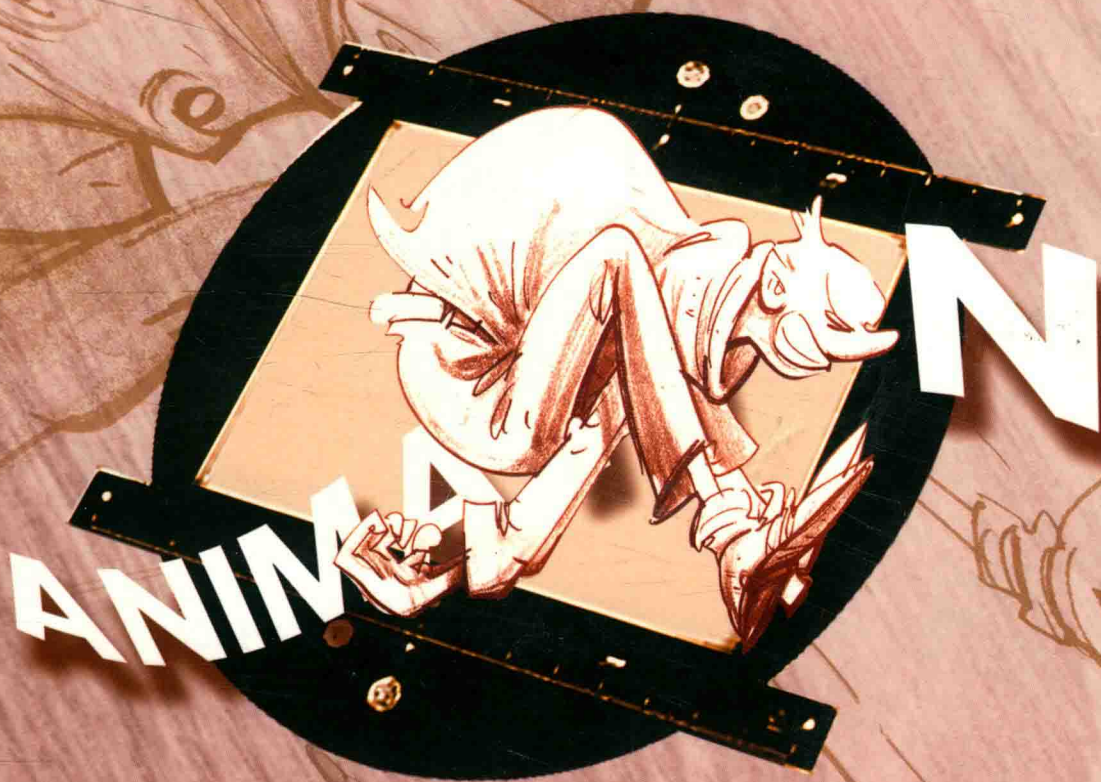


纸上谈兵!

2D ANIMATION HAND-PAINTED STRATEGY

二维动画手绘攻略

祁瞻 著



广西美术出版社

纸上谈兵 ——二维动画手绘攻略

ZHISHANGTANBING — ERWEI DONGHUA SHOUHUI GONGLUE

祁瞻 著

广西美术出版社



图书在版编目 (CIP) 数据

纸上谈兵——二维动画手绘攻略 / 祁瞻著. — 南宁: 广西
美术出版社, 2016.7

ISBN 978-7-5494-1616-5

I. ①动… II. ①祁… III. ①动画—绘画技法—教材
IV. ①J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字(2016)第154661号

纸上谈兵——二维动画手绘攻略

ZHISHANGTANBING — ERWEI DONGHUA SHOUHUI GONGLUE

著 者: 祁 瞻

出 版 人: 彭庆国

终 审: 姚震西

图书策划: 陈先卓

责任编辑: 吴谦诚

装帧设计: 千 橙

校 对: 张瑞瑶 梁冬梅

审 读: 陈小英

出版发行: 广西美术出版社

地 址: 广西南宁市望园路9号 (530023)

印 刷: 深圳市新联美术印刷有限公司

版 次: 2017年1月第1版第1次印刷

开 本: 889mm × 1194mm 1/16

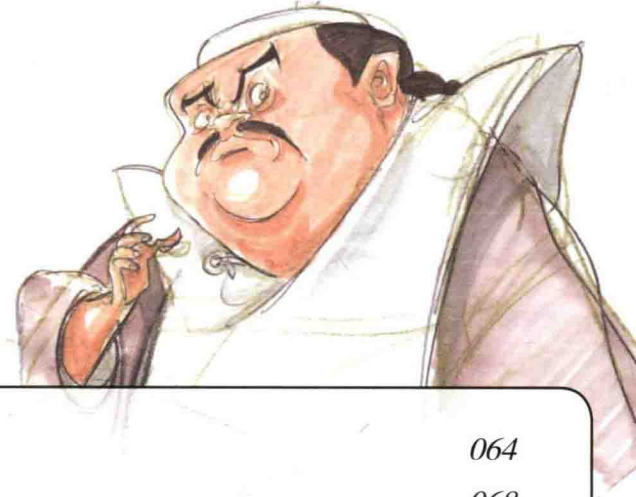
印 张: 10.5

书 号: ISBN 978-7-5494-1616-5

定 价: 58.00元

目录

序	003
七年之痒	004
目录	006
第一章 “后视镜”里的故事——动画简史	009
一、动画简史	011
二、早期赛璐珞片	014
三、迪斯尼的黄金时代	015
四、中国动画简史	022
第二章 积草屯粮——二维动画的设计工具与设施	025
一、绘制动画的设施	027
二、创作工具的选择	029
第三章 打造“血肉之躯”——人体结构的学习与掌握	035
一、人体结构的学习与掌握	037
二、龟兔赛跑——缓慢才是硬道理	048
三、在技法中构建生命	049
第四章 击球的顺序——动画设计流程	057
一、动画的创作	059



二、前期策划	064
三、画面上色与合成	068
第五章 从猿猴进化到绅士——角色性格设定	071
一、角色性格设定	073
二、轻装上阵——在草图中捕捉灵感	077
三、角色整体设计与分析	079
四、画纸上的“模型”——三视图	090
五、“拒绝面瘫”——角色表情设计	097
第六章 蒙太奇精神	103
一、蒙太奇	105
二、分镜头	106
三、镜头的运用	121
第七章 麦田里的守望者——场景图	129
一、场景图	131
二、规格板的使用	135
三、场景中规格与空间的变换	142
第八章 是什么让你“寸步难行”——原动画	147
原动画基础知识	149
加大油门——终点遥不可及	166

纸上谈兵 ——二维动画手绘攻略

ZHISHANGTANBING — ERWEI DONGHUA SHOUHUI GONGLUE

祁瞻 著

广西美术出版社





序

为此书作序是一件令我忐忑的事情，缘由是在画画这件事情上，我一直尊祁瞻为师长，我很清晰地记得当我第一次看到他的原稿透射出的张力和功夫时我自己那鼻孔微张的激动。画画的人看画，勿用多讲，只在画面中便知晓全部。作品的生命力在那里，看到的人就会激动，因为那是活着的在喘息的作品。老祁画画，一向专注，画里全是真功夫和性情中的生活。

懂得故事灵魂的人，才能讲好故事。在动画或者漫画的领域里，技巧的学习过程很漫长，从基础结构到线条体块光影再到风格形成然后到故事脚本文学基础，接着是角色表演和分镜美学，所有这些表象的技术基础最终都回归到故事本身的“灵魂”。

有次与祁瞻饭后闲谈，我说真想归隐山野当只土鹤，可老祁却说他不愿意，因为他离

不开街里买卖大叔的吆喝、三姑六婶的碎嘴、白头老翁的囫囵酒气。其实他离不开的是生活的血肉和热度，离不开生活里的血泪艰苦、傻怒愁乐，那都是生活里的魂魄，故事里的灵魂。那些故事其实也是往事，仿佛是在生活的重击下砸出的道道铁痕。那些叙述，深入到了人和事的骨髓里，细腻、锋利、幽默且又厚实，里面有灵魂。所以我爱听这样的故事，也特别着迷于他的漫画和动画创作。

祁瞻是位杂家，漫画、动画、音乐、写作、播音、武术，无不涉猎。我想只有极好奇和热爱生活的人才能如此丰富，生活如此，创作更是如此。

此书研究动画，从基础到创作陈述了很细致的内容，即使正在阅读的你经验零值，你也可以依靠此书摸索出系统的门道。最为重要的是，在教大家如何从技巧学习转换至创作的同时，也在教会大家对待创

作的态度。书写得非常诚恳，对于难度和综合能力要求极高的动画专业而言，它就像一座阶梯稳当的山，爬着爬着就拨开了云雾，而这云雾拨开时就可以清晰看见创作本身的饱满情感和方向追求。

衷心希望正在阅读的你，和我一样，借力此书帮助，圆一个动画的梦并重新认识创作的力量。

一切祝好。



七年之痒

首先感谢广西美术出版社，在我从事了多年的动画研究与教学后，终于可以将认知以书面的形式呈现。

当下，动画再度兴起，喜爱与持业的人士越来越多，以不同的角度进入业内。很多学院也都开设了动画专业，予以跟进行业的需求。但由于动画有着逻辑严谨的制作流程，以及需要深厚的美术功力为前提，使得很多人较难进入核心，只是在专业表层游离。

2008年，本人进入二维动画的专业体系，从事研究与教学工作。之前创作漫画与相关设计，自以为很得要领，可相融相通。然而动画自身庞大繁芜的体系，以及对美术素养的高度要求，令我无法借助曾经所学来承载。越是深入，就越是手足无措。于是，专业随笔便成了我的“拐杖”，随时提醒、指引自己不要偏离动画的本源。时间越长，自然积累越多。回

头看时，随笔已成体系，心中便有想法。

本书记录了我 在动画学习中经历的基本环节，创作时面临的困惑和解决方案，涉及了二维手绘表现、工作流程、创作经验等。并力图从根本入手，进行详尽的解析。在初期筹备中，

曾几次修正内容，原因是总觉得说了很多“废话”，觉得很多意识应该是踏入这个领域时就已经具备的。但长期的教学却证明了没有什么是与生俱来的，在与学生的交流中发现，大家只是“耳熟”，却并非“能详”。所以，我再次回到原点，把曾经在书本上、创作中所感悟到的基础规则与经验，转化为文字与图像。

动画行业需要工作者长期



坚持研究，面对大量枯燥的重复性操作。可以说，这是条永无止境的道路，是接力棒与马拉松式的状态。孤军奋战也罢，承上启下也好，挑战与压力无处不在。要不停回归艺术本源找寻解决办法。所以书中针对一些在动画设计中最基本的环节、前期手绘设计与流程准则进行了较多的剖析。

随着近年来信息开放与行业透明度的增加，很多人能够



祁瞻（笔名：Ananda）

从事动漫行业多年

曾任：新华社《现代金报》动漫版编辑

漫友《UMO》杂志专栏策划

河南大学艺术学院特聘动画教师

现任：亚洲青年动漫与数字艺术大赛常务理事

北京骏一在线文化有限公司艺术总监

庐山艺术特训营动漫专业教学总监

较为直接地了解到动画的创作原理。但是了解与投身创作却是完全不同的感受。对于动画艺术来说，才华固然重要，但却要依靠更多的理性去烘托。假若才华是1%，理性则占据99%。这并不奇怪，看似失衡的比例却能造就优秀的作品。因为动画在工作桥段上的分类非常系统，所以主环节都要有适合的人来主导。学习者要深入到动画中的每个基础学科，才能明了自己在这门综合艺术里的位置与能力。绚丽的篇章往往承载于最质朴的表现上，这是我们所要面对的事实，动画就是这样。一旦进入这门艺术中，就必须具备清晰完整的思维，借助它来扩散那一点点的灵感，继而越行越深，找到自己的仪轨。

动画的专业综合性与多元化，让我们面前呈现太多条道路。一个镜头的安排就存在无数的可能性，虽然依据直觉和

经验能够达到要求，但总是无法尽善尽美。大多数的时候，创作者直到精疲力竭才勉强得到一点发现，收获喜悦。好的作品就是在这些经验上的再次提升，也是专业工作者必须要坚持的。本书收录了我在动画创作中的部分例图，这些都是近年来工作中的设计与实战案例，作品良莠不齐，也算是从业多年的微薄资本。

再次感谢编辑先卓兄。由于水平有限，使得本人无数次地拖稿与抵赖，多次在编写过程中自信全无，几度弃笔。所幸的是最终能够在

出版方的协助与体谅中，阶段性地走完全程，将随笔顺利成书并得以与大家见面。继而心安理得，坐听褒贬。

2016年11月30日



目录

序	003
七年之痒	004
目录	006
第一章 “后视镜”里的故事——动画简史	009
一、动画简史	011
二、早期赛璐珞片	014
三、迪斯尼的黄金时代	015
四、中国动画简史	022
第二章 积草屯粮——二维动画的设计工具与设施	025
一、绘制动画的设施	027
二、创作工具的选择	029
第三章 打造“血肉之躯”——人体结构的学习与掌握	035
一、人体结构的学习与掌握	037
二、龟兔赛跑——缓慢才是硬道理	048
三、在技法中构建生命	049
第四章 击球的顺序——动画设计流程	057
一、动画的创作	059



二、前期策划	064
三、画面上色与合成	068
第五章 从猿猴进化到绅士——角色性格设定	071
一、角色性格设定	073
二、轻装上阵——在草图中捕捉灵感	077
三、角色整体设计与分析	079
四、画纸上的“模型”——三视图	090
五、“拒绝面瘫”——角色表情设计	097
第六章 蒙太奇精神	103
一、蒙太奇	105
二、分镜头	106
三、镜头的运用	121
第七章 麦田里的守望者——场景图	129
一、场景图	131
二、规格板的使用	135
三、场景中规格与空间的变换	142
第八章 是什么让你“寸步难行”——原动画	147
原动画基础知识	149
加大油门——终点遥不可及	166

The background is a light gray, heavily textured surface, resembling crumpled paper or a fine-grained material. Overlaid on this are several geometric elements: a large blue circle at the top left, a vertical yellow bar running down the left side, a blue L-shaped block in the middle left, and a series of white diagonal bars at the bottom right. The text is centered in the middle of the page.

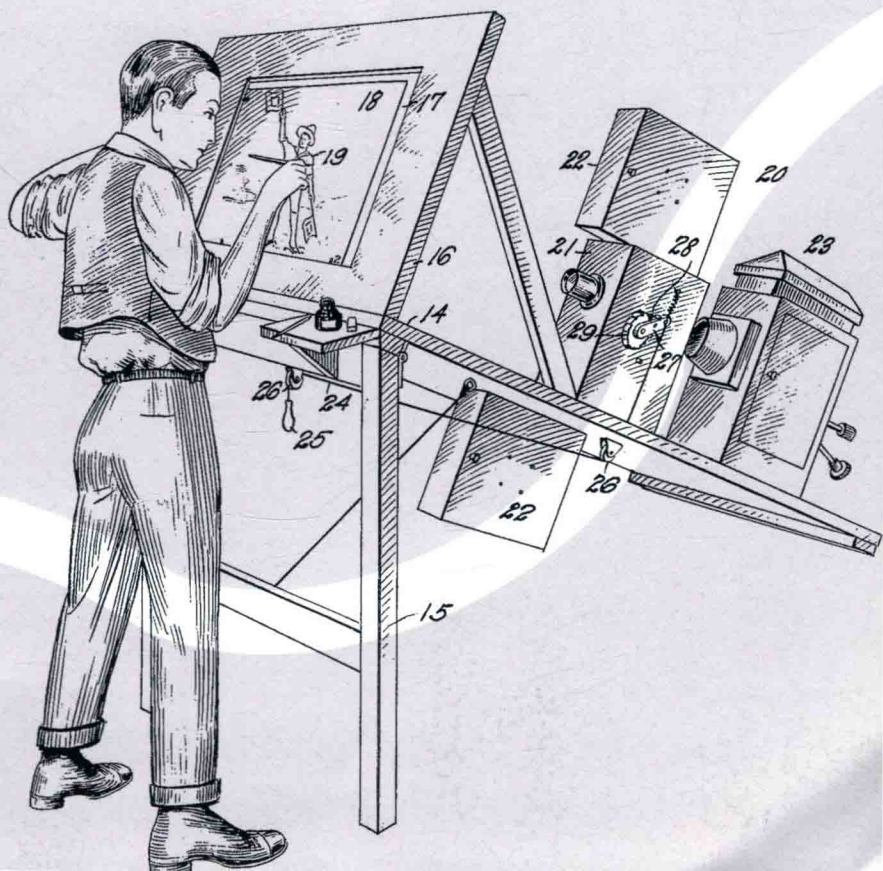
The story in the "mirror"
— brief history of animation

第一章

“后视镜”里的故事

——动画简史

Animation（动画）一词源自拉丁文字根 anima，原意为“灵魂”，动词 animate 解释为“赋予生命”，引申为使某物活起来的意思。这些事物非真实存在，是由艺术家通过技能并利用媒介，将画面以逐帧的方式利用视觉暂留呈现活动影像。所以动画可以定义为用绘画或其他手段，在视觉上产生事物运动的艺术。



“了解学科的来源与发展是每一位从业者必须要经历的环节。当深入专业庞大、复杂的脉络之后，以前人的经验为参照，才能将之后所行之路看得更加清楚。”

——作者

一、动画简史

Animation（动画）一词源自拉丁文字根 anima，原意为“灵魂”，动词 animate 解释为“赋予生命”，引申为使某物活起来的意思。这些事物非真实存在，是由艺术家通过技能并利用媒介，将画面以逐帧的方式利用视觉暂留呈现活

动影像。所以动画可以定义为用绘画或其他手段，在视觉上产生事物运动的艺术。

法国考古学家普度欧马（Prudhommeau）在 1962 年的研究报告中指出，二万五千年前的石器时代，洞穴壁画上就有系列的野牛奔跑分析图，这是人类试图用绘画的方式来捕捉动作。其他如埃及古墓画，希腊瓶子上的连续动作分解，其实就是动画表现的本源。（图 1-1、图 1-2）

达·芬奇著名的黄金比例人体几何图上所绘的四肢，表示出双手、双腿上下移动所产生的动态关系。（图 1-3）同一张画面上把不同时间点所发生的动作画在一起，这种“同时进行”的概念间接显示了人类对“动”的追求。1824 年，由彼得·马克·罗杰编著的《移动物体的视觉暂留现象》一书出版，引起了一阵影像实验热。从那时起，动画的概念开始出



图 1-1

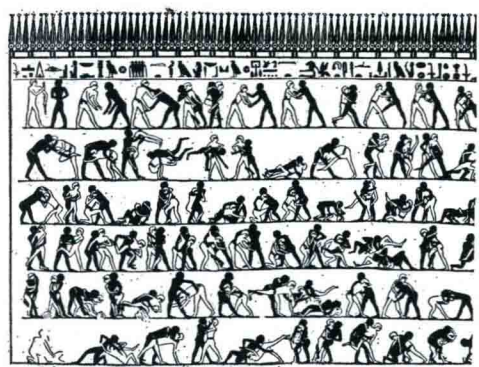


图 1-2

现，逐渐显示出其独特的艺术性。

费那基斯幻透镜（phenakistoscop）也称作“诡盘”，发明者为埃米尔·雷诺（Emile Reynaud）。将两片大小一样的圆盘装在旋转轴上，前面的圆盘围绕着边缘处切开，后面的圆盘则有一连串图案。将图案对准切开处，随着圆盘旋转，呈现出动态的幻觉。（图 1-4）

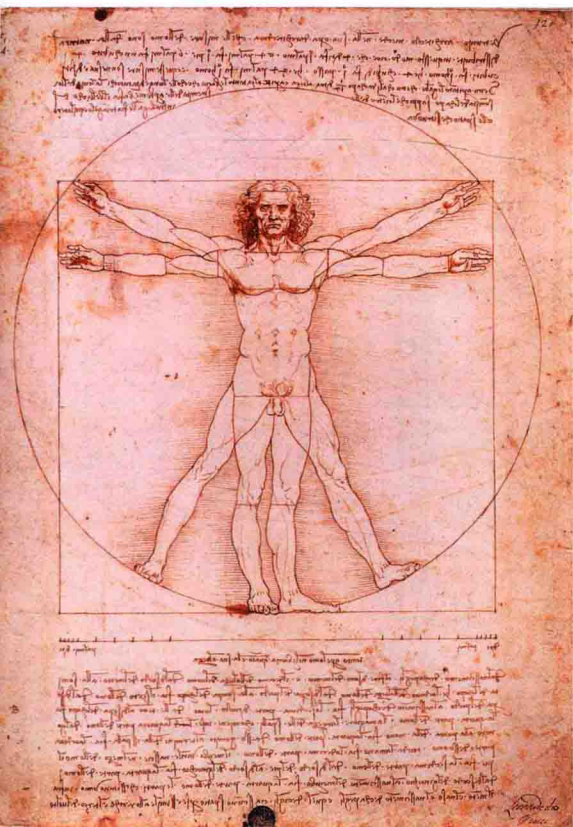


图 1-3



图 1-4

随后在 1867 年，生命之轮（Zoetrope）出现，其是将画有一系列图案的长纸条，插入有切口的圆筒，轮子转动，从切口处望进去，形象产生连贯动作，类似于胶片上的逐帧方式。

（图 1-5）

1908 年，法国人埃米尔·科尔（Émile_Cohl）首创使用负片制作动画，作品《幻影集》采用逐帧绘制的技巧。所谓负片，是影像与实际色彩恰好相反的胶片，如同相机胶卷底片。采用负片制作动画，从概念上解决了影片载体的问题，为今后动画片的发展奠定了基础，科尔也被称作“现代动画之父”。（图 1-6）

转描机与对位技术（图 1-7）是用来逐帧追踪真实运



图 1-5

动的动画技术。将预先拍好的电影投放到毛玻璃上，动画则跟随已拍摄的镜头，重新由动画师根据要求绘制，常在真人和动画电影中使用。

这项技术由马克思·弗雷



图 1-6

