

第3章

动画绘制的基本技法

为了进一步提高自己的动画业务水平，绘画的基本训练还是要不断地进行，特别是速写，不仅需要经常地、不间断地画，逐步提高自己的造型能力，而且在讲动画基本技法之前还要做一些动画制作前的准备。

3.1 动画制作前的准备

动画绘制前要准备以下一些基本的动画工具。

1. 动画台

这是创作动画的必备工具，因为动画绘制工作是在特制的透光工作台上进行的，也就是我们说的灯箱。这是为了看清前后原画的人物位置和人物动作，有时，动画台也常与定位尺和转盘结合在一起，如图3-1所示。

2. 动画纸

动画所用的纸张都有规定，就是具有一定大小的统一规格，并且在每张纸上必须打上统一的三个定位孔。对纸质也有要求，不能太粗太厚，必须是三到四张纸叠在一块并能基本看清所绘的人物形象。

3. 定位尺

这是动画人员所必备的工具，旨在固定每张原、动画纸的位置，也是为了以后在进行扫描上色等工序时能使人物有一个固定的位置。

4. 打孔机

这也是动画人员的必备工具，专为动画纸打孔，如图3-2所示。

5. 铅笔和彩色铅笔

一般画动画采用B、2B铅笔比较好，为了方便，也可使用质量较好的活动铅笔。彩色铅笔一般使用蓝色和红、黄色来起稿，并处理阴影或画组合线。彩色铅笔的应用，方便了动画制作，因为它不影响铅笔线，如图3-3所示。



图3-1 动画台

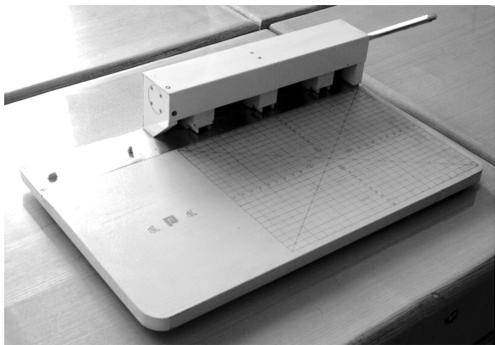


图 3-2 打孔机

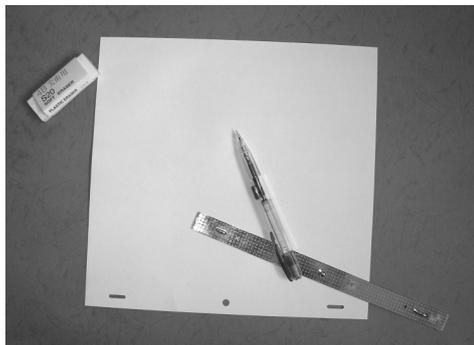


图 3-3 动画纸、定位尺、自动笔和橡皮

3.2 动画制作的基本顺序

在加动画之前，动画人员先要阅读导演台本，弄清本片的主要内容、风格、导演要求，并要反复练习直至熟悉人物造型及各个转面。当动画人员接到一个已经完成动作设计的原画镜头时，必须仔细了解这个镜头的内容，设计稿及画面规格、人物动作意图、活动轨迹、摄影表及动画张数等。如果有问题，应及时与原画创作人员进行沟通，并得到指导。当这些问题都弄清之后，即可进行动画绘制，如图 3-4 所示。

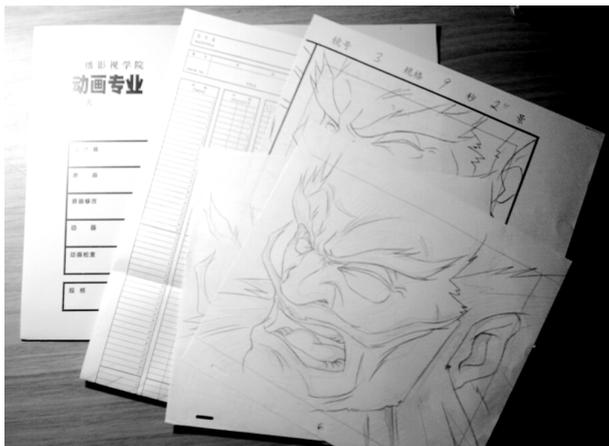


图 3-4 画面规格、摄影表、设计稿、原画

3.3 动画绘制的基本方法

动画创作人员先在配有灯箱的工作台前打开灯，随后把前后两张原画相叠在一起，在这之前，必须把原画号码理顺，并根据摄影表上原画的要求及原画边上填写的加减速度表把前后两张原画相叠后，套在固定器上，在这上面再加一张空白动画纸并套在固定器上，然后按照动作要求，画出第一张中间画，并马上标上中间画标号，在号码外打上“△”。这第一张中间画往往难度较大，所以这一张中间画也称为“一动画”。接下来，把“一动画”同第一张原画相叠，再放上空白动画纸，画出“二动画”。这样，按照原画编号及摄影表要求，逐张画出所有中间动画。这样一个镜头就画完了，同时在每张动画纸靠近固定器的旁边，写上片名、集数、镜号还有中间动画的号码，如图 3-5 和图 3-6 所示。

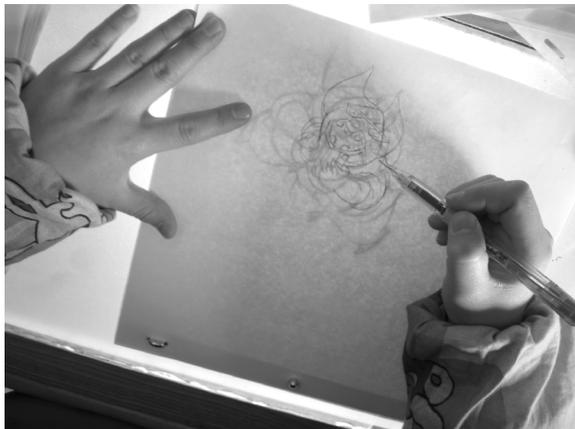


图 3-5 加中间画

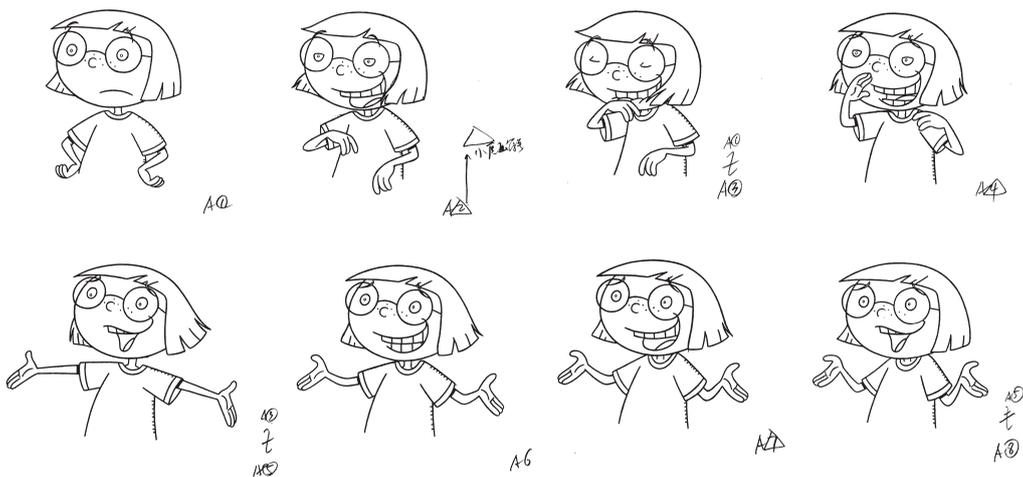


图 3-6 动画绘制的基本方法

3.4 动画绘制的要求

作为一名动画创作人员，必须明确动画绘制的一些基本要求。拿到原画镜头后，首先是看清楚摄影表上所提的要求，然后对照摄影表进行动画绘制，有时为了做到镜头画面线条统一，有必要帮原画设计人员把原画稿全部誊清一遍。动画创作人员在画中间画时，所有人物的动作，必须符合运动规律，并且要有一定的创新，使人物动作更符合原画和导演的要求。

另外，所有中间画人物形象必须要准确，结构要严谨，画面线条必须清楚，做到粗细均匀、流畅，画面整洁。最后中间画全部画完以后，动画人员还应仔细地自查一遍，做到形象不走形、线条不漏线，不缺张数、号码齐全。然后在镜头袋上签名，送动画核查人员审看，直至最后导演允许通过，如图 3-7 和图 3-8 所示。

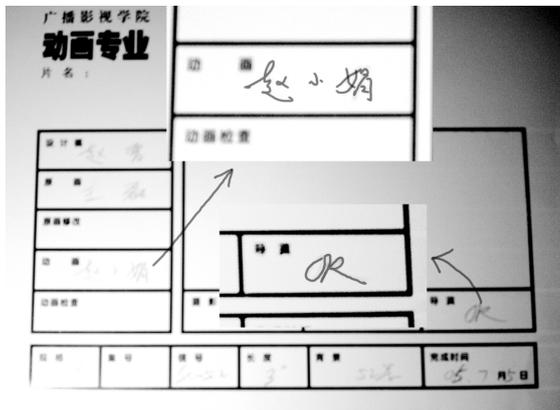


图 3-7 动画签名与导演通过

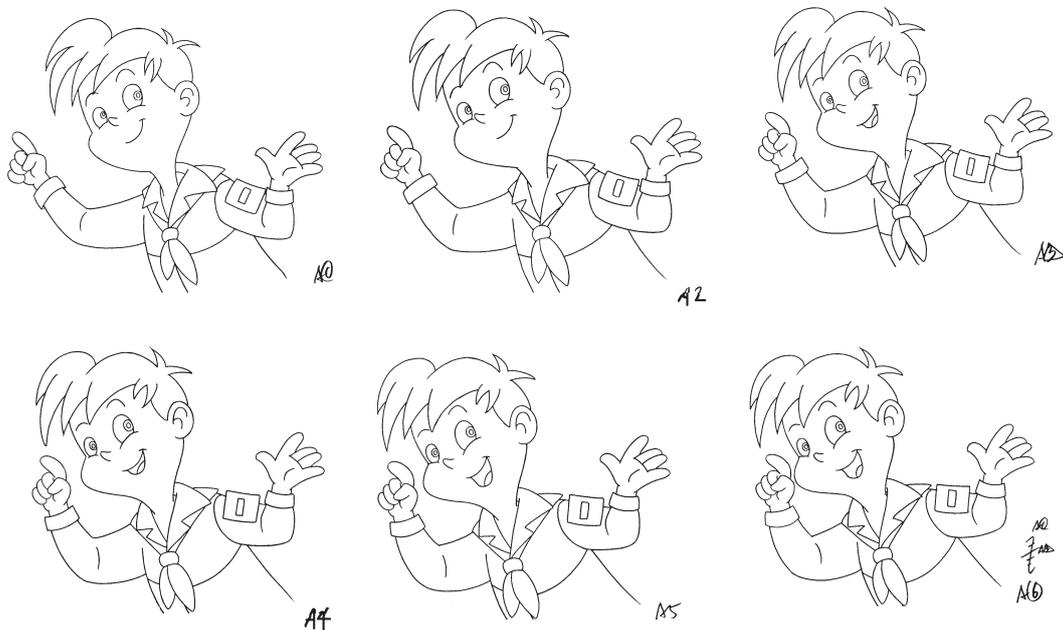


图 3-8 一组动画镜头

3.5 动画的自检与动检

自检时，已加好动画的镜头可以通过动检仪拍摄，看看动作如何。可以从以下几个方向进行，先看动作是否连贯，再确认是否准确体现了原画创作人员的动作设计意图，另外，要确认人物的结构是否准确，对人物的造型是否掌握，是否走形，还要看看动作是否符合运动规律，运动轨迹是否准确，最后看看是否有漏线，画面是否整洁，张数编号是否齐全，所以不管是自检还是动检，对提高镜头质量都有好处，如图 3-9 和图 3-10 所示。



图 3-9 自检镜头



图 3-10 动检镜头