

图说动画 规律

(日) 尾泽直志

▶ 给角色赋予生命力



中国青年出版社
CHINA YOUTH PRESS

WORKS
CORPORATION

本书由Works Corporation授权中国青年出版社独家出版。未经出版者书面许可，任何单位和个人均不得以任何形式复制或传播本书的部分或全部内容。

Anime Sakuga no Shikumi

Copyright © 2004 by Tadashi Ozawa and Works Corporation

Chinese translation rights in simplified characters arranged with Works Corporation Inc., Tokyo

Through Japan UNI Agency, Inc., Tokyo

版权贸易合同登记号：01-2005-4887

图书在版编目(CIP)数据

图说动画规律 / (日)尾泽直志编著；陈丽佳等译. —北京：中国青年出版社，2006

ISBN 7-5006-6996-8

I.图... II.①尾...②陈... III.①动画—技法(美术) ②动画—设计—图形软件 IV. ①J218.7②TP391.41

中国版本图书馆CIP数据核字(2006)第060688号



书 名：图说动画规律

编 著：(日)尾泽直志 编著

出版发行：中国青年出版社

地址：北京市东四十二条21号 邮政编码：100708

电话：(010) 84015588 传真：(010) 64053266

印 刷：北京恒信邦和彩色印刷有限公司

开 本：889×1194 1/16 印 张：14

版 次：2006年7月北京第1版

印 次：2006年7月第1次印刷

书 号：ISBN 7-5006-6996-8/J · 752

定 价：49.00元

实际作品中体现的 人物和他们的动作

只要没有特殊的设定或是有意识地倒带定格，就没有一张一张看动画的机会。哪一部分是原画（Key Frame，关键帧），哪一部分是动画，还有动画张数的门道，让我们从实际作品中分析人物的动作吧！

Vol.01

游戏版《Chobits》中的
人物和他们的动作

Vol.02

尾泽直志
原创人物·画廊

Vol.01

游戏版《Chobits》中的 人物和他们的动作

就算使用同样的人物和设计，
游戏和动画的动作方法也是略有不同的。
游戏在某种意义上是基本忠实原著的，
在某种意义上又被要求绘制出动画中没有的设计和动作。
但是，有一点是共通的，任何版本都要最大限度地体现出作品和人物的魅力。
就用我负责的游戏版《Chobits》的图片来举例说明吧。

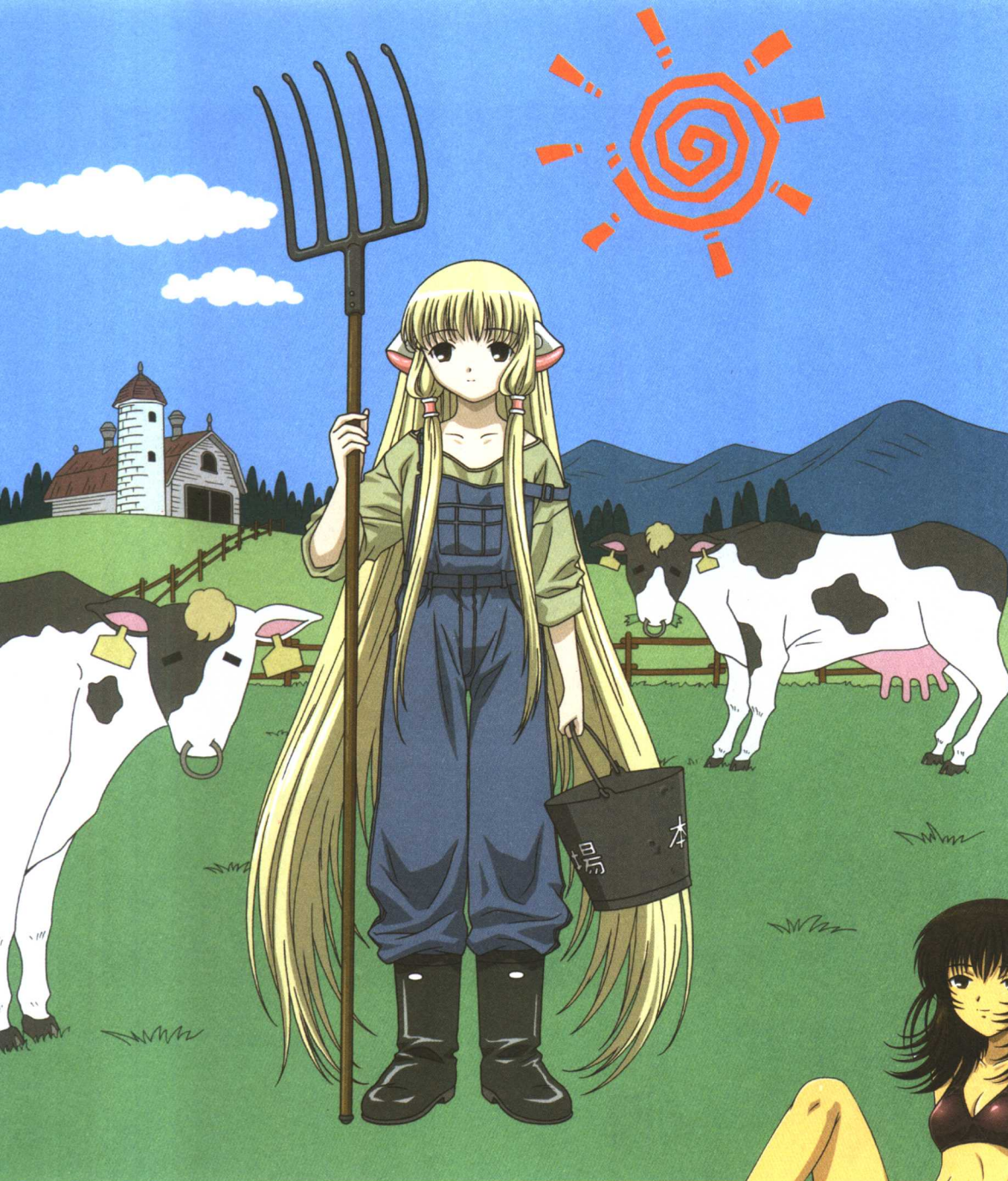
A Example

一图尽显人物个性与故事

节日场面（事件）的1张画，更要选取能
表现人物性格和个性的姿势。

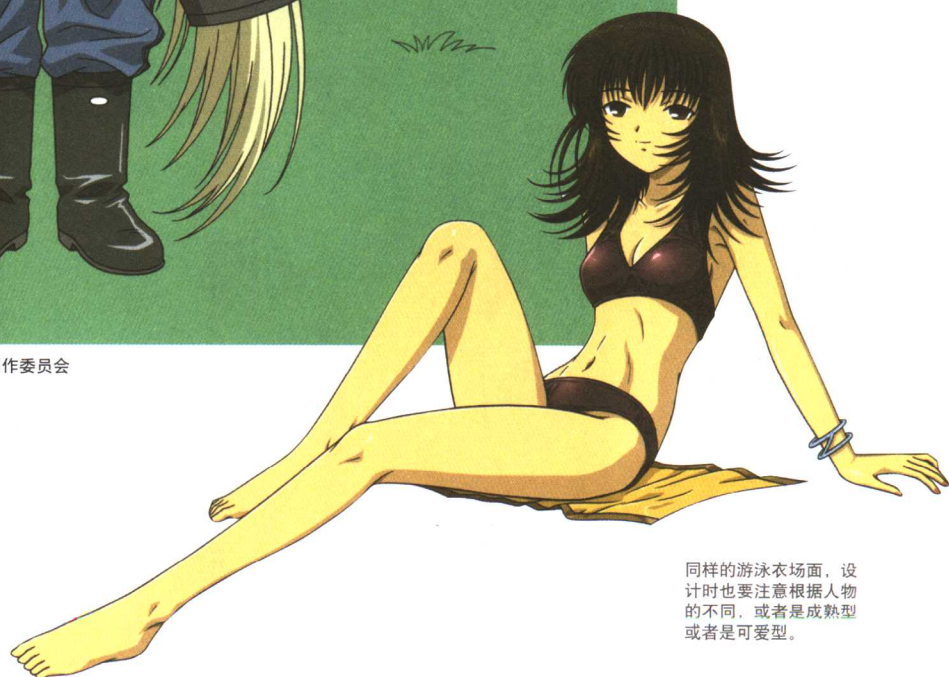
动画里没有的圣诞老人装。作为
这一类游戏特征，圣诞节是必
不可少的节日。设计姿势中特别
强调了小叽的可爱。





这里突出的是田园式的温暖氛围,而不是人物的个性。因此,选取了清爽的立姿。

©BROCCOLI 2003 ©CLAMP・讲谈社 / Chobits 制作委员会



同样的游泳衣场面,设计时也要注意根据人物的不同,或者是成熟型或者是可爱型。

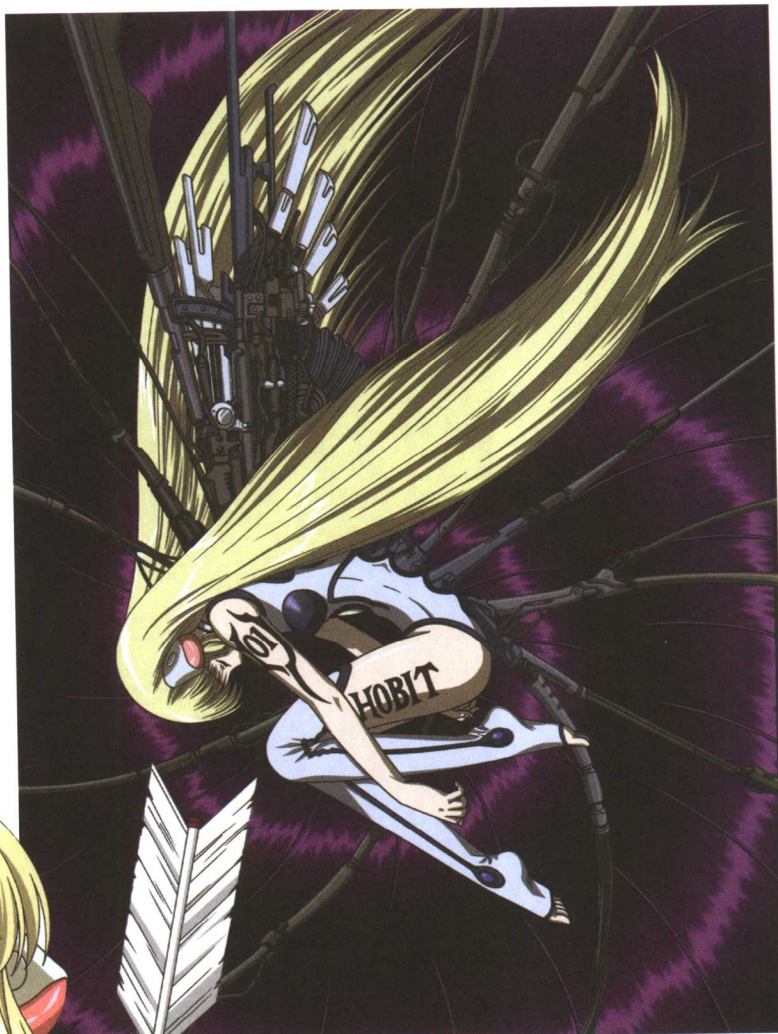


戏水时也要选取孩子般天真可爱的姿势。为了表现动感，头发的凌乱方式也是有学问的。

游戏版《Chobits》中的
人物和他们的动作

Vol. 01

实际作品中体现的人物和他们的动作



这是动画中的画面。虽然是作为照片出现的，却也是必需的基本设定之一。

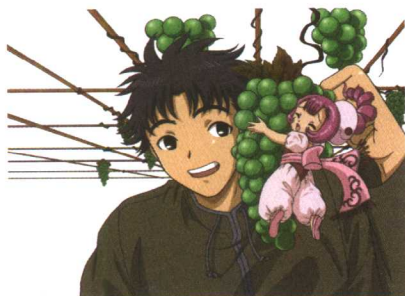


正月的事件也是不能缺少的。这也是动画中没有的情节。做游戏的人物设定时，和服的基础知识是必备的。



©BROCCOLI 2003 ©CLAMP・讲谈社/Chobits制作委员会

为了传达出人物的感觉，要有各种各样的表演。翅膀和无垢的白色，佐以纷飞的羽毛和流水般的长发，再加上动作，让人百看不厌。



配角也有各种不同的事件。除了配合氛围之外，再加上些滑稽可爱、很能体现人物的性格。



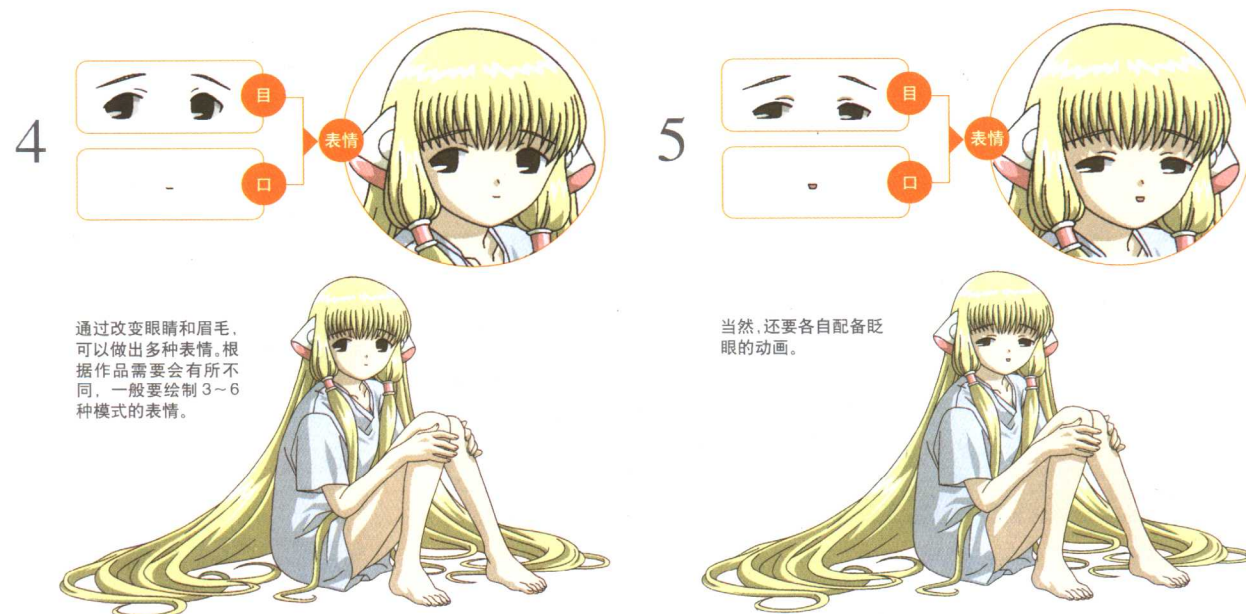
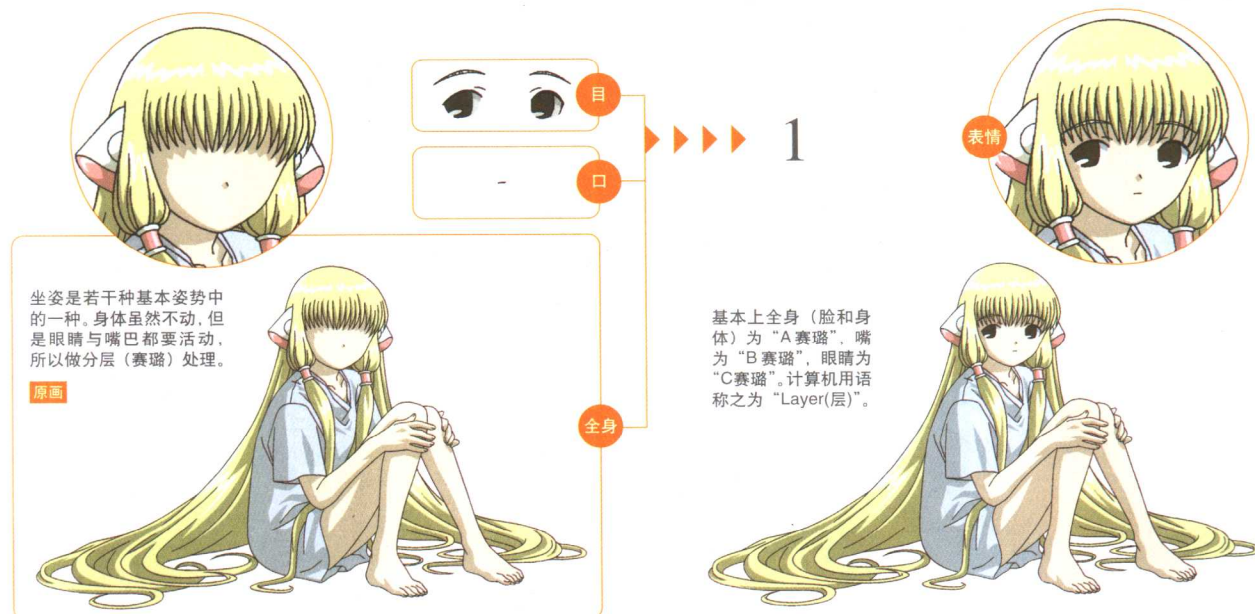
为了弥补事件发生时人物不能活动的不足，就要在作为印象插图背景上下功夫。



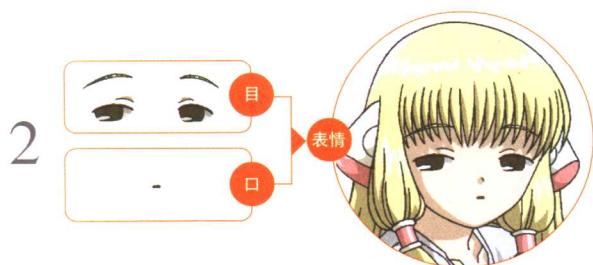
倾斜画面是游戏的特征之一。除了让一张画面充满变化外，还要注意信息的传达。

B Example

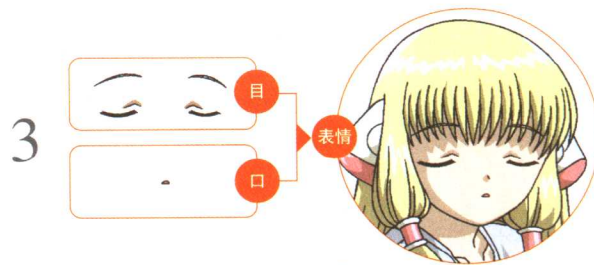
不输入指令，人物也在活动



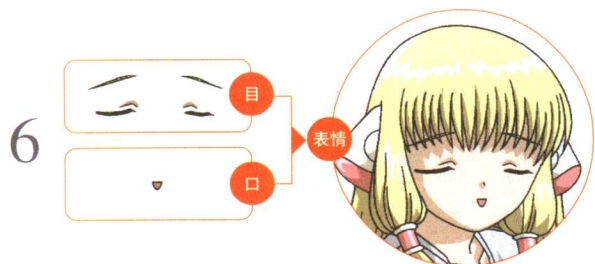
不仅全身有动作，就算身体停止不动，表情也是鲜活的。当然台词也是要说的。这是最低限度的动画。



业界术语叫做“口型”和“眨眼”，分别各有“打开状态”、“闭合状态”、“过渡”3种模式。



嘴巴用来说台词，同时为了增加动作的真实感，眨眼的动作也少不了。



眼睛和嘴巴的不同组合，也可以表现出微妙的表情变化。



闭合的眼睛也会根据表情发生变化，过渡状态也是如此，只要得当，通用在动画中也没问题。



C Example

从基本立姿开始向侧面位置移动

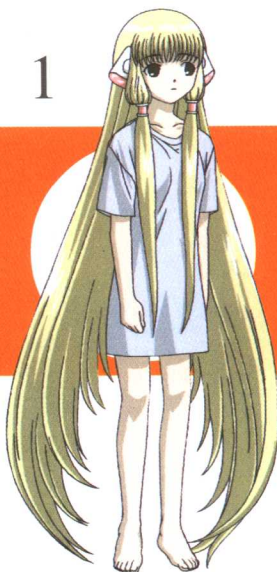
0



原画

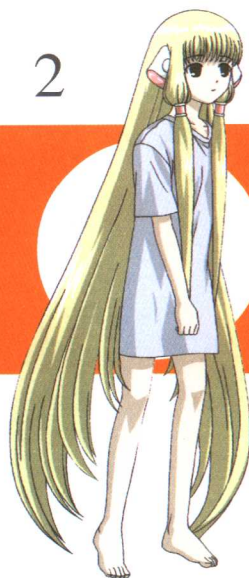
基本立姿。由此可以发展为跑、走、坐、卧等几十种模式的动作。

1



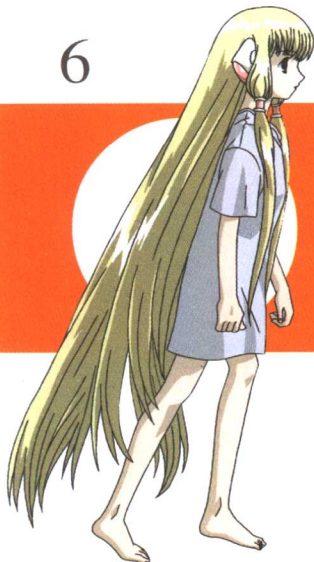
这里开始使用3张动画表现侧转。

2



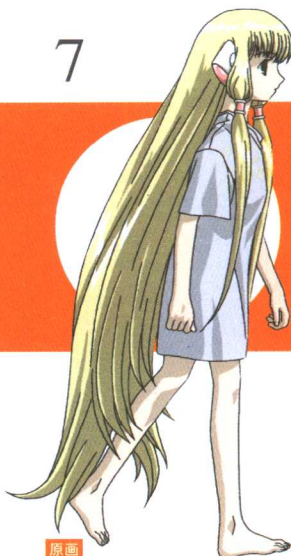
以右脚为轴，迈出左脚。

6



支撑腿还留在地面。

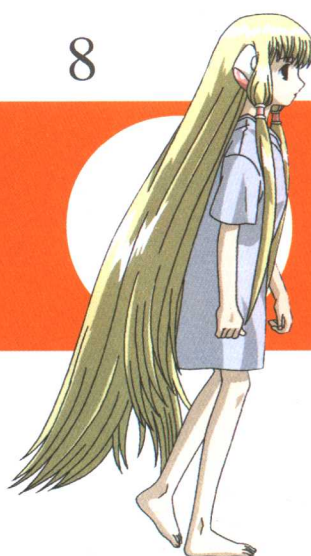
7



原画

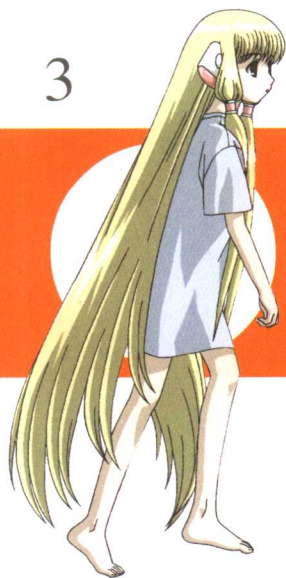
这是侧面移动的“基本姿势②”。
脚的位置和4是相反的。

8

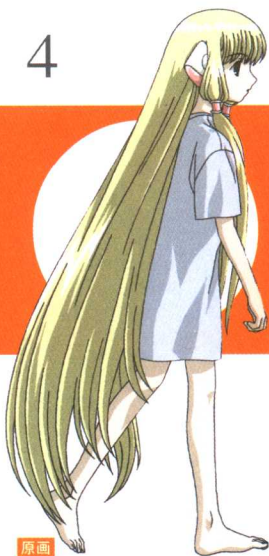


请注意，腹部衣服的褶皱消失了。
即使是一道褶皱也能体现出立体感和动感。

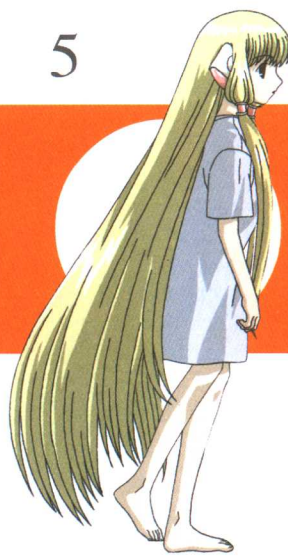
这种基本的动作，参考一般的动画教材就可以了。但这里表现的是小步走的动作，要注意膝盖抬起的方法和步伐的大小。



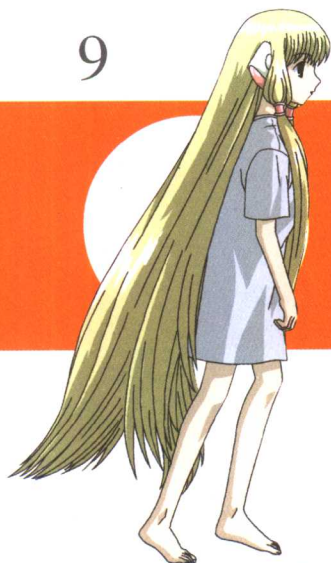
反过来也可以对应反方向的移动，但不适用于左右设计不对称的人物。



这是侧面移动的“基本姿势①”。配合0开始的脚步动作，通过绘制衣服褶皱和阴影来表达左脚向前迈出的信息。



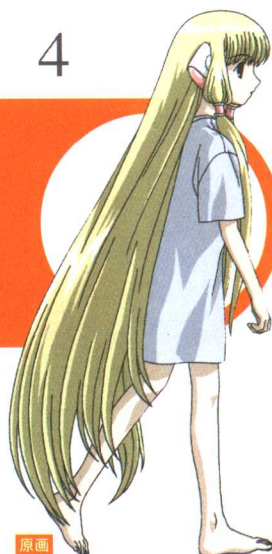
以左脚为起点向前迈。用“两张中间动画”来表现移动。



同样的，阴影也在“关节”之处。衬衣的下摆也要注意。



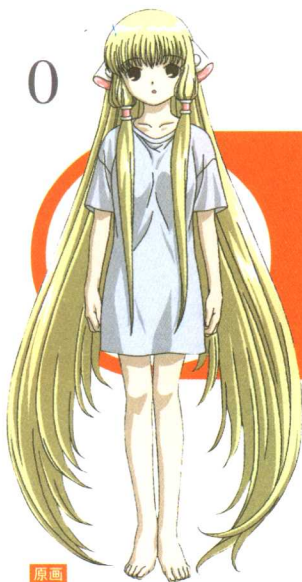
4~9的6张原画和动画为一个循环。继续走的话，只要重复以上操作就可以了。



重复行走动作时，重复4到9的原画和动画就行了。

D Example

特殊的动作，Good-Sign（竖指称好）



原画

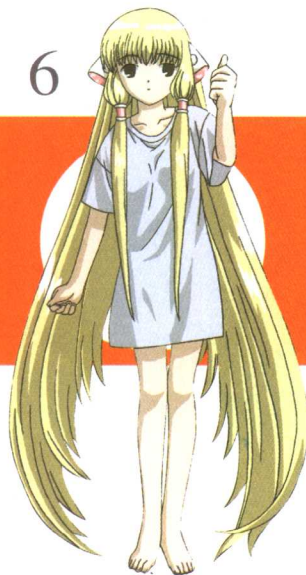
基本立姿。总之所有的动作都从这里开始。算是与整个动作最不一样的地方吧。



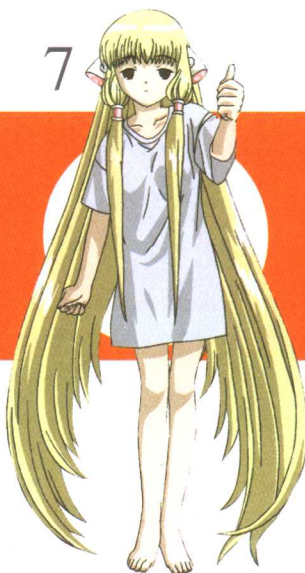
手开始举起。靠近0阻滞一段时间效果更好。



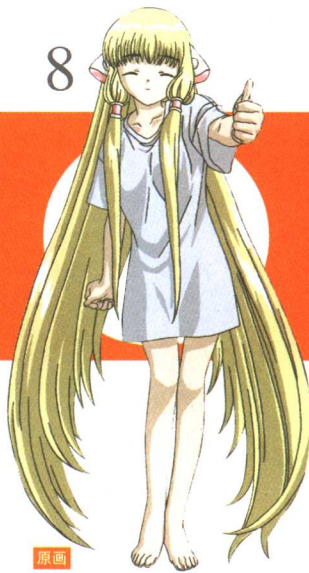
为了明确动作意向，手上扬时稍微靠外。



手开始向下，与4的阻滞一样，动作缓慢，手的位置接近5。



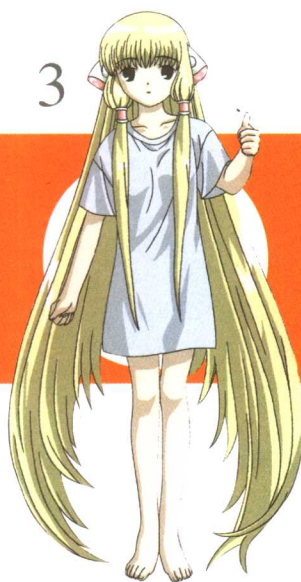
为了表现出手移向脸前的效果，使用透视放大。眨眼多用中间一张图来表现。



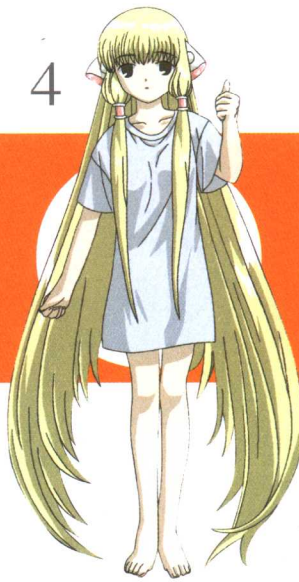
原画

赞好的惯用姿势。这里有一段时间的停顿。拧腰的方式是凸显可爱模样的关键。

与动画不同，游戏是玩家和人物的互动过程。其中之一，就是这个竖起大拇指的动作。



这里使用4张中间动画来表现手的举起。



靠近5阻滞。



原画

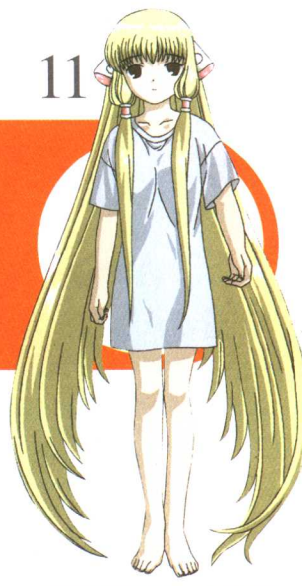
手刚刚举好。也就是所谓的“预备动作”。



手开始垂下，眼睛也睁开来。这里兼具闭合和过渡的两种任务，但实际多用“省略中间帧”来处理。



用3张动画（9~11）来表现手的下垂。速度、时间跟手上扬的时候是不一样的。



最后回归到0的姿势。草图走形的担心也是有的，这里采用接近0的姿势为好。

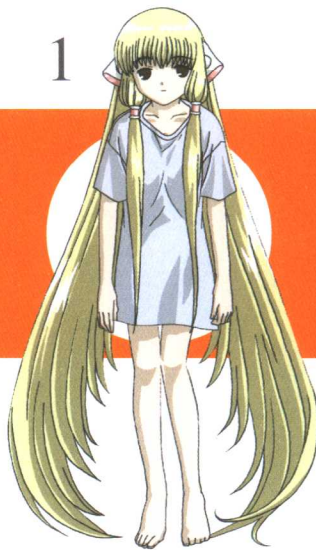
E Example

从基本立姿开始转换为坐姿

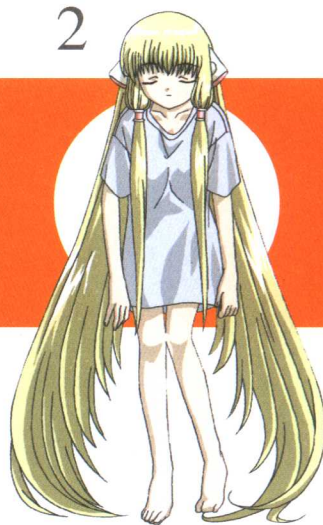


原画

与前面一样，基本立姿。因为表示的时间最多，所以要注意绘制时脸部微偏的方法。



开始坐下的第一张动画还是要偏0阻滞。



面向下以及闭眼的表演，在绘制原画的时候就要给加动画的人交代一下。



以左腿为轴，右腿也跪下。相应的，眼睛睁开，面向前方。



跪坐下来之前就先着地的头发也是动作中的要点。要制作出柔软自然的效果。

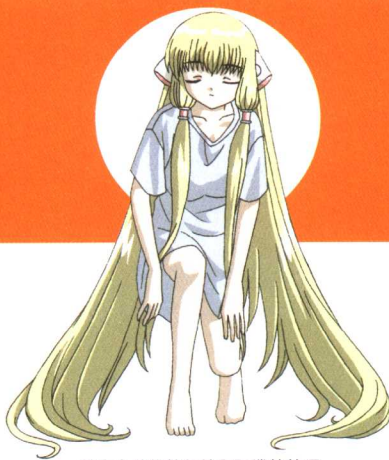
除了走、跑以外，还有坐、卧。纵向运动的过程中，中间姿势的选取也是很重要的。

3



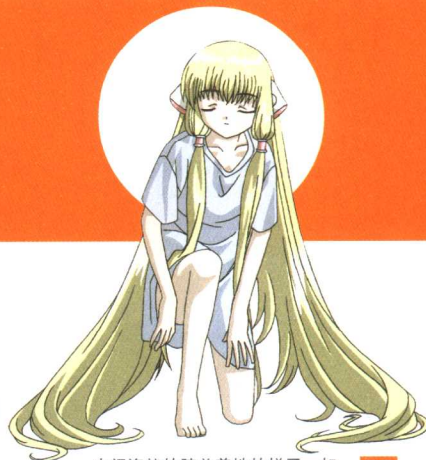
5也是原画，所以到5之前有4张中间动画，但动作本身是8张（1~8）中间动画。

4



基本上动作的起始和阻滞的处理都是无可挑剔的。

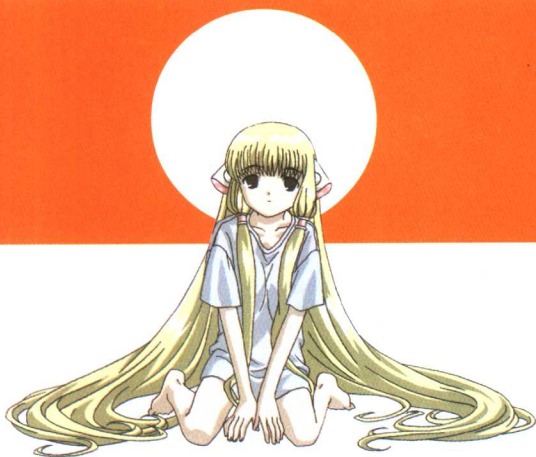
5



中间姿势的膝盖着地的样子。如果没有这张画，动画工作者也就无从下手了。这是绘制原画（设计动作）最要紧的地方。

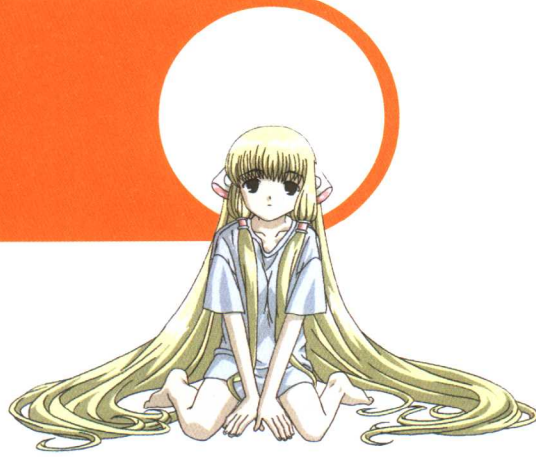
原画

8



与7很相近的阻滞画面。

9



跪坐的动作完成。这就是所谓女孩子的坐姿。坐下的动作也不是那么简单的，要配合人物来选取坐姿。

原画

Vol.02

尾泽直志

原创人物·画廊

长年从事动画和游戏的工作，接触插画和人物设计的机会也就多了。除了从企划开始做自己的作品以外，大多数的动画人都要具备根据原作和内容设计（人物）的能力，从写实系到漫画系都要画得来。所绘数量会达到商品化上市作品的4倍之多。这里就拿出没有被采用的一部分画稿与大家分享。

用龙代替马当坐骑的女战士。军服不可太粗枝大叶，灯笼袖和开衩裙是重点。



A Example

幻想及冒险系人物

虚构的东西居多，各种世界观都有，绘制是困难的，但过程相当有趣。



精于格斗的少年。服装集中体现了中国和韩国等东洋拳法。头发的挑染也是重点。



裁掉一条腿的牛仔裤是重点，但因为是3D游戏设计的人物，还要注意作为纺织物的牛仔裤的处理方法和皮革的质感。



半人半马的人物。也就是所谓的人头马，只不过上半身为女性。采用了与平常不同的着色方法。



沙漠民族的女族长。阿拉伯风格的服装配以小刀。

B Example

女孩子

和纯粹的插画家不同，动画人经常接到画女孩子的工作委托。



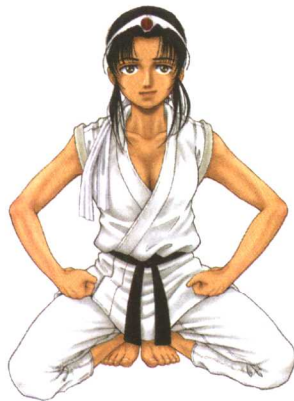
有时委托方会要求模仿某某作家的风格。模仿得太像是个问题，模仿得不像也不好办。



邻家小妹系的人物。选取与气质相配的姿势是必须的。



女生3人组模式。长发女生加上眼镜妹妹和运动少女。不同的性格要注意配合不同的姿势。



格斗系的人物。坐姿也要选择充满气势的方式。



外表看上去是普通的女孩子，配上尖耳朵，就成了魔幻系的人物。上半身微拧的姿势是重点。



因为别的工作绘制的人物，要是喜欢也会通过改变设计和设定来使用。