

动画专业素描的创新性研究

吴晓刚,黄晓丹,陈珍珍,范治鸣,林晓波

(福建商学院 艺术设计系,福建 福州 350000)

摘要:动画专业素描是培养动画专业人才的核心课程,它是传统素描的衍生,但二者侧重点有着很大的不同,如果将传统素描绘画沿用到动画专业课程中将存在不可避免的缺陷。传统素描人物写生是静态的,而动画素描中人物是不断运动变化的,传统素描的绘画手段不能适应于动画专业训练。通过实践总结出动画专业素描课程的创新特点,以适应动画专业发展需要。

关键词:动画素描;差异性;创新性;探索

中图分类号:J211.2

文献标识码:A

文章编号:1008-5092(2018)03-0077-04

一名优秀的动画师除了会熟练使用各种2D和3D绘图软件外,扎实的绘画基本功是必不可少的,重视绘画基本功训练和手绘能力的培养在国内外很多动漫公司和艺术类高校已经形成了共识。动画素描更是成为动画专业人才培养计划的基础性的核心课程,目的就是培养学生具有扎实的绘画基本功,严谨的结构分析能力,为今后的动画创作夯实基础。

一、动画素描与传统绘画素描的区别

传统素描的写生主要追求是静态目标对象(人物或者静物)的再现,绘画者用结构透视的眼光去观察对象,通过写生由浅入深、从整体结构到对象局部细节,循序渐进的把握对象,意在培养绘画者感悟造型意识和观念,塑造静态视觉形象造型能力、方法和手段,在绘画的过程中更加强调于对自然对象的客观再现和研究以及探索写生对象内在结构和外在的形式,传统素描的训练成为艺术家成就的奠基石。

动画素描作为传统素描的衍生,写生的对象主要是人物,绘画者除了具备扎实的素描绘画表现能力,透彻了解人物肌肉骨骼的位置、比例关系,基本的透视原理,明暗关系以及人体的体块结构外,最为重要的是注重对于人物运动动作快速变化的描绘能力,捕捉人物动态的瞬间,是动态艺

术的表现形式。动画素描立足于传统素描又区别于传统素描,训练的着眼点在于培养动画爱好者快速的塑造人物形体和角色对象动作的能力。如果说传统绘画素描主要表现学生观察物体、表现物体的能力,那么动画的特点具有极大的夸张与变形,所以要求学习者在传统素描学习的基础上要进一步懂得如何提炼、夸张。

传统素描在观察方面注重客观对象形态,从整体入手观察对象的角度、光线对对象的影响,写生者围绕着写生对象边观察边绘画,对写生对象全面的、概括进行认识、比较、分析,由整体到局部进行深入刻画。写生对象处于静止状态,整个写生过程写生者所描绘对象姿态、角度不变,因此透视、结构、比例关系、光影照射也都是固定不变的。

动画素描在写生过程中,模特将根据剧情要求不断变化,姿态反复演示一组动作,因此写生者在绘画时不能急于动手,需先认真观察模特的动作,着眼于人物在运动的过程中身体重心的运动所引起的头部、躯干、四肢的动作变化,写生者要搞清在这组运动动作中模特的哪些骨骼、肌肉发生变化,哪些体块受到影响,写生者应边看、边思考、边记忆,掌握模特的运动规律,落笔时才能全面理解动作,胸有成竹。

传统素描的绘画方式是先确定写生对象的构

收稿日期:2018-03-07

基金项目:福建省教育厅社会科学研究项目(JAS170655)

作者简介:吴晓刚(1974—),男,福建福州人,讲师,研究方向:艺术设计。

图、外轮廓形状、比例关系,然后根据明暗关系不断地叠加线条,是一个加法的过程,写生者注重对于细节的描绘,画面明暗层次丰富,细节深入刻画,尽可能地对写生对象进行完美再现。在人物写生的过程中尤其注重对于面部、手部描绘,衣纹的处理深入到位,细枝末节刻画深入。

动画素描的绘画方式正好相反,写生的对象人物处在运动中,因此写生时要先画躯干,躯干是人物运动的主轴,由于躯干占人体面积的一半,躯干决定了人物运动的位置和形态。其次才是四肢、手脚,最后添加上头部。写生者找准了身体动态和透视关系以后,再加上四肢及头部,标示出他们如何与躯干进行连接,人体动作的表现也就完成了。这种以躯干为核心的绘画表现形式适应了运动人体的表现,是一种更快捷更有效的动画素描确认人物动作的方法^[1]。

传统素描写生使用工具主要以铅笔、碳笔等为主,而动画素描从职业生涯发展的角度方面提倡学习者尽早地学会工具的转变,熟悉使用数位板、数位屏等数字硬件设备。

二、传统素描训练方法应用于动画专业存在的弊端

动画专业学生学习素描绘画能够培养绘画者扎实的基本功为后期的动画创作打下基础。但是如果依然在学习时采用传统素描的训练手法将存在很明显的問題:

1. 不符合动画专业简练概况的特征

传统素描绘画时间长,在作画的过程中,要求绘画者深入刻画写生对象的细节,这种绘画训练手段将导致绘画者缺乏快速捕捉对象形态和特征的能力,以及精准的概括动态的能力,而这两种能力恰恰是动画绘画者必备的核心造型能力。绘画者描绘人物动态的目的是为了更好地了解人物在运动过程中骨骼、肌肉位置和变化,形体的动作扭曲,重心的偏转,完全可以放弃掉一些细枝末节,准确捕捉对象的形态、精准把握对象动态特征。

2. 不符合动画专业训练画幅大小需求

传统素描人物写生所使用的纸张大小基本都是四开、对开甚至是全开,如果绘画者一直使用这样的纸张绘画,后期是很难适应动画创作制作稿的尺寸的。动画原画设计、分镜头设计画稿一般为 12 和 16 英寸大小,与写生所用纸张尺寸相差很大。现在普遍使用数位板连接电脑直接作画,

电脑显示屏也无法达到写生纸张的大小。这样的训练将不利于提升学生的绘画能力,无法适应将写生对象合理安排在小幅画面中。

3. 不符合动画专业要求的夸张特征

传统素描的绘制通常对写实性有较高要求,在绘画过程中讲究精细的刻画还原所见形象。而动画的创作,则需要夸张的形象,所以绘制时要有设计性的刻意夸大凸显出形象的特征,传统素描写实的要求就限制了学生迅速抓住形象特征,夸张绘制的能力。

4. 不符合动画专业的制作工艺流程

传统素描的绘制方式是采用素描纸和绘画铅笔等进行绘制,而动画的制作需要电脑操作,在电脑中进行动画的绘制、动检、合成、后期特效等多道工序才能制作成最后的成片,那么传统素描的纸上绘画如果要用于制作动画还需要借助其他设备扫描或拍照传输到电脑上,不但增加了繁杂的工序,还不方便在电脑上修改合成等,所以传统素描采用纸上绘制的方式就不适用于动画制作。

由此可见动画专业的素描训练不能采用传统素描的绘画方式,需要根据动画专业的自身的特性进行动画素描的创新性研究,使绘画者更好地掌握动画人物的运动特征。

三、动画素描写生的创新性探索

1. 静态写生结合电脑软件形成全角度素描动画

首先,我们可以将二维动画中帧的概念引入静态素描绘画,既有助于增强初学者的信心,又可以使初学者了解二维动画中“帧”的概念^[2]。按照二维动画 12 帧或者 24 帧为一秒的设置,在写生时绘画者可以 12 个或者 24 个人围绕一个模特,写生者均站立或坐下,保持相同的视平线使用数位板进行素描写生,形成一个 360 度全角度素描写生场景,写生完成后收集每个人的作品按顺序导入到电脑软件 FLSAH 或者 PHOTOSHOP 帧动画中,通过软件设置使素描作品中的人物不仅鲜活的动起来,还可以呈现出三维环绕效果。在此基础上我们还可以将此方法进行进一步延伸,用来探索动画的关键帧。关键帧指的是物体运动变化关键动作所处的那一帧。我们可以让模特做出一组连贯的运动动作,让 12 人或者 24 人按顺序画下这组动作中的单一静态动作,完成后同样导入到电脑软件中,可以使单一静态的动作变成

一组连贯运动动作。在这12张或24张图片中必定有几个关键动作,让学习者感受是否因为关键动作出了问题或者由于普通动作衔接的疏密问题导致人物运动变化不能够流畅完成。这种创新教学方式可以尽快地将初学者引入二维动画中,感受动画人物的运动规律。

2. 写生由室内向室外拓展

传统素描练习都是在室内完成的,室内写生训练对于绘画者提高人物造型能力至关重要,而在动画作品中人物角色是主体,所有的动画角色都被各种环境所包围,这些环境可以是自然环境、生活环境、社会环境,因此对于动画人物的素描训练应根据动画专业的特点在写生后期加入室外环境元素。训练采用循序渐进的原则由室内逐步向室外扩展,例如可以安排一个模特由室外缓步走进室内,让学习者观察模特移动中的动作变化,以及在移动过程中经过的不同场景所产生的角色、场景之间的光线、色彩转换。而后逐步走向室外写生,由初学者扮演动画角色,将自身融入周围环境中体会动画剧情的发展,通过这样的室内向室外拓展的写生练习,可以提高初学者对于动画素描学习的兴趣,通过构图、光影效果等手段来达到强化动画素描的训练目的,拓展学习者的创作思维,提升学习的主动性,为今后的动画创作提供创作思路和素材。

3. 写生过程由慢速向快速转变

传统的素描人物写生,都是学习者围绕着模特,模特动作保持不变,连续不断的边观察边绘画,由于时间太长,导致学生的技艺只能停留在美术基础阶段,容易埋没动画专业学习者的艺术敏感。因此在素描实践的过程中可以采用慢速到快速的转化来提升学习者对于人物动作快速分析和把握的能力。由慢写转换成快写的方法可以有两种:一是静态写生在时间上由慢到快:写生的模特还是保持静态的动作,学习者从一个小时一张、半小时一张、十五分钟一张到五分钟一张,随着时间的不断减少,学习者对写生对象造型进行取舍提炼,最后五分钟完成的作品将是对于模特形态特征最有特点的概括,这种由复杂到简化的训练方式十分重要,在练习的过程中学习者抓住对象的主要特征突出特点、舍弃局部细节,把复杂的人物对象变成简化的图形。二是运动慢写到快写:一开始训练的时候,模特可以对一组动作进行缓慢不断地重复以便学生对于人物动作仔细深入的观

察,学习者边看、边想、边记,做到全面理解后再动手绘制,进而逐步加快模特运动速度。事实证明由慢写转快写训练方式是加强学习者快速捕捉能力行之有效的办法。

4. 结合动画专业特点的特殊训练

动画专业的学习者在基础素描的写生过程中应培养专业所特有的特殊训练,“这种训练根据动画专业的特点和所需要的造型能力的要求开设特殊设置的课程设计和系统的训练方法”。^[3]

(1)基于人物动态表情的训练。传统的素描人物写生,模特的表情是固定的,模特也不会开口说话,但是在动画作品中人物往往根据剧情的发展有着喜怒哀乐的情绪,伴随着这些情绪,人物的肢体动画和面部表情都将发生变化,同时动画人物的年纪、性别决定了不同年纪不同性别角色在情绪中动作表情也各不相同,即使是同一个角色在不同的情况下对于不同的情绪刺激在动作和表情上的反应也不尽相同,因此在动画写生的过程中可以安排在规定的时间内画模特多种表情神态、说话时候的口型变化,好的动画制作人员需要懂得观察和熟练绘就人物表情和口型的变化等。

(2)基于对人体运动过程中肌肉和骨骼变化的绘制训练。传统素描人物写生训练,大多观察静态模特,这种训练模式下学生不能理解掌握人体在运动过程中肌肉和骨骼的变化,而动画制作中,对运动规律的绘制要求极高,精确掌握运动规律恰恰建立在对人体肌肉骨骼构造的熟知基础上,所以为了更好地衔接动画专业的后续学习内容,应该在动画素描课程中加强对人体肌肉骨骼构造,尤其是对运动中肌肉骨骼变化规律的观察及绘制训练,安排一些忽略人物外在形象直接绘制运动中肌肉骨骼构造图的训练。

(3)基于人物动作连贯性的默写训练。传统素描人物写生对象是固定不动的,但是在动画作品中的人物都是鲜活生动的,对于人物动作连贯性的训练方法,可以让模特多次重复做一组连贯性的动作,写生者先不急于动手绘画,而是认真观察人物动作变化,以及人物运动的整个过程,而后学习者凭借记忆对于模特动作进行描绘,一组动作可以分成五张作业完成,要求这些作业必须保证动作的连贯性。默写练习可以先易后难,以训练学生全面了解人物运动的空间、动态而不是写生时只关注模特的那一瞬间动作。

(4)基于人物形态夸张的训练。在动画素描的学习中应实施灵活的手段对于写生对象进行夸张和概括,夸张不是无目的的乱变,而是在忠于写生对象的基础上,通过对于人物面貌、生活习性、职业习惯等方面的观察认识后,启迪学习者运用夸张表现对象的能力。学习者对于对象的五官、动作、行为表情进行夸张能更好地表现独特的趣味性。夸张是动画专业素描特征之一,将夸张的动画语言表现在连续的动作写生中,并创意构思

人物的特殊表情,对于今后的动画创作是十分有益的,将赋予角色鲜活的生命力。

(5)基于CG绘画的方式的训练。传统素描使用传统绘图工具进行纸上绘图,而动画素描为了更好地适应动画专业的后续课程,需要初学者尽早地学会CG的绘制方式,这就要培训初学者熟练使用数位板、数位屏等数字硬件设备,及初步掌握例如Photoshop及SAI等二维绘图软件的应用。

参考文献:

- [1] 束铭. 动画专业素描与一般素描的区别教学研究[J]. 美术教育研究, 2014(9):107-109.
- [2] 徐峰. 论“关键帧”在动画制作中的作用[J]. 文艺生活, 2014(12):134-137.
- [3] 常虹, 金石. 动画素描[M]. 武汉:湖北美术出版社, 2007:82.

Innovative Study of Animated Professional Sketch

WU Xiaogang, HUANG Xiaodan, CHEN Zhenzhen, FAN Zhiming, LIN Xiaobo
(Department of Art Design, Fujian Business University, Fuzhou Fujian 350000, China)

Abstract: Animated professional sketch is a derivative of traditional sketch, and it is the core course of training animation professionals. But the point focus of the two has a great difference. If traditional sketch drawing is applied to animation professional courses, there will be some unavoidable defects. Portrait from life of traditional sketch is static, while the characters of animated professional sketch are constantly changing. So painting methods of traditional sketch can not be adapted to animation professional training. The author summarizes the innovative explore research of animation sketch course through practice, and it is in order to meet the needs of animation professional development.

Keywords: Animation sketch; otherness; innovative; explore

(责任编辑:沈建新)