

CENGAGE
Learning™

[美] 凯文·海德培斯 斯蒂芬·米萨 著 熊 剑 译

美国动画素描基础



上海人民美術出版社

| 美国动画 |

素描基础

[美] 凯文·海德培斯
斯蒂芬·米萨 著
熊 剑 译

上海人民美術出版社

Exploring Drawing for Animation
凯文·海德培斯 & 斯蒂芬·米萨 著；熊剑 译
Copyright © 2004 by Delmar Learning, a part of Cengage Learning.
Original edition published by Cengage Learning. All Rights reserved.
本书原版由圣智学习出版公司出版。版权所有，盗印必究。

Shanghai People's Fine Arts Publishing House is authorized by Cengage Learning to publish and distribute exclusively this simplified Chinese edition. This edition is authorized for sale in the People's Republic of China only (excluding Hong Kong, Macao SAR and Taiwan). Unauthorized export of this edition is a violation of the Copyright Act. No part of this publication may be reproduced or distributed by any means, or stored in a database or retrieval system, without the prior written permission of the publisher.

Right manager: Ruby Ji
本书中文简体字翻译版由圣智学习出版公司授权上海人民美术出版社独家出版发行。此版本仅限在中华人民共和国境内（不包括中国香港、澳门特别行政区及中国台湾）销售。未经授权的本书出口将被视为违反版权法的行为。未经出版者预先书面许可，不得以任何方式复制或发行本书的任何部分。
ISBN 978-7-5322-8075-9

Cengage Learning Asia Pte. Ltd.
151 Lorong Chuan, #02-08 New Tech Park, Singapore 556741
本书封面贴有Cengage Learning防伪标签，无标签者不得销售。
合同登记号：图字：09-2011-369号

图书在版编目 (CIP) 数据

美国动画素描基础/[美]海德培斯、米萨 著；熊剑 译
—上海：上海人民美术出版社，2013.09
书名原文：Exploring Drawing for Animation
ISBN 978-7-5322-8075-9

I. ①美… II. ①海… ②米… ③熊… III. ①动画—素描技法
IV. ①J218.7
中国版本图书馆CIP数据核字（2012）第217709号

美国动画素描基础

著 者：[美] 凯文·海德培斯 斯蒂芬·米萨
译 者：熊 剑
策 划：姚宏翔
统 筹：丁 雯
责任编辑：姚宏翔
特约编辑：孙 铭
版式设计：朱庆荧
技术编辑：戴建华
出版发行：上海人民美术出版社
（上海长乐路672弄33号 邮政编码：200040）
印 刷：上海市印刷十厂有限公司
开 本：787×1092 1/16 印张 17
版 次：2013年9月第1版
印 次：2013年9月第1次
书 号：ISBN 978-7-5322-8075-9
印 数：0001-4000
定 价：48.00元

测量长度单位换算表

转换	转换为	乘以
英寸	厘米	2.54
厘米	英寸	0.4
英尺	厘米	30.5
厘米	英尺	0.03
码	米	0.9
米	码	1.1



目录

前言	9
作者简介	14
序言	17
1. 扎实的素描基础	18
介绍了一些基本的素描技巧，包括：比例、线条、明暗。	
2. 轮廓素描	46
深度剖析线条素描，包括：如何画线条素描，解析线条素描表现手法的多样性，以及线条素描与动画制作之间的总体关系。	
3. 动态素描：人体解剖与动物解剖	82
介绍了人体骨骼和肌肉构造的总体概况，动态素描与动画制作之间的关系。	
4. 连续素描	110
连续素描解析，人体运动的定格草图，连续素描与动画制作的内在关联。	
5. 戏剧动作	132
介绍了戏剧动作的本质特性，以及如何通过动画来表现戏剧性的动作。	
6. 场景设计	154
场景设计中，各种常用动画场景元素的概述，包括：建筑物、花草树木、高山流水。	

目录

7. 角色设计 188

介绍了角色设计，包括：如何获得创意、概念草图、参考资料、人体解剖。

8. 角色塑造 208

进一步研究角色设计，包括：角色类型、艺术夸张、现实主义、模板。

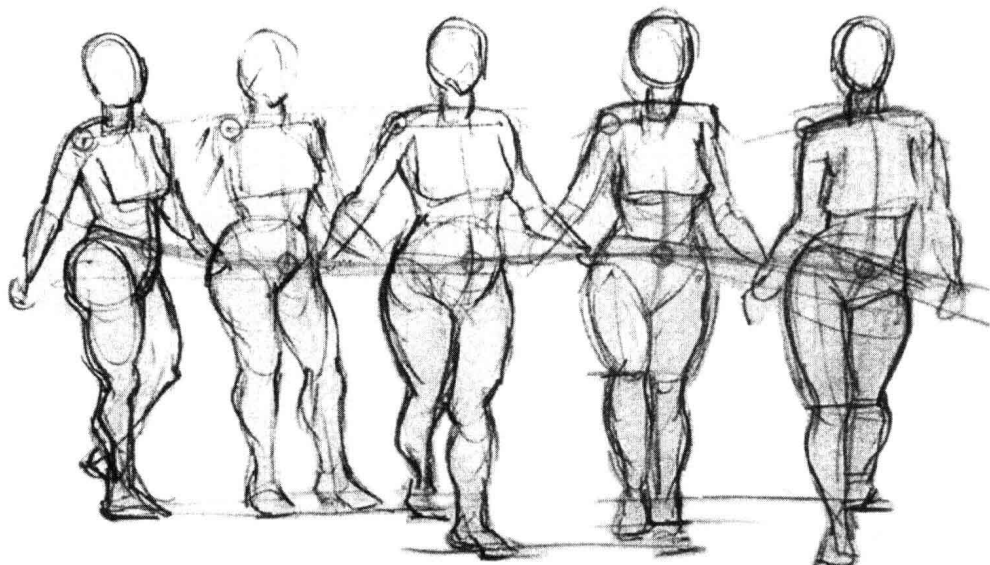
9. 草稿及清理 226

起草稿、画草图以及充满活力的动作、关键帧、节奏、中间素描、清理素描工作的技巧概述。

索引 250

彩页 257

提供了一些创作实例，包括：人体素描、场景设计、角色设计。



| *exploring* |

DRAWING *for* **ANIMATION**

| 美国动画 |

素描基础

[美] 凯文·海德培斯

斯蒂芬·米萨

熊 剑

著
译

上海人民美術出版社

Exploring Drawing for Animation
凯文·海德培斯 & 斯蒂芬·米萨 著；熊剑 译
Copyright © 2004 by Delmar Learning, a part of Cengage Learning.
Original edition published by Cengage Learning. All Rights reserved.
本书原版由圣智学习出版公司出版。版权所有，盗印必究。

Shanghai People's Fine Arts Publishing House is authorized by Cengage Learning to publish and distribute exclusively this simplified Chinese edition. This edition is authorized for sale in the People's Republic of China only (excluding Hong Kong, Macao SAR and Taiwan). Unauthorized export of this edition is a violation of the Copyright Act. No part of this publication may be reproduced or distributed by any means, or stored in a database or retrieval system, without the prior written permission of the publisher.

Right manager: Ruby Ji
本书中文简体字翻译版由圣智学习出版公司授权上海人民美术出版社独家出版发行。此版本仅限在中华人民共和国境内（不包括中国香港、澳门特别行政区及中国台湾）销售。未经授权的本书出口将被视为违反版权法的行为。未经出版者预先书面许可，不得以任何方式复制或发行本书的任何部分。
ISBN 978-7-5322-8075-9

Cengage Learning Asia Pte. Ltd.
151 Lorong Chuan, #02-08 New Tech Park, Singapore 556741
本书封面贴有Cengage Learning防伪标签，无标签者不得销售。
合同登记号：图字：09-2011-369号

图书在版编目(CIP)数据

美国动画素描基础/[美]海德培斯、米萨 著；熊剑 译
—上海：上海人民美术出版社，2013.09
书名原文：Exploring Drawing for Animation
ISBN 978-7-5322-8075-9

I. ①美… II. ①海… ②米… ③熊… III. ①动画—素描技法
IV. ①J218.7
中国版本图书馆CIP数据核字（2012）第217709号

美国动画素描基础

著 者：[美] 凯文·海德培斯 斯蒂芬·米萨
译 者：熊 剑
策 划：姚宏翔
统 筹：丁 雯
责任编辑：姚宏翔
特约编辑：孙 铭
版式设计：朱庆荧
技术编辑：戴建华
出版发行：上海人民美术出版社
（上海长乐路672弄33号 邮政编码：200040）
印 刷：上海市印刷十厂有限公司
开 本：787×1092 1/16 印张 17
版 次：2013年9月第1版
印 次：2013年9月第1次
书 号：ISBN 978-7-5322-8075-9
印 数：0001-4000
定 价：48.00元

测量长度单位换算表

转换	转换为	乘以
英寸	厘米	2.54
厘米	英寸	0.4
英尺	厘米	30.5
厘米	英尺	0.03
码	米	0.9
米	码	1.1

目录

前言	9
作者简介	14
序言	17
1. 扎实的素描基础	18
介绍了一些基本的素描技巧，包括：比例、线条、明暗。	
2. 轮廓素描	46
深度剖析线条素描，包括：如何画线条素描，解析线条素描表现手法的多样性，以及线条素描与动画制作之间的总体关系。	
3. 动态素描：人体解剖与动物解剖	82
介绍了人体骨骼和肌肉构造的总体概况，动态素描与动画制作之间的关系。	
4. 连续素描	110
连续素描解析，人体运动的定格草图，连续素描与动画制作的内在关联。	
5. 戏剧动作	132
介绍了戏剧动作的本质特性，以及如何通过动画来表现戏剧性的动作。	
6. 场景设计	154
场景设计中，各种常用动画场景元素的概述，包括：建筑物、花草树木、高山流水。	

目录

7. 角色设计 188

介绍了角色设计，包括：如何获得创意、概念草图、参考资料、人体解剖。

8. 角色塑造 208

进一步研究角色设计，包括：角色类型、艺术夸张、现实主义、模板。

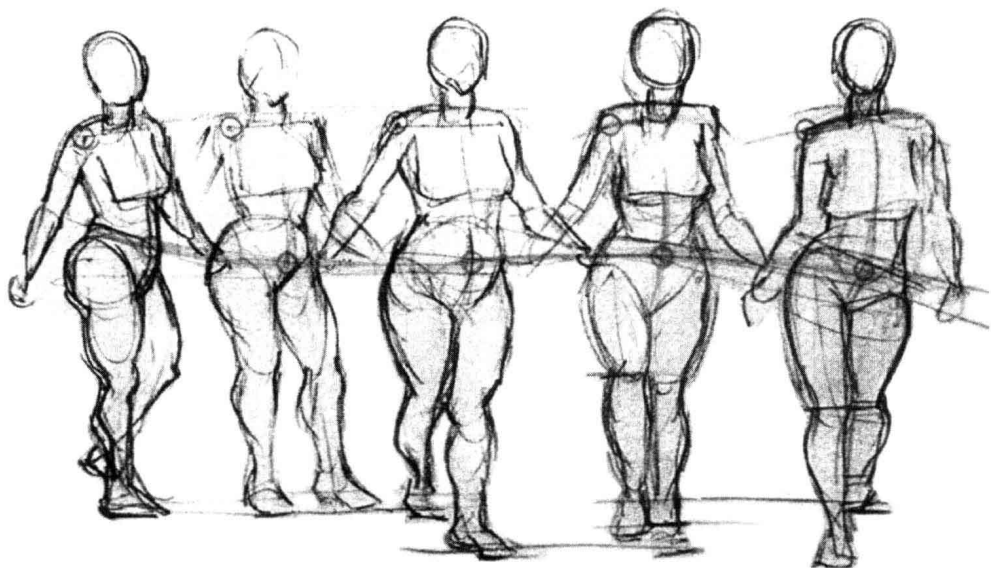
9. 草稿及清理 226

起草稿、画草图以及充满活力的动作、关键帧、节奏、中间素描、清理素描工作的技巧概述。

索引 250

彩页 257

提供了一些创作实例，包括：人体素描、场景设计、角色设计。







美国动画素描基础

前言

适用对象

现今，无论制作传统二维动画片，还是当今用电脑制作三维动画片，良好的素描技巧无疑是成功的关键要素之一。当然，也有人会说，有电脑绘图帮忙，素描技能不再重要。然而，我们曾经在大大小小各种动画工作室工作过的历史经验告诉我们，素描基础是至关重要的。《美国动画素描基础》为大家提供了一些动画制作的基础知识，帮助大家理解动画制作过程，去指导大家掌握动画素描的技巧，其中包括：动物、人体解剖、动物解剖、建筑物、自然环境等表现技法。本书适用于专业动漫学校、传统大学动漫课程或是素描课程。专家可以用本书培训初学者和实习生。如果你想自学，本书也是一个很好的选择。

新趋势

随着动漫产业的不断发展与革新，我们逐渐意识到，电脑绘图的相关技术在动画产业中的作用变得越来越重要。传统的动画大举进军广告业和电视娱乐产业。当今，游戏产业收入大大超过电影产业，这一趋势将会持续下去，而且我们预计这种趋势不但会持续且差距会不断扩大。虽然就业市场需求起伏不定，但无论就业环境和条件如何，求职者的能力仍是最重要的考量因素，所以在这样的趋势驱动下，未来的设计师和动画师必须要从传统素描和相关研究中，获得必备的素描技能。虽然大家都对电脑动画的效果和感官更感兴趣，但是动漫产业对手工绘图和设计能力的要求并没有因此而降低。事实上，不但没有降低要求，而是比以往任何时候更高。所以，无论是在传统动画还是电脑动画中，动画师都要在粗制滥造和精益求精之间找到平衡点，才能更好地适应市场要求。

成书背景

只要有恒心与毅力，每个人都可以培养并提高自己的素描技巧。在现今的图书市场上我一般只能找到素描类图书或是动画制作类图书，很少有素描和动画结合的图书。而你现在手中的这本有关素描和动画制作的专科书则填补了这项空白。随着动画产业快速进军信息、通信、娱乐、广告等行业，使得这项空白更为突出，问题更为棘手。本书提供了诸多与动画相关的素描技巧，素描理论和实践相结合，方便大家学习，因此让各位极具潜力的设计师可以获得创作的灵感。

我们不但从事专业动画制作工作、插画绘制工作，而且负责大学教学工作，有很多年的业内经验。凤凰城艺术学院是一所培养动画人才的学校，我们在此执教几十年，掌握了很多第一手的资料，了解成功的秘诀。另外，我们还有幸采访了来自福克斯动画工作室的专家以及这一领域的其他专家，包括曾经参与了电影《魔戒》三部曲的制作的艺术家们。我们研究了很多动画制作教科书，总结了许多经验并发现了其中的一些不足之处。

只要你愿意，随时可以利用此书开始学习。除此之外，如果你只是一个初学者或是一个想将自己的职业之路走向更宽广的动画师，更多专业软件的操作与学习也是必不可少的。当然，相信大家手中的电脑软件并不少，特别是电脑绘图软件。但作为一名专业动画教师还需要具备一些教育学的知识。本书还提供了专业的人体解剖知识。本书是通用教科书，介绍了很多概念的起源，这在其他教科书中是找不到的。

本书的脉络

本书共9章，另有将部分当今和历史上的优秀作品欣赏以彩页呈现，还有专题文章，介绍了一些著名的动画大师，另附插图说明。第1章，扎实的素描基础，介绍了一些基本的素描技巧。在第2章里，介绍了速写和线条素描，以及动画制作要求的深入剖析。第3章，介绍了人体解剖和动物解剖，它们有一些相似之处。在第1章和第2章里，浅析了一些素描技巧；在第4章里，我们继续深入讨论素描技巧；其中第3章可以作为铺垫和导入章节阅读。第4章，连续素描，通过一系列的速写，分析和展现角色动作过程

以及人体解剖。第5章，戏剧动作，我们会从速写和连续素描讲解过渡到戏剧动作，以及生物与戏剧动作的关系。在此，读者会发现很多彩色图片在中间彩页中出现，这是我们提供的一些设计实例，通过强烈的视觉体验来讲述如何解决素描、场景设计、角色设计中的一些问题。接下来是第6章，特别关注到一些建筑物和场景之间的组合和素描技法表现之间的问题。下一章——第7章，角色设计与情节发展，介绍了一些有关角色设计的方法和手段，以及在此过程中设计师常会犯的错误，还有与各种主题有关的一些素描解决方案。在第8章里，对角色设计进行深入研究和探讨，包括：角色类型、艺术夸张、现实主义。另外，还介绍了模板的应用。最后是第9章，介绍打草稿、清理素描工作及其他总体上与素描的关系。其中本书还有一部分的专题文章是作者对两位专业动画师及清理素描工作的艺术家的采访。本书中的重点已通过斜体字标注，学生和教师请注意。虽然，在最后一章中，我们仍有一些与动画制作有关的技术性信息在此提及。但请注意我们从始至终强调的是，画好素描，才能做好动画片。

本书的特色

- 每一章开头都有明确的学习目的。
- 全书提供了大量的插图，帮助大家理解概念。
- 介绍了很多动画片成功的经验，还有专家的建议和意见。
- 通过亲切友好的方式及口吻，介绍素描技巧和素描理论。
- 深度剖析速写、示意图与成功动画片之间的关系。
- 以务实的态度，介绍了人体解剖，提供了男女素描总体指南。

