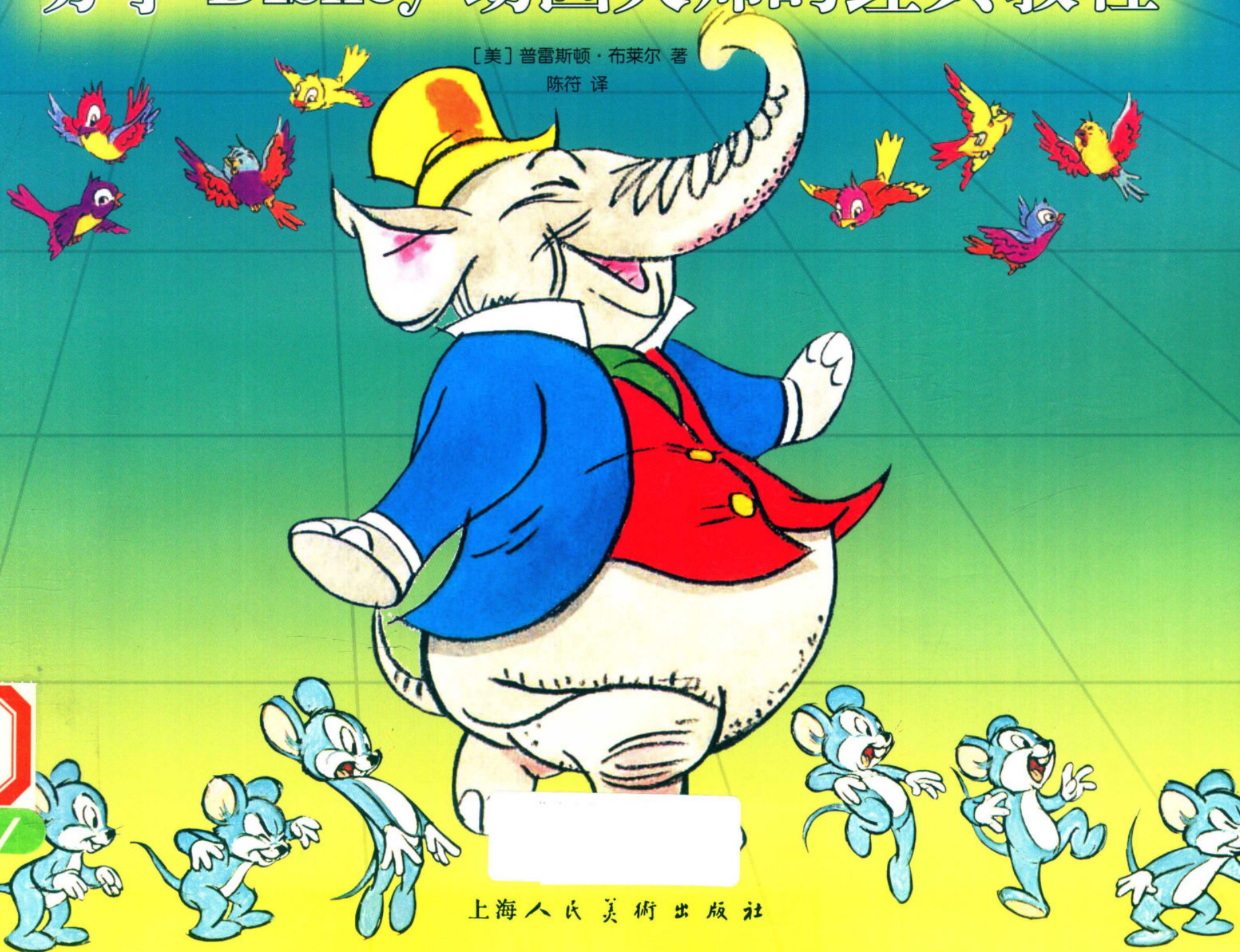


迪士尼动画设计

分享 Disney 动画大师的经典教程

[美] 普雷斯顿·布莱尔 著

陈符 译



上海人民美術出版社

迪士尼动画设计

分享 Disney 动画大师的经典教程

[美] 普雷斯顿·布莱尔 著

陈符 译



上海人民美术出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

分享 Disney 动画大师的经典教程 / (美) 普雷斯顿·布莱尔著; 陈符译. — 上海: 上海人民美术出版社, 2019.4

(迪士尼动画设计)

书名原文: Cartoon Animation

ISBN 978-7-5586-1281-7

I. ①分… II. ①普… ②陈… 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 (2019) 第 080991 号

原版书名: Cartoon Animation

原作者名: Preston Blair

Copyright © 1994 Quarto Publishing Group USA Inc.

Text © Preston Blair

Simplified Chinese translation © 2019 Shanghai People's Fine Arts Publishing House

Original title: Cartoon Animation

First Published in 1994 by Walter Foster Publishing

an imprint of The Quarto Publishing Group USA Inc.

All rights reserved

Printed in China

Copyright Manager: Kang Hua

本书简体中文版由 Quarto Publishing Group USA Inc. 授权上海人民美术出版社独家出版。

版权所有, 侵权必究。

合同登记号: 图字: 09-2019-273

迪士尼动画设计

分享 Disney 动画大师的经典教程

编 著: [美] 普雷斯顿·布莱尔

责任编辑: 卢 卫

版权经理: 康 华

翻 译: 陈 符

审 读: 陈志宏

装帧设计: 徐才平

校 对: 陈诗若

技术编辑: 季 卫

出版发行: **上海人民美術出版社**

社 址: 上海长乐路 672 弄 33 号

印 刷: 上海利丰雅高印刷有限公司

开 本: 787×1092 1/12

印 张: 18.66

版 次: 2019 年 6 月第 1 版

印 次: 2019 年 6 月第 1 次

书 号: ISBN 978-7-5586-1281-7

定 价: 108.00 元

内 容

介 绍	6
第 1 章 · 角色酝酿	9
第 2 章 · 角色运动	89
第 3 章 · 动画	127
第 4 章 · 对话	181
第 5 章 · 技法	195



迪士尼动画设计

分享 Disney 动画大师的经典教程

[美] 普雷斯顿·布莱尔 著

陈符 译



上海人民美术出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

分享 Disney 动画大师的经典教程 / (美)普雷斯顿·布莱尔著; 陈符译. -- 上海: 上海人民美术出版社, 2019.4

(迪士尼动画设计)

书名原文: Cartoon Animation

ISBN 978-7-5586-1281-7

I. ①分… II. ①普… ②陈… 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 (2019) 第 080991 号

原版书名: Cartoon Animation

原作者名: Preston Blair

Copyright © 1994 Quarto Publishing Group USA Inc.

Text © Preston Blair

Simplified Chinese translation © 2019 Shanghai People's Fine Arts Publishing House

Original title: Cartoon Animation

First Published in 1994 by Walter Foster Publishing

an imprint of The Quarto Publishing Group USA Inc.

All rights reserved

Printed in China

Copyright Manager: Kang Hua

本书简体中文版由 Quarto Publishing Group USA Inc. 授权上海人民美术出版社独家出版。

版权所有, 侵权必究。

合同登记号: 图字: 09-2019-273

迪士尼动画设计

分享 Disney 动画大师的经典教程

编 著: [美] 普雷斯顿·布莱尔

责任编辑: 卢 卫

版权经理: 康 华

翻 译: 陈 符

审 读: 陈志宏

装帧设计: 徐才平

校 对: 陈诗若

技术编辑: 季 卫

出版发行: **上海人民美术出版社**

社 址: 上海长乐路 672 弄 33 号

印 刷: 上海利丰雅高印刷有限公司

开 本: 787×1092 1/12

印 张: 18.66

版 次: 2019 年 6 月第 1 版

印 次: 2019 年 6 月第 1 次

书 号: ISBN 978-7-5586-1281-7

定 价: 108.00 元

迪士尼动画设计

分享 Disney 动画大师的经典教程



关于作者

普雷斯顿·布莱尔是土生土长的加州人，来自雷德兰兹。他就读于波莫纳学院 (Pomona College)，之后在奥蒂斯艺术学院 (Otis Art Institute) 学习艺术，并在乔伊纳德学院 (Chouinard) 跟随普鲁特·卡特 (Pruett Carter) 学习插画。他作为加利福尼亚水彩画协会和美国水彩画协会的成员，曾多次在纽约参展。

普雷斯顿作为迪士尼主要动画艺术家之一，设计并绘制了《时时刻刻的舞蹈》中的河马，《魔法师的学徒》（隶属于《幻想曲》）中的米老鼠，《木偶奇遇记》中的部分内容，以及《小鹿斑比》中猫头鹰在“推特拍 (twitterpatted)” 演讲中讲述爱情的片段。

在美国米高梅电影制作公司，普雷斯顿执导了短片《巴尼熊》，并且是众所周知的特德斯埃弗里史诗级的短片《热辣小红帽》的动画师和设计师。后来，普雷斯顿搬到康涅狄格州，为西海岸的制片人制作电视广告、教育片和半小时动画系列片（包括《摩登原始人》）。以后，他成为一个交互式电视系统的创始人，该系统用动画的方法来教授阅读或提供全景式模拟现实的互动游戏——例如，与动画对手打网球。

普雷斯顿于 1995 年 4 月去世，享年 85 岁。

内 容

介 绍	6
第 1 章 · 角色酝酿	9
第 2 章 · 角色运动	89
第 3 章 · 动画	127
第 4 章 · 对话	181
第 5 章 · 技法	195



介绍

动画艺术是美国的一种有代表性的艺术式样，它是通过连续的动态描绘和拍摄一个角色——一个人、一个动物或一个无生命物体——的过程，来塑造逼真的人物运动。动画既是艺术也是技艺；在这个过程中，漫画家、插画家、画家、编剧、音乐家、摄影师和电影导演将他们的技能结合起来，诞生出了一种新的艺术家——动画师。

动画师的艺术是独一无二的。动画师给他们的作品注入了生命，创造出了一个栩栩如生的幻想世界。他们在画中把肢体动作和表情画成动画，塑造出千姿百态的奇妙人物和他们的性格，让我们相信画面是有思想有情感的。

本书是由一位动画师编写的，用来帮助人们学习如何创作出当按顺序观看时可以给人动感的一系列画面。大多数动画艺术先驱们都是经过了不断的尝试以及失败，吸取了许多经验教训。正是这些知识体系奠定了动画艺术的基础。本书将会教你这些基本原理。

动画师首先必须知道如何去画，卓越的绘画技能是他们成功的基石。

此书献给霍普和伊恩，我的妻子和儿子。

——普雷斯顿·布莱尔



动画师在绘制他们的角色动作和反应时，必须能够戏剧化地呈现所见所闻。动画师的工作价值取决于他们的角色能否影响观众的情绪——换句话说，就是角色的“表演”技巧。动画师必须知道如何取悦观众，如何呈现喜剧，以及如何描述一个在生活中有趣的或不寻常的情景。为了做到这一点，他们研究伟大的电影喜剧演员，阅读经典的戏剧剧本。这些知识积累可以帮助他们用悬念来抓住观众，或者让观众在动画剧场里开怀大笑。

然而，动画制作的过程所涉及的绝不仅仅是优秀的绘画技巧。动画师必须了解影视创作的要素：情节设置、前提、人物、冲突、危机、高潮、叙述、对话和动作。这些因素决定了他们需要创造的个性、表情和动作的类型。此外，如果动画中有一个角色在说话或唱歌时动着口型，动画师就需要掌握一定的台词表演知识；如果一个角色需要对音乐配乐做出反应，那么他们必须对旋律和节奏有一定的了解。动画师也必须知道动画摄影机是如何工作的，以及如何计算人物动作的时间，以符合电影放映的速度。这样的例子不胜枚举，动画师的工作是不可估量的。

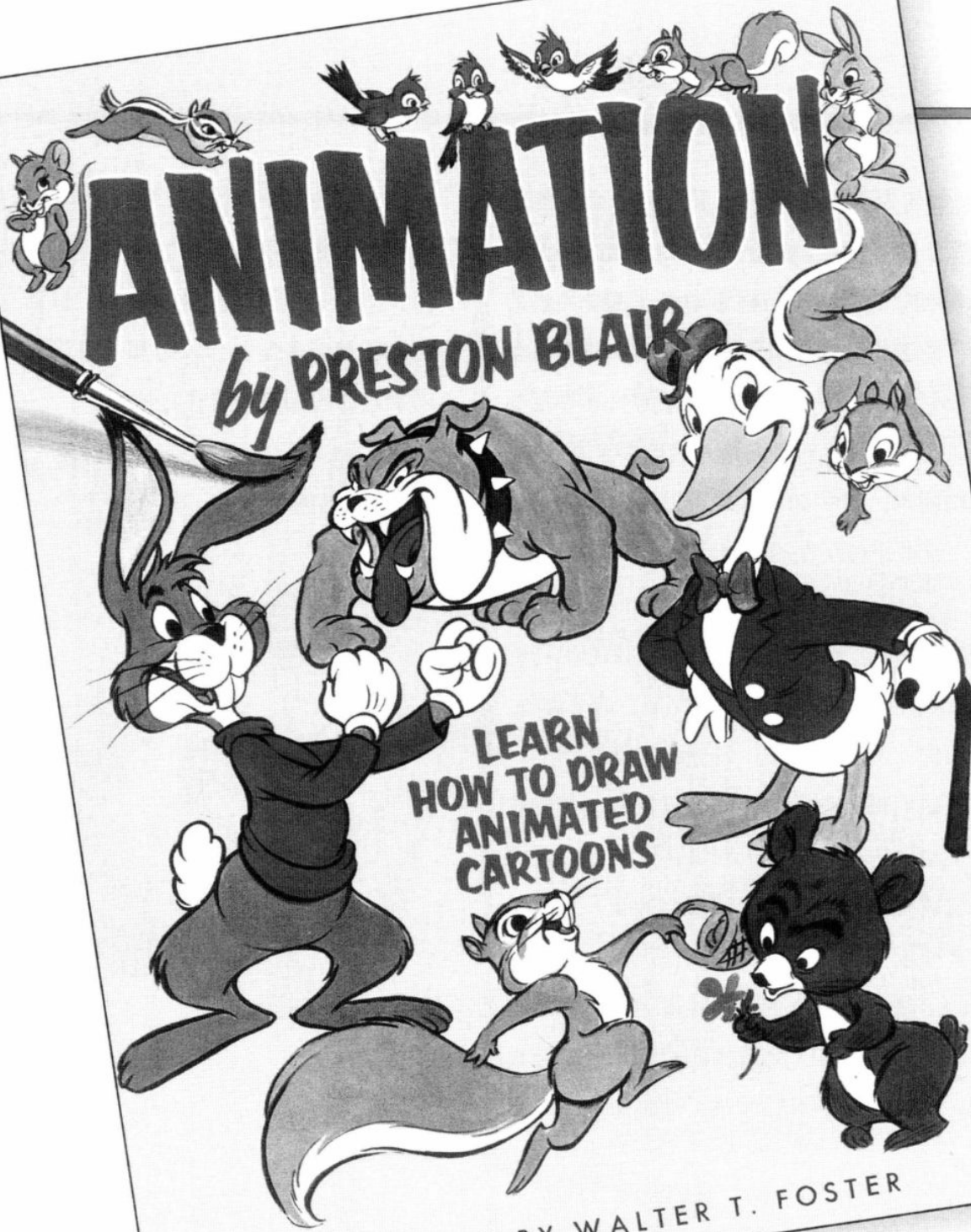
动画艺术是一个广阔而几乎未被开拓的艺术处女地。也许今天它比以往任何时候都更受欢迎，新的动画技术和方法——包括计算机动画——日新月异地在发展。然而，还有许多角色、风格和背景设计有待再创造——所以拿起你的画笔，现在开始吧！

打开书的封面时，你将会开启一次激动人心的冒险之旅。

衷心地祝福！

普雷斯顿·布莱尔





ANIMATION

by PRESTON BLAIR

LEARN
HOW TO DRAW
ANIMATED
CARTOONS

PUBLISHED BY WALTER T. FOSTER

角色酝酿

创造和酝酿一个原创的动画角色是一个非常激动人心的过程。创造一个角色不仅仅是要画出形象，每一个角色都有自己的形状、个性、特征和习惯。动画师需要把这些特点考虑在内，从而让角色鲜活，令人信服。举个例子，人物具有各种各样的特点类型，比如“愚笨的”“可爱的”和“古怪的”。想一想，你要设计的角色是哪个类型的？然后用本章的图例和指南开始绘制。当设计一个角色时，你应该从绘制粗糙的“概念”草稿开始。它们会给你一个你想要创造的角色类型方向。然后拓展造型的基本形状，最后添加特征和别的细节。无论你想创造的角色是一个人，一个动物，还是一个你想带给它生命的无生命物体（比如，在一台电脑上画一张脸，然后让它跳舞），都应该遵循这个原则。

当你根据自己的喜好设计出了角色和比例后，就可以设计身体、头部和手部的动态情绪。手可以通过一个简单的造型诉说一个完整的故事。学习并且练习画第 29 页的手，然后你自己再创造一些手势。另外，“动态线”对在姿势和动作中传递情绪也有很大的作用。这一章节是通往激动人心的动画世界的起点。



动画角色构造

比例在塑造一个动画角色中是首先需要考虑的一个非常重要的因素。动画师必须记着身体各部位的相对尺寸，因为特定的比例通常用来塑造不同的角色类型。比如，笨重而好斗的角色，头较小，胸部或身体体积较大，胳膊和腿粗壮，下巴通常突出。可爱的角色类似于婴儿的比例，相对椭圆的身体，头较大，高额头，嘴、眼、下巴的部位都较小；“古怪的”类型会有许多夸张的部分和特点（详见第32页开始的有关角色类型的细节阐述）。



动画制片厂通常会通过头的大小来测量角色的身高。比如，一只可爱的熊可能会有三个头那么高，而一只好斗的熊可能有五到六个头那么高。这个信息帮助动画师维持一个角色的比例和身高不变。学习这一章的角色，并用“头”做基准来测量角色比例。

在动画创作时，你会发现，手边有一张角色比例参考图会非常有帮助。这样，动画师在画角色的不同造型和动作时都可以参考比例图来绘制。

动画角色比例的正确使用可以构建一个角色，所以要在你创作的动画角色走上舞台——走上银幕前，首先分析它们的比例关系。



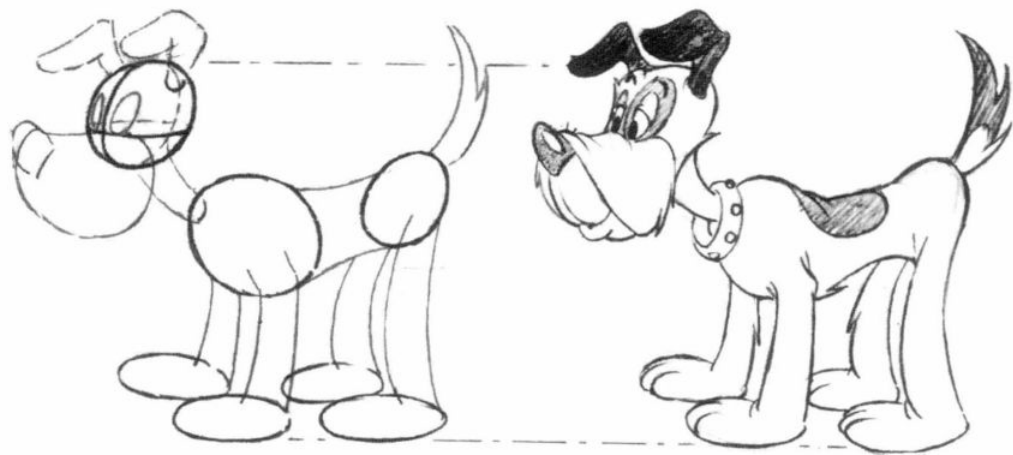


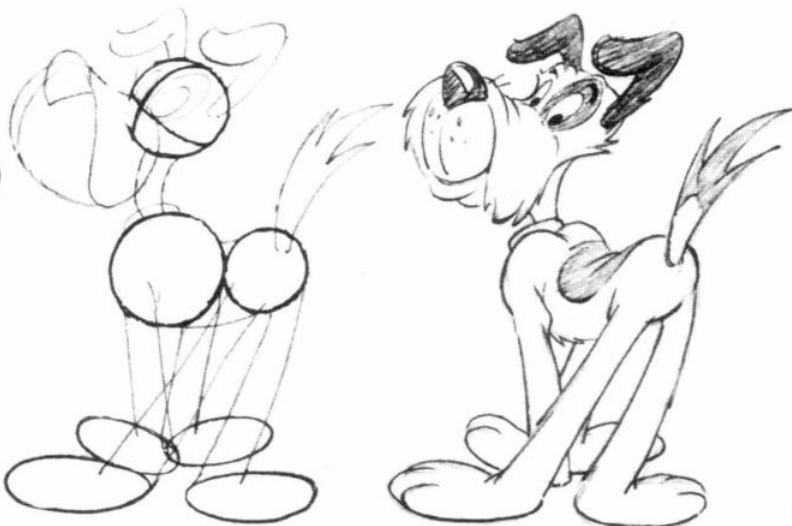
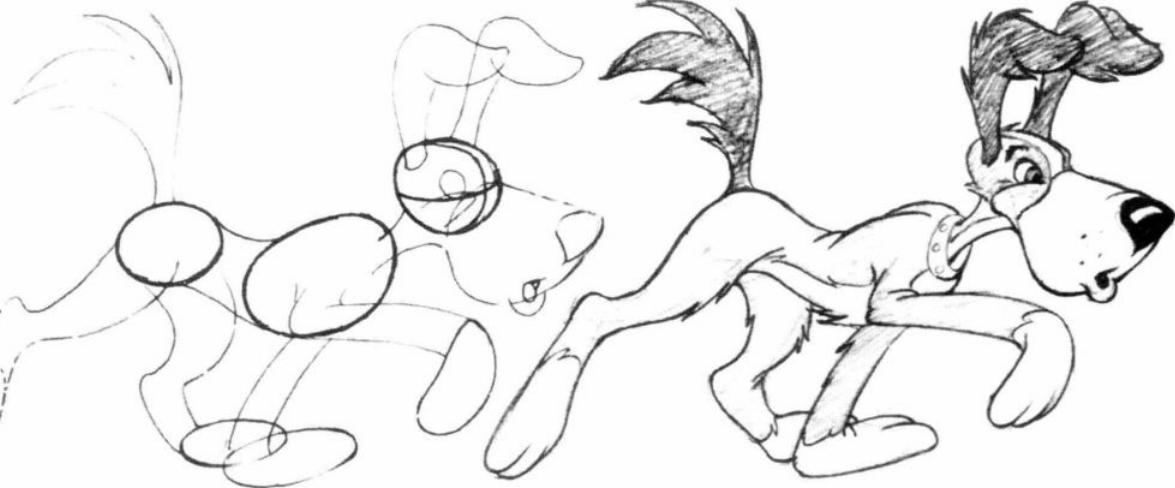
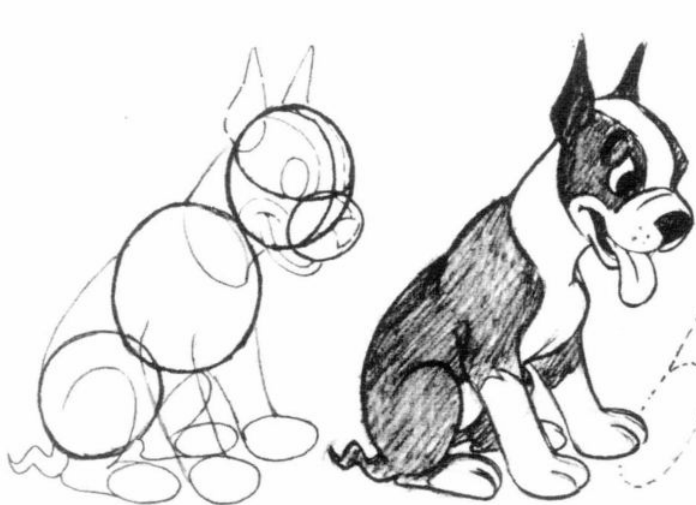
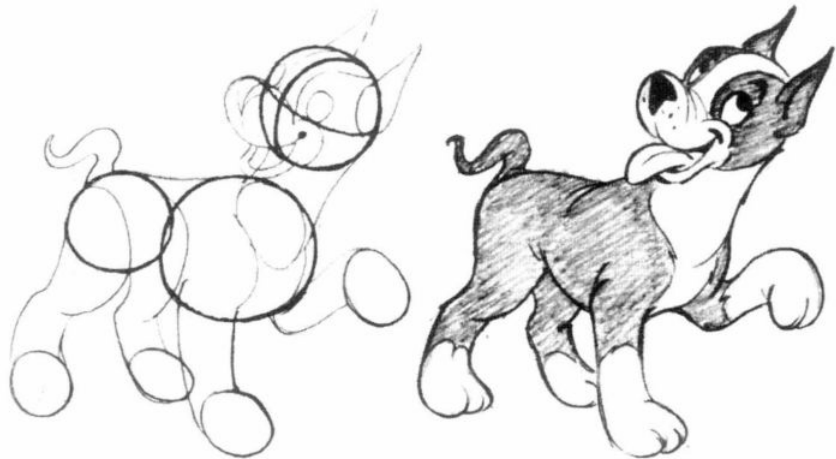
动态（形体）——穿过身体各个形体画一条“动态线”，用来组织和设定姿态或动作。塑造你的形象，就好像你在根据一个角色的设定把一个木偶的各个

部分通过关节组装在一起。由此，你的角色会变得真实可信，并且当它运动的时候，观众会在情感上产生共鸣。

通过圆圈的形状来构造身体

动画的角色造型是基于球体的形状的。在一个动画工作室里，不同的人可能画着同样的造型，同样的球形结构被大家使用着，这是因为它简单明了——它使得动画形象变得更概括了。而且，球形在屏幕上会有更好的“动作跟随”。





学习这些图例；把所有形状通过立体的实体视觉化地呈现出来。