

ANIMATION SKETCH TRAINING

动画速写实训

阎盈汐 © 编著

高等院校(动画、游戏、数字媒体艺术)专业「十二·五」规划推荐教材



海洋出版社

IMMATION ETCH TRAINING

动画速写实训

阎盈汐◎编著

高等院校（动画、游戏、数字媒体艺术）专业「十二·五」规划推荐教材

海洋出版社

内 容 简 介

动画速写是动画专业的一门专业基础课,目的在于培养学生的速写技巧。

本书首先介绍了动画速写的独特性,使读者了解动画速写与绘画速写的区别并、画速写的表现形式以及所需要的材料。然后,将速写的对象:人、动物、场景分为3个部分进行了逐步讲解,其间穿插大师名家作品共读者观摩的同时还提供了普通学生的作品,旨在帮助读者在分析、评价的过程中有效避免相同的错误。

图书在版编目(CIP)数据

动画速写实训/阎盈汐编著. —北京:海洋出版社, 2015.1

ISBN 978-7-5027-9008-0

I. ①动… II. ①阎… III. ①动画—速写技法 IV. ①J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2014) 第 280884 号

书 名: 动画速写实训

编 著: 阎盈汐

责任编辑: 张鹤凌

责任校对: 肖新民

责任印制: 赵麟苏

排 版: 海洋计算机图书输出中心 晓阳

出版发行: 海洋出版社

地 址: 北京市海淀区大慧寺路 8 号 (716 室)
100081

技术支持: (010) 62100057

发 行 部: (010) 62174379 (传真) (010) 62132549
(010) 68038093 (邮购) (010) 62100077

网 址: www.oceanpress.com.cn

承 印: 北京画中画印刷有限公司

版 次: 2015 年 1 月第 1 版
2015 年 1 月第 1 次印刷

开 本: 787mm × 1092mm 1/16

印 张: 12 (彩色 3 印张)

字 数: 260 千字

印 数: 1~4000 册

定 价: 39.00 元

本书如有印、装质量问题可与发行部调换

高等院校动漫（动画、游戏、数字媒体艺术）专业

“十二五”规划推荐教材编写委员会

（按拼音顺序）

邓逸钰	刘璐	卢凯风	王垚
徐晨帆	阎盈汐	张慧临	张希

高等院校动漫（动画、漫画、游戏、数字媒体艺术） 专业“十二五”规划推荐教材专家委员会

总 主 编 张慧临

总 策 划 杨阔文 杨绥华

整体企划 邹华跃 张鹤凌

编委（按拼音顺序）

丁海宴 河北传媒学院常务副校长、教授、博士生导师

韩红雷 中国传媒大学动画与数字艺术学院教师、副教授

凌 纾 上海美术电影制片厂原编剧，国家一级编剧

刘苾杉 中国传媒大学南广学院艺术学院院长、教授

吕 欣 中国传媒大学动画学院，游戏专业系主任

强小柏 上海师范大学谢晋影视艺术学院动画系主任、教授，国家一级电影文学编辑

薛燕平 中国传媒大学动画与数字艺术学院教师、副教授

杨阔文 中国电影评论学会动漫专业委员会主任，文化部网络游戏内容审查委员会委员

杨晓林 同济大学电影研究所执行所长、博士后、副教授

姚晓明 南京财经学校动画专业带头人、英国伯恩茅斯学院动画实习指导、资深动画制片人

张慧临 中国传媒大学南广学院动画与数字艺术学院院长、教授



近年来,中国的动漫产业蓬勃发展,而动漫专业毕业生的就业情况却不容乐观,甚至出现连续3年被国家教育部“亮红灯”的情况。这其中有产业发展中存在的问题,但高校也难辞其咎,其中教学定位不明、与产业需求脱节是症结所在。如果任这种情况继续,振兴中国动画事业,重现中国学派辉煌,培养中国动画大师的愿望,就只能成为梦想了。

所幸,一些学校对此种形势已有所认识,开始在自身授课体系内进行调整,希望通过介绍当前国内行业情况、将实际案例引进课堂、推行“工作室”制,扩展学生眼界、增强动手操作能力,使之符合产业对人才能力的要求。

中国传媒大学南广学院的动画与数字媒体艺术专业于2004年成立,定位为应用型本科院校。成立之初,两专业均采用中国传媒大学的教学方案。在多年的实践中,在本部教学方案的基础上,老师们根据南广学院学生的特点、所在地域相关产业状况,广泛吸收江苏省兄弟院校教学经验、业界专家的意见,借鉴国外发展较早的相关专业的教学内容和方法,逐渐形成了一套具有南广学院自身特色的课程体系和教学计划。从2008年至今,6届毕业生毕业创作的作品质量和毕业生在相关行业工作能力的反馈看来,这些方案和方法是行之有效的。

南广学院动画与数字媒体艺术专业教学的主要特点可以总结为以下两点。

体系结构完整。基础课程(美术基础、设计基础、理论基础)、专业基础课程、核心专业课程,直到综合实践(毕业设计),层层递进,让学生在打好坚实的基础之后,顺利地进入专业学习阶段,最终能够综合全部知识形成创作、制作完整作品的能力。而其中的每一个小的环节又自成体系。以动画专业的理论课为例,由动画概论、中外动画史、动画精品研究三门构成了由浅入深,由点到面,再由全面了解到深入剖析

的理论系统，为学生进入动画，进而制作动画打下理论基础。

教学结合实践。在教学的方法上，动画与数字媒体艺术专业各门课程均采用案例教学，选取经典的、最具代表性的案例以及最新的行业、产业案例进行深刻分析，以总结出创意、设计和制作的一般规律。在某些课程中，教师还会将这些案例作为练习的内容，带领学生重新制作，将成果与原作进行对比，以达到学生自我认识和领悟原理的目的。教师还会将行业一线公司正在策划或制作的项目引进课程，与公司员工同步进行，在这个过程中出现的困难、遇到的挫折以及产生成果的市场评判，会给学生真切的体会。

因为所采用的教学方法初见成效，也就有了想要将其出版，与更多院校分享经验的想法。通过召开教学研讨会，与淮阴师范学院、同济大学、上海师范大学、广西师范大学、常州纺织职业技术学院、正德学院、钟山学院等兄弟院校的教学负责人、一线骨干教师以及众多动漫企业负责人的交流、沟通之后，教材的想法终于初步成型。

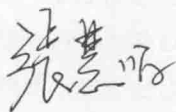
本套丛书的特点主要有以下三点。

编写依据充分。教材设置按照教育部颁布动漫专业课程编写，结合教学过程中出现的问题以及学生实践的反馈，对之前教案进行不断调整、修改，使其既保证教学要求，又能够尽量兼容并蓄。

素材案例丰富。充分考虑课程自身特点，搜集大量素材、案例，并将实际制作案例引入课堂，在介绍基础知识的同时，又使学生对基本行业情况有所了解。

多种媒体呈现。除了纸质图书，还结合课程特点，制作视频、课件，方便读者使用。

该套丛书是南广学院以及江苏、浙江等十几家高等院校动画、游戏以及数字媒体艺术专业教师多年教学经验的总结，我们愿意与致力于数字艺术领域教学的同行分享，但由于方方面面的局限，其中一定有不妥甚至错误之处，恳请同行、专家批评指正，帮助我们完善，愿我们共同进步，愿我国的数字艺术教育水平不断提高。



张慧临

中国传媒大学南广学院动画与数字艺术学院院长



进入 21 世纪以来,中国动画产业得到了空前发展,从政府到民间都对之投以高度关注。动画作为一种大众喜闻乐见的视听艺术表现形式,同时融合了文学、美术、影视和科技等多元成分的综合艺术,是一项系统的艺术工程。在努力完成产业链条的同时,一个强大坚实的后盾就是完善的教育体系。近年来,动画产业的上升势头刺激了动画教育的蓬勃发展,各层次院校动画学院及各种动画相关教育培训机构更是如雨后春笋般涌现。然而,现阶段国内的动画教育质量并非如教育机构的数量那样令人可喜。动画速写一直是动画教育美术基础训练的一项重要课程。一个普遍存在的问题却是,许多高校动画专业毕业生到了动画公司等真正的工作岗位,往往不能很快满足工作需要,几乎都有“眼高手低”的通病。“手低”不仅表明员工自身对动画片制作缺乏深层理解,更意味着手头造型的绘画功夫不到火候。

动画速写是造型能力的最直接最便捷的训练方法,然而速写教学与成绩出现反差,其中原因引人深思。动画速写与其他造型和设计艺术的基础速写训练有着许多相同或基本相同的要求。然而,在实际教学中,当前的动画专业在速写训练中存在着很多问题,其一是学生大多经过短期的高考培训,掌握的都是应试的技巧,对于真正的形体理解和生动表达很难做到,需要教师从头培养扎实的造型能力;另外,动画专业的速写课教师多毕业于美术院校绘画专业,在教学中很难结合动画专业特点,往往只强调绘画性的视觉美感或过于偏重深入的形体研究和语言表现。大部分学生深感速写课与专业课距离遥远,在原画创作上捉襟见肘。

笔者身为动画专业的美术基础教师,同样出身于美术院校绘画专业,在第一线的实际教学中始终致力于如何更好地解决这些矛盾;尝试如何以绘画专业身份介入动画速写教学——发挥绘画专业造型能力强、表达语言丰富的优势,结合动画速写概括造型、表达多样性的特征,在教学中寻找二者的结合点——深入研究,创造出一种重在实践、旨在解决实际问题的新型动画速写教学模式。

本书作为动画速写课程的教材,从人物速写到动物速写再到景物速写,基本全面介绍了动画速写的教学目的和教学方法。其中,人物速写部分由“静态研究”和“动态概括”两个环节构成,层次清晰有序;动物速写部分在解剖知识之前增加了培养视觉经验的“热身”训练,从现实情况出发解决学习中的实际困难;景物速写部分也将以往的风景速写和动画专业中的场景课程结合起来,使教学更有目的性和实用性。

针对动画速写教学中普遍存在的“眼高手低”问题,本教材在教学方法中通过学生的典型案例着重介绍了详细的步骤和具体实践要求,在提供理论的基础上补充了大量的实践方法,并对学生实际存在的种种问题进行了深入分析和探讨。当今中国高校的动画速写正在已有的速写教学实践经验基础上继续充实、细化,希望本教材中的教学思考能如笔者期望的为动画速写教育带来实际意义,进一步完善已有的动画教学结构。

虽在动画教育单位工作数年,了解了不少动画专业知识,也参与过动画短片制作,但笔者毕竟出身于美术专业,对深入的动画专业还是知之尚浅,有待学习。在这里要感谢始终关注教学建设、勇于教学创新的张慧临院长,正是她提出了美术基础和动画专业相结合的设想,促动了动画速写教学中的革新与实践。同时还要感谢动画专业的闫丽丽老师、柏林老师、徐定凯老师、谭东芳老师、闫丽凰等老师,正是他们的学术帮助和宝贵建议使笔者得以对教学方法不断进行正确的调整。此外,在本书编撰的过程中需要大量学生的速写习作,非常感谢耿秋文、刘凌添傲、刘思序、李方圆、李素鹏、董鑫蕊等同学无私提供了个人的优秀作业,还有已经毕业的陈婧、邹羽、李闯、陈鼎、唐龙等同学,在此表示衷心感谢。

阎盈汐

2014年8月25日



第一章 动画速写概说 1

- 第一节 动画速写的独特性 2
 - 一、动画速写与绘画速写的区别 3
 - 二、动画速写的主要研究问题 4
- 第二节 动画速写的教学意义 8
 - 一、动画速写的训练特点及优势 8
 - 二、动画速写丰富的研究内容 9
 - 三、动画速写解决的实际问题 10
 - 四、动画速写教学的主动性 11
- 第三节 动画速写的表现形式和材料 12
 - 一、动画速写的表现形式 12
 - 二、动画速写的表现材料 14

第二章 人物速写 17

- 第一节 人体的静态研究 18
 - 一、初识人体 18
 - 二、学习人体解剖知识 22
 - 三、在速写中研究人体 29
 - 四、人体姿态与衣纹变化 51
- 第二节 人体动态的概括 69
 - 一、运动的人体——了解“动”的人体 69
 - 二、动态的造型——如何“画”出动作 76
 - 三、连续动作的速写——动起来的画面 83

第三章 动物速写 89

第一节	动物速写的重要性	90
一、“没有那么容易”的动物速写		90
二、动物形象在动画片中的重要性		90
三、实物写生的重要性		93
第二节	学习动物速写	95
一、积累感性认识		96
二、理性的系统研究		97
三、生活中的动物速写		135

第四章 景物速写 143

第一节	构图	145
一、什么是好构图		145
二、构图中的重要问题		149
第二节	景物速写中的透视	164
一、透视原理		164
二、不同透视原理在景物中的应用		166
第三节	景物速写的表现方法	170
一、艺术写实风格		171
二、艺术装饰风格		173

参考文献	179
------------	-----

第一章

动画速写概说

本章内容

- ☐ 动画速写的独特性
- ☐ 动画速写的教学意义
- ☐ 动画速写的表现形式和材料

【学习目标】 通过对本章的学习了解动画速写对于动画专业学习的重要意义。

【学习重点】 理解动画速写的独特之处，对动画速写的表现形式和材料有所了解

【学习难点】 区分速写和动画速写的侧重点。

建议课时数：2



第一节 动画速写的独特性

速写,本来是西方绘画造型体系中的一种造型方式。英语中的 Sketch 是对素描、速写,以及草图的统称(图 1-1),基本的意思就是以最简单朴素的方式,以尽可能直接的媒介来表达客观形态。而在原初绘画的范畴里,此类的图画大多是作为创作的草图出现的,所以不管是素描还是速写,似乎都多少带着点“解决问题”的目的(图 1-2)。



图 1-1 素描习作(达·芬奇)



图 1-2 婴儿的肢体速写(达·芬奇)

速写是一种强调快速的绘画方式——作者在没有长时间观察、思考、研究、从容细致刻画的条件下,迅速记录对象的关键动态和主要特征形象。西方的绘画大师多有大量的表现生活的速写流传下来,这些作品大多是大师们随手而就,有的甚至是在巴掌大的戏票残根上的涂鸦(图 1-3~图 1-5)。



图 1-3 酒馆速写(德加)



图 1-4 露天舞会速写(梵高)

可见,速写以它快捷方便的特点已经成为了艺术家们难以割舍的记录生活的一种方式,他们的速写也因为和创作过程密不可分而渐渐被提到几乎和其创作同等的高度。速写因“速”而简,也往往会因“简”而“赅”,所以好的速写通常会因为其提炼性和概括性比耗时较长的全因素素描更让人喜爱,而速写也慢慢成为考察一个画家短时间内概括物象能力的最好办法——通过短时间内的概括,观者可以清晰地辨别画者对形体的认知、掌握程度。这大概也就是时至今日各大美术院校的考试题目一改再改,而速写一项始终无法被取代的原因之一。



图 1-5 骑马师速写(德加)

一、动画速写与绘画速写的区别

速写之前标注上动画两字,其指向更加明确。首先,动画速写的绘画者是创作动画的人;另外,在解决问题的本质属性上,动画速写的重心更多是关注、解决模特一组连续的动态及造型的相关问题。在此,读者有必要了解一下,动画速写和大家熟悉的普通意义上的绘画速写到底有什么相同和差异。首先,二者无疑都是研究造型的,方便快捷是它们共同的绘画途径(图 1-6、图 1-7)。其次,在表现形式上和媒介的选择上,也没有太大的差异,二者都是以线条表现为主,工具也主要是铅笔、钢笔和绘画用纸张。而动画速写则有一个最大的特点就是强调了“动”(图 1-8),当绘画速写已经开始探索画面语言的创新和纯化及形式感的风格独特性时(图 1-9),动画速写则依然反复地在基本造型概念和动作规律上继续深入研究(图 1-10)——在理解形体的基础上更要研究形体的运动之形,这就是动画速写的本质所在。任何悦目的画面效果和绘画风格都代替不了一个在空间里呈现正确的规律运动的形体所具有的意义(图 1-11)。



图 1-6 速写(门采尔)

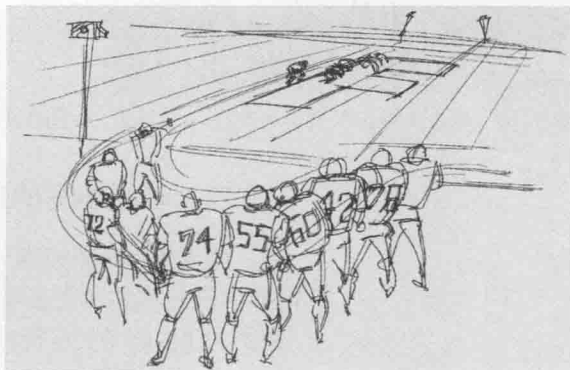


图 1-7 棒球比赛速写(马特斯)



图 1-8 动势研究速写 (马蒂斯)



图 1-9 拉小提琴者速写 (门采尔)



图 1-10 拳击比赛速写 (马蒂斯)



图 1-11 动作连续速写 (马蒂斯)

二、动画速写的主要研究问题

理查德·威廉姆斯 (Richard Williams) 曾经在课堂上对他的学生说, “千万不要 (把速写) 当成作品 (来完成)”。的确, 对于动画速写来说, 任何漂亮的画面技巧都不如一根说明真实形体的朴素线条来得有价值——这就是动画速写的本质所在。

对于一个绘画技巧熟练、造型设计能力相对不错的学生, 尤其要认

识到这一点的重要性,否则他将一直沉迷在自己的“杰作”中,而忽略那些看起来枯燥、单调却重要的工作。在接下来的部分,将主要介绍动画速写所关注的有关造型的关键问题。

1. 准确的形象

与纯绘画带有趣味和画面效果的造型不同,动画的造型更加强调准确性,因为这将直接影响“动”起来的效果及合理性。

这里的“准确性”不仅包括了形体本身的准确性,还包括空间里的准确位置,动画创作者一般称之为空间里的造型,并努力让学生从学习初始就建立起来这一概念。这一点和从事雕塑专业的学生速写要求很接近(在雕塑专业的学生画室里,往往可以见到画幅很大、线条粗犷的人体素描——这些作品几乎毫无技巧可言,但是造型和透视等形体关系却十分准确),在一些写实风格的二维动画和三维动画的研究者看来,对形象造型和透视的准确性的要求几乎与雕塑专业相同(图1-12)。很多初学动画的学生往往不愿意在造型训练上下苦功夫,急于进入动画制作的学习阶段,但事实证明,没有过硬的造型基础,动画人物的设计及后续的种种工作几乎都是空中楼阁。很多动画大师的手绘功夫也是让大家非常惊艳的(图1-13)(这样的作品无疑令动画专业的学生们惊讶,因为它们较之专门从事美术创作的画家的写实作品几乎毫不逊色)。



图1-12 头部的成角透视速写(马特斯)



图1-13 人体速写(威廉姆斯)

2. 准确的动作规律

不同于静态的雕塑专业,动画专业的速写在严谨造型的基础上还要研究运动的状态,所以有步骤地去研究物体(人体、动物)的运动环节在某一静止时刻的形态显得非常重要,而这些形态的变化所构成的规律正是学生需要掌握的。了解了这些规律,才可能进行创造。比如手掌拍到桌子上的一个动作,不仅是手的造型要准确,肢体的各个关节动作

和手掌、手腕、手臂各部分的姿态变化都是动画速写训练时要研究的方面——从这一点来看，动画速写和绘画速写的目的性存在着很大的不同（图 1-14）。规律的研究包括静止和运动两方面，训练学生主动地去发现研究两个动作之间的连贯性和关键环节所在，也是研究动作规律的有效方法。在绘画的领域里为学生打好基础，以便在日后真正研究运动规律的时候更加得心应手，真正做到“下笔如有神”。与单纯以静态画面为目的的绘画速写相比，动画速写也许少了很多令人赏心悦目的效果，很多刚开始画的学生往往很难接受这种枯燥的训练——如果他们经历了整个动画创作过程后，在整体造型的理解上陷入困惑时，往往就会主动回到画室里继续练习速写了。



图 1-14 拍桌子动作的连续动作速写及骨架分析（威廉姆斯）

3. 高度概括物象

这一点实际上是第一点的延伸和结果。动画的形式要求造型尽可能的概括、简练。概括准确实际上仍然基于对造型的扎实理解，在理解的基础上进行简化和提炼，是对形体更深刻、更高层面的认识和成熟的表现，达到了这一层面，画者才可以自由地运用形体及其动作规律，对其进行合理的变形和再创造。没有写实的造型基本功，合理的人物变形设计几乎无从谈起（图 1-15、图 1-16）。



图 1-15 人体速写作品（威廉姆斯）