

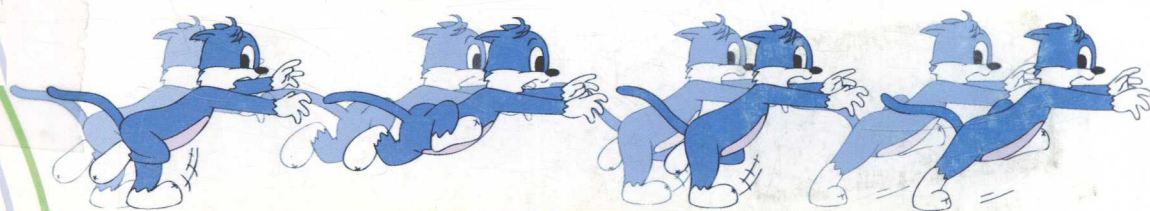


动画绘制技法

DONG HUA HUI ZHI JI FA



3000 whys of blue cat





蓝猫教你画动画系列丛书

动画绘制技法

DONG HUA HUI ZHI JI FA



湖南三辰影库卡通节目发展有限责任公司 编 著
湖 南 美 术 出 版 社 出版发行

总 策 划：王 宏 郑宝雄
主 编：杨小霁
副 主 编：谢猛军 徐 海
责任编辑：曹 勇 邹敏讷
责任校对：李奇志
装帧设计：王礼艾 左继华
美 编：王礼艾 左继华 唐亚鹏 冷明辉 邓海艳
创 作：杨小霁 谢猛军 徐 海

蓝猫教你画动画系列丛书

动画绘制技法

湖南三辰影库卡通节目发展有限责任公司 编 著
湖 南 美 术 出 版 社 出版.发行
(长沙市雨花区火焰开发区4片)

长沙美术印刷有限公司印制
开本:787×1092 1/16 印张:2
2002年9月第1版 2002年9月第1次印刷
字数:20千 印数:1-10000册
ISBN7-5356-1719-0/J.1568
定价:19.80元

前言

《蓝猫淘气 3000 问》动画总监 杨小霁

动画产生于 20 世纪初叶,它是一门综合了电影、绘画、摄影等各门艺术学科的综合艺术,它以其独特的魅力,老少皆宜的特点,正越来越受到各种层次人群的喜爱。动画的应用范围很广,从电影到电视到商品广告、电脑游戏及平面艺术的创作,都可以用动画的形式来呈现。

《蓝猫淘气 3000 问》通过几年艰辛的开拓与发展,前后共制作完成 1000 集,已经成为全国乃至全世界最长、最具有影响的一部动画长剧,并且已经形成了自己的一套完整的制作体系。今天,我们在这里汇集、梳理了我们这些年最优秀的艺术作品和理论成果,将它奉献给广大爱好动画、喜爱“蓝猫”的朋友们。希望借此能为我国动画事业的发展,以尽绵薄之力。

一部动画片从创编到制作完成是一项既复杂、严谨又充满着创造性的工作,需要掌握动画绘制的基本原理和系统知识,例如:动画剧本的选取、创编、导演思想的确立,美术设计整体的风格,各种物体的基本运动规律以及后期的摄影、合成、剪辑、动效和二维、三维的结合等等诸多重要知识。本套动画系列基础教材,图例丰富,易于模仿,我们力图使一个复杂的原理,用一组生动、有趣的图画来表述明白,力图做到由浅及深、由表及里、趣味与知识相结合的教学思想,让更多的孩子喜欢上动画,喜欢上“蓝猫”。

由于动画领域的太过庞大与复杂,我们暂且还不能在短短的几个印章,几册丛书中将其尽述,所以只能侧重就某些重要的原理的基础知识,作些简单介绍,其中尚有许多不足,希望各位专家、学者海涵。

最后,希望这部总结了我们多年创作经验的一点心得、体会,能尽可能多的提供给大家一些帮助,这是我们最大的心愿。

序

《蓝猫淘气 3000 问》总导演 雷珺麟

在中国的动画界,从来就没有人相信象“蓝猫”这样一支从未受过专业训练的动画制作队伍会有什么大造化。原因很简单,动画专家们是不可能相信一群没有良好绘画基础,未受过五至十年、甚至十几年的严格专业训练的年轻人能创作出什么高质量的动画片。更没有人敢去想象这样一支队伍真的能制作出上千集为孩子们喜爱的动画片,并且能形成一套完整的、当今最为先进的动画制作体系。

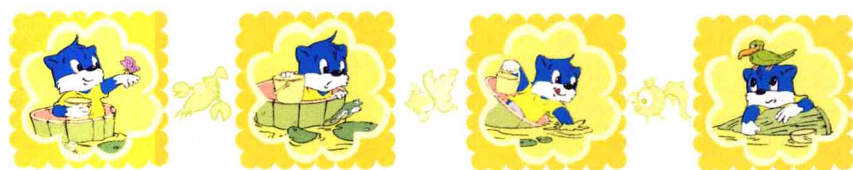
可以说,“蓝猫”以一种崭新的动画艺术形式展现在人们面前时,已经不仅仅只是一个家喻户晓的卡通形象了。他的独特、神奇,以及千千万万孩子们对“蓝猫”的喜爱和狂迷,足以说明“蓝猫”的独特艺术形式注定要在中国的动画史上写下辉煌的一页,并以超越一切的独立的生活精神和审美特征,将艺术与科学,二维空间与多维空间,人文科学与高科技的创作思维融于一体,形成了中国动画界的新学派——感觉派动画。

今天,“蓝猫”的感觉派电脑艺术大师们将多年的艰苦摸索与沉淀,汇集、梳理成一套浅显易懂的动画教材。我相信这对我国电脑动画艺术教学将会提供一套系统而有效的教材,谨以此答谢那些支持并喜爱“蓝猫”的各界朋友们。

相信“蓝猫”的独特与神奇在今后的发展中将越来越显示出他的无限活力和惊人的魅力。



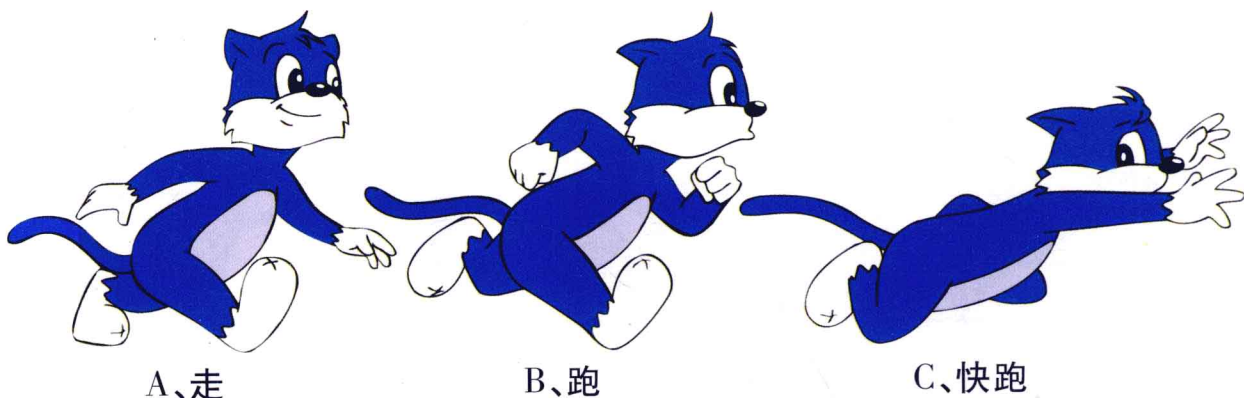
01	行走
06	跑步
13	动物运动
20	自然现象
28	曲线运动
33	夸张与变形



39	预备动作
42	跟随动作
46	流线
50	时间与节奏
53	动态线
57	表情与口形



在动画片中,走和跑的动作是最常见的,做为动画工作者理应熟练地掌握动画行走的基本规律。下图是走和跑的比较。



在走路过程中,身体唯一平衡的时候是在前脚后跟接触地面的一刻。这时身体重量平均分配在两脚之间。

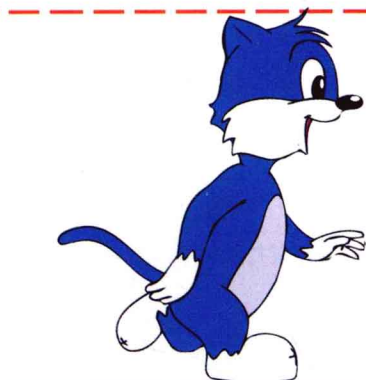
以下是原画,它决定跨步的长短。①到⑤之间加 3 张画。



以下是一套完整的走路共9张，①、⑤、⑨是原画，
⑨等于①。请认真研究其姿势及高度的变化。



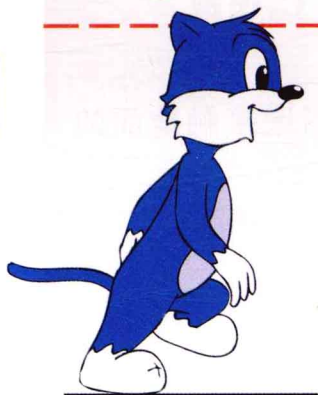
①



②



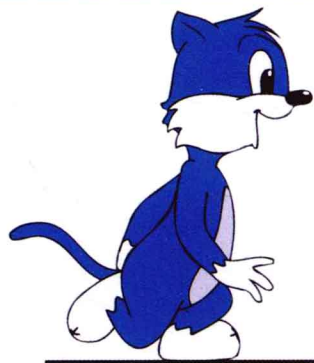
③



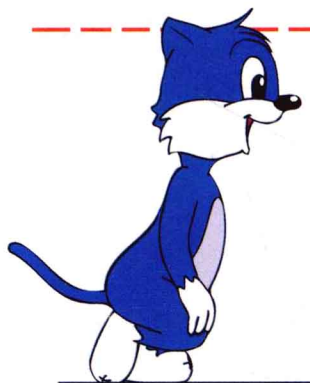
④



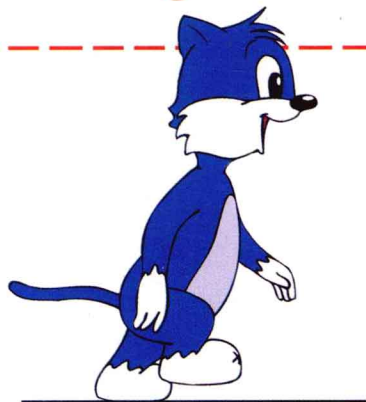
⑤



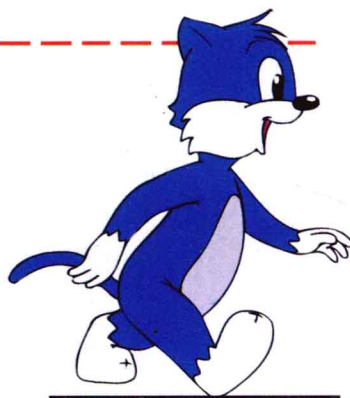
⑥



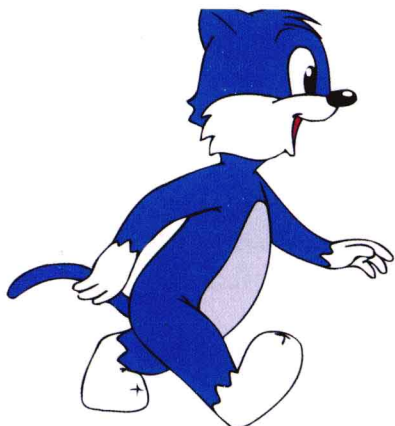
⑦



⑧

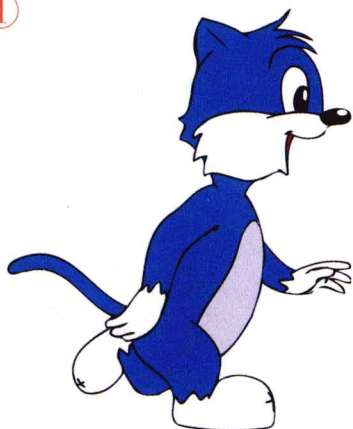


⑨



①

处于这一姿势时，两臂摆动幅度最大。实际上这是重量落到前脚过程的中间阶段。

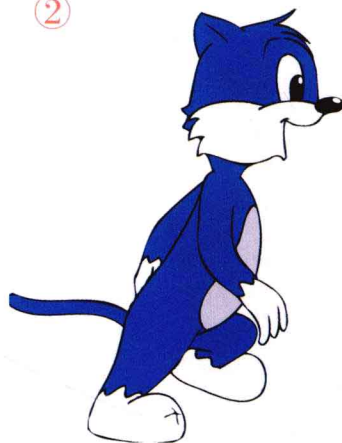


②

这张画通常称为“下压位置”，前腿膝部弯曲着去缓冲身体向下运动的重量，身体的重心在最低点。后腿在这个位置并不承担重量。



现在让我们来仔细分析一下！



④

弯曲的腿伸直了，身体的重心移到最高点，同时后腿向前移动。



以下是正面和背面走路的姿势，其原理同侧面走一样。



①

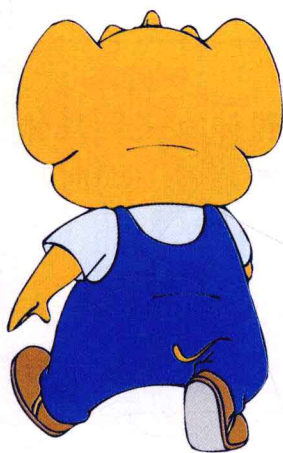


⑤

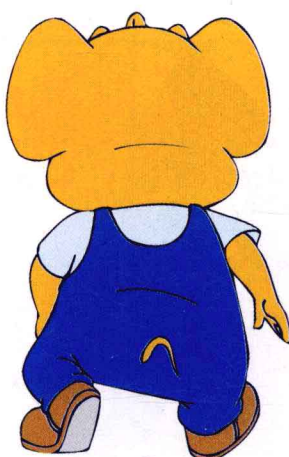
正面走



⑨=①

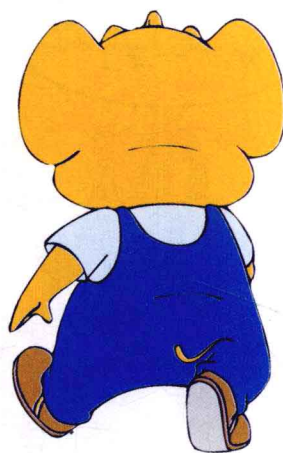


①



⑤

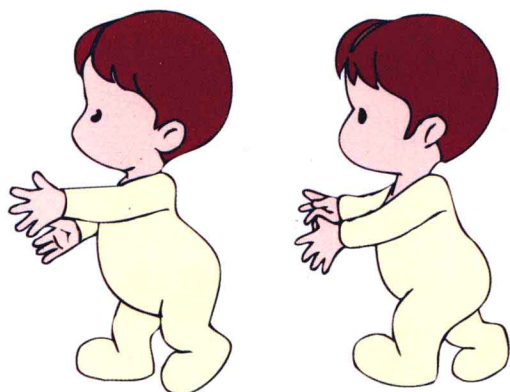
背面走



⑨=①

行走的基本规律前面已经讲过了,人物是根据其年龄、体形以及职业的不同和感情的介入,从而决定其各种各样的走路姿势。

幼儿走路时头重脚轻



疲惫不堪时的姿势



谁偷了我的
红烧鱼?

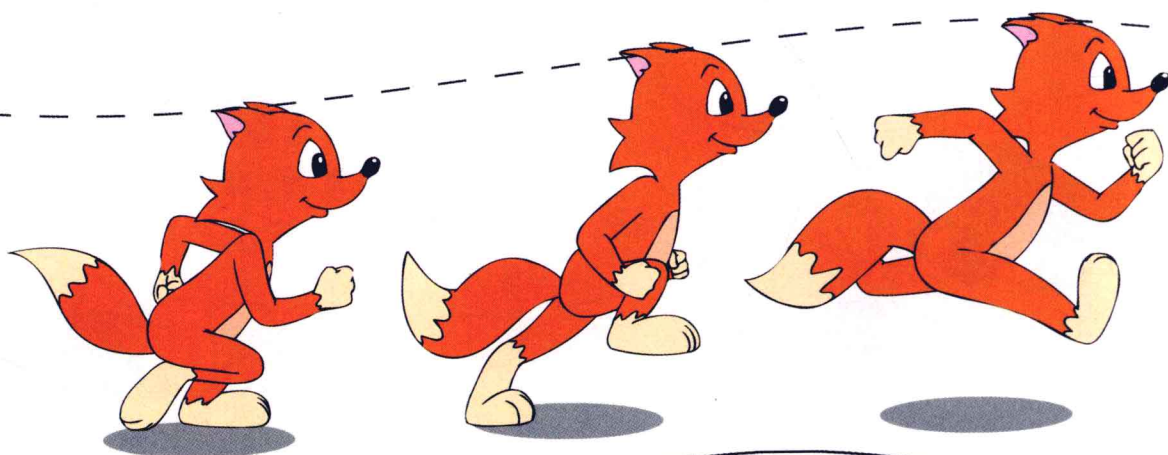
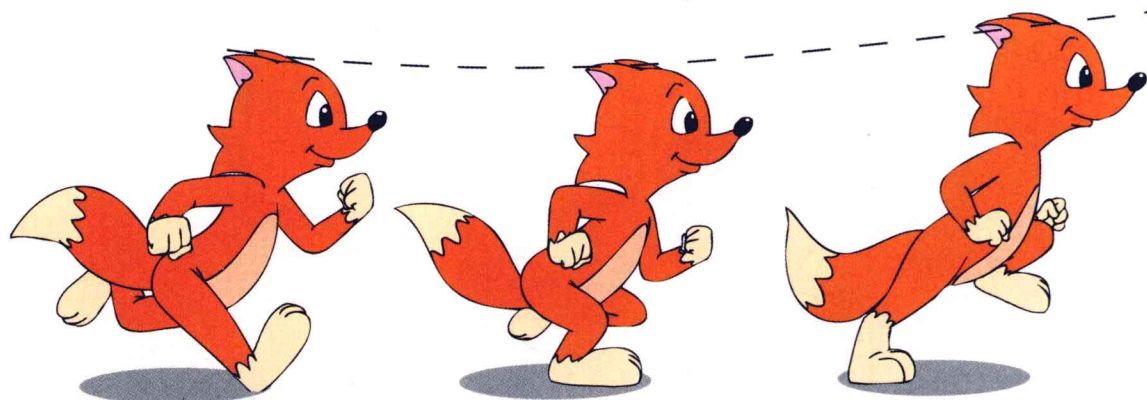
像这些人物动态都是通过
平时细心观察积累的,有志成为动
画家的朋友,在日常生活中应多加研
究,多练习。

不会怀疑我吧!

义无反顾



跑和走一样有各种各样的姿势，跑步比走路更激烈，身体重心更加前倾一些，从侧面可以看出跑步的运动规律。

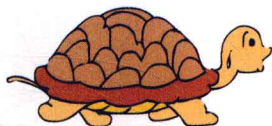


一定要熟记侧面跑步的各种动态，其它各种面，各种透视跑步的原理都是一样的！





咱们来个龟猫
赛跑怎样？



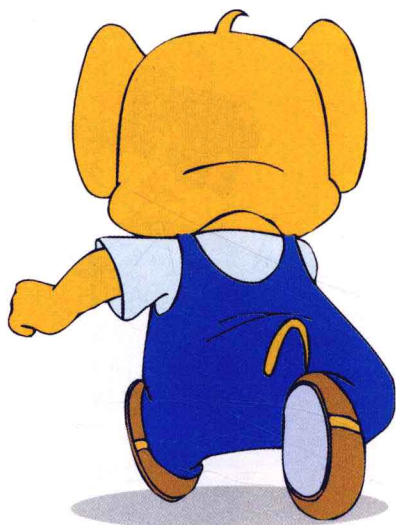
以下是正面和背面奔跑的原画，两张原画间还需要加动画，才能完成一个完整的跑步动作。



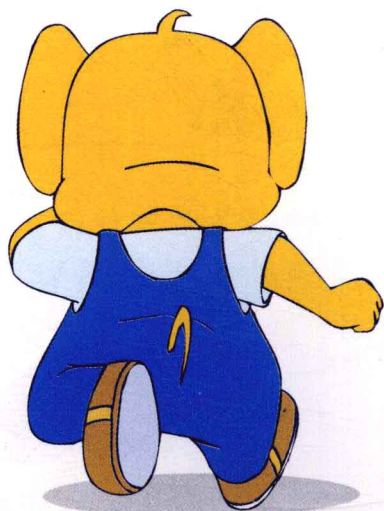
正面跑



奔跑时，双脚几乎没有同时着地的时候，而是依靠单脚支撑身体的重量。

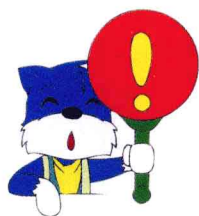


背面跑





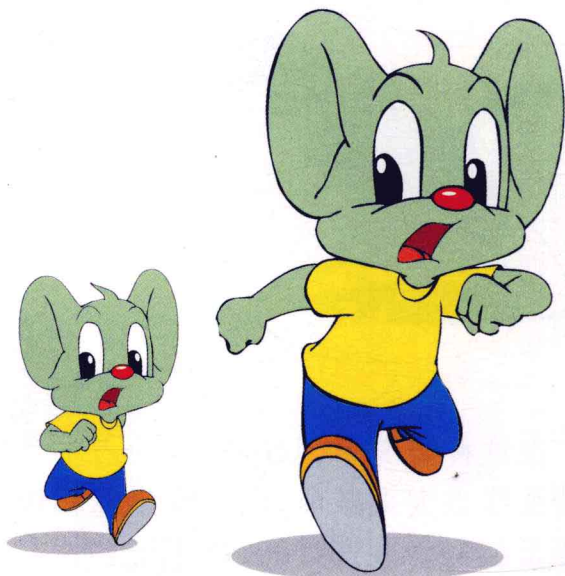
侧面跑



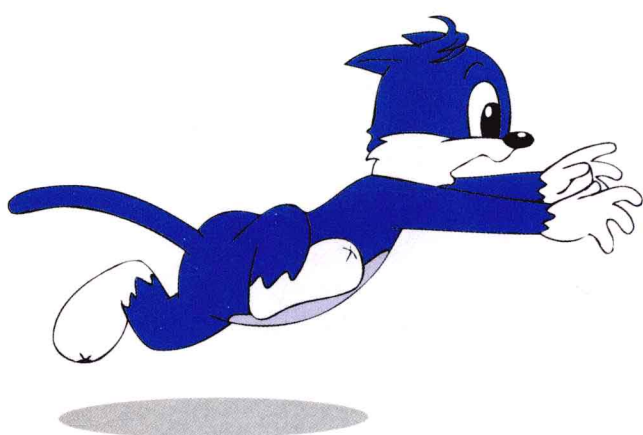
注意：人奔跑时，两手自然握拳，手臂弯曲以配合双脚地跨步前后摆动，当后脚向前迈进时，身体重心应在前脚上！



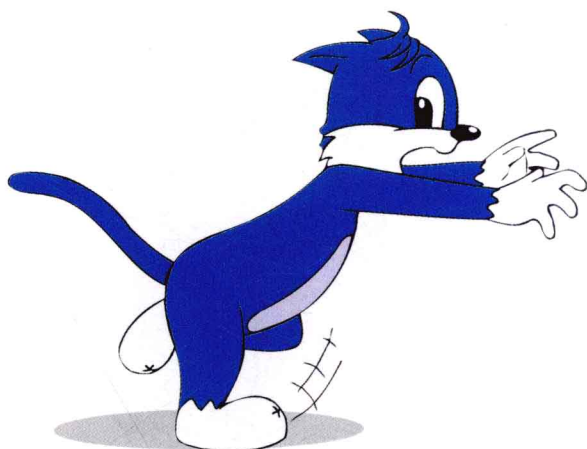
奔跑时膝关节弯曲的角度较大，脚抬得较高，头高低变化的波形运动线也会比较明显。



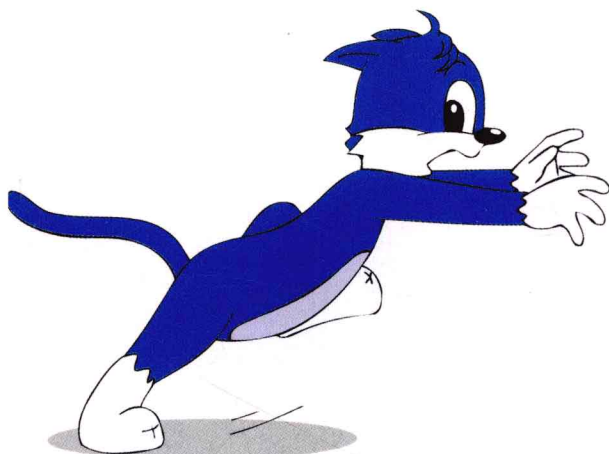
在创作中时常遇到快速奔跑的情况,这就需要省略掉一些动画张数,并增加原画,以下是一个四格循环快速奔跑的例子,它没有中间动画。



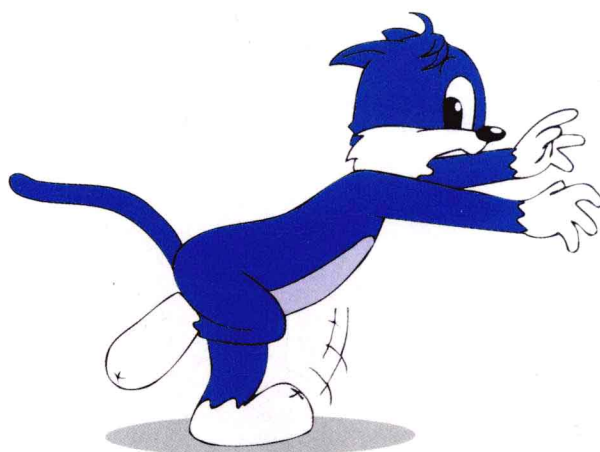
①



②



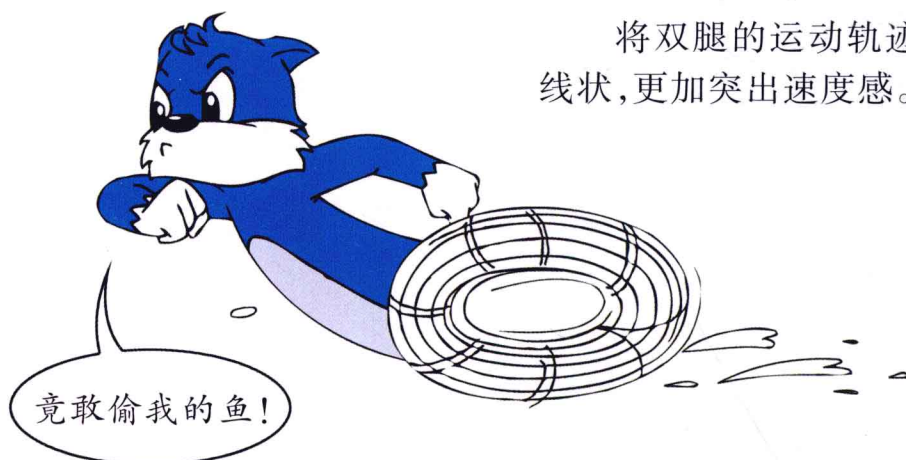
③



④

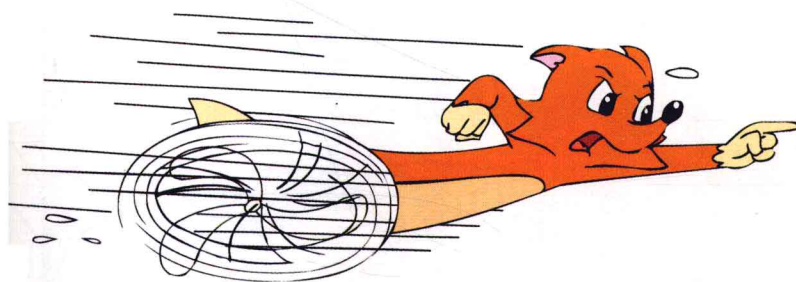
在这种情况下,双脚的运动占主导地位。而双手的变化及头部起伏的运动弧线也大大减弱,用来突出双脚快速运动的效果。请注意观察双脚的位置是如何合理安排的,并牢记!

跑步的基本规律前面已经讲过了，在创作中往往要根据人物的特定情况加入更多的艺术夸张，下面是几种快跑的表现形式，在创作中要注意创造更多的表现方法。



将双腿的运动轨迹夸张成流线状，更加突出速度感。

将双脚的幻影夸张成这样，有一种滑稽感，在日本动画片中常用到这种表现方法。



画成风扇状效果也不错喔！