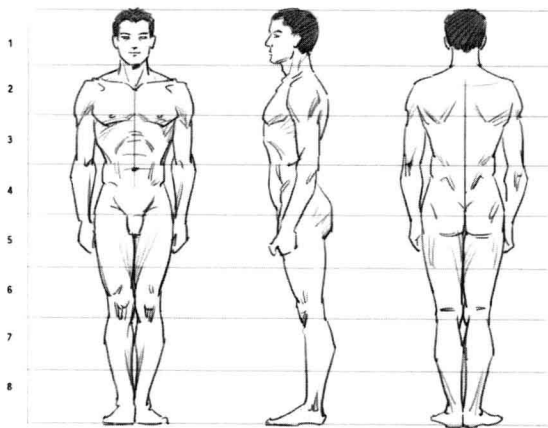


图1

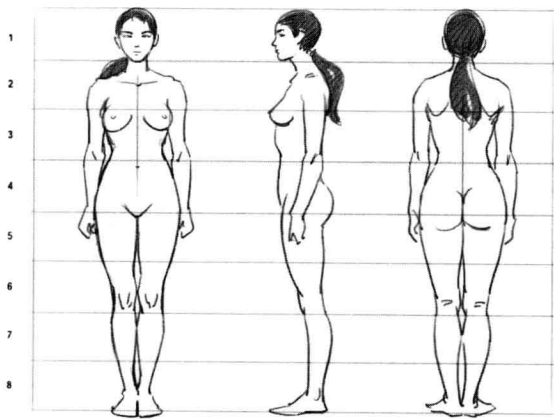


图2

图1、图2为男女人体的站姿速写写生，作品以八头身的比例描绘，同时抓住男女的形体特征，较好地表现出了对象的体态与动势。在动漫作品中经常以夸张的比例来描绘对象，因此人体比例在此也有所变化。

图3为侧面的坐姿写生，在概括形体结构的同时也体现了人体在坐着的状态下的比例关系。

图4为坐在地上的人体写生，速写在把握人物比例的同时加以头胸部的空间面向变化及肢体的动作表现，极大丰富了作品的动态效果。

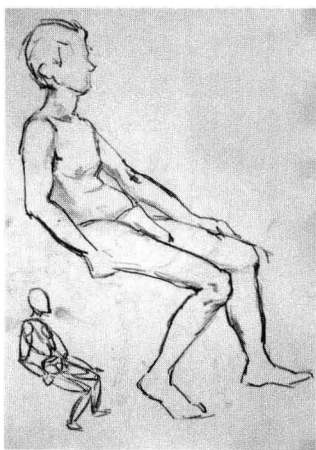


图3

作者 陈奕彤



图4

作者 陈奕彤

在动漫创作中，七个半头的身高标准时常会被特有的视觉审美需求所打破。由于具有独特的夸张特性和不同的艺术表现风格，国内外许多经典的动漫作品中出现的人物造型既有低于标准人体比例的，也有高于这一比例的。图5的男人体和图6的女人体八个头身高就是一种较为常见的用于表现动漫形象而又较接近于现实人物的身材标准。



图5



图6

图7《街头霸王》中的Ken与图8《古墓丽影》中的劳拉的身形都比较接近现实生活中人物的身材比例。Ken的比例匀称，挺拔健壮的身形充分体现出该角色年轻帅气而又充满斗志的特性。劳拉则被以一种刚柔并济的表现方式，塑造成了一个既有年轻女性的形体特征但又充满了勇气和冒险精神的人物形象。这两个人物从身体比例到体形外貌都是从符合现代视觉的审美需求和艺术效果的角度加以设计构思而创造出来的。



图7

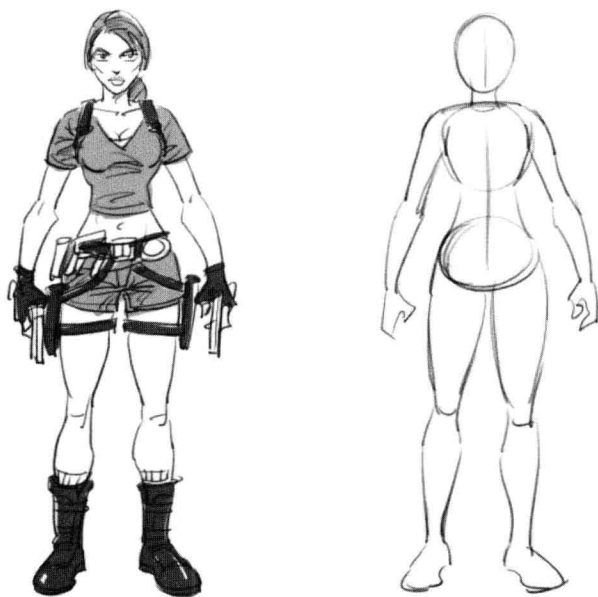


图8

图9为一男子站立形态的造型设计。该人物造型身材适中，形体较为强壮，身体及四肢比例匀称。由于角色在衣着上的装饰较少，因此整个形体结构在把握住男性体态特征的同时，也体现出了人物形象所处的时代背景。

图10以时尚少女作为作品表现的主题，采用了近似于时装模特九头身的身体比例来展现人物形象。纤细高挑的身材突出了女性优美的身形曲线，时尚前卫的衣着服饰更使该动漫造型充满了现代都市女性的时尚气息。

2. 不同年龄人体的比例

不同年龄段的人所体现出的人体比例都不相同，其中以儿童和老年人身体的比例特征最为明显。儿童的脑袋相对于身体部分较大，这一比例关系随着年龄的增长会逐渐趋于成人化。以一岁左右的小孩为例，通常他们的身体比例为四个头长。由于头部在整个身体中所占比例较大，相对于头和身体，四肢就会显得较短，给人以可爱的感觉。如图11。



图9

作者 郝毅



图10

作者 赵阿萌

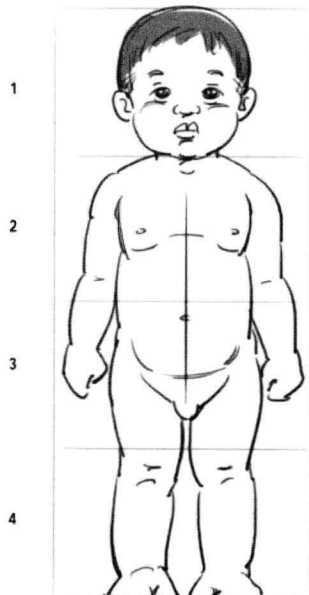


图11

许多经典动漫作品中的儿童造型都是在头大身小四肢相对短缩的比例关系的基础上加以艺术化的处理产生的，有的甚至突破了现实中人物形象的头与身体的比例关系，使角色表现得更为夸张和艺术性。

图12为《七龙珠》中的小悟空，整个人物身体的比例几乎四个头的高度都不到，但整个造型给人的感觉却是短小精干、却又不乏活泼可爱。

而图13《名侦探柯南》中对于柯南身体比例的设定，更是将充满童真的人物外形与内在的机智勇敢形成一种强烈的反差，从而使整部动漫作品更有吸引力。

图14以速写的形式，快速简练地表现了一个小孩子的生动形象，作品不论从身体的比例还是从天真的肢体动作上都很清晰地将对对象的年龄特征充分表达出来。

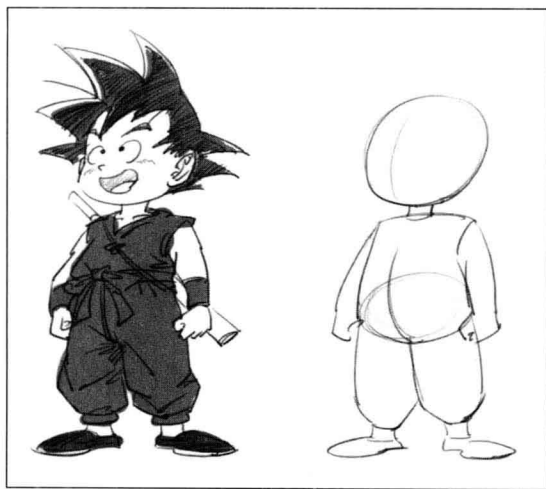


图12

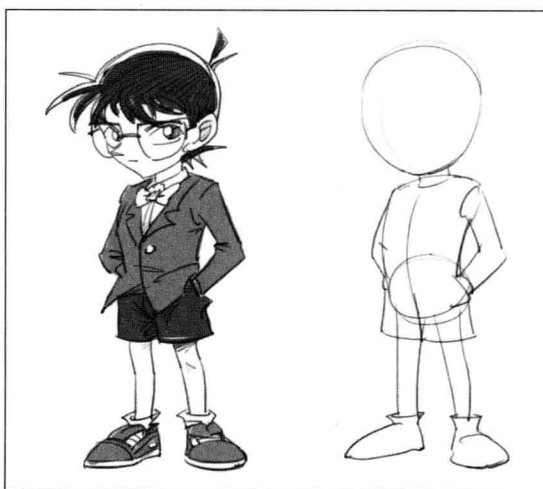


图13



图14

作者 李沁兰

图15是一组展现活泼可爱的儿童形象的作品。作者通过对性别特征的把握以及身高比例等细节上的艺术处理,简洁而又生动地塑造出不同年龄层次和性格特征各异的儿童动漫人物造型。



图15

随着年龄的增长老年人的骨骼尤其是脊椎开始逐步萎缩, 体形上最明显的特点就是背部的弯曲, 这会使老年人的身高有所下降, 整个人的身体比例也会产生显著的变化。图16以现实生活中的人物作为参考, 将六头身作为老年人的身高标准。然而在动漫艺术创作过程中, 并非只是简单或死板地遵循这个标准, 而是可以从实际的需要与效果出发来进行设计。在一些动漫作品中, 老年人的形象除了面部特征的刻画在身高比例上也作出了大胆而又生动的艺术夸张, 进一步表明了角色的年龄特征。

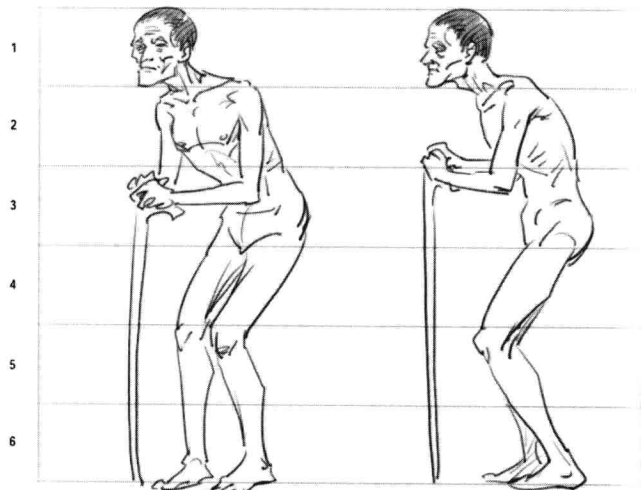


图16

图17、图18分别是《飞屋环游记》和《七龙珠》中的两个老头形象。为了切合动漫作品的整体需要,包括剧情风格和人物性格特征等,两个角色在身材比例上都进行了夸张的设计。

《飞屋环游记》中人物的身体几乎只有三个头的长度,但硕大头部和略微显得弯曲的身躯充分表现了主人公正直而又善良的性格特征。《七龙珠》中龟仙人的头部比例也相对较大,背部近似于驼背的弯曲形态使人物的身高不足四个头长,然而整个人物所展现出的却是一个古灵精怪、精力充沛的老顽童形象。

人体的比例是一种衡量不同人物形象间差异的标尺,而动漫艺术创作中的人物造型强调根据不同的角色要求来设计头身比例和角色之间的比例关系。因此,在进行动漫人物形象速写时要格外考虑到所设定的比例关系对于角色的影响和作用。

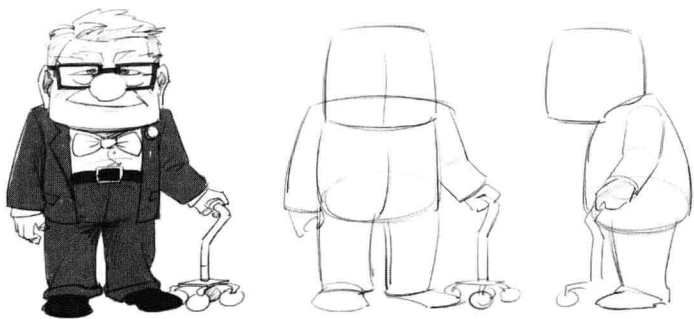


图17



图18

第二节 人体骨骼

夸张、个性化的人物形象是动漫艺术的魅力所在,熟悉掌握和灵活表现人体形体结构是能否充分突出和展现人物的外形特征甚至是内在性格的关键。人体内部虽然具有共同的形体构造,但外貌形象上却有着非常巨大的差异,这些不同的外部特征也在一定程度上反映了人物的内在风骨。动漫人物形象设计就是在相同的人体结构基础上进行不同的艺术夸张和表现,从而创造出许许多多造型千变万化而又个性丰富的角色。

人体的骨骼由206块骨头及其连接所组成，大致可分为头骨、躯干骨、上肢骨和下肢骨等。其中躯干骨是人体最大、最复杂的骨骼活动系统，主要由脊柱、胸廓和骨盆三部分构成；而四肢的骨骼则通过可活动的关节与躯干部分相连接。图19、图20分别为人体正面和背面的骨骼结构。



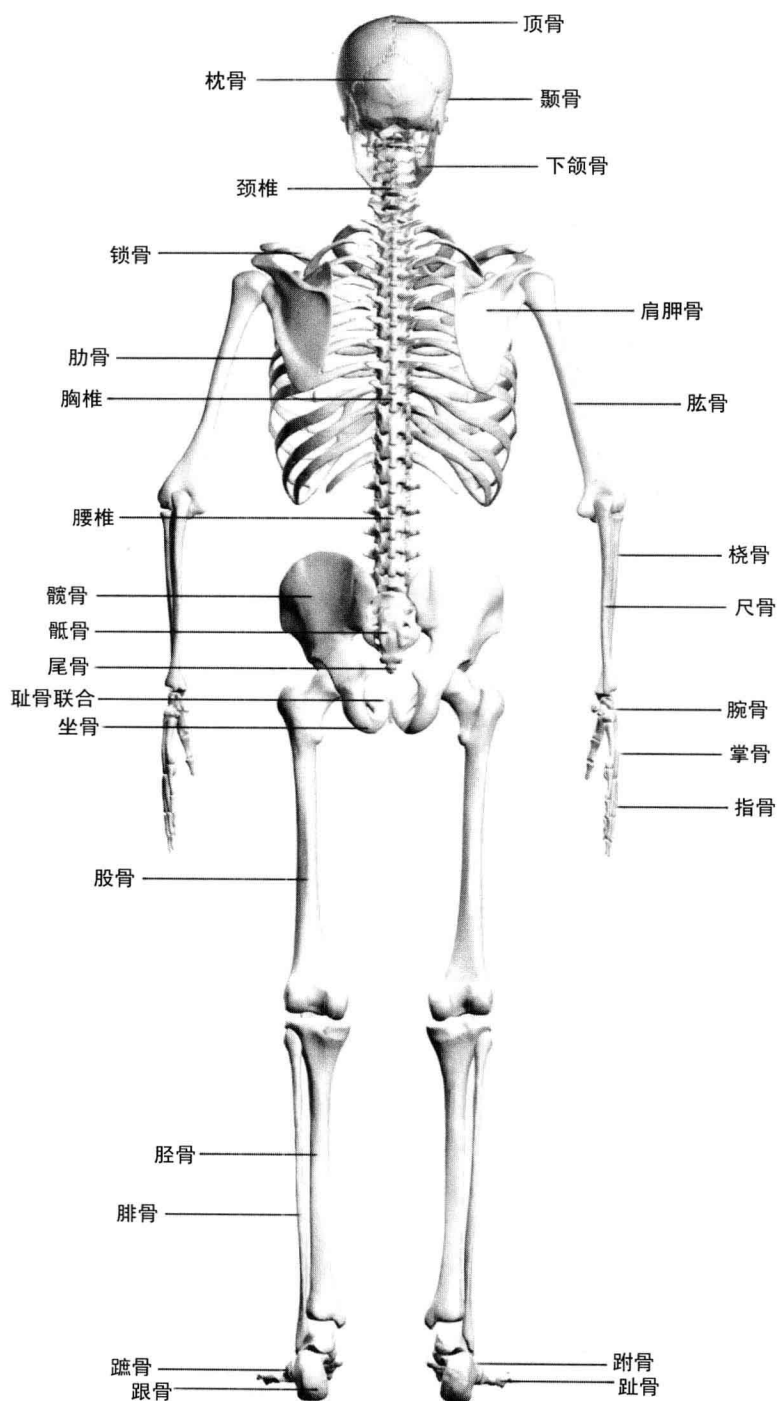


图20

人物形象头部的形状取决于头部骨骼的形状，而头骨大致由脑颅和面颅两大部分组成。从空间的角度可以将人体头部概括为一个六面立方体，划分为正面、背面、侧面、顶面和底面，在此基础上能够更清楚地认识和理解整个头部结构。