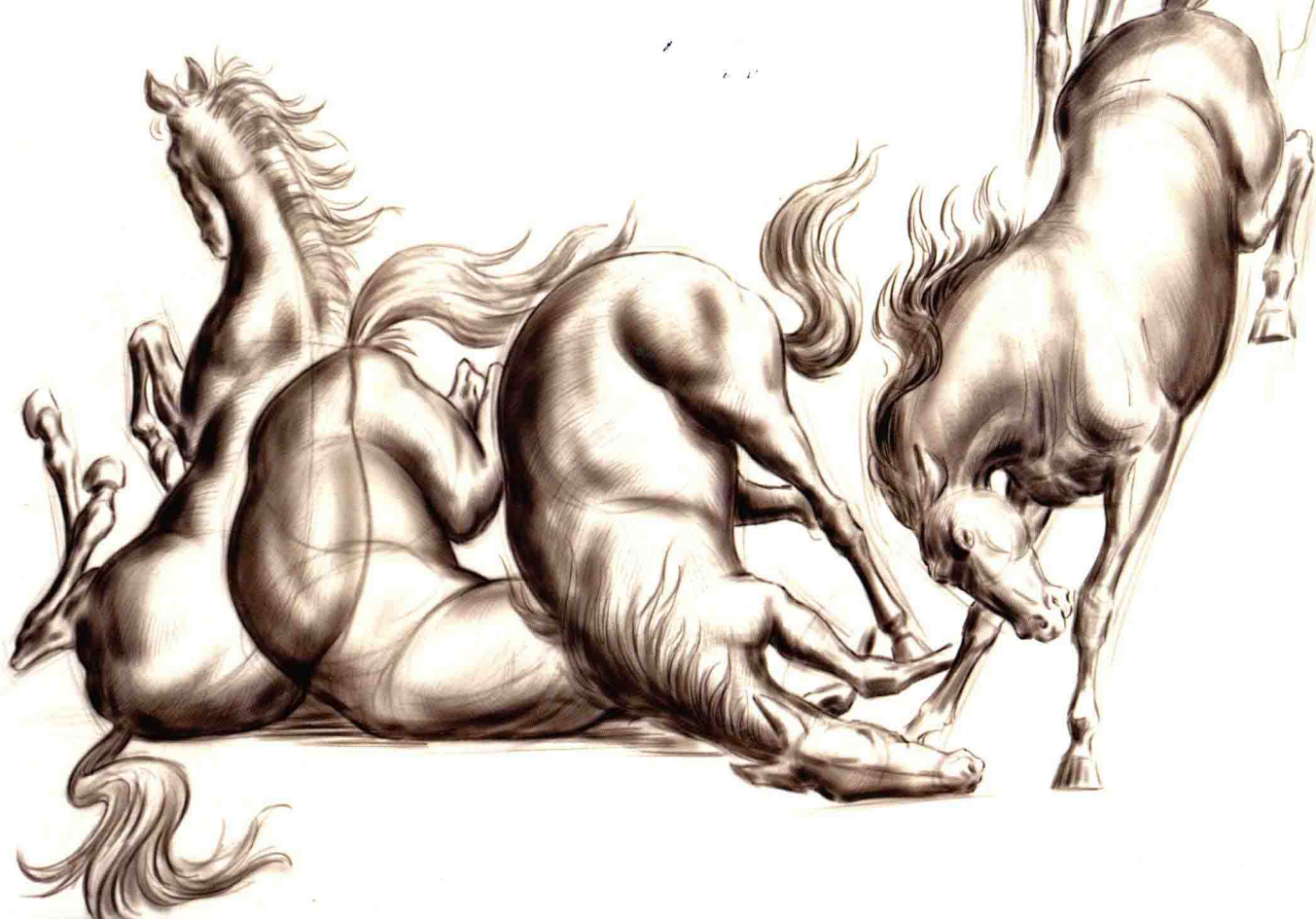


动物画 表现技法

主编 / 王海强
编著 / 林 端

TECHNIQUES OF
ANIMAL PAINTING



 完美手绘课堂
THE PERFECT HAND-DRAWING CLASS

动物画表现技法

TECHNIQUES OF ANIMAL PAINTING

主编 / 王海强 编著 / 林 端

律师声明

北京市邦信阳律师事务所谢青律师代表中国青年出版社郑重声明：本书由著作权人授权中国青年出版社独家出版发行。未经版权所有人和中国青年出版社书面许可，任何组织机构、个人不得以任何形式擅自复制、改编或传播本书全部或部分内容。凡有侵权行为，必须承担法律责任。中国青年出版社将配合版权执法机关大力打击盗印、盗版等任何形式的侵权行为。敬请广大读者协助举报，对经查实的侵权案件给予举报人重奖。

侵权举报电话

全国“扫黄打非”工作小组办公室

010-65233456 65212870

<http://www.shdf.gov.cn>

中国青年出版社

010-59521012

E-mail: cyclaw@cypmedia.com

MSN: cyp_law@hotmail.com

图书在版编目(CIP)数据

动物画表现技法 / 王海强主编；林端编著.

——北京：中国青年出版社，2014.5

(完美手绘课堂)

ISBN 978-7-5153-2382-4

I. ①动… II. ①王… ②林… III. ①动物画—绘画技法

IV. ①J211.28

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2014) 第 075614 号

策划编辑：王海强

责任编辑：张 军

助理编辑：郑雪梅 田 野

封面设计：彭 涛 李梓萱 孙素锦

完美手绘课堂——动物画表现技法

王海强 主编 林端 编著

出版发行：中国图书出版社

地 址：北京市东四十二条 21 号

邮政编码：100708

电 话：(010) 59521188 / 59521158

传 真：(010) 59521111

企 划：北京中青雄狮数码传媒科技有限公司

印 刷：北京建宏印刷有限公司

开 本：889×1094 1/16

印 张：10.5

版 次：2014 年 8 月北京第 1 版

印 次：2014 年 8 月第 1 次印刷

书 号：ISBN 978-7-5153-2382-4

定 价：68.00 元

有印装质量问题，请与本社联系

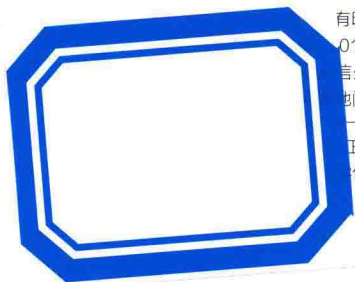
(010) 59521188 / 59521158

信: reader@cypmedia.com

有问题请访问我们的网站: <http://www.cypmedia.com>

“方正兰亭黑系列”授权本书使用如下方正字体。

包括：方正兰亭黑系列

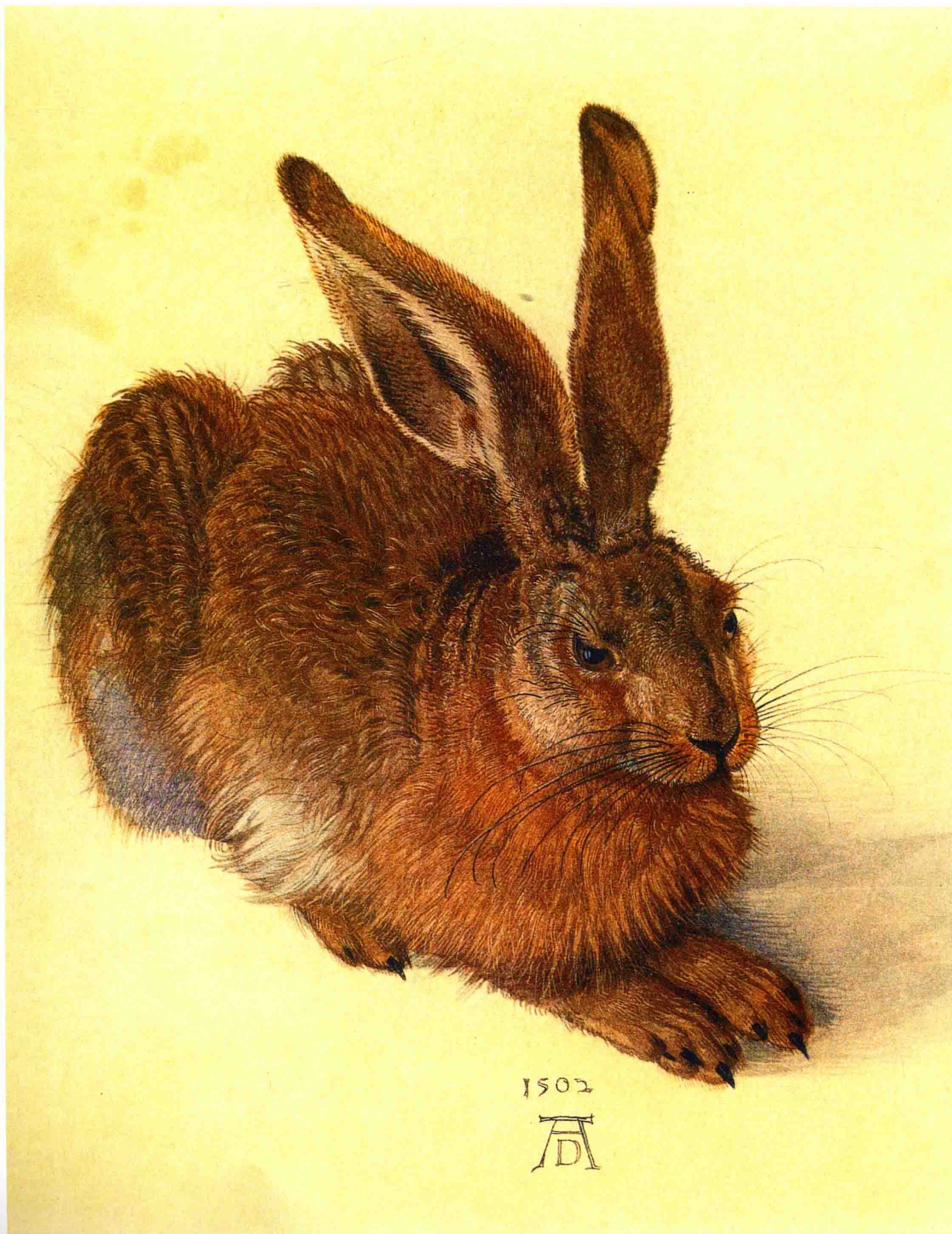


 完美手绘课堂
THE PERFECT HAND-DRAWING CLASS

动物画表现技法

TECHNIQUES OF ANIMAL PAINTING

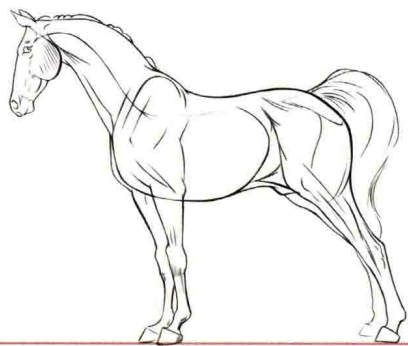
主编 / 王海强 编著 / 林 端



1502



前言



动物作为绘画题材的历史非常久远，原始人的岩洞壁画中就有许多关于动物的记载与描绘。大自然中的动物能给予我们很多的创作灵感，它们美丽的外表与优美的姿态本身就足以吸引我们去了解和描绘。本书给广大绘画爱好者以及动画、游戏和数码媒体工作者提供了一个系统而权威的参考。

本书对动物的讲解主要分三个部分。首先，用理性而客观的眼光去观察它们，学习每一种动物的形体结构以及骨骼肌肉解剖，抓住它们的外形特征。然后，我们就可以让它们动起来了，认真观察，仔细研究每一种动物的运动规律和

动态特点，注意这些动态与它们的生活习性密切相关。最后，在我们熟练掌握这些动物的画法之后，可以将其漫画化。这一部分需要我们有更加丰富的想象力和扎实的基础知识，因为你得通过对动物特征的夸张而创造一个漫画形象。而这样也就要求你要更多地认识和了解动物的显著特征，这样能帮助你更精确地去再现。在这个过程中，写实与夸张是相辅相成的两种学习方法。

希望本书对所有喜欢画动物的人，不管你是初学者还是职业画家，都有所裨益。

目 录



Chapter 1 动物画初步技法

1. 动物结构基础知识 8
2. 骨骼常识 11
3. 形体的略写 12
4. 模型 13
5. 情景和效果 15
6. 线的运用 18
7. 夸张 24
8. 重量 24
9. 动作分析——活动 25
10. 动作分析——冲击 26
11. 笔墨技巧 27

Chapter 2 马科

1. 骨骼结构 30
2. 肌肉组织 34
3. 不同的部分 38
4. 头 39
5. 肌肉的动作 41

6. 运动——跳跃 44
7. 快步 48
8. 慢跑 48
9. 画草图 50
10. 驮马 53
11. 小马 54
12. 涂阴影 56
13. 斑马 59
14. 马和斑马的漫画 60

Chapter 3 鹿科

1. 骨骼结构 64
2. 鹿的运动 66
3. 雄鹿 69
4. 小鹿 72
5. 鹿的漫画 73

Chapter 4 猫科

1. 形体结构·····	76
2. 雌狮·····	81
3. 幼狮·····	85
4. 雄狮·····	86
5. 狮子的跳跃·····	88
6. 头部的塑造·····	90
7. 虎·····	91
8. 家猫·····	93
9. 小猫·····	94
10. 猫科动物的漫画·····	95

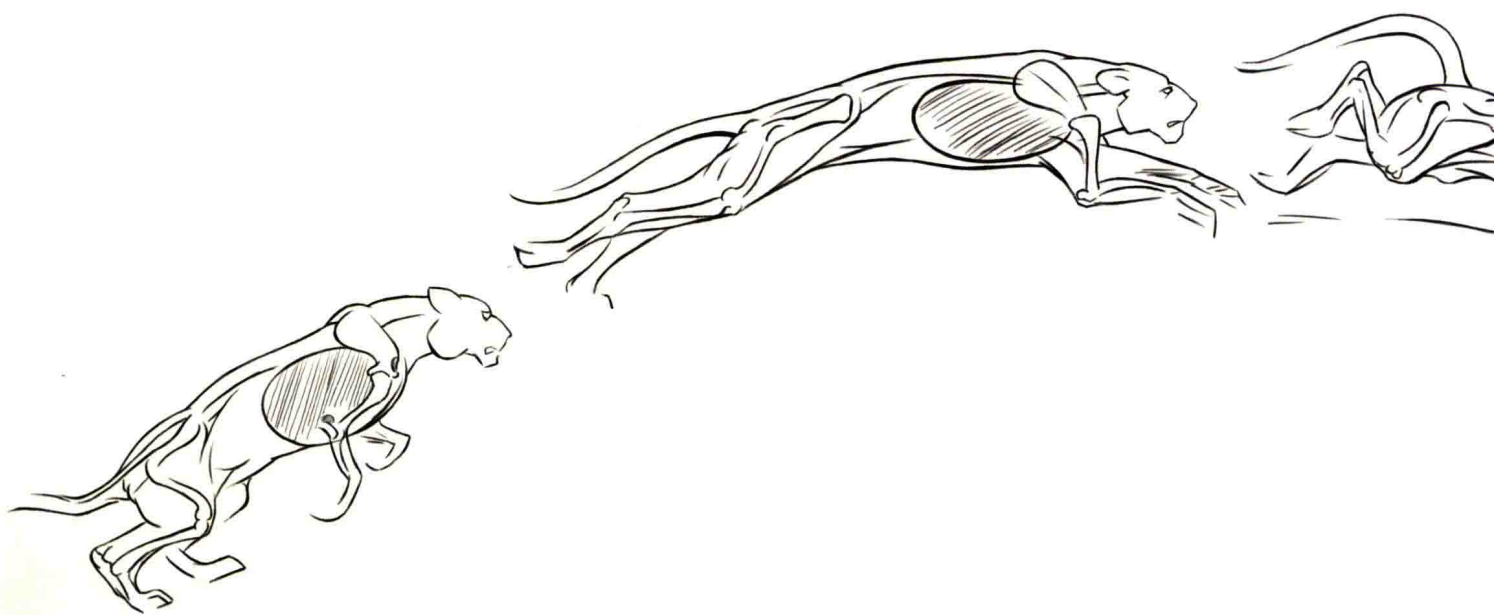
Chapter 5 狗类

1. 狗类概述·····	98
2. 身长脚短的狗·····	99
3. 英国哈巴狗·····	100
4. 猎狗·····	101
5. 狮子狗·····	102
6. 丹麦种大犬·····	104
7. 牧羊犬·····	105
8. 狗的漫画·····	107

Chapter 6 其他类动物

1. 牛类·····	110
2. 长颈鹿·····	117
3. 骆驼·····	119
4. 大猩猩·····	121
5. 猪·····	124
6. 狐狸·····	128
7. 袋鼠·····	132
8. 兔子·····	135
9. 松鼠·····	138
10. 象·····	140
11. 熊科·····	150
12. 动物画的构图·····	162





Chapter 1



动物画初步技法

一张画的绘制需要思考其构图、起稿及布景，需要创造视觉上的走向等问题。但在这之前需要掌握基本的绘画技法，在这一章中，我们将系统地学习一些动物画的基本知识与技法，比如躯干分为哪三个部分，头部的画法和简单骨骼的画法等。



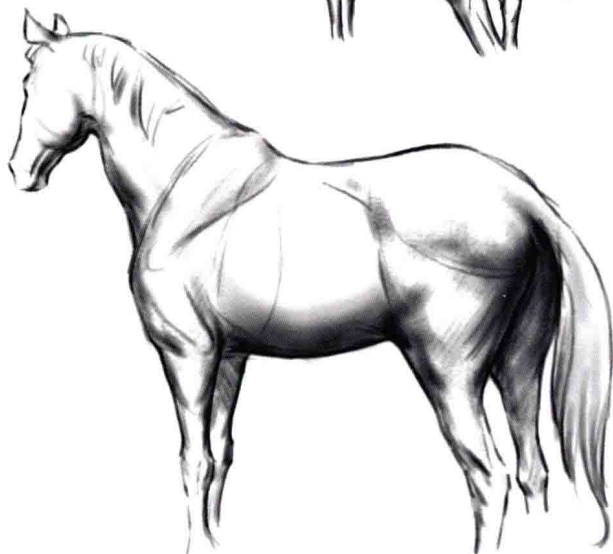
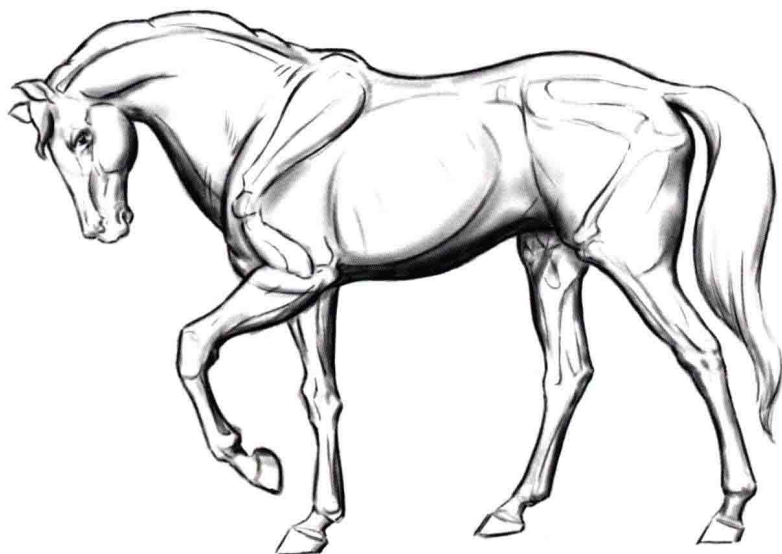
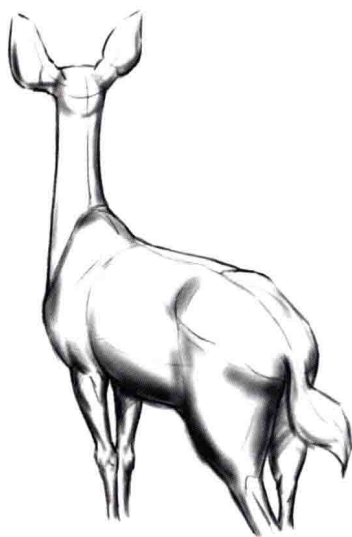
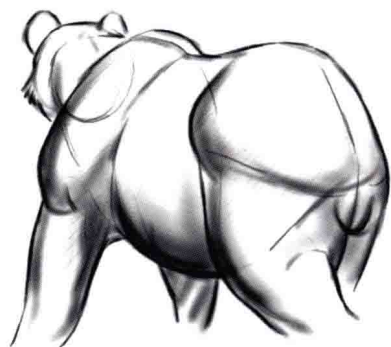
1. 动物结构基础知识

把动物的躯干分做三个部分——前部、腹部、后部。这种划分方法有助于我们掌握正确的比例。先勾出背部轮廓线（即脊柱线），它能帮助我们确定动物的中心。

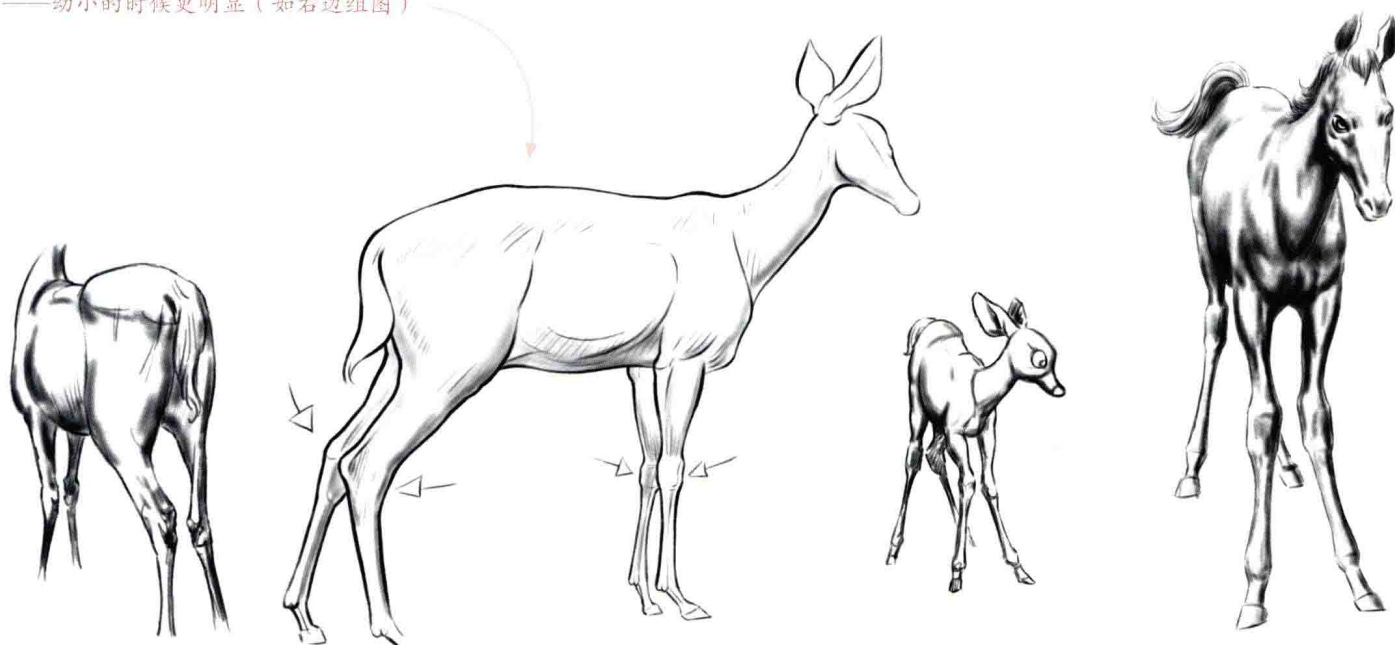
我们在画动物的时候需要画出其内部的骨骼，它可以将身体的各部分紧密地连接起来。有助于我们去理解动物整体的结构，然后再根据骨骼去理解肌肉的分布，一旦你熟悉了各部分骨骼的大小比例之后，画起来就更容易了。



熊掌微微向内侧弯曲，而猫科动物的爪则稍向外分开

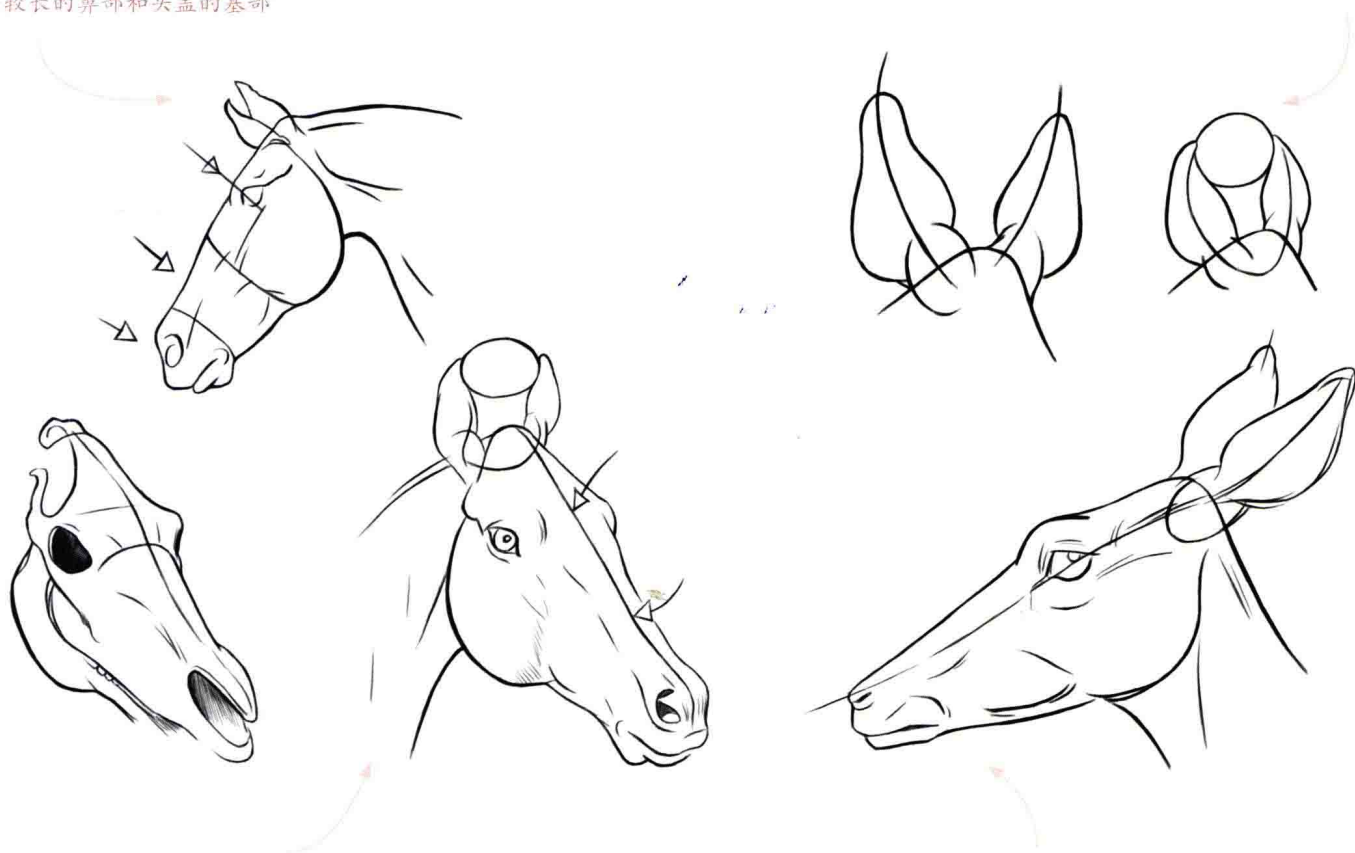


大部分有蹄的动物的四足关节都有些向内翻——幼小的时候更明显（如右边组图）



作画时把马的头部也分成三个部分：口部，较长的鼻部和头盖的基部

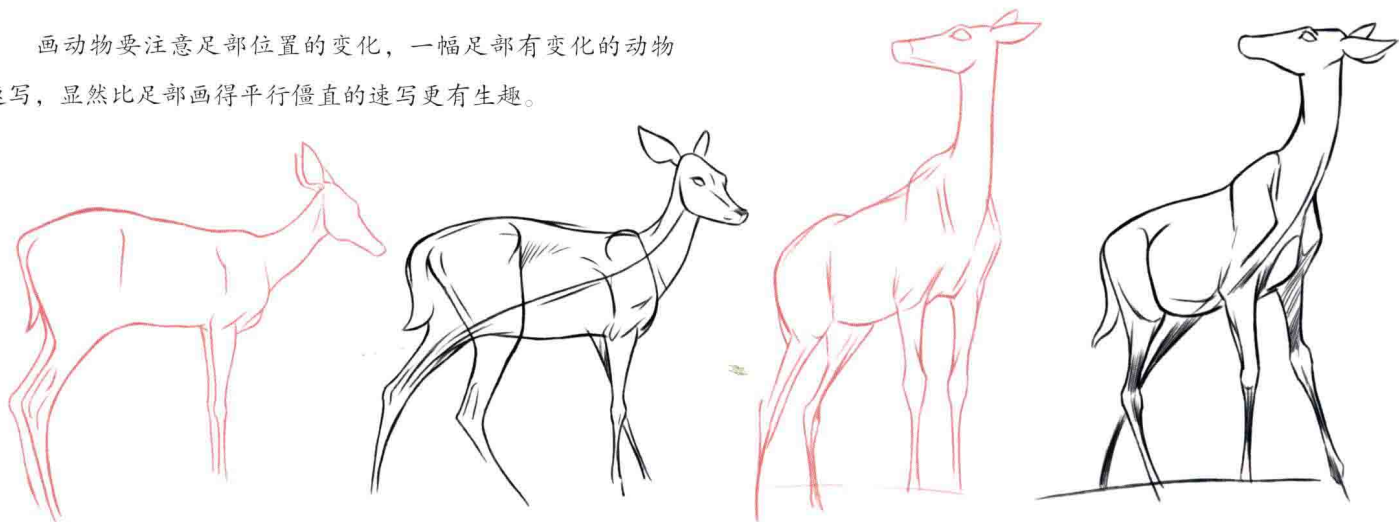
耳朵在脑后连接，为了方便起见，画一个卵形来定基线



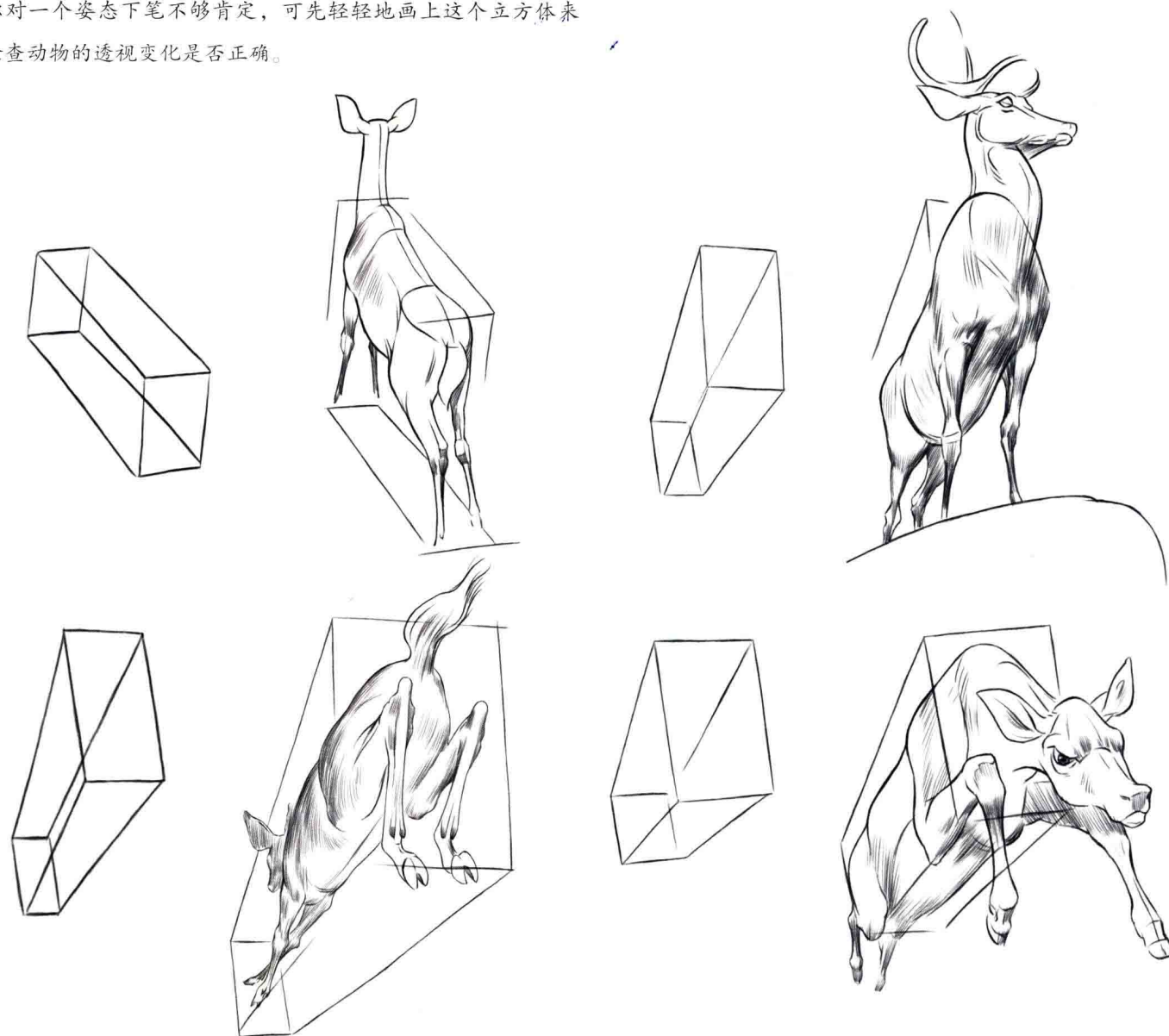
还可以把头部分成对称的两半

把眼睛、耳朵和鼻子连成一条线，这种方式适用于大部分动物

画动物要注意足部位置的变化，一幅足部有变化的动物速写，显然比足部画得平行僵直的速写更有趣。

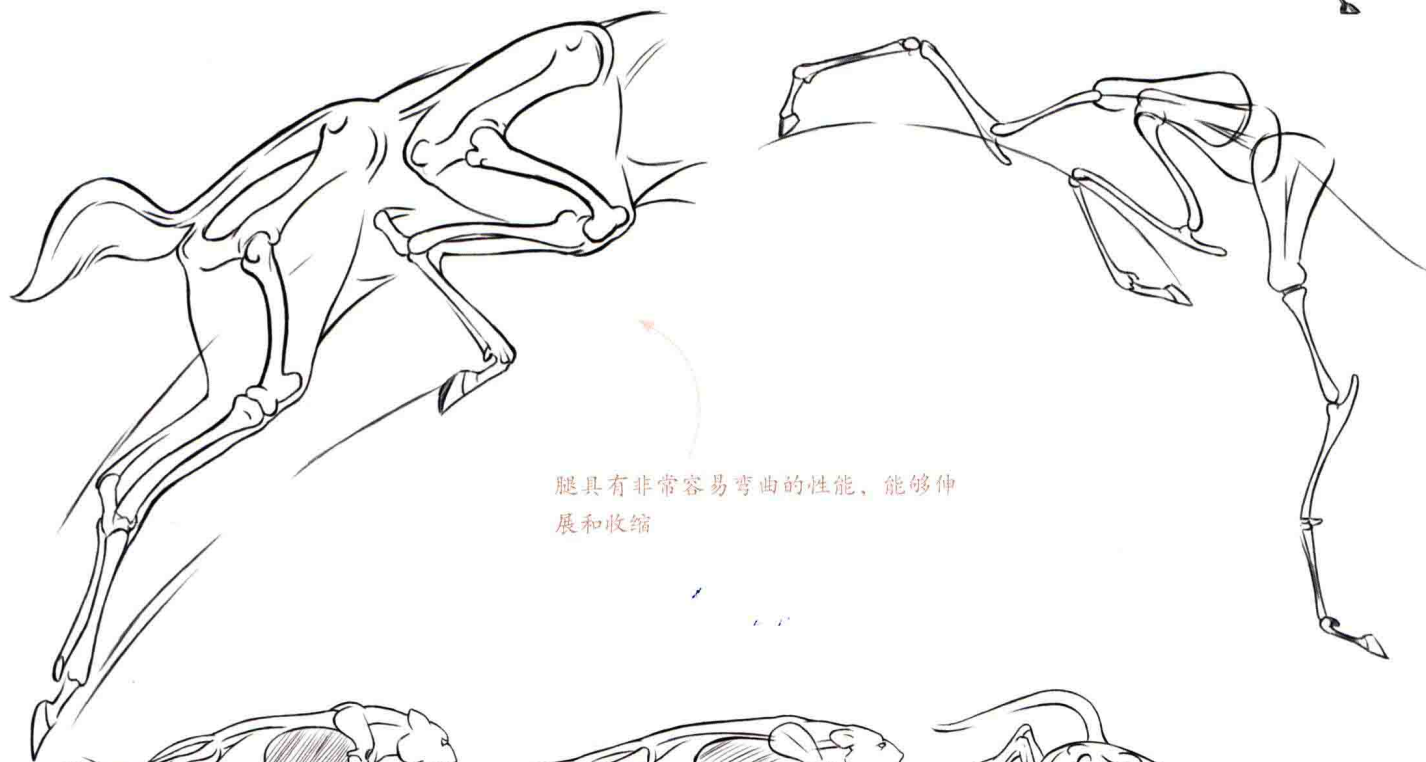
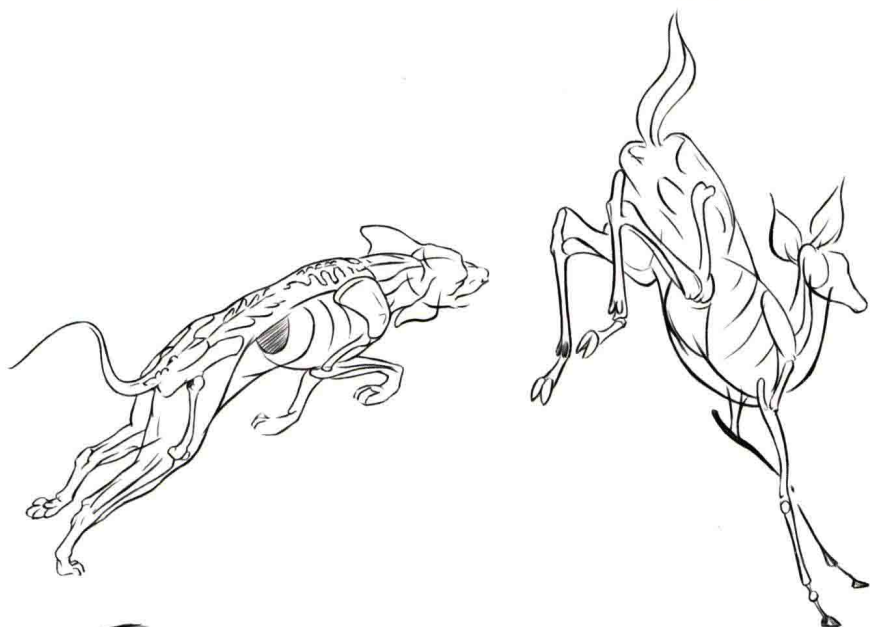


画不同角度动物的时候，心里要有立方体的概念。如果你对某个姿态下笔不够肯定，可先轻轻地画上这个立方体来检查动物的透视变化是否正确。

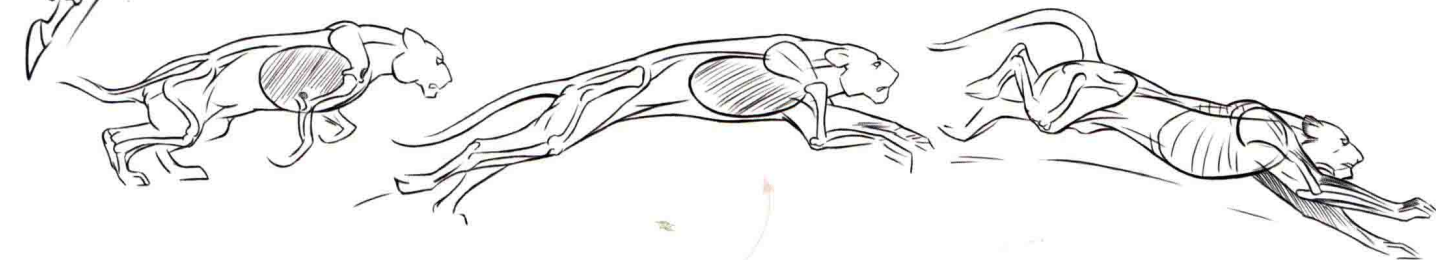


2. 骨骼常识

在还没有把每一种动物分门别类进行学习之前，了解骨骼的一般常识是很有必要的。在掌握了一些关于骨骼的要点和关键知识以后，画起来就更容易一些。



腿具有非常容易弯曲的性能，能够伸展和收缩

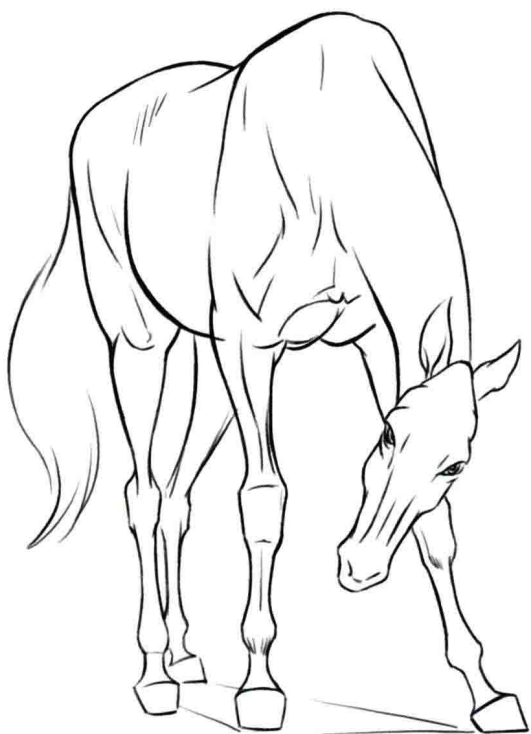


在画跳跃的动作时，注意在伸展姿势中，胸腔是如何拉长的

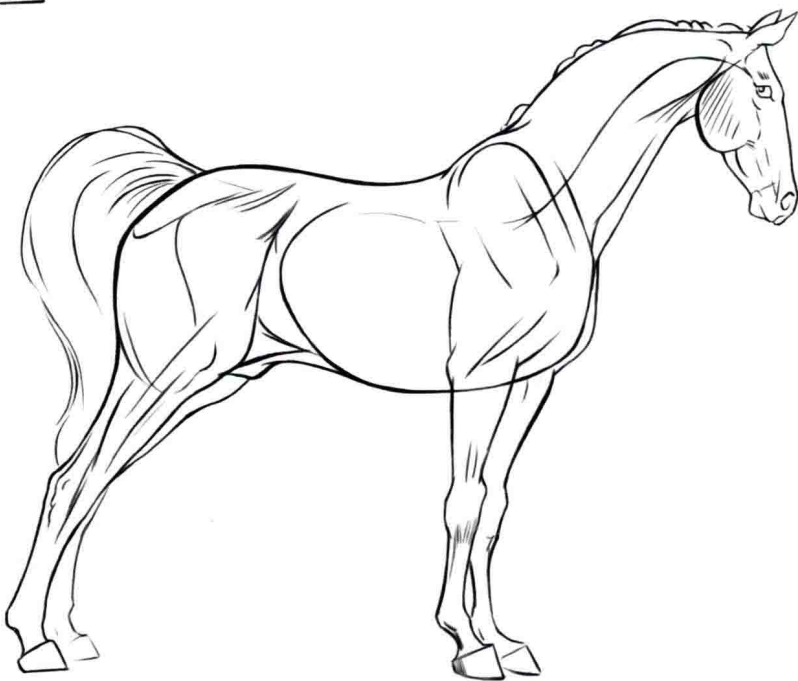


3. 形体的略写

在掌握了关于骨骼的基本要领和常识，了解了动物的基本结构和肌肉分布之后，再进行写生就会有更大的信心。写生时在画面上标出重要部位或要点是很有用的，标完后更容易准确地画出动物大体的形状。

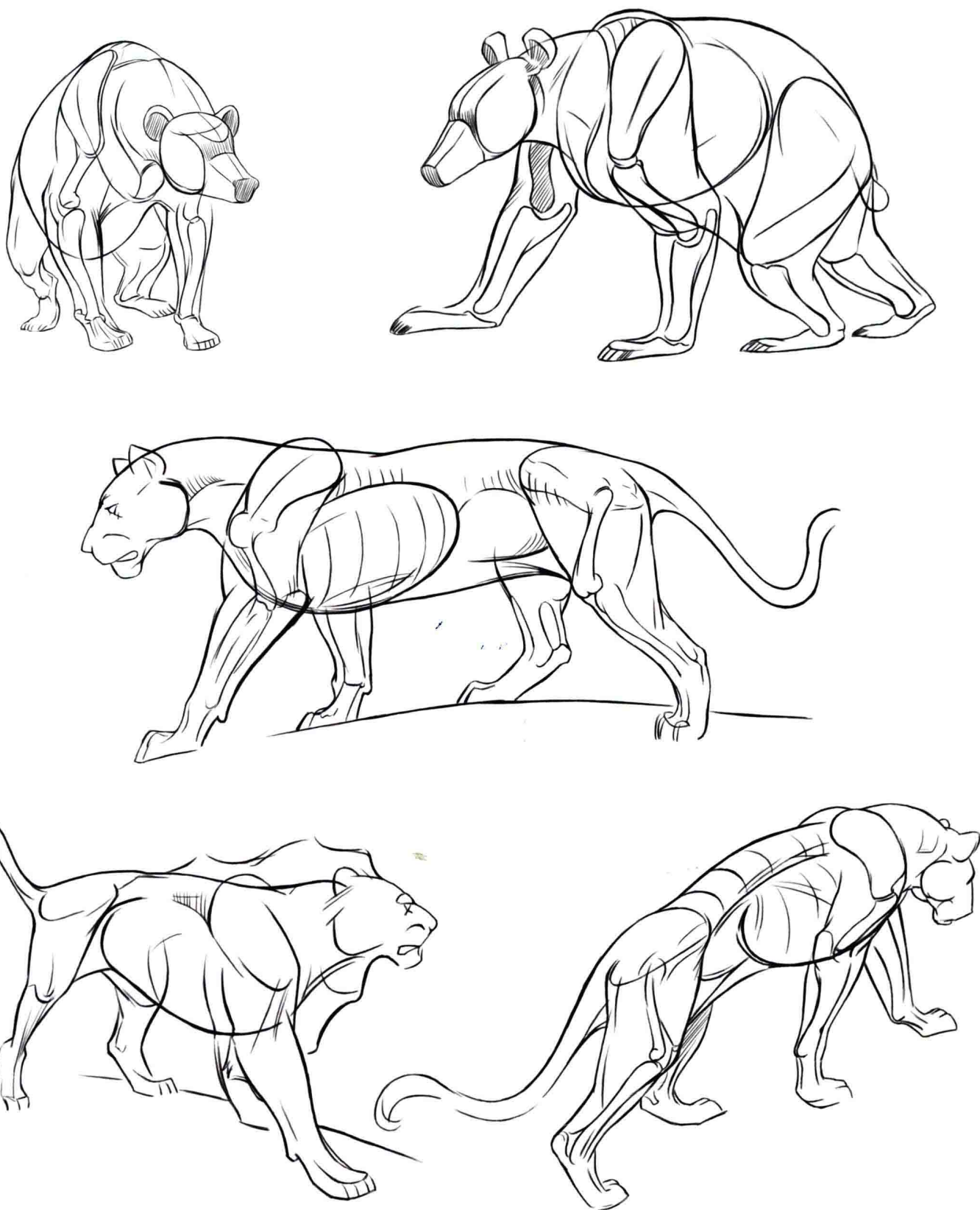


用以上图解的方法，对于画重叠的透视形体是很有帮助的。在画这种位置的动物时，记住这个方法。

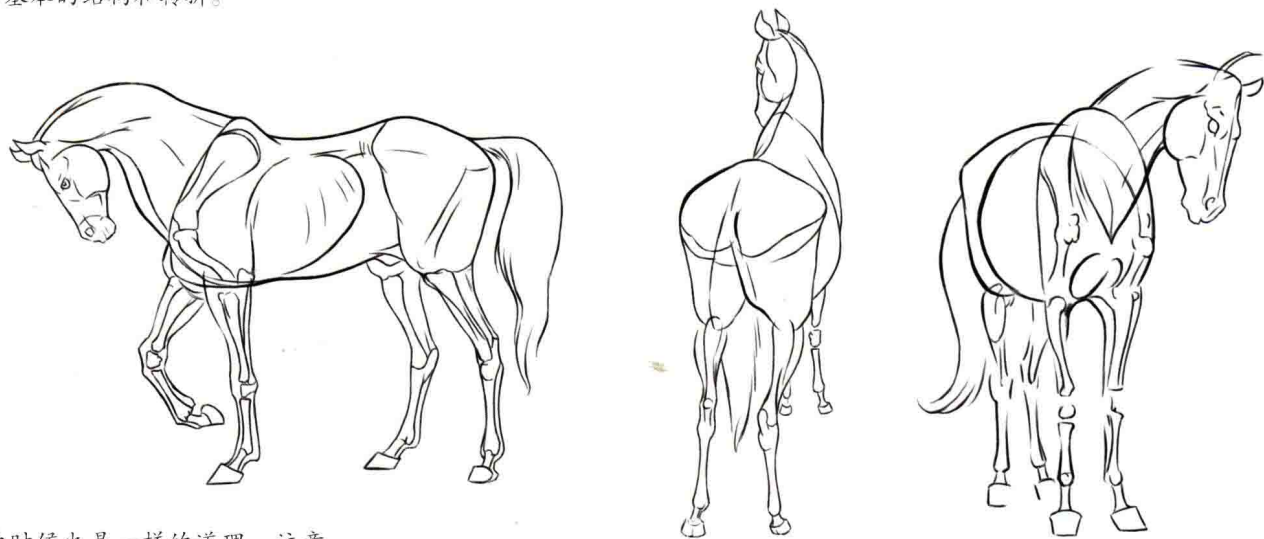


4. 模型

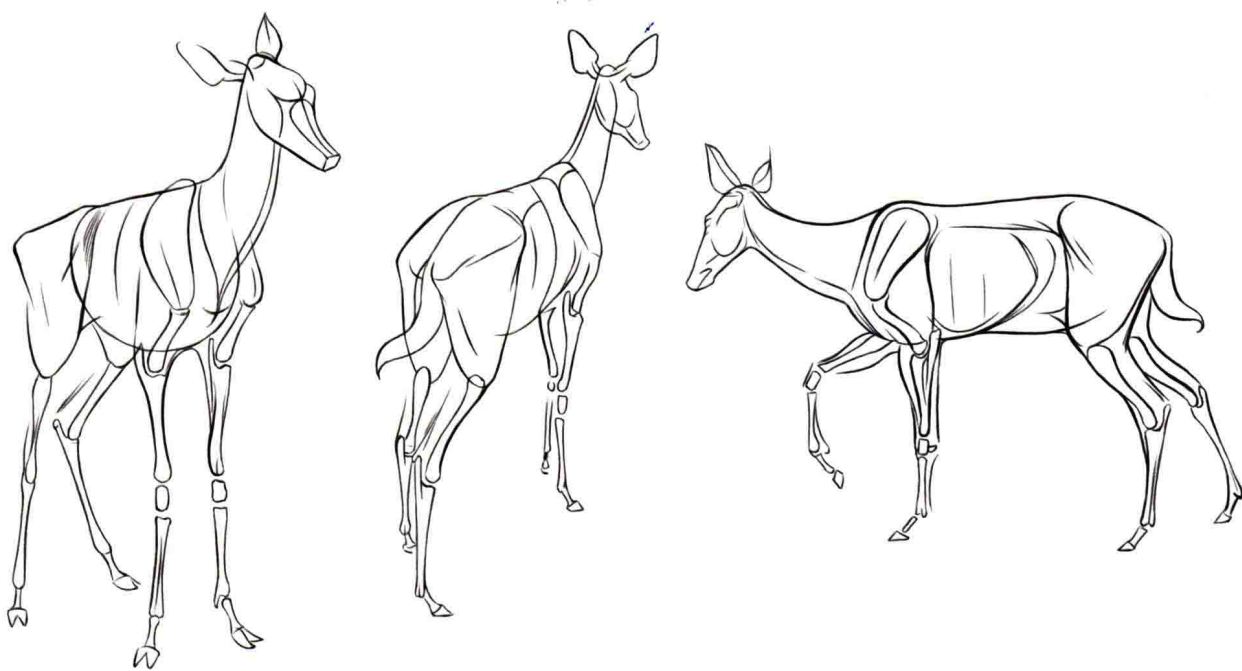
这些骨骼模型可以帮助我们掌握动物的结构和动态。在作画的时候首先把动物大的体块分出来，就像做泥塑动物一样，砌好大的块面，然后再去找细节，画画也是一样的道理。



我们可以画一些动物结构体块的练习，以加强我们对结构的认识。比如画马的时候，可以把它当成木头的模型去画，这样更容易理解基本的结构和转折。



画鹿的时候也是一样的道理，注意鹿的脖子和腿部都比较纤细。



画狗也是要先理解其大的体积感，然后再去细化。

