

高等院校动画专业教材

Classical works on Animation TV/Films

影视动画

经典作品荟萃



北京电影学院动画学院
WISBOOK 联合策划

主编 / 孙立军
编著 / 易欣欣 陆铭



海洋出版社

内 容 简 介

《影视动画经典作品荟萃》是动画专业的必修课。本书对编委会专家组严格甄选的国内外经典影视动画作品,从30位神态各异的女性、23位各具风格的男性、25款前卫工业造型、13类生命植物、32位酷电影角色、19款室内场景设计、15款室外场景设计、22幅大自然美景、33种科幻奇迹、61类日本卡通精品、32种欧美动漫精品、64款游戏角色精品、30幅大师原画到漫谈国外游戏原画的设计与制作和国内游戏欣赏88例,从独特的视角进行了科学理性的分析,深入探讨了这些惊世之作的成功和缺憾。

本书对读者深入了解、学习、临摹和掌握构建经典影视动画作品的理论基础和经典技法,提高自身动画技能、拓展视野、启迪灵感、勇于创新受益匪浅。

附赠光盘内容: 动漫画、游戏、原画造型资料库。

特 别 声 明

本书所涉及到的图形和画面仅供教学分析、借鉴和临摹,这些图形和画面的著作权归原创作者或相关公司所有,特此声明。

图书在版编目(CIP)数据

影视动画经典作品荟萃/易欣欣,陆铭编著. —北京:海洋出版社,2004.5

高等院校动画专业教材

ISBN 7-5027-6008-3

I.影… II.①易…②陆… III. 动画—作品集—世界—现代—高等学校—教材 IV.J238.7

中国版本图书馆CIP数据核字(2004)第032592号

联合策划: 北京电影学院动画学院
WISBOOK

主 编: 孙立军

责任编辑: 黄梅琪 周京艳 周珂令

责任校对: 肖新民

责任印制: 肖新民 严国晋

CD制作者: 海洋多媒体开发中心

CD测试者: 海洋多媒体开发中心

排 版: 海洋计算机图书输出中心 晓阳

出版发行: **海洋出版社**

地 址: 北京市海淀区大慧寺路8号(716室)
100081

经 销: 新华书店

发 行 部: (010) 62112880-878, 875 62132549、
62174379(传真) 86607694(小灵通)

技术支持: (010) 62112880-825, 823

网 址: <http://www.wisbook.com>

承 印: 北京广益印刷有限公司

版 次: 2004年5月第1版

2004年5月北京第1次印刷

开 本: 787mm×1092mm 1/16

印 张: 11 (全彩印刷)

字 数: 248千字

印 数: 1~3000册

定 价: 58.00元(附赠1CD)

本书如有印、装质量问题可与发行部调换

丛书总序

进入崭新的 21 世纪，中国的动画事业将如何发展？

尤其在美国、日本的电影动画得到普遍认同和接受，成为举足轻重的类型片以及其动漫产业蒸蒸日上成为重要的支柱产业的今天，中国动画产业在各方面都存在着有目共睹的差距，甚至在很多领域存在着诸多的空白！

中国动画如何在严峻的情况下找到属于自己的出路，再现“中国学派”的辉煌，这些挑战无疑都已经现实地摆在我们的面前。而对于每一个动画从业者，或者是正准备投身于动画事业的人来说，更是责无旁贷！

说到我们的动画创作，虽在改革开放后取得了长足的进步和发展，但是与先进国家的差距却已经日益明显地加大。这当中存在着多方面的因素，最为突出的是我国缺乏大批优秀的动画创作性人才，而发展动画教育则又是人才形成的根本保证。

要真正发展我国的动画事业，毋庸置疑首先要关注我们动画教育如何真正地完善。虽然我国的动画教育早从 50 年代就已经在北京电影学院等院校中开始，也培养了一批优秀的动画人才，但是随着整个动画的发展，动画教育也显然面临着新的挑战。随着社会各界对于动画事业发展的日益关注，全国各地院校纷纷建立了动画专业，出现了除研究生、本科、大专院校以外，还包括中专、短期培训等等各种层次的教育形式，为更多有志于在动画领域发展的青年提供了大量的学习机会。中国动画教育正表现出极好的发展态势。但是，出于历史、经济等各方面原因，我们的动画教育一直以来都存在着缺乏系统、科学和连续性的弊病；而在课程设置、教学安排等方面也都未能真正实现一个完整的教育体系。不仅如此，我们的动画教育还没有一套完备的、科学的、体系化的专业教材，显然在很大程度上制约着我国动画教育的发展。一套高水准的专业动画教材已经成为我国动画高等教育的普遍需求，但是我们也要看到，要编写这样的一套教材，难度之大可想而知。不仅要将授课内容和动画创作的精华浓缩在有限文字和图片中，还要用我们比较熟悉的学习方式去布置各种重要的知识点，而且还要将各国动画大师的创作经验以及优秀作品的成功所在进行理论化、科学化的归纳，并结合到行之有效的教学中……这显然更是难上加难。

北京电影学院动画专业教育经过多年的教学积累和实践总结，逐步形成了一套行之有效、具备突出特点的课程安排和教学体系。为了让我们积累的一些教学经验与更多的兄弟院校分享，为了动画人才能够在更为系统和科学的教育中茁壮成长，从而培养更多更好的优秀动画工作者，我们开始筹备这套国内最为全面的《高等院校动画专业教材系列丛书》。

为了保证本系列教材的科学性和严肃性，我们组织了上百名以北京电影学院动画学院为主体的优秀教师和国内外专家、教授（其中大多都经历过大量的动画创作实践并且参与了动画教学，具备着丰富的教学经验和个人积累），编写历时多年。因此，从组织的人力、物力、数量以及时间的投入等角度来说，本套动画教材可以说是中国有史以来最

大型、最权威的动画教材。

整套教材的安排上，我们的主导思路是将理论建设和实践操作相结合，强调优秀动画作品的理论总结和动画创作的可操作性两个方面。教材关注当前各国动画的最新发展，将动画的创作理念、艺术创作方式和科技手段等方面有机结合，内容包含了动画创作和各种基础训练、专业训练、各类技法以及动画的影片分析、动画剧作训练、动画大师研究……所以在规模上、系统性上都是我国动画教材的首创，我们本着“依靠理论来指导实践，依靠实践来丰富理论”的整体设想在如何突出整个教学体系、课程安排等角度上编写了本系列教材。

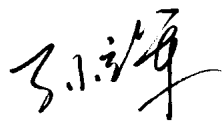
本系列教材的编写过程中，在突出教材实用性的同时，我们坚持“观念新、写作手法新、实例新”的理念，一方面在写作上突破死板和教条的语言，将各个学习点从基础到不断深化的过程体现得活泼而生动；另一方面，突出最新的实例来指导教学，拉近知识与生活的距离，让学生在最新的资讯中以最简单的方式获得知识。

整套系列教材从整体策划、收集整理资料，到作者撰写、编辑出版，历时多年，工程浩大，凝聚了许多人的心血，处处体现了工作者脚踏实地的严谨作风，表现出对中国动画教育事业的执着热情。在此，我再次感谢为本套教材付出劳动和努力的每一个人！真诚感谢他们为中国动画教育所作的卓越贡献。

衷心希望此套系列丛书能够在一定程度上“推动我国动画教育的纵深发展，促进我国动画人才的成熟壮大，开创我国的动画创作更为辉煌的局面”的目标，作出我们力所能及的贡献。

当然，由于时间的紧迫以及动画本身创作的复杂性，在编写过程中肯定存在着诸多的不足和纰漏，恳请广大专家、同行批评指正。

本系列丛书不仅可以作为高等院校动画专业的专业教材，同时也适合动画公司的创作人员以及动画爱好者自学使用。



于北京电影学院动画学院

前 言

本书是一本汇集了三维动画、二维动画以及游戏角色设计经典作品的造型资料库。

本书分门别类辑录了700多款动画造型，包括30位神态各异的女性，23位各具风格的男性，25款前卫工业造型，28种智慧动物，13类生命植物，32位酷电影角色，29款室内场景设计，15款室外场景设计，22幅大自然美景，33种科幻奇迹，61类日本卡通精品，32个欧美动漫精品，64款游戏角色精品，30幅大师原画。这些作品代表了各个时期动画艺术家的风格水平，同时也最大限度地为创作者提供了造型依据和创意源泉。

书中关于游戏角色的设计与制作技法部分，是国内著名的游戏设计技术人员自身多年的创作经验总结和对游戏业现状的阐述。游戏开发对普通人来说是件神秘的事，人们完全不知道它是怎么制造出来，怎么让那些游戏元素动起来，最后怎么出现在电脑屏幕上供大家玩赏。通过这部分的学习将为读者打开通往神秘的游戏世界的大门。同时，书中多幅优秀的游戏设计作品，也可为创作人员在设计上开阔眼界、拓展思路。

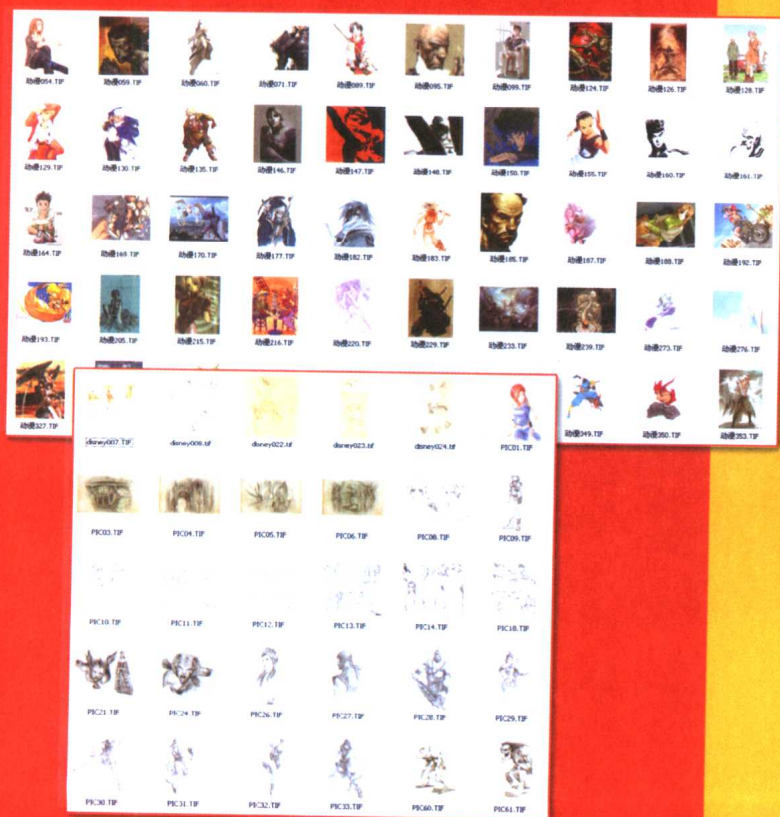
附赠光盘收集了14大类，共3000多幅动画、游戏、原画造型电子档文件，供广大动画创作人员及爱好者参考与收藏。

书中三维造型、二维造型资料的整理与编写由易欣欣、吴伯雄、游春兰、李营、李雨真、李林、杨林和林茹等人完成；游戏设计与制作部分的整理与编写工作由赤红卡漫工作室的陆铭、郝亮、鲍漪、张彬完成。书中难免有疏漏之处，望广大读者朋友能够不吝赐教。您的意见和来信可以发送到wqfws@sina.com信箱。

编 者



● 14 大类，3000 多幅动漫画、游戏、原画造型



目 录

1	30位神态各异的女性	1
2	23位各具风格的男性	7
3	25款前卫工业造型	13
4	28种智慧动物	19
5	13类生命植物	25
6	32位酷电影角色	29
7	19款室内场景设计	37
8	15款室外场景设计	45
9	22幅大自然美景	51
10	33种科幻奇迹	57
11	61类日本卡通精品	67
12	32种欧美动漫精品	81

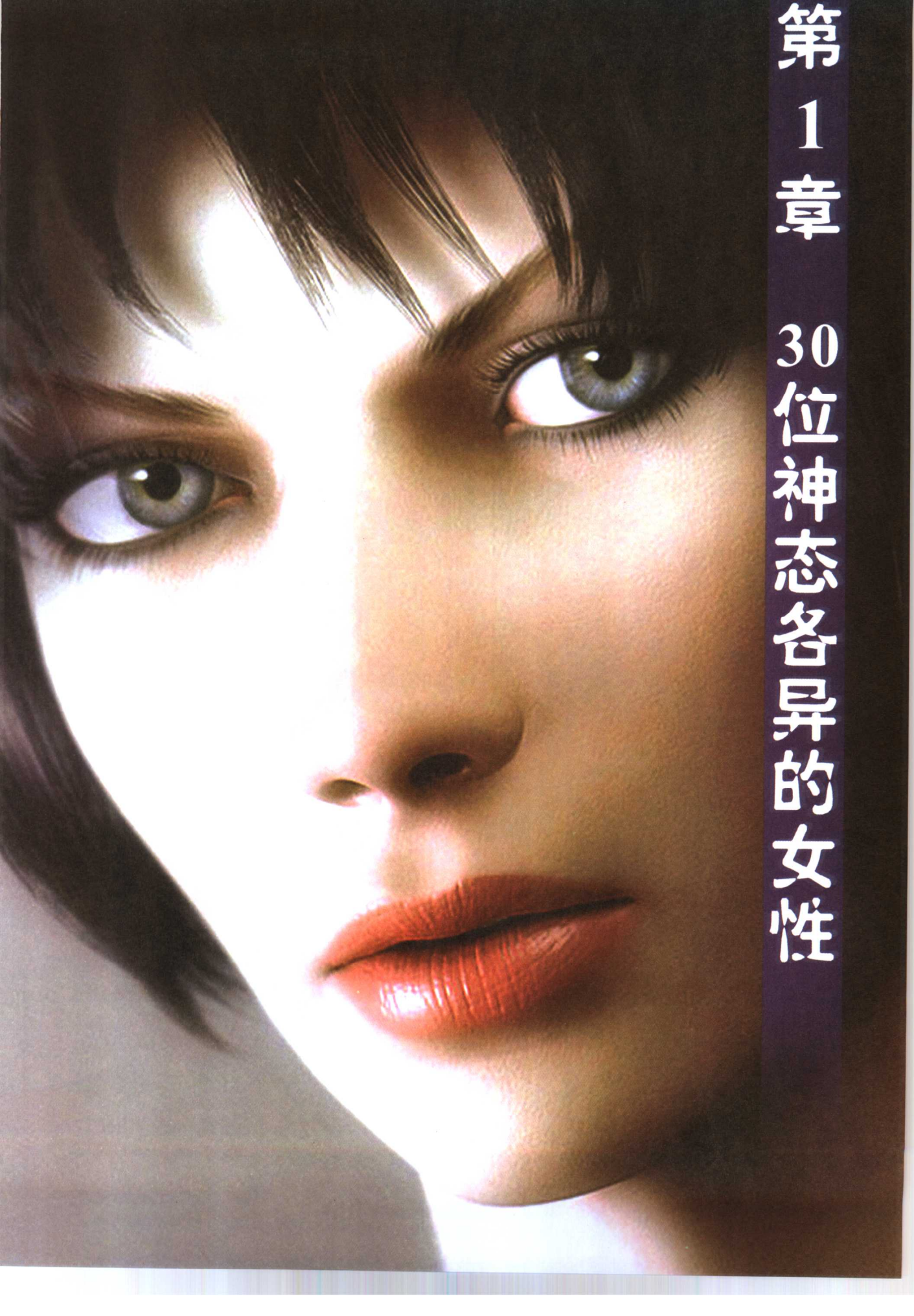




13	64款游戏角色精品	91
14	30幅大师原画	107
15	漫谈国外游戏	115
15.1	游戏界的现状	116
15.2	网络游戏、韩国、我们	118
15.3	游戏公司的组织结构	122
15.4	运筹帷幄的制作人	123
15.5	游戏策划	125
15.6	游戏美术概论	125
16	原画的设计与制作	127
16.1	角色设定的诞生	128
16.2	原画初稿的绘制	130
16.3	表情的设计与表现	134
16.4	设计与制作场景	136
17	国内游戏作品欣赏88例	139

第1章

30位神态各异的女性



在所有艺术形式中,女性是永恒的表现主题之一。生命源自女性,世界也因女性而添光增彩。女性独有的阴柔之美,吸引着无数艺术家为之神往。幻化中的女性,现实中的女性,理想中的女性——在三维艺术家的手中呈现。

没有最好,只有更好,似乎是艺术家们永远的宗旨。本章所辑便是全世界三维艺术家在此路上的种种见证,她们或清纯、或粗野、或倦怠、或忧郁、或豪放,不一而足,无疑为读者打开了认识女性的另一扇窗口。

时光易老,技术也在不断更新,无论怎样的作品,都是时代的见证。不变的只有永恒的精神,无论软件的更新,或是技法的变换。

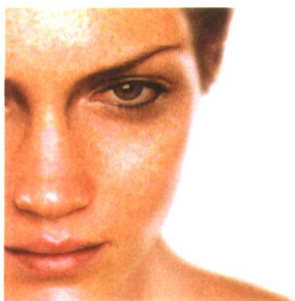


图 1-1



图 1-4



图 1-2



图 1-5



图 1-3



图 1-6



图 1-7

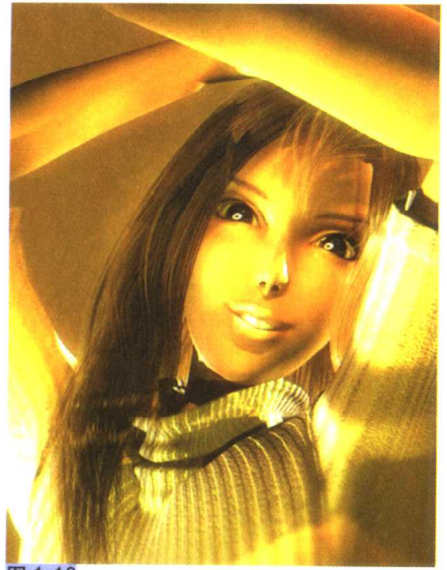


图 1-10

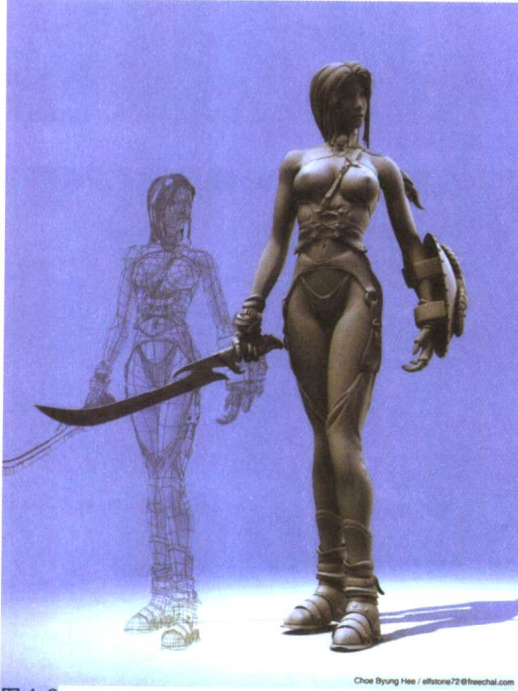


图 1-8



图 1-11



图 1-9



图 1-12



图 1-13

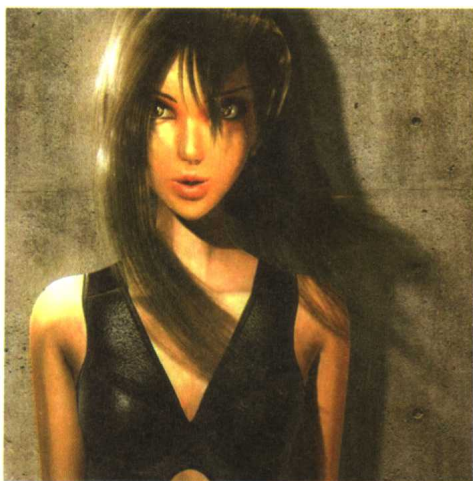


图 1-14



图 1-15



图 1-16



图 1-17



图 1-18



图 1-19



图 1-20



图 1-21



图 1-22



图 1-23



图 1-24



图 1-25



图 1-28



图 1-26



图 1-29



图 1-27



图 1-30

说明：本章图例选自国外优秀 3D 网站、游戏网站上的作品，包括三维虚拟偶像及其他角色造型等，仅作参考教学分析用途，图片著作权归原作者或制作公司所有。

第 2 章

23 位各具风格的男性



Warcraft III: Reign of Chaos developer Blizzard publisher Blizzard

MOON GAMEWALLPAPERS

人说女人是男人的半边天,可是如果没有男人呢?世代背负着沉重压力的男人,他们又有着怎样的欢欣?怎样的惆怅?怎样的风采?家国千秋梦,生长在夹缝中的男人,无论身在朝野,还是置身江湖,总是摆不脱命运与责任这张网。所以他们悲壮、狂野、高贵、卑贱甚至猥琐,不是没有别的选择而是不得不选择。

翻开它,竟是如此的真切,如此的渗人心扉,然而又如此的贴近。无论技术的高低,抑或修养深厚与否,所有的都只是男人的印鉴。



图 2-1

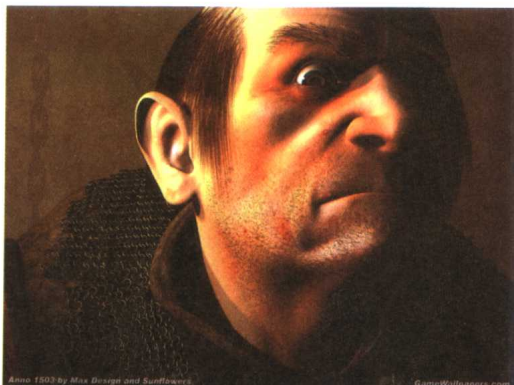


图 2-4



图 2-2



图 2-5

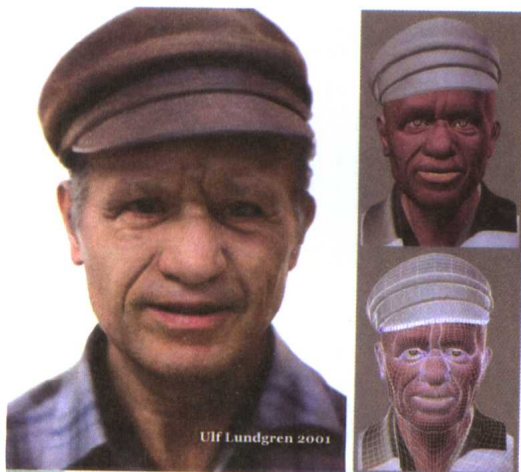


图 2-3



图 2-6

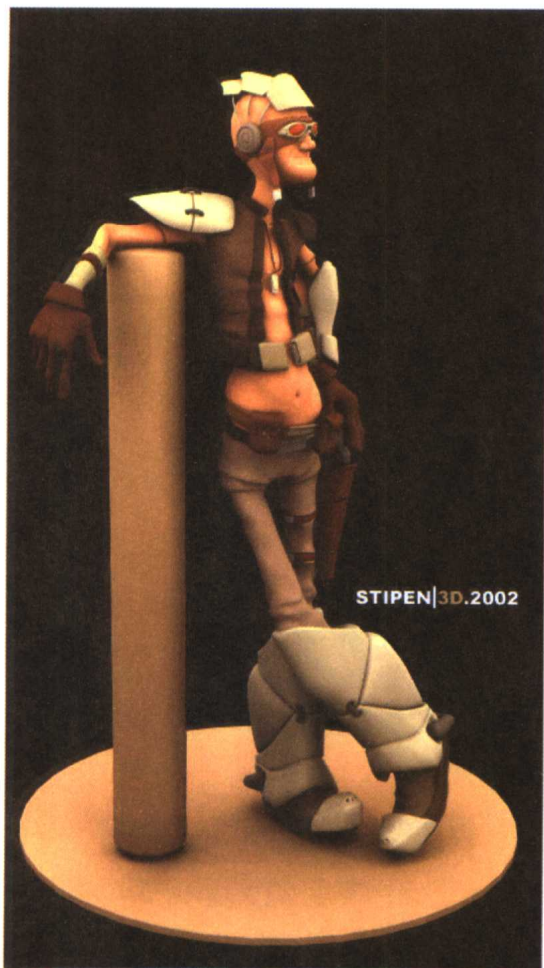


图 2-7



图 2-9

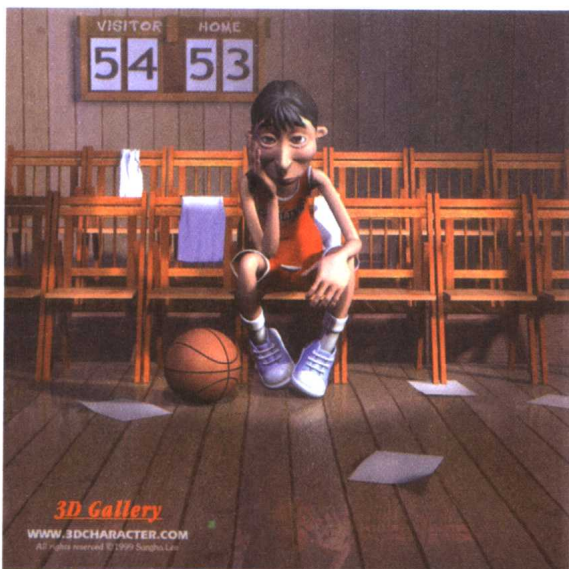


图 2-10



图 2-8



图 2-11