

—— 邬华钦 编著 ——

实 / 用 / 动 / 画 / 图 / 例



shi yong dong hua tu li

山 东 美 术 出 版 社

邬华钦
编著

实用动画图例

山东美术出版社

实用动画图例

邬华钦 编著

山东美术出版社出版发行

山东新华印刷厂德州厂印刷

1997年7月第1版 1997年7月第1次印刷 印数: 1—5000

787×1092毫米 16开本 12印张 2插页 定价 23.00元

ISBN 7—5330—1028—0/J · 1027

出版者的话

动画作为造型艺术的一个门类,在当今艺术领域和社会生活中具有广泛的意义。

随着国家改革开放的进展,我国市场经济迅速成长,原来只属于电影电视动画片中的动画造型艺术,以它活泼、生动的形象,夸张、幽默的动态而产生的特有艺术效果,越来越被人们认同,它迈进各行各业,同时又走入千家万户。动画艺术不再是动画艺术家们独有的“财富”,也不仅是少年儿童们的“亲密朋友”,而是被融进了当今社会的大氛围之中,逐渐成为实用美术中的一个门类。

当今的动画艺术有了发展,电脑技术更是动画艺术进步的催化物,同时我们也认为任何一门艺术,都有其发展的基本规律,有它的基本原理和方法,为此我社策划了本书。

我们编辑本书用通俗实用的方式来介绍动画艺术,以展示国内外优秀的动画造型作为出发点。目的是加强人们对动画的理解和欣赏能力,提高人们对动画艺术的整体把握能力和创作水平,促进动画艺术的发展。

本书也是一本有实用价值的工具书,既可作为动画工作者进行创作的参考,也可作为艺术工作者和爱好者了解、学习动画制作的教材。

目 录

一、动画的造型	1
人物的造型	2
动物的造型	14
二、动画的运动	26
人物的运动	27
动物的运动	35
鸟类的运动	53
三、精典动画造型选	59
中国动画造型	60
漫画风格的动画造型	66
写实风格的动画造型	70
英国动画造型	81
日本动画造型	90
各国动画造型	117
四、动画小品图例	137
后记	183

动画的造型

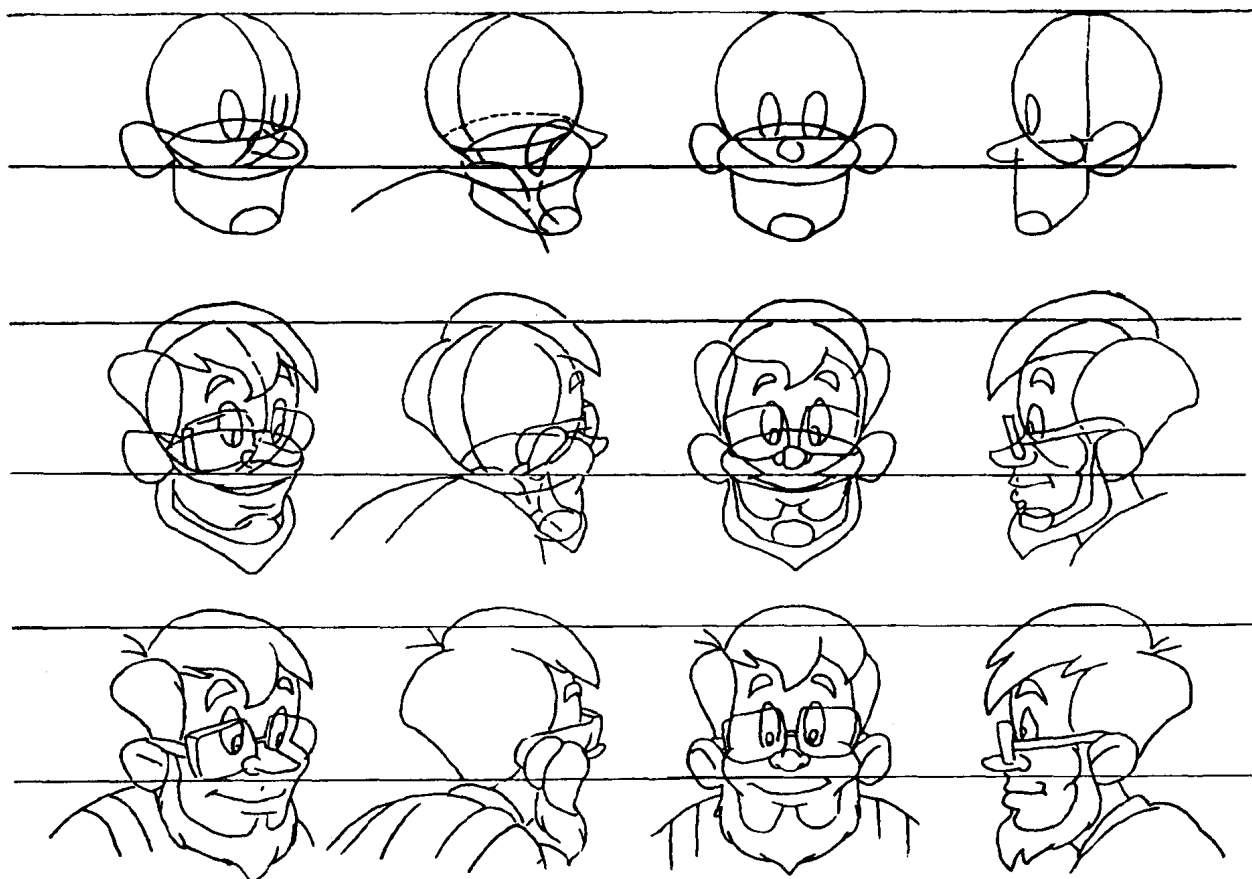


一部动画片,不仅要有一个好的故事,还要有一群活泼可爱、栩栩如生的卡通演员。这些卡通演员,一般是由专业画家塑造的,通称为动画造型。由于动画片是依靠许多画家一张一张画出来的,一部十分钟的动画片,估计要画七、八千张。因此,动画造型不宜繁杂,它不仅要求个性鲜明,形体夸张,还要求简练、概括、易记易画。在进行动画造型时,画家们往往首先将复杂的形体结构归纳、分解为简单、便于掌握的几何图形:圆形、椭圆形、鸡蛋形、方形、三角形、菱形、梯形等等。为了使人物在进行各种动作时始终不走样,画家还要将人物画出正面、侧面、四分之三侧面、背面以及人物的基本动态与面部表情。只有这样,才能使一部有十几万张画面的动画片,在上百个画家一起参与绘制的情况下,也不会使人物造型走样,始终保持形象的高度统一。

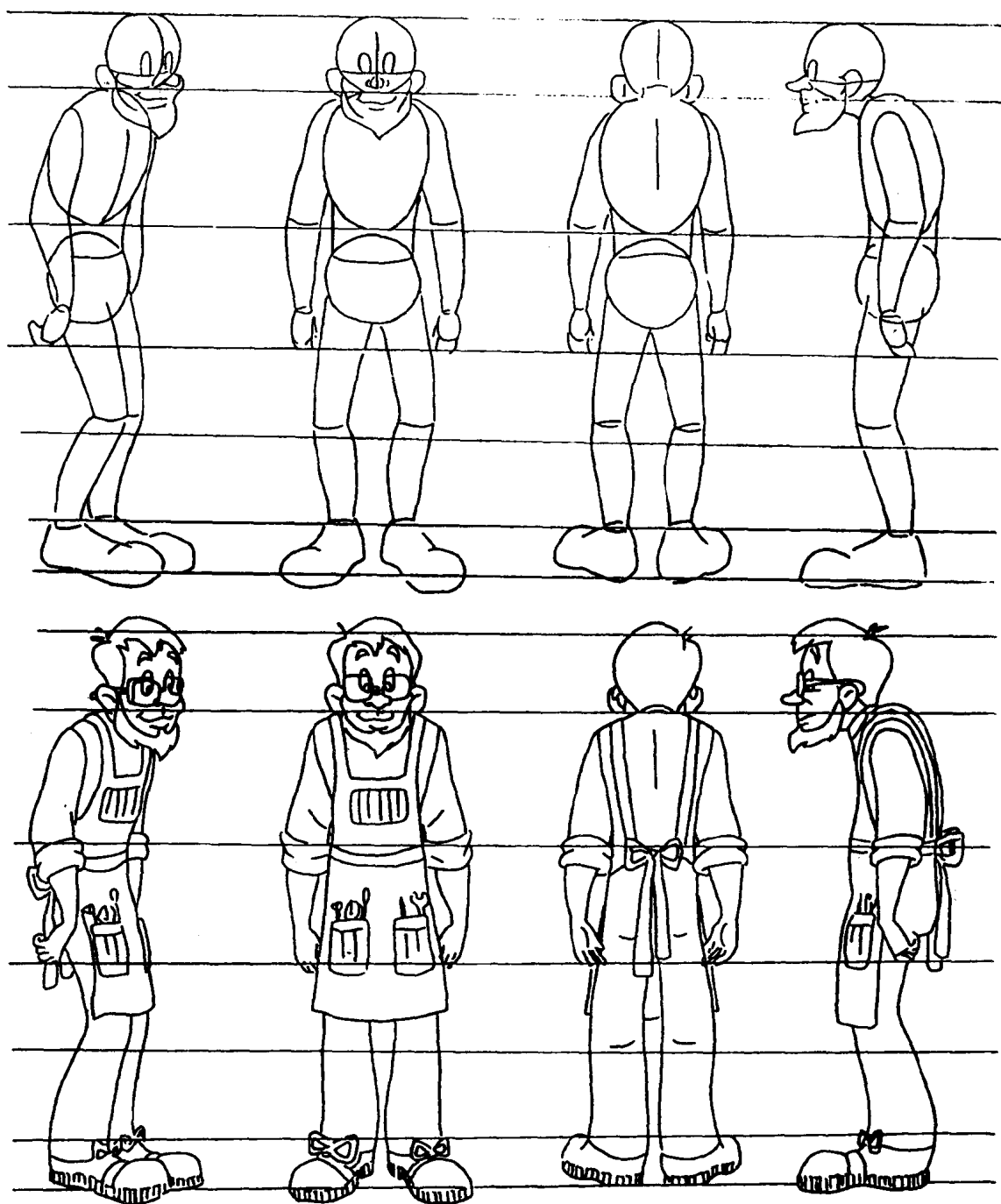
人物的造型

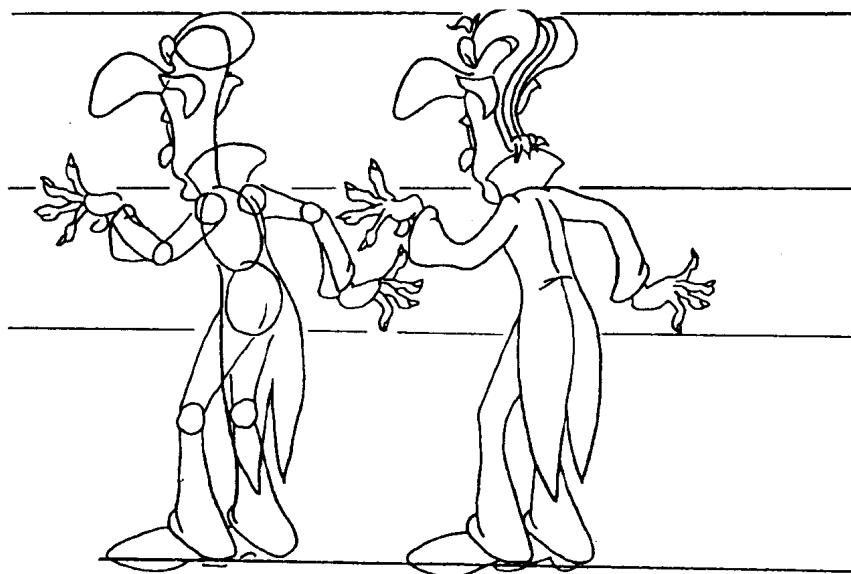
这是比较写实的头部造型,画法也比较复杂,但仍可看出作者是如何运用“几何图形”来塑造人物头像的。

依次画出头颅、颜面、下颌的“几何图形”,加上透视线,在恰当的位置加上眼睛、鼻子等五官,并逐步完成细部,达到艺术的完整。



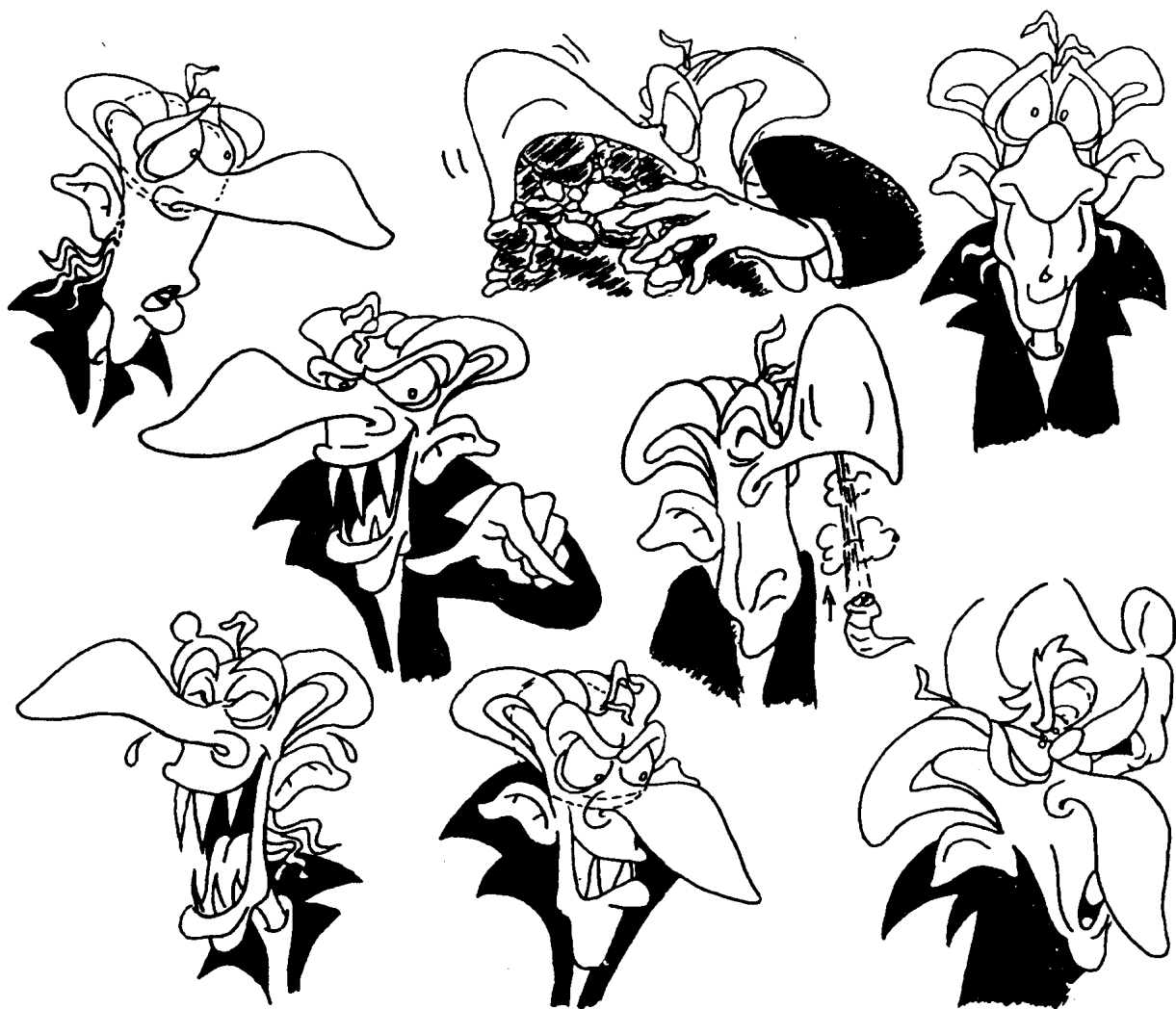
身体是由胸腔、腹腔、腰和四肢几大部分组成的。画家首先把胸腔和腹腔归纳为简单的几何图形,把腰和四肢看成是连接两大腔体的橡皮管。然后,再在几何图形和橡皮管上加上衣服和一些细节。这样,不管形体如何变形、扭曲,人物造型也能达到准确、完整、统一。

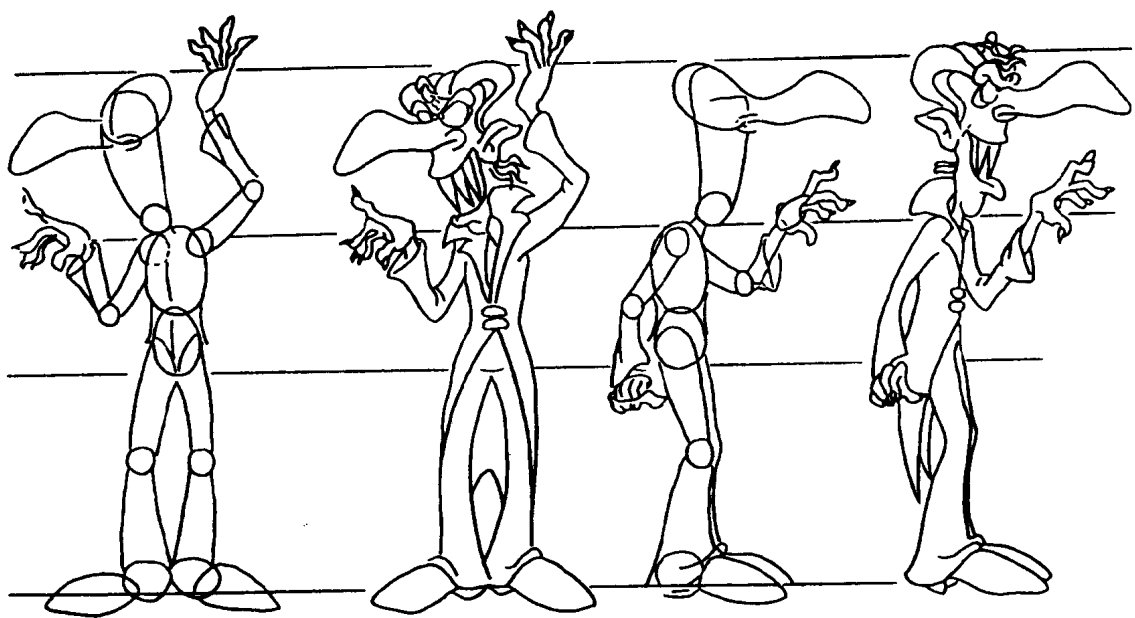
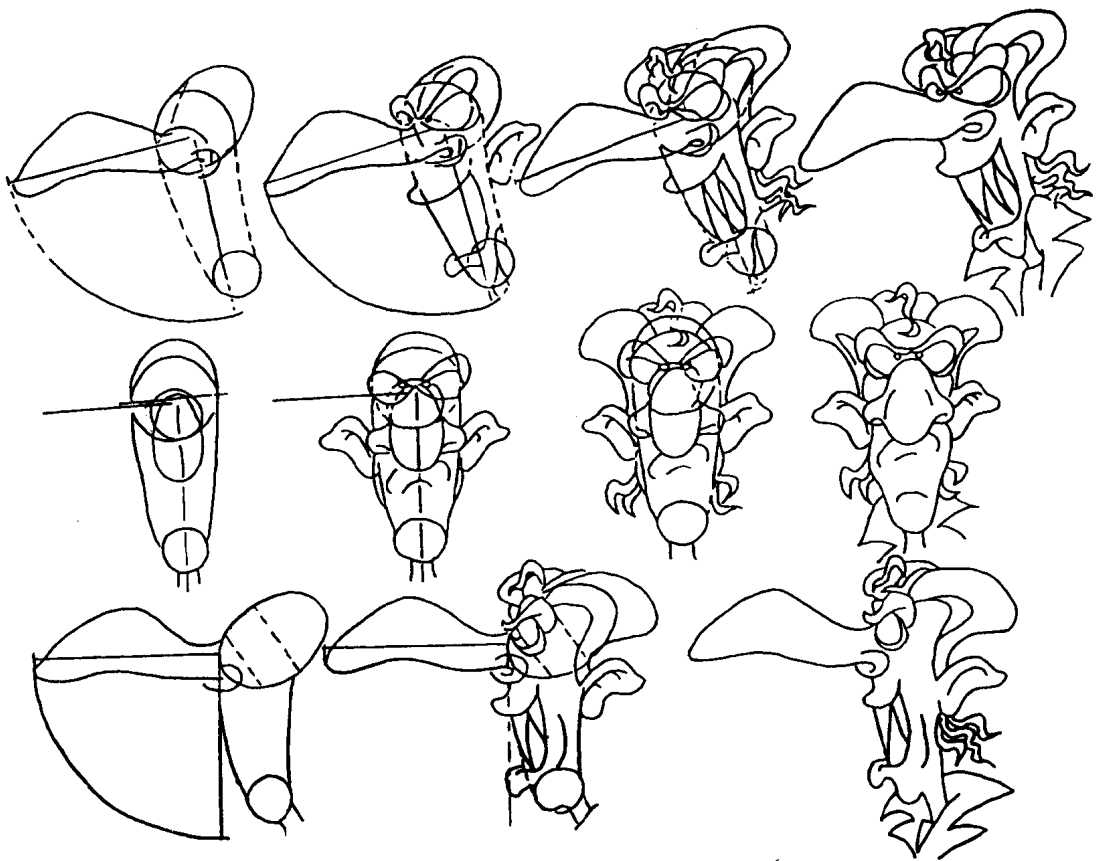




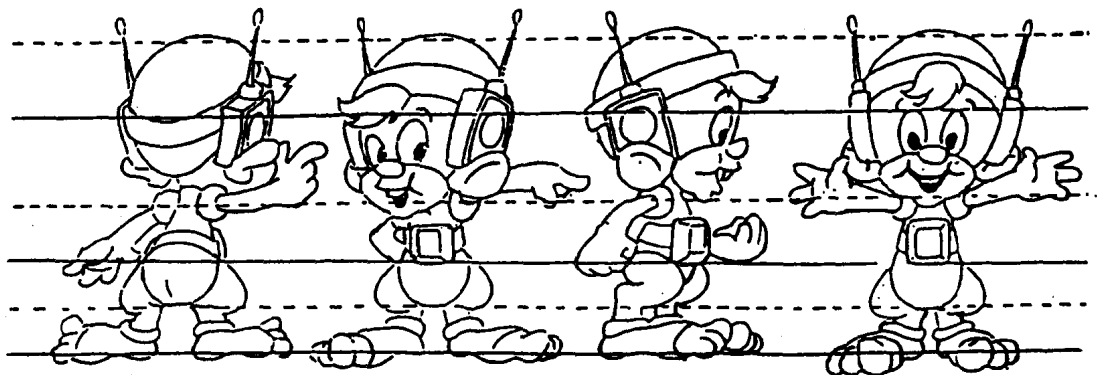
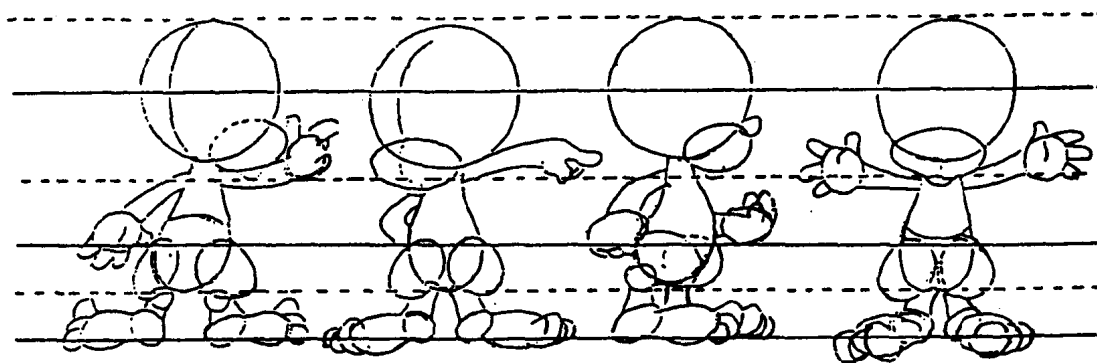
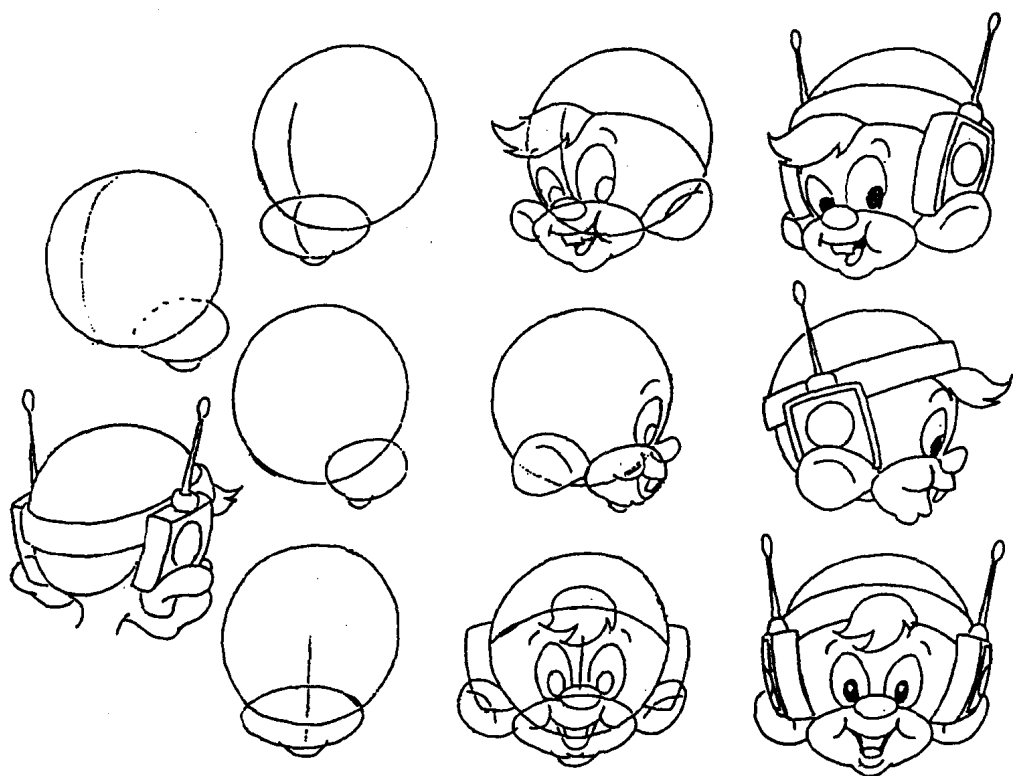
这是一个反面人物形象,鼻子夸张较大,但造型的基本方法仍是相同的。先分解为简单的几何图形,在此基础上画出衣服及细部。

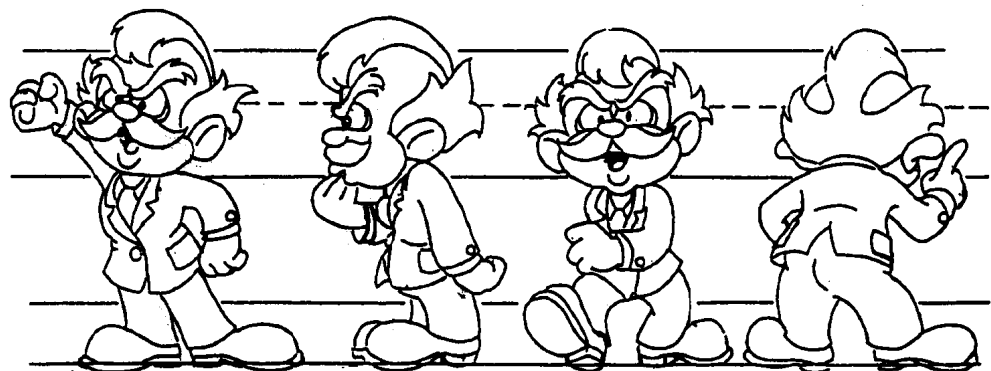
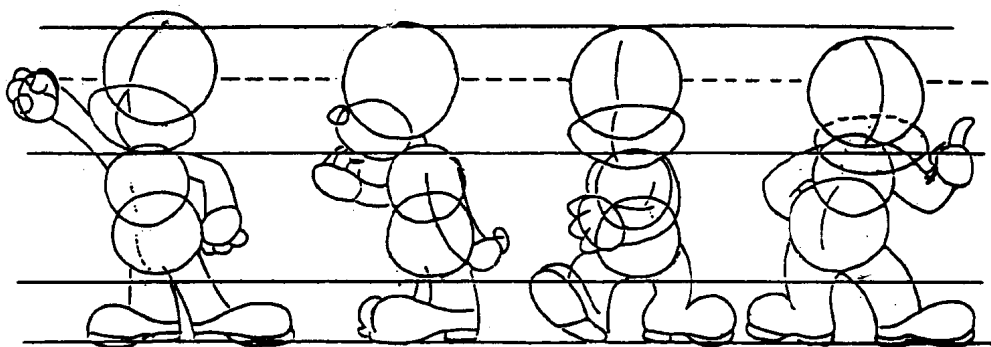
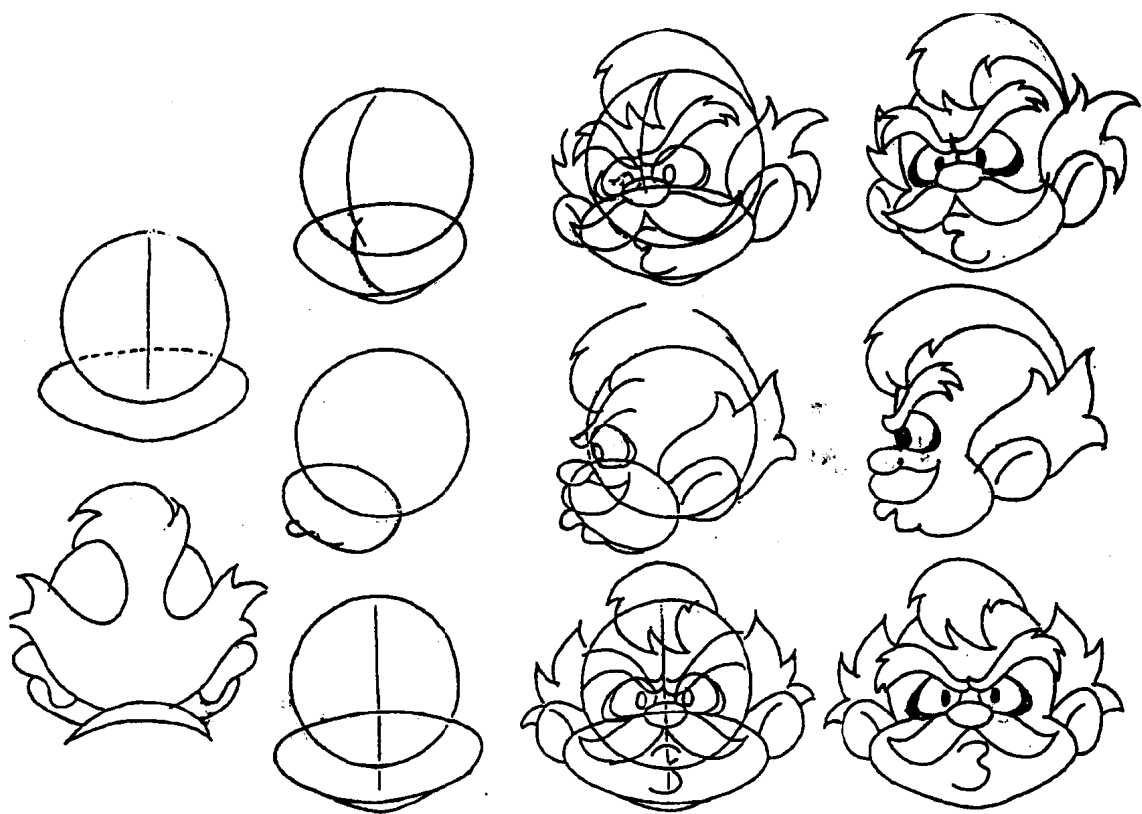
注意,夸张的鼻子是很能“出戏”的地方。

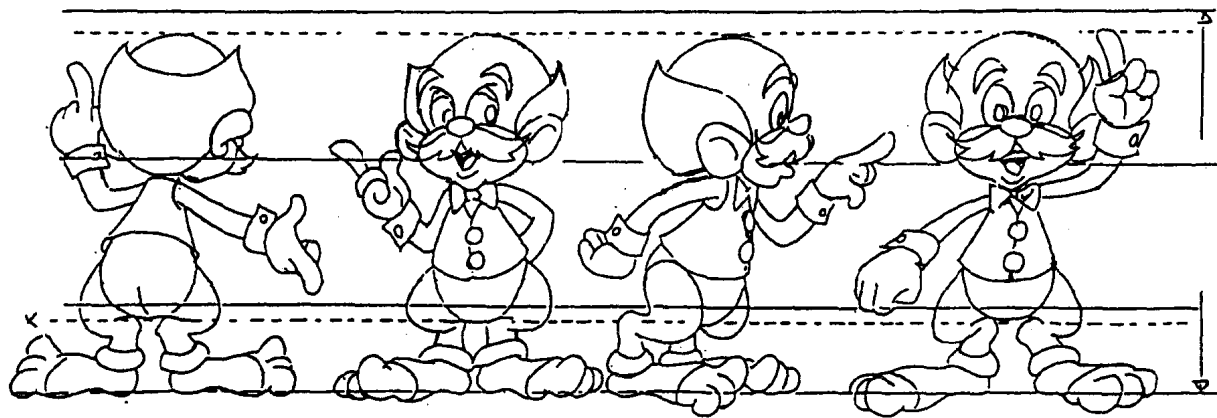
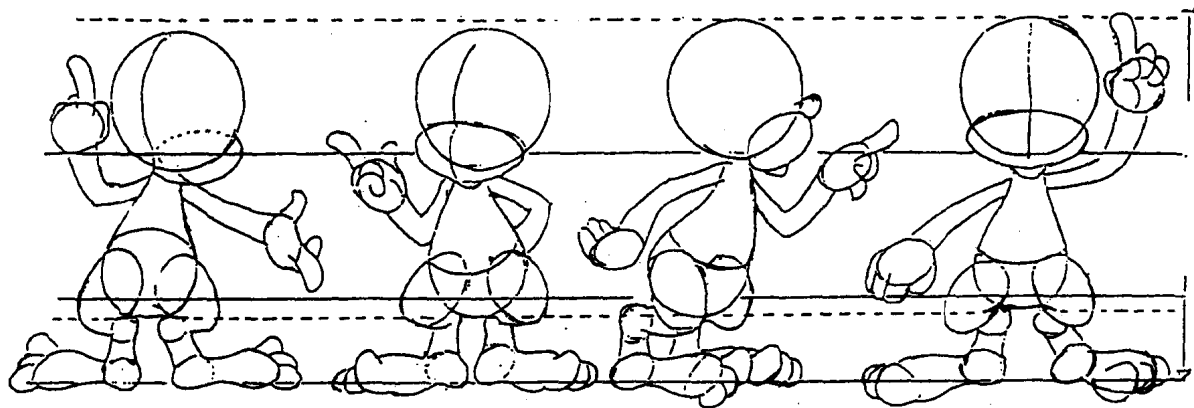
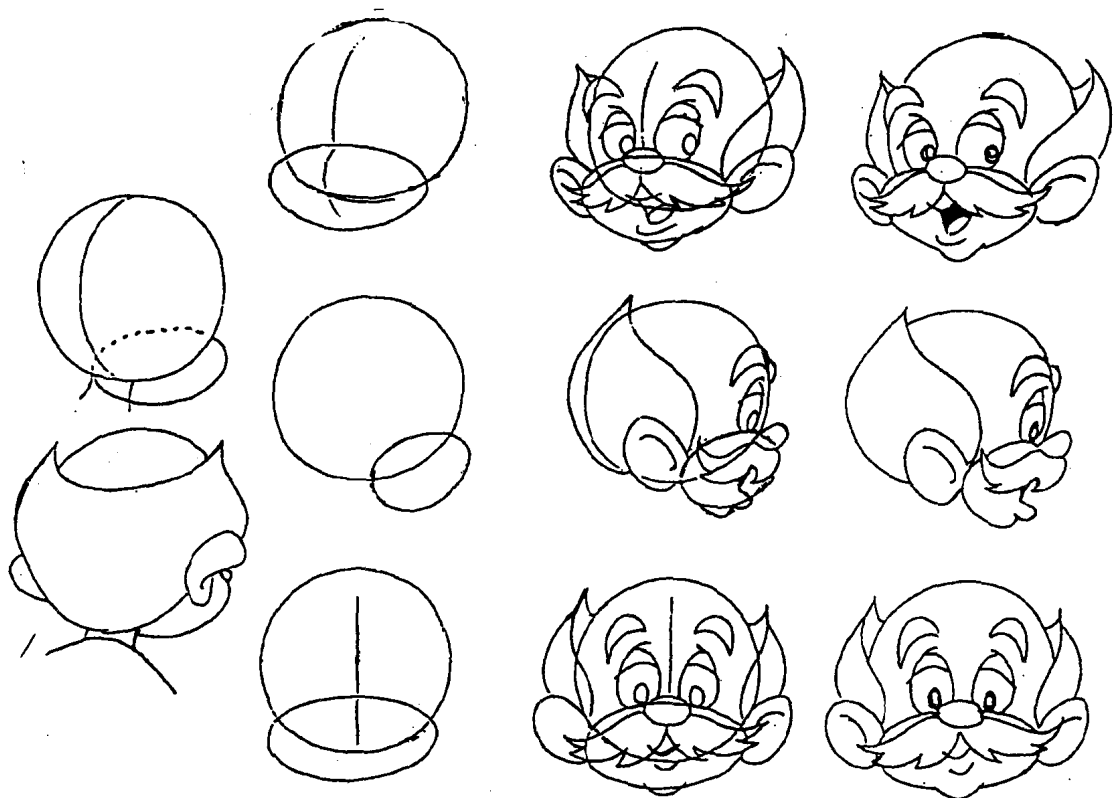


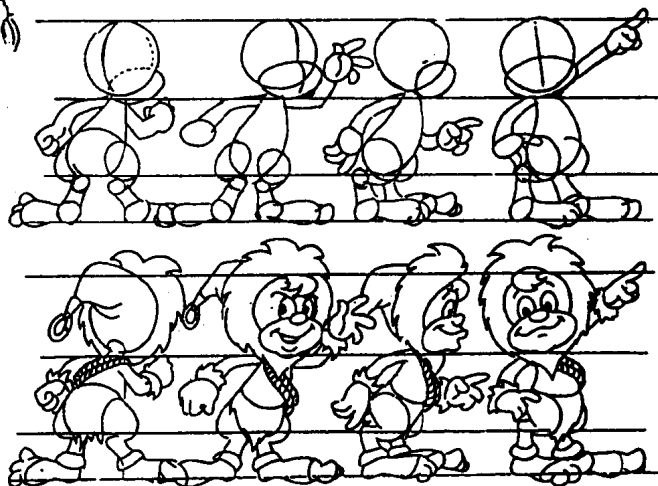
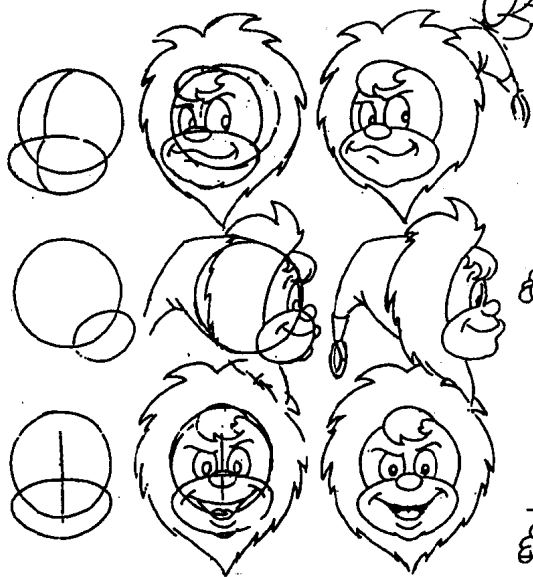
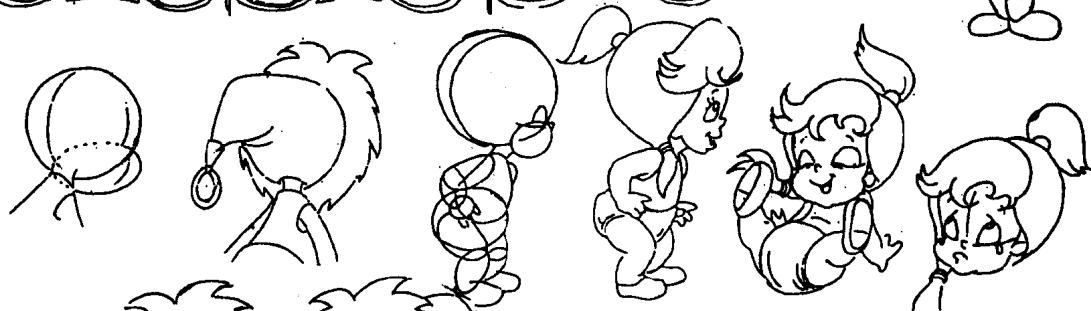
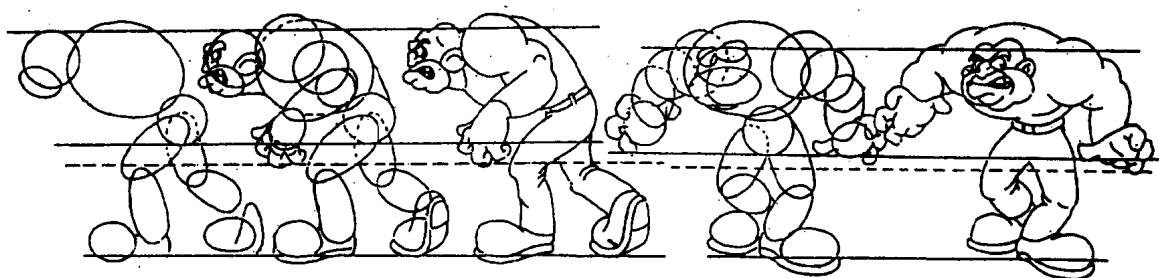


这是另一种风格的人物造型, 风格不同, 但造型方法是完全一致的。当你掌握了这种基本的造型规律之后, 不管多么复杂的形象, 画起来也会得心应手。

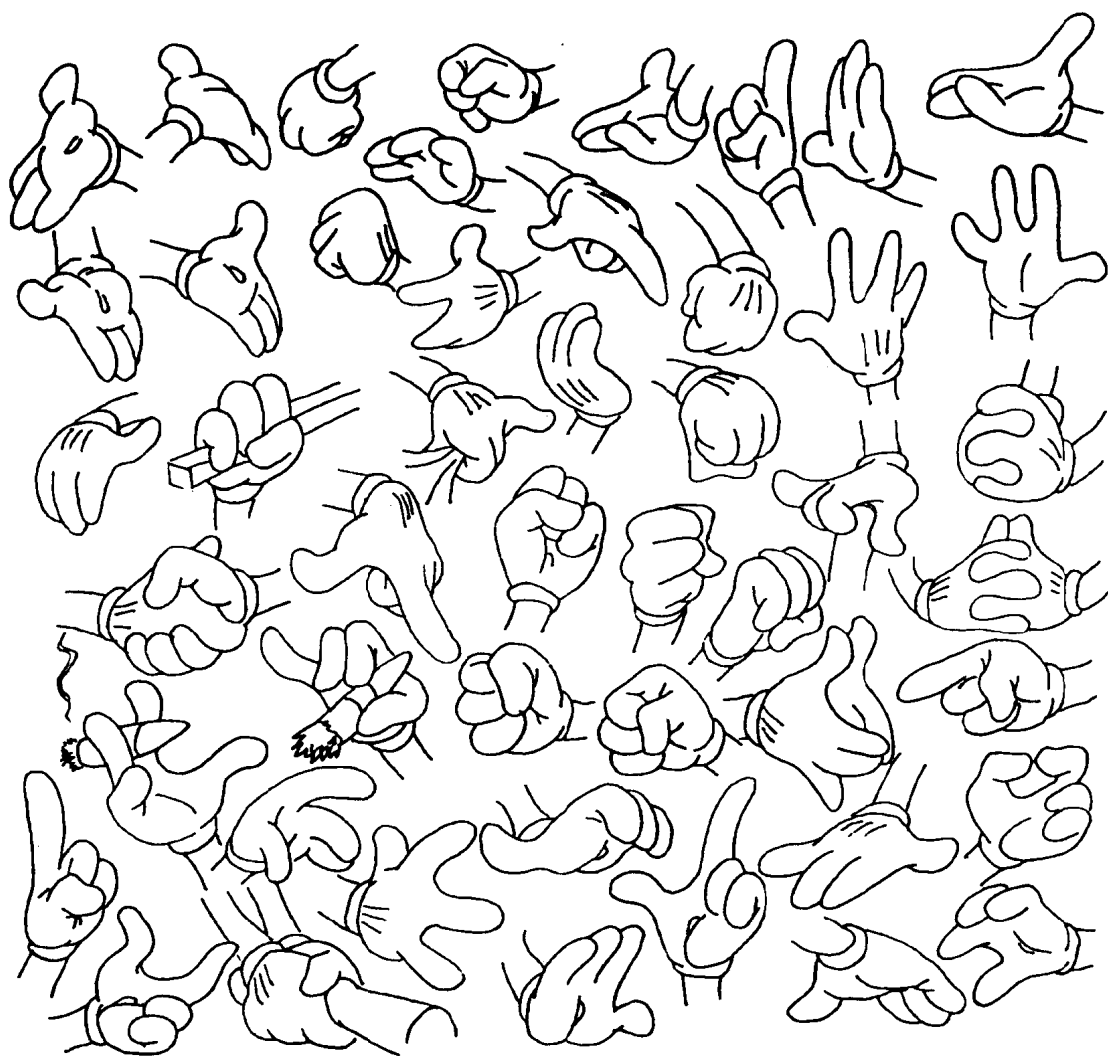
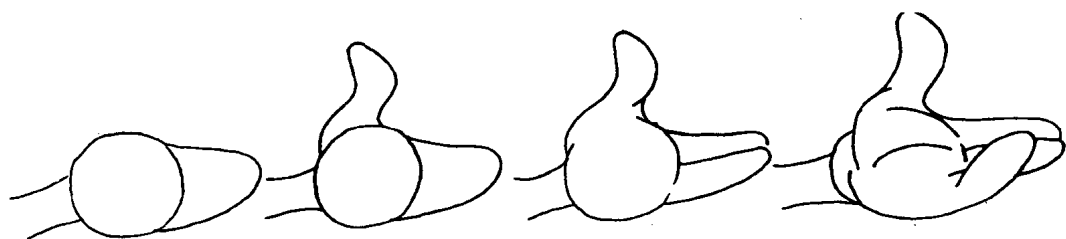


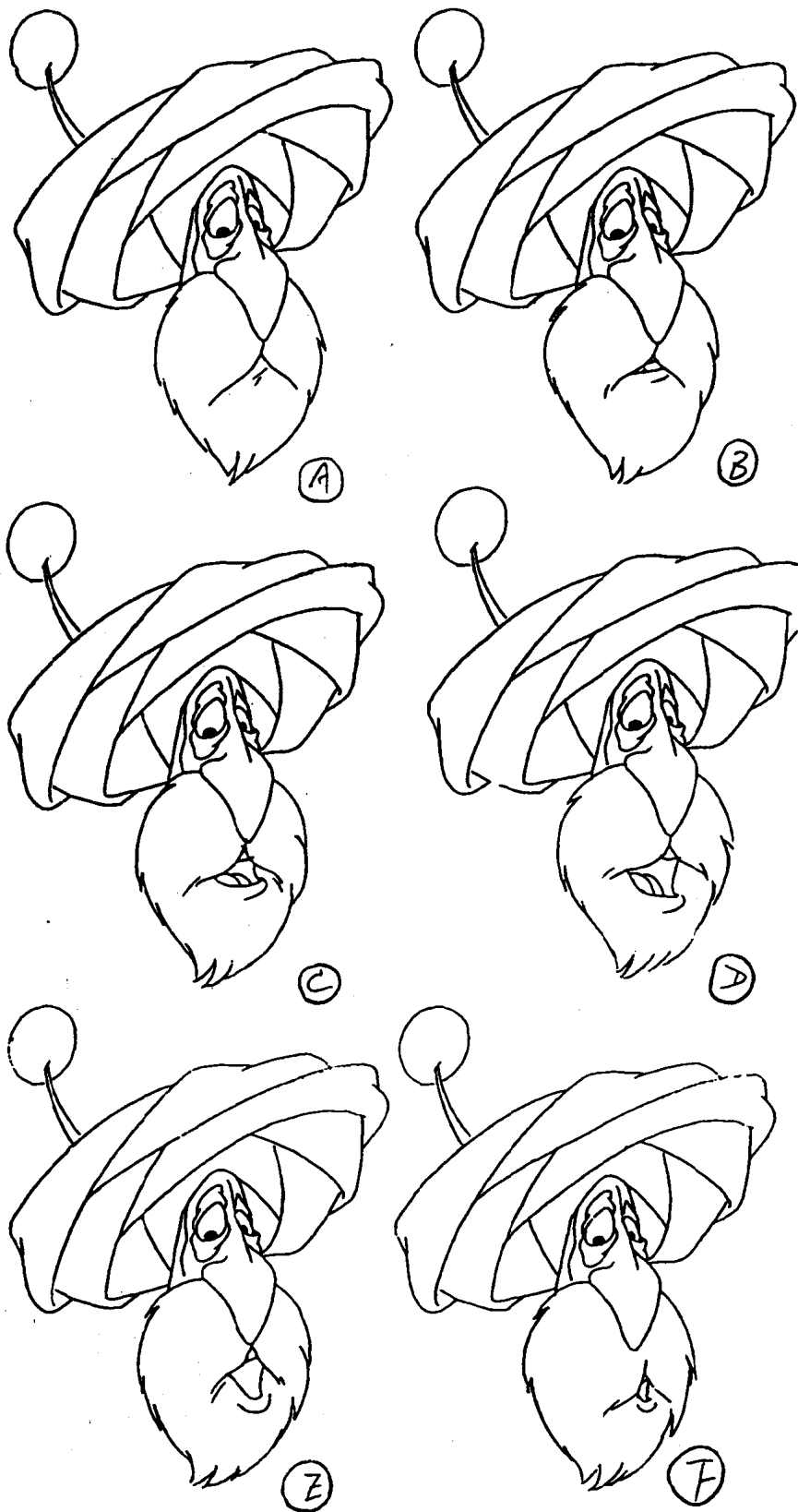






动画片中手的造型虽然较单一,但它的变化非常多,要画得生动也不容易。为了避免手的造型单调,动画家们在画手的时候,夸张大拇指,并且去掉无名指。不要把手指画在一个平面上,这样可以使手的动态更加活泼多变。





口型

在全动画的片子中（指动画长片或动作细腻的动画），台词与口型的吻合是十分重要的。要画好口型，必须先要研究台词的潜在感情、节奏，找出着重点的关键词，然后设计角色的身体、头、手臂等等的动作去配合对白，这样，才能产生强烈的戏剧效果。动画片中，对白的意念往往需要较大的夸张，特别是娱乐片更有这种需要。

在有限动画（指电视片或非动画长片）中，不必为所有元音、辅音做单格动作，由于这类动画片生产注重速度，口型变化可以画得简单些，大约六个嘴的位置，加上一些中间画，就可以适应大多数的口型同步需要了。

摄制表上，设计师常常在台词旁标上A、B、C、D、E、F等英文字母，画者只要根据口型图表将对应字母图像画下来便可以了。

