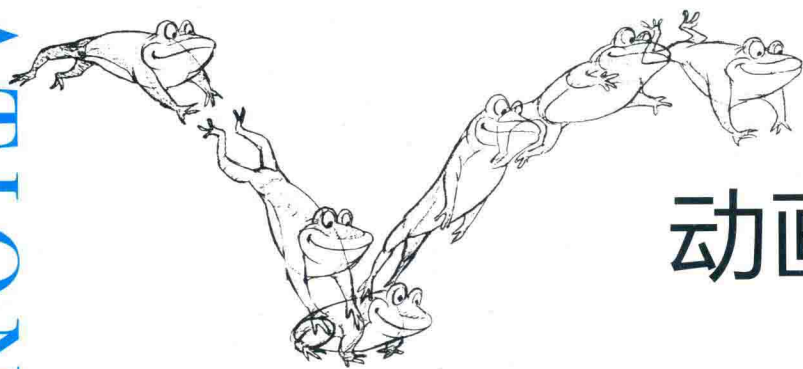




国家级精品资源共享课配套教材

ANIMATION DESIGN



动画美术设计

吴冠英 王筱竹 编著

05

06



07

高等教育出版社



国家级精品资源共享课配套教材

动画美术设计

吴冠英 王筱竹 编著

高等教育出版社·北京

动画美术设计 / 吴冠英, 王筱竹编著. -- 北京:
高等教育出版社, 2016.12
ISBN 978-7-04-046653-9

I. ①动… II. ①吴… ②王… III. ①动画-设计-
高等学校-教材 IV. ①J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2016) 第 261837 号

策划编辑 杨小兰
责任编辑 杨小兰
封面设计 王凌波
版式设计 王凌波
责任校对 陈 杨
责任印制 尤 静

出版发行 高等教育出版社
社 址 北京市西城区德外大街 4 号
邮政编码 100120
购书热线 010-58581118
咨询电话 400-810-0598
网 址 <http://www.hep.edu.cn>
<http://www.hep.com.cn>
网上订购 <http://www.hepmall.com.cn>
<http://www.hepmall.com>
<http://www.hepmall.cn>
印 刷 北京鑫丰华彩印有限公司
开 本 787mm × 1092mm 1/16
印 张 11.75
字 数 240 千字
版 次 2016 年 12 月第 1 版
印 次 2016 年 12 月第 1 次印刷
定 价 42.00 元

本书如有缺页、倒页、脱页等质量问题,
请到所购图书销售部门联系调换
版权所有 侵权必究
物 料 号 46653-00

本书是一本动画美术设计创作的教科书，旨在培养高素质的动画创作人才，是国产动画事业发展的需要。

作者由浅入深、循序渐进地从美术造型的一般规律到动画美术设计的特殊规律，从动画美术风格与设计思想的历史演变到发展方向，从动画美术设计的实际操作到创作理论都进行了详述。全书内容主要包括美术设计、造型设计、场景设计、动作设计、动画的分类与美术设计风格、动画角色塑造与故事脚本、设计的配合与检验七部分。

全书图文并茂，尤以图片质量为佳。本书适用于动画设计专业本科生和研究生，也适用于广大动画设计从业人员。

动画产生于20世纪初，是由漫画和电影的结合而产生的一门独特的艺术样式。动画借助电影语言与摄制原理，赋予静止图画以动感生命。近百年来，动画艺术家创作了无数充满智慧与想象力的优秀动画作品，动画艺术以其独有的魅力为观众所喜爱。动画艺术家的奇思妙想和动画片中不可思议的动态影像表现，使人们在笑声、惊叹声中身心得到愉悦。

动画美术设计是指动画片的视觉形象设计部分，从角色造型至场景设计均是由设计师“无中生有”创造出来，这无疑融入了设计师对动画故事的理解，对角色形象的主观“臆造”，和对风格形式的取向。这也正是动画艺术的独特性得以体现的重要前提。而对一部动画片进行美术设计的过程，是一项感性与理性兼容的工作，同时也是和策划、编剧、动画制作、音乐创作，甚至是宣传发行等环节紧密相扣、互动协作的过程。因此，对于“动画美术设计”这一课程的学习者，需要了解动画片的制作流程以及各个环节之间的关系，这样才能理解并达到本课程的学习目标，真正做到学以致用。

吴冠英

2016年6月

.....	第一章	美术设计	1
	第一节	美术设计的任务	3
	第二节	动画美术风格、设计思想的历史演变和主要类型	3
	第三节	美术设计的基本要素	11
	第四节	美术设计的格式	26
	思考与练习		28
.....	第二章	造型设计	29
	第一节	造型设计的定义	31
	第二节	动画造型的主要风格类型及设计思想的历史演变	32
	第三节	造型设计的基本要素	36
	第四节	造型设计格式	55
	第五节	色法和色指定	64
	思考与练习		66
.....	第三章	场景设计	67
	第一节	场景设计的定义	69
	第二节	场景造型风格的设计思想、历史演变和主要类型	69
	第三节	场景设计的基本要素	72
	第四节	场景设计的格式	87
	思考与练习		93
.....	第四章	动作设计	95
	第一节	动作设计的定义	97

第二节	动作设计风格的主要类型	100
第三节	动作设计的格式	102
思考与练习		104

..... 第五章 动画的分类与美术设计风格 105

第一节	以技术形式分类	107
第二节	以传播途径分类	122
第三节	以创作性质分类	130
思考与练习		134

..... 第六章 动画角色塑造与故事脚本 135

第一节	故事创作与脚本	137
第二节	动画造型设计与角色塑造	140
第三节	角色塑造与叙事的关系	151
第四节	观众的心理期待	158
第五节	如何关注时代性	162
思考与练习		164

..... 第七章 设计的配合与检验 165

第一节	分镜头设计	167
第二节	试验型镜头的制作	171
第三节	专项试验性设计	171
思考与练习		173

..... 参考书目 175

.....

第一章

美术设计



* 美术设计的任务

就一部动画片制作的全过程而言,动画美术设计包含了全部视觉部分的设计,即对一部片子的整体风格、色调、气氛的设定,具体包括角色造型设计、场景设计、分镜头台本设计及放大设计稿绘制等内容。美术设计在一部动画片的编创过程中非常重要,是一部动画片取得成功的基础。中国动画片《大闹天宫》《哪吒闹海》《小蝌蚪找妈妈》《三个和尚》《夹子救鹿》等在美术设计方面都是非常有特色的中国动画片的代表作品。美国迪士尼公司1928年制作的动画片《米老鼠》则是典型的美国式的动画美术设计风格,尤其在造型设计方面,如大手足、大脑袋、细小的四肢等,形象十分逗趣。它的美术设计风格,影响了世界许多国家的动画美术设计的创作思路和造型风格。中国、日本的早期动画影片都或多或少吸纳了迪士尼的美术设计风格。动画片中的很多角色形象成为了人们喜爱的动画明星,如中国的“孙悟空”、美国的“米老鼠”等,不胜枚举。可见优秀的动画美术设计是动画片创制的重要部分,它不单反映出导演对整部动画片美术设计的创意、设想及其风格定位,更是美术设计家将意图视觉化的独具匠心的艺术创作设计。这多方因素的综合,使动画成为独树一帜、人们喜闻乐见的一种艺术形式。

第二节 动画美术风格、设计思想的历史演变和主要类型*



* 动画美术风格、设计思想的历史演变和主要类型

动画片的整体美术风格的设定是个较为复杂的问题,无论是写实还是装饰、是传统还是现代,或者兼而有之,这是设计前首先要思考的问题。风格一旦确定,就必须按设定的思路展开所有环节的设计。美术设计的风格,不单体现在视觉上,它甚至影响整部动画片的节奏和音乐的风格。动画美术风格不同于一般的美术作品风格,它包括造型、色彩、场景、动态、绘画形式与表现技法等综合设计的整体传达与表现,它是一种独特的审美形式。动画美术风格的设定,首先是要将动画文学剧本所叙述的故事内容、导演对影片整体风格的设想及风格的定位等内容形象化,对剧本的理解是美术设计成败的关键。美术设计的第一步是其整体风格的定位。动画片的风格类型主要有两种:一种是漫画式的风格,一种是倾向于写实的风格(图1-2-1,图1-2-2)。具体到每部动画片的美术风格都会各不相同,这主要受美术设计者个人的审美取向、所面对的不同的受众者的需求、人文及时代背景的不同等多种因素的影响。因此,动画美术风格的设定必须考

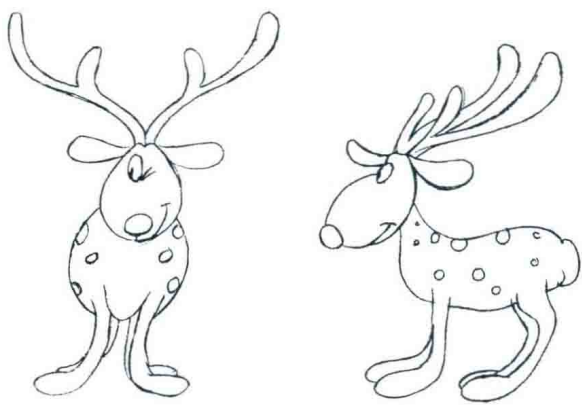


图 1-2-1
《学问猫教汉字》中
的主要角色造型



图 1-2-2
《攻壳机动队》角色
造型 押井守(日本)

虑以上各因素,尽可能做到既不影响主观意图的表达又能使动画美术风格有突出的个性,从而赢得一定层面的观众。在以上两种主要风格的基础上,动画片又可以衍生出无数种风格迥异的艺术样式。而美术设计的工作是要对所表达的内容进行认真分析,明确其表现主旨,确定风格趋向,最后进行具体形象的刻画。

动画的描绘特点,最早是受漫画的影响,如诞生于20世纪初的一部名为《滑稽脸的幽默相》的动画片,其中所描绘的形象,就是运用漫画手法对人物形象、表情进行了夸张的刻画(图1-2-3)。这部由美国人丁·斯图亚特·布莱克顿制作的动画片,第一次赋予图画以生命。为了使运动中的图画更有效地表现并传达人物的形象动态与表情特征,这种更为夸张、幽默、有趣的漫画式语言便成为动画艺术风格最初亦是最显著的特点。在默片时代,动画艺术家便以夸张的方式强化外形特征来区别不同角色,同

时,这种描绘方式为形象的塑造提供了更大的自由度。随着动画技术的发展,不单是美术设计,包括音乐、动作等构成要素在内的早期动画,在艺术表现上也都突出了特有的“漫画式”风格与其艺术意味,正是这一艺术特征奠定了动画所具有的独特的娱乐性功能。

在欧美许多国家的动画家也普遍运用了这种“漫画式”的美术设计风格,并在一些艺术短片中对“漫画式”语言进行了充分地挖掘与发挥,如英国动画片《傲慢的斗牛士》(图1-2-4)中,主要角色的造型都将四肢简化为线形,头部形态与表情都十分夸张且洗练,其形象典型而幽默,把斗牛士那份从容、高傲与潇洒表达得十分有趣、到

位。从这幅动作时间只有1/2秒的原画设计中可以看出其动态的夸张和细腻。加拿大的动画艺术短片创制群体在世界上也很突出和具有代表性,如动画片《抛开忧郁》中运用的几乎都是抽象的图形符号,但整部影片的色调却因此和谐而富有变化,它由迈克莱恩和朗伯特手绘而成(图1-2-5),这部电影用动态的视觉语言的形式去表现音乐的魅力。另两部美国动画片《一次谋杀的解剖》的片头和《金臂男子》用符号的形象和黑白两色来突出其动画的风格(图1-2-6,图1-2-7)。前南斯拉夫的杜桑·乌卡迪克的作品《短笛》中,作者对乐器与演奏者进行了高度的夸张,致使两者融为一体(图1-2-8)。从中外众多动画片的美术设计风格看,各国的动画艺术家无不从本土的传统艺术样式中吸纳其独特的表现形式,在制作过程中创造性地运用了各种造型手段来表现作品内容,从而使动画美术设计风格更加丰富多彩。

动画美术风格还受到其他各种艺术形式的影响,1879年在西班牙的阿尔塔米拉洞窟壁画中发现画了8条腿的野公猪形象(图1-2-9),这大概是人类第一次表现出了运动中的动物视觉形象的图画,而布须曼人岩画中的造型简洁而形态明晰(图1-2-10),这些都成为动画设计家设定其造型设计风格的极好参照。从不少的动画片中均可领略到来自古代装饰及漫画艺术的一些风格特征(图1-2-11)。如庞克·阿尔马纳克于1898年创作了《动物的讽刺画》(图1-2-12);费尔朋所作的19世纪法国国王路易·菲利浦的讽刺画等(图1-2-13),而真正对动画美术风格影响最大的要数连环漫画,最具代表性的作品有美国早期的系列漫画《大力水手》《菲利克斯猫》(图1-2-14,图1-2-17)等一系列改编创作的动画片初步形成了美国系列动画片的艺术风格,后来的“米老鼠”“高飞”“兔八哥”“唐老鸭”等形象的设计成为世界著名的沃尔特·迪士尼等公司的风格代表(图1-2-15,图1-2-16)。在动画片中还有一类纯粹抽象的美术风格,如1934年由美国人约瑟夫·塞林格和路易斯·雅可布创制的作品《同步发生》(图1-2-18),法国人奥斯卡·菲辛格尔制作的作品《勃拉姆斯狂想曲》(图1-2-19),在该片中,跃动变幻的抽象图形符号与音乐融为一体。而沃尔特·迪士尼公司制作的作品《幻想曲2000》(图1-2-20),在片头部分的一组镜头中,创作者以抽象符号式的时而跳跃、时而舒缓的图形所具有的奇妙的视觉效果,对不同的音乐与节奏进行了准确而美丽的诠释,这是非凡的想象力与娴熟的动画技巧的完美结合。此片的美术风格是装饰、抽象、写实、写意等多种形式的集合体,意在展现迪士尼公司的阶段性成就。他们在2000年制作完成的另一部新片《幻想曲2000》亦有异曲同工之意(图1-2-20)。由于计算机辅助设计三维图形动画制作技术的介入,使这部动画片的影像视觉效果更丰富、神奇。新的制作技术使创作者的奇思妙想能够轻松实现,从而也拓宽了美术设计的思路,使动画艺术表现语言与形式获得更自由的发挥。比较而言,自由甚至无度的夸张与强调风格化,是早期动画片美术设计风格的主要特征。风格类型的细分化是

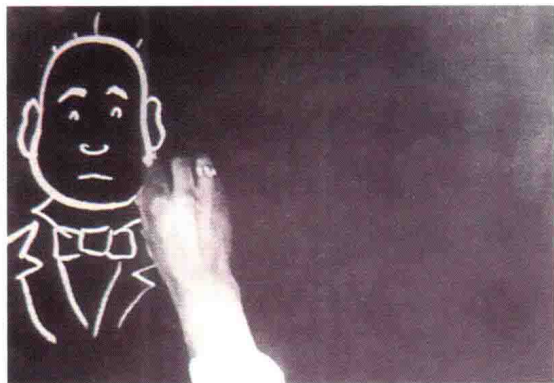


图 1-2-3
《滑稽脸的幽默相》角色造型设计
丁·斯图亚特·布莱克顿
(美国)

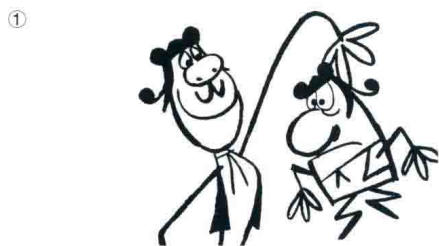


图 1-2-4
《傲慢的斗牛士》角色造型设计
英国ABC电视台

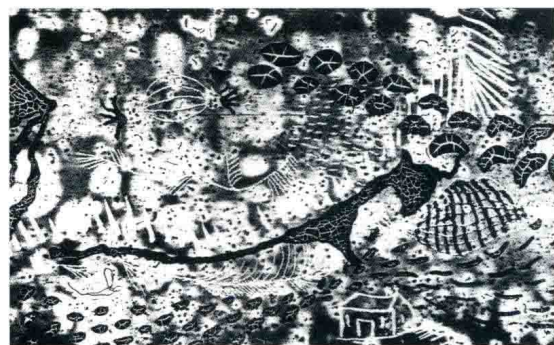


图 1-2-5
《抛开忧郁》场景设计 诺曼·迈
克莱恩(加拿大)

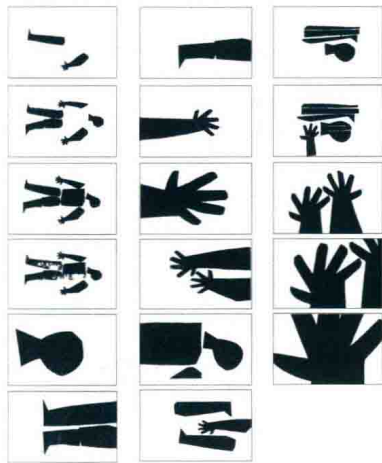


图1-2-6
《一次谋杀的解剖》片
头 哥伦比亚(美国)



图1-2-7
《金臂男子》动画风格
奥托·布里明戈小组、
索尔·巴斯和协会
(美国)

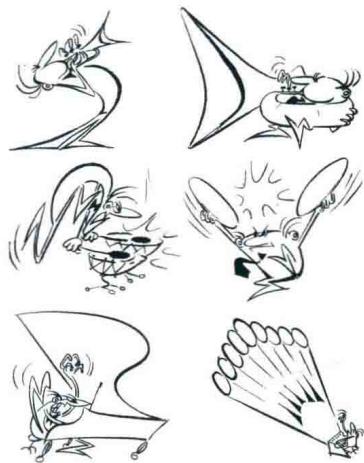
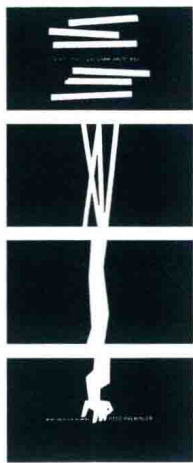


图1-2-8
《短笛》动画美术风格
杜桑·乌卡迪克(前南
斯拉夫)

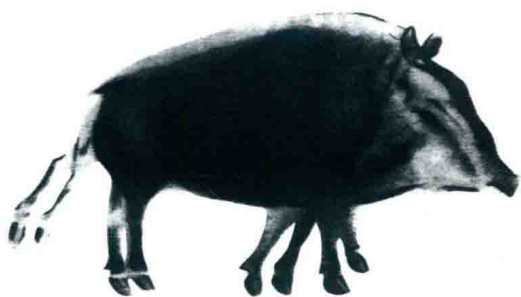


图1-2-9(左图)
西班牙阿塔米拉洞
窟壁画

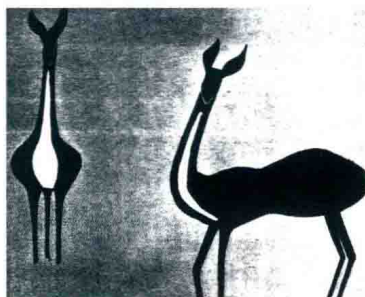


图1-2-10(右图)
布须曼人岩画



图1-2-11(左图)
古希腊瓶画

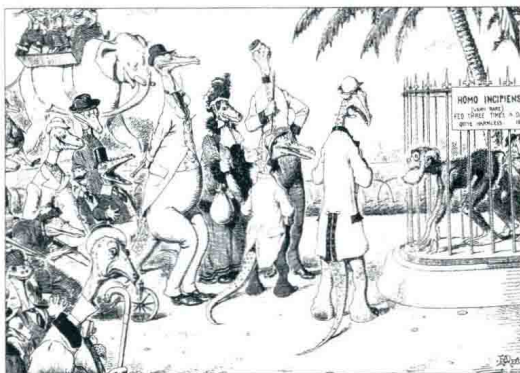


图1-2-12(右图)
《动物的讽刺画》受
漫画影响的设计风格
庞克·阿尔马纳克
(法国)

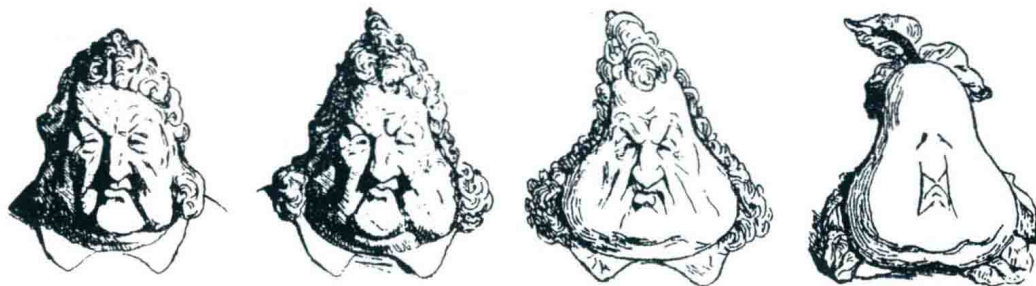


图1-2-13
《路易·菲利浦》受
漫画影响的讽刺画
费尔朋(法国)



图1-2-14
连环漫画《大力水手》
美术风格设计 金斯·费
图勒(美国)

图1-2-15
米老鼠、唐老鸭、高飞形
象 迪士尼公司(美国)

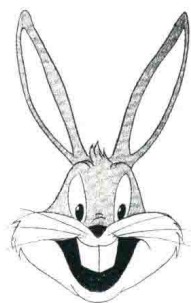


图1-2-16
兔八哥 华纳兄弟公司
(美国)

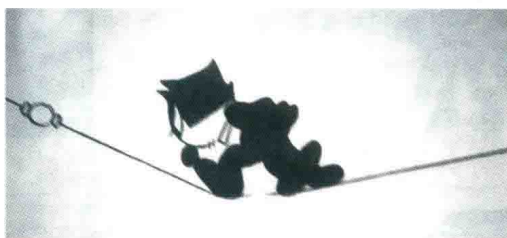


图1-2-17
最早的《菲利克斯猫》
动画, 墨水笔绘制 佩
特·苏利文

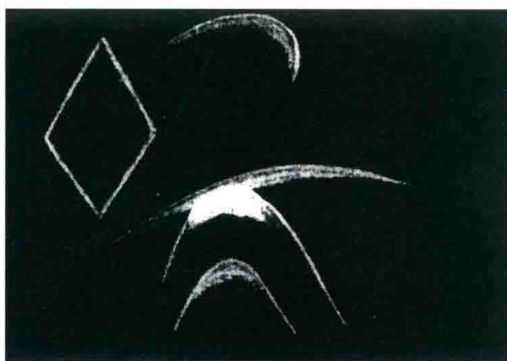
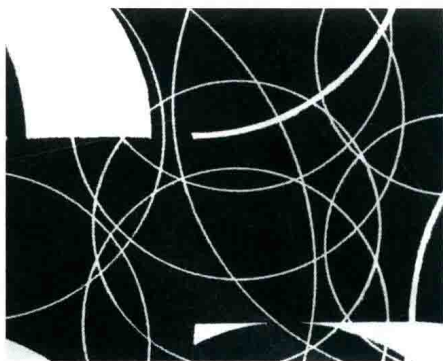


图1-2-18(左图)
《同步发生》的抽象美术
风格 约瑟夫·塞林格、
路易斯·雅可布(美国)

图1-2-19(右图)
《勃拉姆斯狂想曲》抽象
美术风格 奥斯卡·菲辛
格尔(法国)



图 1-2-20
《幻想曲2000》抽象美术风格 迪士尼(美国)



图 1-2-21
《铁臂阿童木》动画设计风格 手塚治虫(日本)



因动画片走向商业化以及对受众群体更具针对性的要求所致，“新、奇、变”永远是动画美术设计的目标。

日本的动画片是20世纪60年代开始并迅速发展的，漫画、动画家手塚治虫可以说最先拉开了日本动画的帷幕，他的代表作品有20世纪60年代创作的《铁臂阿童木》(图1-2-21)、《森林大帝》(图1-2-22)，20世纪80年代后最具代表性的有宫崎骏的《平成狸合战》(图1-2-23)、《龙猫》(图1-2-24)，写实风格的代表有大友克洋的《阿基拉》、押井守的《攻壳机动队》(图1-2-25)等。另外，还有大量的电视动画片，如《机器猫》(图1-2-26)、《樱桃小丸子》(图1-2-27)、《蜡笔小新》(图1-2-28)、《宠物小精灵》(图1-2-29)等。这些由漫画改编的动画片都有着极高的收视率与普及率。日本动画片的美术设计风格完全不同于欧美的样式，日本动画片非常突出地体现了日本人特有的审美取向与趣味。连环漫画是日本动画创作设计的重要依托和取材来源。



图1-2-22
《森林大帝》动画美术风格 手塚治虫(日本)

图1-2-23
《平成狸合战》角色的设计风格 宫崎骏(日本)



图1-2-24(左图)
《龙猫》的动画角色设计 宫崎骏(日本)

图1-2-26(右图)
《机器猫》的形象设计 藤子不二雄(日本)

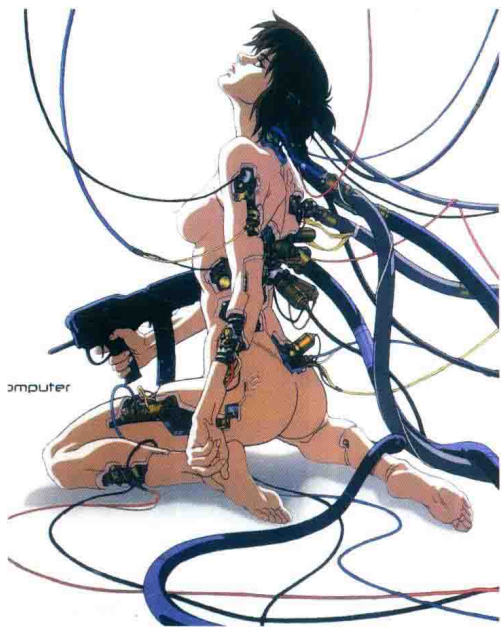


图1-2-27
《樱桃小丸子》本桥浩一(日本)

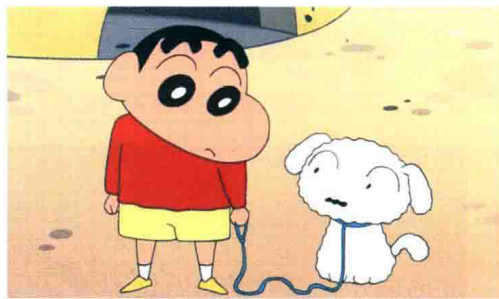


图1-2-28
《蜡笔小新》角色设计 臼井仪人(日本)

图1-2-25
《攻壳机动队》角色设计风格 押井守(日本)