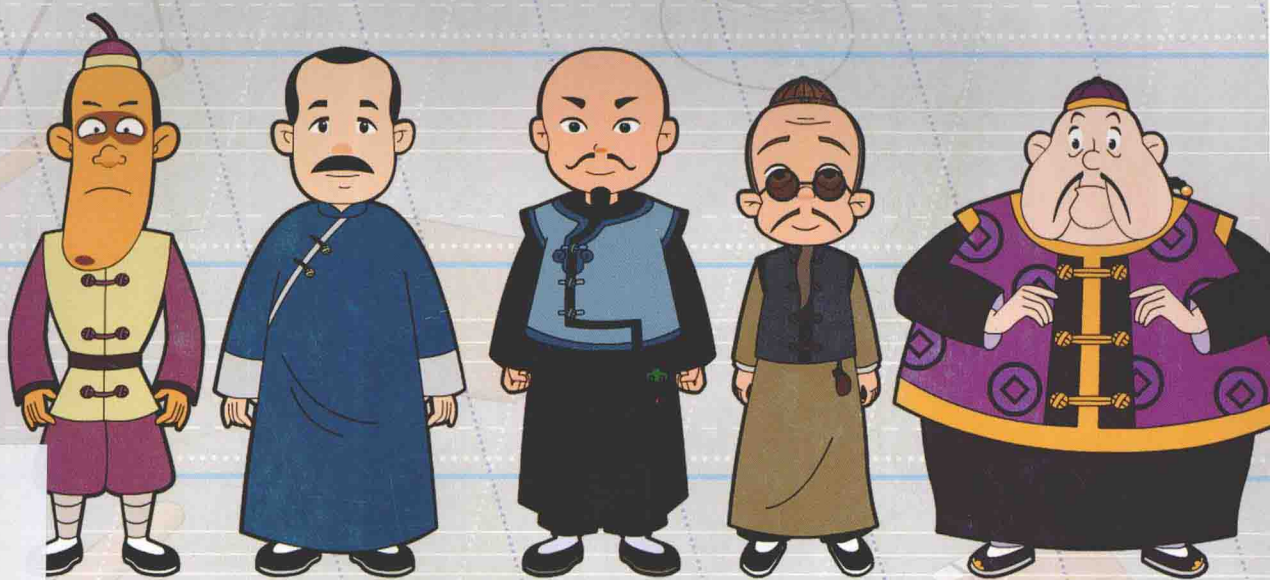


动画设计与制作专业课程改革成果教材

动画造型

○ 许宝良 商田筱 主编



核心课程 + 教学项目



动画设计与制作专业课程改革成果

动画造型

Donghua Zaoxing

许宝良 商田筱 主编



高等教育出版社·北京
HIGHER EDUCATION PRESS BEIJING

内容简介

本书是中等职业学校动画设计与制作专业系列教材之一。本书采用以工作过程为导向的编写体例,对动画造型设计进行了比较详细的讲述,通过知识与训练的结合,由浅入深、直观生动地演示了动画造型的设计过程,旨在帮助学生快速学习和掌握动画造型设计的知识与技法。

本书共有四篇,即入门篇、学习篇、设计篇、提高篇,每一篇中包括一到两个模块,每个模块包含数个项目,通过一个个项目阐述动画造型设计的理论知识与绘画技法。全书主要内容包括:开始接触动画造型;人物造型比例;局部造型设计;角色造型设计;创作动漫角色造型;动画造型的色彩等。

本书可作为中等职业学校动画设计与制作专业教材,也可作为广大动漫美术爱好者的自学用书,对于有一定动漫制作基础的从业人员也是很好的参考用书。

图书在版编目(CIP)数据

动画造型 / 许宝良, 商田筱主编. -- 北京: 高等教育出版社, 2013.1

ISBN 978-7-04-036489-7

I. ①动… II. ①许… ②商… III. ①动画-造型设计-中等专业学校-教材 IV. ①J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2012) 第 276323 号

策划编辑 王雨平
责任校对 杨雪莲

责任编辑 王雨平
责任印制 韩 刚

封面设计 张申申

版式设计 于 婕

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
印 刷 高教社(天津)印务有限公司
开 本 787 mm×1092 mm 1/16
印 张 12
字 数 290 千字
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.landdraco.com>
<http://www.landdraco.com.cn>
版 次 2013 年 1 月第 1 版
印 次 2013 年 1 月第 1 次印刷
定 价 39.90 元(含光盘)

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 36489-00

浙江省中等职业教育动画设计与制作 专业课改新教材编写委员会

主 任：方展画

副主任：程江平 崔 陵

委 员：许宝良 庞志康 张建国 郭耀邦 沈佳乐 王向东

主 编：许宝良 商田筱

编写说明

2006年,浙江省政府召开全省职业教育工作会议并下发《省政府关于大力推进职业教育改革与发展的意见》。该意见指出,“为加大对职业教育的扶持力度,重点解决我省职业教育目前存在的突出问题”,决定实施“浙江省职业教育六项行动计划”。2007年年初,作为“浙江省职业教育六项行动计划”项目的浙江省中等职业教育专业课程改革研究正式启动并成立了课题组,课题组用5年左右时间,分阶段对约30个专业的课程进行改革,初步形成能与现代产业和行业进步相适应的体现浙江特色的课程标准和课程结构,满足社会对中等职业教育的需要。

专业课程改革亟待改变原有以学科为主线的课程模式,尝试构建以岗位能力为本位的专业课程新体系,促进职业教育的内涵发展。基于此,课题组本着积极稳妥、科学谨慎、务实创新的原则,对相关行业、企业的人才结构现状,专业发展趋势,人才需求状况,职业岗位群对知识技能要求等方面进行系统的调研,在庞大的数据中梳理出共性问题,在把握行业、企业的人才需求与职业学校的培养现状,掌握国内中等职业学校本专业人才培养动态的基础上,最终确立了“以核心技能培养为专业课程改革主旨、以核心课程开发为专业教材建设主体、以教学项目设计为专业教学改革重点”的浙江省中等职业教育专业课程改革新思路,并着力构建“核心课程+教学项目”的专业课程新模式。这项研究得到由教育部职业技术教育中心研究所、中央教育科学研究所和华东师范大学职业教育研究所等专家组成的鉴定组的高度肯定,认为课题研究“取得的成果创新性强,操作性强,已达到国内同类研究领先水平”。

依据本课题研究形成的课程理念及其“核心课程+教学项目”的专业课程新模式,课题组邀请了行业专家、高校专家及一线骨干教师组成教材编写组,根据先期形成的教学指导方案着手编写本套教材,几经论证、修改,现付梓。

由于时间紧、任务重,教材中定有不足之处,敬请提出宝贵的意见和建议,以求不断改进和完善。

浙江省教育厅职成教教研室

2012年8月

前言

近几年,随着国家经济与科技的发展,国民的文化需求日益增大,动画已成为时尚消费文化的主体之一。随着动画产业的形成及发展,各级各类院校相继开设了动画设计与制作专业,但有针对性的教材仍显不足。编者曾从业于动画行业,后进入中职学校担任专业教师。在多年的动漫从业和中职学校动画专业教学工作中积累了一定的经验,编者从学生的实际水平出发,兼顾学生的接受能力,参照企业对初入职人员的期望目标编写了本书。

本书旨在培养学生的实际操作能力与从业能力。本书共有四个篇章,采用模块化的教学模式,每个模块由多个项目组成,根据中等职业学校学生的特点,把最基础的动画造型设计理论知识与技法转化为图文的形式,让学生在理解原理的基础上掌握造型设计绘画的技巧。

本书以工作过程为导向,采用项目教学的模式,通过一个个项目阐述动画造型的知识,并对项目技能进行分解,然后进行项目任务的训练,最后对学生作品进行分析、点评。

本书在设计时,参考了企业人事部门对员工素质的要求,并将这些要求总结后融入日常教学当中。通过本教材的学习,可以帮助学生学习良好的工作顺序,树立良好的工作作风,让学生从课堂中走出来,融入真实的工作过程及项目实训中。

在本书的编写过程中,得到绍兴特立宙电脑动画有限公司的鼎力支持,他们为本书提供了很多珍贵的资料与宝贵的意见,有关专家也对本书作了认真、仔细的审阅,在此表示诚挚的谢意。教材中引进了相关的文献资料及选取的图例角色造型,只作为教学范例使用,供学生学习、训练、赏析,在此,向提供资料的有关作者和单位致谢。由于时间仓促,编者水平的限制,不足之处在所难免,恳请读者给予批评指正。

作者

2012年8月

目 录

入 门 篇

模块一 开始接触动画造型·····	2
模块分析·····	2
背景分析·····	2
项目内容与训练·····	2
项目一 动画造型的概念·····	2
项目二 动画造型的应用·····	11
项目三 动画造型的不同风格·····	19
学生作业与点评·····	31
模块二 人物造型比例·····	34
模块分析·····	34
项目内容与训练·····	34
项目一 正常人的结构比例·····	34
项目二 各种角色造型特征·····	46
学生作业与点评·····	53

学 习 篇

模块三 局部造型设计·····	58
模块分析·····	58
项目内容与训练·····	58
项目一 人物头部设计·····	58
项目二 人物的手和脚·····	69
项目三 人物的脸部表情·····	73
学生作业与点评·····	82
模块四 角色造型设计·····	85
模块分析·····	85

项目内容与训练·····	85
项目一 不同性格的角色造型·····	85
项目二 角色的肢体表情·····	92
项目三 不同年龄的角色造型·····	98
项目四 身体的转面图·····	102
项目五 其他·····	109
学生作业与点评·····	113

设计篇

模块五 创作动漫角色造型·····	120
模块分析·····	120
项目内容与训练·····	120
项目一 设计自己联想延伸的角色造型·····	120
项目二 动画角色的服饰与道具设计·····	128
项目三 设计动物角色的造型·····	139
项目四 设计幻想类角色的造型·····	145
学生作业与点评·····	151

提高篇

模块六 动画造型的色彩·····	156
模块分析·····	156
项目内容与训练·····	156
项目一 动画造型在 Flash 软件中的处理 ·····	156
项目二 动画造型在 Photoshop 软件中的处理 ·····	167
学生作业与点评·····	179
参考文献·····	181

入门篇

模块一 开始接触动画造型

模块分析

【学习目标】

了解动画造型的定义及在各个领域的应用价值,能够认识、分析各种不同的动画造型,以及风格特征。

【能力与技能要求】

1. 掌握动画造型设计的概念。
2. 了解动画造型的应用。
3. 了解动画造型的不同风格。

【学习工具】

拷贝桌、动画纸、铅笔、橡皮。

【建议学时】

2学时。

背景分析

动画制作流程:剧本创作——动画角色造型、道具设计、场景设定——分镜头台本——设计稿——原画设计——中间画——上色——配音——后期合成、特效。

本书主要针对的是动画造型设计这一环节。

项目内容与训练

项目一 动画造型的概念

◆ 项目要点

1. 动画造型的定义及地位。
2. 学习动画造型设计的目的和创作方向。

◆ 项目内容

动画造型设计一般包括角色造型设计与道具造型设计。

动画角色造型设计是指对动画片中角色的外形及性格进行造型设计,它包含角色的形态特征设计、服装设计及动作设计等。动画造型是人们想象中的虚拟人物,其特点是不追求画面的逼真性,主要借助于幻想、想象和象征,运用夸张、神似、变形的手法,赋予这些角色以血肉、情感、精神等,让它们变得有生命、有活力。

动画造型是众多艺术造型中的一种,在动画片创作中极为重要,是一部动画片制作的基础,它相当于传统影片中的演员,“演员”的选择将直接决定影片的成败。因此,在设计造型时首先要考虑动画造型是否符合动画片的整体风格。如影片是写实主义的还是表现主义的、是喜剧还是悲剧,这些都将影响角色形象的创作方向。

简化的、符号化的角色造型是动画的一大特性。在设计角色造型时,应该将它视为一种“视觉符号”,从线条、比例到色彩都要考虑如何可以更准确地传达角色的性格与在影片中的地位。设计角色的线条、比例、色彩时,要一并考虑配角、道具、背景的设计,要注意避免主要角色在场景中被其他角色、物体抢去光彩。

角色造型设计的系列图包括:标准造型图、转面图、比例图、服装道具图、表情与习惯动作图、口型图等(图1-1至图1-9)。



图 1-1 《少年师爷》角色标准造型图

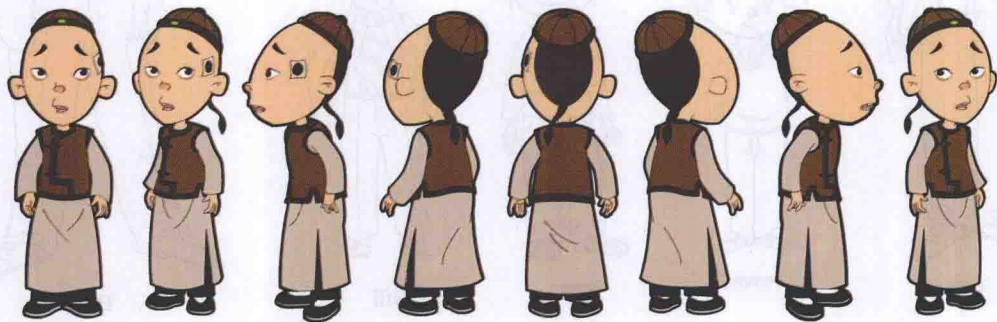


图 1-2 《少年师爷》角色转面图(一)

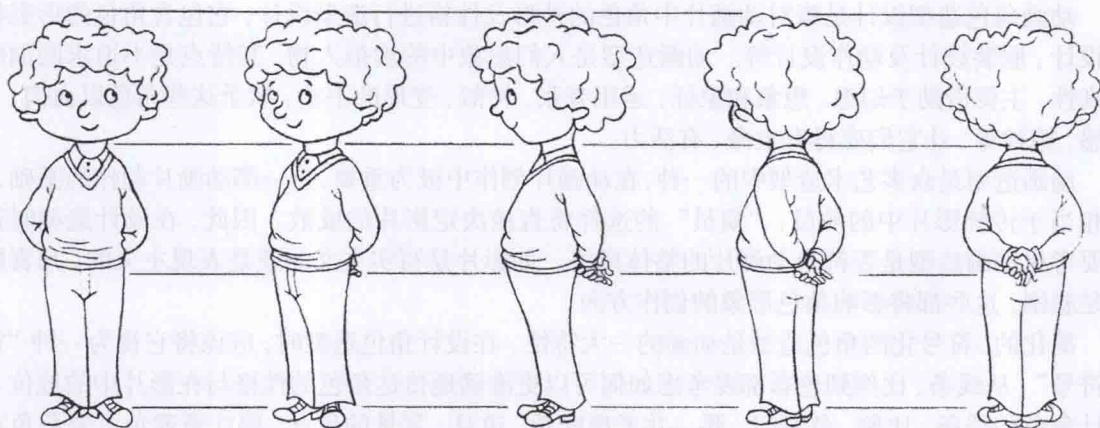


图 1-3 《调皮的亨利》转面图（二）

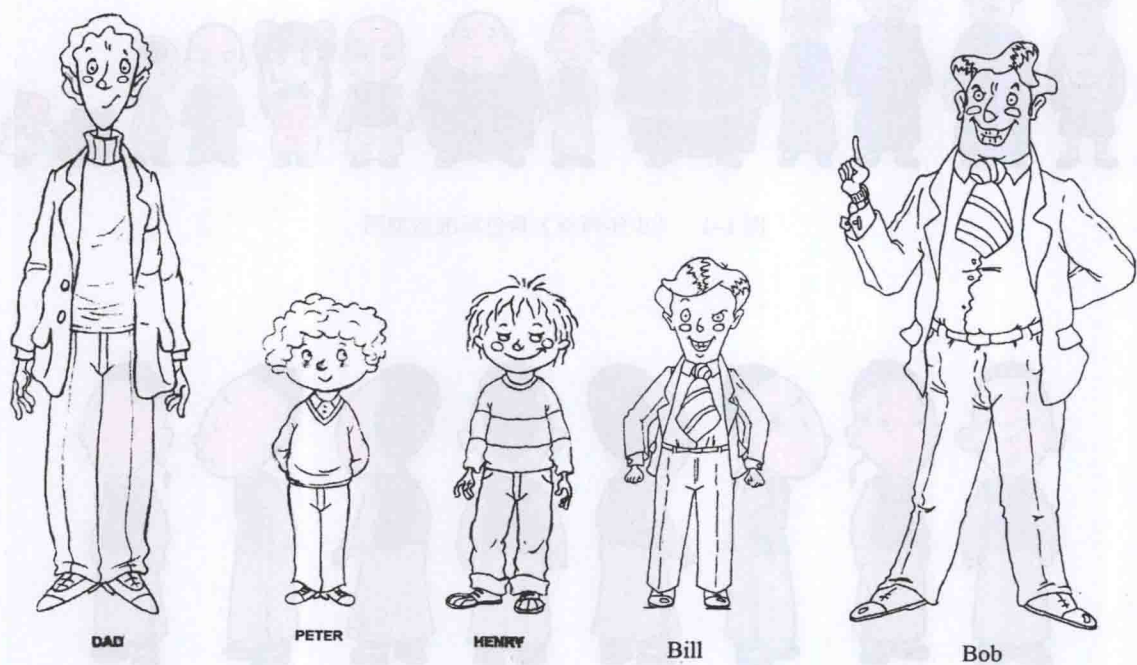


图 1-4 《调皮的亨利》人物比例图



图 1-5 《少年师爷》服装设计图

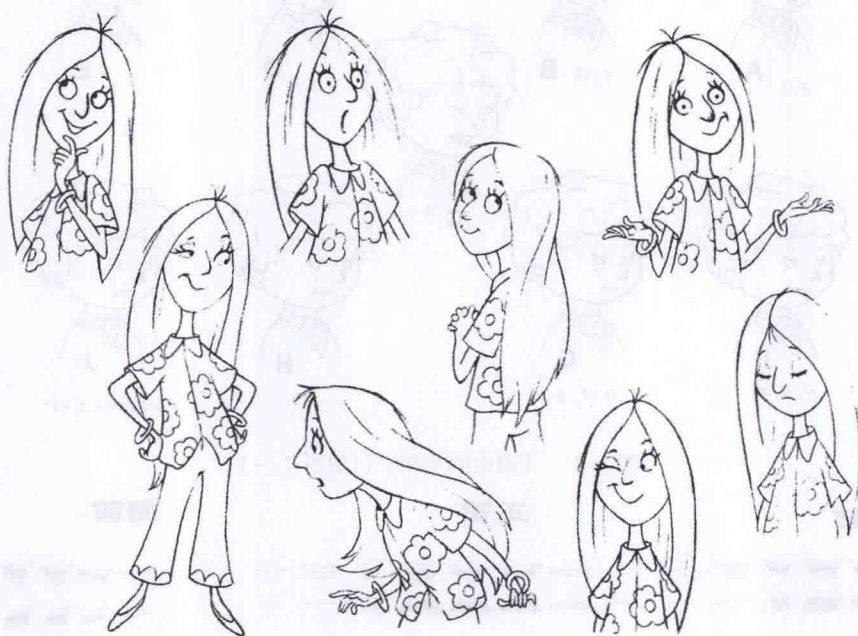


图 1-6 《调皮的亨利》表情与习惯动态图（一）

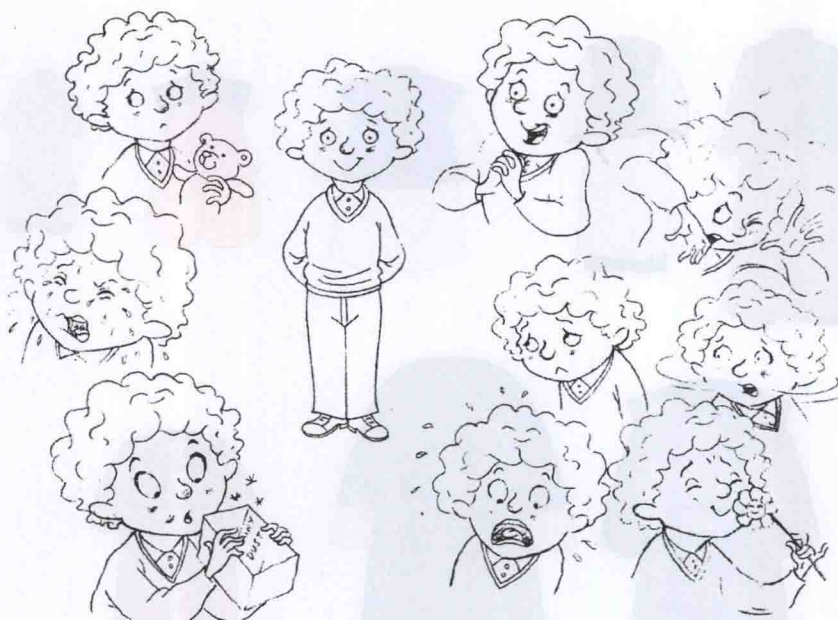


图 1-7 《调皮的亨利》表情与习惯动态图(二)

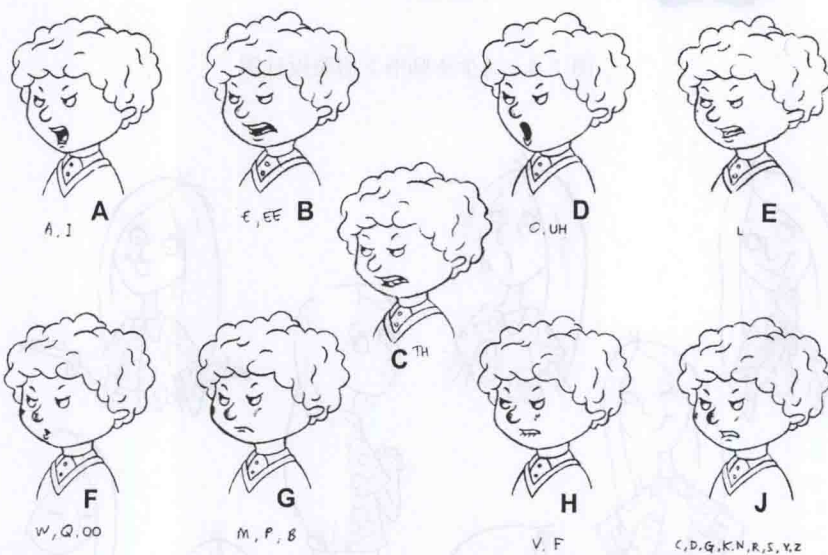


图 1-8 《调皮的亨利》口型图(一)



图 1-9 《少年师爷》口型图(二)

道具造型设计包括在剧情中有叙事作用的动物、交通工具、器械、日常用品等,需要仔细绘制这些道具的标准造型图与转面图,并将必要的细节放大描绘,以供动画制作人员参考(图1-10至图1-11)。

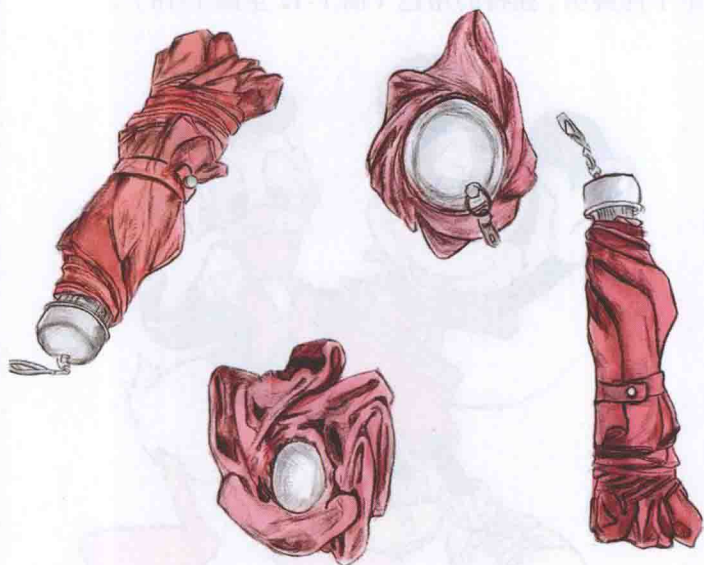


图 1-10 道具设计图——伞



图 1-11 《少年师爷》道具设计图

全世界每年有成百上千的新动画片诞生，它们中的大多数都很快被时间湮没，只有极少数留在人们的记忆里。好的动画角色造型的设计，能给一部动画片带来不可估量的影响，使动画片的生命力更强、动画片更加感人。那些流传下来的经典作品有一个共同点，就是它必然塑造了一个或几个个性鲜明、独特的角色（图 1-12 至图 1-18）。



图 1-12 迪士尼经典造型——米老鼠与唐老鸭



图 1-13 迪士尼经典造型——白雪公主与七个小矮人



图 1-14 美国动画经典造型——忍者神龟



图 1-15 美国动画经典造型图