

高等院校『十三五』应用型艺术设计教育系列规划教材

动画素描

黄媛 何芬 主编



合肥工业大学出版社
HEFEI UNIVERSITY OF TECHNOLOGY PRESS

高等院校“十三五”应用型艺术设计教育系列规划教材

动画素描

主 编 黄 媛 何 芬

副主编 陈 曦 王 娟

合肥工业大学出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

动画素描/黄媛, 何芬主编. —合肥: 合肥工业大学出版社, 2017.6
ISBN 978-7-5650-3393-3

I. ①动… II. ①黄… ②何… III. ①动画-素描技法 IV. ①J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字 (2017) 第147486号

动 画 素 描

主 编: 黄 媛 何 芬 责任编辑: 王 磊

出 版: 合肥工业大学出版社

地 址: 合肥市屯溪路193号

邮 编: 230009

网 址: www.hfutpress.com.cn

发 行: 全国新华书店

印 刷: 安徽联众印刷有限公司

开 本: 889mm × 1194mm 1/16

印 张: 5.25

字 数: 193千字

版 次: 2017年6月第1版

印 次: 2017年6月第1次印刷

标准书号: ISBN 978-7-5650-3393-3

定 价: 39.00元

发行部电话: 0551-62903188

前言

在全球性现代化发展的今天，科学技术与艺术相互融合，使得艺术设计专业领域越发细化，对于设计类的课程就愈发要求专业化。素描课程作为所有艺术绘画的根源和灵魂，是一切设计的根本，它对于艺术绘画的训练以及后期的专业设计创作是极其重要的，在学习的初期阶段，需要学生摆正好学习心态，正确认识到素描的本质以及作用。

动画设计打破了绘画的静态展示形式，结合影像的表现手法，带给观众天马行空般的视听感受。实际上，我们可以说动画是一种动态的绘画艺术，它是将一张张的画面连接从而形成的动态视觉，一名优秀的动画师，前期需要大量的手绘基础作为铺垫才能绘制出好的作品。作为动画设计专业的基础必修课程，不能一味使用传统素描的教学手法，传统素描课程虽重基础但总体上教学方法较为概括与笼统，与后期专业课程衔接不够紧密，基础课程应为后期的专业设计课程奠定基础，培养并适应艺术设计专业意识。动画素描区别于传统素描，本书结合动画专业的特点，根据学生基础的不同，总体分为理论、基础、提高、进阶四个阶段，每个阶段层层递进，从动画素描的构图、透视、结构到角色造型、场景以及道具的绘制，最后培养学生的创新意识，训练学生对于造型的提炼归纳、夸张变形的能力。总体来说，本书力求紧密结合专业方向，结构清晰，重点突出。

本书的编写得到了众多领导同行们的支持。在此感谢武昌理工学院艺术设计学院院长张瑞瑞教授在本书的编写过程中给予的指点与支持，感谢武昌理工学院的王娟老师、陈曦老师、刘璞老师、刘佳老师、汤晶晶老师、闫萍老师、高芃老师、胡莹莹老师、庾坤老师、彭小涛老师为本书提出的建议与提供的素材，同样感谢武昌理工学院动画专业的纪强、李雪、张文煜、王子龙、谢思宇、聂慧萌、陈卓等同学提供的优秀的作业，使本书的内容更为充实丰富。

在编写的过程中参阅了部分专家、学者的作品，由于诸多原因未能一一列明，在此敬请谅解。

黄媛
武昌理工学院
2017.3.1



理论篇

第1章 动画素描概论	6
1.1 动画素描概述	6
1.2 动画素描与传统素描的区别	7
1.3 动画素描工具	8



基础篇

第2章 动画素描的基础训练	11
2.1 动画素描构图	11
2.2 动画素描透视	17
2.3 动画素描结构形态	21



提高篇

第3章 动画素描人物造型的表现	27
3.1 人物头部的表现	27
3.2 人物身体的表现	38
3.3 人物动态的表现	46
3.4 人物衣纹的处理	49



第4章 动画素描道具造型表现 52

- 4.1 道具的线稿表现 55
- 4.2 道具光影造型的表现 57
- 4.3 道具质感的表现 58

4

第5章 动画素描场景的表现 60

- 5.1 室内场景的绘制 60
- 5.2 建筑物的绘制 62
- 5.3 植物的绘制 65

5

进阶篇

第6章 动画素描造型的提炼与夸张 70

- 6.1 动画素描写实手法的提炼与归纳 70
- 6.2 动画素描造型的夸张表现 74

6

参考文献 83

高等院校“十三五”应用型艺术设计教育系列规划教材

动画素描

主 编 黄 媛 何 芬

副主编 陈 曦 王 娟

合肥工业大学出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

动画素描/黄媛, 何芬主编. —合肥: 合肥工业大学出版社, 2017.6
ISBN 978-7-5650-3393-3

I. ①动… II. ①黄… ②何… III. ①动画-素描技法 IV. ①J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字 (2017) 第147486号

动 画 素 描

主 编: 黄 媛 何 芬 责任编辑: 王 磊

出 版: 合肥工业大学出版社

地 址: 合肥市屯溪路193号

邮 编: 230009

网 址: www.hfutpress.com.cn

发 行: 全国新华书店

印 刷: 安徽联众印刷有限公司

开 本: 889mm × 1194mm 1/16

印 张: 5.25

字 数: 193千字

版 次: 2017年6月第1版

印 次: 2017年6月第1次印刷

标准书号: ISBN 978-7-5650-3393-3

定 价: 39.00元

发行部电话: 0551-62903188

前言

在全球性现代化发展的今天，科学技术与艺术相互融合，使得艺术设计专业领域越发细化，对于设计类的课程就愈发要求专业化。素描课程作为所有艺术绘画的根源和灵魂，是一切设计的根本，它对于艺术绘画的训练以及后期的专业设计创作是极其重要的，在学习的初期阶段，需要学生摆正好学习心态，正确认识到素描的本质以及作用。

动画设计打破了绘画的静态展示形式，结合影像的表现手法，带给观众天马行空般的视听感受。实际上，我们可以说动画是一种动态的绘画艺术，它是将一张张的画面连接从而形成的动态视觉，一名优秀的动画师，前期需要大量的手绘基础作为铺垫才能绘制出好的作品。作为动画设计专业的基础必修课程，不能一味使用传统素描的教学手法，传统素描课程虽重基础但总体上教学方法较为概括与笼统，与后期专业课程衔接不够紧密，基础课程应为后期的专业设计课程奠定基础，培养并适应艺术设计专业意识。动画素描区别于传统素描，本书结合动画专业的特点，根据学生基础的不同，总体分为理论、基础、提高、进阶四个阶段，每个阶段层层递进，从动画素描的构图、透视、结构到角色造型、场景以及道具的绘制，最后培养学生的创新意识，训练学生对于造型的提炼归纳、夸张变形的能力。总体来说，本书力求紧密结合专业方向，结构清晰，重点突出。

本书的编写得到了众多领导同行们的支持。在此感谢武昌理工学院艺术设计学院院长张瑞瑞教授在本书的编写过程中给予的提点与支持，感谢武昌理工学院的王娟老师、陈曦老师、刘璞老师、刘佳老师、汤晶晶老师、闫萍老师、高芃老师、胡莹莹老师、庾坤老师、彭小涛老师为本书提出的建议与提供的素材，同样感谢武昌理工学院动画专业的纪强、李雪、张文煜、王子龙、谢思宇、聂慧萌、陈卓等同学提供的优秀的作业，使本书的内容更为充实丰富。

在编写的过程中参阅了部分专家、学者的作品，由于诸多原因未能一一列明，在此敬请谅解。

黄媛
武昌理工学院
2017.3.1



理论篇

第1章 动画素描概论	6
1.1 动画素描概述	6
1.2 动画素描与传统素描的区别	7
1.3 动画素描工具	8



基础篇

第2章 动画素描的基础训练	11
2.1 动画素描构图	11
2.2 动画素描透视	17
2.3 动画素描结构形态	21



提高篇

第3章 动画素描人物造型的表现	27
3.1 人物头部的表现	27
3.2 人物身体的表现	38
3.3 人物动态的表现	46
3.4 人物衣纹的处理	49



第4章 动画素描道具造型表现 52

- 4.1 道具的线稿表现 55
- 4.2 道具光影造型的表现 57
- 4.3 道具质感的表现 58

4

第5章 动画素描场景的表现 60

- 5.1 室内场景的绘制 60
- 5.2 建筑物的绘制 62
- 5.3 植物的绘制 65

5

进阶篇

第6章 动画素描造型的提炼与夸张 70

- 6.1 动画素描写实手法的提炼与归纳 70
- 6.2 动画素描造型的夸张表现 74

6

参考文献 83

理论篇

第1章 动画素描概论

素描是人类绘画历史上古老的艺术语言。人们通过描绘图像来传递信息，其独特的表现魅力在时代的不断演进中逐步完善，从而形成一种近乎完美的绘画形式。

历史上有名的大师们一直都苦练素描这门基本功（图 1-1），这正体现出了素描在所有绘画艺术课程中的重要性。素描用简单的工具对于物象进行准确的概括与描述，从而产生形象生动、深入细致的造型训练。

素描虽然只是一种表现方式，但是它是一切造型艺术的基础。通过相对较为简单的工具对所绘制的物体进行描绘，采用单色的表现手法即可将自然界中各种物象的形体特征、空间感、质感等多种造型因素展现出来。



图 1-1 达·芬奇的素描作品

1.1 动画素描概述

素描作为所有绘画艺术的基础，当然也是动画专业必须要掌握的造型基础技能。动画基础素描得益于传统素描的精髓，它除具备素描一般的规律外，在认识及表现上与动画的专业特点相结合，以简练概括的

线条以及明暗调子等元素来表现出动画角色、场景等造型的形态、结构、空间、质感、虚实、透视的基本规律（图 1-2）。通过动画素描系统的训练，以动画画面视觉艺术效果为主要目的，寻找符合其特殊规律的造型方法和手段。

动画专业的素描造型训练是培养我们灵活、准确、概括、整体的表现手法。通过素描的训练，从而提高我们视觉化的绘画技巧和造型塑造能力。同时，也为设计思维的实现创造必要的基础。既可以培养我们仔细观察物象、分析结构以及加强表现手法的能力，最终提升动画造型能力，掌握基本造型规律和艺术创作技巧，又可以提高我们在形象塑造上的想象力、感受力和创造力。通过反复训练，感受形象的美和形体的协调关系，激活潜在的创造力与对动画形态的表现力。

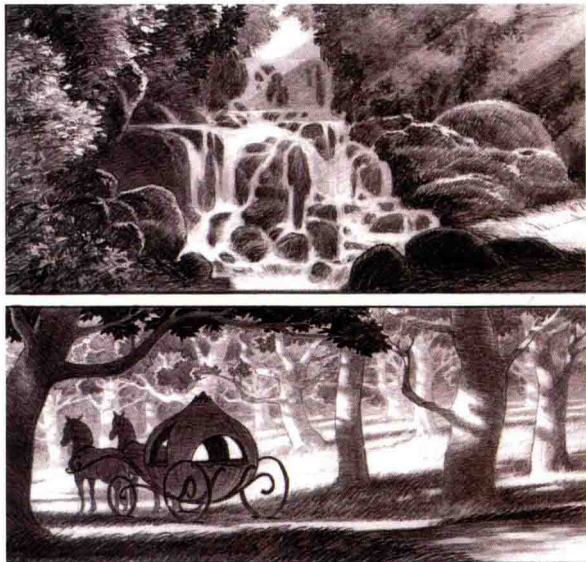


图 1-2 《怪物史瑞克》场景素描设定

1.2 动画素描与传统素描的区别

动画素描并非完全不同于传统素描，它是立足于本专业的特色，主要致力于培养快速的造型能力和创造性思维能力。它选取传统素描中对本专业最有效的部分，进而发展成其独特的训练体系。动画素描训练更加注重提高学生对形体的理解、分析及概括能力，并强调默写能力，以适应动画创作。主要区别体现在以下几个方面：

(1) 作品更富有生动性。动画是一门视听的艺术设计，是否能生动地将绘制出来的形象跃然于荧幕中，是影响影片质量和成败的关键之一。因此，动画素描作品需要被赋予生命力，更加的灵动，具有趣味性。在动画基础素描训练中要有意识地强调素描作业的生动性与灵活性。(图1-3、图1-4)



图1-3 迪士尼公司动画造型(1)

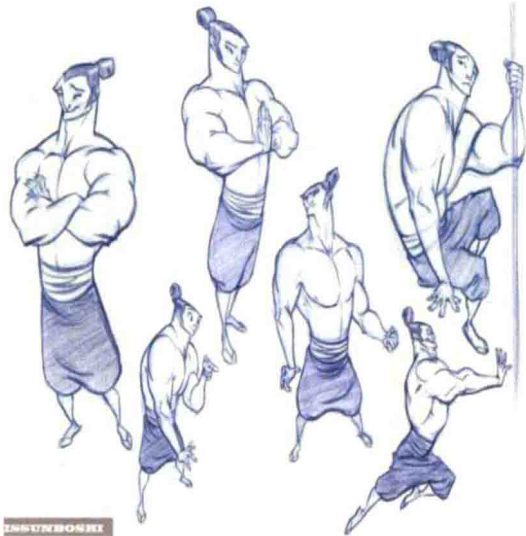


图1-4 迪士尼公司动画造型(2)

(2) 重视设计形式感。传统素描要求尽可能严谨地遵循一般造型规律，通过丰富的明暗层次变化，较真实地绘制出实物体积感的视觉效果。而动画造型大多都是通过对生活中的实物进行一系列的夸张、变形、组合元素等手法创作而来(图1-5)，因此，在动画素描训练中应不断提高我们的创造性思维能力和动手能力，增强将生活中的各式各样的设计元素打散重组的能力。

(3) 提炼与概括。动画素描重视对形象的概括与提炼；对线条的表现力的要求极高，所用线条必须简练、准确、生动(图1-6)；重视用大的黑、白、灰关系来表现体积感，而



图1-5 学生习作(纪强)

非盲目地追求细致烦琐的明暗变化。因此,准确、概括、生动、整体是动画素描的基本要求,将所绘制的对象特征抓住并提炼出来,运用线条、结构、体块、空间等动画素描造型要素予以夸张表现。提炼与概括的表现方式是由动画的表现特性所决定的,也是动画造型作为独特的艺术表现手段的基础。

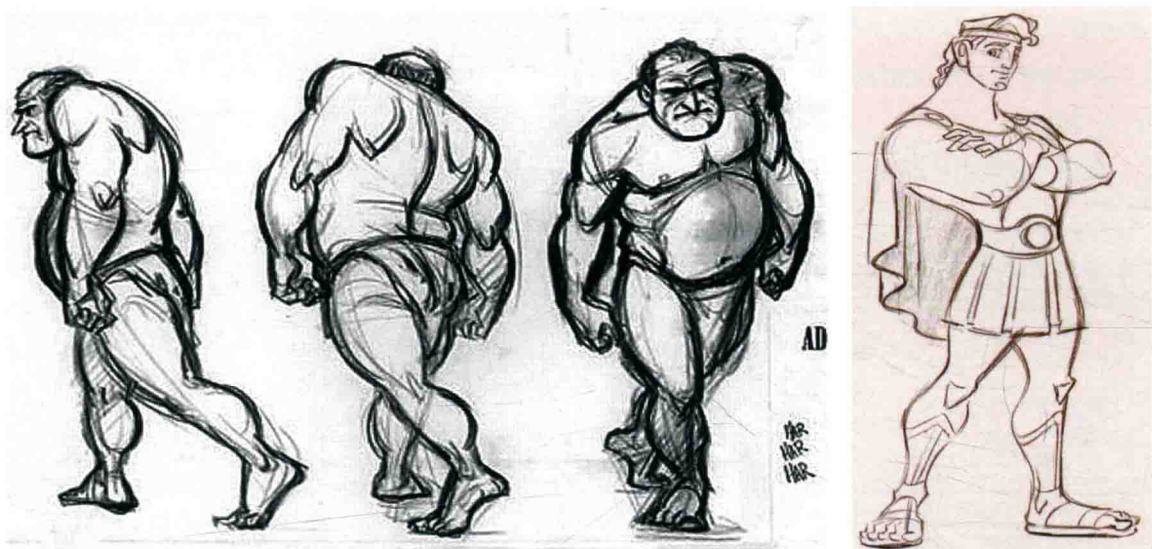


图 1-6 迪士尼公司动画造型(3)

1.3 动画素描工具

提起素描,可能大多数同学都认为素描的工具就是铅笔,实际上,动画素描的工具十分丰富。工具的多样性,可以使画面的风格变化多姿多彩,想要画面获得最佳效果,或者对画面质感有新的探索与创造,则需要对绘画材料有所了解和探索。

(1) 铅笔

铅笔是最为常见的素描工具,由于其易于着色且方便修改,通过绘画者轻重不同的腕力和排比线条的疏密变化来表现画面的虚实、浓淡、质感与空间。(图 1-7)

铅笔主要是由 H、B 来区分其软硬的程度,B 型号系数越大代表铅笔越软,其着色能力越强,适用于打轮廓或者表现固有有色较深的物体的时候使用。软性铅笔可以通过使用者手上的力度控制绘制出轻重不一、富有节奏的明暗调子。反之,H 型号系数越大代表则铅笔越硬,适合绘制固有有色较浅或者亮面的时候使用,并且由于笔芯较硬,适合刻画局部的细节;但是,由于硬度较大,不是非常着色,绘制时不能过于用力,容易磨损纸张。因此,在用铅笔绘制时要保持手腕的高度灵活,不同的明暗面运用不同的力道与线条来表现,这样画面的层次才会逐步拉开。(图 1-8)

(2) 炭笔

炭笔主要包括木炭条、炭精笔、炭精条等。炭笔相对于铅笔而言,其附着力较强,轻轻绘制画面即可出现非常浓郁的黑色,



图 1-7 铅笔



硬→软

图 1-8 铅笔线条

可以很快速地表现出画面的黑白关系,但也由于其特性,在绘制的过程中如不小心将手擦在画纸上,会模糊刚画上去的线条,导致画面变黑或者不清晰,且画出的线条不容易被擦除。当然,熟练运用,可以故意将画上去的线条,用手或者纸巾揉按一下,直接可以表现出由黑到灰的过渡效果,再辅以稍硬的碳铅笔刻画细节,掌控得当的话是一种非常好的绘画办法。(图1-9、图1-10)



图1-9 炭笔

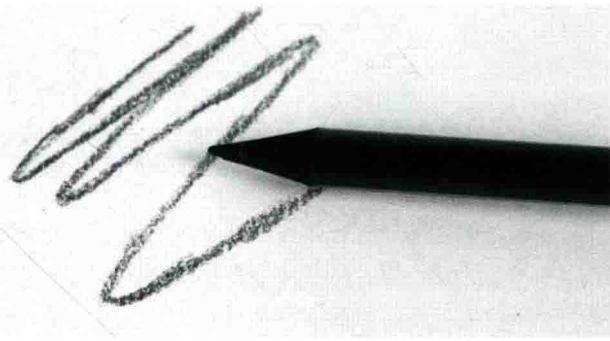


图1-10 炭笔线条

(3) 钢笔

钢笔画出的线条可以表现出画家果敢肯定的画风,清晰明快的线条会使画面结构清晰,层次鲜明。尤其是美工钢笔,其特制的钢笔笔尖,可运用笔尖的不同角度绘制出粗细变化的线条,富有节奏感,尤其是运用线条的排列组合表现丰富的形体阴影和暗部,能取得其他工具所达不到的效果(图1-11)。钢笔素描易于保存,画面不会在保存过程中因摩擦而掉色。但是钢笔绘制的作品不利于修改,这需要同学们在下笔前看准物象的形体,做到胸有成竹之后再准确地绘制。



图1-11 学生习作(吴周周)

(4) 毛笔

中国是毛笔的故乡。毛笔制作工艺考究,品种繁多,有羊毫、狼毫、兼毫之别。其绘制比较讲究,需要结合宣纸的生熟、墨汁的浓淡等综合因素,形成水墨的变化万千的表现力。用毛笔作素描其线条可以千变万化,掌握得好便可以画出具有韵味的画面效果。但是毛笔绘制几乎不能修改,因此要做到下笔无悔,这对初学者而言是极大的考验。

(5) 纸张

绘画需要好的承载物,动画素描一般还是需要各种纸张来作为所谓承载画面的物体。素描纸较为较常见。当然,一些其他类型,诸如水彩纸、宣纸、白报纸等结合其各自的特性,也能使画面产生丰富的效果。作为动画素描,由于经常会绘制一些快速的动态速写,且经常要修改形体的准确性,因此,选择易于携带、便于修改的厚度纸张为宜。

(6) 手绘板

电脑图形技术的发展,使得传统手绘的种种特点得以与数码绘制结合起来,通过手绘板以及绘画软件的结合,我们几乎可以得到传统绘画中一切的纸张、材料和绘图工具的表现效果。而且,数字绘图的最大特点是便于修改,无画材损耗,它以数字影像为资源,以电脑为工具,正好弥补了传统艺术与现代技术之间的代沟,它的出现,也使得很多以传统方式工作的艺术家自然地转到以电脑技术为创作手段的艺术之中。

(图1-12)



图 1-12 wacom 数位板

当然，动画素描的工具不仅只有以上几种，它还可以用马克笔、粉笔、油画棒等工具，展现出多种多样的画面效果。任何一种工具都是从感知它开始的，比如炭笔和炭条的质感，绘制出来的触感以及使用起来的直观感受等。纸、笔以及各种辅助工具的品种繁多，切莫急切想要全部掌握，过多使用工具容易导致初学者晕头转向、无从下手，慢慢地探索不同的工具反而会在绘制过程中给我们带来不少的惊喜。最重要的是，一定要实践，要先动手尝试，在探索的过程中发现多种可能性，培养在绘画过程中思考的习惯，以开阔眼界与思路。作为艺术创作者，我们可以通过尝试并了解不同工具的使用方法以及表现效果，充分调动起各种绘画工具的特性，探索出别具一格的作品。

章节小结

本章节主要对动画素描的概念进行了描述，动画专业对基础造型能力的要求是带有强烈的专业特色的，它更多的是需要我们对客观事物做理性分析和概括表现。动画基础素描得益于传统素描的精髓，在我们把握住素描课程学习的基本规律前提下，结合后期专业课程，尽可能地了解动画的艺术特点和素描在动画制作中的作用，将基础的动画素描知识更贴切地结合到专业训练中；再结合动画专业的需要，以点、线、面以及明暗调子等造型元素，研究动画物象、场景造型和形态、结构、空间、质感、虚实、透视的基本规律。主要通过系统的训练培养我们的观察能力、分析能力、表现能力，最终提升动画造型能力，掌握基本造型规律，提升艺术创作技巧。

练习

(1) 根据对动画素描概念的理解，举例说明它和传统素描的异同。

(2) 你认为学习动画素描需要注意哪些方面？

(3) 表现手法的练习。作业要求对同一写生对象进行不同表现手法的尝试。利用前一个练习所探索的对不同工具的表现手段，做一次写生练习的尝试，通过已有经验的总结，产生新的艺术表达效果。这个练习目的在于了解表现的手段和方法可以是多样化的，并没有固定模式的束缚。工具不限，作业数量可以是多张，也可以成一系列。

基础篇

2

第2章 动画素描的基础训练

动画素描的学习是严谨的,在学习初期,由于需要将观察能力和表现能力逐步提升,这就要求我们留意生活中的每个细节,观察人与物的结构形态,熟悉掌握物体的透视规律,收集大量资料以供创作参考,也只有如此严谨的态度才能创作出优秀的作品。动画片中的造型最能展现出动画自身的艺术特点,而由于动画的特性,绘制连续动态时,往往将造型绘制得比较概括和简练,因此,对于物象的结构与透视必须掌握得非常熟练,要训练对形体的观察力与概括表现力,切忌拖泥带水。

构成动画素描基础的有:出于对画面内容和整体形势的考虑安排的构图;表现物体立体感的透视与结构。下面详细地讲述动画基础素描的造型语言。

2.1 动画素描构图

动画素描的构图,简单来讲,就是在一个画面中将物体或角色放在什么位置上、怎样选取空间、如何让角色动起来,将构图中的要素一个个积累起来。每个元素都有其节奏感,在下笔前思考,如何编排、调整、组合这些物体,构筑成自己“想要传达出来的东西”这点非常重要。当然,将“想要传达出来的东西”通过构图传达出来,还是有一些规律可循的。

2.1.1 稳定感的构图

(1) 水平线构图

水平线给人一种宽广、平静、安稳的感觉,让我们联想到大海、草原。当水平线运用在构图中的时候,会加强画面的稳定、庄严的心理感受(图2-1)。尤其是当我们想从画面中传达出来安静、祥和之感时,可以运用这样的构图形式,有稳重的力量贯穿其中。



图2-1 昔酒 011 的作品