



广东岭南职业技术学院
LINGNAN INSTITUTE OF
TECHNOLOGY



动画概论与动漫基础

文化创意学院 彭伟





人的普通跑步



目录

01 制作普通跑步的原画张

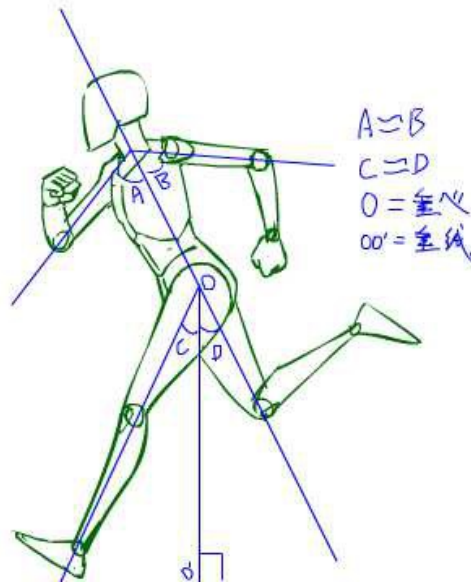
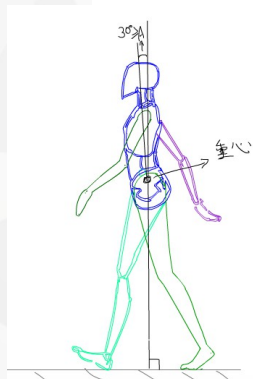
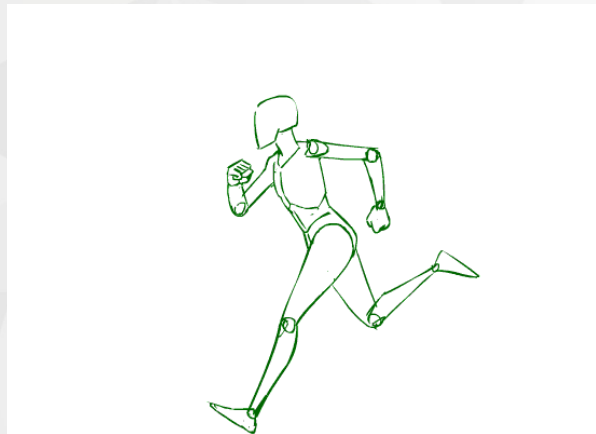
02 制作普通跑步的关键张

03 原地跑步的原动画制作

1. 制作普通跑步的原画张

普通跑步的原画张的选择：

1. 和走路一样，跑步原画起始张的选取，通常选重心最稳的做原画。

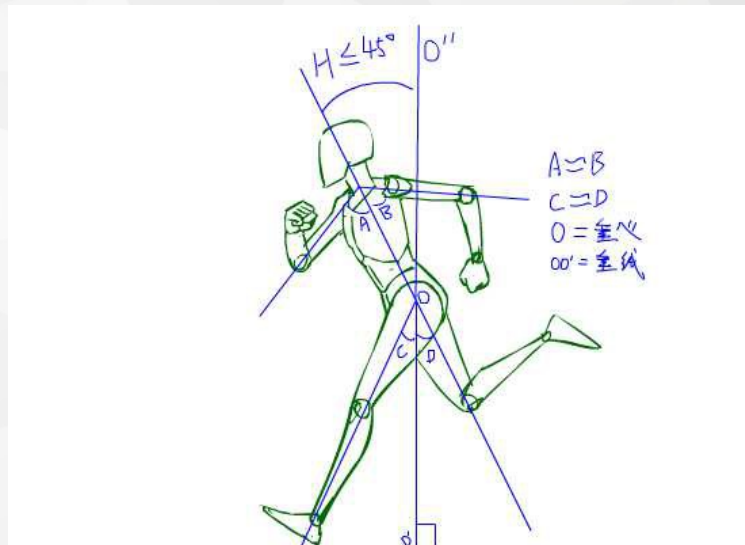
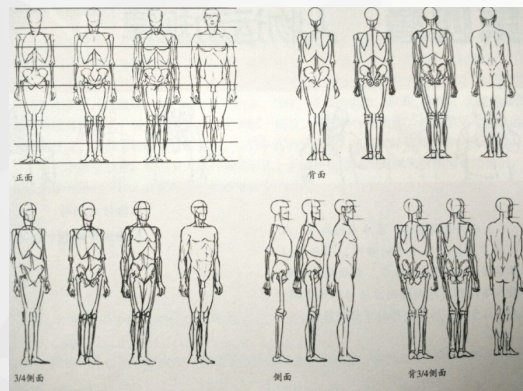


随着走路速度的增加，后面的脚会离地抬起，速度越快抬的越高，上下胳膊之间的角度会随之变小，整个胳膊的摆动幅度增大，身体往前倾斜增加。

1. 制作普通跑步的原画张

普通跑步的原画张的绘制：

2. 原画设计时要注意人体肌肉和骨骼的运动变化。
3. 头部通常微微俯视前方，身体重心在盆骨。
4. 身体随着速度的加快，重心和身体都会往前倾，与垂直地面的线的成角不大于 45 度。
5. 为了让身体站的稳，过人体重心线的身体左右部分需看上去接近对称。

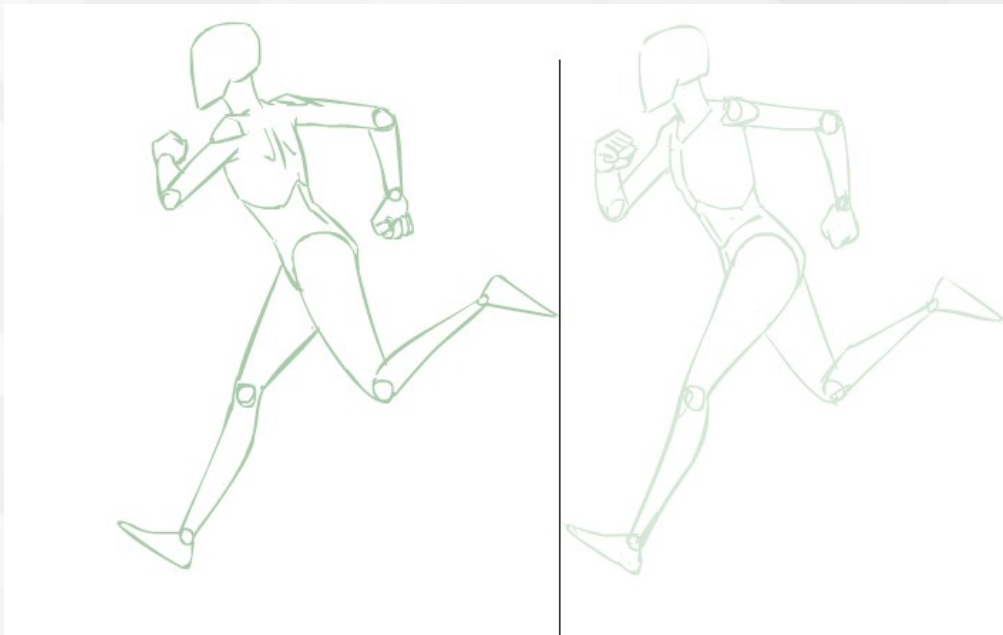


1. 制作普通跑步的原画张

普通走路的原画张的绘制：

12. 前后张原画衔接，如右图。第一张原画的前脚脚尖和下一张原画的后脚脚尖之间画一条垂线，且不相交。

13. 两张原画，一张看到前胸，一张看到后背。

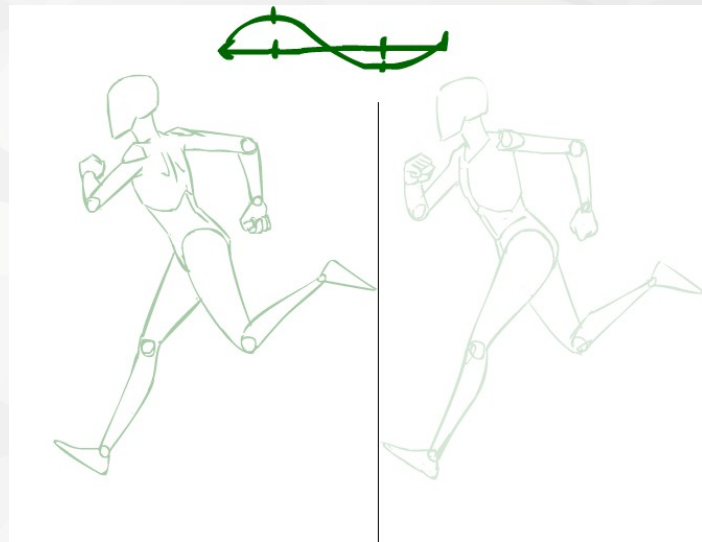
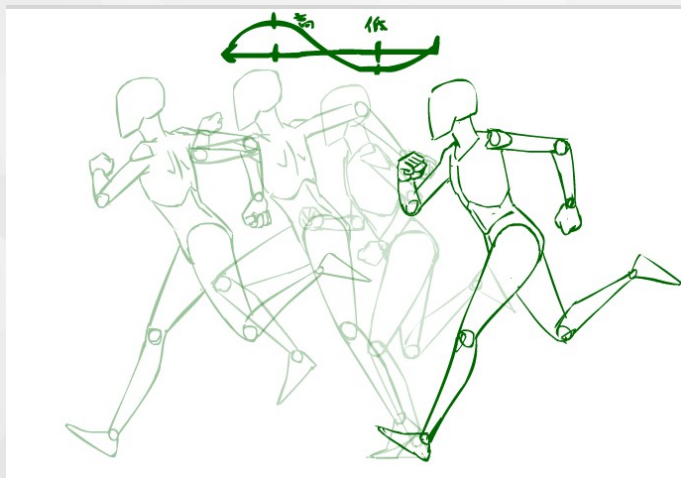


1. 制作普通跑步的原画张

普通跑步的动画的节奏，**两步一循环。**

14. 最基本跑一步的原动画架构：**匀速，两张原画和两张关键 POSS**，一拍二，

15. 跑步的身体高低变化只有一种，**横向 S 型**，先低后高。



2. 制作普通跑步的动画张

跑步的关键张绘制：

口诀：先上后下，先局部后整体、先地后空

！

秘籍：整体动作：先画上半身的动作，再画下半身。

上半身动作：先胳膊，后躯干，最后运动轨迹和调节奏。

下半身动作：先画着地的腿和脚，再画抬起的腿和脚。

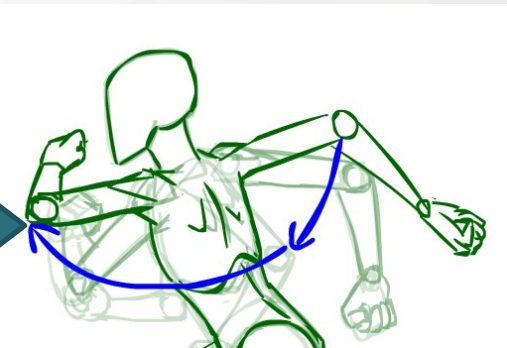
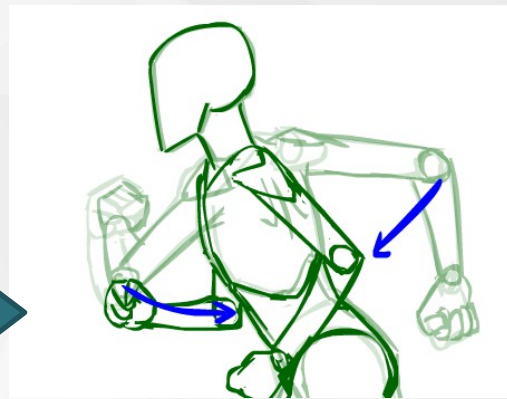
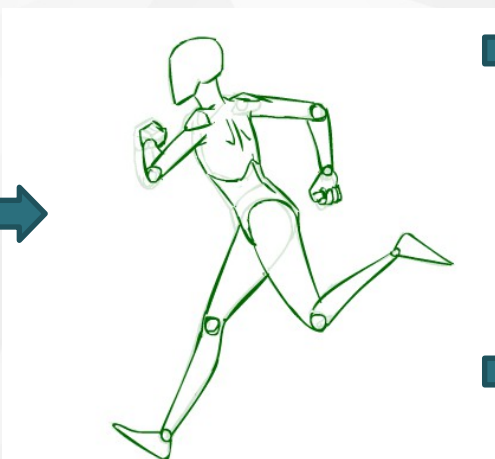
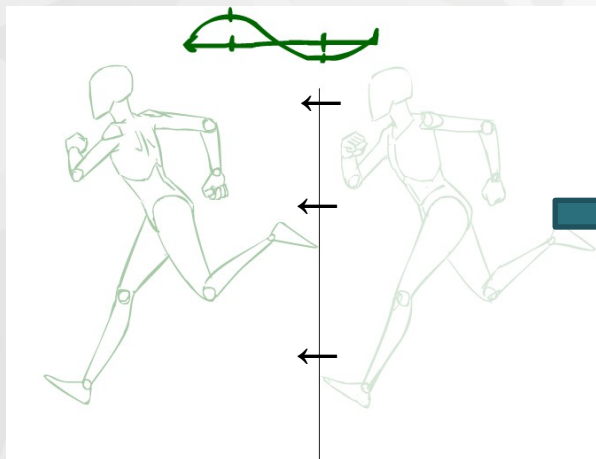


2. 制作普通跑步的动画张

跑步的关键张绘制：

上半身动画绘制：

1. 先移位，让上半身尽量重叠，低张胳膊按钟摆运动往内三分之一，高张胳膊超出原画胳膊位置的三分之一。



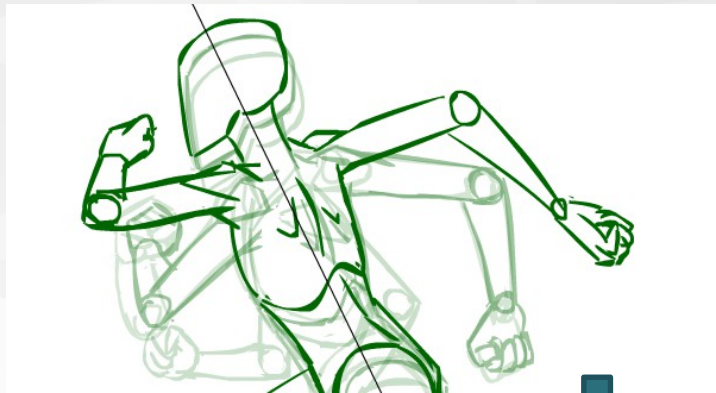
上半身动作：**先胳膊**，后躯干，最后运动轨迹和调节奏。

2. 制作普通跑步的动画张

跑步的关键张绘制：

上半身动画绘制：

2. 胳膊动作画完后，整个上半身作为整体，沿着身体的运动倾斜线调整高低变化，然后水平方向移位成匀速。



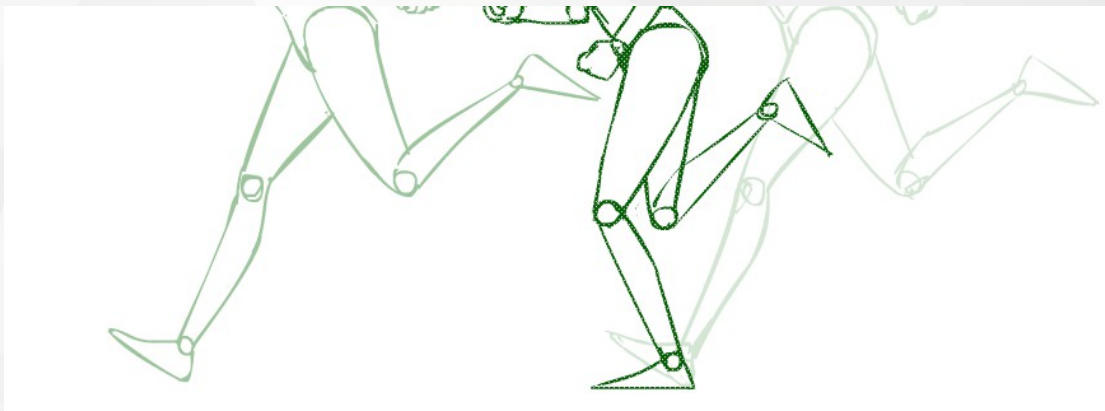
2. 制作普通跑步的动画张

跑步的关键张绘制：

下半身动画绘制（低张、蓄力张）：

4. 先定着地的脚，参考上一张原画的前脚，直接平踩地上，然后根据腿长找膝盖。

5. 后面抬起的腿，大腿垂直地面，略往前倾斜，小腿与大腿之间的角度相对上一张原画会缩小，脚和小腿之间的角度小于 90 度。



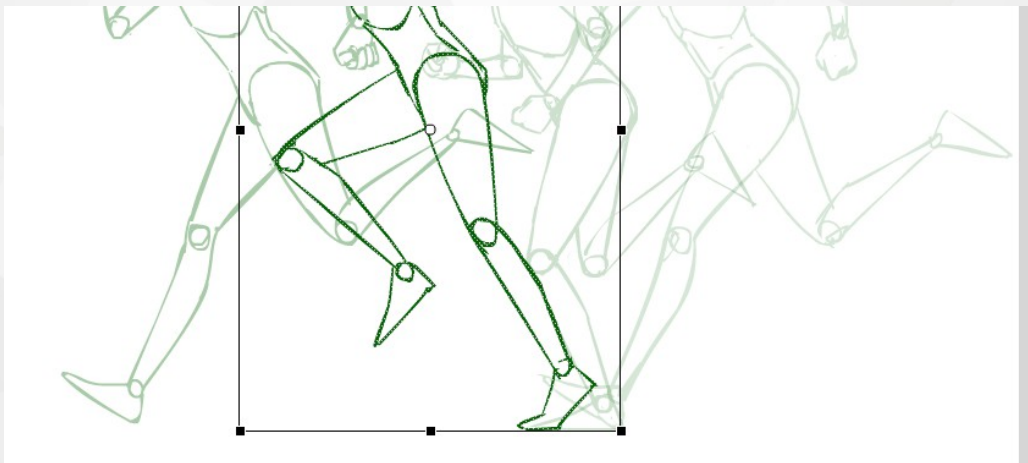
2. 制作普通跑步的动画张

跑步的关键张绘制：

下半身动画绘制（高张、爆发张）：

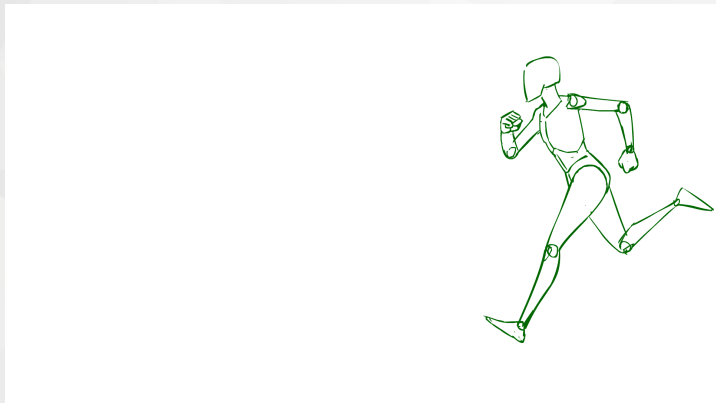
6. 先定着地的脚，参考前面动作的脚，脚跟翘起，后腿绷直，上半身的高低决定脚后跟翘起的程度。

7. 抬起的腿，大腿超出原画，根据跑步的剧烈程度确定抬起的高度，越剧烈抬的越高，小腿根据底张和下一张原画直接中割即可。

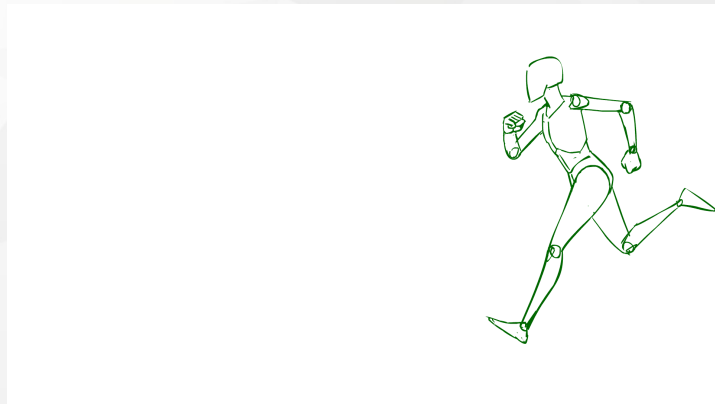


2. 制作普通跑步的动画张

完整的普通跑步：

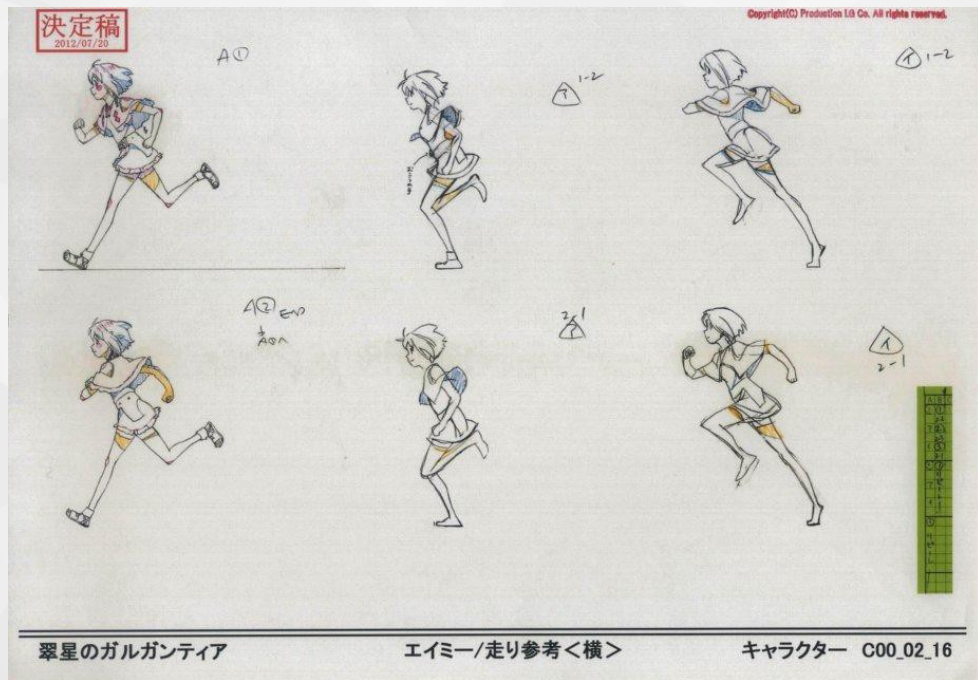


放慢四倍的跑步



正常速度的跑步

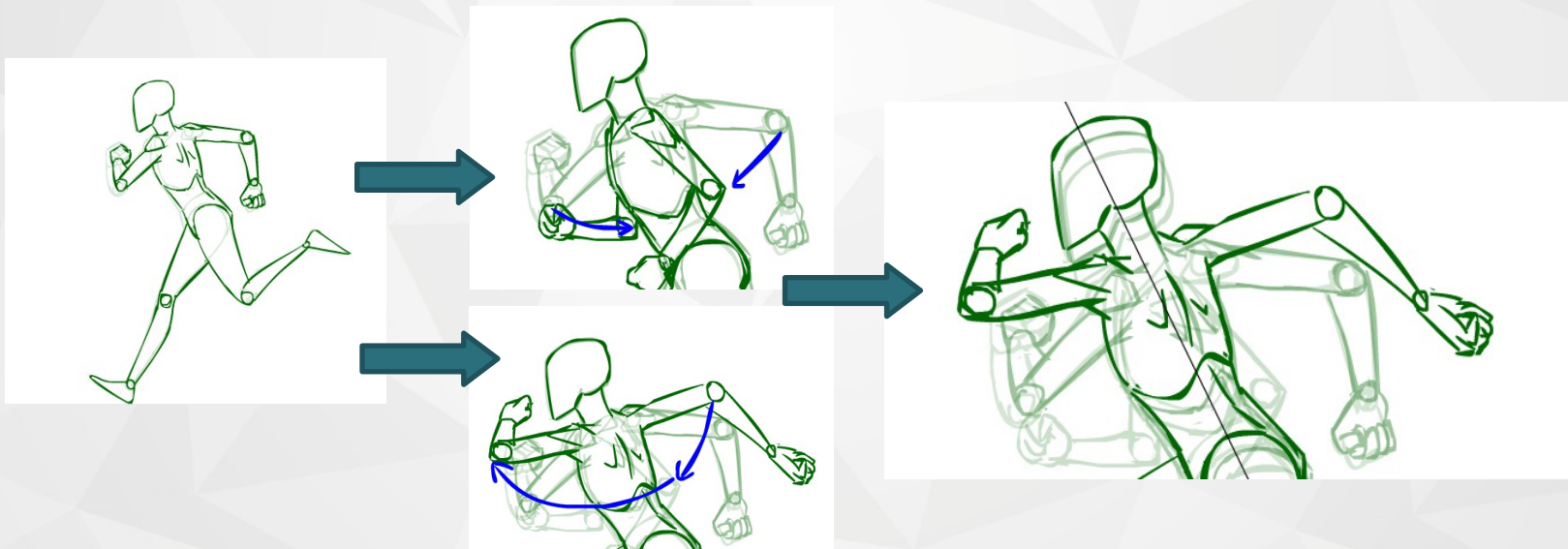
2. 制作普通跑步的动画张



3. 原地循环跑步

原地循环跑步，通常是摄像机跟拍或者在走路机上走路产生的效果，走路的动画原理和前行走路一样。在这里，我们只讲下那些环节和前行走路不一样的地方。

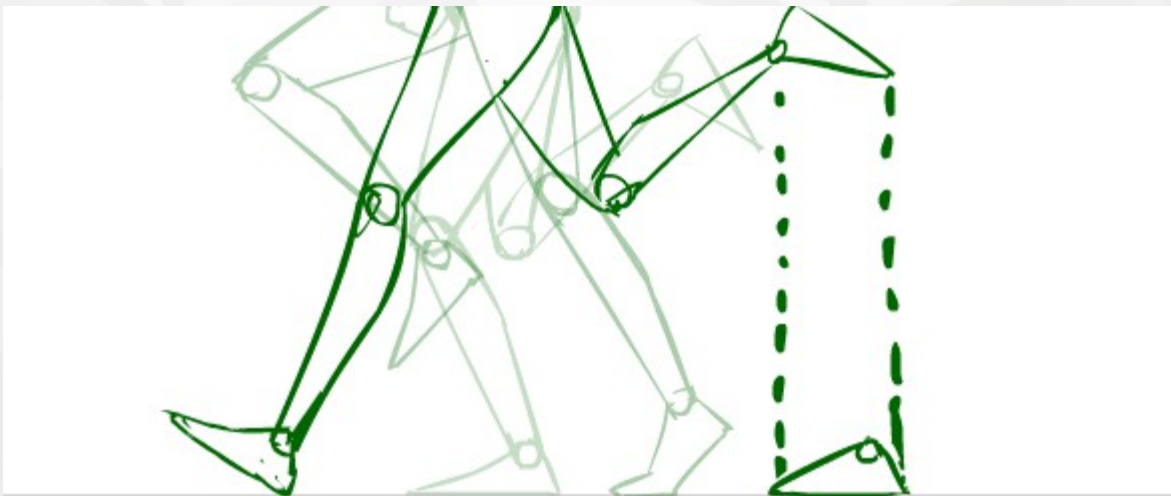
1. 因原地跑步的原画设计，直接就是重叠的，所以不再需要移位置，直接完成胳膊的动画，然后沿着身体的倾斜线调整高低变化。。



3. 原地循环跑步

2. 先画落地的脚，如图，第二张原画的后脚在地面的投影与第一张原画的前脚，等割，即为动画落脚的位置。

3. 抬起的腿和往前跑的制作方法一样。



3. 原地循环跑步

4. 在制作完成循环的另一步后，播放完整的动画。



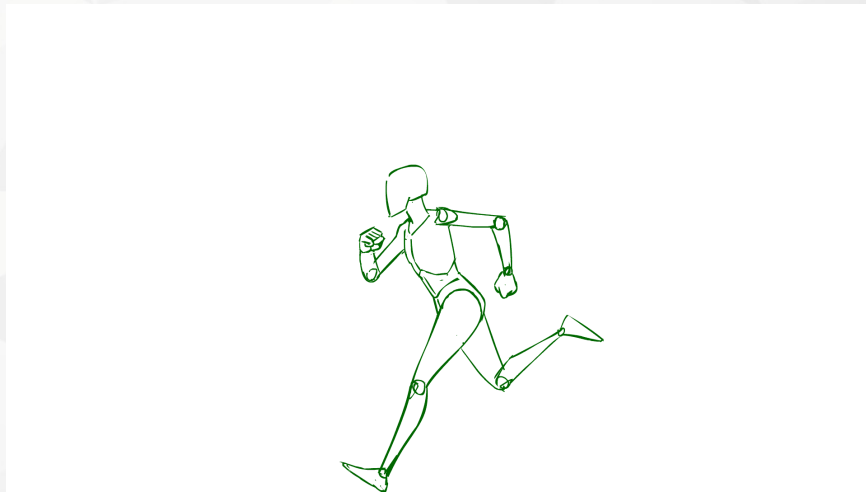
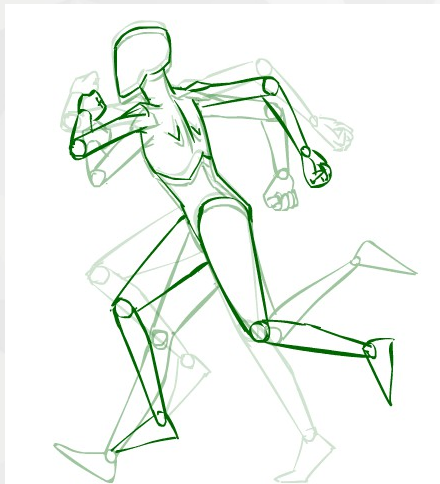
为了让大家看清动作，帧频减少了一半，6 帧 /S



正常的跑步的速度，25 帧 /S

3. 原地循环跑步

5. 给跑步增加些重量感和节奏感，通常会在高张和第二张原画中间中割一张腾空张。





谢谢！

