

动画形象大全

• 精品 20000 例 !



黑龙江美术出版社

DONGHUA XINGXIANG DAQUAN

动画形象大全

宣 森 主编

黑龙江美术出版社

(黑)新登字 8 号

策	划	神童画报杂志社
主	编	宣 森
责	编	马 刚 孙锡久
		李 旭 吕日福
编	绘	宣 森 史文红 盖满英
		凌 迅 曾友圆 唐荣志
		高润疆 吴大君 夏至远
		刘昌雄 陈志伟 王炳璋
		齐国林 冯 禹 张伯伦
		王道明 李真天 董建群
		伍小慧 张 伟 刘得冠
		沈培中 林子明 李玉洁
		蒋秋平 蔡锦章 吴希曾
		宋 岗 志 远 辛宏达
		华中鹏
版式设计		吕日福
封面绘画		苏海涛

动画形象大全

黑龙江美术出版社出版 (哈尔滨市南岗黄河路1号)
黑龙江省新华书店发行 黑龙江新华印刷二厂印制
开本:787×1092mm 1/16 字数:30千 印张:52.5
1996年7月第1版 1996年7月第1次印刷
印数:1—20 000

ISBN7-5318-0354-2/J·355 定价:69.80 元

目 录

一 动画连环画的原理和特点	1	坐中有动	100
什么是动画连环画	1	走中有变	101
夸张和变形是动画的灵魂	1	跑中有情	101
画动画连环画应具备的条件	2	助动线的运用与表现	101
二 头像的夸张	10	六 动物的夸张	121
几何分析的方法是探		动物的特征	121
索头像的基本方法	10	兽类的运动	122
圆球分割法	10	禽类的运动	122
几何变形法	10	鱼类的运动	122
结构夸张法	10	昆虫的运动	122
三 神态的夸张	21	其他动物的运动	123
五官的变动	21	动物情趣的夸张	123
夸张的四种表情	22	七 科幻世界的夸张	141
9 种性格的展示	22	城市与建筑	141
60 种典型情态	22	机器人与外星人	141
四 形体的夸张	42	航天器与其他交通工具	142
椭圆结构	42	太空怪物	142
几何概括	42	外星球	142
错位伸缩	42	八 大自然的夸张	162
粗细转换	42	风火雷雨	162
儿童形体特征	42	水雪云烟	163
古典人物特征	43	物体的运动	164
宗教人物特征	43	附：画动画连环画的两件重要工具	165
服饰与人物特征	43	写在最后的话	165
比例的变化特征	43	动画形象荟萃	195
五 动作的夸张	100	恐龙	197
表情与口形	100	象	204
感情与手势	100	狮	220

目 录

虎	234	龟	452
豹	242	螃蟹	456
熊	244	青蛙	458
熊猫	263	鱼	465
狼	270	海洋生物	477
狐狸	277	鸟类	488
鹿	285	鸡	523
骆驼	294	鸭	532
犀牛	298	鹅	550
猴	300	昆虫	551
袋鼠	310	蝴蝶	565
兔	312	花草	569
牛	329	树木	591
马	335	叶	609
驴	340	瓜果蔬菜	612
羊	343	菌类植物	618
猪	347	藻类植物	621
狗	355	太阳	623
猫	375	月亮	627
老鼠	398	星星	628
松鼠	419	云	629
刺猬	426	水	631
蛇	429	山石	635
鸭嘴兽及其他	432	车辆	637
怪物	434	船	647
鳄鱼	436	航空	650
河马	441	建筑	653
海豚	446	生活	661
海狮 · 海豹 · 海象	449	人物	676
		科幻	821

一 动画连环画的原理和特点

什么是动画连环画?

动画连环画,又叫卡通画,而卡通,是英文 Cartoon 的音译,即动画影片,简称动画片。动画片是电影的一种形式,电影有故事片、纪录片、科教片和美术片等,美术片目前可分为动画片、木偶片和剪纸片 3 个主要片种。

根据人们眼睛的视觉残留作用这个电影原理,用画笔画出一张张不动的,但又是逐渐变化着的动态画面,经过摄影机一格格地拍摄到电影胶片上。然后,以每秒钟跳动二十四格的速度连续放映,便能使所画的动作在银幕上活动起来,这就是动画片。图 1 是孙悟空的连续动作动画稿,从中可以清楚地看到孙悟空在跨出这两步时整个肢体是怎样变化的。观众在银幕上看到的动画片,其中所有会活动的人物、动物、器物 and 自然现象,都是这样一张一张画出来的。人们熟悉的动画片《大闹天宫》,放映时间只有两小时,却画了十万多张画面,那是几十名动画电影工作者两年多时间辛勤劳动的结果。

为了使动画片能得到更广泛的传播,甚至不必去电影院也能了解到动画片中的人物、故事和美丽的画面,彩色动画故事图书应运而生。开始,这类画本只是动画片画面镜头的组接,以跳跃的画面情节,把原本动的画一幅幅静止下来展现于书中,配上文字串连成完整的故事。这类早期正宗的动画图书能忠实地反映原动画片的故事、情节、人物造型和环境场景,唯一美中不足的是失去了原动画片的生动有趣的片刻不停的动作。

今天,动画图书的范围已不局限于动画影片的复制和再现,在日本和欧美涌现出大量被称为连环漫画的图画书。为了方便起见,人们把这一切统称卡通画。不少画

家利用动画影片的特点,在画面上随心所欲地发挥想象和夸张,表现一般人难以做到的动作,展示现实生活中所看不到的神奇景象(见图 2①②);以连续不断的叠加画面,来加强画面动感;以多变的曲线和射线,来营造动势;在技法上高度夸张,在内容上幽默诙谐;创作了一大批动画图书,从而,创造了连环画的一个新品种,这就是动画连环画,亦即俗称的卡通画(见图 3)。

夸张与变形是动画的灵魂

夸张与变形是绘画中一种独特的手法,早在古代绘画艺术作品中就已被广泛运用。如敦煌壁画上的飞天,永乐宫壁画中的神仙,五代贯休的罗汉图,南宋梁楷的泼墨仙人,直到清代八大山人所作的人物画,都有不同程度的夸张和变形。至于我国民间艺术中的皮影、木偶、剪纸、木版年画等人物的造型,由于其制作手段和使用功能的不同,更有各自奇特的夸张与变形。19 世纪法国浪漫派画家杜米埃、西班牙画家戈雅等大胆运用夸张手法绘制了许多优秀作品。19 世纪末西方形式主义崛起,表现主义、立体派、抽象派、超现实主义、象征主义等流派画家有目的地对人物形象作夸张变形处理,用以表达自己离奇而激烈的狂想。纵观古今中外的造型艺术,已可悟出夸张变形的母体,早已存在于先人的艺术作品之中。

今天,动画以夸张变形为其主要特点,这是与前人那种种艺术形式中的夸张变形截然不同的。这里的夸张变形能使画中的人物(或动物)的特征更加鲜明、更加典型且富有感情,并有着加强叙事和传情的效果。头像的

夸张、神态的夸张、形体的夸张、服饰的夸张、动作的夸张甚至环境的夸张、自然现象的夸张……把自然的形态,依据画家的意念,予以装饰化的变形,在可视的一种韵律中,追求一种不失真而又变形,既夸张又传神的新形体。总之,它充分发挥艺术想象力和创造力,有意识地摆脱自然的束缚,以强烈的主观精神色彩,使原形得以突变,从而创造出形式美、理想美的艺术形象,并使其更新颖、更别致、更独特,也使所描叙的动画故事更扣人心弦。古人说:“情动于中而形于外”,这是很有道理的,因此我们说:夸张和变形是动画的灵魂。

画动画连环画应具备的条件

1. 熟练的绘画技巧 要画好动画连环画必须具备熟练的绘画技巧,特别需要有良好的人物线描基础,具备对人物、动物各种动态的速写和默写的能力。动画不同于单幅画创作,单幅画重点在于抓住人物动态神情最典型、最生动的一瞬间,而在动画中,往往根据故事的发展,要求画出主要人物一些大动作的全部过程(如图4)。一个关键的有动作的情节,往往需要几幅画的分解组合才能表达出来(如图5)。这样的连续动作在动物的运动中更为明显(如图6)。动画里的角色,大多以单线构成形象,用十分简洁的几根线条就能表现动态和表情变化,表现形象的质感和立体感。这一切对于动画作者的绘画技巧都有较高的要求,一个没较好的绘画基础的人是画不出生动传神的动画连环画的。对于自学者来说,最好最快的途径只有两条,一是平时勤画速写,勤练基本功,有意识地培养自己的默写能力。常言道“熟能生巧”,“勤能补拙”,只要肯下苦功夫,最终是会画得得心应手的。二是反复临摹中外动画中的各种生动的形象,研究它们中的妙趣所在。“熟读唐诗三百首,不会做诗也会吟”。在开始画动画时,不妨借鉴中外动画的一些长处,如神态、形体动作等等。日后在逐渐熟练的基础上,自然而然会演变出你自己的风格特色。为此,本书特意在后面为读者提供大量精美而生动的中外动画形象,以便读者在练习中借鉴和参考。

2. 善于表演和想象 画动画连环画不仅要熟练地勾画各种人物动态,还要会塑造动画故事中各类有性格

有特点的角色;不仅要完成一个个人物动作的设计,还要把它们放到一个个特定的环境中,和其他人物一起活动,这一切,都需要动画的绘画作者能了解一些表演技巧,了解一些舞台人物调度的常识,甚至还需随时变动一下“摄像机”的视角。图7这组图中展示的是孙悟空看守蟠桃园,从众仙女讥讽的口吻中得知自己根本没资格出席王母娘娘的蟠桃大会时,气得眼珠瞪圆的神态和形态。在画这一组图画时,必须为孙悟空和众仙子设计好一系列的动作。怎么问,怎么答,怎么讥讽,怎么生气。乃至最后的特写都要精心思考。在画特写时,生气的表情,动画作者最好对着镜子,揣摩一下面部表情的变化,这样便能将角色画得准确而生动。

另外,由于动画故事中的动作相当多,既不能完全去摹仿真人的表演,又不能过分追求写实,尤其一些神话故事、童话故事、动物拟人化故事及变化奇特的科幻故事,角色的动作及一些场景都无法去照搬生活的真实,因此,动画作者必须具有丰富的想象力,无论是动作构思还是表情设计以及特殊的环境,都必须在现实的基础上加以提炼、概括和夸张。没有大胆地想象,就不会有生动活泼的形象、奇特迷人的动作,也就不会有感人的动画连环画了。图8是一组“画王”形象,这是全国各地动画爱好者创造的,很有想象力。

3. 丰富的积累、广泛的知识 由于每个动画故事的题材、内容、样式,风格都不一样,故事中出现主体(人物、动物或是自然景物)也就各不相同,因而动画在创作中会不断碰到许多新课题,这就要求动画画家具有丰富的生活积累,必须对生活中各种不同年龄、身份、性格的人物(尤其是儿童)的动作和表情进行仔细的观察和研究。除此之外,各类动物的特点,飞禽走兽、花鸟虫鱼的动作规律,以及水火烟云等自然现象的变化等,都须要有一定的了解。在动作方面,还应该从戏剧、戏曲、曲艺、舞蹈、武术等表演艺术中吸取养料,以此来丰富创作构思,丰富绘画方式,更好更完善地画好每幅动画。

当你具备了以上必不可少的业务条件后,你就可以随心所欲地用画笔来塑造动画故事中的各类角色,使他们栩栩如生地活动在你的画稿上,演绎出他们那有趣的故事了。



图 1

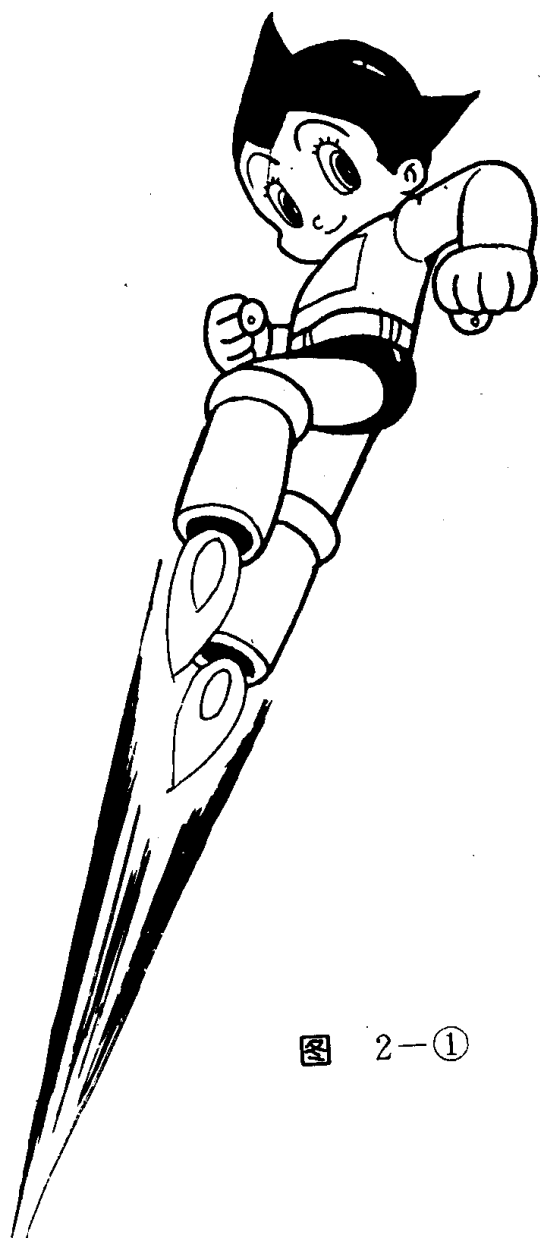


图 2-①

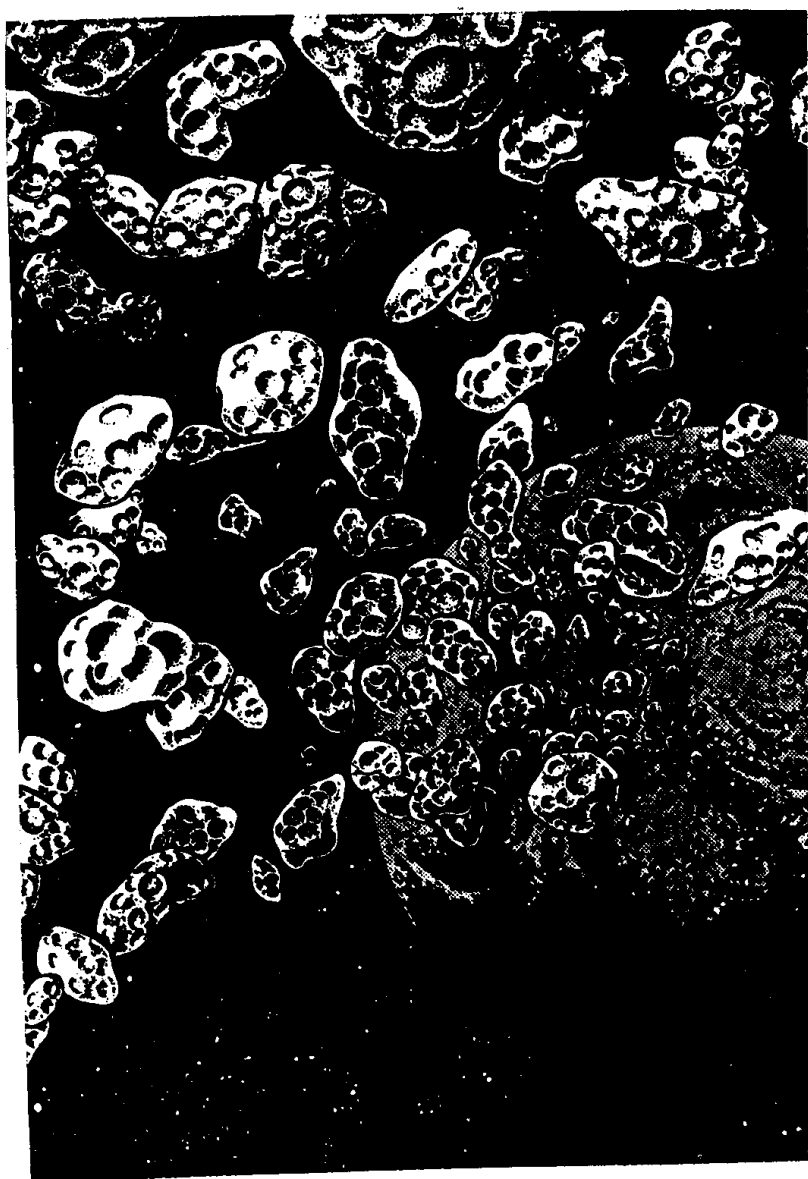


图 2-②



图 3

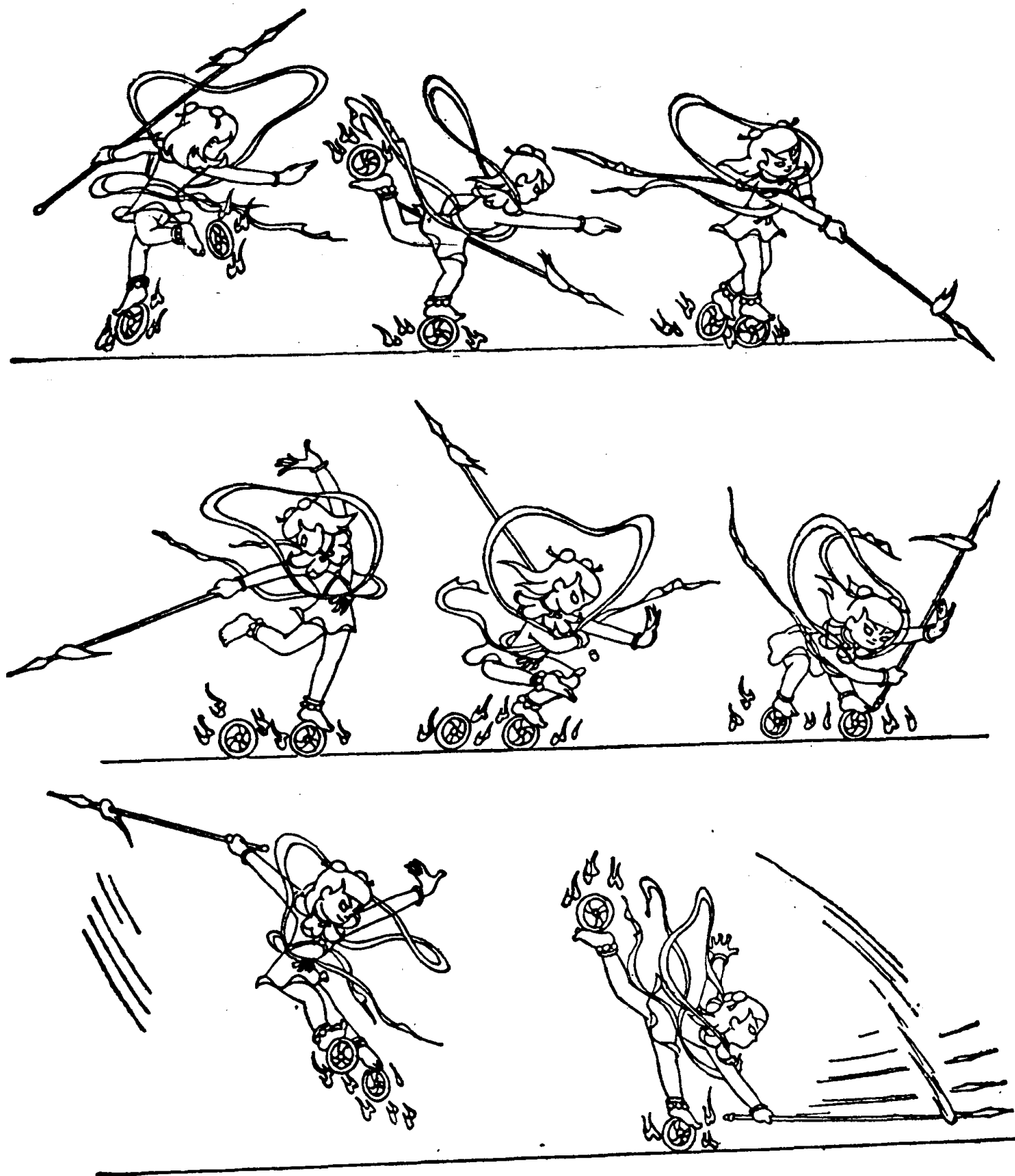


图 4 《哪吒闹海》中 哪吒挥舞火尖枪的一组动作。



图 5

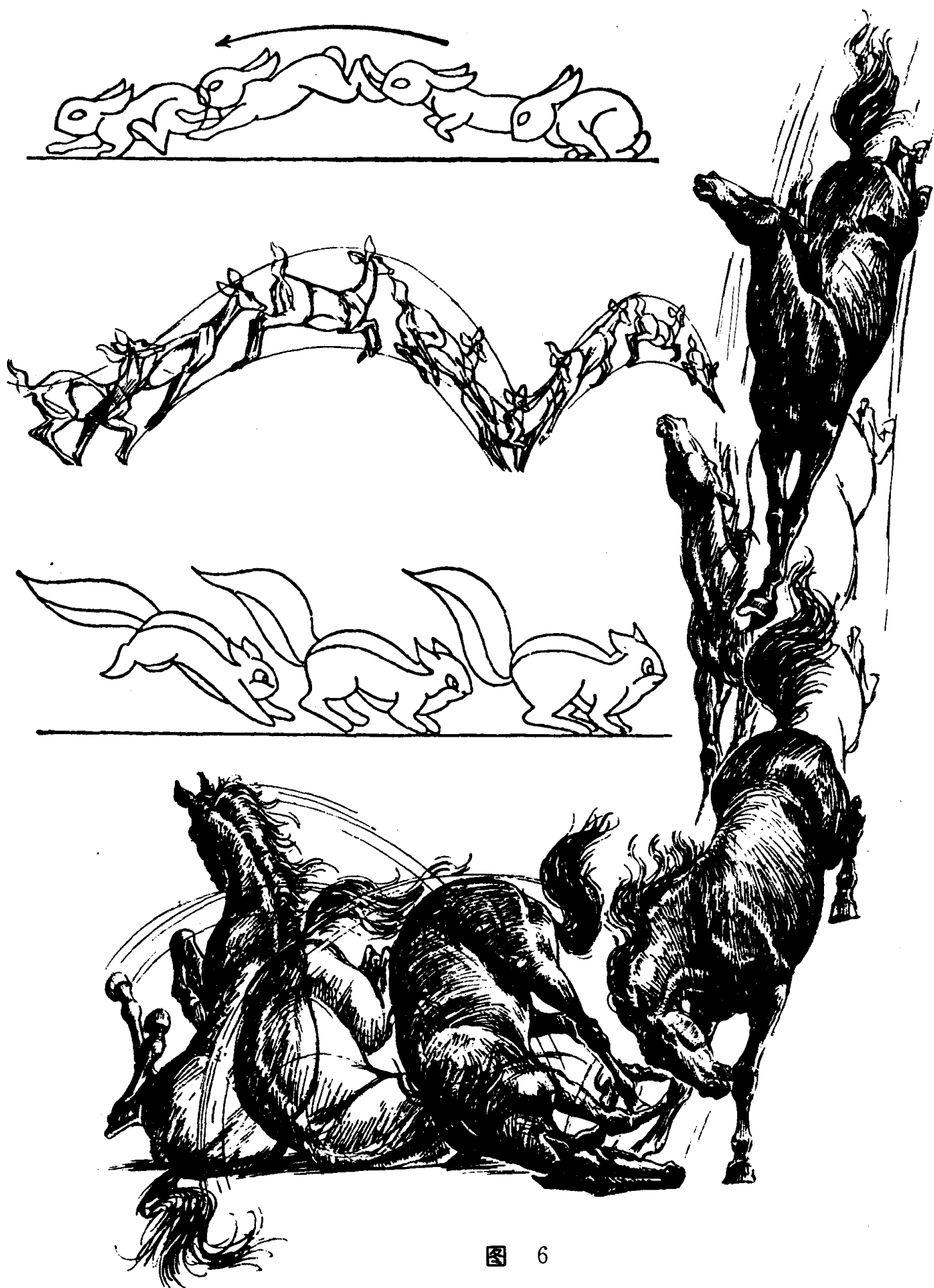


图 6



图 7

《画王》形象创意



图 8

二 头像的夸张

几何分析的方法是探索头像的基本方法

造型的鲜明和力量来自肯定。而肯定的线条和笔触来源于对事物的深入理解。与书法家用笔一样,动画连环画作者用笔也不能磨磨蹭蹭,不能涂改修饰,而必须是“画”出来的。要达到这样的能力,必须在实践中加强理解。要画好动画必须把头像画好,这必然涉及到各方面的知识,但理解头像构成的主要方法,则是几何分析的方法,它能帮助我们透过复杂的外表去抓住实质性的东西。初学者由于不理解头像的构成原理,不理解也看不到头部的基本体积,他们在画头像时,总是在描出头部边缘的轮廓线后,就急急忙忙去逐个描绘五官的细节。其实,绘画中没有孤立的东西,特别是头像的结构,更是联系性很强的有机体,每一局部的变化,都会影响整体。因此,把分析放在综合的过程中,使分析更具有目的性和整体性,就能避免各种关系的失调和脱节。

圆球分割法

圆球分割法是最简易且灵活的头像夸张画法,即把头像看作是一个立体的球体,画出等分经纬线,把纬线作为眼睛线,经线作为五官中心线,在经纬线上画出你想象的五官形象,如图9。

五官辅助线是随着头的转动而产生的正、仰、俯、侧而变化的,如图10。

图11是圆球分割法产生的头型转面图。

几何变形法

头像造型不仅是一个视觉方式的问题,同时也是一

个审美要求的问题。在绘画过程中,只要对整体有利,其余一些局部可以略而不计。深入刻画头像的过程是加法也是减法,是经过深思熟虑后的提炼和概括。

人的头型,大致有长形、方形、扁形、上大下尖形、上小下宽形等类型,所以有长脸、方脸之说。我国古代画家曾用目、田、甲、由等字来形象地归纳人的脸型,用今天的话来说,即是都带有各式几何形。

图12这组画面,是各式几何形下的头型。

图13的5组画面是两个几何形组合成的头型。

几何形不但以其完整的组合能生成有趣的头型,而且一个几何体的自身错位组合,也会生成有趣的头型。图14是将一个椭圆形切开后进行适当的移位后所产生的形象。另外,你同时可以看到将一个椭圆形,平均切成三份,进行适当的移位也能产生有趣的形象。

在动画连环画中,经常以动物作为故事的主角出现。图15这几组画面,是几何形变在动物头型中的运用。

结构夸张法

运用某些肌肉骨骼的结构,进行夸张和变形,称之为结构夸张。这种方法与那种公式化、符号化的漫画是截然不同的,前者是为了增加形象的生动性,后者则主要是为了丑化。

凡是五官、肌肉、骨骼、牙齿都根据生理结构或动势变化来进行夸张,结构的走向和来龙去脉都十分合理,创造出的形象肯定既生动又自然。

图16是五官部位的各类结构的夸张。

人的脸部差别除了头形、器官,还在于器官之间的距离不同造成。如眼和鼻之间的距离大,鼻子就长,如果

鼻子和嘴的距离再一大,和下巴的距离也加大,则整个脸就长了。反之鼻子就短,脸也会成方的或扁的(图 17)。

头发是头型中一个重要的组成部分,不但用以区分性别,还带来了表现性格的各种发型。图 18 是侧面发

型,图 19 是正面发型。

与发对应的还有须,有长须、短须、五绺须、三绺须、八字须和络腮胡等。图 20 是须样参考。

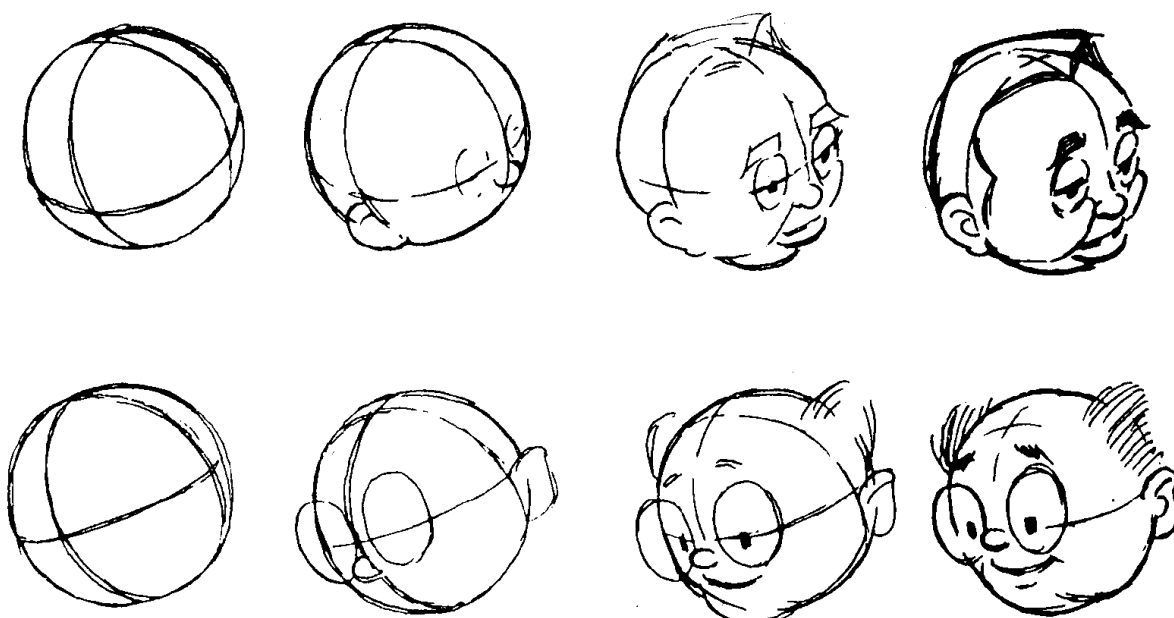


图 9

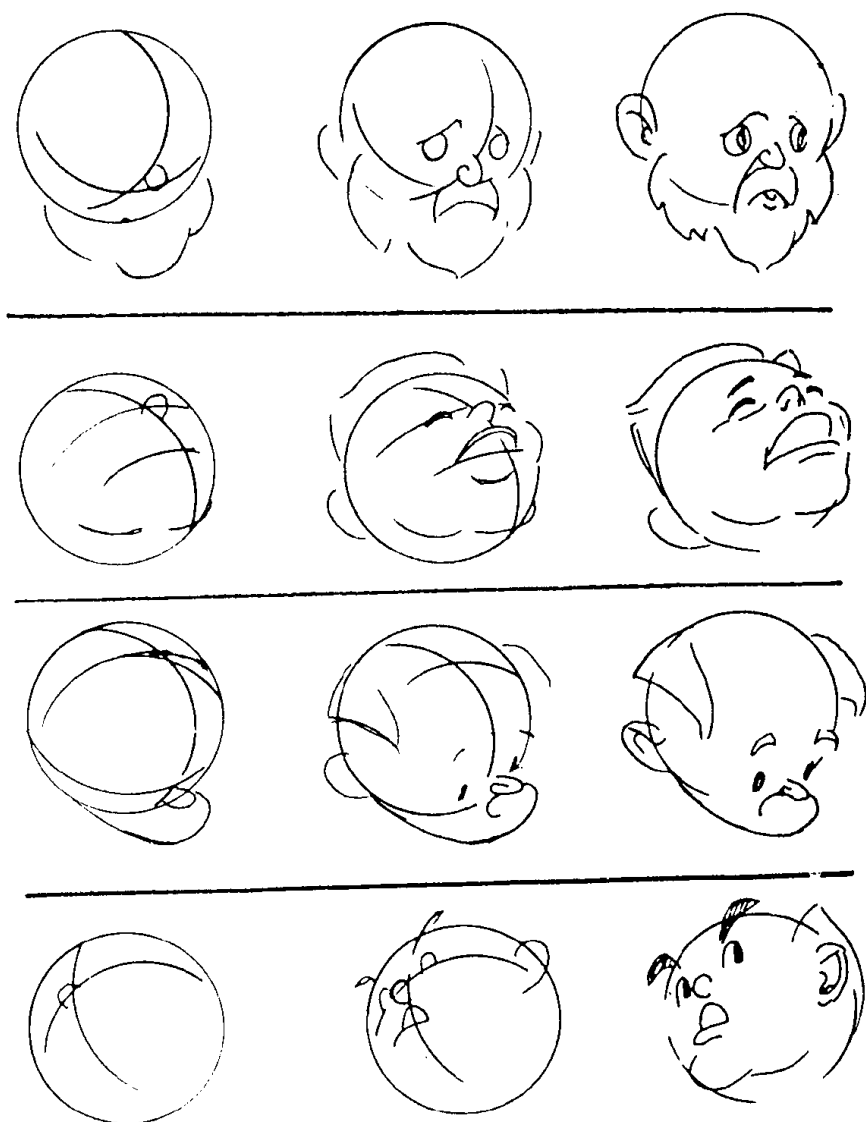


图 10