

动漫美术动物设计

〔中国高等院校动漫专业教材〕

Textbook for Animation Major
of University

编著 / 李金烽



上海动画大王文化传媒有限公司
上海人民美術出版社

中 国 高 等 院 校 动 漫 专 业 教 材

动漫美术动物设计

李金烽 著

上海动画大王文化传媒有限公司

上海人民美術出版社

副 主
主
编 编
钱 乐
逸
敏 坚

图书在版编目 (C I P) 数据

动漫美术动物设计 / 李金烽编著. —上海: 上海人民
美术出版社, 2010.5

ISBN 978-7-5322-6799-6

I. ①动... II. ①李... III. ①动画: 动物画—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076204号

中国高等院校动漫专业教材

动漫美术动物设计

编 著: 李金烽

责任编辑: 卢 卫

封面设计: 宗 蕾

技术编辑: 陶文龙

出版发行: 上海动画大王文化传媒有限公司

上海人民美術出版社

(上海长乐路672弄33号)

印 刷: 上海市印刷十厂有限公司

开 本: 787×1092 1/16 8印张

版 次: 2010年6月第1版

印 次: 2010年6月第1次

印 数: 0001—3250

书 号: ISBN 978-7-5322-6799-6

定 价: 34.00元

中国高等院校动漫专业教材编委会

主任：

张晓敏 上海文艺出版集团 社长

委员：

常光希 《宝莲灯》导演 上海美术电影制片厂原厂长

曲建云 《阿凡提的故事》导演 上海美术制片厂一级设计师

戴铁郎 《黑猫警长》导演 上海美术电影制片厂一级导演

姚忠礼 《葫芦兄弟》编剧 上海美术电影制片厂一级编剧

黄玉郎 《神兵小将》导演 香港玉皇朝出版有限公司创作总裁

张天晓 《中华小子》导演 上海今日动画有限公司董事长

林 超 《小红军长征记》导演 中国美院动漫传媒学院副院长

赵崇邦 《喜洋洋与灰太狼之牛气冲天》导演 香港著名导演

陈维东 《三国演义》绘画者 天津神界漫画公司董事长

阮筠庭 《空色彩虹》绘画者 中国美院动漫传媒学院教师

于 路 《听雨》绘画者 著名漫画家



前言

十几年前，动漫对我们大部分编辑来说，还是很陌生的。但是，从概念发展为初具规模的新兴产业，其发展速度之快超出我们的想象，以至今天动漫的影响在我们的生活中随处可见。尤其是青少年，动漫及衍生产品很大程度上影响着他们的生活，既丰富了他们的精神世界，又改变着他们的生活形态，从某种意义上来说甚至会影响他们一生，就如我们这一代人当年深受连环画的影响一样。

动漫产业的巨大影响力不仅凸显在我们的生活中，其发展过程产生的经济效益吸引了越来越多投资者的眼光，也成为新一轮经济发展的增长点。社会上对动漫人才的需求使许多高校纷纷开设相关的专业院系，多家出版社相继推出相关的教材及教辅。我们上海文艺出版集团下属的上海动画大王文化传媒有限公司早在几年前就涉足动漫教材出版领域，策划出版了《高等院校动漫教材》。我们广泛聘请国内动漫艺术创作领域的名家、著名高等院校动漫专业的一线教师参加这套书的策划和撰写工作，对书稿的审校力求精益求精，目的就是让这套书出版后成为动漫专业教材的品牌。教材推向市场后取得了预期的效果。

如今，这套教材经过修订后重版。修订目标也很明确：根据动漫专业教育的现状及未来发展的趋势，除了修订已有的理论类、基础类、设计类、创作类等教材外，还特别增加了游戏类教材，使本套教材更充实、更系统、更具权威性。

为高校动漫专业教育提供更丰富的教育资源，是我们出版人的责任，是我们编辑的愿望。希望修订重版的《中国高等院校动漫专业教材》继续得到广大高校动漫专业师生的欢迎。同时欢迎广大师生在教和学的过程中对本套教材存在的不足提出批评、指正。

张晓敏

2010年5月

目录

前言

第一章 动物绘画基础知识/1

第一节 形体分析/2

- 一、动物形体的划分/2
- 二、透视变化/4
- 三、动物形体的略写/5
- 四、线的运用/8
- 五、笔墨效果与技巧/9

第二节 骨骼与肌肉/11

- 一、马的骨骼结构/11
- 二、马的肌肉结构及体毛的生长方向/12
- 三、运动中马的形态/14
- 四、鸟类的骨骼结构/16
- 五、鸟体各部分的名称和结构/17
- 六、其他动物的骨骼与肌肉/19

第三节 动态分析/21

- 一、捕捉情景和感觉/21
- 二、常态动作的分析/22
- 三、剧烈动作的分析/23

第二章 卡通动物画基础知识/25

第一节 夸张和变形/26

- 一、了解所创作角色的特点/26
- 二、夸大动物自身的特点/29

第二节 卡通动物造型方法/32

- 一、活用几何形体/32
- 二、拟人化/35
- 三、创作自己的风格/42

第三节 卡通动物的形态/45

- 一、动态线的运用/45
- 二、夸张动态/47
- 三、四肢动物的运动规律/53
- 四、拟人化动物的运动规律/56
- 五、鸟类的运动规律/60

第三章 卡通动物绘画实例分析/61

第一节 活泼可爱的动物/62

第二节 拟人化的动物/67

第三节 神话传说中的动物/71

第四节 怪物/75

第五节 各种动物的卡通画法/80

第四章 国内外优秀作品赏析/100

□第一章

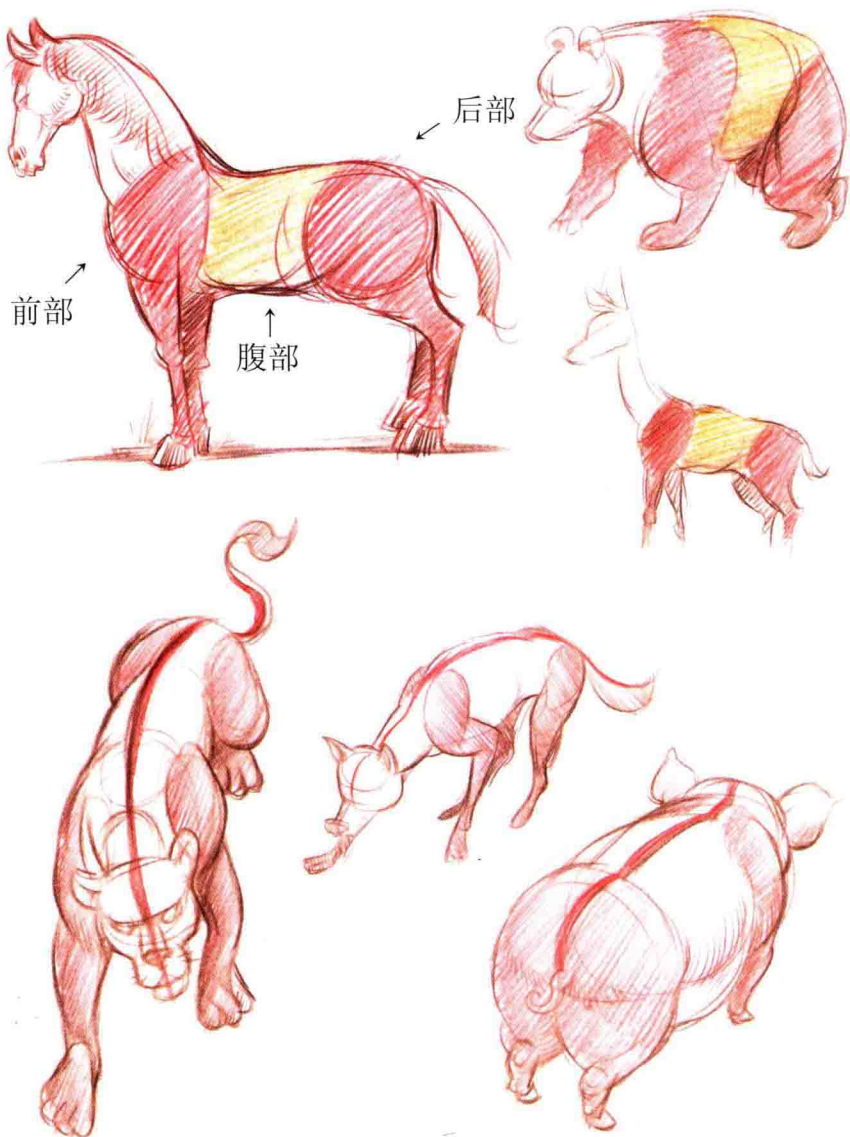
动物绘画基础知识

第一章 动物绘画基础知识

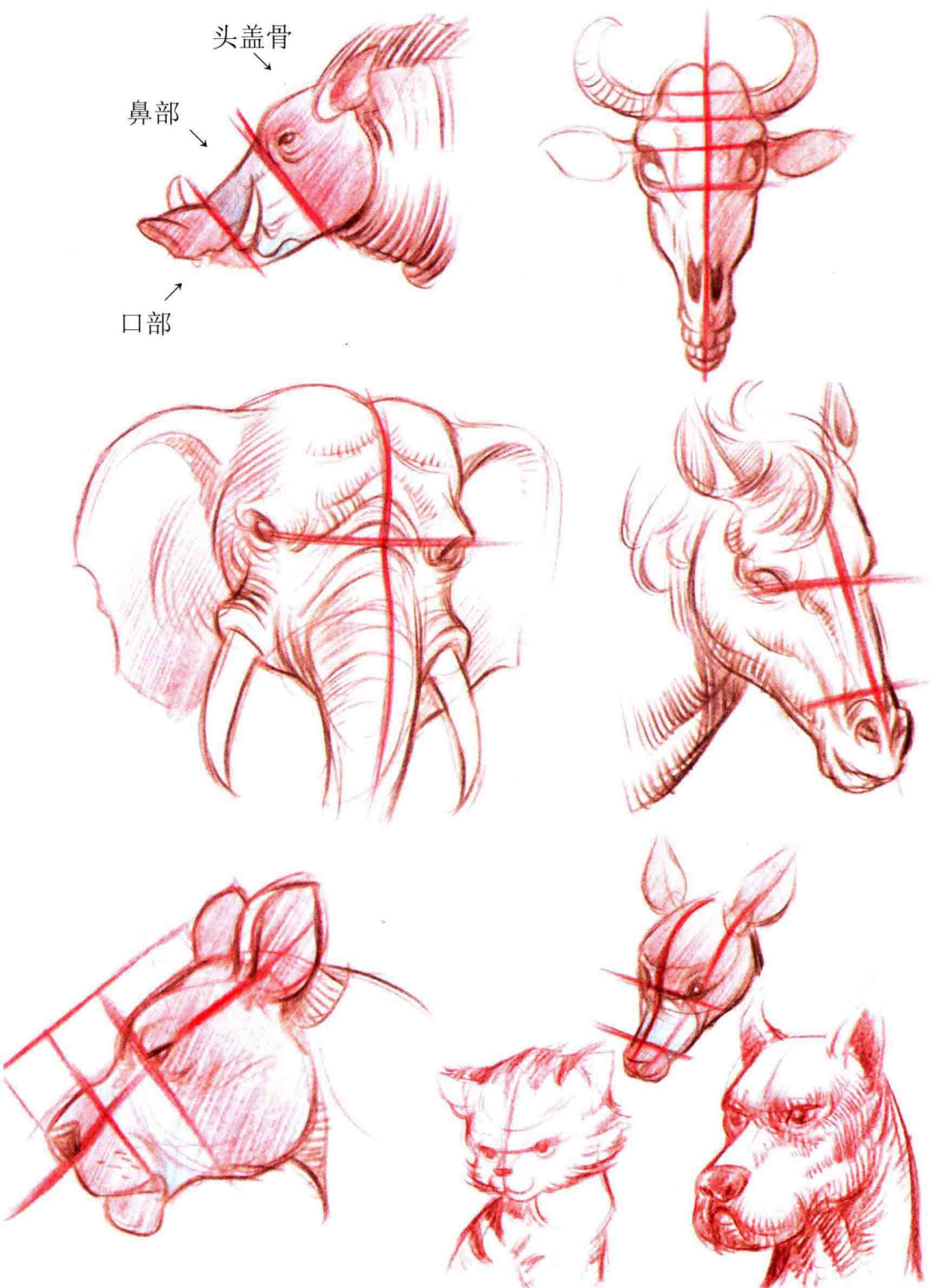
第一节 形体分析

一、动物形体的划分

前部、腹部、后部三个部分组成了动物的躯干，这是一个自然的划分。掌握这个理念有助于我们正确地把握动物的比例，在此基础上勾画出动物背部的轮廓线（即脊柱线）便能确定动物形体的中心。



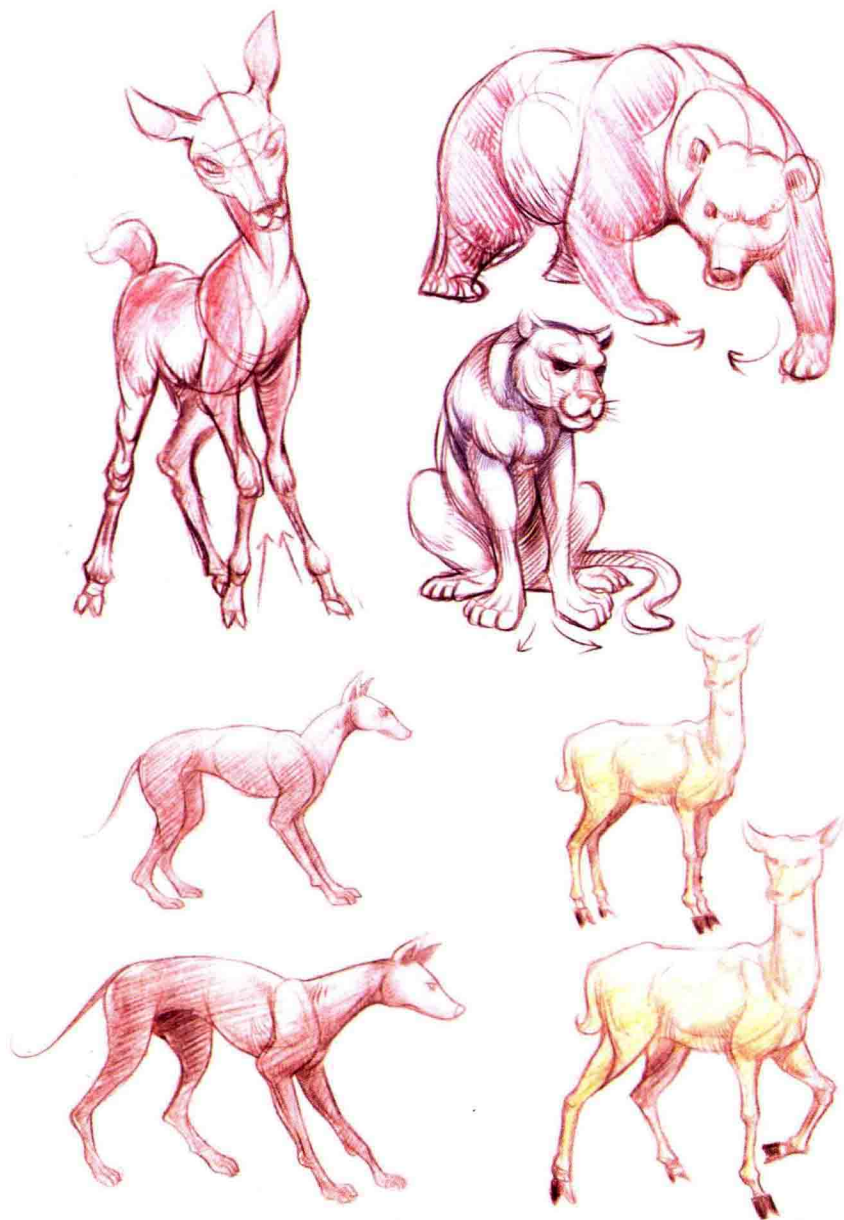
动物的头骨也分作三个部分——头盖的基部、鼻部、口部。一条中线把头部分作两半也是自然的划分。



大部分动物的耳朵、鼻子、眼睛，基本在一条线上，这样理解有助于把握绘画的比例。大部分动物的眼睛都长在头部两侧，而不像人一样长在同一平面。有些动物，如猫、狗等眼睛长得比较靠前一些。

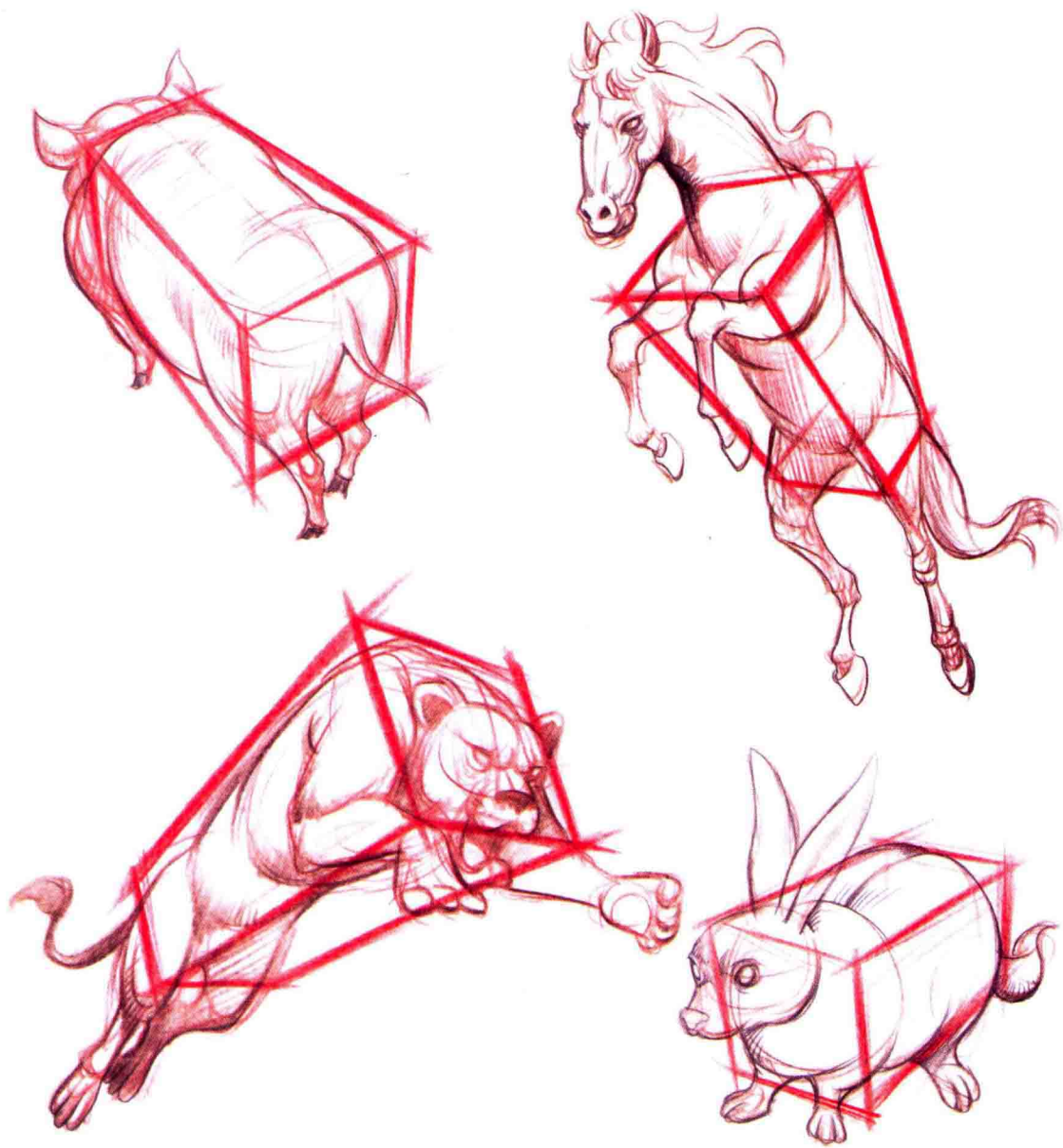
大部分有蹄动物的四肢关节都有些内翻，幼小的时候更明显。猫科动物的爪稍向外分开，熊的掌微微向内侧相对。

画动物要注意足部位置的变化。大自然中，足部有变化的动物往往比僵直站立的动物更有活力。



二、透视变化

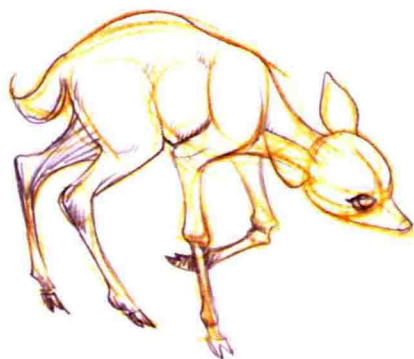
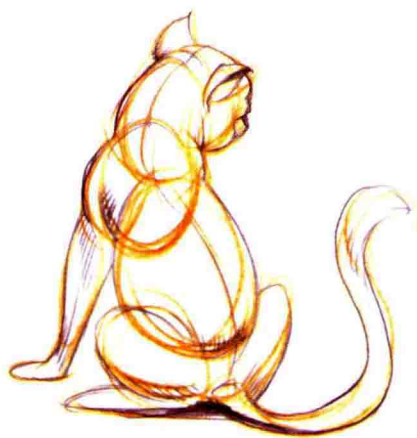
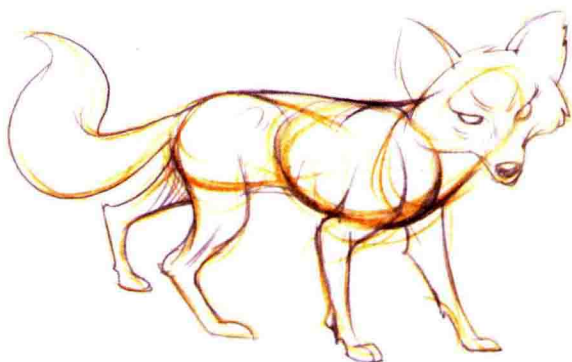
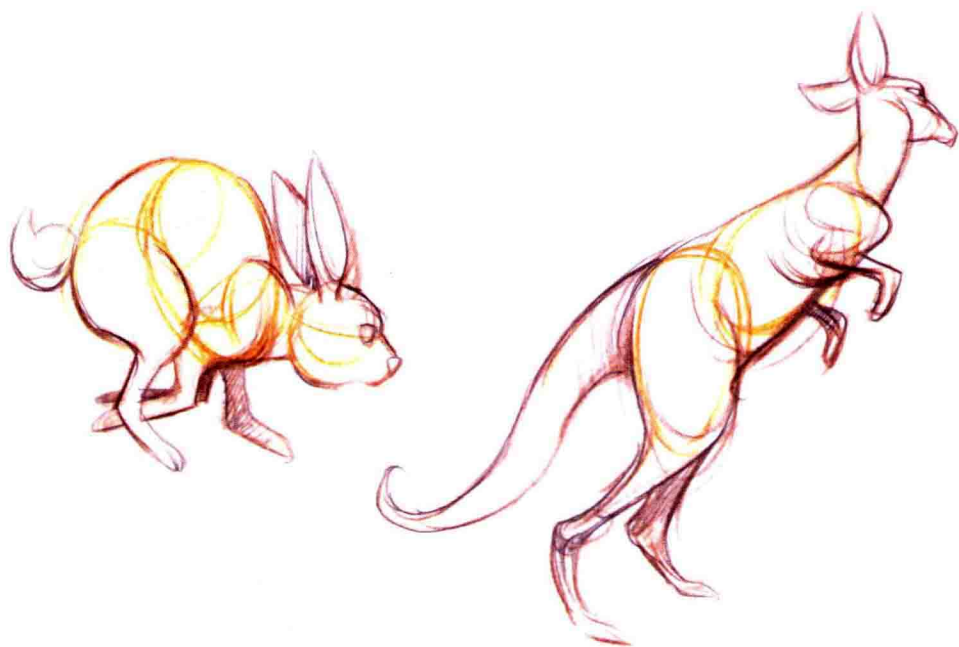
在描绘动物的时候，我们常常从多个视角来观察。视角的变化就会产生透视的变化，这个时候心里要有立方体的概念。如果对一个动物姿态的描绘犹豫不决，可以先画一个立方体来解决透视问题。这是个很有用的方法。

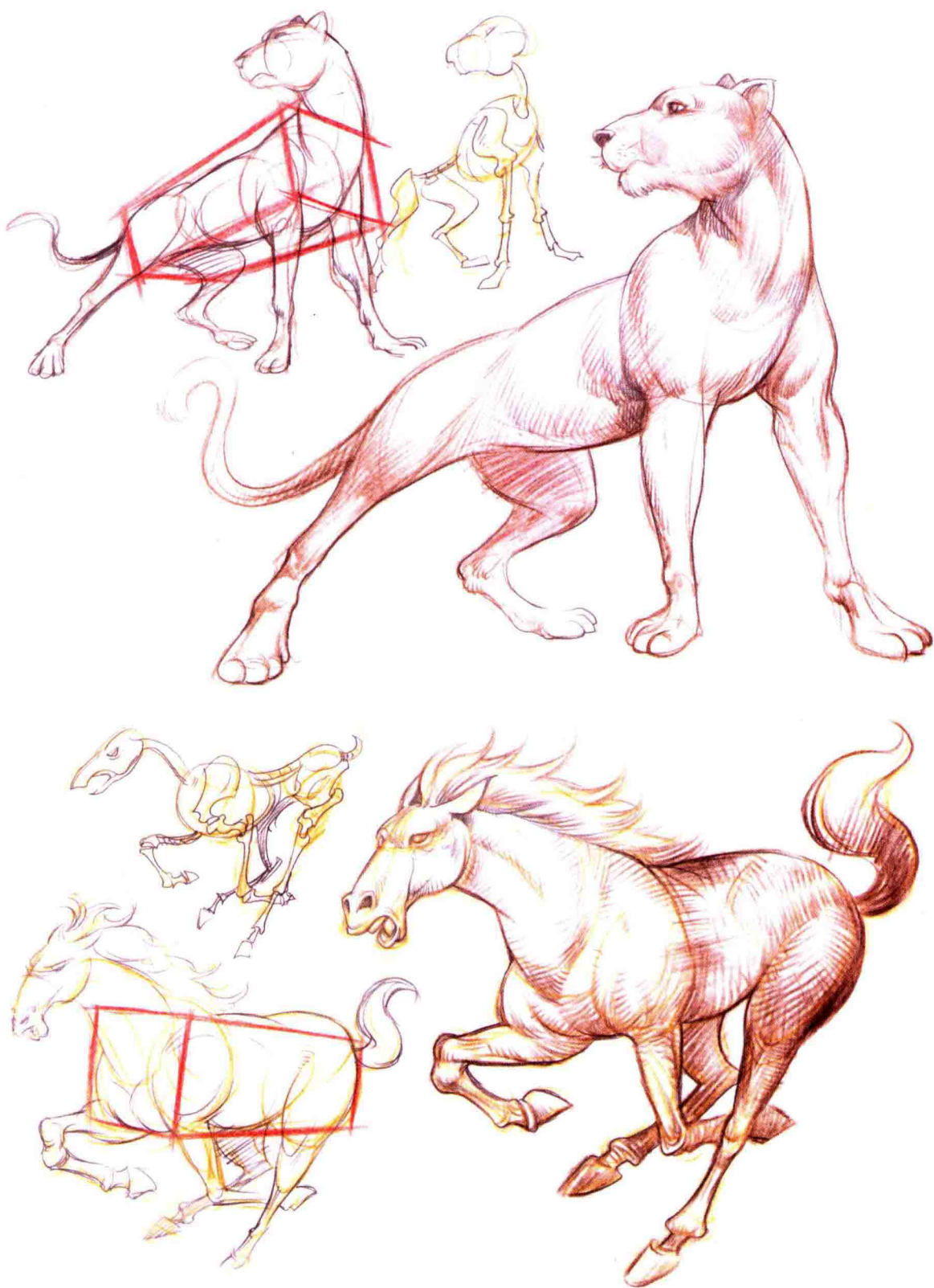


三、动物形体的略写

我们在进行动物写生的时候，会发现描绘的对象大多时候是在运动中，而不是保持你希望的那种姿态。要迅速、生动地画出那些稍纵即逝的动态，就必须了解掌握一般骨骼的常识，同时还要明确一点：骨骼在运动中也会有收缩和拉伸的变化。在了解了关于骨骼的要点和关节的知识后，画起来就更容易一些。

有了骨骼的基本要领知识，写生时就能大致地标出重要的部位或要点，然后再画出动物的轮廓和其他细节。反复地练习掌握这一技巧，写生时就会有信心。



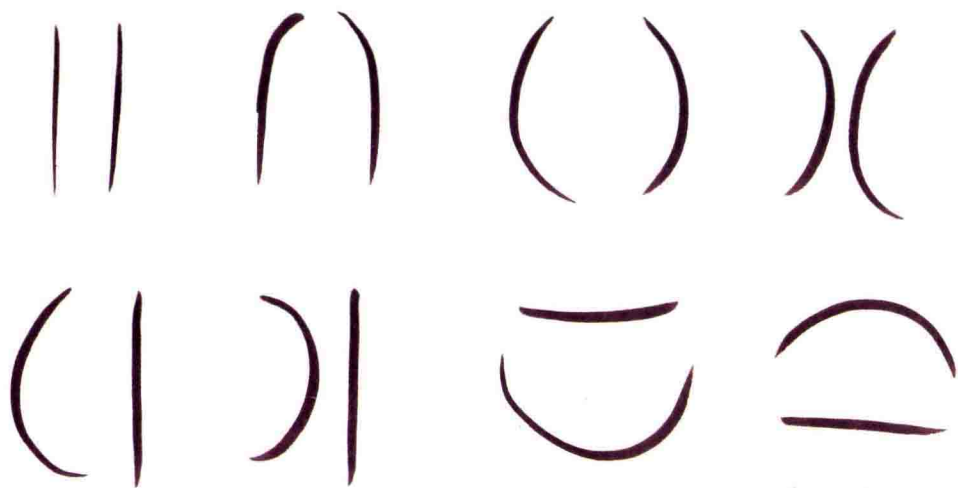


用大体块的方法概括动物的外形

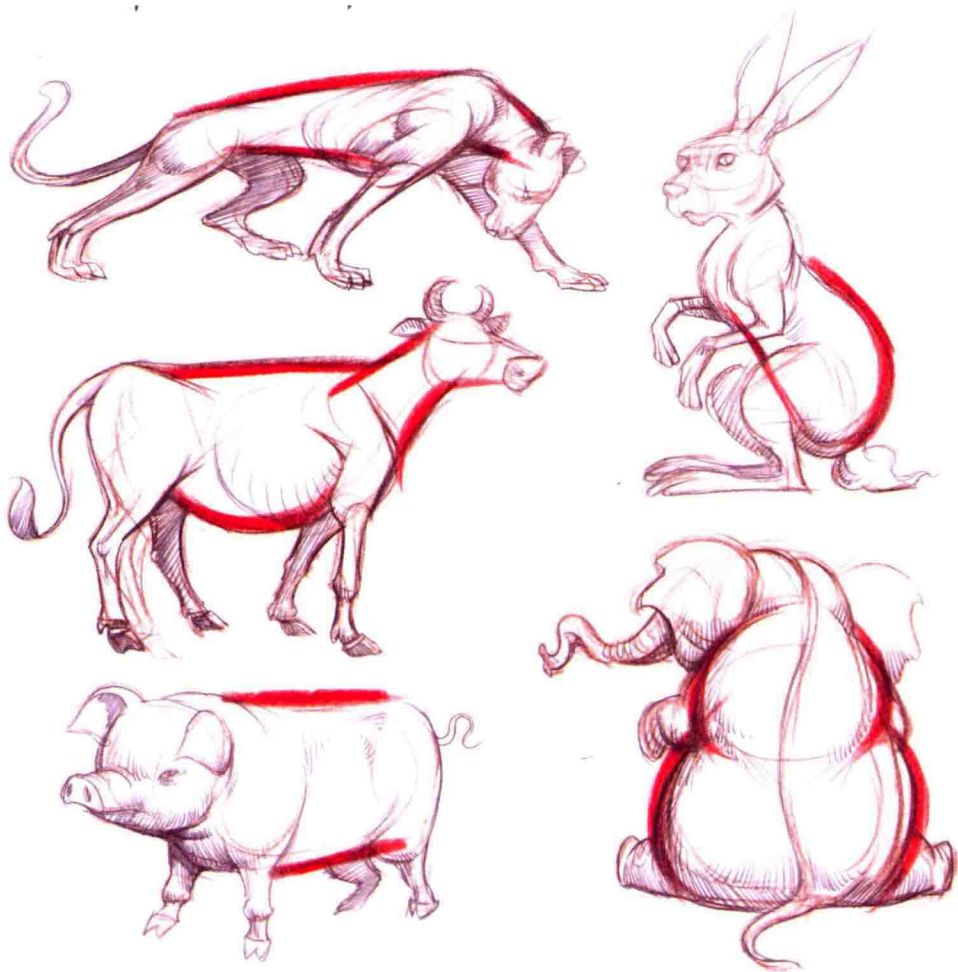
四、线的运用

用几根简练的线条快速地记录动物的动态无疑是一个好办法。线条基本上分为两种：直线和曲线。通过直线和不同弯曲程度的曲线的组合便可以构成形体，创造动态，并营造出笨重、瘦弱、凶悍等感觉。

线的排列组合



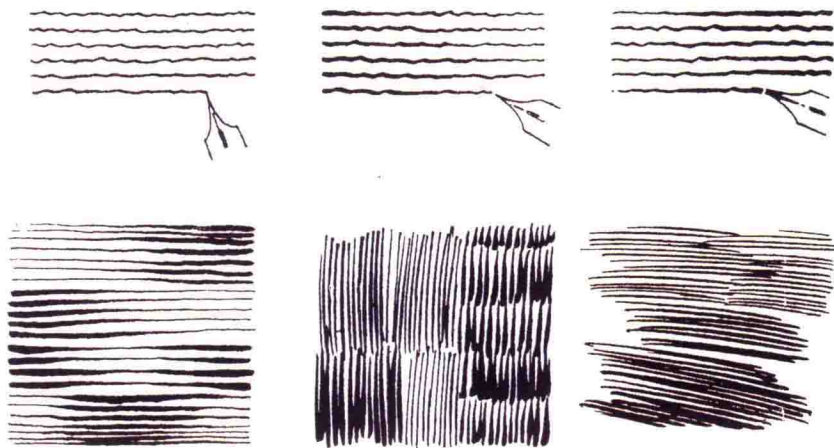
线条在描绘动物形体中的运用



五、笔墨效果与技巧

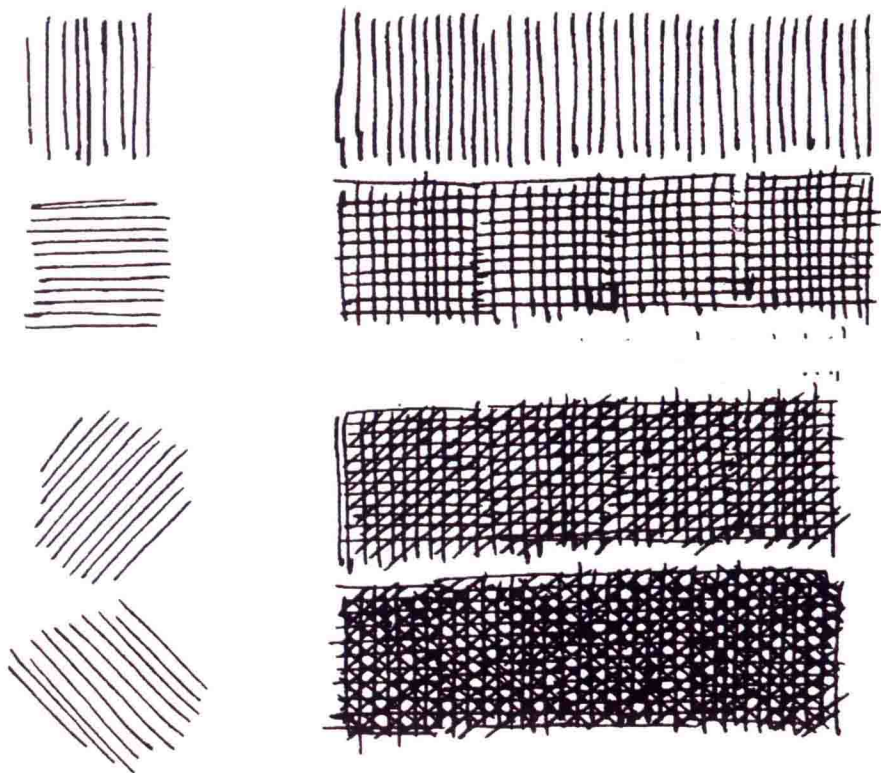
我们在画动物的时候经常使用到钢笔、针管笔、毛笔等工具。其中钢笔的笔调清劲，轮廓分明，具有峭拔清劲，刚劲矫健的气质。绘画时手部力量的变化会改变线条的宽度，使线条充满弹性。

钢笔线条

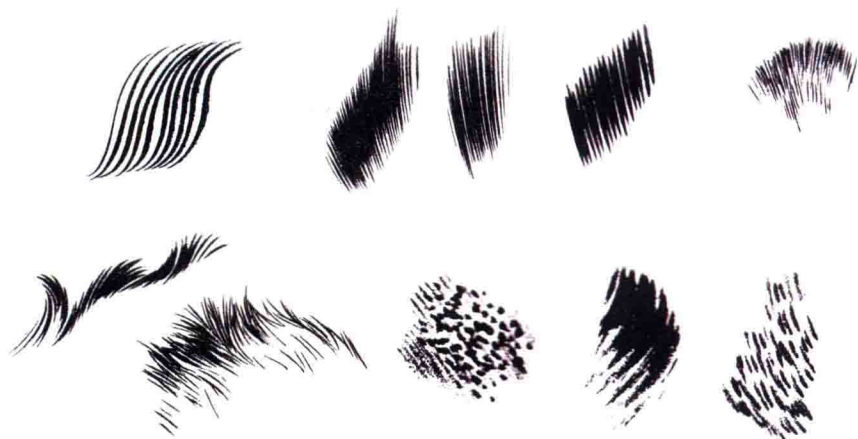


针管笔不同于钢笔之处在于其笔尖是管式的，可以连续地画出特定宽度的线条，不会因为手部力量的改变而发生线条粗细的变化。相对而言，针管笔比钢笔更易掌握。

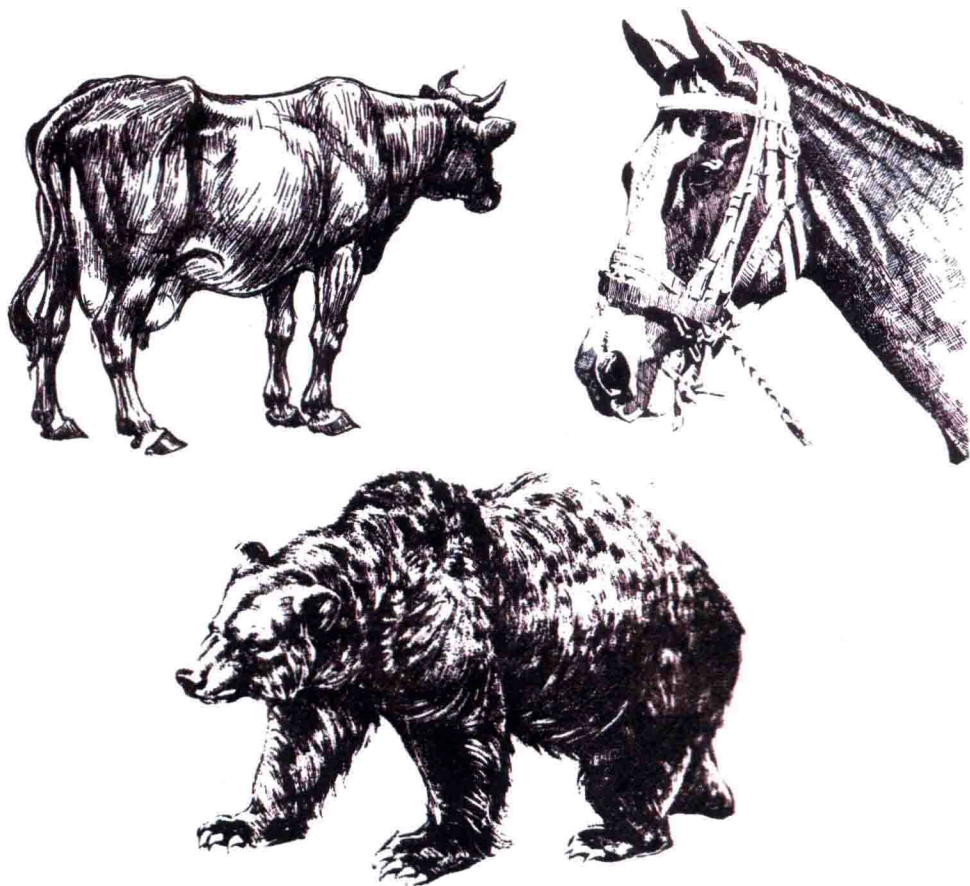
针管笔线条



毛笔较之针管笔和钢笔，则技法更为多样，而且在画动物的皮肤组织时更具优越性。



毛笔笔触



使用钢笔、毛笔、针管笔画动物的不同笔触

第二节 骨骼与肌肉

一、马的骨骼结构

有绘画动物经验的人会有这样的感受，没有关于骨骼结构原理的常识就很难表现结构、运动。当然，一个人的精力是有限的，不可能精通所有动物的骨骼结构，但是在所有动物之间有着基本的相似点，比如说，身体都有躯干、四肢、头，以及把身体一分为二的脊柱等，这些是自然的划分。因此，我们有理由相信，掌握了一种动物的骨骼结构原理后，就可以大致地推理出其他动物的结构。那么，我们就从马的结构开始进入这一领域吧。

