

教育部高等学校高职高专艺术设计类专业教学指导委员会

“十一·五”规划教材

国家精品课程

# 二维动画创作 基础与实训(下)

总主编 林家阳

陆江云 洪万里 戴少鹏 著

河北美术出版社

# 《二维动画创作基础与实训》（下）

## 参考课时安排

建议144课时（6课时 × 4天 × 6周）

| 章节                          | 课 程 内 容            |                             | 课 时 |
|-----------------------------|--------------------|-----------------------------|-----|
| 第一章<br>二维动画中、后期创作的创作要求和指导方法 | 动画中、后期创作的工作流程与项目要求 | 1. 中期创作的工作流程与项目要求           | 2   |
|                             |                    | 2. 后期阶段的工作流程与项目要求           |     |
|                             | 动画中、后期创作的教学指导方法    | 1. 如何协调有效地分工和制定时间进度表        | 2   |
|                             |                    | 2. 如何选择不同的制作方式              |     |
| 第二章<br>二维动画中、后期创作的教学指导步骤与实训 | 中期原动画的绘制步骤与实训案例    | 1. 原动画绘制前的工作                | 44  |
|                             |                    | 2. 原动画绘制步骤                  |     |
|                             |                    | 3. 常用镜头实训案例                 |     |
|                             | 背景的绘制步骤与实训案例       | 1. 背景绘制前的工作                 | 30  |
|                             |                    | 2. 背景正稿绘制与实训案例              |     |
|                             | 后期创作的创作步骤与实训案例     | 1. 扫描上色                     | 52  |
|                             |                    | 2. 单镜合成                     |     |
|                             |                    | 3. 粗剪                       |     |
|                             |                    | 4. 精剪                       |     |
|                             |                    | 5. 对白、拟音、音乐                 |     |
| 6. 总合成                      |                    |                             |     |
| 第三章<br>优秀动画作品赏析             | 从原动画中看角色动作表演       | 1. 夸张幽默的迪斯尼风格               | 7   |
|                             |                    | 2. 充满力度的写实夸张风格              |     |
|                             | 从背景中看色调、光影气氛的处理    | 1. 从动画片《白雪公主》中看背景的色调处理和光影气氛 | 7   |
|                             |                    | 2. 从动画片《钟楼怪人》中看背景的色调处理和光影气氛 |     |
|                             |                    | 3. 从动画片《埃及王子》中看背景的色调处理和光影气氛 |     |

# 目 录

|                                 |    |
|---------------------------------|----|
| <b>第一章 二维动画中、后期创作的创作要求和指导方法</b> |    |
| 一、动画中、后期创作的工作流程与项目要求            | 1  |
| 1. 中期创作的工作流程与项目要求               | 1  |
| 2. 后期阶段的工作流程与项目要求               | 6  |
| 二、动画中、后期创作的教学指导方法               | 9  |
| 1. 如何协调有效地分工和制定时间进度表            | 9  |
| 2. 如何选择不同的制作方式                  | 9  |
| <b>第二章 二维动画中、后期创作的教学指导步骤与实训</b> |    |
| 一、中期原动画的绘制步骤与实训案例               | 11 |
| 1. 原动画绘制前的工作                    | 11 |
| 2. 原动画绘制步骤                      | 13 |
| 3. 常用镜头实训案例                     | 22 |
| 二、背景的绘制步骤与实训案例                  | 31 |
| 1. 背景绘制前的工作                     | 31 |
| 2. 背景正稿绘制与实训案例                  | 37 |
| 三、后期创作的创作步骤与实训案例                | 40 |
| 1. 扫描上色                         | 40 |
| 2. 单镜合成                         | 49 |
| 3. 粗剪                           | 57 |
| 4. 精剪                           | 59 |
| 5. 对白、拟音、音乐                     | 60 |
| 6. 总合成                          | 64 |
| <b>第三章 优秀动画作品赏析</b>             |    |
| 一、从原动画中看角色动作表演                  | 69 |
| 1. 夸张幽默的迪斯尼风格                   | 69 |
| 2. 充满力度的写实夸张风格                  | 70 |
| 二、从背景中看色调、光影气氛的处理               | 73 |
| 1. 从动画片《白雪公主》中看背景的色调处理和光影气氛     | 73 |
| 2. 从动画片《钟楼怪人》中看背景的色调处理和光影气氛     | 74 |
| 3. 从动画片《埃及王子》中看背景的色调处理和光影气氛     | 76 |
| <b>写在后面</b>                     | 79 |



## 二维动画中、后期创作的创作要求和指导方法

### 动画中、后期创作的工作流程与项目要求

中期创作的工作流程与项目要求

后期阶段的工作流程与项目要求

### 动画中、后期创作的教学指导方法

如何协调有效地分工和制定时间进度表

如何选择不同的制作方式

## 第一章 二维动画中、后期创作的创作要求和指导方法

**训练内容**—动画中、后期创作的内容和要求。

**训练目标**—掌握动画中、后期创作的流程和方法，培养团队协作意识。

**课程时间**—4课时

**作业要求**—各动画短片创作组合合理安排好人员分工，制定中、后期创作项目进度表。

**参考书目**—韩笑 著，影视动画场景设计，海洋出版社

理查德·威廉姆斯 著，原动画基础教程——动画人的人生存手册，中国青年出版社

### 一、动画中、后期创作的工作流程与项目要求

#### 1. 中期创作的工作流程与项目要求

二维动画创作的中期阶段包括两大块：原动画绘制和背景绘制。

##### (1) 原动画绘制

以设计稿动画部分为绘制蓝图。在前期阶段的设计稿创作中，我们已经将每个镜头的绘制蓝图都准确地按实际镜头尺寸画好了，并且将画面分为两个部分分开绘制：静止不动的背景部分和运动的动画部分。

原动画绘制就是以设计稿动画部分为蓝图进行绘制。

**原动画绘制要求：**原动画绘制的主要目的就是使镜头画面中所有的运动部分，包括运动的角色、运动的道具、运动的场景（如飘动的云、风吹的树、海浪等），都按剧情要求合理、生动地动起来。

由于我们现在还处在学习阶段，对原动画动作表演的掌握还不是很成熟，另外每个同学的造型能力和绘画表演能力也不相同，所以在制作短片时根据教学的不同要求，我们将原动画绘制的要求按等级分为两等，即基本等级（必须做到）：完成动作；更高等级（追求更高品质）：生动地表演动作。

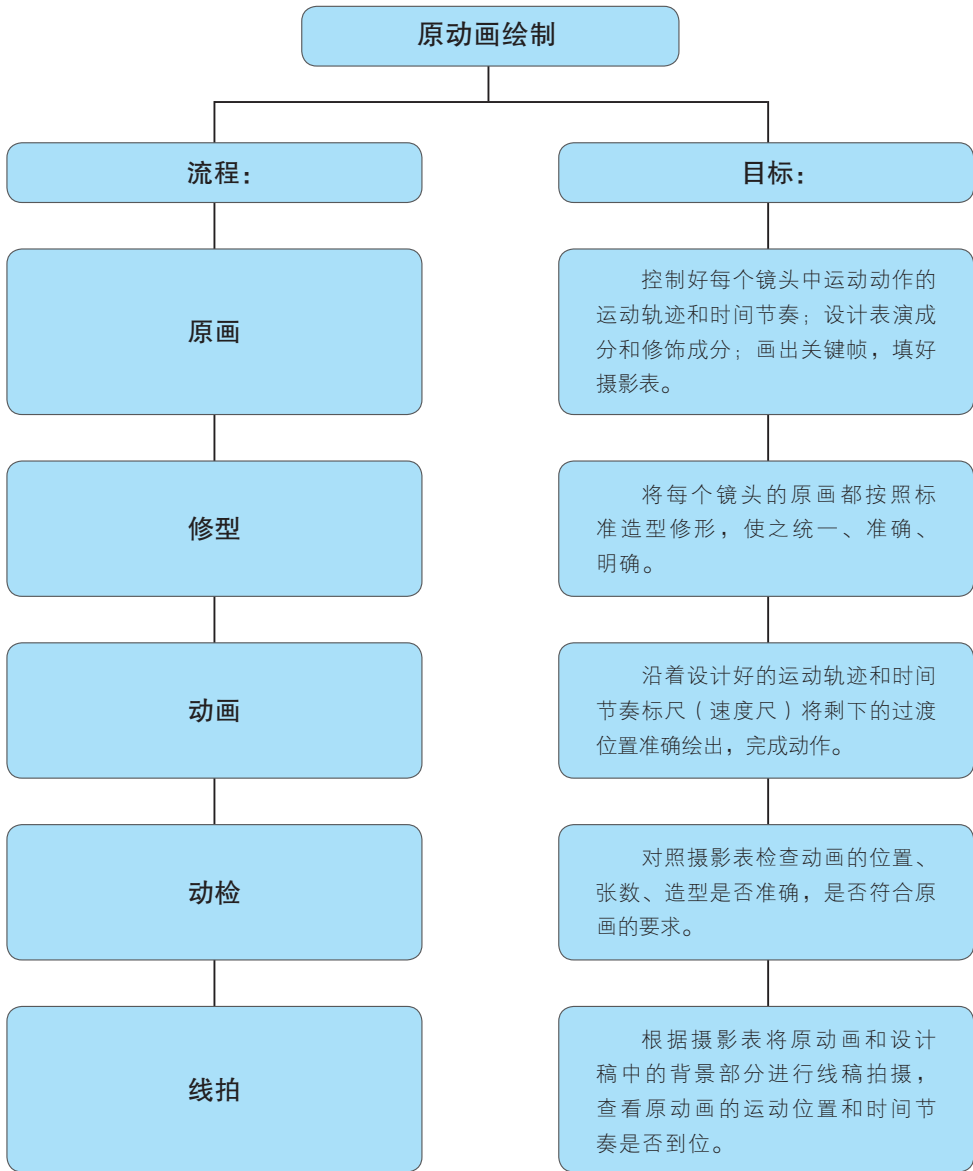
① 基本等级的标准：

- A. 按设计稿要求完成动作，做到动作自然，符合运动规律。
- B. 完成镜头中动作的运动时间，有基本的动作节奏。
- C. 造型准确，透视准确。

② 更高等级的标准：

- A. 角色动作有表演能力。能按剧情、角色外形、性格进行区别表演。
- B. 对时间点和空间幅度的控制力强，动作协调且有表现力。
- C. 能驾驭大透视角的角色运动。

原动画绘制的流程和目标：



这里的每个步骤都是必需的，不可省略的。每个环节环环相扣，缺一不可。每个步骤都按要求完成各自的任务，整个制作才会顺畅高效。如果为了贪图一时的省力，省略其中的某些步骤，反而会引起整个制作过程的混乱，导致漏洞百出，返修率高，混乱不堪。

**原画修型的重要性：**有些同学认为短片创作的原画人员本来就是一两个人，自己画的原画不用修型，画时注意就可以了。可是在线拍时就会发现自己画的东西有时也会出错，经常会出现镜头角色比例不对、镜头角色间比例不对、镜头的发型走样、两个连续镜头间角色走位错位等情况。于是原画、动画都要修，工程浩大。

**动检的必要性：**可能有些同学认为动检没有必要，反正原画已经仔细检查过，动画完全按照原画的要求直接加就应该没有问题了。可是他们却忘了动画有时因为制作难度不大，反而会引起许多疏忽。如原画中是画了一双椭圆的小眼睛，可是动画一个不小心就画成了小圆眼，于是最后出来的效果就是眼睛在不断地抖动；（图1-1）

又如有几张动画没有加在正确的运动轨迹上，于是就出现跳动的现象，运动不流畅；（图1-2）

再比如，没有准确地按照速度尺的位置加动画，位置有所偏移，于是出来的效果就不再按照原来的节奏，导致动作不自然或没有张力。（图1-3）

当然有些同学最终因为时间的原因可能会忽视这些问题，可是这样的瑕疵多了就会直接影响作品的品质。试想如果当时花几分钟的时间检查一下这个镜头的动画，及时发现问题并改正，那么作品的品质就会提高，何乐而不为呢？

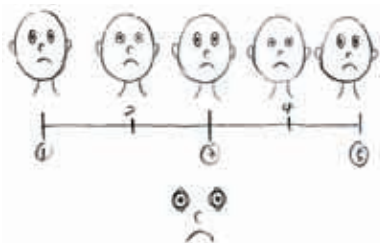
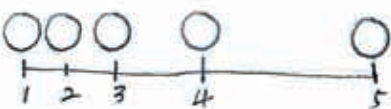


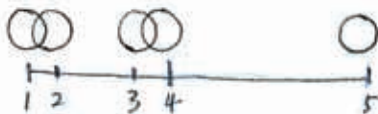
图1-1



图1-2



正确的匀加速



错误的动画位置使加速运动发生错误

图1-3

**线拍要拍全：**线拍就是将画好的原动画和设计稿中的背景部分一起在线拍机上拍摄观看效果，然后及时做调整。一般大家都不容易忽略这个环节，因为它能直接看到动画效果。但还是有许多同学忽略其中的一个细节，那就是和设计稿的背景部分一起拍。他们往往只是将自己画好的原动画拍摄一下，看下效果，却不乐意把背景拍进去。这样，我们就无法看到角色动画部分和背景的对位关系。一旦发生错误，就会给后期的合成带来麻烦，有些是在后期通过调整解决掉，有些则不可以，必须重新修改原动画。这又是一个因为前面的偷工减料，而给后续及整个制作过程带来混乱的例子。

所以，尽管我们现在做的是二维动画短片，在制作规模和难易程度上比商业操作的大片要简单得多，参加创作的人员也往往是几个同学，但是上面的几个必要步骤还是需要一一做到的。要知道，真正的商业动画操作程序更加复杂。

## （2）背景绘制

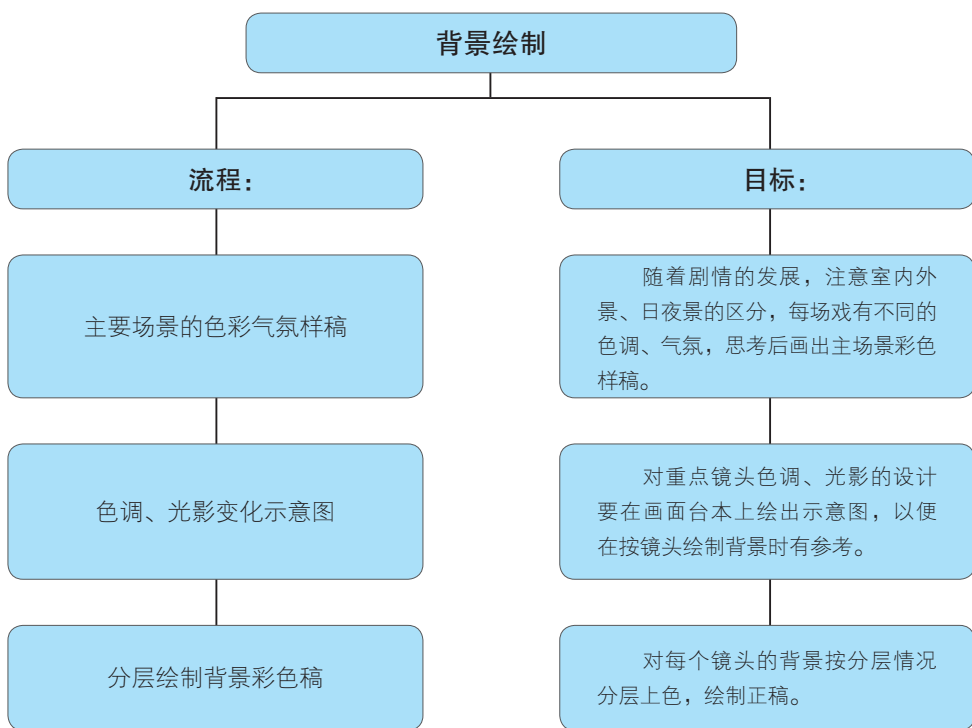
以设计稿中的背景部分为绘制蓝图。在设计稿绘制中，我们已经将每个镜头的背景都按实际镜头规格尺寸和镜头运动所需要涉及的画面都画好了线稿，所以我们在这个环节中所需要的就是将它扫描上色，当然也可以选择手工上色。

背景绘制时要做好三个方面的工作：

- ① 统一的色彩造型风格；
- ② 根据剧情设计好每个镜头的光影、色调气氛；
- ③ 考虑好与角色上色后的融合关系。

动画中的背景是显示作品美术基调，营造、烘托情节气氛的主要依托，在动画创作中起着重要的作用。许多成功的动画作品都很注重这方面的刻画，为动画片营造出各种动人的美丽画面。但是我们需要注意的是，动画片中的背景不是一幅幅单纯的艺术图画，背景的功能除了显示出角色活动的地点之外还起到烘托角色、营造气氛的作用。所以只是把绘制精力放在画面是否漂亮上还是不够的，用光影和色调营造好剧情所需要的气氛，烘托好角色才是背景绘制的更高要求。

背景绘制的流程和目标：



以上三个步骤按动画作品的美术风格、情节需要的不同有所增减，比如在一些铅笔素描类或线条类动画短片中色调的变化就基本不存在，如《轮舞曲》（图1-4）。或一些在单个场景内发生情节的小短剧中，色调、光影的变化就很简单或基本没有。但是在时间跨度大，多场景的剧情类动画片中，这样的三个步骤是十分必要的。目前有很多动画片的创作都是直接绘制彩色气氛台本，这样能直观地看出镜头间色调、光影的设计和衔接是否合理到位。（图1-5）



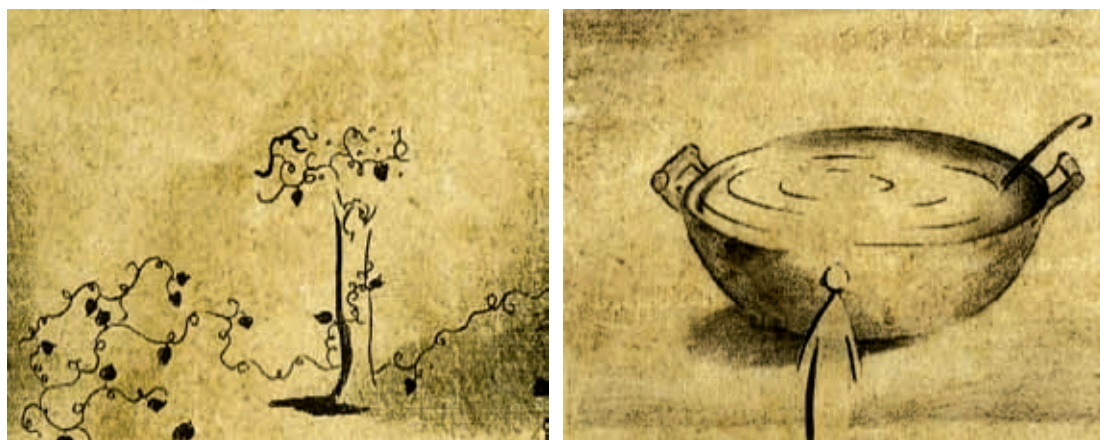


图1-4 《轮舞曲》中画面截图



图1-5 日本动画影片《猫的报恩》中的部分彩色台本



## 二维动画中、后期创作的教学指导步骤与实训

### 中期原动画的绘制步骤与实训案例

原动画绘制前的工作  
原动画绘制步骤  
常用镜头实训案例

### 背景的绘制步骤与实训案例

背景绘制前的工作  
背景正稿绘制与实训案例

### 后期创作的创作步骤与实训案例

扫描上色  
单镜合成  
粗剪  
精剪  
对白、拟音、音乐  
总合成

## 第二章 二维动画中、后期创作的教学指导步骤与实训

### 一、中期原动画的绘制步骤与实训案例

**训练内容**—动画中期创作中原动画创作的方法和步骤。

**训练目标**—掌握原动画创作的方法和步骤，有一定原动画创作能力。

**课程时间**—44课时

**作业要求**—各动画短片创作组要合理安排好人员分工，完成短片的原动画创作任务。

**参考书目**—韩笑 著，影视动画场景设计。海洋出版社

理查德·威廉姆斯 著，原动画基础教程——动画人的人生存手册。中国青年出版社

#### 1. 原动画绘制前的工作

##### (1) 理清动作设计稿、原画、动画三者的关系

如上一章所讲，原动画绘制是按照动作设计稿来进行的。设计稿已经将每个镜头的主要关键动态姿势都设计好了，并确定了角色的活动空间和位置，因此原动画就可按照设计稿中对动作的上述设计，把整个动作的表演过程完整地体现出来。

**动作设计稿：**设计出每个镜头中角色动作最关键的動作位置和状态，需要准确定位、精雕细琢。

**原画：**以设计稿为基础，将这套动作表演出来，控制好运动轨迹和时间节奏。考虑所有的动作“表演”元素，包括角色的年龄、胖瘦、高矮、喜怒哀乐、美丑等，再加上“修饰”元素，如衣服、头发、面部表情等。

**动画：**沿着设计好的运动轨迹和时间节奏标尺（速度尺）将剩下的过渡位置准确绘出，完成动作。

下图2-1、图2-2是《宠物别动队》中一个奔跑镜头的设计稿和原动画。

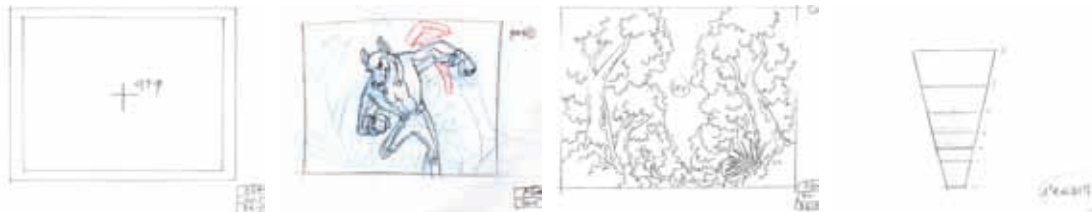


图2-1 《宠物别动队》中一个镜头的设计稿



图2-2 图2-1中镜头的原动画

### 三者按重要性排列：动作设计稿—原画—动画

所以我们在人员分工上也要按此方式，让画得最好的人画动作设计稿和原画，能力较弱的人画动画。

### 三者的工作顺序：动作设计稿—原画—动画

首先，在设计稿阶段决定哪些是最重要的关键张，先把它们画好。

然后，在原画阶段决定这个动作的表演成分和修饰成分，按运动轨迹把它们画好，控制动作时间和节奏，标出速度尺，填好摄影表。

接下来，按照速度尺和摄影表先画好最重要的几个过渡位置（就是小原画），然后交由动画人员去加动画。

这样的工作方法和节奏是现在最通用和流行的工作方法。这样做的优点是：①分工明确清晰，按能力分配任务，责任明确。②每个镜头的动作要点简洁明了，动作节奏和位置的把握井然有序。③能保持工作节奏，效率高。

## （2）确定每个镜头的表演意图、表演过程、表演时间、动作要求

在设计稿结束、原动画开始绘制之前，我们首先要做的就是召开中期绘制人员会议（人员包括原动画、背景、校对），由导演（总负责的同学或指导老师）给大家说戏，目的是让全组人员对这部作品的总体构思有一个全面认识，了解创作意图，然后交代对动作及背景的绘制要求。导演根据人手一册的分镜头画面台本，根据故事内容、分场分段的情节发展，结合每个镜头电影手法和电影技巧的运用，像讲故事那样绘声绘色地从头至尾讲述一遍。

原画分配任务之后，导演还需针对原画师各自任务中重点戏和重要段落，结合绘制好的设计稿分别进行再一次的深入讲戏，确定每个镜头的表演意图、表演过程、表演时间、动作要求。

## （3）统一表演风格

首先要统一的是全片表演风格。

全片的表演风格取决于作品的主题风格。如果主题风格是写实的，那么片中角色的表演风格也要偏重写实；如果主题风格是夸张诙谐的，那么表演风格也要夸张诙谐。总之可以肯定的是，什么样的主题风格决定用什么样的表演风格来表达。

其次要统一的是每个角色的表演特征。

角色的表演特征需要依据角色外型、性格特征以及全片的主题风格来确定。同一个片子的角色根据性格、年龄、体型的不同在表演节奏和动作风格上会略有区别。比如男性和女性有区别、年老和年少有区别、胖和瘦有区别、活泼和稳重有区别等等。

应该准确地拿捏好全片的表演风格和每个角色的表演特征，如果每个原动画都按照个人的方法来做戏，那么表演风格就乱套了。

不管什么样的动画片，表演是第一位的。目前国内有些动画片不受观众喜欢，有很大一部分原因就是没有表演，有的有表演，但是风格不统一。

## 2. 原动画绘制步骤

### (1) 原画草图和试拍

在正式起稿之前,先绘制草图能让我们放下包袱,轻松上阵。忘记这个造型的准确比例,忽视它们复杂的造型,只是去思考单纯的动作和时间节奏,反复画出几组动作草图之后,去线拍机上试拍一下,看这样的动作设计和节奏把握是否到位,和导演商量哪些张数需要调整,哪里需要多加几张,哪里需要更快一些,不断地调整,不断地进步。草图试拍能帮助我们快速地积累经验,纠正错误。(图2-3)



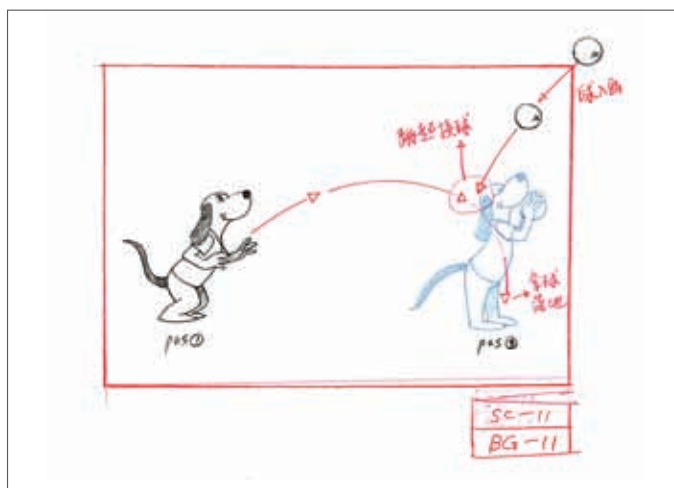
图2-3 一个投篮动作的原画草图

### (2) 原画正稿绘制

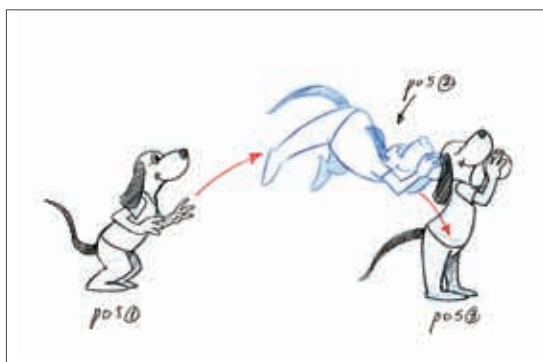
① 原画的绘制步骤:(图2-4)

- A. 拿到动作设计稿(可能是你画的,或不是你画的),分析理解动作设计稿。
- B. 加上必须要的重要关键画,如手脚与物体的接触点。
- C. 设计主体的运动轨迹。如运动主体的运动轨迹,头、手等运动轨迹。
- D. 设计次要角色或物体的运动轨迹。
- E. 在运动轨迹上加入预备或缓冲。
- F. 最后加上头发、尾巴、服饰或会飘动的部分。





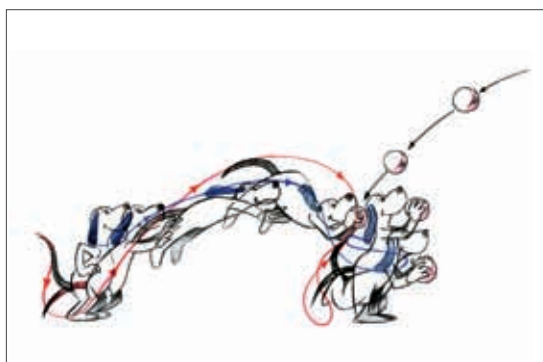
设计稿



按运动弧线加入中间最关键张



画出运动轨迹中的其他动态



加入球的运动和耳朵、尾巴的运动，设计出它们的运动轨迹。



加入预备和缓冲

图2-4 一套原画的绘制过程

运动轨迹是很有用的辅助线，它们会帮助我们找到准确的运动位置，使动作流畅自然。在不同的运动部分画出不同的运动轨迹能帮助我们在绘制动作的时候不致顾此失彼。比如顾及了左手的运动轨迹，却忘了右手的谐调运动。每个部位的运动轨迹用不同的彩色铅笔标出，会让我们容易识别而不至于搞混。

## ② 原画的绘制口诀:

- A. 蓝色铅笔, 先画动态; (先打动态草图。)
- B. 侧面画形, 正面画神; (侧面注重形体动作, 正面注重表情神态。)
- C. 注意纵深, 球形运动; (画纵深运动时, 遵循球形弧度。)
- D. 整体观察, 强调重心; (原画的重点是对重量感的把握。)
- E. 肉要画松, 骨要画紧; (人体结构框架要紧, 肉的部分可以做弹性变化。)
- F. 主动被动, 一样认真; (头发、尾巴等附着物的飘动同样要认真对待。)
- G. 重点画头, 手脚紧跟; (注意头部和手脚的整体把握, 重点在头部。)
- H. 对位色线, 牢记在心; (和景物的对位线一定要注意, 不然画面就穿帮了。)
- I. 直线曲线, 配合运用; (运动弧线要直线曲线结合使用。)
- J. 前景后层, 胸有成竹; (画面的分层顺序要清晰, 不可混乱。)
- K. 动作节奏, 成功保证; (原画的一切皆在于时间点和空间幅度的把握。)
- L. 人物性格, 必须画明; (结合性格, 将角色表演到位。)
- M. 光影变化, 情绪气氛; (塑造画面光影, 营造情绪气氛。)
- N. 移动镜头, 画时小心; (注意角色运动和背景的对位关系。)
- O. 草图画法, 一气呵成; (草图反复试验, 正稿一气呵成。)
- P. 欲左先右, 欲前先后; (做预备时, 要和动作的方向相反。)
- Q. 预备延伸, 极限复位; (快速动作会运动延伸拉长到极限然后复位的过程。)
- R. 弹性惯性, 动作体现; (动作的弹性和运动惯性的体现是动作的要点。)
- S. 填写速度, 注意节奏; (标识速度尺的时候注意节奏, 不可一味平均。)
- T. 口形画法, 对镜完成; (对着镜子参考嘴部动作绘制口形。)
- U. 主体运动, 副体随动; (衣服、头发、尾巴等副体要随动。)
- V. 速度表现, 虚实标明; (用虚影表现速度时, 要虚实结合。)
- W. 原画动画, 别过分明; (原画动画没有明确的分界, 动画是原画的助手。)
- X. 平时积累, 心比镜明。 (再怎么强调注重平时的写生训练也不为过。)

**(3) 填写摄影表**

摄影表也叫X-sheet, 是一张用来记录镜头运动、镜头时间、镜头场景、镜头内动作和对白等的关系表, 由原画填写后作为之后各环节制作的依据。(图2-5)

每一行就代表胶片的一格, 24格为一秒。一般一张画面停两格或三格, 也就是我们平时所说的一拍二、一拍三。

ACTION(动作)栏用于安排动作的时间, 比如一个转身投篮的动作: 几格内做预备、几格内转身下蹲、几格内起跳、几格内投篮、几格内落地缓冲, 然后静止切换镜头。这些可以在原画开始绘制前预先设计一下, 在动作栏内写好, 看一下做一个动作需要的时间。一般动画长片需要这样事先设计好动作, 一来能帮助诸多的原画师按照同一种动作节奏风格绘制, 再来能控制好镜头时间, 不至于让原画太过于发挥而忘了时间。动画短片的创作由于片子时间短、绘制人员少比较好控制, 所以一般这一栏也很少去填写。(图2-6)

DIAL(对白)栏用于测算先期录音的对话, 有时用于把一段音乐分解成诸多小节。动画短片往往采取后期录音和配音, 所以这栏我们就不用费脑筋填了。它是针对前期录音的, 要求原画踩着对白画口型和踩着音乐的节奏做动作。

BG代表背景, 用于填写背景层。



## 优秀动画作品赏析

### 从原动画中看角色动作表演

夸张幽默的迪斯尼风格

充满力度的写实夸张风格

### 从背景中看色调、光影气氛的处理

从动画片《白雪公主》中看背景的色调处理和光影气氛

从动画片《钟楼怪人》中看背景的色调处理和光影气氛

从动画片《埃及王子》中看背景的色调处理和光影气氛



## 第三章 优秀动画作品赏析

训练内容—国外优秀动画作品中原动画和背景赏析。

训练目标—通过作品赏析不断积累创作经验，进而提高创作能力。

课程时间—14课时

作业要求—原动画案例分析20例，背景案例分析20例。

参考书目—韩笑 著，影视动画场景设计，海洋出版社

理查德·威廉姆斯 著，原动画基础教程——动画人的人生存手册，中国青年出版社

### 一、从原动画中看角色动作表演

#### 1. 夸张幽默的迪斯尼风格

##### (1) 首先我们来一起看一下这个狮子是怎么发怒的(图3-1)

整个动作的设想分为了四步：预备、动作、动作反应、缓冲回复。

**最大力度的预备：**预备的幅度越大，后面的动作爆发力就越强。这个镜头中的狮子在前期预备中用力使得自己的身子紧缩后退，所有的动作都做到了极限，为后面的主动作做好了最大的力量积蓄。

**最大极限的动作爆发：**预备中狮子的身子缩成了“C”形，当弹力爆发时狮子的身体瞬间弹成“反C”形，然后最大极限地往前冲，直至变形。嘴张到最大、脖子拉到最长，头上的毛发由于惯性往后，所以又成了一个夸张点：头向前的力和毛发向后的力使得毛发被扯断了。

**最有想象力却合情的动作反应：**如此大的动作极限伸展拉扯带来的是最大的反弹。狮子的身子一下子又反弹回“C”形，紧紧地挤在一起。

**最“无辜”的回复动态：**一切都停下来之后，狮子回到了迪斯尼最经典的“无辜”表情，加上可笑的光身子和仅有的围在腰上的一圈遮羞毛，实在是让人捧腹中又觉得可爱无比。



图3-1

## (2) 再看看小狗是怎么甩牛的(图3-2)

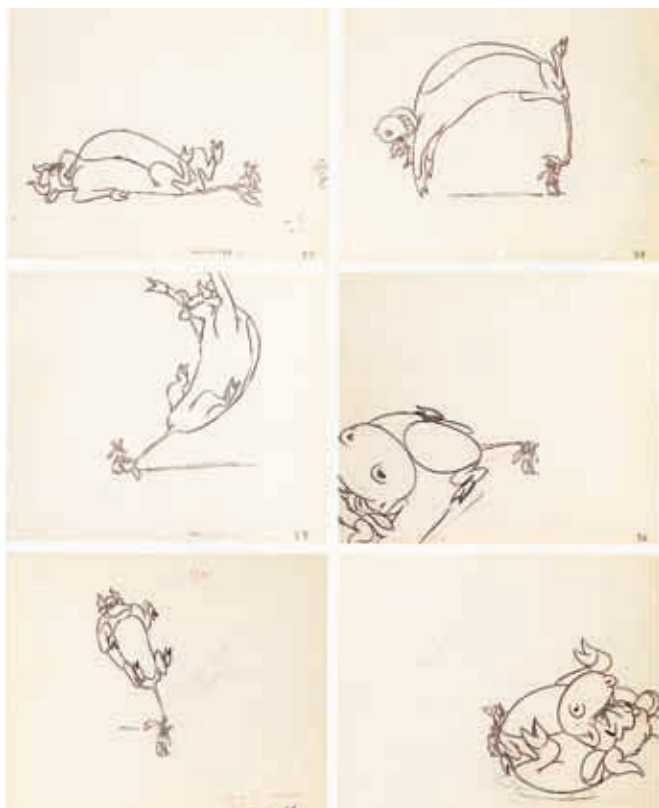


图3-2

**看点一：让不可能变成理所当然的可能。**这就是动画的魅力，也是动画时常让人捧腹的原因之一。

**看点二：有趣可爱的被甩动作。**

当小狗从尾巴拉起牛的时候，尾巴就成了力首先传递的地方，所以腰、胸、头、手，一个比一个慢都朝着地面。于是可笑的姿势就出现了：张着腿、高扬着手，一副被甩得很流畅伸展的姿势足以让人捧腹。

**看点三：带透视的冲镜头画面。**

本来能抡起牛来已经很了不起了，还要利用冲镜头画面来强调这种力度和速度那就太神奇了。特别是还能看到牛在冲镜头近景时的脸部表情，一举两得。

## 2. 充满力度的写实夸张风格

### (1) 《埃及王子》中老法老的愤怒一指(图3-3)

**看点一：力量的贯穿是通过传递完成的。**这是一个典型的交搭动作，首先转动的是头，然后臀部先发力转动，传递到腰和胸，再传递到上臂，上臂传递到前臂，最后手肘拉直，手杖笔直挥出。

**看点二：视线的到位总是最快的。**人任何部位的运动，总是眼睛最快，特别是情绪激动时。



图3-3

### (2) 《埃及王子》中男平民的祈求 (图3-4)

**看点:** 手永远是第二表情。在近镜头中,人物的头部运动和表情是我们首先要刻画的,但不要忘记手的语言,手的语言能起到强化及辅助表演的作用。



图3-4

### (3) 《埃及王子》中女人的表情变化 (图3-5)

**看点:** 在转头中的表现和丰富的动态。



图3-5

### (4) 《埃及王子》中王子的转身跑 (图3-6)

**看点:** 交搭动作。腰部先发力,带动上身和头部,再带动手和脚,这样能强调扭身的感觉。扭身时身体的前倾为后面的快跑打下基础。



图3-6

(5) 《埃及王子》中其他原动画欣赏(图3-7、图3-8)



图3-7



图3-8

(6) 《钟楼怪人》中原动画欣赏  
(图3-9至图3-11)



图3-9



图3-10



图3-11



## 二、从背景中看色调、光影气氛的处理

### 1. 从动画片《白雪公主》中看背景的色调处理和光影气氛（图3-12至图3-15）



图3-12 动画片《白雪公主》截图



图3-13 动画片《白雪公主》截图



图3-14 动画片《白雪公主》截图



图3-15 动画片《白雪公主》截图

#### （1）色相对比

图3-12、图3-13呈蓝色和冷黄色的对比基调，色相对比清晰但较柔和。蓝色作为背光面的冷色将受光面的冷黄色包围了起来，使对比明确、清晰。

在冷色调中还加入了绿色和褐色，是蓝色的邻近色，辅助很和谐。暖色则以黄绿色为主。不是太多的色相和色相柔和对比使画面呈现宁静、温和、优雅的气质。

#### （2）明度对比

图3-12、图3-13属于高短调，高调中的弱对比，有优雅、清淡、柔和的感觉。

#### （3）纯度对比

图3-12、图3-13画面色彩纯度不高，属于低纯调。给人自然、简约、安静的感觉。

# 写在后面

在秋天结束之前，我们终于给这本书的编写工作上上了一个句号。年底是个收获的季节，对我们来说，当也有“不负前人，告后人”的喜悦。而编写期间，几位主笔的辛苦工作经历历历可数，只有香烟、浓茶和咖啡，大约还能记录那些不眠之夜吧。

本教材内容，主要是我们将多年动画创作和教学的直接经验，付诸于纸本，希望能将我们所知点滴与各位分享。教材的实践性、原创性非常强，资料也多为亲手所创，尤其适合那些有动画创作课程的专业学校。“动画创作”课程是我们课程中的精华，前几日又得喜讯，我们的“动画创作”课程被评为“国家级精品课程”。此次编书的几位主笔，均是该课程的主讲教师，所谈内容也皆为实践中的经典。

书稿的完成，除了几位主笔夜以继日地赶工加班之外，离不开林家阳教授的支持，使我们得以把精力全部付诸写作，而不用考虑关乎教材质量以外的事情。而教材得以如期完成，还要特别感谢中国美术学院艺术设计职业技术学院的吴继新院长、王其全副院长。由于他们对这部教材的关心，并且及时地提供各方面的支持，从而使这本教材得以如期付梓。如果各位同学能从本书中有所获得的话，切勿忘记这些幕后的真英雄。

动画创作是一项艰辛的工作，能有诸位同仁共同行走在这条道路上，我们也倍感欣慰。编写本书，即拿出我们多年积累，供诸位参考，也许能为诸位在动画教学、学习中尽微薄之力。缘于时间仓促，文字如有不当之处，还请赐教。

陆江云  
2007年 秋