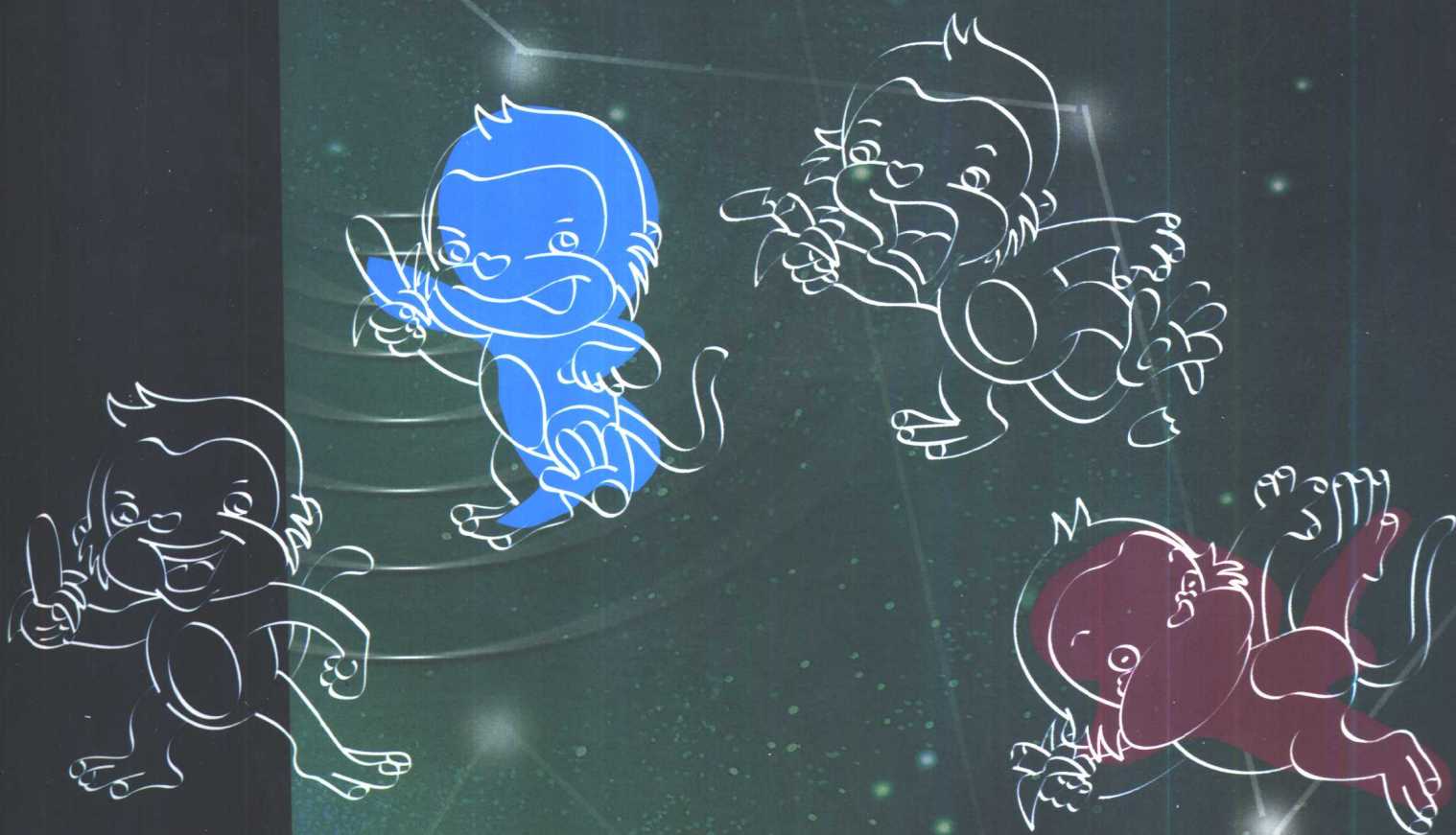




中国动画漫画系列教材

动画动物 百例

孙立军 王兴来 主编 孙立军 贾传玉 编绘



中国轻工业出版社

中国动画漫画系列教材

动画动物百例

孙立军 王兴来 主编

孙立军 贾传玉 编绘



图书在版编目(CIP)数据

动画动物百例 孙立军,贾传玉编绘. —北京: 中国轻工业出版社, 2002. 8

中国动画漫画系列教材

ISBN 7-5019-3764-8

I. 动… II. ①孙… ②贾… III. 动画—技法(美术)—教材 IV. J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2002) 第 054674 号

责任编辑: 李宗良

策划编辑: 李宗良 责任终审: 孟寿萱 封面设计: 王欣

版式设计: 冷春 责任校对: 郎静瀛 责任监印: 胡兵

出版发行: 中国轻工业出版社 (北京东长安街 6 号, 邮编: 100740)

网 址: <http://www.chlip.com.cn>

联系电话: 010-65241695

印 刷: 北京印刷三厂

经 销: 各地新华书店

版 次: 2002 年 8 月第 1 版 2002 年 8 月第 1 次印刷

开 本: 889×1194 1/16 印张: 9

字 数: 216 千字 插页: 8 印数: 1-5000

书 号: ISBN 7-5019-3764-8 J·203

定 价: 48.00 元(附光盘)

· 如发现图书残缺请直接与我社发行部联系调换 ·

中国动画漫画系列教材

编委会

顾 问：

王凤生 张松林 钱运达 林文肖

戴铁郎 方 成 潘国祥

主 编：

孙立军 王兴来

编 委：（按姓氏笔画排序）

王兴来 王 钢 王 健 王庸声

孙立军 刘戈三 李宗良 李建平

李 捷 严定宪 庞邦本 张松林

高福安 曹小卉 蒋采凡

目 录

动画动物形象设计提示	1	蚊子	84
猴	2	蝴蝶	86
狗	8	海马	90
狐狸	14	鲨鱼	92
驴	16	金鱼	96
鹅	18	海豚	98
马	20	乌贼	100
豹	22	海象	102
兔	24	海狮	104
袋鼠	28	鹤	106
狮子	32	秃鹫	108
河马	34	鸵鸟	112
骆驼	38	小鸟	114
树袋熊	42	猫头鹰	116
猩猩	44	蝙蝠	118
长臂猿	48	鸭嘴兽	120
牛	50	水獭	122
鼯鼠	54	企鹅	124
鹿	56	蜥蜴	128
刺猬	58	乌龟	130
大象	60	青蛙	134
熊	62	后记	136
猫	64		
老虎	66		
蜻蜓	68		
蚂蚁	72		
苍蝇	78		
菜青虫	80		
蜗牛	82		

动画动物形象设计提示

我们经常能看到一些以动物为题材的动画片,它们是根据动物的主要特征、赋予一些人的性格,甚至行为表情来讲述故事。比较有代表性的有《狮子王》中的狮子,《美女与野兽》中的野兽,《京娃与兔爷》的兔子等等。这类影片中的动物形象都是以拟人化出现的。

在创作这类形象时,必须掌握动物的外部特征,比如:狼和狐狸的区别、狗和猫的区别、虎和豹的区别等。我们一定要自己动手勾画,才能掌握其中的规律。在掌握动物本身的外部特征的情况下,给它赋予拟人化以后,我们就会看到一个活生生的动物王国。

设计拟人化动物形象时要注意以下几点:

1. 外形要具有动物的明显特征,五官形状与结构和体态特征要牢牢抓住。
2. 要有拟人化的特征,一般多集中在手和面部。
3. 要符合正常人的欣赏习惯。

在设计过程中,我们会经常遇到这种情况:一个形象出来以后,它的特征却不明显了。我们必须在设计时从多角度出发,抓住其典型特征与细微的变化。

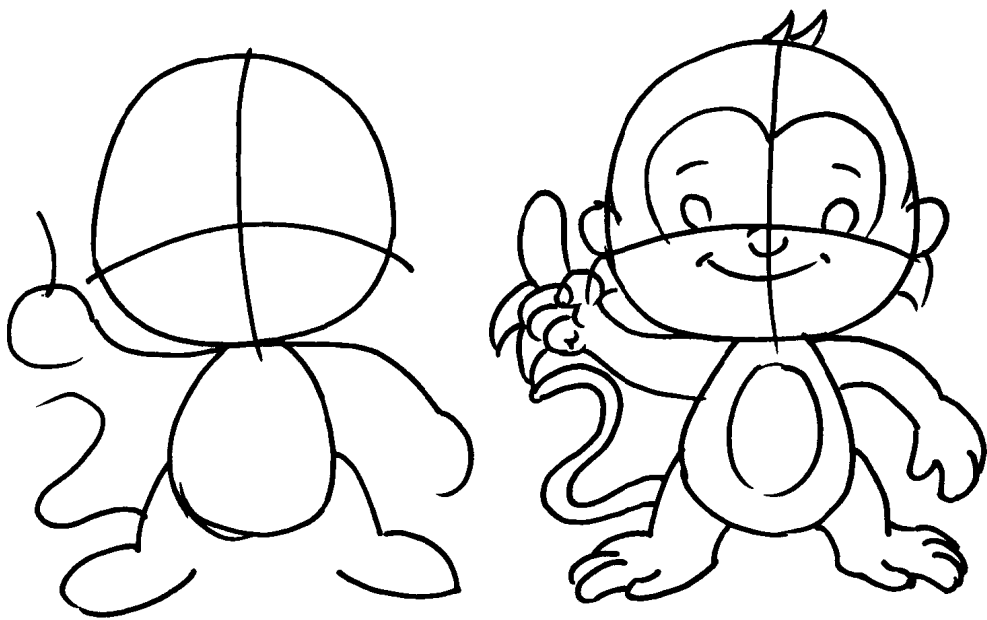
动物形象千差万别。我们在设计时,首先从头部开始绘制,在运用所掌握的绘画规律时,通常是用圆形来进行创作的。圆是人们最易理解的图形,又是万物当中最常见、最容易掌握的。我们暂时把头归纳为一个圆,在这个圆的基础上画出中心线;眼线环以此来区分方向、重心及造型的主要部分等。

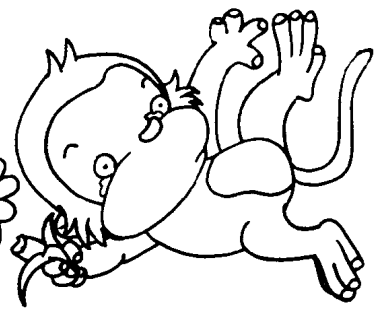
我们在设计动物头部时,除了学会用圆来观察外,还要注意画好五官。比如:眼睛、眉毛、鼻子、嘴巴、耳朵,甚至包括头发,它们都是头的组成部分,都不能忽视,甚至有时要利用它们来夸张动物的基本特征,如马的鼻子、猪的鼻子和狗的鼻子到底有什么区别;猫的嘴、羊的嘴和猴的嘴又有哪些区别等。我们一定要学会掌握动物这些特征进行创作。我们在设计动物的头部时,要时刻注意并牢记动物原来的特征,切不可越画越像人。

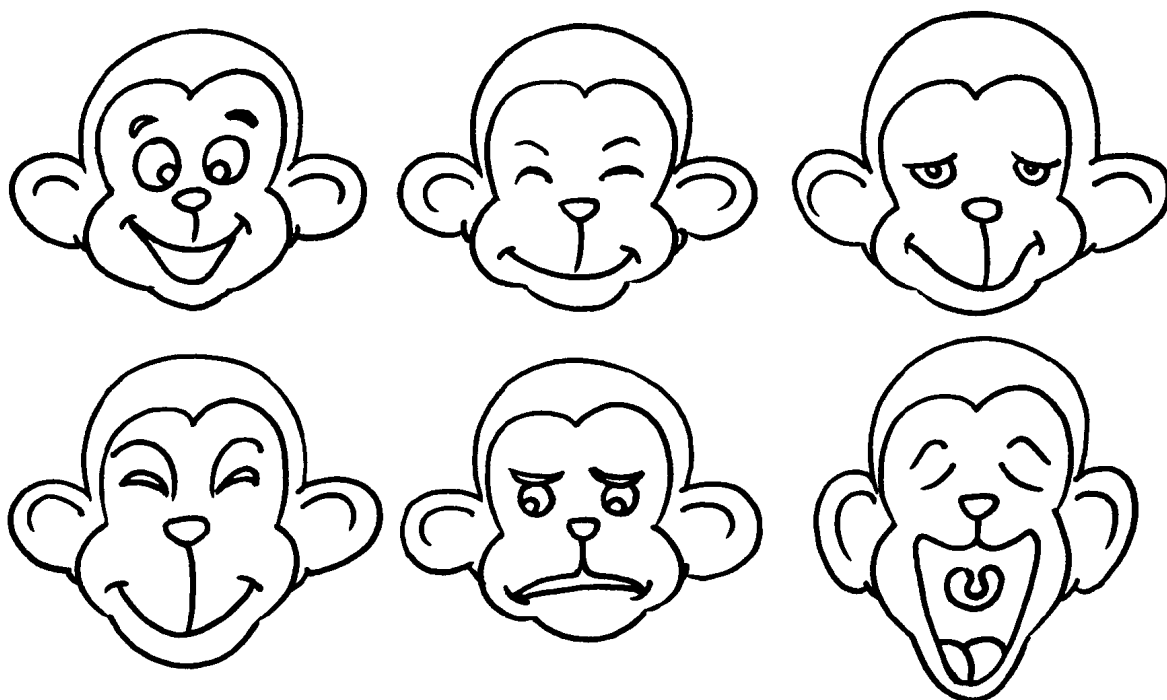
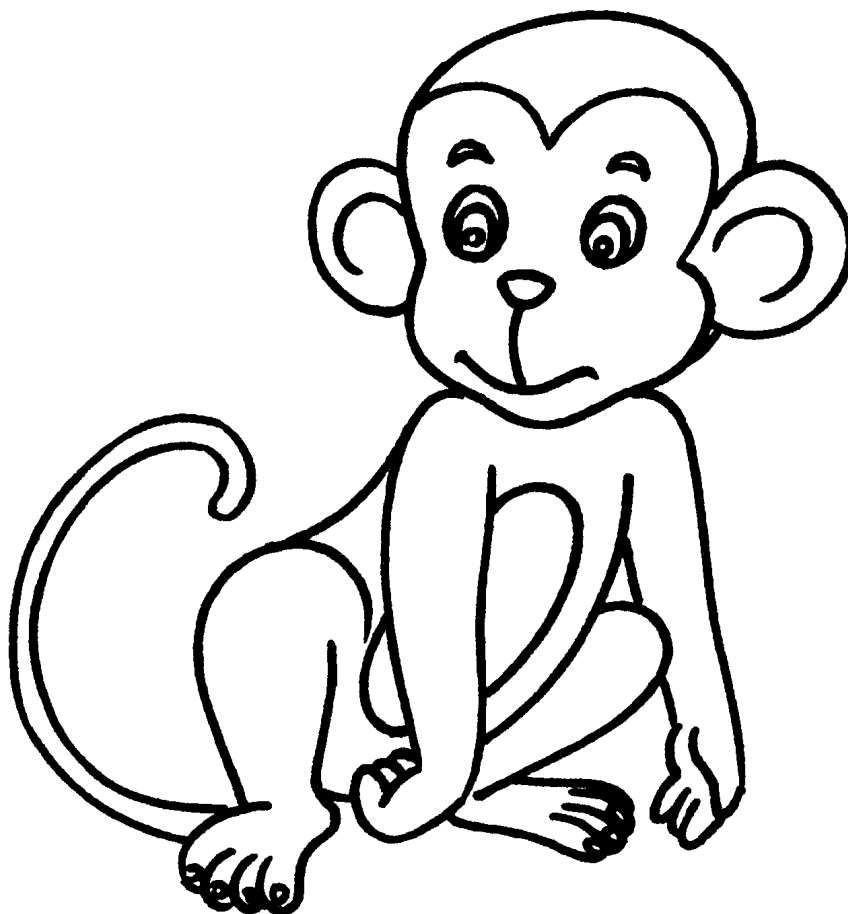
其次,在设计动物身体时,除了头与肢,我们画拟人化动物常将其概括成水滴形,梨形等抽象的形体。不同的动物身体有很多不同的特点:有的非常瘦,有的非常胖,有的体态非常小,有的体态庞大。无论动物的身体有多大,无论用什么方法来设计,总之,一定要注意动物的立体感和重量感。

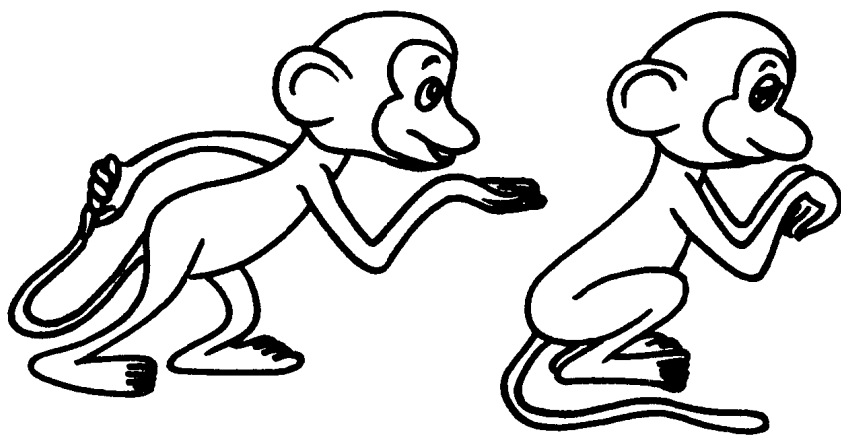
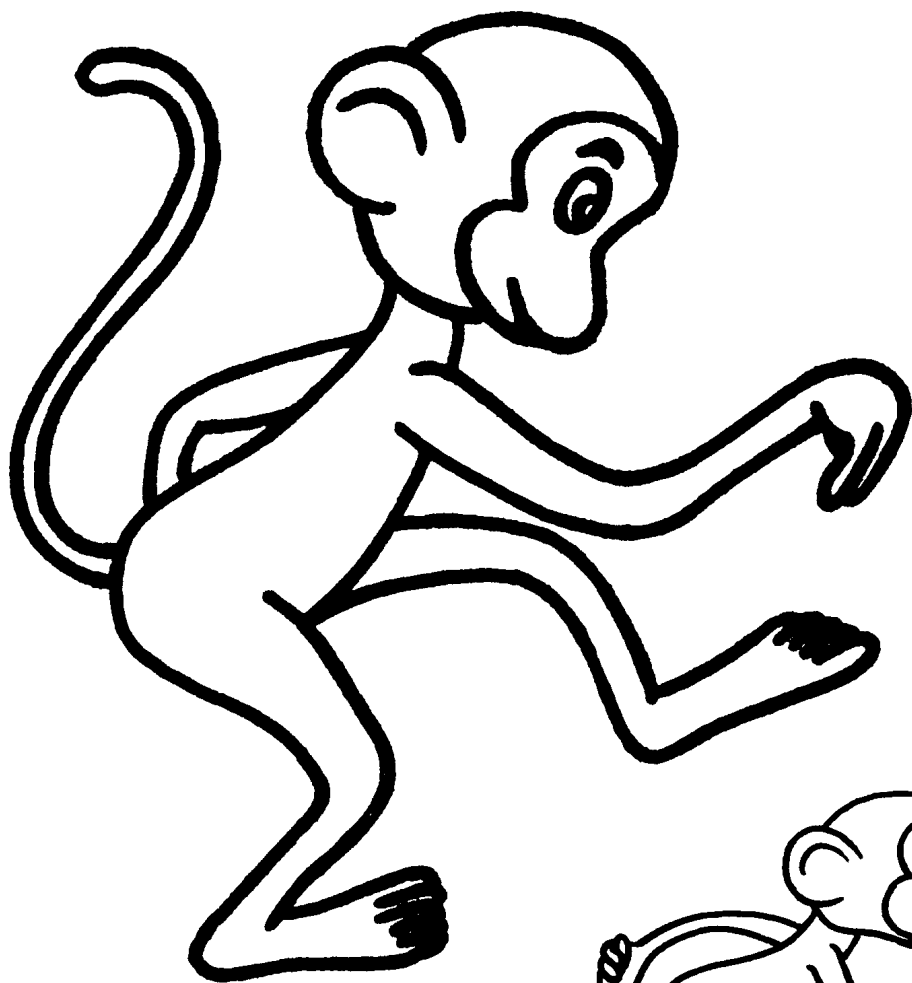
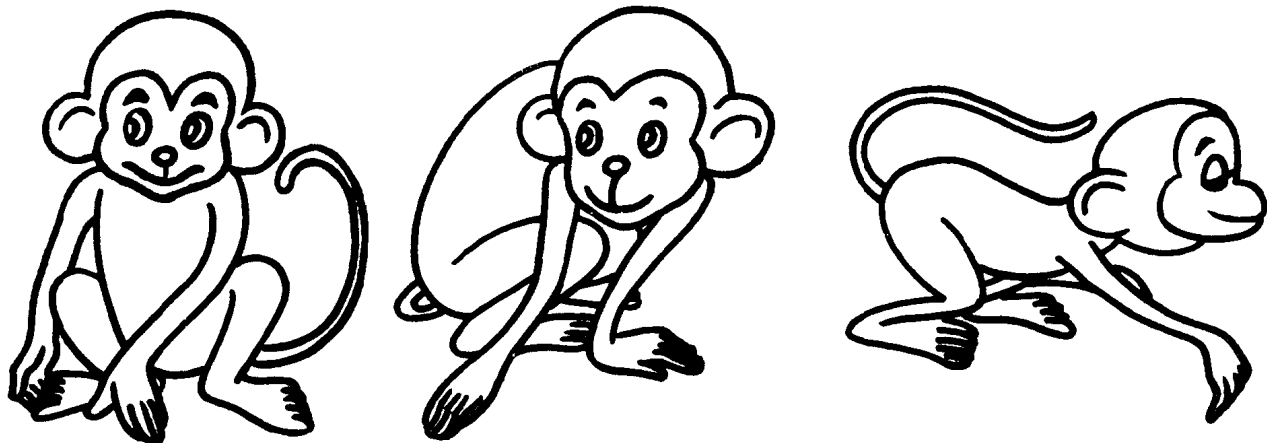
最后是手脚的设计,由于手脚特征不十分明显,所以我们画手脚时多用概括化来设计。一般情况下,都将动物画成大手大脚,这样设计便于动物做动作,在设计时既要注意细节刻画,又要注意整体风格。只有这样,我们才能创作出理想的动物造型。

猴

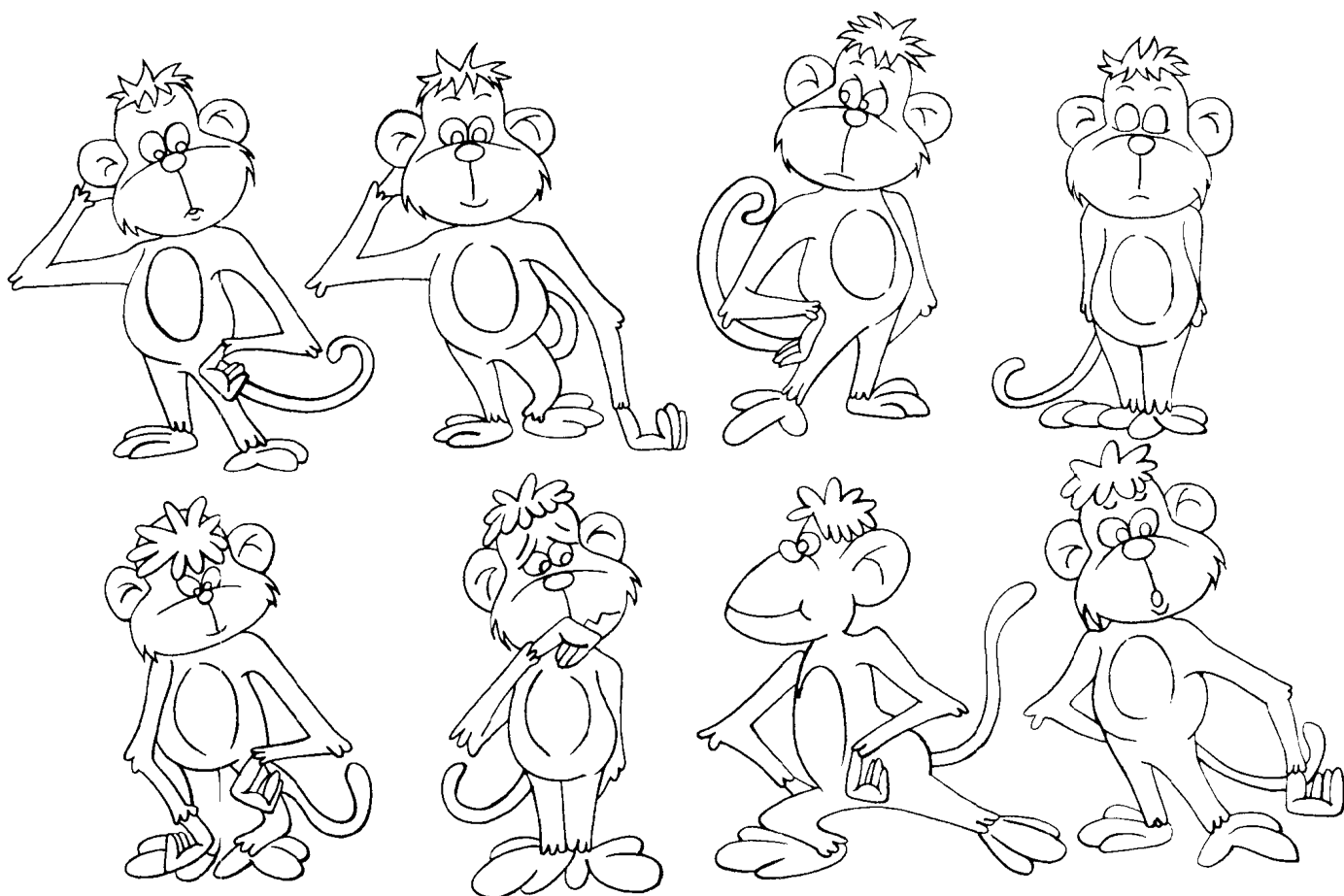




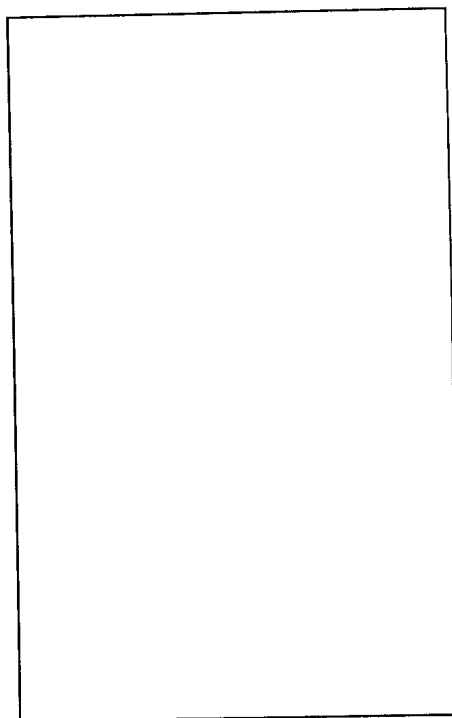
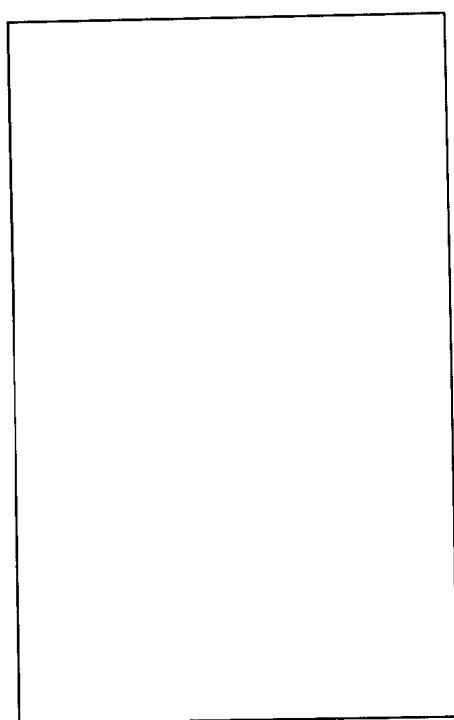




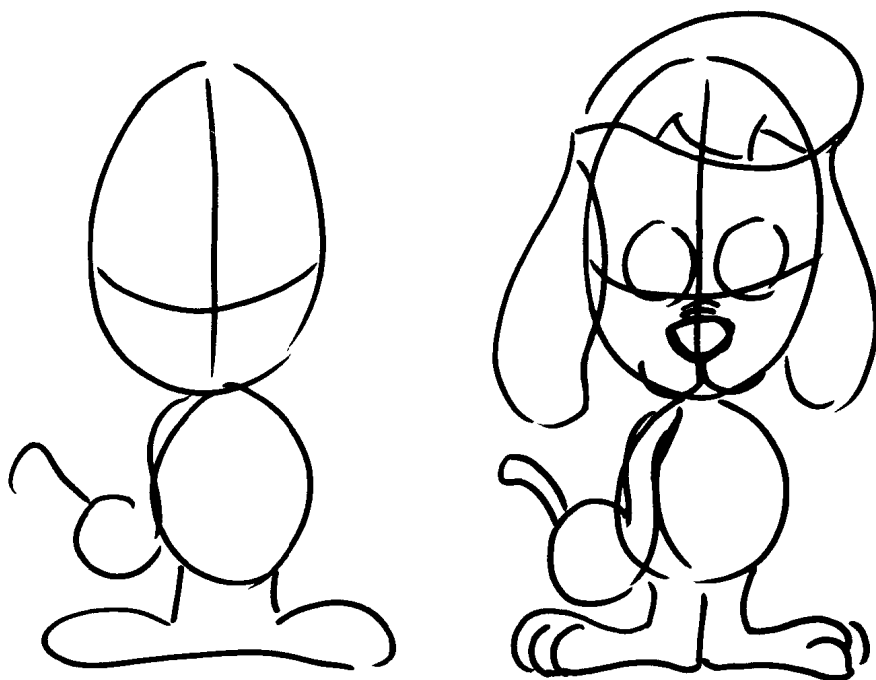
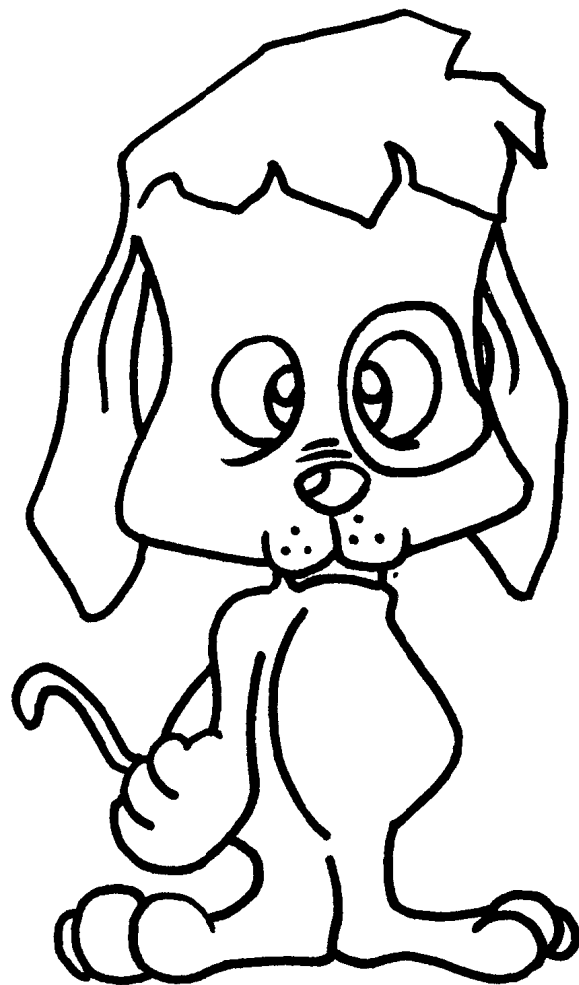


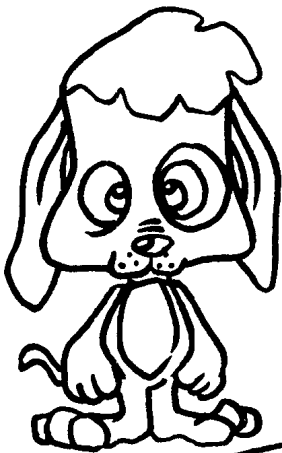
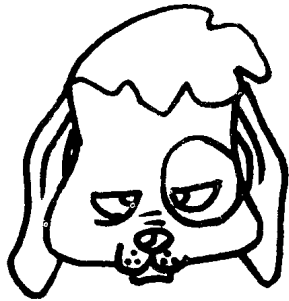
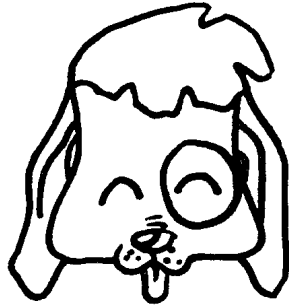
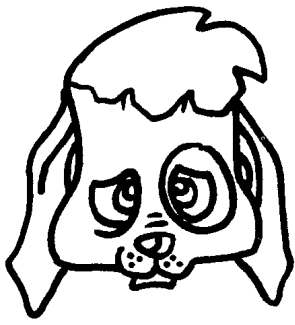


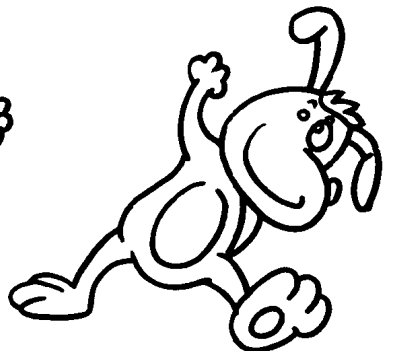
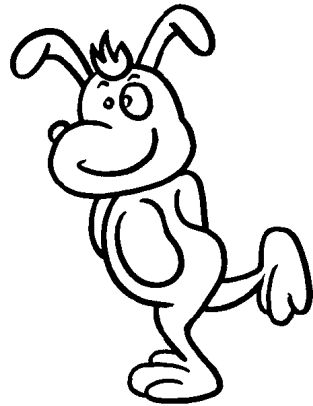
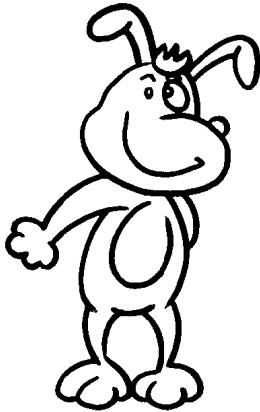
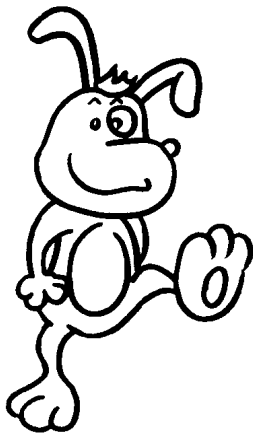
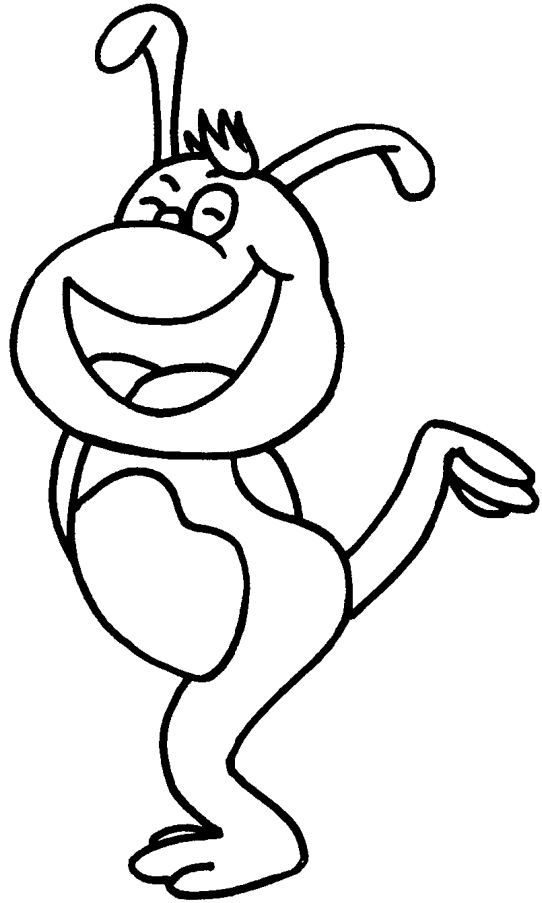
请试将动作
延续下去：



狗









请试将动作
延续下去：

