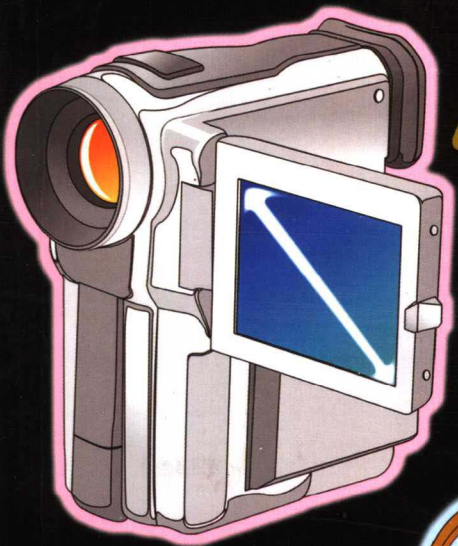


MEILIKATONG QUANCHENG XUNLIAN

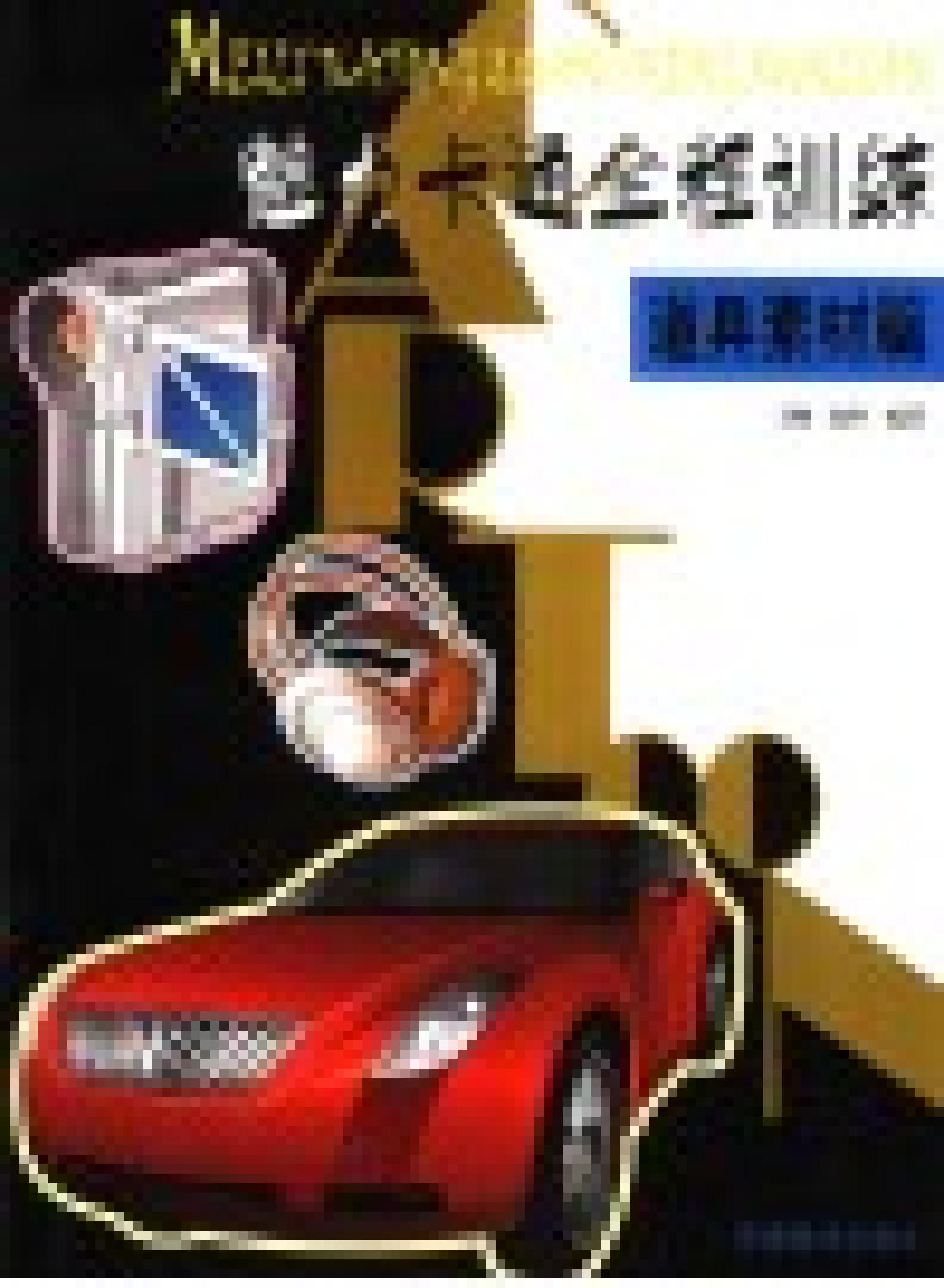
魅力卡通全程训练

道具素材篇

王鹏 沈晔 编著



安徽美术出版社



全球品牌

全球品牌

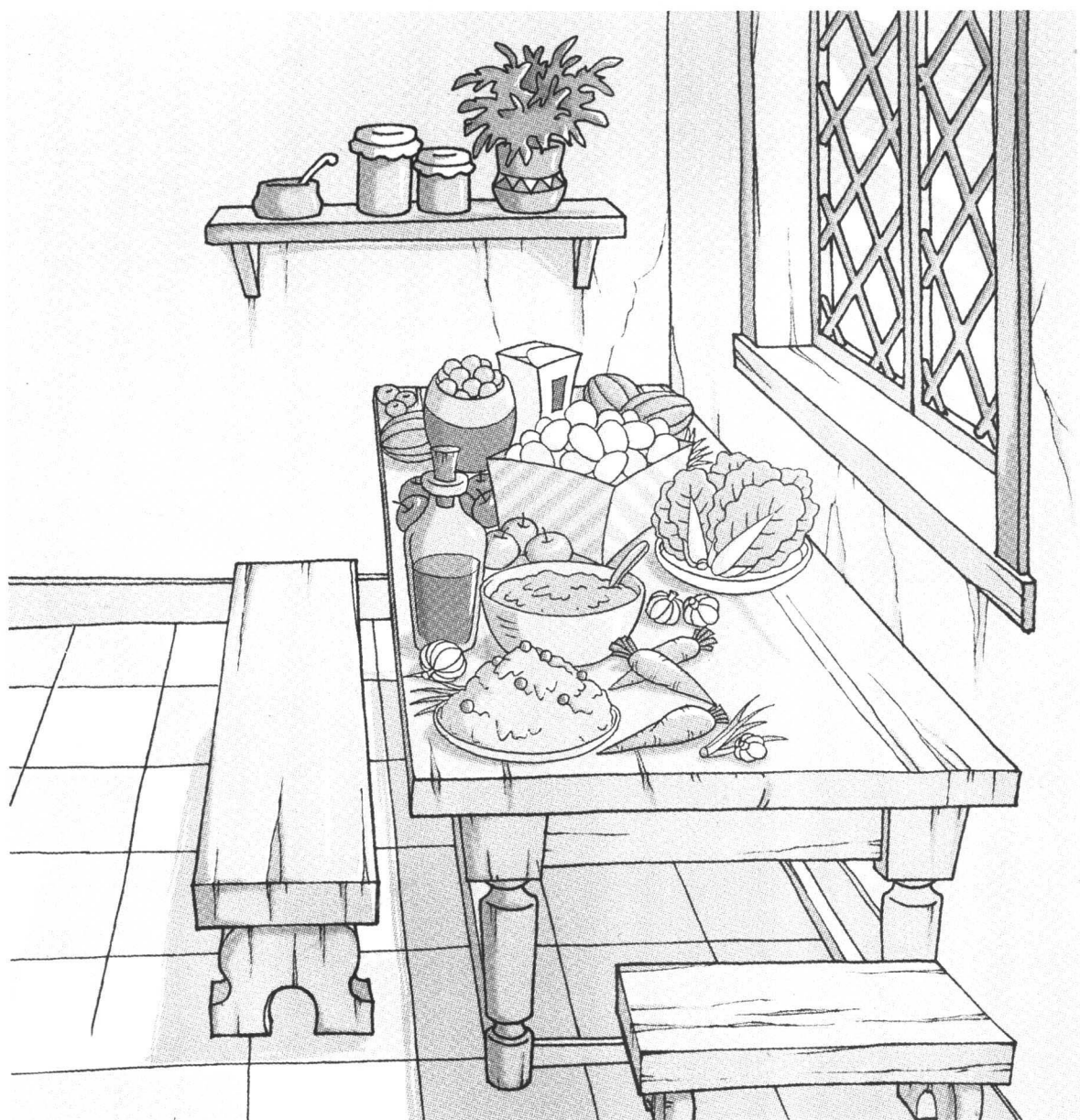
全球品牌

全球品牌

魅力卡通全程训练

道具素材篇

王鹏 沈晔 编著



安徽美术出版社

图书在版编目(CIP)数据

魅力卡通全程训练·道具素材篇 / 王鹏, 沈晔编著. —合肥: 安徽美术出版社, 2006. 10

ISBN 7-5398-1668-6

I. 魅... II. ①王... ②沈... III. 动画—技法(美术)
IV. J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字(2006)第119160号

部分作者: 叶子 孙晔 沈心语 顾平 张宋
刘轩 王平 程海婴 包子

魅力卡通全程训练——道具素材篇 王鹏 沈晔 编著

安徽美术出版社出版

(合肥市金寨路381号 邮编: 230063)

安徽美术出版社网址: <http://www.ahmscbs.com>

全国新华书店经销

安徽万德印务有限公司印刷

安徽鼎鑫公司制版

开本: 889 × 1194 1/16 印张: 6.75

2006年12月第1版

2006年12月第1次印刷

ISBN 7-5398-1668-6 定价: 22.00元

发现印装质量问题影响阅读, 请与承印厂联系调换。

编者的话

动漫作品中的道具设计与作品中其他的造型设计密不可分。

动漫作品中的道具是指角色表演所用的物件。它可以是角色打开的一扇门或坐着的一把椅子，也可以是角色脱下的一顶帽子或提的一只包。很显然，如果是门或椅子等物件，就必须和相应的场景统一设计，而帽子、包等也必须符合人物的服装造型设计。

动漫作品中的道具除了叙事和辅助表演外，对刻画人物的性格、表达人物情绪、渲染气氛等都起到很大的作用。举一个简单的例子，很多作品中正面人物与反面人物都使用同一类型的武器，它们的使用功能是一样的，但造型完全不同，分别体现出各自主人的性格。

总之，一部动漫作品的前期造型设计是一个完整的、系统的工程，每一项单元工作既有其独立性又必须统一于作品的整体构思中。所以在进行场景设计、人物造型设计或道具设计时不要把它们完全割裂开，要遵循从整体到局部的所有艺术设计的总原则。

本书分类系统，案例丰富，对动漫的初学者来说是很好的素材资料。



目 录

第一章 道具的基本概念及作用 /1

- 一、叙事需要 /1
- 二、帮助交代故事发生的时空环境 /1
- 三、刻画角色，交代人物身份 /2

第二章 道具的设计要求 /3

- 一、与作品的整体风格一致 /3
- 二、与角色统一 /4

第三章 道具的绘制 /5

绘制道具的具体步骤 /6

第四章 图库 /7

- 一、服饰·化妆品 /7
- 二、生活用品 /25
- 三、文化体育用品 /47
- 四、食品 /61
- 五、交通工具 /65
- 六、电子产品·电器 /81
- 七、机械·太空 /97
- 八、兵器 /99



第一章 道具的基本概念及作用

动漫作品中的道具是指所有角色表演时所用的物件。例如：服饰、水杯、汽车、相机……

除了剧情需要、叙事需要、辅助表演之外，道具还有许多特殊的作用。如表明人物的身份、年龄，刻画、表达角色的心理、性格和情绪等。下面我们来分类说明。

一、叙事需要

例如在一段剧情中，角色人物在用餐，那么我们就必须设计出角色用餐时所用的符合人物身份和生活环境的餐具及食物等。

二、帮助交代故事发生的时空环境

同样是角色在用餐，如果故事发生在不同的时空，我们所设计的餐具及食物就会完全不同。如古今中外的人们所用的餐具是完全不同的。一个设计合理的道具可以把相应的时空环境信息传达给观者。（见图1-1、图1-2）



图 1-1 从手持的玉玺可以看出故事发生的时空背景。

（图片选自香港漫画《风云》作者 马荣成）



图 1-2 从伞的式样及破损程度可以看出故事发生的时代与主人公的境遇。

（图片选自日本动画片《萤火挽歌》）

三、刻画角色，交代人物身份

即使是同一时代，为不同阶层、不同民族、不同个性的角色所设计的道具也应有所区别。如秦始皇与孟姜女身份、地位不同，汤婆婆与钱婆婆（日本动画片《千与千寻》中人物）个性不同，他们决不会用同样的杯子喝水。（见图 1-3、图 1-4）



图 1-3 朴实的餐具体现出钱婆婆的善良。
（图片选自日本动画片《千与千寻》）



图 1-4 西化、精致的用具与汤婆婆贪婪的性格相符合。
（图片选自日本动画片《千与千寻》）

第二章 道具的设计要求

在开始道具设计前我们需要充分了解作品整体的艺术风格、时代背景及角色个性，再根据了解的信息大量地收集素材。

一、与作品的整体风格一致

如果作品是写实风格，为此作品所设计的道具就需要写实。假如作品中人物、场景风格特异，道具设计也必须作出相应的变化。(见图2-1~图2-4)

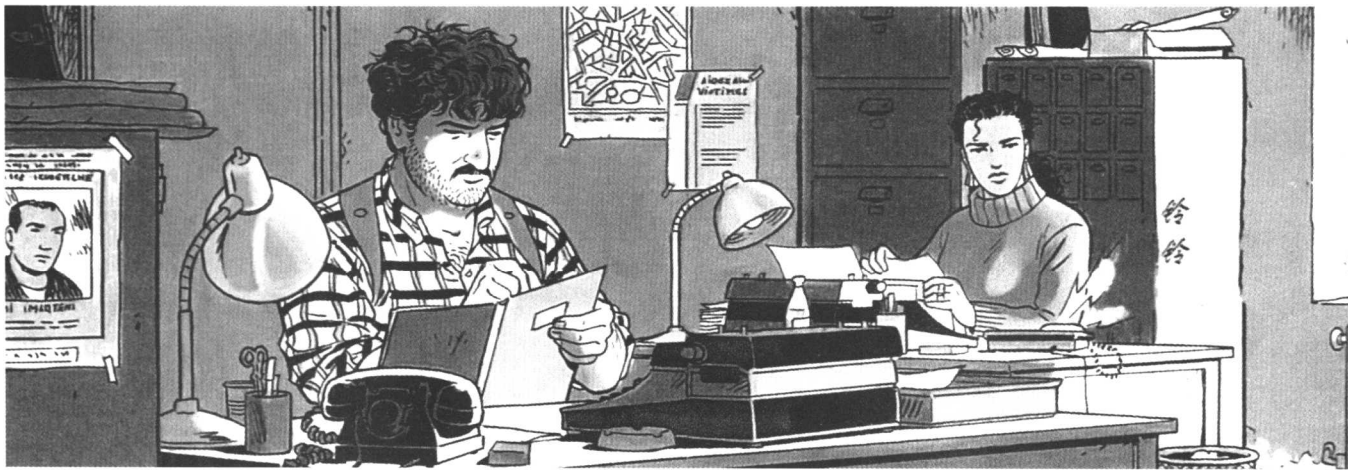


图 2-1 场景、人物及道具都是统一的写实风格。(图片选自法国漫画《青春之迷》)



图 2-2 极其简化的道具与可爱的人物在风格上相匹配。

(图片选自美国漫画《北海大英雄》)

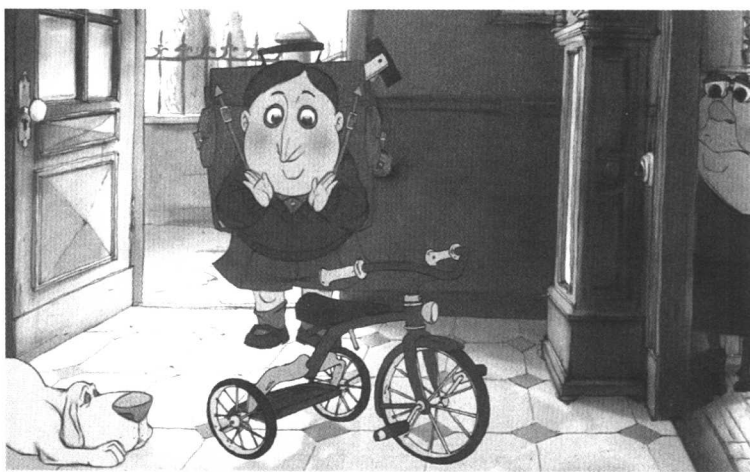


图 2-3 在结构写实的前提下拙化了自行车的线条及外形。

(图片选自加拿大、法国合作动画片《美丽城三重奏》)



图 2-4 在结构写实的前提下拙化了汽车的线条及外形。（图片选自比利时漫画《皮小子斯皮鲁》）

二、与角色统一

我们为不同性格的角色设计道具也应区别对待。如影片《指环王》中正面角色与反面角色所使用的武器对刻画人物起了很大作用。（见图 2-5、图 2-6）



图 2-5 （图片选自电影《指环王》设定集）



图 2-6 （图片选自电影《指环王》设定集）

第三章 道具的绘制

在绘制道具之前我们可以先对所需绘制的物体进行分析，这样对我们会有很大帮助。所有的物品都可以分析为简单几何体的组合。（见图3-1~图3-6）

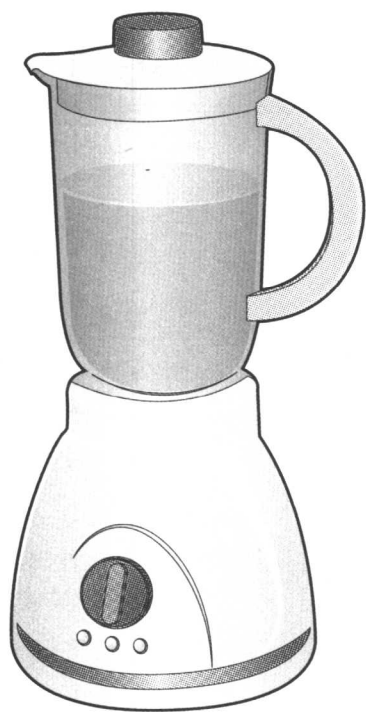


图3-1

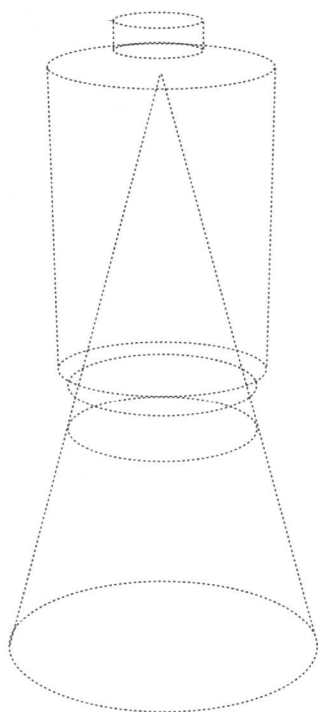


图3-2

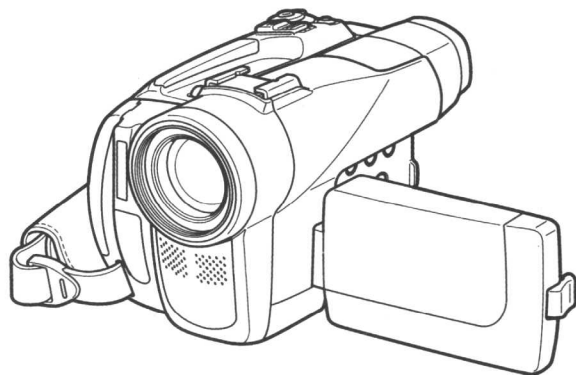


图3-3

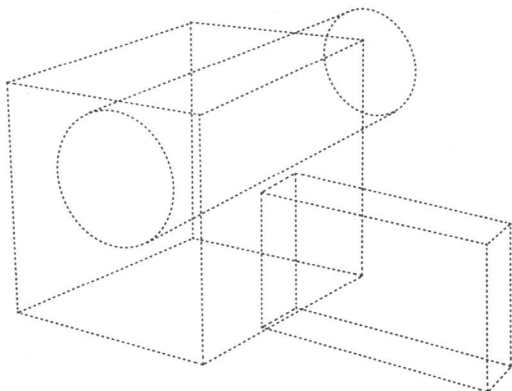


图3-4

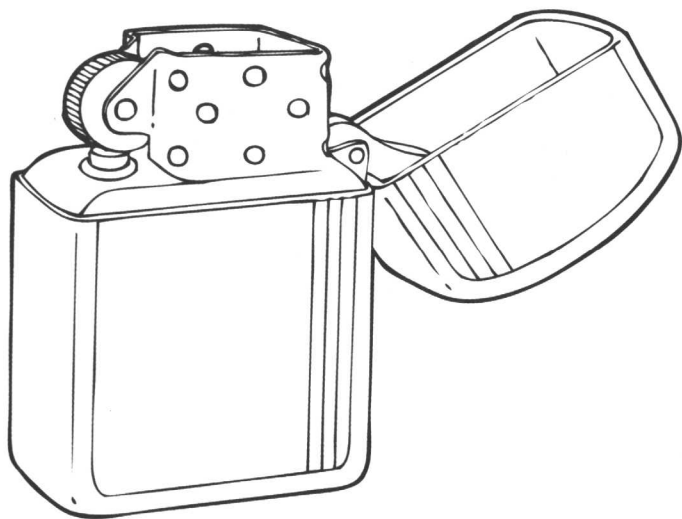


图3-5

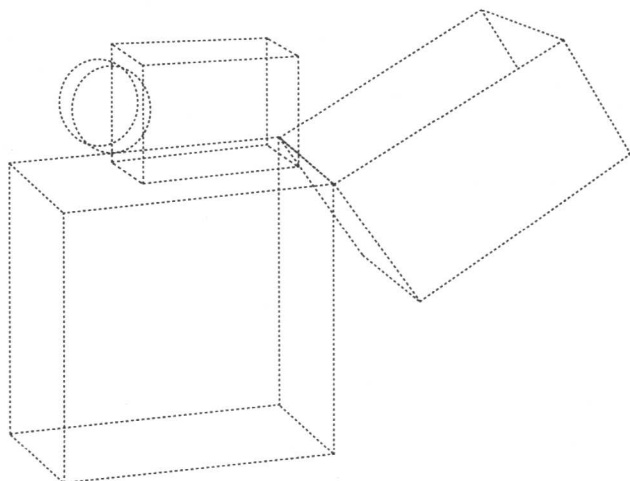


图3-6

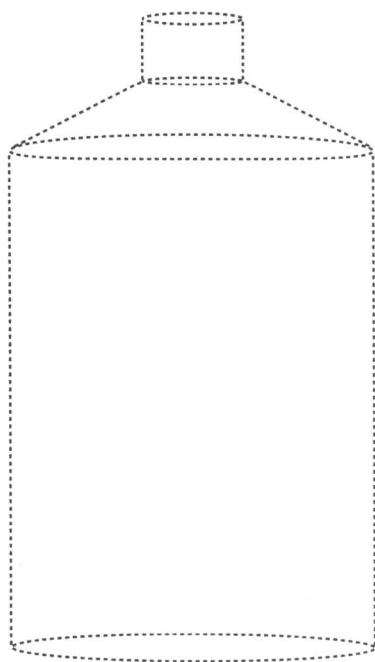
绘制道具的具体步骤

以咖啡罐为例：



1

先根据作品需要搜集素材，如照片等。



2

我们可以把咖啡罐分解为两个圆柱和一个圆锥，画出草稿。



3

添加细节部分，清出干净的线条，就绘出了一个写实风格的咖啡罐。



4

根据作品风格的需要还可以把物体作适当变形，以适应作品风格。

第四章 图库

一、服饰·化妆品



服饰道具的应用

