



**ESSENTIAL COURSE
IN THE SCULPT
OF ANIMATION**

动画造型基础教程

主 编 袁晓黎

副主编 朱方胜 童 艳 朱海乐



南京大学出版社

AN ESSENTIAL COURSE
IN THE SCULPT
OF ANIMATION

动画造型基础教程

主 编 袁晓黎

副主编 朱方胜 童 艳 朱海乐



南京大学出版社

图书在版编目(CIP)数据

动画造型基础教程 / 袁晓黎主编. —南京: 南京大学出版社, 2006.9
(动画设计系列教程)
ISBN 7-305-04838-0

I. 动... II. 袁... III. 动画—造型设计—高等学校—教材 IV. J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字(2006)第101223号

特 别 声 明

本书及附赠光盘涉及到的图形及画面仅供教学分析、借鉴, 这些图形及画面的著作权归原创者或相关公司所有, 特此声明。

出 版 者 南京大学出版社
社 址 南京市汉口路22号 邮 编 210093
网 址 <http://press.nju.edu.cn>
出 版 人 左 健
丛 书 名 动画设计系列教程
书 名 **动画造型基础教程**
主 编 袁晓黎
责任编辑 荣卫红 编辑热线 025-83593947
印 刷 南京爱德发展有限公司
开 本 889 × 1194 1/16 印张 9 字数 179 千
版 次 2006年9月第1版 2006年9月第1次印刷
印 数 1-3000
ISBN 7-305-04838-0/J · 88
定 价 45.00元(附赠1CD-ROM)
发行热线 025-83592169 025-83592317
电子邮件 sales@press.nju.edu.cn (销售部)
nupress1@public1.ptt.js.cn

* 版权所有, 侵权必究

* 凡购买南大版图书, 如有印装质量问题, 请与所购
图书销售部门联系调换

“十一五”动漫专业精品课程建设示范教材

《动画设计系列教程》编写委员会

主 编

袁晓黎

本册编写策划

江南影视艺术职业学院

策 划

荣卫红

美术设计

黎 子 晓 军

版式编排

周 华 赵 好

徐慧婧 刘 勇

张杰夫 张涛涛

编务人员

张 巧 丁 玲

李少峰 张 皓

编 委

李剑平 中央电视台著名动画导演、中国电视金鹰奖评委

卢国忠 江南影视艺术学院书记

孙立军 北京电影学院动画学院院长、教授

宋渭澄 江南影视艺术学院院长、教授

曹小卉 北京电影学院动画学院副院长、教授

孙 哲 著名动画导演、成都大学动画系教授

于少飞 中央戏曲学院舞台美术系主任

晓 欧 中央美术学院城设学院动画系主任

王启中 著名动画导演

张秋平 金陵科技学院艺术学院院长

廖 军 苏州大学艺术学院院长

刘 赦 南京师范大学美术学院副院长

陈 崎 南京艺术学院传媒学院院长

王 茜 东南大学软件学院院长

仲星明 上海大学数码艺术学院院长

张 涛 常州轻工职业技术学院副院长

(以上排名不分先后)

序

随着动漫文化产业的发展,对优秀的具有创造性能力人才的需求和培养成为最迫切的问题。因此动漫教育产业在近年来出现了蓬勃发展的现状,而动画是其中最具综合性和最重要的专业。

动画是属于影视门类的一个艺术专业,艺术专业学科由于对学生创作思想培养的需要,长期以来很难有标准的书面教材。近年来虽然陆续面市了一些各种版本的专业教材书,但作为快速扩大和尚属成长期的中国动画教育领域,针对不同基础和不同培养方向的学习群体,多样化特点的课程设置和教学教材是非常必要的。

动画艺术在我国教育领域是一个拥有几十年历史的专业,也相继成功地培养出了今天在行业内进行中国原创的优秀人才。但面对今天全国各地各种院校动漫专业的成立,原有的教学体系和教材在一定程度上无法全面准确地适应和解决不同地区和不同培养方向的教学需要,而新时期的教学对专业学员思维的多样化启发也需要有新的教材来不断填充这个领域。

《动画设计系列教程》系列教材从目前一些院校的动漫画专业常设的二十余门课程中选择了动画造型、动画背景、动画设计和动画编导四门主干课程进行编写,最终组成《动画造型基础教程》、《动画场景基础教程》、《动画设计基础教程》、《动画编导基础教程》四本书。这四门课程基本上涵盖了动画设计与制作的整个过程。四门课程的教学内容环环相扣,相互融会,但又是相对独立不可被取代的。课程的知识点紧紧围绕行业创作和生产需求进行设计,编者也通过长期的创作实践和多方面的实际调查,以动画行业的生产标准为编写依据。

本套教材编写时始终密切考虑所面向的不同基础和条件的本专业学员的特点和思维习惯,在理论上深入浅出,把复杂的原理重新分析、整合,用简洁易懂的语言表述出来。

在教材的面貌上,本系列书选择了大量精心绘制的图片巧妙地融合到教学内容中。尽可能地结合动画视觉艺术的专业特点,合理的图文混排使教学内容生动有效地展示给学生,也使学生在得到一套教材的同时拥有了一套专业性和收藏性较强的资料集。

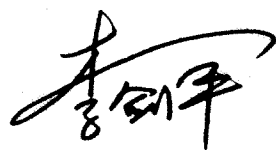
为配合不同条件的专业学员和动画爱好者的需要,本系列教材力图能够更大程度地适合自学,章后有具体的讨论思考与作业练习,并配备准确的图片可供参考和描摹。

本系列教材的另一特点是可以配合教材内容进行网上学习,为此作者专门设立了与教材配套的网站,向广大爱好者提供进一步学习与交流的平台。各地学员可远距离从网上对本教材及相关知识进行进一步了解。作者主持开发的网络课程《动画运动规律》也将陆续上网,该课程被教育部评为“新世纪网络课程建设工程优秀项目”,同时被评为“十一五”国家级教材。

本系列教材主编袁晓黎副教授从事动画艺术设计与教育工作二十余年,是动画专业“国家精品课程”主持人、“十一五国家级动画教材”项目主持人,江苏省“333工程”专家、南京市有突出贡献的中青年专家、市优秀教育工作者。中央电视台《半边天》栏目曾专门为其所设计制作的作品拍摄专题节目并播放。其作品、论文多次发表或播放于国家级专业杂志和省、市电视台。所主持的教育部“新世纪网络课程/动画运动规律课程”被教育部评为优秀课程;主编出版了《卡通绘画技法教程》、《图形处理与三维动画》、《现代构成》等多部专业教材;获江苏省高校一类优秀课程奖、二类优秀课程奖,江苏省优秀教学成果奖,江苏省优秀课件奖。

在本教材的编写过程中,袁晓黎副教授通过总结自己长期的教学经验和对动画专业教学管理的实践,广泛同行业内人士交流探讨,最终完成了这套适合广大动画专业和动画艺术爱好者了解和学习动画艺术的教材。

希望本系列教材能够进一步丰富中国动画艺术教学领域的理论成果,为有志于学习动画艺术并立志于投身原创动漫艺术事业和中国动漫文化产业的学员提供更多的营养,实实在在进行动画专业课程的学习和技艺的提高。



中央电视台著名动画导演,中国电视金鹰奖评委

目 录

第一章 概 述 1

- 第一节 动画角色造型的特点及其作用 2
 - 一、动画角色的重要性 3
 - 二、动画角色的特点 3
 - 三、动画角色造型与影片整体风格一致性 4
 - 四、现代高技术的发展给动画造型设计带来重大影响 5
- 第二节 动画角色造型的分类 6
 - 一、写实型 6
 - 二、装饰型 7
 - 三、漫画型 8
 - 四、可爱型 9
- 第三节 影响动画角色造型的因素 10
 - 一、故事对动画角色造型设计的影响 10
 - 二、动画片的美术风格对动画角色造型设计的影响 10
 - 三、动画片的制作模式与生产规模对动画角色造型的影响 11
 - 四、不同材质或表现媒介对动画角色造型的影响 11
- 第四节 动画角色造型设计的基本规则 12
 - 一、抓住角色的性格特点 12
 - 二、强化角色的身份要素 13
 - 三、表现角色的地域特点 14
 - 四、突出角色的时代印迹 14
 - 五、夸张角色的造型结构 15

第二章 动画角色造型基础知识 17

- 第一节 动画角色造型设计的基本规范 18
 - 一、比例图 18
 - 二、转面图 19
 - 三、表情图 20
 - 四、透视图 21

第二节 动画角色造型设计的基本方法 22

- 一、轮廓线设计法 22
- 二、结构设计法 24
- 三、材质造型法 26
- 四、夸张法 28
- 五、变形法 30
- 六、打散构成法 32

第三节 动画角色造型的色彩设计 34

- 一、动画角色色彩设计的特点、作用与方法 34
- 二、不同风格动画角色造型的色彩设计 36
- 三、典型动画角色造型色彩设计的实例分析 38
- 四、动画角色造型与背景的色彩关系 43

第三章 动画角色造型风格设计 47

第一节 造型结构与动画角色的风格设计 48

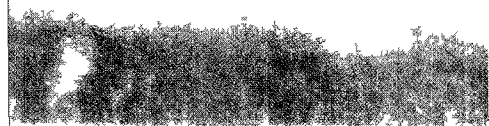
- 一、写实风格的动画角色设计 48
- 二、半写实风格的动画角色设计 49
- 三、装饰风格的动画角色设计 50
- 四、漫画风格的动画角色设计 51

第二节 绘画作品与动画角色的风格设计 52

- 一、水粉画风格 52
- 二、水彩画风格 53
- 三、素描淡彩风格 53
- 四、水墨画风格 54
- 五、年画风格 55
- 六、版画风格 56
- 七、壁画风格 57

第三节 民间艺术与动画角色的风格设计 58

- 一、剪纸风格 58
- 二、戏曲风格 59



- 三、皮影风格 60
- 四、实物风格 61
- 五、木偶风格 62
- 六、泥偶风格 63
- 第四节 三维及其他风格 64
 - 一、三维风格 64
 - 二、其他风格 65

第四章 动画衍生产品设计 67

- 第一节 动画衍生产品开发简介 68
 - 一、动画衍生产品的开发形式 68
 - 二、动画片衍生产品的种类 69
 - 三、动画衍生产品的运作模式 69
- 第二节 动画形象设计与衍生产品开发的关系 70
- 第三节 美国动画衍生产品实例分析 72
 - 一、美国的迪斯尼动画衍生产品开发 72
 - 二、米奇系列产品简介 73
 - 三、《变形金刚》系列产品简介 74
- 第四节 日本动画衍生产品实例分析 76
 - 一、《哆啦A梦》衍生产品开发 76
 - 二、《铁臂阿童木》衍生产品开发 78
 - 三、《蜡笔小新》衍生产品开发 80
 - 四、《樱桃小丸子》衍生产品开发 82
 - 五、《皮卡丘》衍生产品开发 82
 - 六、《奥特曼》衍生产品开发 83
- 第五节 中国动画衍生产品实例分析 84
 - 一、三个耐人寻味的图表 84
 - 二、蓝猫淘气3000问 86
 - 三、三毛系列 87
 - 四、其 他 87

第五章 动画片人物角色设计 89

第一节 人物造型设计的特点 90

- 一、设计的要点 90
- 二、设计的作用 90
- 三、设计的分类 91
- 四、设计方法 91

第二节 不同性格动画角色的造型设计 92

- 一、纯真可爱型动画角色的造型设计 92
- 二、机灵滑头型动画角色的造型设计 94
- 三、粗鲁莽撞型动画角色的造型设计 96
- 四、慈祥仁厚型动画角色的造型设计 98
- 五、阴险奸诈型动画角色的造型设计 100

第三节 群组人物的设计 102

- 一、系列化角色的造型设计 102
- 二、全片人物造型设计 104

第六章 动物角色造型设计 115

第一节 动画角色设计要点 116

- 一、设计要点 116
- 二、设计分类 117
- 三、设计方法 117

第二节 陆地行走的动物 118

- 一、狗 118
- 二、猫 120
- 三、狮、虎 122
- 四、其他家畜 123

第三节 飞行类的动物 124

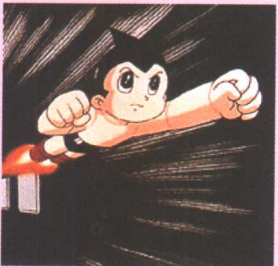
- 一、家禽 124
- 二、飞禽 124

第四节	鱼 类	126
一、	小 鱼	126
二、	鲸 鱼	127
第五节	科幻类的动物	128
一、	龙	128
二、	怪 兽	129
第六节	其他类动物	130
一、	昆 虫	130
二、	龟	130
三、	青 蛙	131

后 记	133
-----	-----

第一章 概述





第一章 概述

唐老鸭、米老鼠、孙悟空、阿童木、阿凡提、七个小矮人等,是大家喜爱的动画造型,而刀疤、二郎神、神秘怪兽等则引起人们的憎恶与反感。这些各不相同的动画角色,在动画艺术家的笔下诞生,被动画艺术家们赋予了生命。观看动画片时,除了感人的故事情节,最能打动人的恐怕就是这些表情生动、富有个性、特点突出、风格独特的动画角色。我们欣赏动画片时,这些充满了强烈感染力的角色,不管是动物、人物或其他造型,都让人难以忘怀,让人无法忽略它们的存在,让人随它乐而乐、随它忧而忧。这就是动画角色造型的魅力。

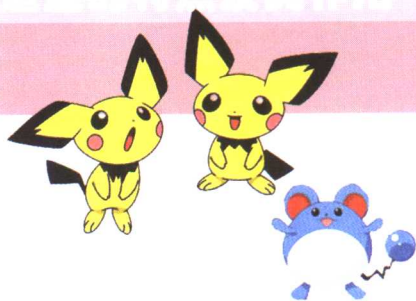
第一节 动画角色造型的特点及其作用

动画角色的造型设计,在动画片创作中是极为重要的一个部分。多年来,动画艺术家们创作出大量不同艺术风格的动画片,同时也创造了大量优秀的动画角色造型,这些前人创造的优秀作品给现在的动画角色造型设计留下了宝贵的创作经验,深入研究这些优秀作品,是动画角色造型设计人员必须进行的一项工作。

美国动画片《小鸡快跑》的造型



一组不同风格的动画造型

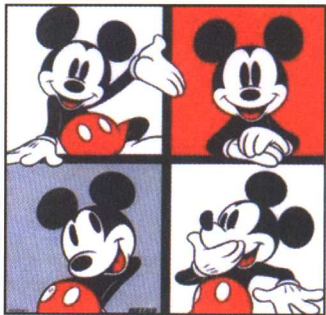
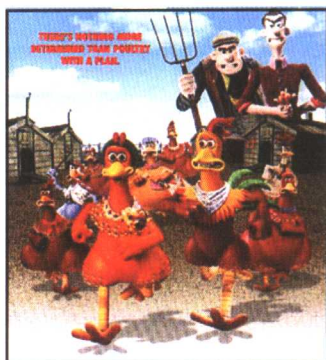


一、动画角色的重要性

动画角色的造型设计是一部动画片制作的基础，直接影响到影片的成败。好的动画角色造型设计，能给一部动画片带来不可估量的影响，给动画片增添更强的生命力，使动画片更加感人，而不成功的动画角色造型设计，则会给动画片带来致命的创伤。很难想象，一个感染不了观众的动画角色所演绎的故事会引人入胜。失败的动画角色造型设计有时不但无法引起观众的共鸣，还会因拙劣的形象引起观众对整部影片的反感，从而导致影片的失败。

二、动画角色的特点

在动画设计中，动画角色的造型设计在某种程度上近似于普通影视片制作时选演员的工作，但不同的是普通故事片中的演员作为一个有思想的独立个体、一个有生命的人，在遵照导演的要求进行表演时，能充分调动自己的主观能动性进行艺术再创造。动画片中的角色完全是动画艺术家创作的产物，动画编导赋予其性格、内涵，为其设计出相应的身份甚至典型的动作模式、语言风格。动画造型师则根据剧情的需要设计出角色的结构、外形、服饰、道具等。在动画界有这样一句话，“动画角色的造型只有想不到而没有做不到的”。在动画片的设计与制作过程中，动画艺术家实际上担任的是造型设计师、演员与导演的多重身份。



一组不同风格的动画造型



《阿凡提》是我国少年儿童喜爱的动画角色，其狭长的脸，配上一只香肠鼻子和一对小黑眼，将其机智、刚正不阿表现得恰到好处。



三、动画角色造型与影片整体风格一致性

动画角色造型的设计工作像动画艺术家在创作一个艺术的世界，但这个艺术的世界有自己的规则与要求。无论是对于影片的整体风格还是单就某一个静态的画面而言，动画角色的设计与动画片的整体风格都要相一致，动画角色造型与影片风格是相辅相成、互相制约又互相促进的。动画造型设计师在设计角色造型时，要从时间、空间、历史背景等多方面考虑，根据故事的内容和时代背景等要素来设计动画角色的造型。如国产动画片《大闹天宫》中的孙悟空，那富有装饰性的流畅的线条、灵动的身体结构、明快的色彩搭配，恰如其分地适应了动画片的主题“闹”字。《狮子王》中穆发沙壮硕的身躯，略呈直线风格的线条，塑造了作为狮王的威严与庄重。而弧线形勾勒出的刀疤的瘦



由万籁天担任导演、张光宇等担任美术设计的动画片《大闹天宫》堪称经典之作。片中角色的造型所采用的内收式弧形线条流畅，极富韵味。机灵的悟空、威严的玉帝、敦厚的太白金星、凶猛的天王，性格鲜明、各具特色。

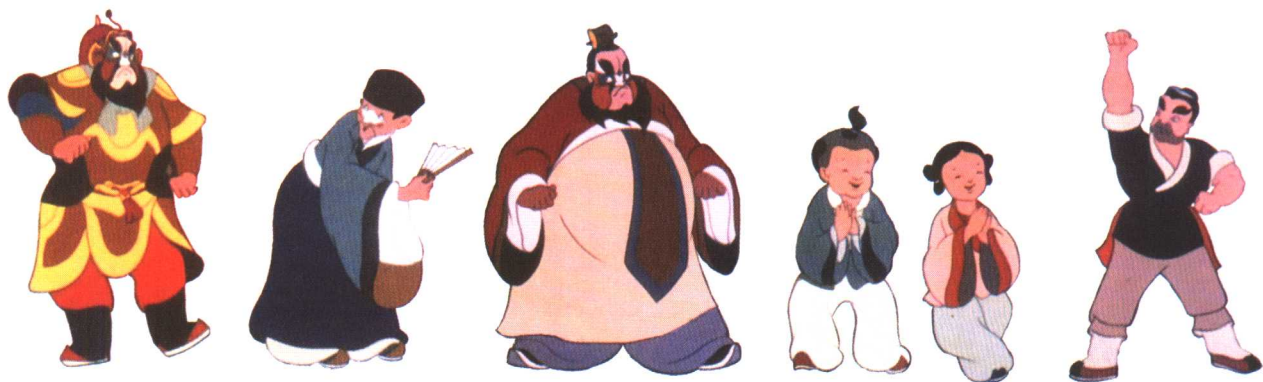
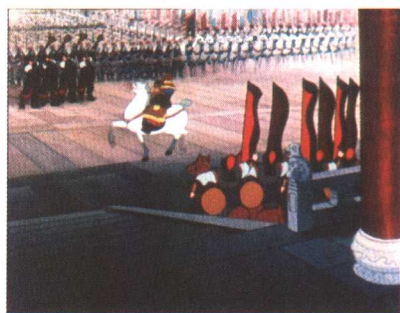


削细长的身体，低明度的色调处理，衬托出一个篡位者阴险、狡诈的性格。国产动画片《骄傲的将军》整体风格具有京剧艺术的特点，其造型与色彩都与之相适应，但如果将家喻户晓的唐老鸭、米老鼠的造型引入其中，非但不能给影片增色，反而破坏了它的整体美感。

四、现代高技术的发展给动画造型设计带来重大影响

过去，动画片因受制作技术的制约，常用的表现方法多为钩线平涂，一部水墨动画足已震惊整个国际动画界，但计算机的应用给动画打开了一片宽阔的天地，除了水墨风格，用水彩风格、素描风格、油画风格及三维技术表现动画造型已成为轻而易举的事。

这是一组《骄傲的将军》中将军凯旋归来庆功的场面。从列队的士兵、卑躬的官员到宫殿的红柱子、脚下的地毯，无一不透着浓浓的中国传统京剧味道。片中角色的造型与色彩也根据京剧的特点进行设计，整体风格统一、协调。





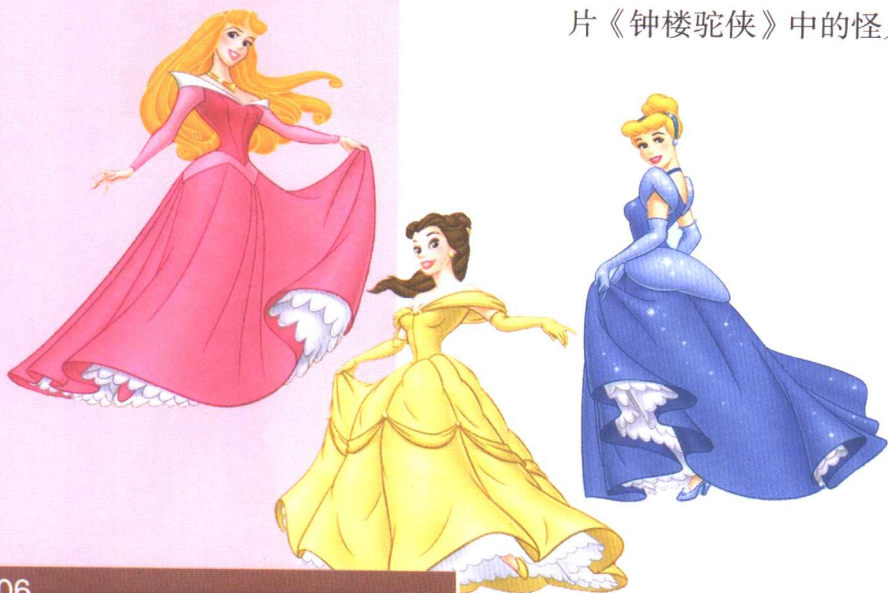
美国动画片《阿拉丁》
的造型



日本动画片《灌篮高
手》的造型



美国动画片《白雪
公主》的造型



一组写实风格
的动画造型

第二节 动画角色造型的分类

动画片自 20 世纪 20 年代诞生以来,涌现出无数或可爱、或滑稽、或幽默诙谐、或端庄淑雅、或可憎可恨的动画角色造型。结合近年来高技术的发展,更多不同种类、风格的造型被创作出来。动画角色的造型,按其外形结构通常分为写实型、装饰型、漫画型与可爱型。

一、写实型

写实类动画角色造型在动画片中占有很大的比重。如我国早期动画片《草原英雄小姐妹》中的龙梅和玉荣,日本动画片《空中大灌篮》中的樱木花道和流川枫,美国动画片《仙履奇缘》中的辛德瑞拉,《阿拉丁》中的茉莉、阿拉丁等,都是写实型的典型例子。它们的造型特点是在忠于现实生活造型的基础上,对生活原型进行适当的提炼与概括,以写实的风格进行设计。这样的造型,结合生动的故事情节,能带给观众生动的审美享受。

在写实类造型中,也有一些经过艺术夸张、变化设计出来的造型。如美国动画片《玩具总动员》中的一群玩具小子、国产动画片《大闹天宫》中的师徒四人、美国动画片《钟楼驼侠》中的怪人等,这些在造型上与原型有一定