



动画运动规律



happy阿尼girl bilibili
MUSIC

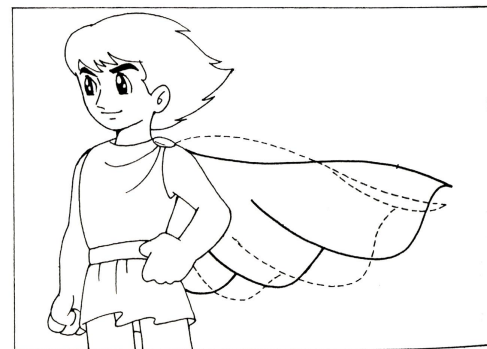
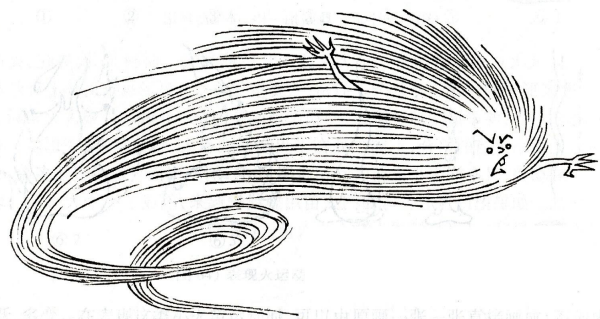


四、自然现象运动规律

1.风

在动画片中，经常会用一下线条来表现风，但是在更多的时候，还是通过被风吹起来的各种物体来表现。

因此研究风的运动规律与掌握风的表现方法，就是研究被风吹起来的各种物体的运动规律和具有的表现方法，例如：稻田、草帽、树叶、头发。

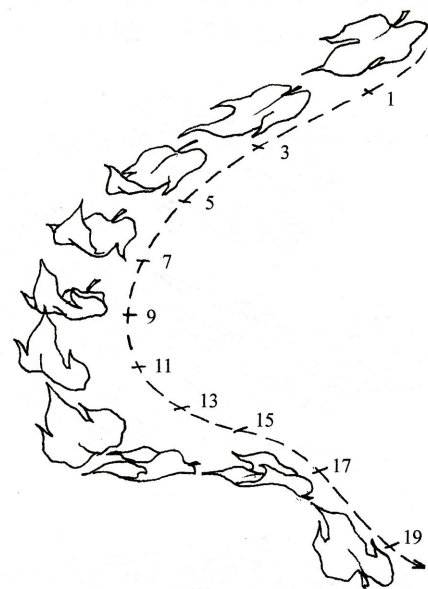
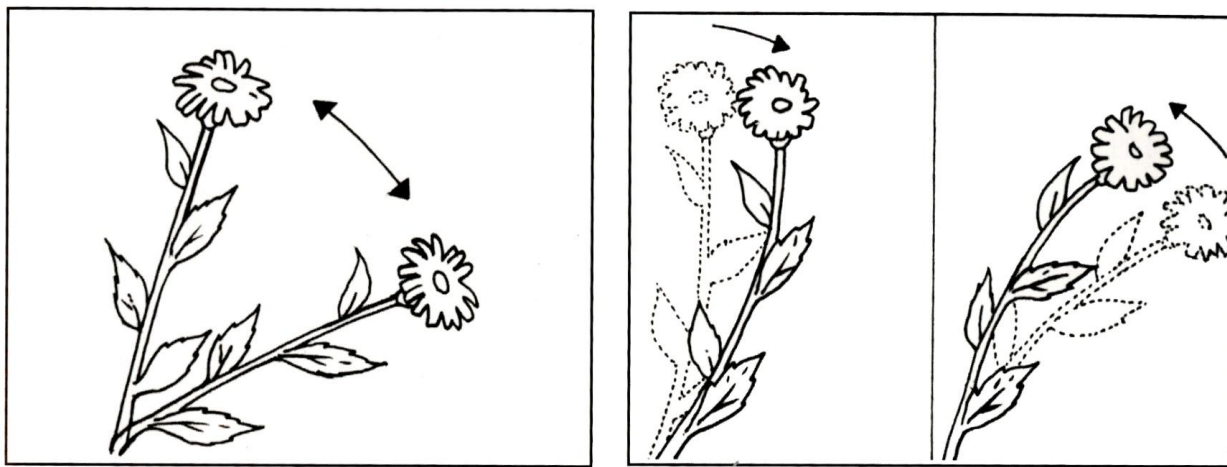


四、自然现象运动规律

1.风——表现形式

根据风力的强弱和被风吹的物体本身的质地而定。

根据剧情以及外在因素设计好该物体的运动线、转折点的动态姿势作为原画，然后添加中间画。

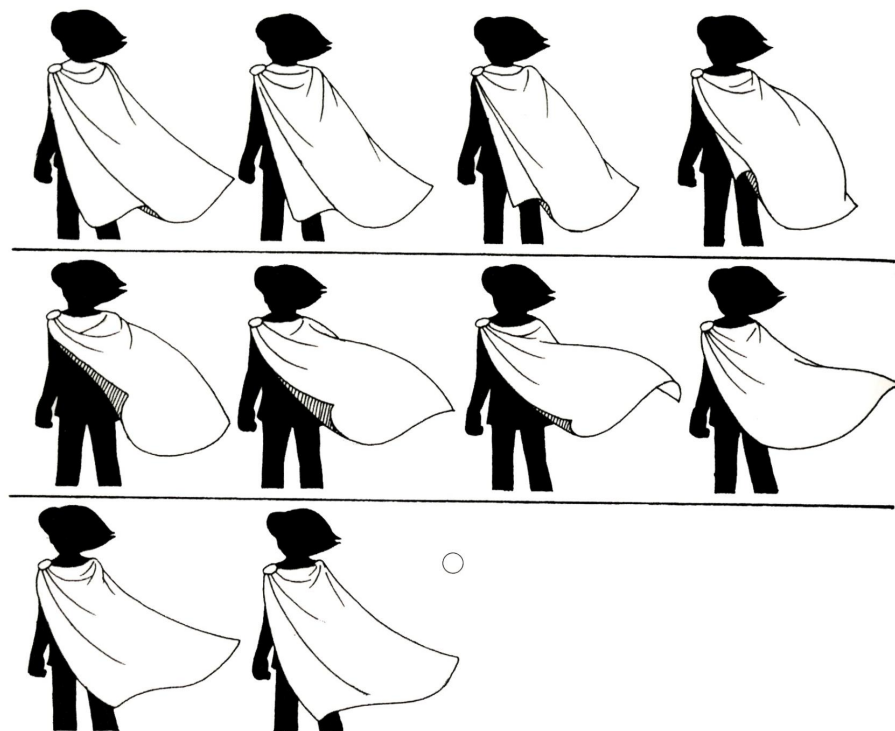


四、自然现象运动规律

1.风——表现形式

根据曲线运动表现的方式展现。

一端固定在一定位置的材质教轻的物体当他们被风吹起时，另一端产生了变化。不但要表现风的效果，还要表现出来物体的柔软的效果。（窗帘、红旗）



四、自然现象运动规律

1.风——表现形式

动画中，想要表现旋风、龙卷风，出来表现被风冲击的物体外，还会用线条直接表现风的运动。

表现的方式是：按照气流的运动方向，速度和形态，形成疏密不等的流线。在流线中夹杂着树叶、石头。

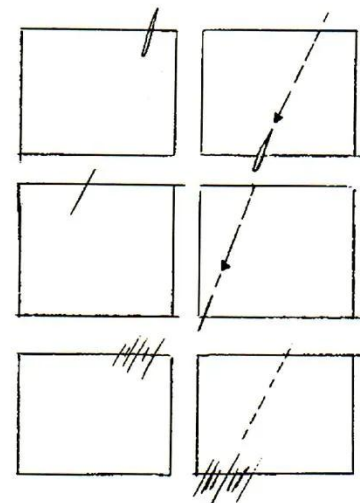
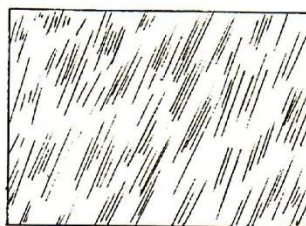
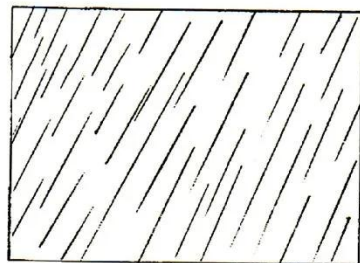
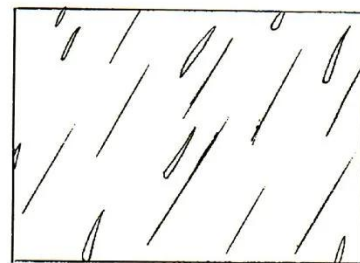


四、自然现象运动规律

1.雨——表现形式

雨的降落速度很快，体积小，因此只有当雨滴比较大或是距离人眼比较近的时候，才能大致看清他的状态。

雨从空中降落时，本来是垂直的由于下雨天经常会刮风，所以人们看到的雨点往往都是斜着落下来的。



四、自然现象运动规律

1.雨——表现形式

动画中雨的表现，为了表现远近透视的纵深感，通常可以分成三层来画。

- 1.前层：画比较粗的直线，每张动画之间的距离较大，速度较快。
- 2.中层：画粗细适中较长的直线，相对于第一层可以密集一点，速度适中。
- 3.后层：画而密的直线，组成一片一片的，表现的较远的雨，速度较慢。

四、自然现象运动规律

1.水——表现形式

水滴，当水聚集到一定数量就会滴下来，形成水滴。

水滴下落时呈现头大尾细的流线型，自由落体落地进而向四面飞溅。

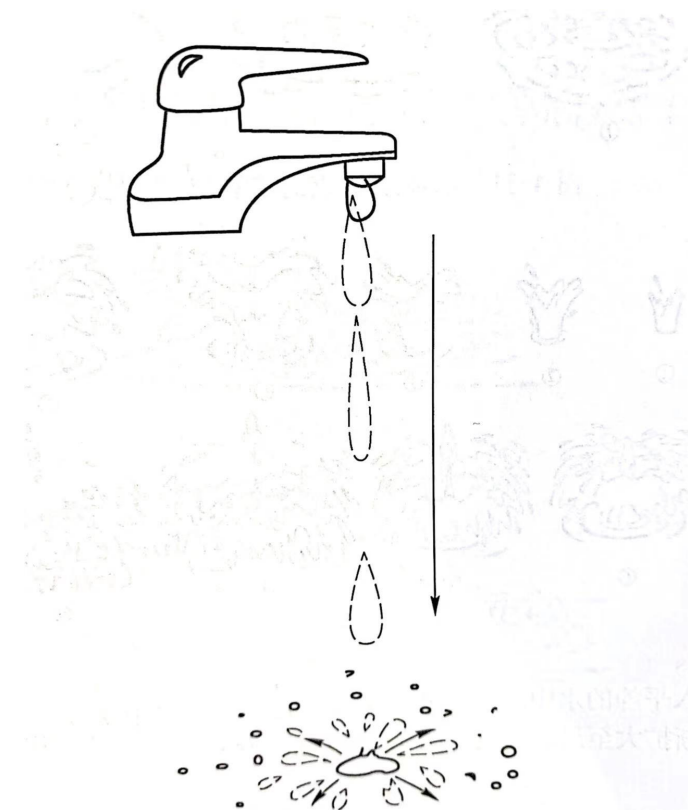
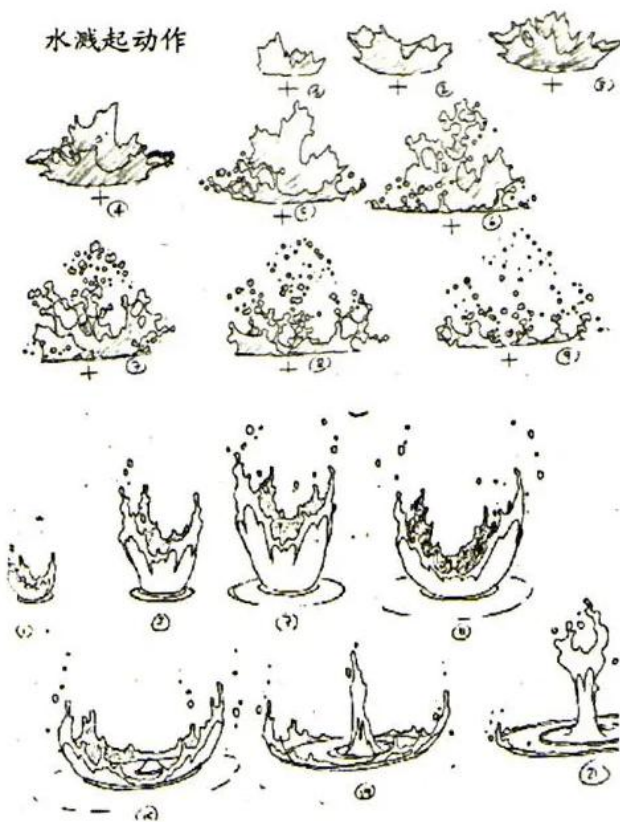


图 4-29 水滴

四、自然现象运动规律

1.水花——表现形式

当水聚集溅成水花时，水花向四周扩散降落的过程，当水花飞溅时，速度较快，升至最高点，当水分散下落时，速度逐渐加快。



倒影可有可无，依片集要求

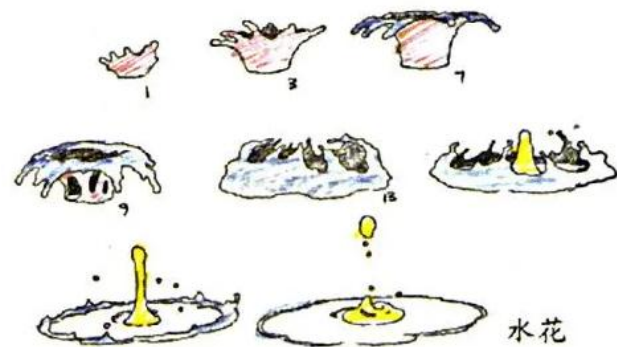
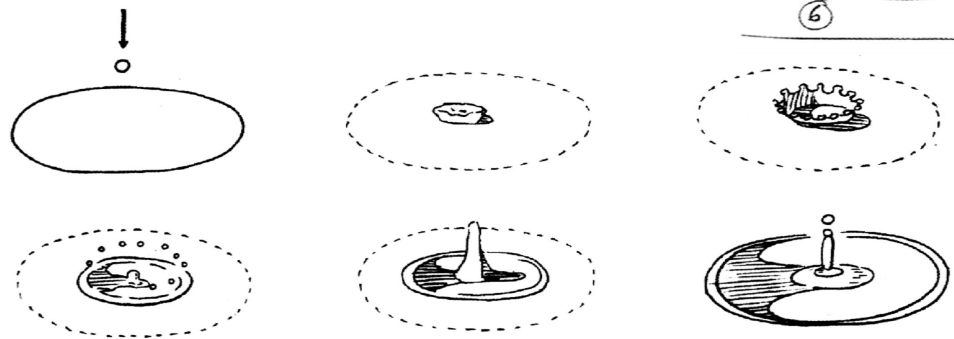
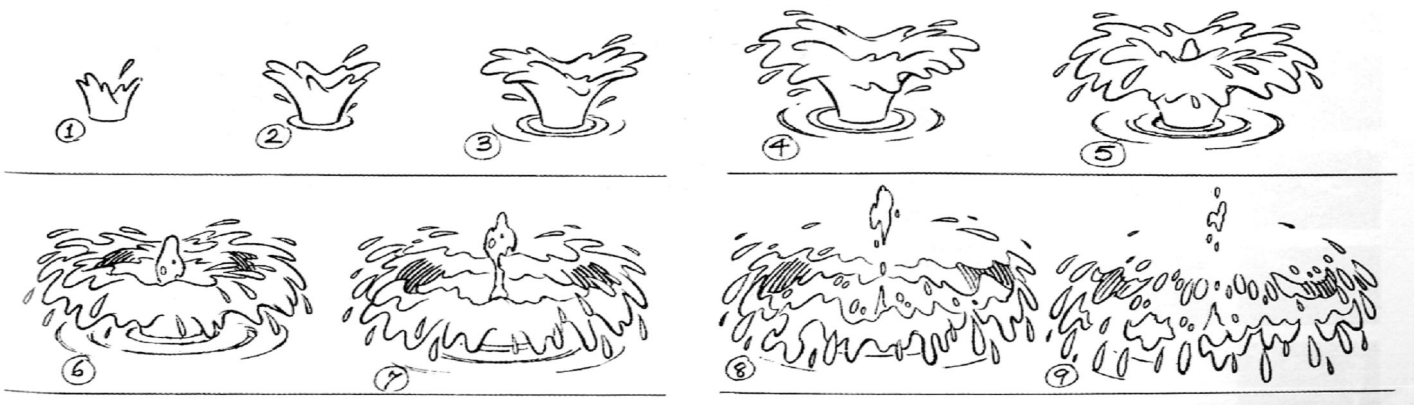


图 6-26

四、自然现象运动规律

1.水花——表现形式



皇冠水花

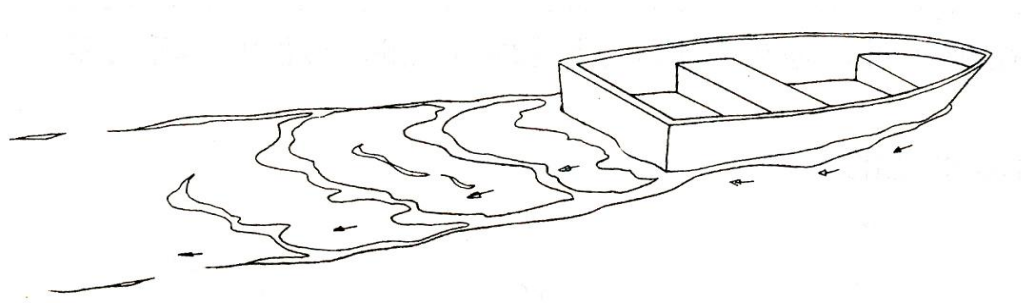


喷泉水花

四、自然现象运动规律

1.水纹——表现形式

一件漂在水面上的物体向前行驶的时候，水面形成人字形波纹。波纹由物体两侧向外扩散，向远方拉长至消失。



四、自然现象运动规律

1.水流——表现形式

水流就是一端流向另一端的水，例如：小溪，水渠，瀑布等。水流要用不规则的曲线水纹表现，曲线水纹形态要有变化，避免动作呆板。

