

D O N G H U A Z A O X I N G

姜竹青

动画

造型



嶺南美術出版社

动画造型

DONGHUA ZAOXING

姜竹青



嶺南美術出版社

J228.7

363

图书在版编目(CIP)数据

动画造型/姜竹青绘. —广州:岭南美术出版社,
2000.12

ISBN7-5362-2240-8

I.动… II.姜… III.动画—作品集—中国—现代
IV.J228.7

中国版本图书馆CIP数据核字(2000)第82531号

动画造型

出版、总发行:岭南美术出版社

(广州市水荫路11号9、10楼 邮编:510075)

经
印
版

销:全国新华书店

刷:深圳宝峰印刷有限公司

次:2000年12月第一版

2000年12月第一次印刷

开
印

本:787×1092毫米 1/32

张:3.25

I S B N 7 -5362-2240-8

J.1874

定价:39.50元

我画动画

姜竹青

画动画，对我其实是无意中之所“得”。

记得我读研究生刚毕业，忙碌的生活有了点喘息，一天中央电视台的动画导演来到系里，说是经袁运甫先生推荐很想看看我的画。他们来得仓促，我亦不明来意，好像提供的画稿与他们的要求相去甚远，没有想到他们的答复是邀我为动画片设计造型……

我这人生性好奇，望着那颇具敬业与使命感导演的绘声绘色和完全沉浸在想象作品与实现作品的成就感中，我油然升起几分敬意与感动，只是觉得我这对动画无一点概念的人能否承受苦心导演的厚望？转念也想：不妨试试，自己画了不少画，要么静静地搁置在架子上，要么默默地藏在书封里……而这能运动起来的形象，再配上声、光、电等技术手段，一个活灵活现的形象就在你眼前跳动起来，这实在是挺招人喜欢。再者我想象中动画片似乎都是孩子的专利品，我将来也该有个孩子，他妈妈能为他准备好让他开心、逗乐的礼物该多惬意……心里有这许诡秘，又不为别人所知觉，竟有那么几分得意，答应得也就格外痛快。于是我开始了第一部动画片《红蜡烛与人鱼的故事》的创作……

真做起来，却发现不是自己想象的那么简单，动画造型者需要对事物形态的高度凝炼、概括与想象能力。我到现在始终遗憾为什么儿时对诸如童话、神话、科幻等没有太大吸引。这或许是我秉性里缺乏松弛幽默感的缘故。至今我对童话家与漫画家们多承敬意，因为那些貌似简单朴素的作品后面孕含着大智慧。我忽然发现眼下所要从事情是要面对从未介意，又未开掘过的那份稚朴与童真，这对我的确是个挑战。于是我找来一面镜子放在案头，对着镜子里自己的脸仔细揣摩，眼、鼻子、嘴、牙齿、肌肉、眉毛……都是我这镜面魔方里的小零件，让他肆意扭转，变乎凶、疯、傻、憨、稚、骇、淘、恶、喜、忧、怒、哀、乐……这魔方镜面，任

你性情所致，随意驰骋想象，虽在变脸，却也痛快，偶尔独自咀嚼，还暗自好笑，心说：这张脸谱不会好端端把个人物糟贱了！

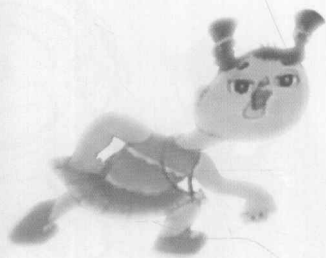
说及动画本身之特色是动和画合二为一乃称其为动画。画面要动，以动传情达意，自然要考虑功能，若仅注意画面自身的艺术效果，不考虑其功能制约，自然不是好设计，造型本身是纯化了的自然形象，是一部动画片视觉形象的基础，它直接影响影片的映像效果与风格。第二步是根据故事的要求设计分镜头剧本，动画设计者根据人物性格与情节来设计形象的动作，我们看到的动画片每秒运动过程通常需要24个画面，才使得一个个小“精灵”活跃起来。背景设计直接影响影片的气氛，作者要根据剧本确定形式，然后绘制成景。背景完成后与每个镜头的赛璐珞画面打孔对接，然后拍摄。一部动画片的创作过程包含多少人的付出与巨大劳动——描画、添色、制作、合成、摄影、灯光、配音、音乐、效果、编辑、剧务等一系列人的通力协作，才能奏出一部好的乐章。动画片实在是个大乐队。

没有想到后来我竟又画了《妮妮画猴》、《小孩与水妖》、《镜花缘》、《桥》、《游水》……

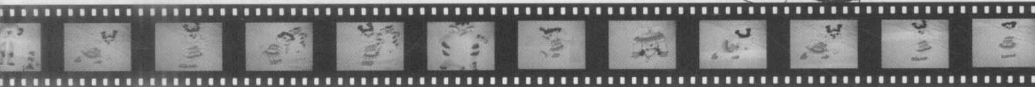
只可惜到现在我还没有得到一个与我同乐的孩子，倒是我知道了动画片不仅仅只是为孩子们画的，它也同样给大人，它是一个独有世界，动画中的事只有做它的人才能体会到，大凡世间的事就是这样吧……

这次用心推出《动画造型》，实在也深感任何艺术创作结果多是遗憾的，它受制于时间、精力与经验等诸多因素。因此愿同道把我的画作为动画造型艺术的一种类型批评探讨，对初学者有点启发，也算不枉编辑策划者与为这本书的出版付出诸多帮助的朋友与同仁的苦心，在此深表我衷心的感谢。

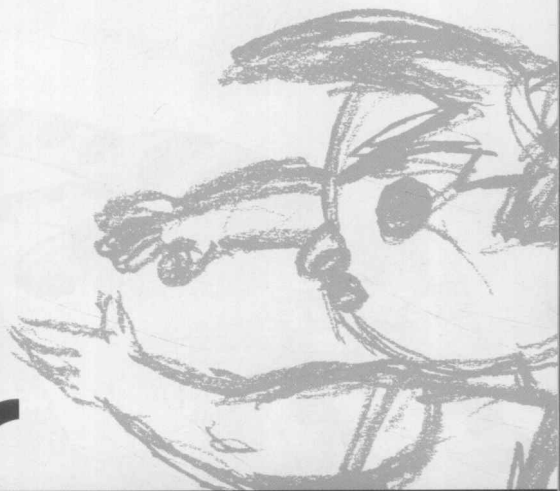


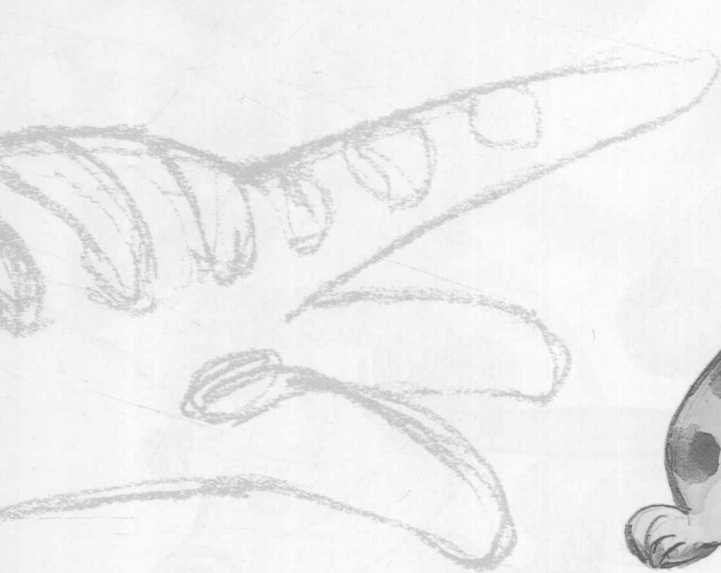


2













7



