

动画设计创作技巧

The Process of Creative Animation Skill

主 编/赵桂静

副主编/林 雨 林 涵



化学工业出版社

动画设计创作技巧

The Process of Creative Animation Skill

赵桂静 主 编
林 雨 林 涵 副主编

 化学工业出版社

· 北 京 ·

编写人员名单（排名不分先后）

刚春明 林 涵 刘大昕 李 明 付 晓
刘淑辉 刘志国 孙一博 付尧尧 林 雨
黄春雨 李兰英 魏殿利 李海波 赵桂静
孟宪鹏 常焱梦 林 淼 吴海明 周 洋

图书在版编目（CIP）数据

动画设计创作技巧/赵桂静主编. —北京：化学工业出版社，2009. 5

ISBN 978-7-122-05234-6

I. 动… II. 赵 III. 动画—技法（美术）IV. J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字（2009）第052306号

责任编辑：徐华颖
责任校对：李 林

装帧设计：赵晓威

出版发行：化学工业出版社

（北京市东城区青年湖南街13号 邮政编码100011）

印 装：北京画中画印刷有限公司

880mm×1230mm 1/24 印张 6 2009年6月北京第1版第1次印刷

购书咨询：010-64518888（传真：010-64519686）

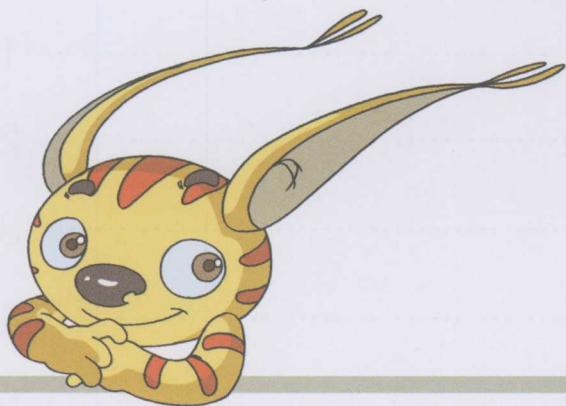
售后服务：010-64518899

网 址：<http://www.cip.com.cn>

凡购买本书，如有缺损质量问题，本社销售中心负责调换。

定 价： 36.00元

版权所有 违者必究



引言

本书比较通俗易懂地讲述了动画创作中一些比较实用的经验。如果你喜欢动画艺术，它就会指导你如何在制作动画的工作中找到自己的道路，如何能够使用和发挥自己的潜能，打造自己的动漫世界。

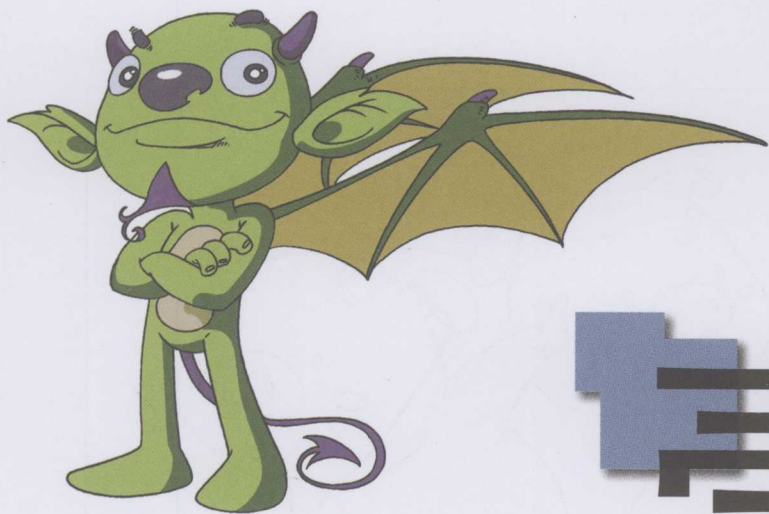
编者
2009年3月

目录

第一章 动画技法	1
一、原动画的关系.....	2
二、动画的中间变化.....	3
三、线的运用.....	4
四、图形加法及角色加法.....	9
第二章 动画的使用符号	13
一、安全框.....	14
二、律表.....	15
三、轨目.....	16
四、动画标示.....	18
第三章 原画的概念	21
一、运动方向.....	22
二、时间.....	30
三、环境.....	32

第四章 力学原理	37
一、力的概念.....	38
二、弹性.....	42
三、惯性.....	48
四、曲线.....	52
五、力的平衡.....	62
第五章 力的反应	69
一、质感.....	70
二、反应.....	76
三、作用力和反作用力.....	78
四、轨迹.....	82
第六章 夸张	85
夸张.....	86
第七章 动作概念	101

一、预备动作.....	102
二、追随动作.....	112
三、循环动作.....	118
四、表情与动作.....	120
第八章 人体的关节运动.....	129
人体的关节运动.....	130
结束语	



第一章

动画

动画技法

原动画的关系

动画的中间变化

线的运用

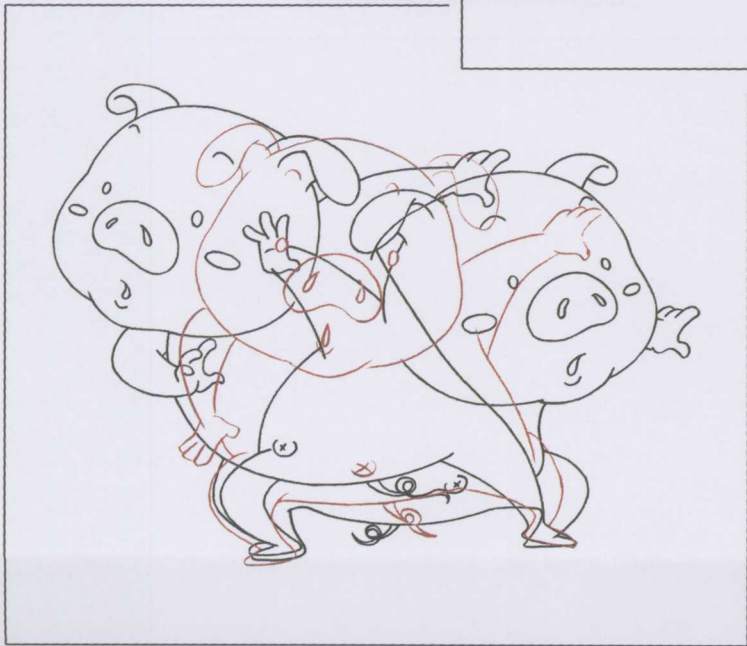
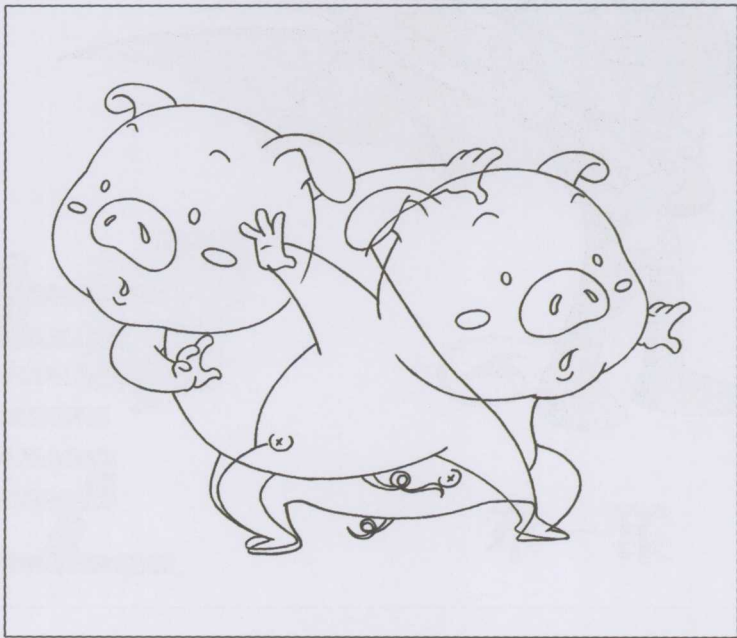
图形加法及角色加法

The Process of Creative

Animation Skill

一、原动画的关系

在绘制动画时首先要从提描原画开始，先找出动作要点和动作的方向，再分析动作过程，将比较杂乱的线重新描绘。



在原画的基础上根据原画的动作要求和张数要求插入所绘制的动画。

在绘制动画时一定要线条明确，动作清晰，符合要求。

二、动画的中间变化



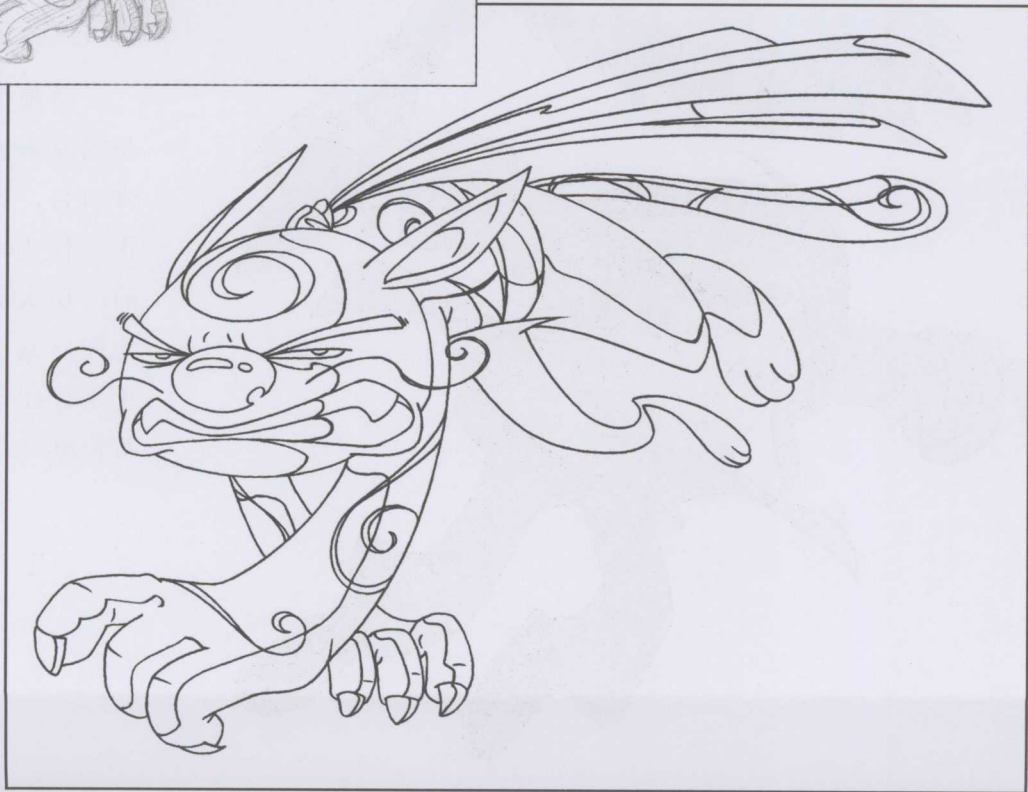
动画的中间变化是动画训练的一个必修科目，在动画的创作工作当中也是常用的，那么如何进行变化呢，其中要注意的还是符合导演的要求，符合原画的要求。

三、线的运用

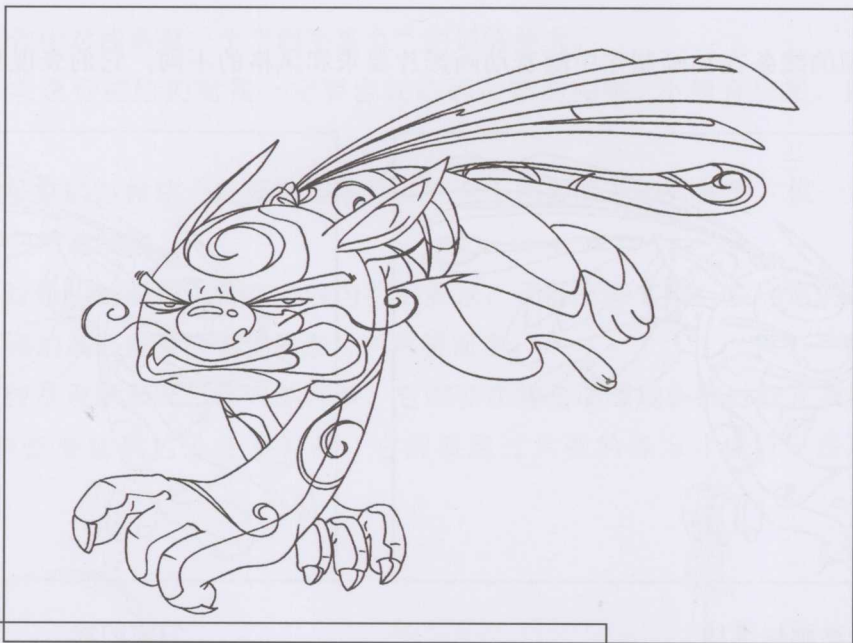
1. 线的运用



动画是用线条组成的，线条的好坏将直接影响到影片的质量。动画人员应熟练掌握线条的绘制技巧。当动画人员拿到原画时必须准确快速地清稿后，才能依照所描绘的原画进行动画过程，所以线条的表现对动画人员来说是最应该具备的基本功。



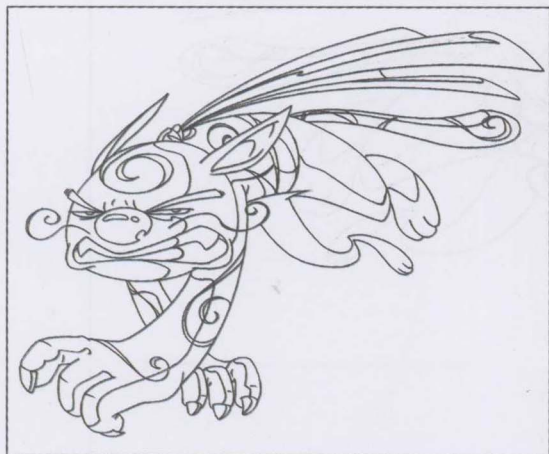
2.线的问题



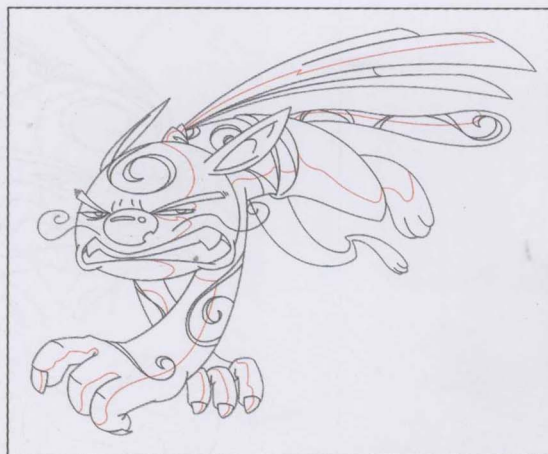
动画影片制作对线条的要求非常高，所以在描绘线条的时要非常谨慎，断线、抖线、重复线条等所有不符合要求的线条都不能出现在动画影片的制作中。

3. 线的不同风格

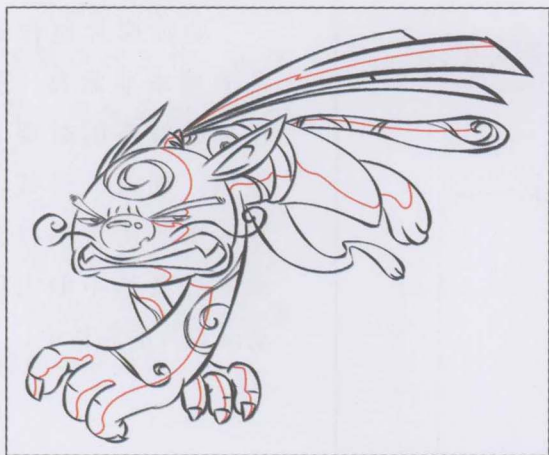
动画的线条在动画制作中随着动画影片要求和风格的不同，它的表现也会有所不同。



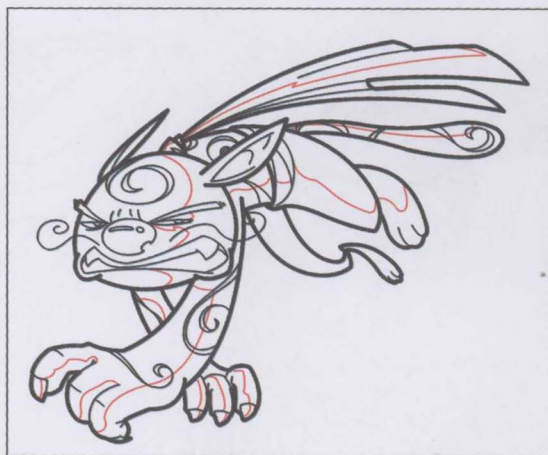
动画标准线



匀称的线



有笔锋感觉的线



Flash常用的线

4.线的要求与画法

在专业的动画制作中对线条有一个“四字真言”的训练要求。

准 在对一个形象进行描绘的时候一定要保证动画形象的完整，不能有重影、跑型等问题出现。

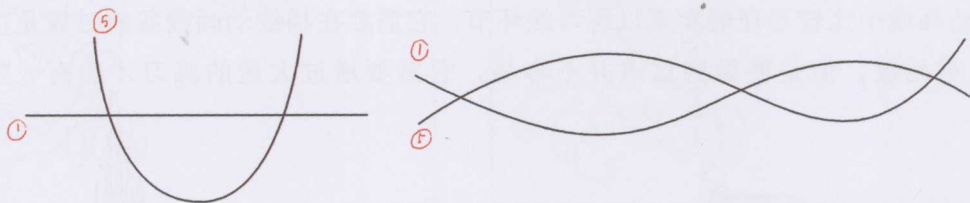
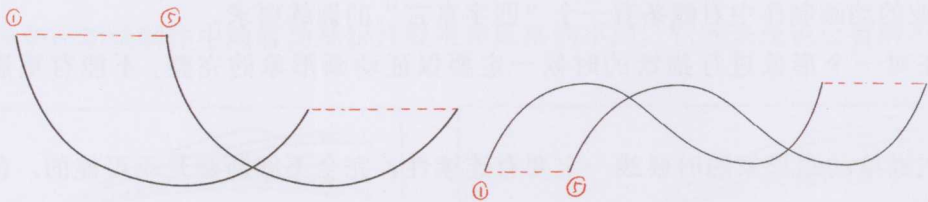
挺 在描绘动画形象的时候线一定要有连续性。完全不间断画是不可能的，但一定要注意使用手法尽可能地保证它的连续性。

匀 在大部分动画影片的制作中都有对线匀称的要求，不能有粗有细，在用笔的时候要注意力量的使用，但是动画的线还是要根据动画影片的风格而定。

活 动画线中比较难理解和难以练习的环节，它需要在描绘动画线条的时候是很活泼、很灵动，线条不死板，但是要做到这点并不容易，它需要通过大量的练习才能有一些这种活泼的感觉。

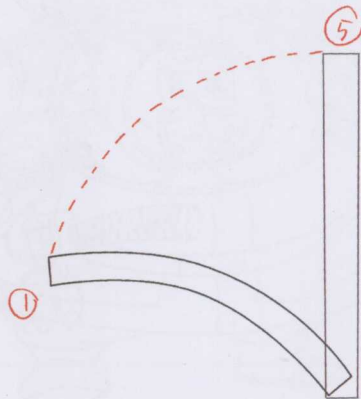
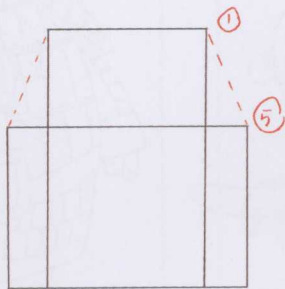
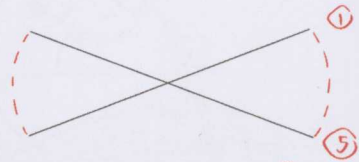
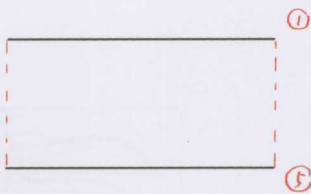


5. 动画加法与线的加法



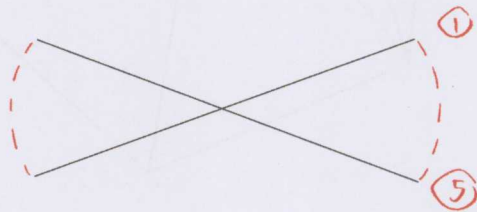
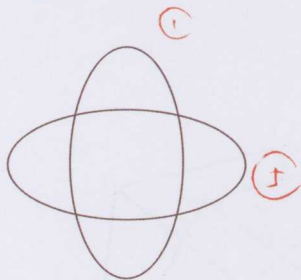
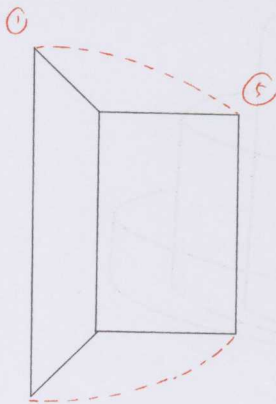
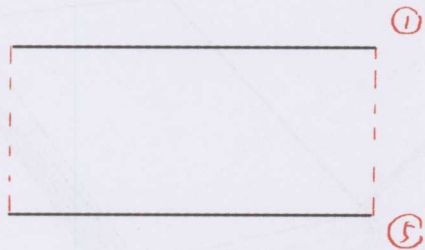
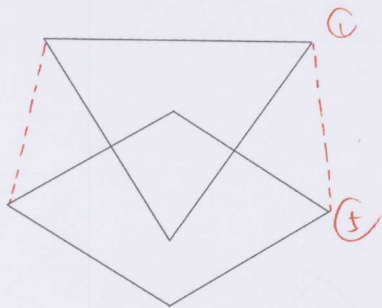
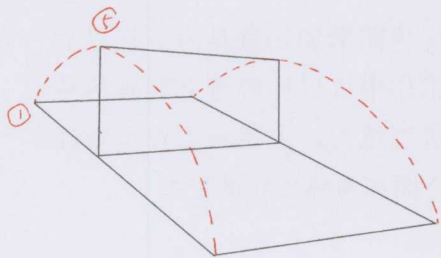
加动画是动画工作中比较简单的工作，但还是有一定要求和必学技法的。

对线与线之间加法练习，每个线的原画之间再加上动画的线一般都是要纯粹的中间张数。



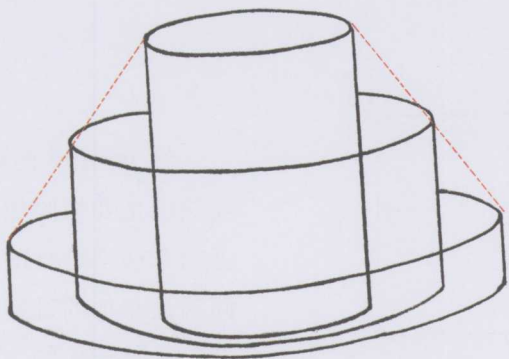
四、图形加法及角色加法

1. 图形加法



针对图形的动画加法也是要按照加中间画的方法来进行的，不同的是在加的过程当中有几个点连接的边与面的小型，要注意其型在运动中的轨迹。

2. 立体图形加法



立体图形加法就是为了在以后动画工作中可以针对有立体感的角色和造型练习。主要难点在于要注意几个面和整体形状的把握。

