

THE RESEARCH ON
CHINESE DESIGN
EDUCATION
PATTERN

中国
设计教育模式研究

Anime Design Course II

动漫设计教程

②

王淑敏 等 编著

THE RESEARCH ON
CHINESE DESIGN
EDUCATION
PATTERN

中国
设计教育模式研究

Anime Design Course II

动漫设计教程

②

王淑敏 等 编著

辽宁美术出版社

图书在版编目 (C I P) 数据

动漫设计教程. 2 / 王淑敏等编著. — 沈阳 : 辽宁美术出版社, 2015. 5

(中国设计教育模式研究)

ISBN 978-7-5314-6561-4

I. ①动… II. ①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(2015)第022017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: 辽宁彩色图文印刷有限公司

开本: 889mm × 1194mm 1/16

印张: 23

字数: 390千字

出版时间: 2015年6月第1版

印刷时间: 2015年6月第1次印刷

责任编辑: 李 彤 王 楠

装帧设计: 王 楠

责任校对: 李 昂

ISBN 978-7-5314-6561-4

定 价: 290.00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

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 等 编著

1 96

03

动画角色与场景设计

于静宜 等 编著

1 144

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，先行一步的设计大家已经在探索一条新的更为有效的教育方法，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，我们辽宁美术出版社不失时机地将这些深刻的论述和生动的成果集结成册，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. However, masters who have moved one step forward in design are 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 their profound 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.

THE RESEARCH OF CHINESE DESIGN ELEMENTS

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

概述

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》



图1-5 选自美国动画片《米老鼠和唐老鸭》

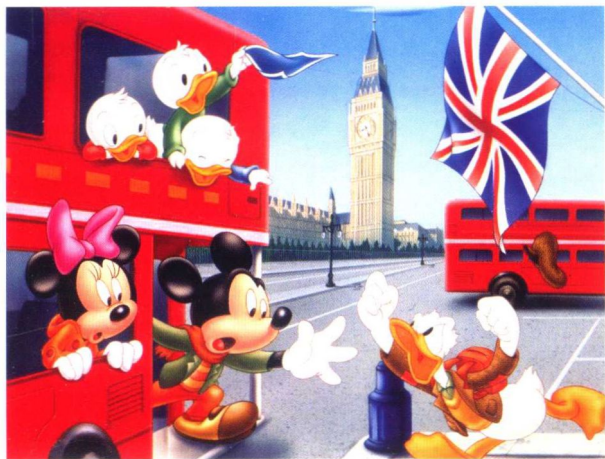


图1-4 选自美国动画片《米老鼠和唐老鸭》



图1-6 选自美国动画片《米老鼠和唐老鸭》

第三节 动画造型设计的分类

对于动画造型类型的划分,也出现多种分法。有的从动画片的运用来划分:商业类型、艺术类型;也有的从造型样式来划分:装饰、漫画、写实等。这些划分方法都过于宽泛或欠缺。

早期的动画影片作品主要来自于流行的连环漫画和个体艺术家的个性化创作,在角色的造型设计上没有具体的模式,都是以实验性表现为主,在造型和表现手法上都有各自的个性特点,风格样式多样化、多元化。随着动画业的发展,以产业化的产品形式呈现在消费市场,动画影片的制作和生产利润密切结合,为了便于生产制作,降低或提高效率 and 利润,出现了一些符合商业化流水作业的制作模式,造型也趋于程式化。总的来看,鉴于对动画造型定义的阐释,我们将动画造型设计的风格归纳为以下两大类型。

一、具象风格类型

何为“具象”?“具象”就是具体的、细节较明确的、不抽象的形象。

具象风格类型又可分为两种表现类型:①写实风格,②写意风格。

写实风格的造型,是指其形象处理和比例关系,基本上是以自然生活中的人或物为参照对象,是对原有物象进行适当的提炼和归纳,简化原有物象复杂的形态和结构,更加突出物象的主要特征。造型追求真实、自然、细腻。

由于写实风格的动画片角色造型和场景造型及色彩运用都更接近自然状态,无形中弱化了角色与观众之间的断带,这也是写实风格影片的感染力所在(如图1-7至图1-14所示)。



图1-7 选自日本动画片《魔女宅急便》

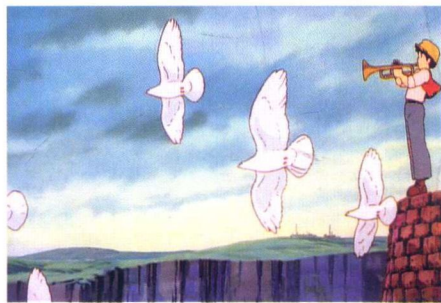


图1-8 选自日本动画片《天空之城》

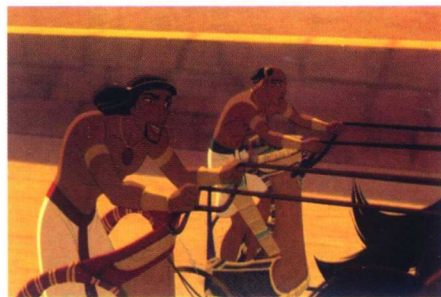


图1-9 选自美国动画片《埃及王子》

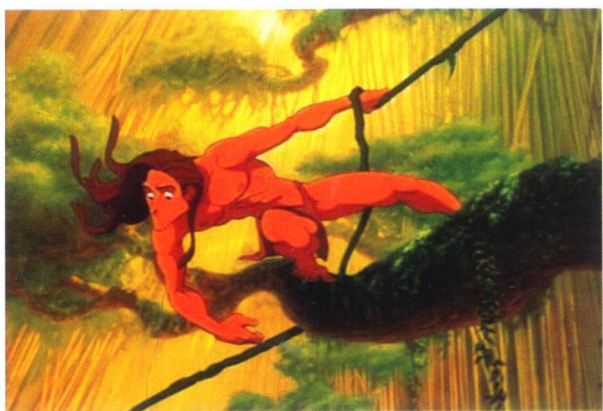


图1-10 选自美国动画片《人猿泰山》

写意风格造型的形象特征、比例关系则是较夸张的、变形的，即为漫画式的风格，造型简练，色彩单纯而更趋于平面化。

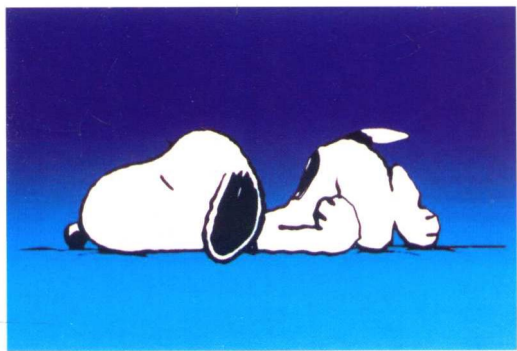


图1-11 选自美国动画片《史努比》

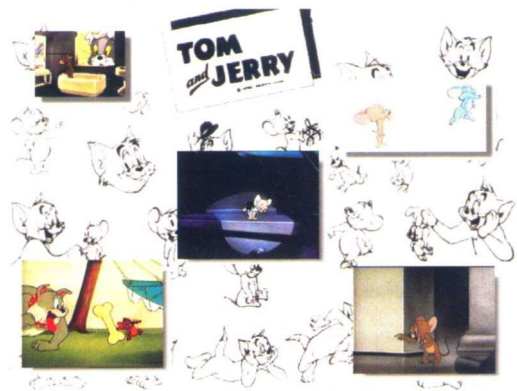


图1-12 选自美国动画片《猫和老鼠》



图1-13 选自日本动画片《蜡笔小新》



图1-14 选自日本动画片《樱桃小丸子》

二、抽象风格类型

抽象类造型风格是指实验动画片中带有抽象几何形体等符号的造型。实验动画片中主要是指那些在声画形式和视听语言方面所进行的大胆探索，而基本上忽略了影片的故事情节，以无主题的抽象符号作为短片的呈现方式的动画片。这类动画片以加拿大国家电影局的实验动画短片及德国早期先锋动画短片为代表。

如1971年麦克拉伦创作的《同步音》中色彩线条的舞动；《节奏》中像跳舞一样的数字表演，奇特、

滑稽、赋予哲理。

列恩·雷作品《色彩的呐喊》，我们称这种纯自然的、简练的抽象风格为抽象视觉造型（如图1-15-1、图1-15-2所示）。

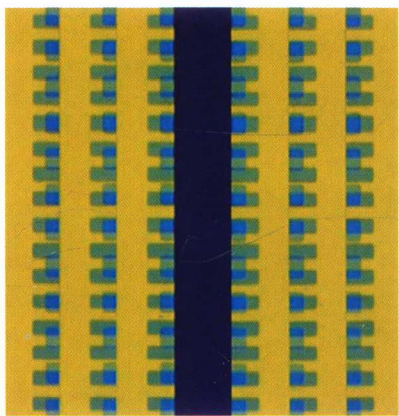


图1-15-1 选自列恩·雷作品《色彩的呐喊》

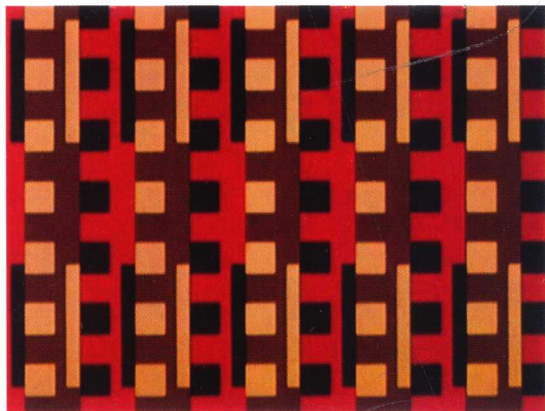


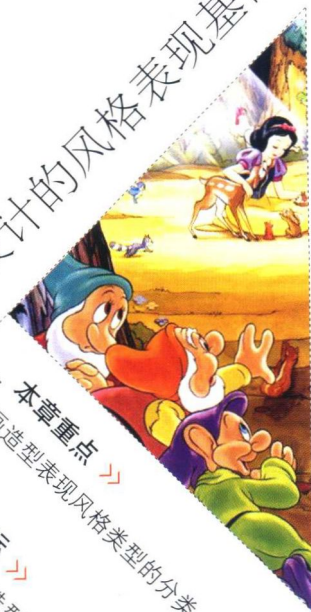
图1-15-2 选自列恩·雷作品《色彩的呐喊》

[复习参考题]

- ◎ 动画造型的定义与范围？
- ◎ 动画造型风格有几种不同的分类？其特点如何？

第二单元

动画造型设计的风格表现基础



— 本章重点 >>
动画造型表现风格类型的分类。

— 学习目标 >>
本章阐述动画造型不同的表现风格，是为了提高学生的艺术品位和艺术修养，为后面的造型设计的创作表现能力打下良好的基础。

— 建议学时 >>
8学时。