

动漫专业基础教学与应用系列
ANIMATION BASIS TEACHING AND
APPLICATION SERIES



动画造型与场景设计

ANIMATION MODELING AND SCENE DESIGN

王淑敏 等 编著

辽宁美术出版社

动漫专业基础教学与应用系列
ANIMATION BASIS TEACHING AND
APPLICATION SERIES



动画造型与场景设计

ANIMATION MODELING AND SCENE DESIGN

王淑敏 等 编著

辽宁美术出版社

图书在版编目 (C I P) 数据

动画造型与场景设计 / 王淑敏等编著. -- 沈阳:
辽宁美术出版社, 2015.9

(动漫专业基础教学与应用系列)

ISBN 978-7-5314-6914-8

I. ①动… II. ①王… III. ①动画-造型设计-教学
研究-高等学校②动画-背景-造型设计-教学研究-高
等学校 IV. ①J218.7-42

中国版本图书馆CIP数据核字(2015)第190069号

出 版 者: 辽宁美术出版社

地 址: 沈阳市和平区民族北街29号 邮编: 110001

发 行 者: 辽宁美术出版社

印 刷 者: 沈阳富民印刷有限公司

开 本: 889mm × 1194mm 1/16

印 张: 21.5

字 数: 600千字

出版时间: 2016年1月第1版

印刷时间: 2016年1月第1次印刷

责任编辑: 苍晓东 李 彤 光 辉

封面设计: 范文南 洪小冬 苍晓东

责任校对: 李 昂

ISBN 978-7-5314-6914-8

定 价: 255.00元

邮购部电话: 024-83833008

E-mail: lnmscbs@163.com

http://www.lnmscbs.com

图书如有印装质量问题请与出版部联系调换

出版部电话: 024-23835227

艺术设计教育改革是我国目前创新体系建设中极为重要的组成部分，艺术设计对于创新体系发展来说具有基础性的作用。设计无处不在，创新催生设计，国家的发展创新体系需要艺术设计教育培养出更多具有创新意识和创造能力的艺术设计人才。只有拥有创新能力强的设计人才，才能拥有繁荣昌盛的经济产业链。

现代设计学科必须注重成果转化，走教学、科研、开发一体化之路。设计学科作为应用学科要想得到更大的发展，必须与社会发展、与经济生活紧密对接，无论哪一种设计，如果得不到实践的检验，都不是完整意义上的设计，学以致用，才是设计教育的终极目的。

教育是一种有目标、有计划的文化传递方式，它所完成的任务有两个方面：一是要传递知识和技能；二是接受教育者身心状态得以提升，进而使接受教育者在为社会创造财富的同时实现自身价值。

然而，长期以来，我们的艺术设计教育模式一直未能跟上时代发展的步伐，各类高等院校在培养设计人才方面一直未能找到理论与实践、知识与技能、技能与市场、艺术与科技等方面的交汇点。目前，已经有一部分教育者在探索一条新的更为有效的教育方法了，在他们对以往的设计教育模式进行梳理、分析、整合的过程中，辽宁美术出版社不失时机地将这些深刻的论述和实践的成果集结成册，推出了一系列具有前沿性、教研性和实践性且体系完备的设计系列丛书。

本丛书最大的特点是结合基础理论，深入浅出地讲解，并集结了大量的中外经典设计作品，可以说，是为立志走设计之路的学子量身定制的专业图书。

Educational reform on art design is an integral part of current innovation system in China. Art design is of fundamental significance for the development of innovation system. Design can be found everywhere and innovation hastens the birth of design. The development of innovation system requires art design education to cultivate more talents with innovation consciousness and creative ability, for only by having such talents can our country have flourishing economic industrial chain.

Modern design discipline shall lay emphasis on achievement transformation and insist on the integration of instruction, scientific research and development. As an applied discipline, design discipline must be closely connected with social development and economic life if wishing for further development. No matter which design it is, if it is tested by practice, it's arguably not a complete design. Applying what one has learned is the ultimate goal for design education.

Education is a targeted and planned culture transmission mode, which accomplishes two tasks: First, transmitting knowledge and techniques; second, those who receive education can get improvement physically and mentally and thus achieve self-worth while creating wealth for society.

However, our educational mode for art design hasn't kept pace with the development of the times for a long time. Various institutions of higher education haven't found an intersection point for theory and practice, knowledge and technique; technique and market as well as art and technology in terms of cultivating design talents. Currently, some educators are already exploring a new and effective education method. While they are sorting out, analyzing and integrating previous design education modes, Liaoning Fine Arts Publishing House takes this chance to organize these profound discussions and practical achievements into books, releasing a series of innovative, instructional and researching and practical design books with complete systems.

The most important feature of this series is its combination with basic theories so as to explain profound classic design works both at home and abroad in simple language. It's arguably a professional book series specially created for students who are determined to commit themselves in design.

Contents

总目录

01

动画造型设计

王淑敏 编著

1 128

02

动画场景设计

徐 令 韩 洁 编著

1 96

03

动画运动规律

傅文彬 编著

1 120

目录

contents

序

第一章 概述

007

- 第一节 动画造型设计的定义 / 008
- 第二节 动画造型设计的意义 / 009
- 第三节 动画造型设计的分类 / 010
 - 一、具象风格类型 / 010
 - 二、抽象风格类型 / 011

第二章 动画造型设计的风格表现基础

013

- 第一节 中外民间美术风格造型的表现 / 014
 - 一、中国民间美术风格 / 014
 - 二、外国民间传统美术风格 / 019
- 第二节 中外绘画风格表现 / 023
 - 一、中国人物画绘画风格 / 023
 - 二、外国绘画风格 / 029
- 第三节 中外漫画、插画风格造型 / 035
 - 一、中国漫画、插画风格 / 035
 - 二、外国漫画、插画风格 / 040
- 第四节 中外动画片风格 / 041
 - 一、中国动画片风格 / 041
 - 二、外国动画片风格造型 / 043

第三章 动画造型设计的艺术表现手法

052

- 第一节 动画角色造型元素与表现 / 053
- 第二节 动画造型的角色形态与表现 / 055
- 第三节 动画造型设计的表现技法 / 057
 - 一、角色造型设计的表现技法 / 057
 - 二、道具造型设计的表现技法 / 060
 - 三、场景造型设计的表现技法 / 061

— 第四章 动画造型设计原理及方法

063

第一节 动画造型设计的基本原理 / 064

- 一、动画造型设计的基本步骤 / 064
- 二、动画造型设计创意的实施方法 / 065

第二节 动画造型设计 / 066

- 一、几何形体画法 / 069
- 二、体块画法 / 072
- 三、锁孔画法 / 073
- 四、形态演绎法 / 075

第三节 动画造型设计细节表现技法 / 076

- 一、头部形态的设计技法 / 076
- 二、面部五官的设计技法 / 077
- 三、角色表情的设计技法 / 078
- 四、手足四肢的设计技法 / 081
- 五、角色动态的设计技法 / 083
- 六、角色服装、首饰、发夹的表现技法 / 085
- 七、角色头发与胡须的表现技法 / 086

— 第五章 动画造型设计的规范内容

088

动画造型设计样稿内容 / 094

- 一、动画角色造型比例图 / 094
- 二、动画角色造型的转面图和结构参考图 / 097
- 三、动画角色造型的表情参考图 / 101
- 四、动画角色造型的口形参考图 / 102
- 五、动画角色造型的动作参考图 / 104
- 六、动画角色造型的手和脚参考图 / 105
- 七、动画道具造型设计参考图 / 105
- 八、角色造型色彩模本图 / 106

艺术设计教育改革是我国目前创新体系建设中极为重要的组成部分，艺术设计对于创新体系发展来说具有基础性的作用。设计无处不在，创新催生设计，国家的发展创新体系需要艺术设计教育培养出更多具有创新意识和创造能力的艺术设计人才。只有拥有创新能力强的设计人才，才能拥有繁荣昌盛的经济产业链。

现代设计学科必须注重成果转化，走教学、科研、开发一体化之路。设计学科作为应用学科要想得到更大的发展，必须与社会发展、与经济生活紧密对接，无论哪一种设计，如果得不到实践的检验，都不是完整意义上的设计，学以致用，才是设计教育的终极目的。

教育是一种有目标、有计划的文化传递方式，它所完成的任务有两个方面：一是要传递知识和技能；二是接受教育者身心状态得以提升，进而使接受教育者在为社会创造财富的同时实现自身价值。

然而，长期以来，我们的艺术设计教育模式一直未能跟上时代发展的步伐，各类高等院校在培养设计人才方面一直未能找到理论与实践、知识与技能、技能与市场、艺术与科技等方面的交汇点。目前，已经有一部分教育者在探索一条新的更为有效的教育方法了，在他们对以往的设计教育模式进行梳理、分析、整合的过程中，辽宁美术出版社不失时机地将这些深刻的论述和实践的成果集结成册，推出了一系列具有前沿性、教研性和实践性且体系完备的设计系列丛书。

本丛书最大的特点是结合基础理论，深入浅出地讲解，并集结了大量的中外经典设计作品，可以说，是为立志走设计之路的学子量身定制的专业图书。

Educational reform on art design is an integral part of current innovation system in China. Art design is of fundamental significance for the development of innovation system. Design can be found everywhere and innovation hastens the birth of design. The development of innovation system requires art design education to cultivate more talents with innovation consciousness and creative ability, for only by having such talents can our country have flourishing economic industrial chain.

Modern design discipline shall lay emphasis on achievement transformation and insist on the integration of instruction, scientific research and development. As an applied discipline, design discipline must be closely connected with social development and economic life if wishing for further development. No matter which design it is, if it is tested by practice, it's arguably not a complete design. Applying what one has learned is the ultimate goal for design education.

Education is a targeted and planned culture transmission mode, which accomplishes two tasks: First, transmitting knowledge and techniques; second, those who receive education can get improvement physically and mentally and thus achieve self-worth while creating wealth for society.

However, our educational mode for art design hasn't kept pace with the development of the times for a long time. Various institutions of higher education haven't found an intersection point for theory and practice, knowledge and technique; technique and market as well as art and technology in terms of cultivating design talents. Currently, some educators are already exploring a new and effective education method. While they are sorting out, analyzing and integrating previous design education modes, Liaoning Fine Arts Publishing House takes this chance to organize these profound discussions and practical achievements into books, releasing a series of innovative, instructional and researching and practical design books with complete systems.

The most important feature of this series is its combination with basic theories so as to explain profound classic design works both at home and abroad in simple language. It's arguably a professional book series specially created for students who are determined to commit themselves in design.

ANIMATION BASICS

TECHNIQUE AND APPLICATION SERIES

01

动画造型设计

王淑敏 编著

目录 contents

序

第一章 概述 007

- 第一节 动画造型设计的定义 / 008
- 第二节 动画造型设计的意义 / 009
- 第三节 动画造型设计的分类 / 010
 - 一、具象风格类型 / 010
 - 二、抽象风格类型 / 011

第二章 动画造型设计的风格表现基础 013

- 第一节 中外民间美术风格造型的表现 / 014
 - 一、中国民间美术风格 / 014
 - 二、外国民间传统美术风格 / 019
- 第二节 中外绘画风格表现 / 023
 - 一、中国人物画绘画风格 / 023
 - 二、外国绘画风格 / 029
- 第三节 中外漫画、插画风格造型 / 035
 - 一、中国漫画、插画风格 / 035
 - 二、外国漫画、插画风格 / 040
- 第四节 中外动画片风格 / 041
 - 一、中国动画片风格 / 041
 - 二、外国动画片风格造型 / 043

第三章 动画造型设计的艺术表现手法 052

- 第一节 动画角色造型元素与表现 / 053
- 第二节 动画造型的角色形态与表现 / 055
- 第三节 动画造型设计的表现技法 / 057
 - 一、角色造型设计的表现技法 / 057
 - 二、道具造型设计的表现技法 / 060
 - 三、场景造型设计的表现技法 / 061

— 第四章 动画造型设计原理及方法

063

第一节 动画造型设计的基本原理 / 064

- 一、动画造型设计的基本步骤 / 064
- 二、动画造型设计创意的实施方法 / 065

第二节 动画造型设计 / 066

- 一、几何形体画法 / 069
- 二、体块画法 / 072
- 三、锁孔画法 / 073
- 四、形态演绎法 / 075

第三节 动画造型设计细节表现技法 / 076

- 一、头部形态的设计技法 / 076
- 二、面部五官的设计技法 / 077
- 三、角色表情的设计技法 / 078
- 四、手足四肢的设计技法 / 081
- 五、角色动态的设计技法 / 083
- 六、角色服装、首饰、发夹的表现技法 / 085
- 七、角色头发与胡须的表现技法 / 086

— 第五章 动画造型设计的规范内容

088

动画造型设计样稿内容 / 094

- 一、动画角色造型比例图 / 094
- 二、动画角色造型的转面图和结构参考图 / 097
- 三、动画角色造型的表情参考图 / 101
- 四、动画角色造型的口形参考图 / 102
- 五、动画角色造型的动作参考图 / 104
- 六、动画角色造型的手和脚参考图 / 105
- 七、动画道具造型设计参考图 / 105
- 八、角色造型色彩模本图 / 106

还

概

第一章



— 本章重点 >>
动画造型设计的分类。

— 学习目标 >>
本章阐述了动画造型的概念和意义及动画造型的分类，帮助学生从理论上理解动画造型的定义，为后面的造型设计技法打好基础。

— 建议学时 >>
2学时。

第一章 概述

第一节 动画造型设计的定义

随着动画片制作的飞速发展，人们对动画片的认识有了一个很大程度的提升。动画片的制作与实拍电影不同，动画中人物、角色、场景、道具以及一些特殊的效果，都是人为设计并创作出来的。而这些依靠人的主观能动性设计出来的形象魅力，往往是实拍电影无法达到的。

在开始阐述动画造型设计的概念之前，有必要对动画造型的定义范围做一个认知的划分。

何谓动画造型？

动画造型就是：一切用于动画片中的造型，不论是具象的（人物、动物等）或是抽象的（点、线、面等）都可成为动画的造型。简要地说，动画形象不受形体上的限制，而在于他（它）是否运用于动画影片中，并以动画的方式表现出来。

对于动画造型的认识，长期以来人们往往只局限于对电影、电视中常见的动画角色形象的认同。对于动画造型的认定，集中在其造型表现特征上，诸如身体比例、体形特征、细节刻画、线条表现等特点，以及动画形象着色方式等方面，不错，这些是动画造型的主要元素，但它们只是整体动画造型元素的一部分，单单以此来认定动画造型的定义，那还不够全面，是一种狭义上的认知。而这种认知更加符合主流动画形象的基本概念。

就动画造型而言，从广义上来说，除主流动画之外，还有非主流动画类型。它主要包括我们常说的艺术动画、实验动画及个人动画等。这些动画作品在艺术上追求艺术个性，表现上注重表现的实验性，在作品的思想性上追求个人对社会事物的价值观和认知观，体现了创作者个体的思想和观念。因此，这类作

为动画形式而表现的作品，它们的动画造型形象的归属，同样应涵盖在动画造型这个大的概念范畴之中，是动画造型中重要的类别之一。因此，从动画造型设计大的概念来讲，艺术动画造型的设计也是动画造型设计中不可缺少的重要部分。

例如，加拿大电影局第一任的“主持”，著名的动画大师麦克拉伦的作品《同步音》中，在废旧的胶片上刮擦出的明亮的色彩线条的律动变化，以及在《节奏》里，简单的阿拉伯数字配以音律的数字表演等，这种带有实验意味的、抽象的、几何形态的造型，你能说它们不是动画造型吗（如图1-1、图1-2所示）？

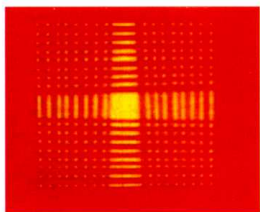


图1-1 选自麦克拉伦作品《同步音》

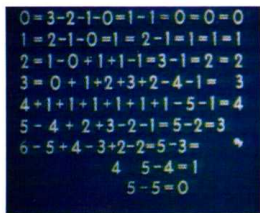


图1-2 选自麦克拉伦作品《节奏》

既然我们弄清了动画造型所涵盖的范围，我们对动画造型设计的概念就有一个不偏不倚的定义了。

那就是，在具有故事剧情的前提条件下，动画造型设计是对动画片中所有角色形象、服装、服饰、道具、场景以及自然现象的特殊效果等属于动画前期制作部分，所进行的形象创作和设定。

第二节 动画造型设计的意义

在动画发展的历史长河里，动画片娱乐大众的功能已被人们广泛地接受与喜爱。许多耳熟能详的动画形象带给人们以轻松、快乐、新奇、刺激等众多的精神享受，这也是其他艺术表现形式所不能替代的，是动画艺术形象最重要最有价值的意义之一。



图1-3 选自美国动画片《米老鼠和唐老鸭》

作为一部好的商业动画片，不仅要有引人入胜的故事剧本，还要有形象生动、富有个性、特点突出的角色形象，只有给人留下深刻印象的角色，才能吸引人的眼球，成为传世佳作，经久不衰。如米老鼠、唐老鸭等（如图1-3至图1-6所示）。

所以说造型设计作为动画前期设计的重要环节，是影片成功与否的重要因素之一。



图1-5 选自美国动画片《米老鼠和唐老鸭》

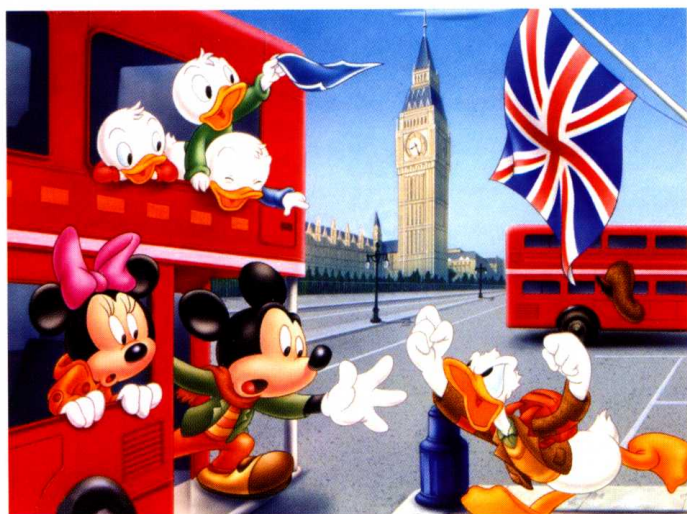


图1-4 选自美国动画片《米老鼠和唐老鸭》



图1-6 选自美国动画片《米老鼠和唐老鸭》