



**Animation
Sketch**

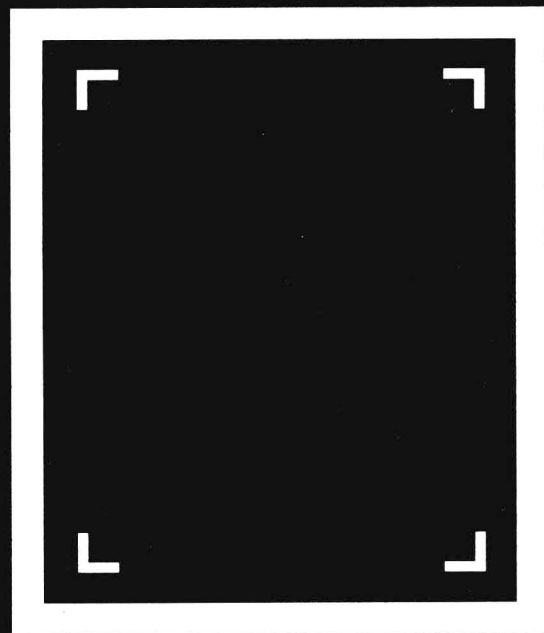
高等院校数字影视/动画/游戏专业系列教材

动画速写

编 著 张 明

凤凰出版传媒集团 江苏科学技术出版社

**Animation
Sketch**



高等院校数字影视/动画/游戏专业系列教材

动画速写

图书在版编目(CIP)数据

动画速写/张明编著.—南京:江苏科学技术出版社,2009.12

(高等院校数字影视动画游戏专业系列教材)

ISBN 978-7-5345-6963-0

I.动… II.张… III.动画—速写—技法(美术)—高等学校—教材 IV.J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字(2009)第180280号

高等院校数字影视/动画/游戏专业系列教材

动画速写

编 著 张 明

责任编辑 宋 平 刘屹立

责任校对 郝慧华

责任监制 张瑞云

出版发行 江苏科学技术出版社(南京市湖南路1号A楼,邮编:210009)

网 址 <http://www.pspress.cn>

集团地址 凤凰出版传媒集团(南京市湖南路1号A楼,邮编:210009)

集团网址 凤凰出版传媒网 <http://www.ppm.cn>

经 销 江苏省新华发行集团有限公司

照 排 南京紫藤制版印务中心

印 刷 南京孚嘉印刷有限公司

开 本 787mm×1092mm 1/12

印 张 11

版 次 2009年12月第1版

印 次 2009年12月第1次印刷

标准书号 ISBN 978-7-5345-6963-0

定 价 38.00元(附赠光盘)

建设委员会

主任

黎雪 江苏科学技术出版社社长

委员 (排名不分先后)

谢晓昱 上海大学数码艺术学院院长助理
姜君臣 上海理工大学出版印刷与艺术设计学院副院长
王大根 上海师范大学美术学院副院长
万华明 苏州科技学院传媒与视觉艺术学院院长
殷俊 江南大学数字媒体学院副院长
汪瑞霞 常州工学院艺术与与设计学院副院长
李轶南 东南大学艺术学院艺术传播系主任
王平 南京邮电大学传媒与艺术学院院长
王承昊 南京晓庄学院美术学院院长
张秋平 金陵科技学院艺术学院院长
康修机 景德镇陶瓷学院设计艺术学院
赵敏 上海贝拉动画公司艺术总监
宋平 江苏科学技术出版社
刘屹立 江苏科学技术出版社

策划统筹

宋平 谢晓昱

主编单位

(排名不分先后)

上海大学数码艺术学院
上海理工大学出版印刷与艺术设计学院
上海师范大学美术学院
上海师范大学天华学院
苏州科技学院传媒与视觉艺术学院
苏州工艺美术职业技术学院
苏州工业园区软件与服务外包职业学院
江南大学数字媒体学院
常州工学院艺术与与设计学院
江苏技术师范学院艺术设计学院
江苏大学艺术学院
东南大学艺术学院
南京师范大学美术学院
南京邮电大学传媒与艺术学院
南京财经大学艺术设计系
南京工程学院艺术与与设计学院
南京大学金陵学院
南京晓庄学院美术学院
金陵科技学院艺术学院
三江学院艺术学院
南通大学美术与设计学院
徐州师范大学信息传播学院
安徽师范大学美术学院
安徽工程科技学院艺术设计系
景德镇陶瓷学院设计艺术学院
上海贝拉动画公司
火柴—肖蔚鸿导演工作室

主创人员

(排名不分先后)

尹文 王平 王承昊 刘秀梅 许旻 余荣庆
吴健 张明 张秋平 汪瑞霞 肖蔚鸿 邵斌
周智娴 姜君臣 赵培生 赵敏 项镇 徐明
殷俊 殷默刚 秦佳 袁晓黎 康修机 曹洋
章力 黄海波 谢晓昱 裴雅勤 薛扬 霍智勇

前言

在动画制作过程中，角色动态形象的塑造举足轻重。原、动画设计的关键就是动作设计，而动画速写就是动作设计的基础。所以，无论以什么方式来制作动画，学习动画速写，打好学习原、动画设计的基础，是从事动画、游戏等专业重要的、必要的条件。同时，动画速写也是造型基础训练的重要途径之一，是提升造型基础能力的重要手段和必要补充，并由此显示出造型能力的高低。

编写《动画速写》的目的，就是加强学生的基本功训练，提升学生动画创作的基本能力。

动画影片是画出来的影片，绘画本身就成为了动画影片的关键一步，或许也可以称之为动画影片的灵魂。角色生动与否，场景的环境如何，前期的创作就决定了一部动画作品的水准。而作为动画的设计者，自身素质的高低会直接影响到作品的艺术品质和格调。因此，不断地学习和提高自身的修养，培养吃苦耐劳的敬业精神，是每个从事动画创作的人所必须具备的素质。

作为一名教师，本书作者数年来一直工作在动画基础教学这一领域，积累了一定的教学经验和实践能力。尽管如此，本书中还是存在着许多不足和缺陷，希望读者能够提出宝贵的意见，以利于今后的改进和提高。

为方便教学，本教材采用“教材+光盘+课件”的组合形式。光盘内含丰富的辅助学习资料；免费赠送的配套教学课件准确传递教学意图，方便施教。本书适合于用作高等院校数字影视、动画、游戏等相关专业教学用书，也可用作相关培训机构、高职高专教材，以及本专业学习参考书。

本书在编写过程中，得到了多方的大力支持和帮助。特别要感谢的是苏州工艺美术职业技术学院的领导，数字艺术系的领导、同仁，以及动画界的资深导演臧蕾、王泽文、伯平等，承蒙你们的关心和帮助，在此致以最真挚的谢意。

作者

2009年9月

目录

第1章 动画的表演性 1

- 1.1 表演的基本规律 4
- 1.2 动画表演的形式与语言 6
 - 1.2.1 观察能力 6
 - 1.2.2 审美能力 7
 - 1.2.3 造型能力与表现能力 7
- 1.3 动画的美学特征 11
- 思考与实践 11

第2章 动画速写的基本规律 12

- 2.1 学会速写 13
 - 2.1.1 动作写生阶段 13
 - 2.1.2 动态体验阶段 14
 - 2.1.3 动作整合阶段 15
- 2.2 结构解析 17
 - 2.2.1 结构的理解 17
 - 2.2.2 结构的节奏 18
- 2.3 结构的运动 19
- 思考与实践 25

第3章 速写的形态基础 26

- 3.1 形态的建构样式 26
- 3.2 形态的表现语言 28
 - 3.2.1 线条的形态 28
 - 3.2.2 线条的表现力与组织结构 32
- 3.3 速写形态的基本构成元素 38
 - 3.3.1 点、线、面在速写中的作用 38
 - 3.3.2 体和空间 39
 - 3.3.3 动画造型与造型装饰 39
- 3.4 动画速写中的形态美学特征 41
- 思考与实践 41

第4章 速写中的变形与夸张 42

- 4.1 动画速写中的“Pose感” 43
- 4.2 动画的戏剧性 45
- 4.3 预备动作和缓冲动作的表现方法 46
- 4.4 速写中的夸张表现 46
- 思考与实践 47

第5章 记忆和默写 48

- 5.1 从速写到默写的转变 48
- 5.2 记忆和想象 50
- 5.3 要求的一致性 52
- 5.4 意象速写 53
- 思考与实践 54

第6章 动画场景速写 55

- 6.1 动画场景的时空概念 55
- 6.2 动画场景的设计性 57
- 6.3 场景透视的应用与表现 59
 - 6.3.1 散点透视的运用 59
 - 6.3.2 焦点透视的运用 61
- 6.4 场景透视的镜头语言 65
- 思考与实践 69

第7章 动画速写中的基本法则 70

- 7.1 特殊形态的美学特征 70
- 7.2 动物的奔跑、行走与飞翔 72
- 7.3 原创思维的合理性原则 74
 - 7.3.1 表现的合理性 74
 - 7.3.2 记录性和表现性的一致 76
- 7.4 创造与重塑 80
- 思考与实践 82

第8章 动画速写作品解析 83

- 8.1 关于造型基础 83
- 8.2 关于线造型 85
- 8.3 关于速写的形态 90
- 8.4 速写的练习方法 96
- 8.5 关于速写的表现性 97
- 8.6 关于动画场景 103
- 8.7 其他 114
- 思考与实践 125

主要参考文献 126

第1章

动画的表演性

学习目标

本章学习重点是认识动画的本质，即动画的表演性。

动画的表演性是从事动画学习与创作必须要了解和深入学习的课题。对于大多数人来讲，看电影、看动画片，仅仅是停留在对故事情节、对角色命运的关注，很少会去关注表演以及制作的工艺技术、流程、动画的本质等问题——因为表演属于专业的范畴。然而对于将要学习动画创作和今后将要从事动画工作的我们来讲，需要学习的不仅是导演的工作，还有演员的表演——我们已经不再是观众了。

本章围绕着动画的表演性深入浅出地逐步展开，从动画的动作串联到表演层次，阐述动作在动画创作中的重要性，还就动画创作的形式（造型形式）和艺术语言（表述方式与手段）两个方面使学生初步了解动画创作的基本规律与创作方法，了解动作语言在动画创作中的重要地位。

动画就是运动起来的画（将连贯的动作画面逐格拍摄，通过播放产生动画）。靠什么来动呢？靠的就是动作（图 1.1）。把动作串联起来，要将动作串联得好看、串联得通顺，以表情、动态来展示人物内心情感和复杂的故事情节，才能够将事物演绎得淋漓尽致。角色的表情、动作、神态等，无论是二维动画、三维动画还是 Flash 动画，全都离不开“表演”两个字。缺乏最基本的造型训练，是导致动画没有表演——缺少设计的重要原因。

原、动画设计就是解决如何来进行表演的问题，

目的在于角色动作的表演设计。让角色的表演“动”起来，以及解决如何“动”的问题，是“表演艺术”范畴的事情，近似于舞台表演，这种“舞台表演”是以二维、三维或 Flash 为载体的，无论手绘的二维动画、电脑三维动画或以 Flash 制作动画，都是一种媒介，是舞台。至于在什么样的舞台上表演，可以根据需要来进行选择。

在动画制作过程中，角色动态形象的塑造举足轻重。原、动画设计的关键就是动作设计，而动画速写就是动作设计的基础。

作为未来的动画创作人才，我们所遇到的问题可能远比其他画家来得多。动画家首先必须面对的是内容、造型、形象、风格、题材、样式乃至其

他方面都不一样的主体。我们的目的是什么都能画，并且什么都能够画好，这就需要我们勤思考、多练习，因为只有通过大量的训练，才会提高造型能力、形态的表现能力以及思维想象能力。

了解动画创作的基本规律与创作方法，了解动作语言在动画创作中的重要地位，对表演、造型和如何表现有一个初步的认识，是本章的重点。我们首先要明确学习动画速写的目的和重要性，为以后的学习形成良好的开端。

动画的产生使造型艺术具有了运动的形态，这种具有运动形态的造型艺术就是以动作展示为特性的（图 1.2）。

动画之所以具有造型艺术的性质，是因为从



图 1.2

图 1.1 将动作串联起来就形成了动画

图 1.2 以展示动作为特性的动画美术造型



根本上来说这种运动的本质就是表演，是通过对角色形象的刻画与描写、通过对角色形体动作的艺术夸张与艺术造型来实现影片的主旨的。尽管对动画的性质与定义有着各种不同的见解，然而真正符合造型设计规律、符合动画造型特性的动画影

片与其他造型设计艺术相比较，有着相同的思维方式，但在创作方式和制作工艺上有所不同，其最大的区别就在于设计的功能——对视觉形象这一动画摄影机拍摄的对象——无论是平面的绘画还是三维的立体造型，都是造型艺术家根据动画影片的功能

与形式特点来进行设计的，是根据造型的基本原理设计制作的形象（图 1.3、图 1.4）。

我们常见的动画形式是动画片，虽然它是



图 1.3

图 1.3 动画片《哪吒》中的表演动作造型——动画不仅具有一般造型艺术的特点，还具有表演性的特征

图 1.4 动画片包含了造型艺术、音乐、表演等，是一门综合性艺术



图 1.4

按照电影的叙事模式讲故事，但是动画片制作从一开始就严格按照造型语言的基本规律在设计动作，即角色的动作造型设计在动画片设计故事板时就已经开始（图 1.5、图 1.6），可见造型形式和艺术语言基础的重要性。动画片最后的剪辑工作只是把拍摄好的内容按照镜头顺序连接起来，

做一些简单的修剪和调整而已，其动画影片的基本功能早就已经达到了。

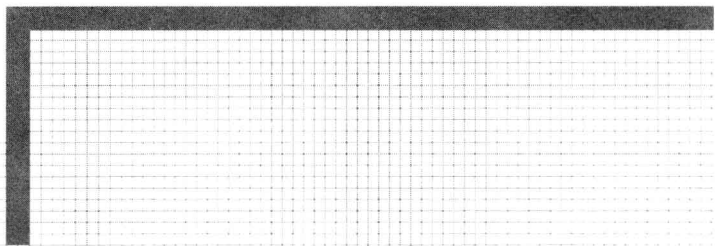


图1.5 动画速写稿 | 图1.6 动画设计稿



图1.5

图1.6



1.1 表演的基本规律

动画是通过对角色的塑造——夸张的动作表演——来演绎故事、完成叙事的，从这个意义上讲，类似于舞台上的演员表演。如图1.7所示，舞台上的演员表演除了语言的对白、音效（音乐）之外，靠的就是演员的形体动作，包括极其重要

的面部表情（图1.8）。

演员的举手投足之间传达了无限信息，故事展露无遗。演员的喜怒哀乐将内心世界演绎得淋漓尽致。这中间，既体现了导演的意图，更展示

了演员的表演功底。一个优秀的演员，在领会了导演的意图之后，会最大限度地发挥自己的表演才能，完成对角色的塑造（图1.9～图1.11）。



图1.7



图1.8



图1.9

图1.7 美术作品中的戏剧人物形象

图1.8 戏剧《大闹天宫》中的演员面部表情

图1.9 演员形体的动作剧照

图1.10 动画片的角色造型

图1.11 动画片《人猿泰山》的角色造型

图1.10



图1.11



表演的基本规律与生活中人们常见的规律是一致的。在这里，我们用造型的基本要求来研究动作，研究表演，研究形态。什么是表演的基本规律呢？所谓坐有坐相、站有站相，指的就是人

的动作由于动作功能不同、所起的作用不同而不尽相同：身负重物的会弯着腰、躬着背，双腿略带弯曲；拉车背纤的身子一定朝前俯冲、双腿朝后用劲地蹬；悲哭时头总会埋在双肘间，双肩微

微颤动；大笑时往往会敞胸开怀、身子微微后仰；愤怒时会怒目圆睁、嘴角下撇；和气时会慈眉善目、嘴角微翘；跑步有跑步的动作、走路有走路的姿势，跑步或走路的时候人的身体高低是有起伏变化的：双腿相对并拢的时候较高、双腿迈开的时候相对较低，等等，这些就是表演的基本规律。演员的任务就是在用语言来告诉观众故事的同时，将形体动作表演给观众看，将形、情、景相互融为一体，造成情景交融、情形互动的感人效果。

相对于生活来讲，演员的表演应该是略带夸张或是极其夸张的，夸张程度取决于表演的内容、情节的要求以及所起到的作用等因素，否则，表演如果等同于生活的话，就达不到艺术的效果。这个艺术的效果就是演员运用夸张的表演来渲染气氛、感染观众，明确无误地告诉观众到底发生了什么。例如，故事片演员的表演要求真实，无论什么情节，真实性是第一位的；而喜剧演员和小品演员的表演要求的就是夸张，甚至是极度地夸张，使人一目了然到底发生了什么（图 1.12 ~ 图 1.14）。



图 1.12

图 1.12 演员的亮相又称Pose

图 1.13 动画形体造型

图 1.14 动画形象面部表情造型



图 1.13

图 1.14



同样的道理,我们也可以把动物的形体动作视作表演,同样也是有规律可循的:老虎有老虎的动作、鸟有鸟的飞行特征,等等。动画影片赋予了动物们与人类一样具有喜怒哀乐、悲欢离合的情感,同样需要用夸张的表演(造型)来展示动物们的内心世界(图1.15)。

仔细地观察生活,是体验表演的最有效的途径。

我们已经知道,动画的本质就是动起来的画。靠什么来动呢?靠的就是动作的表演,将表演的动作串联起来,要将动作串联得好看、串联得通顺。我们不可能把故事剧本给人看,也不可能把分镜头剧本给人看,那么就只能把动作串联起来,用具有一定形态的造型做表演来呈现给大家。

动画的表演就是塑造,用造型的基本规律来塑造形象。原、动画的角色就如同演员在电影中的角色。演员体现的是演技的高低;原、动画体现的则是动作与造型的设计。造型就是塑造形象的过程。造型来源于对生活的感悟和积累。要运用表情、动作、神态等表演动作揭示人物内心情感和复杂的情节,将事物演绎得淋漓尽致,靠的就是具有个性形态的、生动的造型。

动作的表演性在于动态。活动的对象相对于静止的对象来讲比较难以把握,而要表现活动对

象的神与形,掌握对象的动态,捕捉动态线至关重要。舞台表演的形体动作往往也是以动态线的千变万化来昭示人物的内心活动的。

1.2 动画表演的形式与语言

我们已经知道动画的动作设计类似于演员的表演,演员靠的是人自身的一切表演元素,动画是以动作形态来体现表演。动画的表演性体现在动画具有一定的造型形式和表现语言上,通过一定的造型形式和表现语言来达到表演的终极目的。因此,动画速写的能力高低将会对动画的造型形式和表现语言产生决定性的影响。

动画造型能力涵盖四个方面,即观察能力、审美能力、造型能力和表现能力。观察能力来源于生活的各个方面;审美能力建立在以图案、装饰,包括以中国传统文化为主的文化审美、以艺术审美为主的国学文化基础,以及以设计史、设计理论为主的设计理论基础之上;造型能力和表

现能力则建立在以形态、功能、尺度、工艺材料、工艺技术等为主的设计基础之上。

1.2.1 观察能力

画好动画速写,关键是要具有良好的观察能力和审美能力。表现能力是基于观察能力与审美能力基础之上的。如果不会观察、不懂得审美,再好的表现能力、再高超的表现技巧也是无用的(图1.16)。

动画速写是在造型概念下的审美设计,理念是开放的,强调的是具有包容性、全方位、重基础,具有多元化、多层次的审美设计。提升观察能力与审美能力旨在开发思维能力、创造能力、动手能力,最终实现从构想到实践、从一个“自然人”的思维模式逐步转换为“设计人”的思维模式。

什么是“自然人”思维模式与“设计人”思维模式呢?

所谓“自然人”的思维模式,就是不知道什么是美,即使知道也说不出为什么美,更不知道怎样才能美。而“设计人”不但知道什么是美、为何才美,而且还知道怎样才能美。这就是观察能力与审美能力的综合体现。

图1.15 动物形象面部表情造型



我们平时所看到的物体,对于不同行业、不同年龄的人认识是不一样的。这就是思维的区别,这个区别在于对美的思维认识不同。具有较强的观察能力就在于能够运用美的规律,遵循美的规律,进行美的思维活动 and 实践创造活动(图1.17)。

不同的审美会造就截然不同的体验。虽然体验因人而异,是相对的,但审美的标准却有着共同的、相似的概念与规律。

速写的观察方法就是以美的概念为先导的造型概念,是以艺术造型为教学目的而进行的各种写生、研究和实践活动的基础。

1.2.2 审美能力

动画速写实践活动所依赖的是审美。动画速写创造实践活动的过程完全就是一个审美的过程。

审美的眼光是需要训练的。

当你看到一幅生动、流畅的速写时,你也许会发出如此的感叹:“但愿我也能够画出这样生动形象的速写!”但是你并不知道该画什么,该寻求什么;当你走在大街上看到别人的围巾很漂亮时,你也许会赞不绝口,但是如果拿一块白料让你自己设计或是画点什么,你却束手无策。

动画速写就是教会你如何去观察——观察你周围的世界,在平凡的事物中找到具有典型意义的东西。学会用造型的眼光去观察、审美、

感受,并用恰当的造型语言表达出来。审美活动离我们既很近又很遥远,往往因为看得太多,所以视而不见。

1.2.3 造型能力与表现能力

怎样使速写训练成为设计造型的本质训练,而不是仅仅作为感性的艺术表现的训练,是速写造型中需要加以研究和解决的重要课题。

动画速写除了具有绘画所要求的基本原理之外,更有其作为视觉思维训练、形态整合训练、动态符号训练以及速写造型方法训练的独立语言,这个独立的语言包含了以下五个方面:

① 动画速写是造型审美能力的重要组成部分,是将造型设计提升到艺术层面的重要手段。

作为造型审美能力的重要组成部分,动画

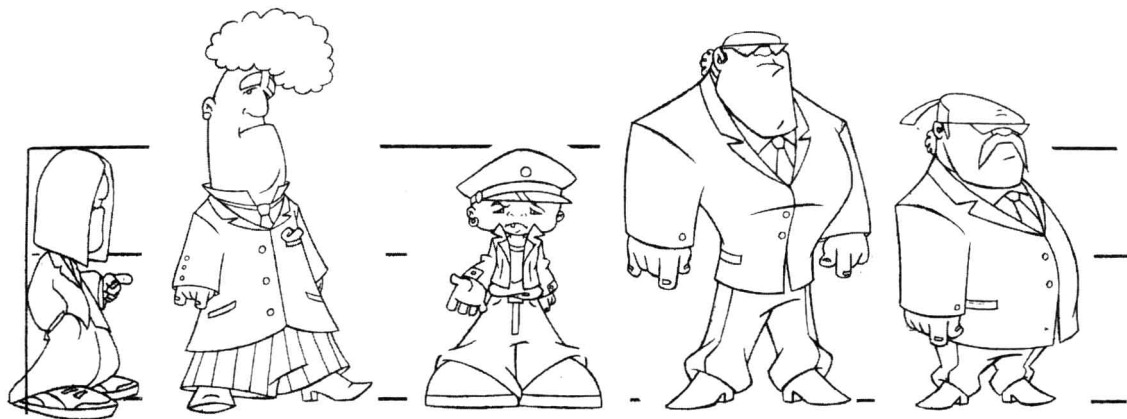
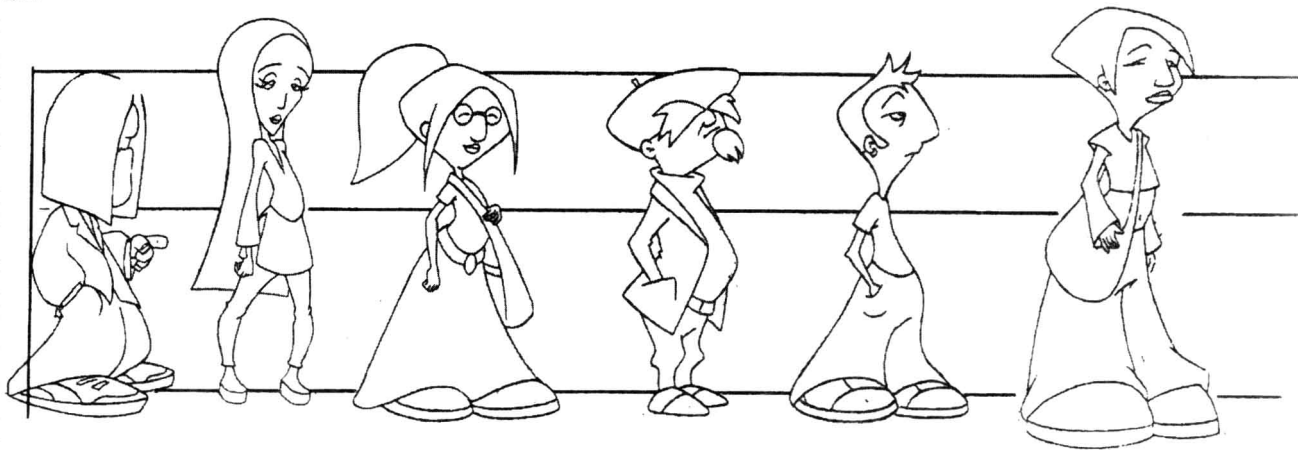


图1.16

图1.16 一组不同的观察方法、不同的审美能力所产生出的截然不同的画面效果

图1.17 一组不同审美体验的造型

图1.17



艺术的造型设计首先需要有一个明确的主题(图1.18)。这个主题是具有一定审美支撑的,不然就如没有选对演员角色一样。

面对纷繁的万物,如何确立主题、到底要画什么,这是摆在我们面前的第一个问题。在作动

画速写时,要明确目的、确立对象、主次分明、有所取舍,而不能看见什么就画什么,否则画面就会显得杂乱无章。主题明确,画面就会清晰明了,因此我们应该时刻牢记自己的目标与任务。其次,我们必须知道一幅好的画面必须具有吸引

人目光的地方,这个地方即画面的趣味中心。画面要能够引人注目,就如表演一般,一定要有引人入胜之处(图1.19)。

图1.19



水墨



铅笔



水笔线描

图1.18



炭笔



速写钢笔+毛笔



签字笔线描

图1.18 一组不同表情的造型

图1.19 一组使用不同方法所作的造型

造型审美能力包含着以下几层关系：第一是画为何物，即你想表现什么，从什么角度、什么方向来表现，是全景式描写还是近景式描写或特

写，是仰视还是俯视，每一样物体之间的关系是什么，等等。第二是画面构图，即画面的中心位置、画面的经营与布局，等等。第三是表现方法。

② 动画速写是观察能力与表现能力的综合体现，自由地应用造型语言来表现其造型意念的基本能力，体现在能够自由地应用具有审美的造型语言，并且能够表现其造型意念。观察能力就是要培养你的眼睛、训练你的眼睛。观察力的培养首先是从物体的结构概念开始的（图 1.20）。

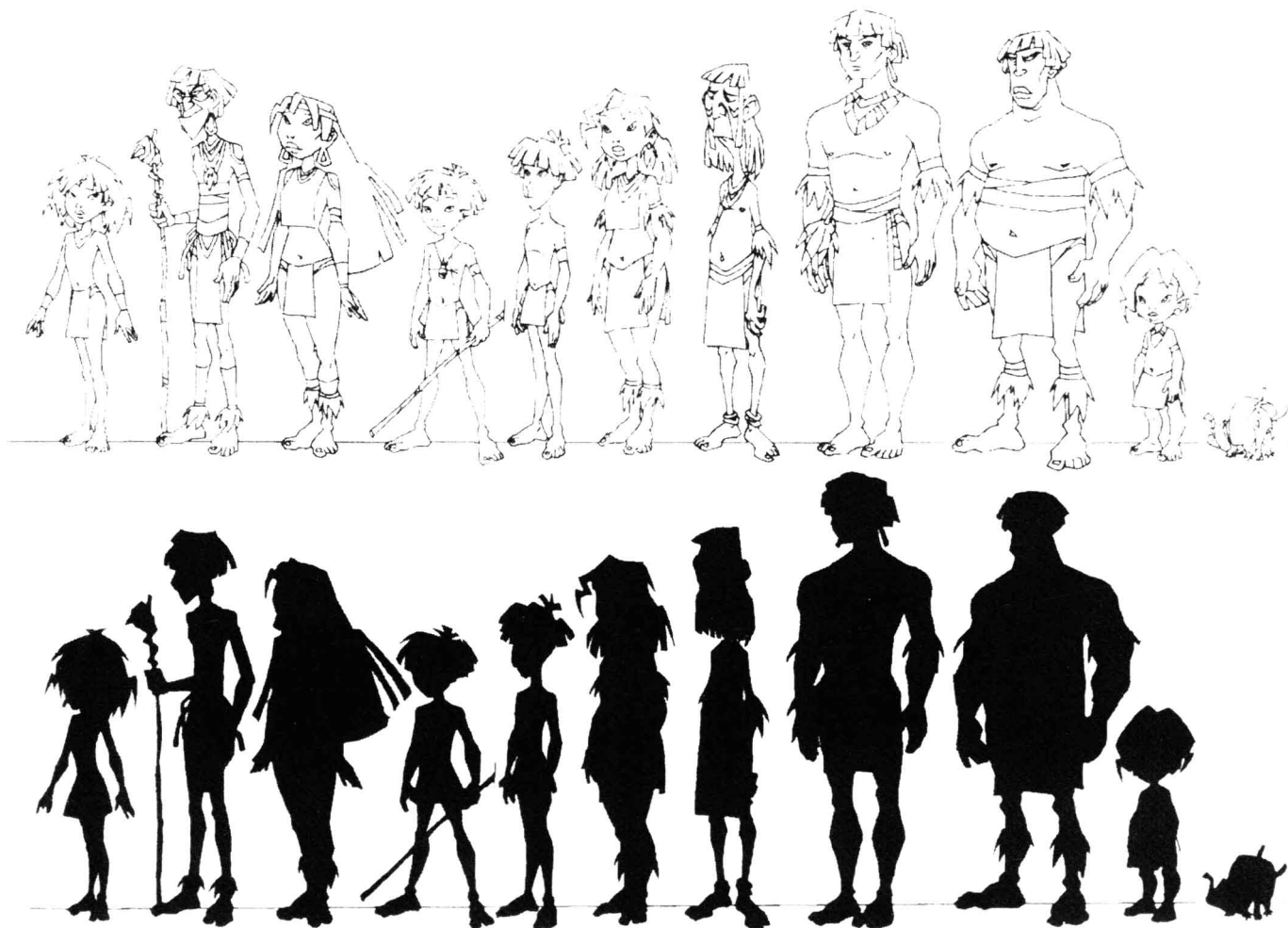
就形状来讲，一个物体有外形和内形之分：外形是指物体的轮廓和形状；内形是指丰富的内在结构。外形是依附于内在结构基础之上的。如

果不了解内在结构，仅有外部轮廓是达不到表现层面的。

③ 动画速写从研究形体与形态的关系出发，具有变化、形态与塑造的独立语言。形体是物体的形状与体积，是一种空间的形的概念。形态则是物体的呈现的状态，包括构成、肌理等元素。形体与形态相互依存。

④ 动画速写是从感性的绘画造型角度出发，用“绘画的造型方法”来认识、感觉对象的动态，具有与动画设计活动相适应的、定量的、理性化的实践过程。这一过程始终是为最终的动画作品服务的，是围绕动画作品的中心与主题来进行的

图1.20 一组不同结构的造型



创作与实践(图 1.21)。

动画的制作过程是以形态、功能、尺度、工艺材料、工艺技术为主的一种设计制作过程,是建立在具有一定功能尺度之上的、定量的、理性化的过程,是以制作和生产为最终目标的。

⑤ 动画速写从感性绘画研究进入理性造型研究,最终升华为表演符号。表演符号不仅具有

审美功能,同时还具有辨识、呈诉与驱动的功能。

动画的审美首先体现在角色的塑造上,这是毋庸置疑的,但在具有审美功能的同时还具有辨识的功能。所谓辨识的功能,体现在对不同角色的理解和塑造上:正面角色与反面角色、老人与孩子、男人和女人、正义与非正义,等等。呈

诉与驱动的功能则是指由于角色的表演而带来的观众对剧情的理解和由故事情节所带来的情感互动。所以这一切,都离不开动画角色的塑造——角色的表演、表情、动作、形态、情感等(图 1.22)。

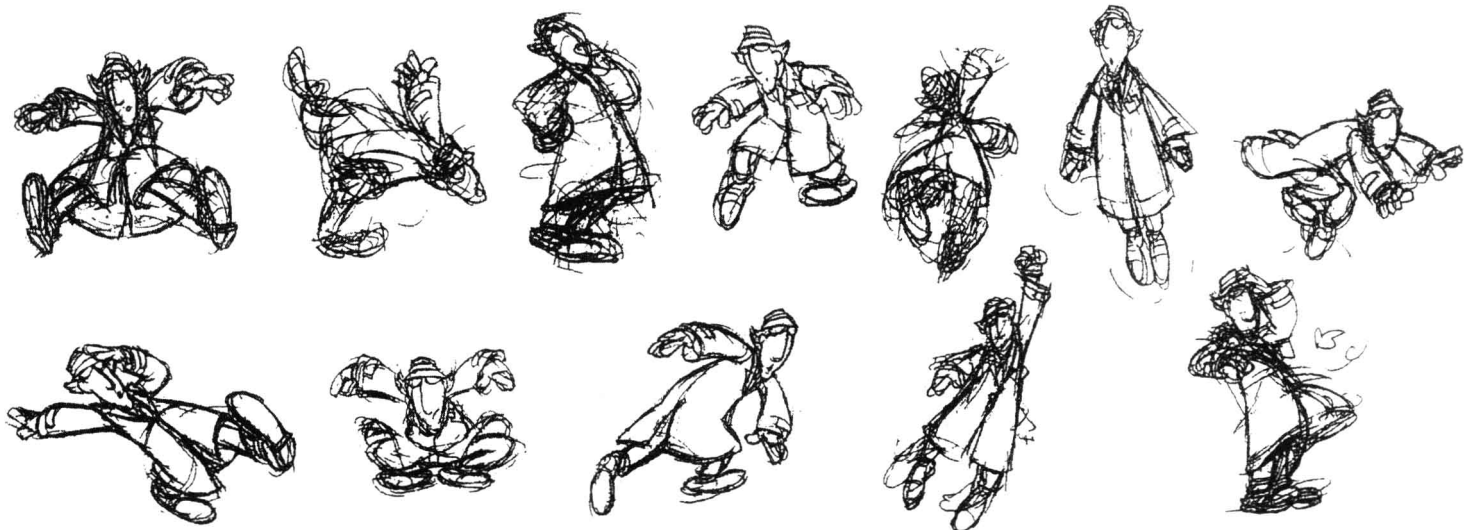


图 1.21



图 1.22

图 1.21 一组为动画影片所作的速写造型

图 1.22 一组已经完成了的动画影片的形象造型