

乐画工房 极乐鸟 编著

5

动漫第一线

动态素描 技法

秉承名家思想 学习一线技术
挥洒绘画激情 提升实战技能



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

动漫第一线 DONG MAN DI YI XIAN

5

动态素描技法

乐画工房 极乐鸟 编著



人民邮电出版社

北京

图书在版编目 (C I P) 数据

动漫第一线. 动态素描技法 / 极乐鸟编著. — 北京
: 人民邮电出版社, 2011. 3
ISBN 978-7-115-24419-2

I. ①动… II. ①极… III. ①动画—素描—技法 (美术)
IV. ①J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字(2011)第005557号

内 容 提 要

本书是“动漫第一线”系列教程中的一本。在动漫作品中, 动态可以理解为被“定格”在运动中的不同状态, 只要你掌握了在不同阶段中形体会出现什么样的变化, 再配合上合适的人物表情, 你就能创作出令人信服的动漫作品。本书向读者细致地展现了如何运用线条来勾勒人物的动态。

全书共5章, 通过12个实例详细讲解了人物动态的绘画流程, 并且还对人物头部、颈部、肩膀、脊椎、胯部及四肢的动态表现进行了具体分析。

本书实例丰富, 讲解细致, 非常适合动漫初中级爱好者学习, 也适合动漫相关专业作为培训教材或教学参考用书。

拿起画笔来吧, 跟着我们画, 相信你很快就能掌握漫画绘制的要领。

动漫第一线——动态素描技法

- ◆ 编 著 乐画工房 极乐鸟
责任编辑 郭发明
- ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市崇文区夕照寺街 14 号
邮编 100061 电子函件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
三河市海波印务有限公司印刷
- ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 16
字数: 256 千字 2011 年 3 月第 1 版
印数: 1—4 000 册 2011 年 3 月河北第 1 次印刷

ISBN 978-7-115-24419-2

定价: 35.00 元

读者服务热线: (010)67132692 印装质量热线: (010)67129223

反盗版热线: (010)67171154

广告经营许可证: 京崇工商广字第 0021 号

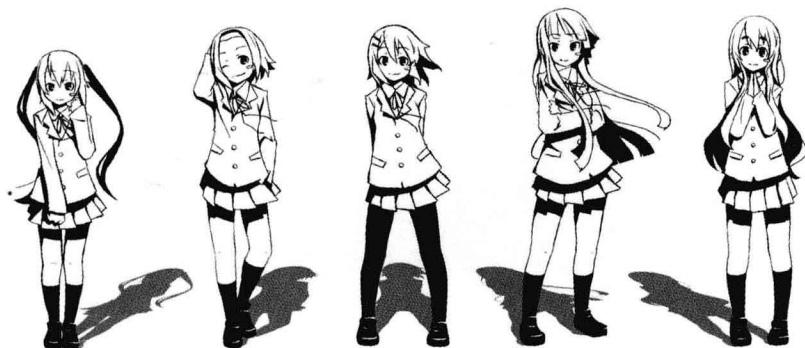


第1章 概述——什么是动态..... 005

1.1 人物的动态	010	1.7 动态举例	033
1.2 如何运用动态元素来绘画?	013	实例①	033
1.3 “最原始的思考!”	016	实例②	034
1.4 绘画流程的重要性	017	实例③	035
1.5 人物的表演	021	实例④	036
1.6 如何练习动态呢?	023	实例⑤	037
		实例⑥	038
		实例⑦	039
		实例⑧	040
		实例⑨	041

第2章 动态基础..... 043

2.1 基础模型	045	关键帧	057
2.2 模型透视	047	通过细节提升动态效果	061
2.3 一个属于自己的模型!	049	2.5 模型的人物性格及动态	063
2.4 动态的合理性	054	多画人物群像进行练习	068
错误的案例	055	多鉴赏人物群像动态	073



第3章 实战之图例分析 079

3.1 画图少年	081	3.7 站立的美少年	111
3.2 仰视的少年	086	3.8 靠墙坐着的少女	116
3.3 坐着仰视的少年	091	3.9 阳光少女	121
3.4 可爱的站立的小女孩	096	3.10 站着的少女	126
3.5 蹲着的女孩	101	3.11 运动的少年	131
3.6 踢腿的少年	106	3.12 持武器的少年	136

第4章 动态局部分析 143

4.1 头部的动态表现	147	4.4 脊椎的动态	184
低头和抬头	148	4.5 胯部的动态	201
歪着头会比较可爱	158	胯部的前倾	205
头部与身体比例的关系	159	胯部的后倾	206
4.2 颈部是连接头部和上肢的重要部位	162	胯部的左右扭动	207
动态模型中颈部的粗与细	163	欣赏名家笔下的胯部动态作品	212
非人类模型的颈部	168	4.6 四肢的动态	214
4.3 肩膀部位	169	四肢传达的信息	214
肩膀，是力量的体现	171	男孩与女孩四肢动态的区别	217
肩膀的内收和外扩	175	基础练习有助提高	224
肩膀的特殊动作	179		

第5章 动态鉴赏 230

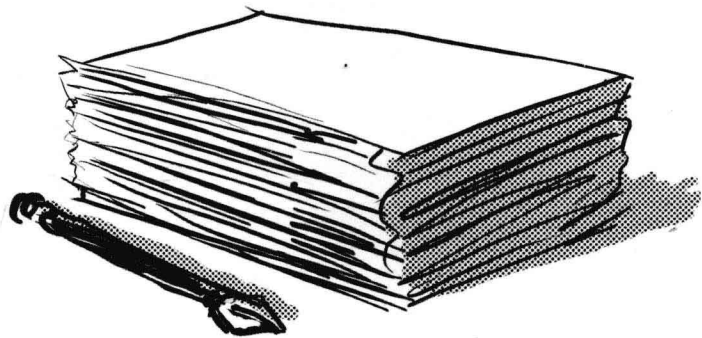


第1章

概述—— 什么是动态



非常诚恳地说几句话，千万别以为看完这本书就可以在绘制人物动态方面有飞跃的进步。世界上有很多很多的书，但不是读过书的人就一定会成功，只有再加上自己认真刻苦的努力，才可能成功。这本书只是分享一下总结出的经验。



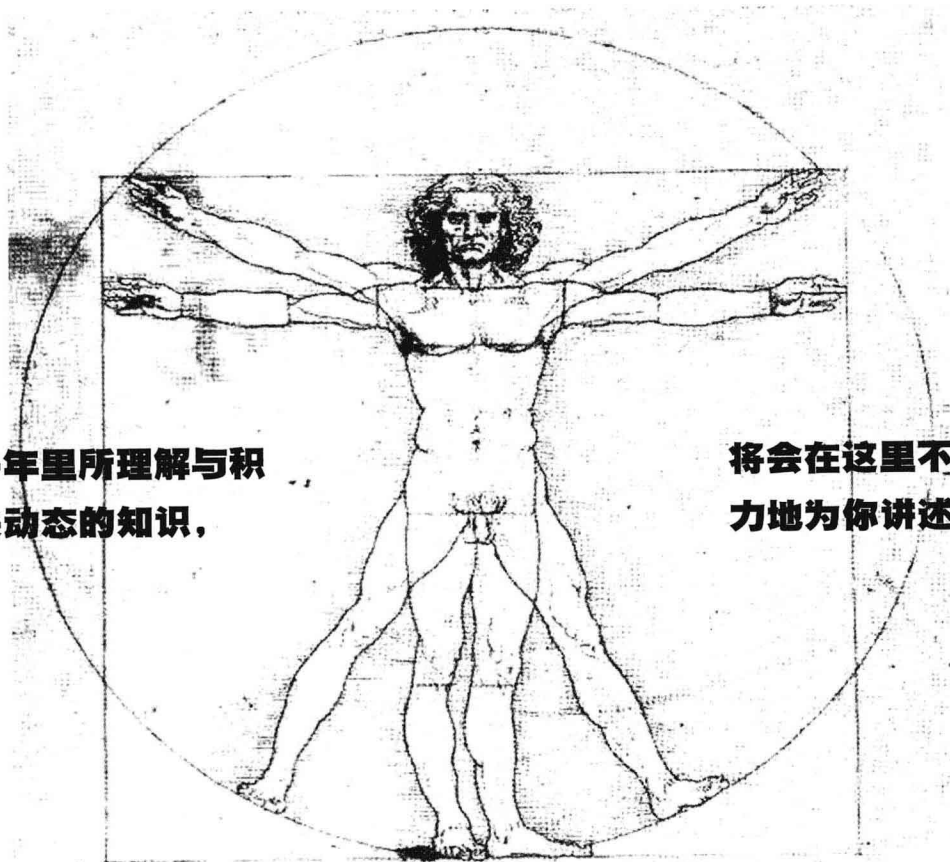


首先我要明确一点:

我承认一般书籍的前言、序章或者关于“什么是动态”的知识讲解一定非常的枯燥和乏味! 这些部分经常会被读者“残忍”并且无情地直接翻过去! 所以我尽量把这一部分讲得生动有趣, 即便您还是要将这一部分直接翻过去也无妨, 偶尔无聊吃零食的时候不妨翻回来看一看, 因为这一部分——非常的重要!

**我在很多年里所理解与积累的
有关动态的知识,**

**将会在这里不遗余力地
为你讲述!**



首先我们需要一个基础认识：“什么是动态？”

词语：动态

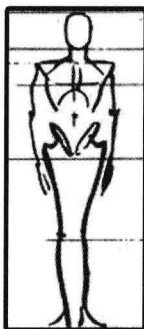
拼音：dòng tài

释义：

- ①（事情）变化发展的情况。科技～，从这些图片里可以看出我国建设的。
- ②艺术形象表现出的活动神态。画中人物，～各异，栩栩如生。
- ③运动变化状态的或从运动变化状态考察的。～工作点，～电流 ～分析。

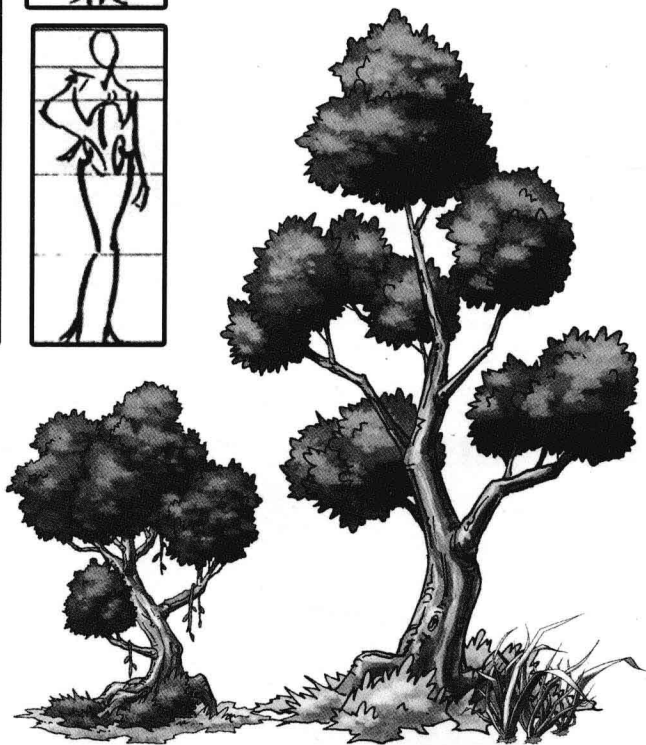
左图是百度中搜索到的答案。这3个选项中，很明显，第2个更接近我们的答案，但是感觉不够贴切，那么我们一起深入地了解一下什么是动态吧！

以下是我个人对动态的理解，与大家分享！



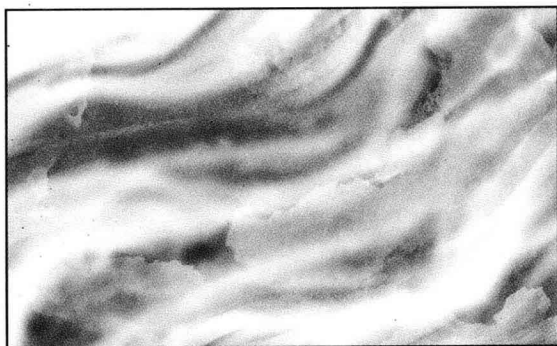
站着是动态，坐着也是动态，它们各自表达着一种自己独特的特点；微笑是动态，忧伤也是动态，它们也体现出了人物的感情与心态。

每朵蘑菇有自己的动态，
每棵树也有自己的动态，
每根草也有自己的动态。





石头有石头的动态，
烟尘有烟尘的动态，
天空有天空的动态，
云彩有云彩的动态。



其实我很想用“XX有XX的动态”这个公式举例100页，但是编辑肯定不会允许我这么做……想必现在大家已经有了一个观点：万物都有自己的动态，无论是腾空而起扣篮，还是千年不变的岩石，它们都有自己的动态。



动之动态为动，静之动态即为静；
清之动态为清，浊之动态即为浊；
促之动态为促，怠之动态即为怠；
明之动态为明，暗之动态即为暗。



所以我们姑且斗胆将绘画中的动态理解为：

存在着的万物都有属于自己的动态，它们必然会有可以形容它们的词语，而这些词语便是它们的动态。

身为站在“努力”最前线的我们，要做的便是将这些词语尽自己最大能力描绘出来，从而赋予自己笔下的一切更强的意义。使它们具有无与伦比的生命力！

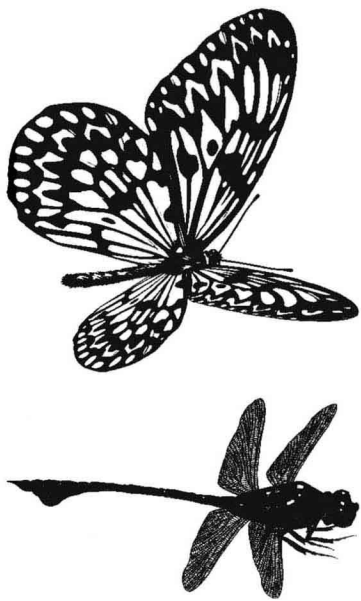
当然，这本书主要讲述的还是人物动态，所以……



1.1 人物的动态



上面一组人物,大家有没有发觉,虽然大家都是站立的姿势,手部的动作也不是那么夸张,为什么每个人都不太一样呢?即便是把脸都挡住,我们还是可以看出他们之间有很大区别。很多人把这种区别称之为“气质”,当然整体气质除去服装、发型、表情之外,剩下的必然有“动态”。他们每个人的站姿的动态其实都有着微妙的变化,而这些动态都完美地体现出了他们是什么样的人。



如果感觉刚才所说的很难理解，不必太担心，其实我们天生就具备并积累了超多对动态的了解，譬如左图中的两个没有颜色的剪影，不难看出是蝴蝶和蜻蜓吧？也许你思考时间不到百分之一秒便可以从大脑的素材库中判断出“此动态一定是蝴蝶！”。不要没有自信，你已经积累了相当多的动态资料！

如果说左图太简单的话，我们不妨看看下图。



只是剪影而已，但是我们依然可以很轻松地判断出“这是两个很厉害的人在打架！”，因为你已经从画面的很多元素中感受到了传达出来的非常多的信息。



如果说上面两张图不足够有说服力的话，那么左图这张甚至连线条都没有的涂鸦，你依然可以很轻松地就知道他是 Michael Jackson（迈克·杰克逊）！甚至你都知道这是哪张专辑的。

这些都是动态所产生出的效果和作用！



左图中的3个人，气质完全不一样，我们可以通过服装、姿势、表情等角度说出她们之间很多的不同。其实动态上的差别并不是只有这些涵盖性比较广的词语。下面我们来举例看看，同样的人物，同一个姿势，同一个角度，也可以画出完全不同的感觉！



上面3张图都是之前画过的图，现在放在一起举例。

这3张图的动作基本上是一致的，也都是我画的，但是为什么感觉不一样呢？

图1中比较明显的特点是更有一种史诗感，完成度最高；图2比其他两张图更加安静一点，人物相较而言比较写实；图3中更加随意，更有活力。

这3种感觉是通过什么来体现的呢？我们不妨来看一下每张图的元素要点吧！

图1：光、翅膀、羽毛、特殊笔触、细致的线条、纹理等。

图2：比较明显的阴影，黑白对比比较明确，黑粗的字体等。

图3：超现实的背景，更Q版一点的人物模型，更飞一点的字体等。

综上所述，每一个细节都可以表达一种感受，所以动态其实蕴含在每一个元素、每一个细节、甚至每一笔之中。

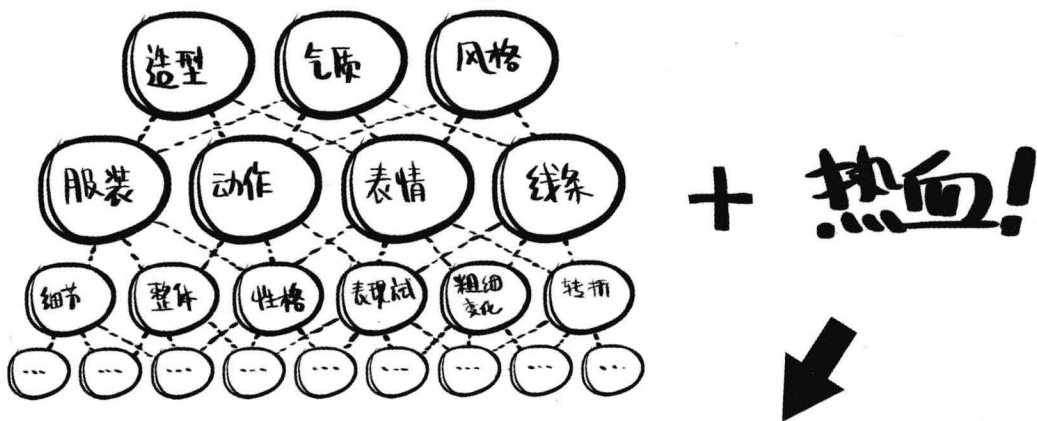
1.2 如何运用动态元素来绘画?



我们现在大概了解了动态是什么，那么如何利用动态中的这些元素来绘画呢？

既然动态分布在每一个细节元素中，那么是不是每一个元素都可以强化动态效果？

假设我准备认真地画一张图，大概粗略地分析出了很多相互有密切关联的元素点。假如在每个元素点中都明确一个方向的话……



如果有意识地在每一个细节中加入热血。

那么将画出一张热血很多倍的图！



为了便于了解，我们来举一些实例。

右图单从动作上面看，可以说差别不是很大，但是整体的感觉就会相差甚远。这些差别在哪里呢？



我确实很想说
“那么我们一起
去把一切夺回来
吧！”



加入了“燃！”这个字之后，描线工具改为毛笔，无论是黑白对比还是背景气氛，每个注意到的细节都有调整，最终导致整体的变化！



这组图也是通过线条和暗部的表现方式产生了很强的对比。

可以经常罗列自己所理解的元素点，方便通过强化元素点来强化动态！



小小练习

大家试着从两张图中
看看到底哪些元素上
有着什么样的变化？
多多练习，可以更快
地掌握动态！



无论你的绘画习惯是什么样子，都非常希望你在开始动笔之前，追加一个第0步，我们姑且称它为

1.3 “最原始的思考！”

既然知道每一个元素点都可以强化动态，那么我们来学习如何不绕弯路直接获得结果！

画画之前，一定要用一些时间来思考！正所谓磨刀不误砍柴工！

我们现在开始做一个小实验，我们用两种方式来画一张画吧！

方案一：“我要画一张好看的画！”然后开始动笔画。当然，初学者的话，最好需要一张比较耐擦的纸及一块很好用的橡皮。

方案二：“我要画一张好看的画！嗯，我要画一张什么画呢？我想要一张很阳光的，画什么会很阳光呢？”之后就要动用自己的人生的阅历和认知了，“树叶缝隙中的光线、海滩、笑容、草帽、光晕、海鸥、鲜亮的颜色……”很多词语浮现在你眼前。然后再准备一张比较耐擦的纸及一块很好用的橡皮，准备开始吧！

两个方案比较起来，个人觉得方案二会更加明确自己的目标和目的，只需要去排列组合这些元素就可以了，当然元素不会画，可以多加练习；但是方案一中除了元素不会画，还追加了不知道要画什么，很容易让自己放弃。

