

AR

动漫与数字媒体专业“十二五”规划教材



动画速写

ANIMATION SKETCH

主编 翁子扬



随书附光盘

动漫与数字媒体专业“十二五”规划教材是由中国动漫与数字媒体设计教育界与产业界双师合作编写。该系列教材理论与实践相结合，强调实战技能，符合教学客观规律，体现了当前动漫教育改革的互动式、启发式、指导式、研究式、合作式等先进理念，旨在培养动漫与数字媒体专业应用型人才。教学的适用性、内容的先进性、方案的完整性、形式的灵活性是该套教材的主要特点。

湖南大学出版社



动漫与数字媒体专业“十二五”规划教材

动画速写

◇主 编：翁子扬

◇副主编：严 顺 刘 静

◇参 编：严 冬 张 利

湖南大学出版社

内容简介

该书从概述、动画速写的特点、观察与认识、表现与理解、舞台与情感、欣赏与分析六部分进行详尽的讲解。通过上述内容,可使学习速写的学生培养正确的观察方法和快速、准确地捕捉对象的能力,直接地进入动画片创作中,减少不必要的重复。本书辅以大量优秀动画速写案例,并配有课件辅助教学。

图书在版编目(CIP)数据

动画速写/翁子扬主编. —长沙:湖南大学出版社, 2010. 8

(动漫与数字媒体专业“十二五”规划教材)

ISBN 978-7-81113-796-5

I. ①动… II. ①翁… III. ①动画—速写—技法(美术)—高等学校—教材 IV. ①J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字(2010)第153978号

动漫与数字媒体专业“十二五”规划教材

动画速写

Donghua Suxie

主 编: 翁子扬

副 主 编: 严 顺 刘 静

参 编: 严 冬 张 利

丛书总主编: 雷珺麟 李若梅

丛书策划: 翁子扬

责任编辑: 刘 旺

责任印制: 陈 燕

设计制作: 周基东设计工作室

出版发行: 湖南大学出版社

社 址: 湖南·长沙·岳麓山 邮编: 410082

电 话: 0731-88822559(发行部) 88821174(艺术编辑室) 88821006(出版部)

传 真: 0731-88649312(发行部) 88822264(总编室)

电子邮箱: liuwangfriend66@126.com

网 址: <http://press.hnu.cn>

印 装: 长沙市精美彩色印刷有限公司

规 格: 889×1194 16开

印 张: 10 字数: 300千

版 次: 2010年8月第1版 印次: 2010年8月第1次印刷

印 数: 1~3 000册

书 号: ISBN 978-7-81113-796-5/J·187

定 价: 48.00元

版权所有, 盗版必究

湖南大学版图书若有质量问题, 请直接与本社发行部联系

总序

有人说，只有上帝和动画师能创造生命！

我相信，这也是动画为何能让那么多人深深为之着迷的原因吧。米尔特说过：“我们的动画与别人的不同之处在于它是可信的。我们的物体有体有形，人物有血有肉，我们的幻想具有真实感。”

动画是一门艺术与技术结合于一体的学科，它涉及文学、电影、美术、音乐、传播等多个学科门类。但动画作为当代文化的一种特殊的语言形式，其无与伦比的张力使它不仅仅局限在学科里，不仅仅只是一种艺术形式。更多时候“动画”是一个产业，一个影响着我们生活的庞大而复杂的产业。动漫产业可以说是我国近几年来发展最快而又发展最不满意的产业，其中对人才的需求也是最为迫切的。对于高等院校来说，一个新兴的专业成长需要一个过程，有动漫经验的专业老师和优质教材的结合尤为重要。我是一个在动画企业一线工作多年的职业动画人，现转入高校从事动画教学，更深刻地感受到了好教材对于培养人才的重要性。回想我在动画企业做艺术总监时，常感叹，招聘来的人才往往并不会制作动画，还得重新进行系统培训；在高校当动画系主任时，又觉得有专业经验的老师不易得，实用的好教材更难得。因此，一直期盼有一套我们国家自己编写的理论与实践结合较好的动画教材。

还记得2007年的夏天，若梅女士带着丛书的责编李由先生来访，他们当时已为此丛书付出了两年的心血，并得到了中国电影家协会卡通艺术委员会等权威机构及该委员会秘书长毛勇先生等著名人士的大力支持和帮助。大家对待编写教材的认真态度和敬业精神深深地打动了我，使我这个一直不太热衷于摆弄文字的职业动画人也有了一种使命感。在后来几年中，我和若梅女士等一起承担了大部分教材的组稿与协调工作，我们团结了一批来自全国各地高校从事多年动漫与数字媒体教育的专家、不同区域的国家动漫产业基地的行业专家和著名企业的一线职业动画人，他们不少是在业内享誉不俗的教育家和动画专家。大家以最大的热忱参与丛书的编写，不厌其烦地共同研讨、论证，抛开了学术上的纷争，抛开了学派的门第，以谨慎负责的态度完成了丛书的编写。

本套丛书是我国动漫与数字媒体设计教育界与产业界合作的成果，丛书的出版旨在为快速有效地培养动漫与数字媒体专业的应用型人才提供合适的教材。在编写中体现了以下几个特点：所有教材的编写者均为高等院校动漫与数字媒体专业的双师型教师或产业界的精英人士，他们有丰富的实践经验和较强的理论基础；教材内容全、知识新，能满足课程教学的需要和专业工作要求，体现了行业最新的知识与技能，采用了最新的资料、图片与案例；教材内容深入浅出，与企业工作实际联系紧密，实用性、指向性强；教材不仅要教会学生怎么去做，而且教会学生如何去思考；教材提供了延伸的优秀推荐书目，内容涉及拓展和跨界知识点，便于学生有目的地深入阅读。本丛书既可作为高等院校动画、游戏专业的教材，也可作为动漫游戏产业各类培训班的培训教材，还可供数字娱乐、动漫游戏爱好者参考。

期盼该书的出版与使用能帮助动漫与数字媒体专业的学子们和热爱该专业的朋友们在今后的人生中创造出更多鲜活的“生命”来！

雷琨麟

2010年6月于月湖畔

参编院校

中央美术学院	曲阜师范大学
武汉大学	聊城大学
天津工业大学	山东烟台南山学院
华南农业大学	青岛农业大学海都学院
广东商学院	青岛滨海学院
广东工业大学	青岛黄海学院
湖南工业大学	临沂师范学院
湘潭大学	山东农林管理干部学院
长沙师范专科学校	青岛职业技术学院
湖南大众传媒职业技术学院	济南工程职业学院
湖南科技大学	山东商业职业学院
湖南科技职业学院	淄博工业职业学院
成都电子机械高等专科学校	淄博职业学院
安阳工学院	石家庄铁道大学
山东大学	石家庄职业技术学院
山东女子学院	河北东方美术职业学院

合作企业与行业协会

湖南动漫游戏协会	长沙木林动漫有限公司
湖南三辰卡通集团	沈阳印象红数字视觉传媒有限公司
湖南宏梦卡通集团	沈阳福娃娃影视动画有限公司
湖南天银互动科技有限公司	厦门大拇指动画有限公司
湖南闪闪红星文化传播有限公司	常州飞彩动漫有限公司

目录

01 概述→001

- 1.1 动画概论·····002
- 1.2 关于造型艺术·····005
- 1.3 动画的发展趋势·····019

02 动画速写的特点→029

- 2.1 动画速写的快速捕捉·····030
- 2.2 动画速写的概括提炼·····034
- 2.3 动画速写的商业标准·····037
- 2.4 动画速写的个性特征·····041

03 观察与认识→047

- 3.1 观察·····048
- 3.2 认识·····058

04 表现与理解→073

- 4.1 比例与结构·····074
- 4.2 体块概念·····077
- 4.3 骨骼肌肉表现·····079
- 4.4 五官的刻画·····084
- 4.5 补充细节·····089

05 舞台与情感→093

- 5.1 舞台概念·····094
- 5.2 分析情感·····104
- 5.3 动漫角色造型实例·····115

06 欣赏与分析→125

- 后记·····153

01

概述

作为以一定物质材料和手段创造的可视静态空间形象的艺术，造型艺术包括建筑、雕塑、绘画、工艺美术、设计、书法、篆刻等种类。动画造型也被认为是造型艺术的一个子类，设计创作出精彩的造型是一部动画作品成功的关键因素之一。

从诞生之日起到今天，动画已有100多年历史，在“后工业时代”的现代社会，由于动画可以在广泛的领域中——播映、音像制品、玩具、服装、娱乐业等与现代人的生活息息相关的行业创造出巨大经济效益，这些行业也因此成为动画创造价值的载体，动画可以通过这些载体在相当长的时间内源源不断地创造出惊人的商业利润——它越来越受到全世界的广泛关注，并逐渐发展成为一门比较成熟的产业。进入网络信息时代后，动画更是与游戏联姻，形成更具价值潜力的市场。

速写，顾名思义，就是在较短时间内将人和物体的静态或动态形象描绘下来的一种绘画形式。它具有收集绘画素材、训练造型能力两大方面的功能。速写最大的特点就是描绘迅速，对描绘对象要求高度概括，精准洗练、生动传神，表现方式灵活。它主要训练人的观察力、表现力、记忆力和概括力。速写，不但是造型艺术的基础，也是一种独立成熟的艺术形式，它在动画创作中有着至关重要的作用，是从事动画制作的一项基本功。

1.1 动画概论

1.1.1 动画原理和发展

现代意义的动画诞生于20世纪初，发展至今仅有100年左右的历史，但如同其他现代文明的商业化产物一样，动画遍及当今人们日常生活的各个角落，它不仅仅只是一种文化娱乐的手段，更是现代文化的一种体现。

动画的含义，从字面上理解，是通过连续播放的形式将一系列图画呈现在观众面前，在视觉上形成画面运动变化的效果。它的基本原理与电影、电视相通，都是视觉暂留原理。视觉暂留指人的眼睛看到一幅画或一个物体后，它在人的大脑中所形成的影像会停留1/24秒不消失。利用这个原理，一幅画由人脑形成的影像消失之前播放出下一幅画，就会给人造成一种流畅的视觉变化效果。将许多帧静止的画面，以一定的速度连续播放时，肉眼因视觉残像产生错觉，而误以为画面在活动，由此便形成了动画。但是，动画不能简单地被理解为“可以动的画”。无论是从技术实现的角度，还是从艺术表现的角度而言，动画都涉及非常广泛的领域，其表现手法和设计形式也十分多元化，各种各样的呈现形式赋予动画以丰富的内涵。

首先，动画和漫画有着很深的渊源。漫画是用影视语言加以组织的连贯性绘画故事作品，俗称卡通漫画。20世纪50年代末，日本漫画家手冢治虫发表了《珍宝岛》，它被普遍认为是第一部新漫画的作品，区别于发表在报章上的单幅或短篇幅讽刺漫画，新漫画有完整的情节和栩栩如生的人物形象，看起来更像一部“画出来”的小说。作为一门新兴的绘画艺术，漫画强调个人思想的表达，具有极强的参与性，受到了青少年的热情追捧。

动画也被称作“卡通”。卡通是由英文单词“cartoon”音译而来，其原意为“（报刊上的）讽刺漫画”，是对非真人电影的最早叫法，起源于美国，流行于全世界。如今，卡通和动画常被人们混用，大多数场合下它们具有相同的含义。不过，“卡通”延伸出了更多的用法，具有更丰富的含义，它可以应用于各类设计领域，当然也包括动画的所有艺术风格。比如，在服装、广告、电子游戏中经常出现的卡通风格就是这类形式。由此可见，人们现在常说的“卡通”，其含义比“动画”更多元化，它甚至成为一种新的文化符号。

动画片还与剧情片、纪录片、实验电影这几种电影类别一样，是一种电影类型。和电影类似，动画采用逐格摄影的摄制方法，将人工绘制的许多张有连贯动作的画面依次拍摄下来。连续放映时，由于视觉残像原理，人们在银幕上看到的影像就变成了可以活动的动画。所不同的是，电影电视记录下来的是真实形象的运动，而动画片则是人为制造模仿现实或幻想形象的运动。有了这样的特性，动画就可以充分发挥真人实物所难以表达的夸张和幻想作用，任何可以想象到的变化都能采用一定的手段展示出来。

动画诞生之初，原本只有电影一个载体。随着电视、家庭录影带、互联网、手机等的出现，动画载体也不断丰富，逐渐发展成为电视动画、网络动画、手机动画等不同的产品类别。近年来，动画的这些载体更出现融合趋势：影院动画在电视里播放，或者制成DVD销售，又或者根据电影编导出相配套的动画剧在电视台播放；电视动画剧在拥有一定的观众群之后，会推出剧场版，或者被改编为影院动画。

在中国，动画片的概念很早就出现了。20世纪20年代，迪士尼的动画片就在上海等大城市的影院里上映，受到了民众的广泛欢迎。“万氏兄弟”则是中国动画的创始人，他们在迪士尼动画的启发下创作出许多动画短片。中国第一部动画长片《铁扇公主》就是由他们于1941年制作完成。动画片在中国还有其他称谓。新中国成立后，动画片被称为“美术电影”。由中国电影出版社于1986年出版的《电影艺术词典》一书中提到，“美术片是动画片、剪纸片、木偶片、折纸片等类型影片的总称”，并把其中的动画片界定为“以绘画形式来表现人物与环境的技法”。

1.1.2 动画的分类和特点

动画可以从多个角度进行不同的分类。从制作技术和手段看，动画可分为以手工绘制为主的传统动画和以计算机为主的电脑动画。按动作的表现形式来区分，动画大致分为接近自然动作的“完善动画”（如动画电视）和采用简化、夸张手法的“局限动画”（如幻灯片动画）。如果从空间的视觉效果上看，又可分为平面动画（如《米老鼠》）和三维动画（如《最终幻想》）。从播放效果上看，还可以分为顺序动画（连续动作）和交互式动画（反复动作）。从每秒放的幅数来讲，有全动画（每秒24幅）（如迪士尼动画）和半动画（少于24幅）（如一些低成本动画）之分，国内的动画公司为了节省资金，往往用半动画做电视片（图1-1、图1-2）。



图1-1 《米老鼠》



图1-2 《最终幻想》

动画是一种独特的艺术形态，也是一种文化形态。在后现代消费和视觉体验时代里，动画艺术成了最好的视觉娱乐生活方式，更有着无穷的文化价值和商业价值，并以其独特的形式与审美价值被越来越多的人所认知。概括起来，动画有如下主要特点：

（1）表现手法的多样性

动画的表现手法十分丰富，传统的动画手段通常是使用手工绘制，此外常见的还有木偶、皮影剪纸、折纸、陶瓷、塑料等。随着科技的进步，现在有越来越多的电脑动画软件可以直接在电脑上绘制动画，或者是在动画制作过程中使用电脑进行加工。这些软件和工具都已经大量运用于商业动画的制作中。对于一部动画片来说，不同的表现手法能给人带来不同的感官享受，同时在配合和烘托主题上也会起到关键作用。

（2）高度的假定性和超现实性

相比其他的艺术形式而言，动画的最大特点就是具有广阔的思维时空，夸张、变形、装饰等手法是动画中最常用的艺术手法。因此，动画在表现现实世界中不存在的大场景和人物方面显得得心应手，如科幻世界的超人；也可以表现拟人化的动物，如米老鼠、唐老鸭。由于动画高度的假定性和超现实性，虽然这些都是虚幻想象和极其夸张的内容，但人们并不会觉得这些内容不可信。美国动画之父科尔曾经说过：“作动画的人，是像上帝一样在创造世界，因为他面对的只是一张白纸。而实拍的电影其本质在于对现实的记录和捕捉，更接近物质性。”也就是说，“一般电影本性是物质现实的复原，动画电影的本性则是物质现实的变形，而这种变形正是由动画电影的假定性特征所决定的。”可以说，动画最突出的本质特性就是高度的假定性和超现实性。

（3）运动的视像性

和其他影视艺术一样，动画也具有运动的特点。社会生活是在不断运动的，“动”是社会生活的本质。因此，运动是各种艺术在反映生活时都不可能离开核心主题。对运动的捕捉能力，可以说是评判艺术家能力高低的一个重要标准。人们经常以绘画中静中有动者为上品。不过，绘画等艺术形式由于其自身的局限性，对动态艺术的表达再生动，也都是间接的。而在影视中，人们却能获得动态生活的直观感受，这就是人们喜爱影视艺术的重要原因之一。影视中的视觉核心，首先就是指动态的事物，无动不成画。电影电视之所以能够引起人们的极大兴趣，可以说有一大半功劳应该归于“动”的功效。因此，对动态事物的准确体现是影视艺术赖以存在的基础。

【思考与练习】

1. 分析动画的原理，并描述动画是如何将单个的图片连接成连续的动画的。
2. 试分析动画受欢迎的原因是什么，以及中国动画发展的优势和不足。

1.2 关于造型艺术

1.2.1 造型艺术的起源和发展

造型艺术是一种古老的表现形式，人类的童年时代——原始社会它就已经诞生。它跟随者人类文明的进程同步发展，与各种艺术流派、各种艺术表现形式相辅相成。作为一种广泛的艺术形式，它既饱含民族特色，又极富时代特征。从原始洞窟壁画、岩画、彩陶、漆器及金属器具中的装饰造型，到现代各国、各民族极富艺术的壁画、壁毯、漆画、装饰图案、装饰雕塑等，各种文明的精髓无不体现着造型艺术的美感。

造型艺术的基本特征是再现空间艺术，再现自然成为它最重要的审美特点之一。但是造型艺术其本质同样是表现形象的内在意蕴，表现艺术家的情感，因此，表现性也是造型艺术一个重要的审美特征。造型艺术离不开表现性，艺术家要通过艺术作品来表现自己的思想情感和审美追求。

关于造型艺术的起源，现在依然无法得出定论。尽管有关研究学者对此提出过很多观点，包括巫术说、情感说、游戏说、表现说等等，但是众说纷纭，未能达成共识。但不管何种说法，造型艺术究其根本是创造形体。

造型艺术在人类历史的进程中是不断改革和创新的，开始人们对于身边的事物和人只是简单地再现，后来才逐渐脱离简单的再现摹仿。为了更有利于表达情感和体现作品的故事性，画家们越来越注重绘画对象的本质，并将其中的精华提炼，表现方法也更加简练生动。到了现代才出现的动画则是这种趋势发展的一个极致。因为没有哪一种绘画方式比动画的受众更加广泛——几乎不分年龄不分国界，不管何种民族，也不管高低贵贱或何种职业，动画的观众渗透到了人类社会的各个层面，雅俗共赏（图1-3~图1-6）。



图1-3 《名侦探柯南》 作者：青山刚昌



图1-4 《浪客剑心》 作者：和月伸宏

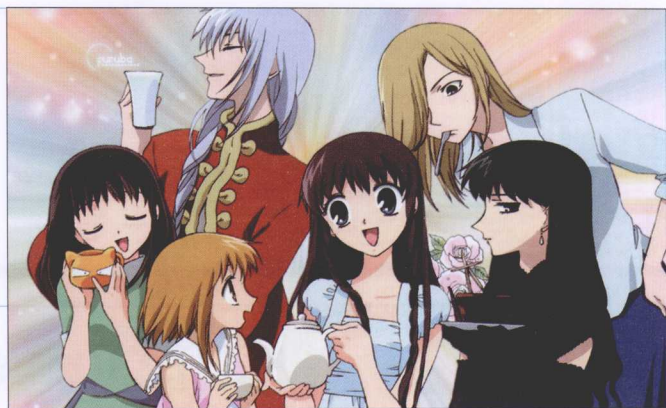


图1-5 《水果篮子》 作者：高屋奈月



图1-6 《喜羊羊与灰太狼》

没有什么绘画方式能比动画更具有对故事阐述的完整性和生动性。现在动画更是以多媒体的各种方式——电影、电视、光碟、网络等在人们的生活视野里高密度曝光，并且涌现出了一系列优秀作品。欧美的如《马达加斯加》系列、《功夫熊猫》等，日本的动画片更是数不胜数，像近年来流行的《叛逆的鲁鲁修》，动画大师宫崎骏的一系列作品；在中国，也有经典的水墨动画《山水情》，《喜羊羊与灰太狼》，《秦时明月》等优秀作品（图1-7~图1-10）。

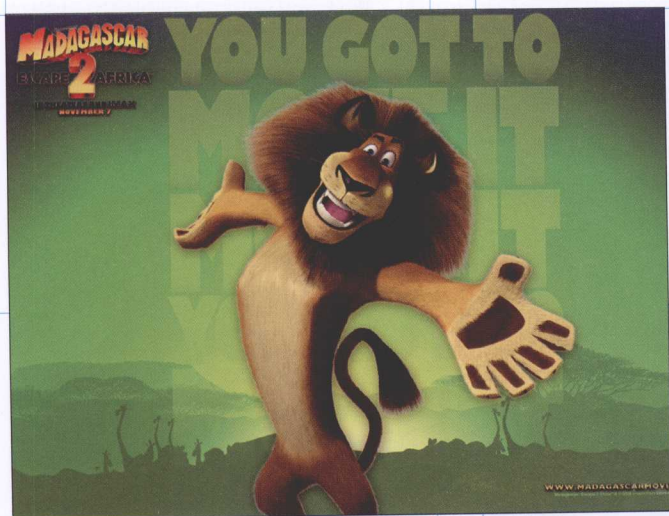


图1-7 《马达加斯加》



图1-8 《功夫熊猫》



图1-9 《叛逆的鲁鲁修》



图1-10 《秦时明月》

动画造型来源于生活，但已经不再局限于对生活中人物的再现和摹仿，而在于对人物更加精辟的提炼和创作，其中不仅包含作者自身的审美趣味和对人物的独特情感、认识，还包含对受众的审美期望和主流情感的揣摩。因为即使是一部实验性的动画作品，最后还是要呈现于大众前，接受挑剔和考验。比如日本动画片《新世纪福音战士》，尽管有很多晦涩难懂的情节，引用了大量圣经故事，又常常设下许多没有结尾的悬念，有故弄玄虚之嫌，但由于人物的造型设计精巧，抓住了很多观众的心，使得观众对片中人物有着对偶像般的迷恋。此片自面世以来常盛不衰，每年还有大量的人物造型周边产品走向市场，并且销售火爆（图1-11）。



图1-11 《新世纪福音战士》作者：GAINAX小组

动画造型艺术也经历了一个从简单到复杂的发展过程。从最开始的讽刺漫画里的夸张、讽刺、幽默，到早期动画形象的可爱搞笑，再到如今各种具有不同特征的形象类别，动画造型变得越来越多元化。在这个日益壮大的动漫画市场中，动漫画细分成各种类型，动漫画造型也相应从最开始的简单化符号、脸谱化的人物造型师变得更加丰富多彩，如既有一直广受欢迎的迪士尼经典动画造型，如米老鼠、唐老鸭、美人鱼等等；也有写实的美国英雄系列，如超人、闪电侠、再生侠、蜘蛛侠等；还有欧洲更加倾向于艺术造型的动漫画作品，例如法国的《疯狂世界美丽都》中的传奇老太婆；中国则有充满传统风格的动漫画艺术造型——哪吒、孙悟空、九色鹿等等；而在动漫产业大国日本，动漫造型更是多种多样，有不分年龄阶段的《哆啦A梦》系列，还有青少年喜爱的华丽唯美、时尚美酷系列，前者有《圣魔之血》、《圣传》等代表，后者有近年来被青少年作为时尚风向标的《NANA》。如今的动漫画造型，不管是根据不同的观众对象来分类，还是从服装上、年龄上、职业上……分类，可谓是百花齐放（图1-12~图1-22）。



图1-12 《米老鼠》



图1-13 《蜘蛛侠》



图1-14 《美人鱼》



图1-15 《白雪公主》

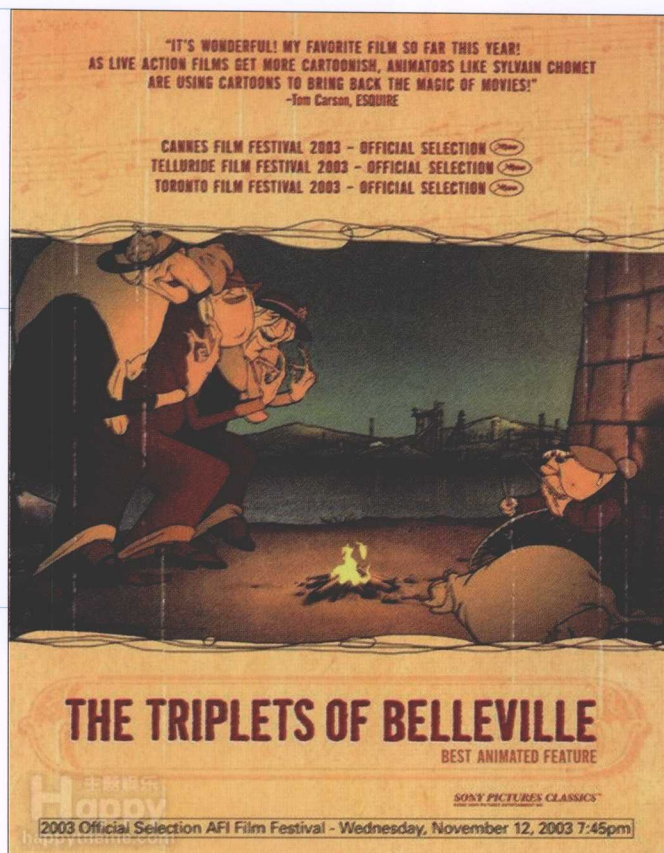


图1-16 《疯狂约会美丽都》 作者: Sylvain Chomet



图1-17 《哪吒闹海》



图1-18 《哆啦A梦》 作者: 藤子·F·不二雄

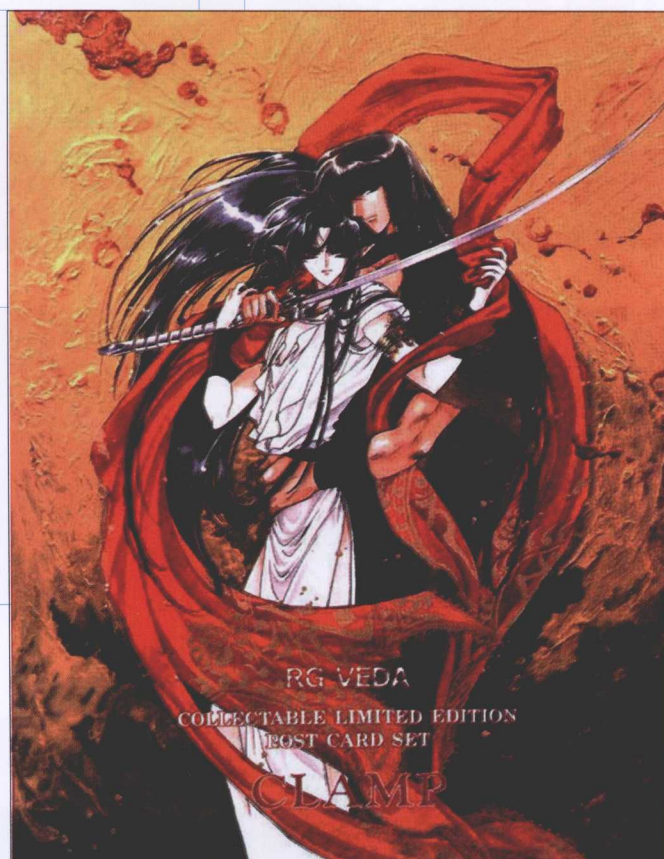


图1-19 《圣传》 clamp出品



图1-20 《KERORO》 作者：吉崎观音



图1-21 《圣魔之血》 作者：九条清



图1-22 《NANA》 作者：矢泽爱

1.2.2 东西方造型艺术的特点

从绘画艺术的整体视角来看,东西方造型风格之间存在着巨大差异:东方造型艺术特点是重意不重形,塑造形象是为作者抒情达意服务的,所以东方画家敢于为了强化情感的表达而对其外在形态有所舍弃,进行一些适当的艺术夸张。东方造型艺术细腻柔和,飘逸灵动。在表现形式上以线和水墨为主,有着浓厚的东方传统古典气息和民族传统,在这一点上动漫画造型的创意与之不谋而合。

东方传统美学强调的是整体意识,将主体与客体统一,认为万事万物都是遵循同一本质规律,即和谐统一的整体观。正是因为中国古代的艺术家所崇尚的这种哲学,他们往往把天、地、人、艺术、道德看做一个生气勃勃的有机整体,追求以整体为美的境界,通过“借物抒情”、“以形写意”、“形神兼备”等多种形式将情感赋予其中。

受这种“天人合一”的整体世界观与“物我同一”的审美观念的影响,东方造型艺术表现形式不重写实重传神,不重再现重表现,注重表现整体造型的气势,而不是对客观对象事无巨细地全盘描绘。中国龙的造型就是一个典型的代表,这个在现实世界中不存在的艺术形象不论在哪个朝代,不论具有何种姿势和形态,狞厉的,飘逸的,还是威武的,都极富生命张力。而在中国动画片《大闹天宫》里出现的凤凰造型,从华丽的凤鸟中提取体现凤鸟特征的一些造型元素,与云彩结合变幻成云霞,使整个造型变幻过程舒卷自如,体现出一种浪漫飘逸的气质。在另一部动画作品《九色鹿》中,在九色鹿施展神力的时候,身后出现的太阳和凤的造型也都简练而传神(图1-23)。

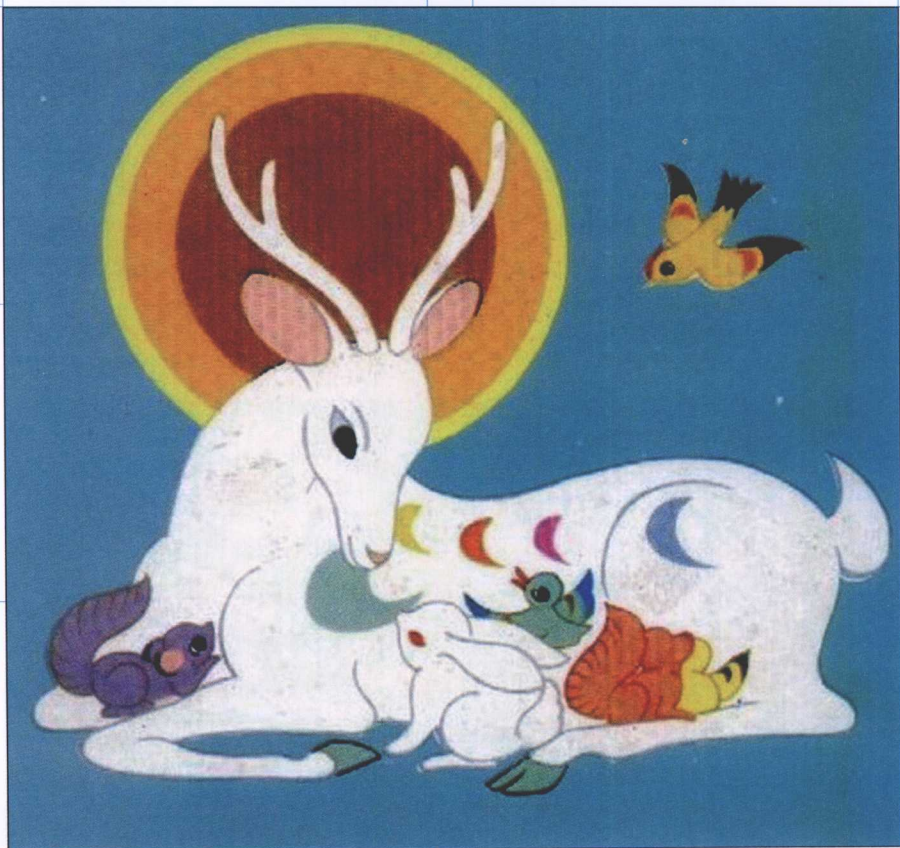


图1-23 《九色鹿》 作者:钱家骏、戴铁郎