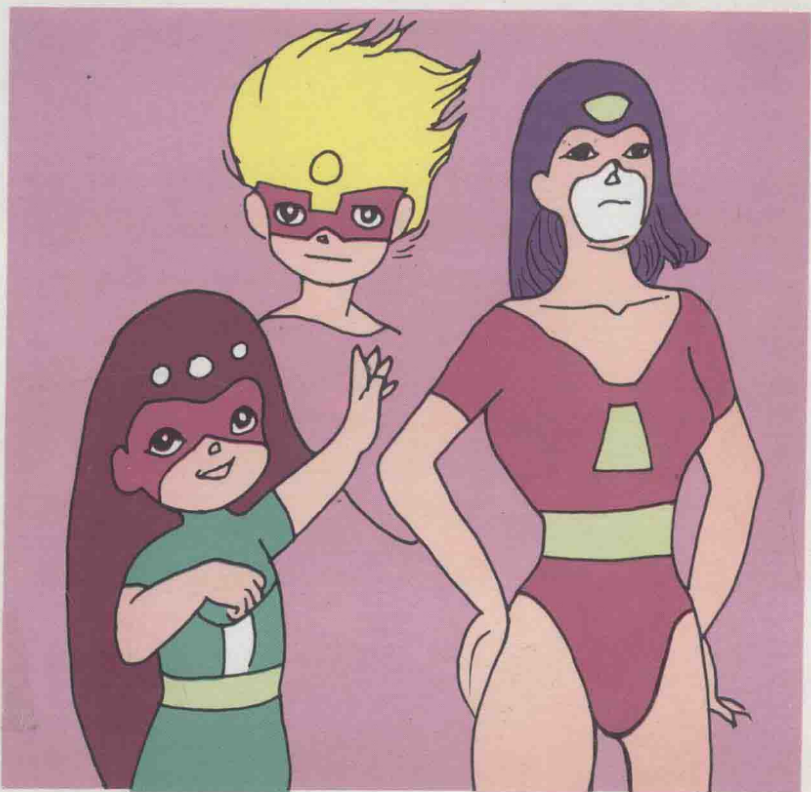


動畫描繪實技

林 叢編著・萬里書店出版

Practical Animation Drawing



動 畫 描 繪 實 技

林 叢編著

香 港 萬 里 書 店 出 版

動畫描繪實技

林 叢編著

出版者：萬里書店有限公司

香港鰂魚涌芬尼街2號D

電話總機：5-647511~4

承印者：海聲印刷廠

柴灣新安街四號

定價：港幣

版權所有*不

(一九八七年六月版)

目次

人的動態	1
解說核心的男性角色	2
解說核心的女性角色	4
頭部的動態	6
誤例修改參考	20
女性臉龐畫法	26
誤例修改參考	32
身體活動	36
站立姿勢的平衡	38
誤例修改參考	50
原作之修改	59
手和腳	75
手的動態	76
腳的動態	79
誤例修改參考	80
物體的影	85
光影所生的立體感	86
影調例	88
影要以立體動態為準則	98
誤例修改參考	104
構圖與設計	109
繪畫畫面構圖	110
動畫畫面構圖	110
設計作業	112
誤例修改參考	114
空間透視	117
空間處理	118

誤例修改參考.....	120
從畫劇本到動畫.....	125
原畫與動畫作業.....	126
角色設計.....	127
畫劇本.....	130

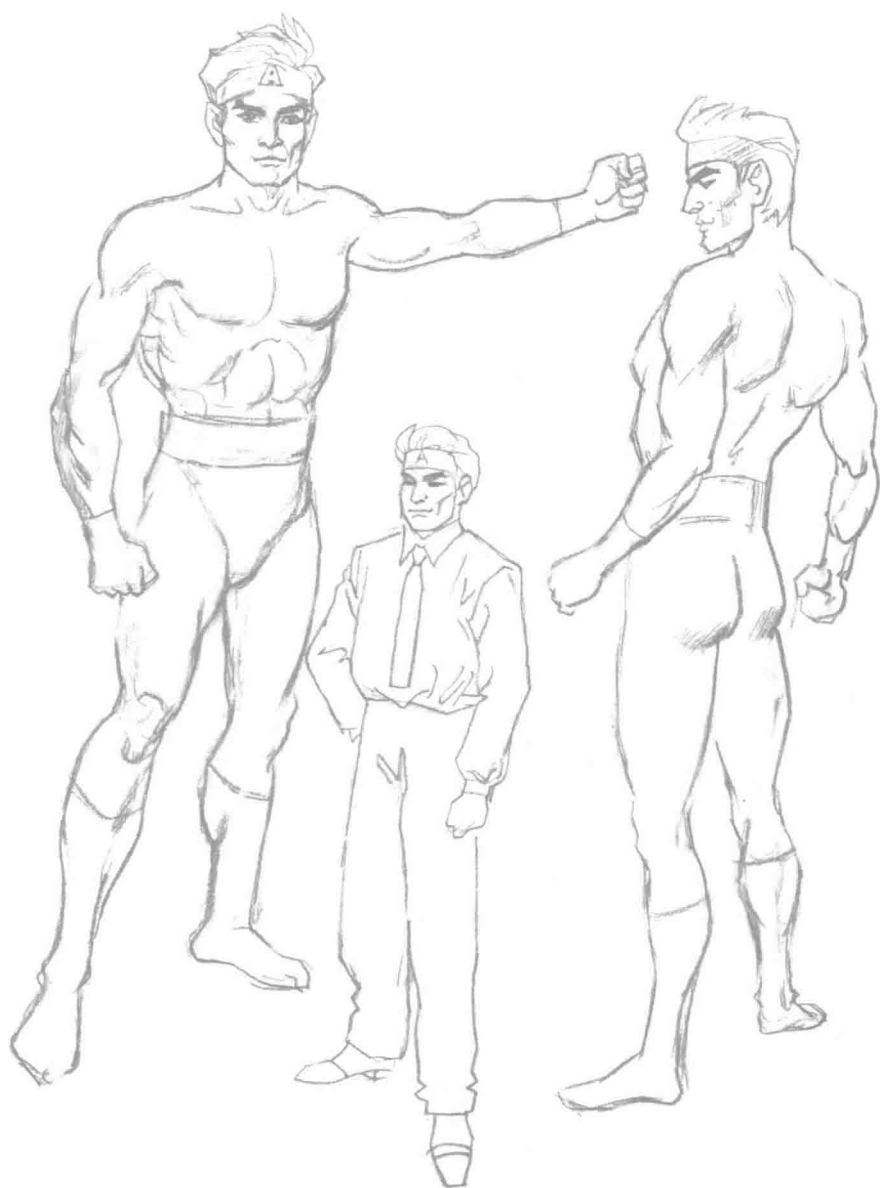
人的動態

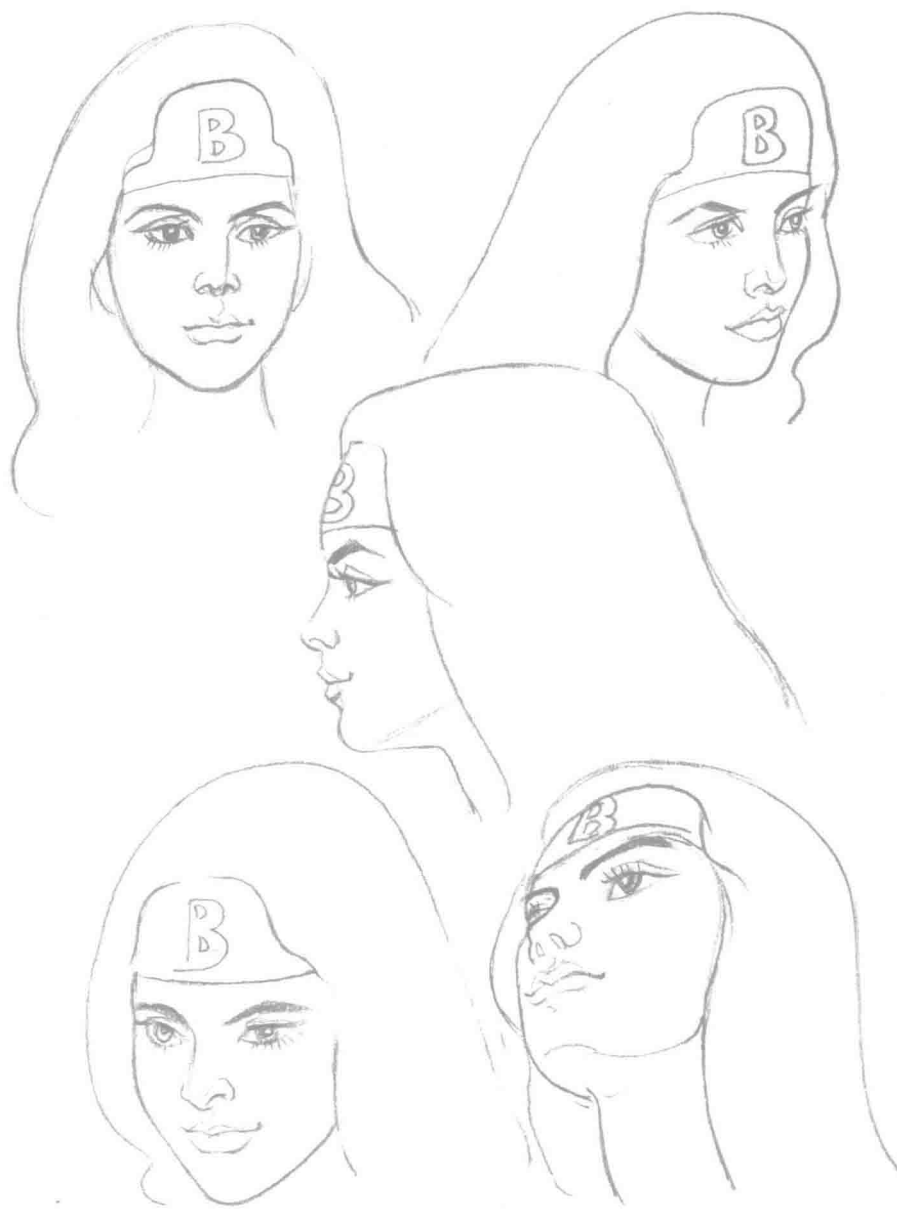


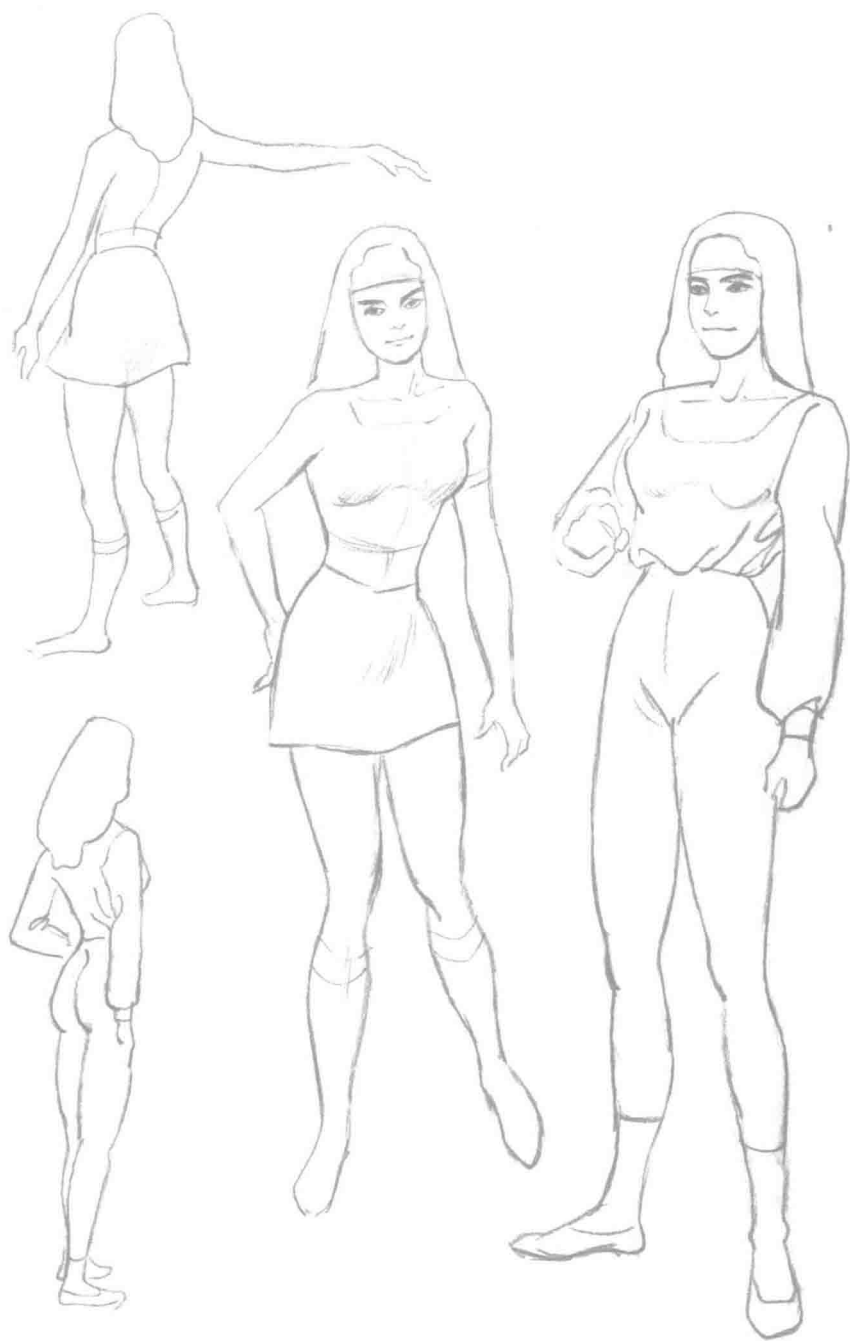
解說核心的男性角色

這部分內容，以特定的男女角色爲中心來說明，這樣條理性、系統性比較明確；且互相比較參照，有利於理解技法 and 處理手腕。這兩頁及次兩頁的畫，是本章使用的中心角色。後面先介紹頭、身體細節的動態描畫，然後再研究具體的全身動態。









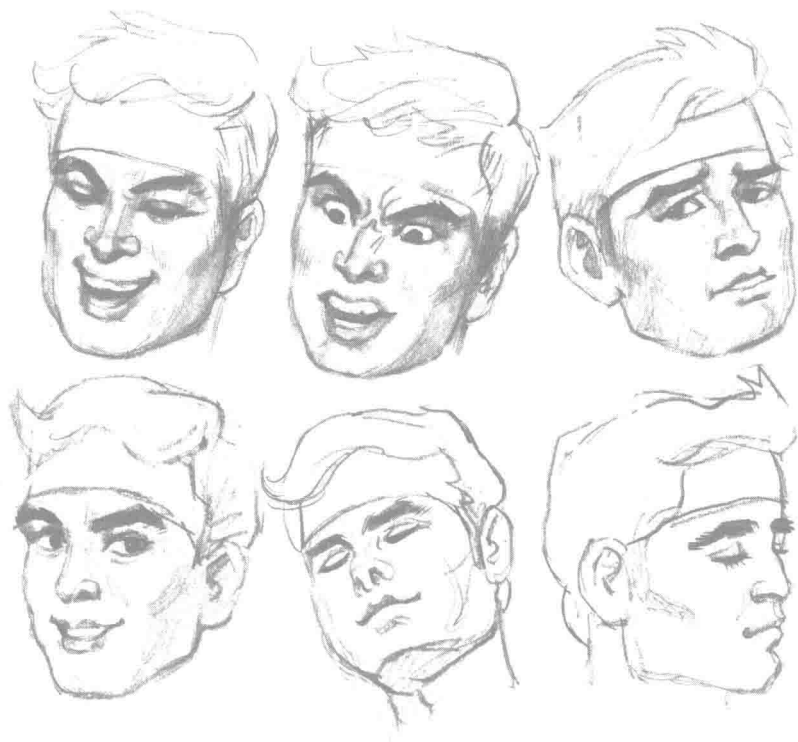
頭部的動態

在動畫演員表上繪出的角色，基本上並未賦予生命。因為它們還有待於我們按照不同的內容，給予情態與動態表現之故。而連續的情態與動態，就構成了生命的感覺。

眉、眼、鼻、嘴等，是形成明

白的表情與情態的部分。它們和頸（也就是頭）的動作，是構成生命的關鍵點。可以說，頭部的生命，在於頸的動作之中。

這方面和“動畫描繪基礎”多少有些相同。這裏將對細節部分的描畫方法與動態，給予較詳盡的具體的說明。



下面是若干喜怒哀樂的臉部表情的示例。它們未必就是理所當然的表現狀態，但却是基本的東西。

人的臉部表情，全因臉部肌肉的細微動作而產生。如果看不透基

本的肌肉動作，當然就把握不住角色表情的表現，更不用說卡通、漫畫類的誇張創造了。固然沒有必要像生理解剖學那樣去查根究底，但作為基本的認識是不可缺少的。

喜



樂

怒

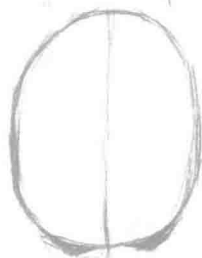


哀

後面進一步說明前頁的表情表現中的基本單元——眉、眼、鼻、口的構造。



眉的位置，如左面三視圖所示。這是立體描畫的基礎。下面兩個小圖，是立體圖裏的眉的示例。



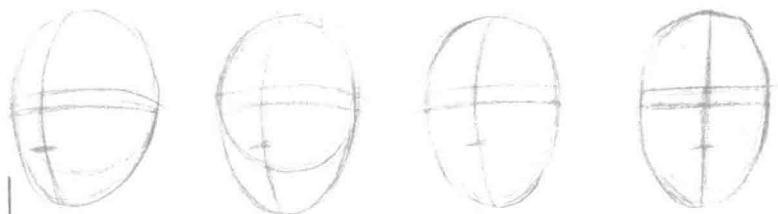
略為偏側的角度，兩側的眉梢都仍可清楚。



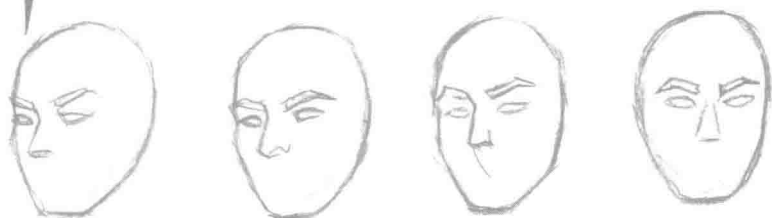
隨着偏轉角度增大，遠處的眉便只能看到局部。



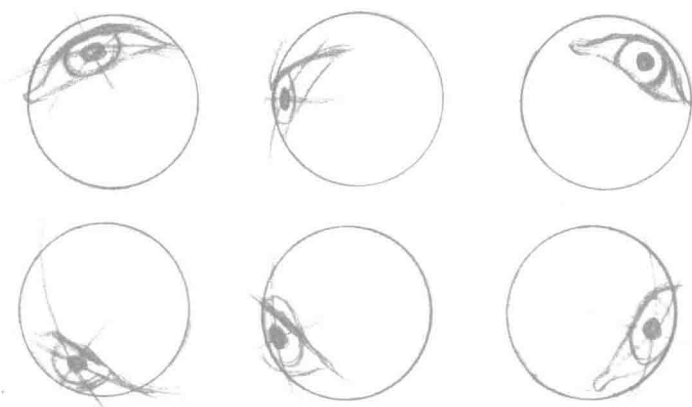
不同角度下立體圖中的器官的形態變異，是把握栩栩如生的動態的關鍵因素，對動畫來說更甚於單純立體感。下圖所示的活動狀態，是經常碰到的。



從一定的觀點來說，動畫屬於一種錯覺現象的運用。不重視動體的動態微差，不可能製成動畫。

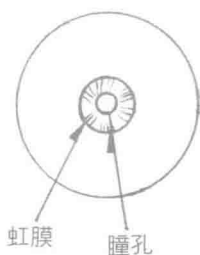


描畫眼睛，基本上就是眼球位置的正確判斷。

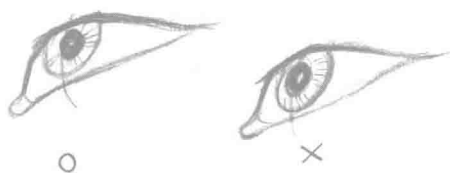
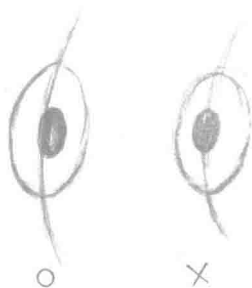


仰視情況下的眼睛的處理。

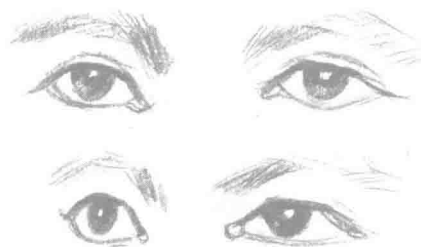
俯視情況下的眼睛的處理。



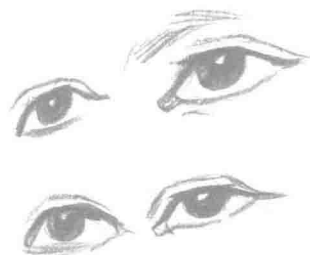
瞳孔是光線進入眼球的入口，處於虹膜中央。



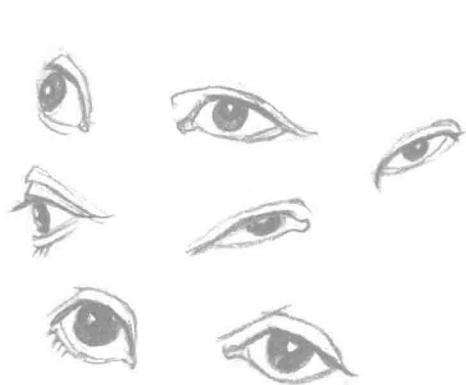
漫畫或動畫，作品雖然鮮有如此細緻描畫，但如果不懂其道理，就不會有良好技術表現能力。



標準的眼



仰視、俯視的眼

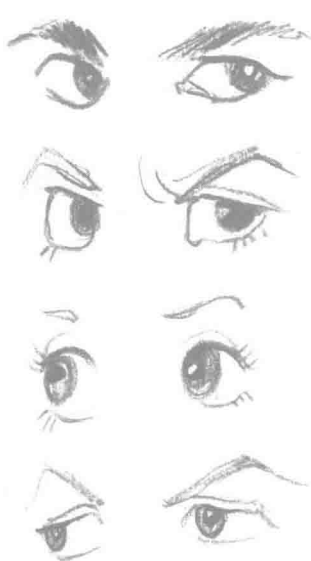


各種眼形

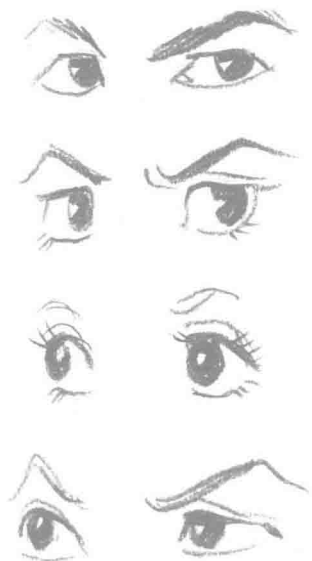
拿眼睛的動作來說，例如只有眼睛動作的劇情，眼珠左右轉動的情況下，過去以及部分目前的作品，常沒到集中刻劃眼的肌肉的地步。我們的要求不是眼睛本身的問題，而是對人的肌肉體所執行的動作，進一步誇大其靈活性。事實上動態運用到怎樣程度，很難定準。這一點尤其適用於動畫。



左圖作為人眼，自是當然的狀態，作動畫時，就不能只到此為止。動畫畫家，不應該單純是畫家，必須藉着深入的觀察，把動感更淋漓盡緻地表達出來。“目眦盡裂”、“怒髮衝冠”，可為動態刻劃的注腳。



左邊是通常見的描畫狀態，如果考慮到眼睛的肌肉動作的適當誇張，則右邊畫法才較適宜。只是，靜止畫面上，由於沒有動作，仍需考慮視覺上的勻稱要求。



除了要注意視線，還要注意眼睛和所看目的物的距離。否則的話，幾乎可以肯定地說，目的物總是被眼神烘托得過近了。

下面兩個用途不同的角色例，所看的東西十分近。20~30米遠的目的物，不會出現這個樣子。



目的物在20~30米左右，眼睛似乎有點異常，但從眼球構造來看，如下所示是合理的。



右邊的畫，眼珠較為靠攏，因為看近距物體時，眼睛需靠向中央。



在這樣的角度下，眼珠內的瞳孔就不見了。

不過，眼大大的角色，則宜左圖般描畫。



在實際角色描畫工作中，需配合角色性格、特徵而分別處理。