

HOW TO DRAW ANIMATION

最新引进 美国原版

动画绘制技法

美国
卡通技法
丛书

江苏美术出版社
美国华森·歌特出版公司

克里斯托弗·哈特 编著
英子 伟冬 翻译

下册



HOW TO DRAW ANIMATION

CHRISTOPHER HART

动画绘制技法

克里斯托弗·哈特 编著

英子 伟冬 翻译

下册



江苏美术出版社

华森—哥特出版公司(纽约)

WATSON - GUPTILL PUBLICATIONS/NEW YORK



ACKNOWLEDGMENTS

致 谢

CONTRIBUTING ARTISTS

特约画家

在促成该书问世的过程中，有许多人给我提供了帮助，在此，我要向他们表达衷心的感谢。首先，我要感谢我昔日的同学南希·贝曼，她的慷慨相助令我感动。我还要感谢另外一位老同学兼室友乔·兰西泽尔罗，这里顺便说一句，他在布班克市拥有最棒的夏威夷衬衫收藏品。此外，我要特别感谢迪斯尼动画片《狮子王》的副导演罗杰·艾勒斯先生，他在本书安排的专访中畅谈了自己的专业见解。我还要感谢克里斯蒂安·汤森德，特里沙·蔡伟斯和 MCA 环球电影制片厂的工作人员；感谢沃特·迪斯尼动画片厂的拉塞尔·斯科罗德；感谢克里克特·斯特蒂纽斯，克雷斯特·威廉斯，理查德·贝兹和尼克蒂恩片厂的人们；感谢西瑟·凯尼恩和汉纳—芭芭拉制片厂的全体同仁，他们每一个人都给予我很多的帮助。最后，我要感谢动画联播公司节目部的主任琳达·西蒙思奇女士；感谢吉姆·皮特鲍洛斯；感谢华森—哥特出版公司的书籍装帧鲍勃·菲利；感谢我的制本主任埃伦·格林和我的编辑埃德斯·兰内和阿莉莎·佩拉佐，感谢他们的编辑评注，感谢他们认真听取我的建议并即时予以采纳。

动画制作业是一个涉及面很广的行业，需要许多专门人才，不是单枪匹马就能完成的事情。因此，在这本书中，除了我自己的作品外，我还选用了业内其他一些优秀动画家的佳品。这些画家在该书中各显身手，他们分别是：沃特·迪斯尼片厂的动画监督南希·贝曼，其代表作品是《大力神》；华纳兄弟动画片厂的动画导演克里斯托·克莱邦德，其代表作品是《客人》；罗曼电影发展公司的创作部主任盖伊·维斯利维奇；华纳兄弟动画片厂的动画家道格·康普顿，其代表作是《疯狂的兔子》、《戴飞鸭》和《约塞米提的萨姆先生》。



INTRODUCTION

导 言

动

画片具有非常的魔力，它能捕捉住观众的兴趣，激发观众的想像力，可谓老少皆宜，人人爱看。

动画既可以是滑稽逗乐，也可以是辛辣讽刺的。

动画的应用范围很广，从电影到电视，乃至商业广告、电脑游戏和平面艺术，都可以用动画形式来呈现。

该书图例丰富，易于模仿，其循序善诱的表现手法，深受初学者的赞赏，而且它还解答了一些即便是颇有经验的画家也为之所困扰的问题。这是一本综合性的动画制作技法书，它可供读者随时参阅并从中借鉴。这本书不仅有益于那些对动画制作艺术感兴趣的人，而且还有益于那些对一般卡通画感兴趣的人；甚至对那些意欲提高自己对人物的运动、表情及其设计方法之领悟力的插图画家们来说，这本书也是非常有用的。电脑画家们通常需要先认知动画制作原理和构图的方法，然后才能有效地运用软件设计程序，因此他们也会从这本书所包容的图文信息中获益匪浅的。

就角色的设计而言，这一章节的涉及面很广，其中包括如何表现角色的面部动态；如何运用夸张艺术手法；如何演变角色；如何根据性格类型塑造各异的角色等等。书中还有一个章节，专门介绍不同历史时期的服饰设计，其中侧重介绍了动画电影中常用的一些服饰款式。

在有关人体解剖和动作分析的章节中，你将了解到人体是怎样对运动作出反应的，以及运用姿势来表现情绪的各种方法。本书还有一个章节详尽介绍了如何绘制

动画中的“现实”人物——动画电影中的男女主角。此外，你还将了解到一个非常基本且又难以把握的课题：动物解剖，这里侧重于动作和角色设计方面的介绍。

这本书涉及了从初级到高级的各种动画绘制技法。大多数有关这类主题的书，只示范如何绘制单个动画角色的方法，而动画电影中几乎不可能只有一个角色。因此，如何成功地绘制出某一场景中两个或两个以上的角色呢？对此问题，这本书中也有所介绍。而有关动画对白的那个章节，则揭示了这一技术的神秘性，给你提供了一些把角色表现得活灵活现的工具。

动画设计是使动画场景呈现出最佳效果的艺术，对于这门艺术，这本书中也有深入的阐述。对迪斯尼动画《狮子王》的副导演罗杰·艾勒斯的专访是本书的特辑。艾勒斯不但陈述了自己对动画艺术的各种见解，而且还对初涉这一领域的新手提出了各种建议，比如，要带什么样的习作去求职；怎样寻得第一份工作。你一定不想错过聆听他的教诲。

我希望您欣赏这本书并能从中获得灵感，当然，最重要的一点是觉得它有用。总而言之，这本书是为您而著的。

克里斯托弗·哈特

CONTENTS 目录

(上册)

绘制动画的基本原理	2	突破性画法	67
预备动作	2	推翻一张能用的动画	68
动画角色的行走速度各不相同	4	用漫画手法来表现肌肉	70
漫画化的动作	5	身体塑造	71
动态线	6	试验	72
从属动作	6	如何画类似的角色	73
跟随动作	8	造型板	76
压扁与拉长	10	角色尺寸比照图表	77
道具与服装	11	角色的类型	78
角色设计	12	反派类的女性形象	78
怎样画眼	12	父亲	82
眉毛	14	如何绘制孩童	84
眼睛	15	小孩子(4—6岁)	84
眼睑	16	大孩子(7—10岁)	85
怎样画鼻子	17	成人(21岁以上)	86
鼻梁	18	孩子的类型	87
鼻子的侧面	19	服饰的设计	90
下巴	20	19世纪——法国	92
凸出的下巴	21	19世纪初——美国	94
短下巴	22	19世纪末——美国	95
动物的下巴	23	孩子——19世纪末,美国	96
面部的各种动态	24	驾乘汽车的人——19世纪初,美国	97
面部皱纹	26	将某一历史时期的角色形象风格化	98
微笑	28	时代服饰的发明创造	99
夸张一种表情	30	动画绘制技法	100
逆曲线	31	扭曲变形,模糊轮廓和模糊视线	100
运用某一特征塑造角色	33	慢进,慢出	102
人体解剖与动作分析	34	停顿	103
人体的肌肉	35	变形的透视	104
从不同的角度画头	36	卡通式的反应	105
手的结构	37	加倍的反应与头部转动	106
脚的结构	38	切线	108
运用交搭线条表现立体效果	39	变搭动作	110
人物形体的块面	42	对称和“缠绕”	111
生动的姿势——扭转身躯	44	设定角色的位置	112
肩的运动	46	如何绘制同一场景中两个或两个以上的角色	113
身体语言	47	骗人的美术手法	114
动画中人的行走姿势	48	动画对白	115
动物的骨骼构造,行走方式及其角色设计	52	说台词	116
四腿动物的行走方式	53	表演与对白	117
动物行走的特写画面	54	技术材料	118
脚的水平线	54	阅读摄影表	118
四脚动物的跑姿	55	动画摄影机	119
动物角色的设计——马	56	规格框	120
动物角色的设计——庞大的猫科动物	58	分镜头本与设计稿	121
吼叫	59	设计艺术家	124
楔形的鼻子	60	构图与设计:把握有效块面	125
轮廓线	62	构图与定位	128
动画中简化的动物形象	63	摇镜头:画面的流动	129
直立的动物	64	对比与比例	130
		风格,基调和气氛	131
		打底	132
		背景	134
		背景透视变形	135

(下册)

角色的演变	66	来自好莱坞的报导:	
结构上的改变	66	——对罗杰·艾勒斯的访谈录	136
相貌特征上的改变	66		

THE EVOLUTION OF A CHARACTER 角色的演变

你看到一个设计完美的角色时，肯定会认为这是经历了千思万虑的结果。的确，没有一个角色开头即呈现出最终的定型模样。在塑造角色的整个过程中有数不清的修改，这些改动或小或大，但基本上有两种调整方法——结构上的改变和相貌特征方面的改变。

STRUCTURAL CHANGES 结构上的改变

这类修改主要涉及头盖骨的大小、造型或是形状一类的问题。拉长下巴，降低额头，加宽腮边，以及收拢后脑上的头发等等，都属于结构上的改变。

FEATURE CHANGES 相貌特征上的改变

这类修改实际上就是反复试验不断摸索。如果某种类型的鼻子不合适，那就试试另一种。

这些陈旧的角色形象具有相似的发型，表示他们统属于历史上的某个特定时期。但是，只要在结构上和相貌特征上稍加改变，结果就会演变出很多迥然不同的角色形象。



THE “BREAK OUT” DRAWING “突破性”画法

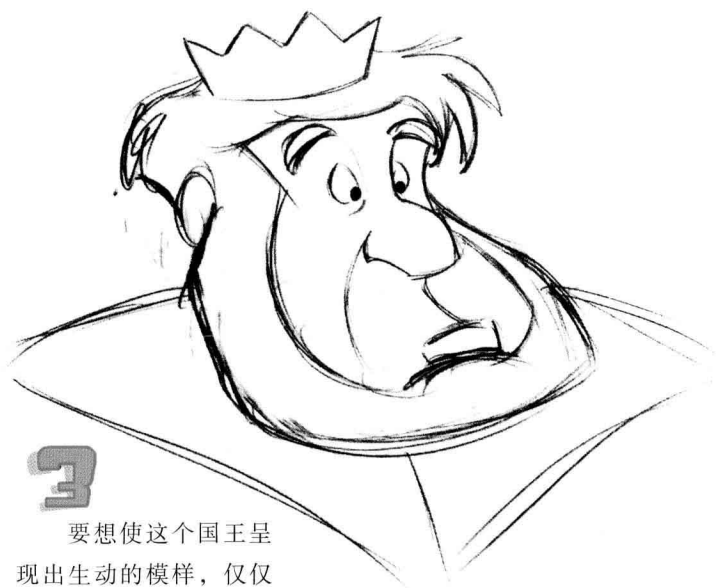
角 色设计的诀窍之一就是要知道在什么时候用一种全新的方法将角色钓出水面，然后再把它放回水中，即把你的原始想法与新方法结合起来。



就让我们以这个傻乎乎的海盗为原始形象吧。但我们意欲塑造的是一个愚蠢的国王形象。



我们开始给他添上俗套的国王标识：一顶王冠，一袭王袍，一簇胡子。到这一步角色的模样还显得很呆板。



要想使这个国王呈现出生动的模样，仅仅做一些小的调整是徒劳无用的。



现在请注意这一步的突破，我们尽一切可能向新的方向出击。



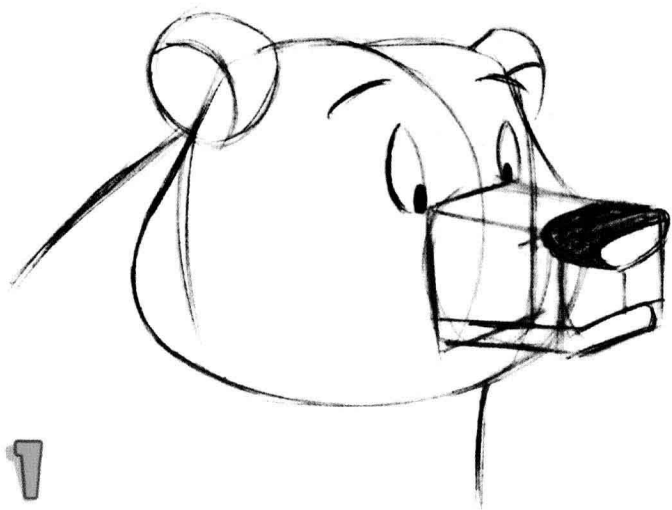
最后，我们把角色的形象固定下来，呈现出一个非常有趣的国王。他的相貌与原始形象相去甚远，但仍然保留了一些原始的傻气。

PUSHING PAST A USABLE DRAWING

推翻一张能用的动画

有

时在塑造角色时，“推翻”始初认可的形象从而变化出几个可供最终选择的好形象也不失为一种有效的方法。



这里我们画出了一只寻常小熊的基本轮廓。



瞧，他已是一只挺像样的小熊了，但看上去太一般了。



这里，我把它的下巴缩短，两颊隆起，头顶略作加工。



这里再把小熊头顶上的两只耳朵并拢，它即刻呈现出较为友善的模样。另外，眼睛的轮廓线以及蓬蓬的眉毛也对角色的形象塑造大有帮助。但是，如果继续“突破”下去的话，让我们看看会有什么结果。



我不会把这样的形象拿给妈妈看并告诉她我原本是想画出生动效果的，但是，要想塑造出上好的形象，你不得不从拙作潜心练起。



把脸面加宽，嘴鼻部拉长，结果就会产生非常有趣的效果。

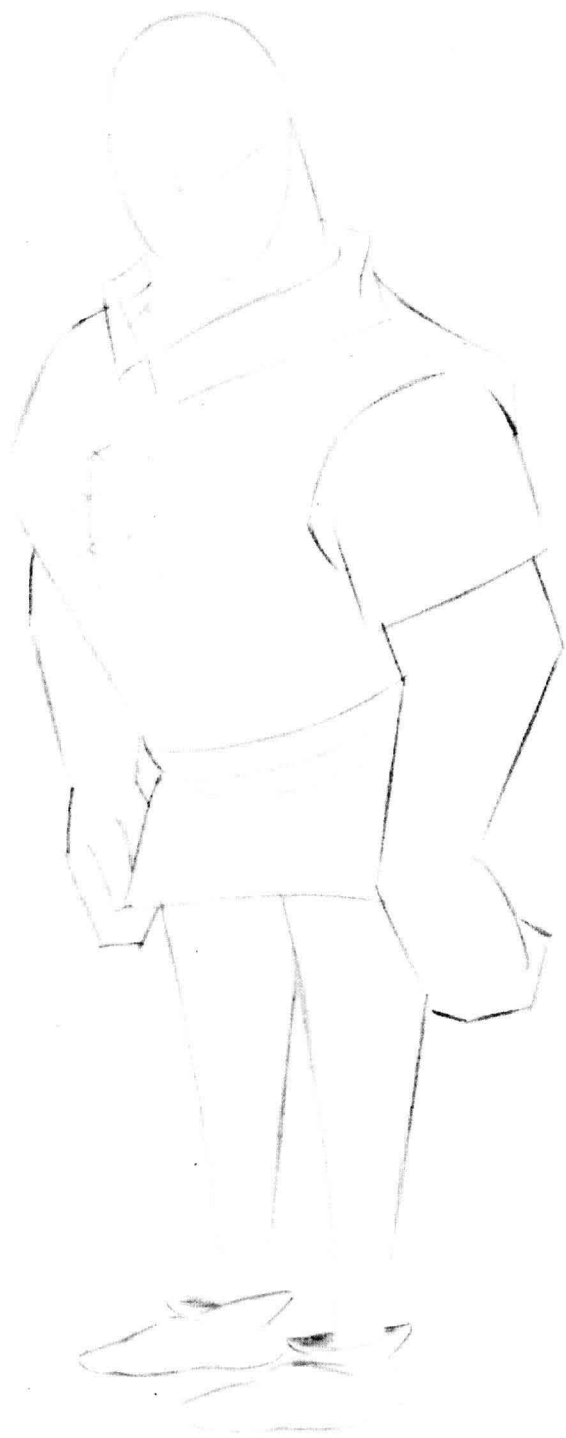


又一个生动的小熊呈现在眼前，它与第一个形象相比很不一样。如果你继续尝试新的突破方式的话，肯定能塑造出无穷无尽的生动形象。

CARICATURING THE MUSCLES

用漫画手法来表现肌肉

左 边的这个人物没有肌肉轮廓，所有的线条都是僵直的。而右边的人物则不同，它呈现了肌肉的轮廓，看上去比较写实也更具有人的特征。这个例子再次说明：对动画艺术家们来说，人物写生训练是非常有益的。



试

想人是由泥捏制的，你可以随心所欲地改变泥的形状，从而塑造出一些崭新的角色形象。这里取掉一些，那里再加上一些，最后……活啦！



好心肠的粗汉



硬汉



英雄或白马王子

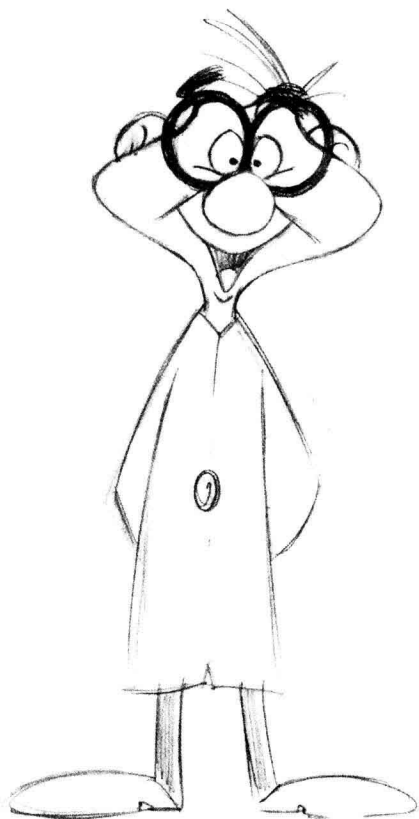


腼腆的人

试

验是角色设计的关键。凡事都是在实践中求发展的。有一个很古老的说法，认为所有的电影都是未完成的作品，它们可以任人摆布，意思是说，如果制片人不满意，那么导演就得不断地剪辑和重拍。

动画也是电影，因此，在你没完全满意——或者你的制片人没让你停手之前——你就得埋头画下去。



DRAWING SIMILAR CHARACTERS

如何画类似的角色

如 果需要画出很多相同的角色，比如说 25 只猫吧，你大可不必将 25 只猫的模样一一设计出来。事实上，你只需设计出其中的五六种类型，然后再用稍微不同的配色加以复制即可。另外给同类的角色表现出年龄上的差别也能使它们呈现出丰富不一的效果。



成年的护羊狗

假定你想画出护羊狗一家子的形象，不妨从一只普通大小的成年狗画起，并使之成为样板，然后，你只需将其各部位的比例缩小即可获得小狗的形象。



小护羊狗

注意，这只小狗也不完全就是大狗的缩影。它的两肩比大狗的窄小，鼻梁较短，脚比较大，脖子比较细。



在给同类相似的动物角色塑造形态各异的相貌特征时，你要选用人类孩子们身上常见的一些特征。换句话说，不要一味地只想到表现小狗啃家具或是摇尾乞怜的模样。请试一试下列的造型方式：

可爱的小姑娘



胖乎乎的小家伙



讨人喜欢的淘气鬼





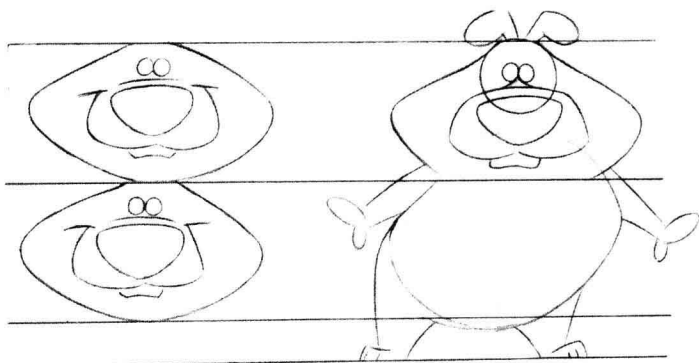
发型时髦的小姑娘



动

画中的同一个角色往往是由很多人共同绘制的，因此，这个角色就需要有一个蓝本。这个蓝本又叫做造型板(modle sheet)，它能保证每一个动画家在各自为战的情况下呈现出一个和谐的角色形象。造型板应呈现出某一角色的高度、基本站姿、独特的表情或姿态，以及各个视角(其中包括正面、45°角侧面、侧面和背面)，另外还应提供其它一切涉及该角色的绘制方法之类的相关信息。

CLANCY THE DOG



胸腹的分段。



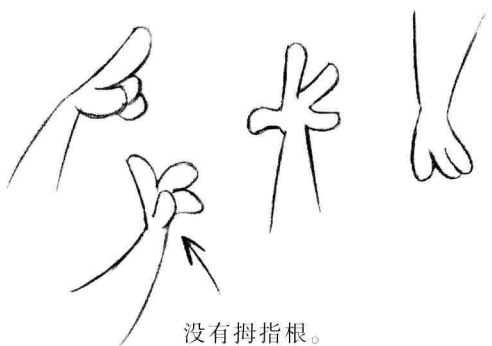
侧面总是不太好画。



没有脚后跟。



在背面视图中要画出头盖骨的轮廓。



没有拇指根。

