Educational Teaching,教育教学,(3)2021,4
ISSN:2705-0912(Print);2705-0866(Online)

生命力的绽放
——原画设计的本源性探究

张　黛
武汉传媒学院，中国·湖北 武汉 430061

【摘　要】动画创作中原画设计的工作环节一直是一个更具有实践性而缺少理论的部分,早在半个世纪前华特迪士尼就说过动画创作是“不可能的可能”，抛除外在的影响因素，摒弃浮华的炫技，原画设计的发展和变化始终都围绕着动画的本源性即生命力的展现。
【关键词】动画表演；生命力；时间

1　动画的本源性

“动画师是躲在幕后羞涩的演员”，原画设计不是对现实生活简单的模仿，原画设计的工作包含着动画的独特魅力——动画的本源性。动画的本源性即生命力的绽放，一个简单的转面动作就能够体现出原画设计的精髓。普通的转面，在标尺的设计中，我们可以平铺间距，可得到一个匀速播放的转头动作，而这并不是我们在原画设计中希望看到的充满生命力的表演。想要创造一个具有独特性格魅力的角色，我们必须从最初就开始设计。以转面为例，首先，我们需要设定一些简单的情景，让角色在情境中产生表演，而角色的动作能直接传递情节和故事，好的故事需要好的开始和结尾，我们在编排角色开始的动作和结束的关键动作的同时，加大角色转头的动作幅度，并且让直线的运动轨迹适当的进行一定的S型转变，改变转面的匀速运动尝试让转面的动作具有加速度或者减速度来获得不同的表演节奏。这些都是我们在实际为角色进行转面动作编排设计可是尝试的技巧。除去技巧之外，角色性格的设定也会对动作编排带来影响，比如性格冷峻的角色和冲动性角色在同一个场景中的表现都不一样，另外情景的设定也会对角色的表演也会带来影响，比如当角色听到“钱包掉了”，角色的反应肯定相对迅速，而当角色听到追债的人又来了，角色自然会更加慌张的进行转头。

2　动画表演的基础与核心原则

2.1动作的开始与结束

具有生命力的动作编排需要好的开始和结束，而往往好的动作编排总是有着合适的预备动作作为开头，合适的缓冲动作作为结束。任何的物体想要进行移动都不是独立存在的，要么依靠外部的力量来进行移动，要么依靠着自身的力量来主动进行移动。开始进行移动的一瞬间一定是力量最大的时候，而现实生活中启动动作的力量有的显而易见而有的则比较隐秘，比如赛跑运动员起跑的一瞬间腿部力量的发力就显而易见，汽车启动的一瞬间依靠马达进行发力行驶，所以我们在预备动作中加入原画，比如让汽车进行简单的挤压与拉伸的形变效果，就能够去强化汽车的预备动作从而获得一个具有生命力的小汽车启动动作，这要求我们原画设计师不光要有现实生活的经验和熟练的运动规律知识以及独具匠心的奇思妙想。

预备动作为动作编排的开头增添了不少色彩，而预备动作的蓄力越大时间越长，主体动作则力量越大，速度越快；相反预备动作的蓄力越小时间越短，主体动作则力量越小，速度越慢。我们编排了开头，那么动作的结尾我们也可以为它添加一些特殊效果。那么缓冲动作是动作结束的关键点，一般来说一个动作的结束可以分为两种，一种是自然结束，另一种是外力人为的对动作进行结束，比如我们将小球扔出去，所使用的力量越大，小球运动的速度越强，速度越快，运动的物体受到力的作用消失的时候，物体会自然停止。相应的小球在结束的时候也会有所不同，主体力量越大，缓冲力量相应也会越大。缓冲动作和预备动作一样是对主体动作的重要修饰。

2.2动态线的设计

设计动作时，除了要能够掌握动作的方向和幅度以及节奏之外，还应该强调躯干中轴趋势对比，比如躯干有C型和反C型，身体动态趋势线直线和S型。主体角色本身也会影响预备动作和缓冲动作，在组合类型的动作当中，有时是连续性的动作，往往预备动作和缓冲动作的差别也没有那么大的区分。只有当身体运动改变了运动方向和强度的时候，我们才需要去添加运动的预备动作或者缓冲动作。当然，为什么小球弹跳和钟摆的运动中，为什么没有预备动作和缓冲动作呢？这是因为小球和钟摆都是无生命物体，而预备动作和缓冲动作都是角色有意识的主体行为，所以当我们人为的为你的角色设计出预备动作和缓冲动作的时候，也是为你的角色添加生命力的过程。动态趋势线不仅仅体现在角色的关键动作POSE上，还体现在角色的整体动态轨迹之中。当我们将序列帧展开，仔细的观察你会发现，角色的预备动作和缓冲动作会影响角色的动态趋势线，当角色向左时，一定会向右进行一个预备，那么自然，我们会看到关键动作之间的动态趋势线是呈现相反的状态。这种相反的状态会贯穿到所有的动作之中，也是我们在原画设计中最为重要的技能点。

2.3力量传递的设计

原画设计中还有一个非常重要的技能点——时间的控制。控制好了时间，你便获得了运动的关键节奏。角色的运动实际上是一个力量在不断传递的过程，而力量传递的时间长短也反过来影响物体运动的柔软程度。比如同样的风吹动旗杆和旗帜飘动，我们会发现，旗杆是纹丝不动的，而旗帜会随着风的吹动不断呈现波浪线的运动轨迹，我们会得出一个非常直接的结论——柔软的物体受到外界力量的影响力大，相反坚硬物体受到外界的影响力较小。我们在设计动作的时候需靠考虑到力量的传递，设定力量的来源和受力点以及力量的强度方向和时间。

3　动画表演的形式

当然动画表演最核心的部分就是动画化的表演形式。我们通常会认为夸张化的表演就是动画化的表演,其实动画在表演的过程当中并不是失去真实性,也不是过于真实化,而是通过夸张的动画语言将动作本身更好的表现出来。动画角色设计本身就是一种夸张之后的艺术语言，在表演当中我们经常会设计一些有趣的动画桥段,比如被压扁的角色会成为一张纸飘下来之后来继续它的表演，这是动画特殊的幽默语言，也是动画区别于其他的艺术形式的特征，动作的夸张应该在编排的时候做到情理之中，意料之外。

4　动画表演的发展与机遇

如今，动画表演的设计也有了新的机遇，传统二维表现需要逐帧手绘来进行呈现，角色的结构、外轮廓、动态线等等都需要原画设计师有敏锐的观察能力和非常深厚的绘画功底，未来动画表演的可能性会有更多的发展和机遇。

参考文献:

[1]动画角色动作设计与真实动作的关系研究[D].王晓燕.武汉理工大学2014.

[2]国产动画原画创作的分析与研究[D]. 庞理科.西安工程大学2013.

作者简介: 张黛（1991.2-）女，湖北武汉，硕士研究生，研究方向：二维动画方向。