



动画运动规律



二、人类运动规律

3.循环

循环

周而复始的运动和变化

在制作动画时，如果遇到需要多次重复同样的一个动作或者一组动作时，可以采用循环动作的技法。

S型运动、人类、动物。



二、人类运动规律

4.不同情绪的走

他的年龄大吗?

他是年轻人吗?

他的经济状况如何?

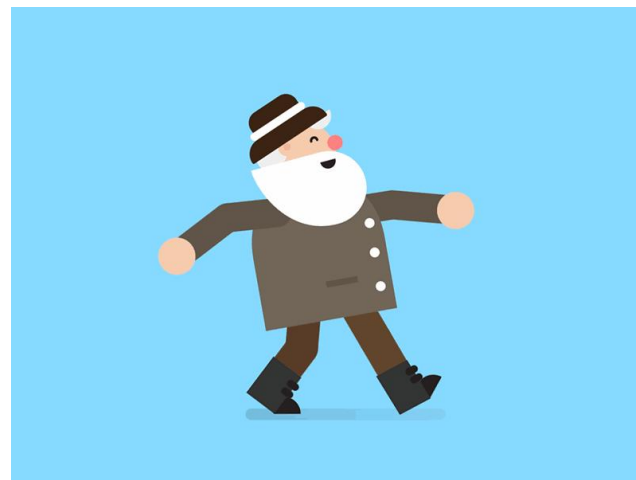
身体状况如何?

他很严肃吗?

伤心欲绝吗?

高兴吗?

喝醉了吗?



二、人类运动规律

4.不同情绪的走

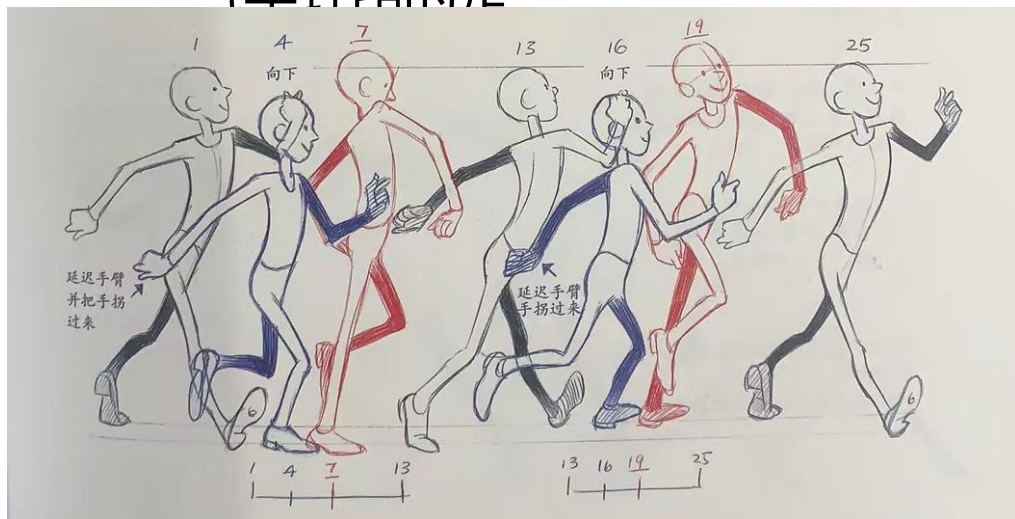
气宇轩昂的走



二、人类运动规律

4.不同情绪的走

气宇轩昂的走



二、人类运动规律

4.不同情绪的走

蹑手蹑脚的走



二、人类运动规律

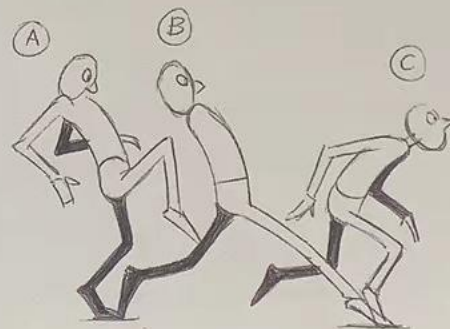
4.不同情绪的走

蹑手蹑脚的走

传统式的蹑手蹑脚走路姿势很有意思。

主要的要素为：

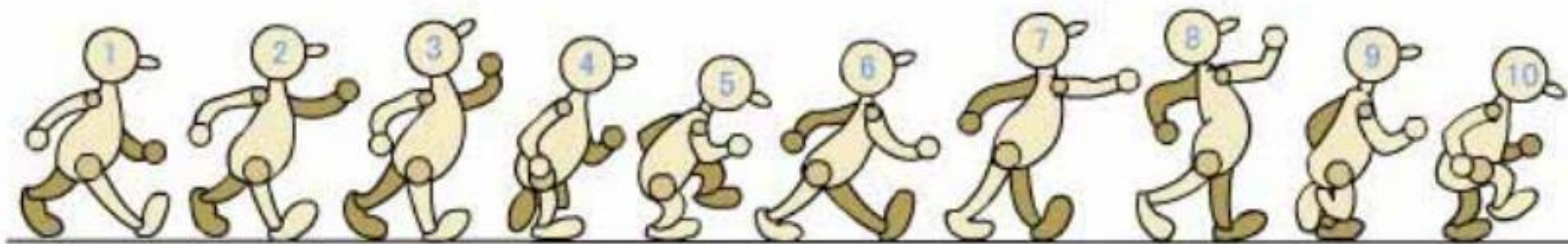
- Ⓐ 身体忽前忽后。脚往上抬时身体向后，胳膊起平衡作用。
- Ⓑ 脚迈出去着地时身体仍向后，头也后倾，比身体慢一点。
- Ⓒ 脚接触地面后身体跟上，脚承重时身体前倾。然后身体向后倾，如图A，这时另一只脚也向前迈。



任何走路姿势都有3张重要的画：两个接触位置和一个很有意思的过渡位置。

二、人类运动规律

4.不同情绪的走



二、人类运动规律

4.不同情绪的走



二、人类运动规律

4.不同情绪的走

