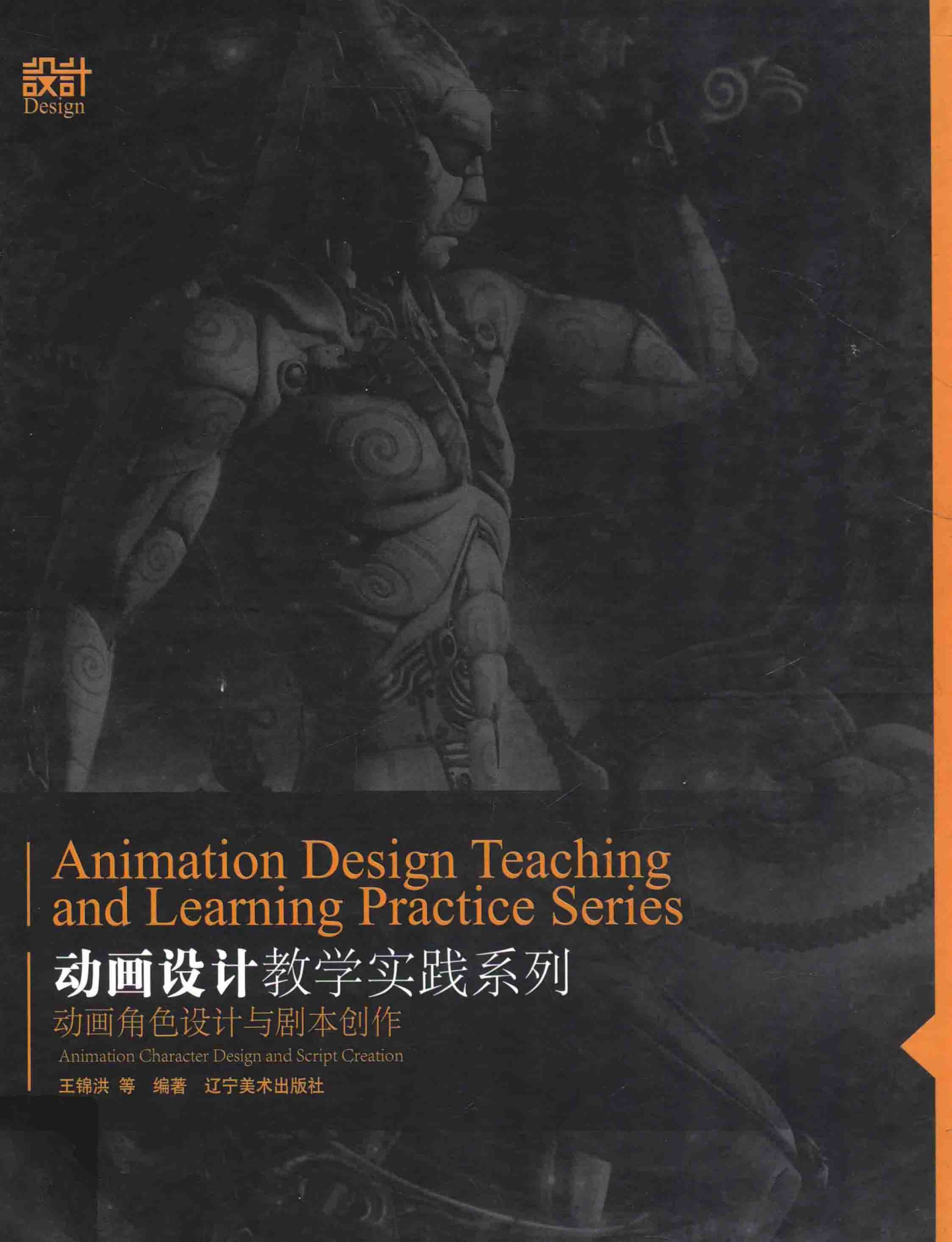




設計
Design

Animation Design Teaching and Learning Practice Series

动画设计教学实践系列

动画角色设计与剧本创作

Animation Character Design and Script Creation

王锦洪 等 编著 辽宁美术出版社

| Animation Design Teaching
and Learning Practice Series

| **动画设计教学实践系列**

动画角色设计与剧本创作

Animation Character Design and Script Creation

王锦洪 等 编著 辽宁美术出版社



图书在版编目 (C I P) 数据

动画角色设计与剧本创作 / 王锦洪等编著. — 沈阳:
辽宁美术出版社, 2015.5

(动画设计教学实践系列)

ISBN 978-7-5314-6604-8

I. ①动… II. ①王… III. ①动画-造型设计-高等学校-教材②动画片-剧本-创作方法-高等学校-教材

IV. ①J218.7②I053.5

中国版本图书馆CIP数据核字(2015)第022480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: 23.5

字 数: 400千字

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: 林 枫 王 楠

装帧设计: 洪小冬 彭伟哲

责任校对: 李 昂

ISBN 978-7-5314-6604-8

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

动画角色与场景设计

于静宜 等 编著

1 144

02

动画剧本创作基础

熊 涛 等 编著

1 112

03

动画构图原则

王锦洪 等 编著

1 120

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.

ANIMATION DESIGN

TECHNIQUES AND LEARNING PRACTICE SERIES

01



动画角色与场景设计

于静宜 等 编著

前言

随着动漫、游戏产业在我国的蓬勃发展，越来越多的的大专院校开设了动画专业，而产业的日趋成熟与CG技术的发展与不断更新，对动漫从业人员的要求也越来越高：既要有创造性的思维与想象力，又要有很强的实践动手能力。因此作为长期从事动画教育和一线创作工作的教师，我们希望撰写一本理论和实践相结合，具有很强实用性的教材。当下的一些动画教材对于角色与场景设计创作方法的研究远远落后于时代的发展，而本书的理论多来自于当代动画艺术家自身的经验与技巧的集合与总结，具有高度实用性与前瞻性。通过了解当今动画创作的流行趋势、流行理念，使学生学到最新的知识，最实用、全面的创作技巧与原理，能够真正解决学生在设计时所面临的各种问题。

本书从实用的角度，以图文并茂的形式对动画角色和场景设计的基本原理、构思方法和创作技巧等进行了系统的讲解，在教学的过程中加入大量的实例与分析，同时包括作者多年来的教学经验和一线设计经验的总结，实用性很强。除了个人的经验外，还提供了大量当代国内外动画设计师的观点和创作经验，收录大量国内外设计师高品位的艺术作品，希望能够帮助初学者和动画专业的学生们在了解基本原理与创作技巧的

同时开阔视野，看到更新、更具创意的设计，从而启迪自己的思维。

本书对角色艺术风格、角色造型、表情及动态特征、服饰道具、场景空间塑造、光影等诸多方面做了较为全面的阐述，既有系统的理论知识又有大量经典创作案例，对研究和把握动画前期设计的各个环节，提高审美水平、创意能力与动手能力，具有较强的启迪和指导作用，为学生毕业后真正进入动画片的创作与制作打下坚实的基础。

在本书编写过程中，参考了同类书籍和网上资料，书中所引用的作品、图片、影片截图在此只作为教学研讨之用，版权归原作者所有，在此向这些中外动画设计师们的工作和创作表示由衷的敬意。同时在撰写过程中，得到了数字角色设计师李宪章先生的支持与帮助，提供了大量商业动画前期设定的创作经验和心得，在此表示感谢。

由于时间、篇幅和作者水平有限，仓促之处恳请广大读者给予批评与指正。

作者

2013年5月

目录 contents

序

前言

第一章 角色设计

009

第一节 角色设计概述 / 010

第二节 角色的风格 / 011

第二章 角色设计的构思

016

第一节 角色设计的构思步骤 / 017

第二节 角色设计的构思要点 / 018

第三章 角色的造型方法

020

第一节 角色造型的基本手法 / 021

第二节 定位角色的类型特征 / 023

第三节 定位角色之间的组合关系——系列角色设计 / 025

第四章 角色的造型设计

028

第一节 角色造型的作画步骤 / 029

第二节 造型基础 / 035

第三节 角色分类造型的塑造技巧 / 053

第四节 角色的表情设计 / 084

第五节 动作设计 / 087

第六节 角色的服饰与道具设计 / 091

— 第五章 场景设计与空间构成

096

第一节 场景设计 / 097

第二节 场景的构成与空间表现 / 111

— 第六章 场景的色彩表现与光影设计

119

第一节 场景设计中色彩的应用 / 120

第二节 光影设计 / 123

— 第七章 场景设计图的制作

127

第一节 画幅 / 128

第二节 主场景与分场景 / 128

第三节 场景方位结构图的制作 / 129

第四节 景别 / 133

第五节 透视 / 133

第六节 场景运动设计 / 138

后记

参考文献



第一章 角色设计



— 本章重点 >>

本章学习的重点是明确角色设计的含义以及在动画产业中的重要地位，了解不同风格类型的角色形象特点，可以运用写实和卡通两种风格进行角色的创作。

第一节 角色设计概述

角色设计就是为动画、游戏等创作丰富多彩又富于个性的角色。包括为角色设计体貌、服饰、道具以及表情和典型动态。角色设计要从剧本出发，充分表现出每个角色的个性与特征。

动画片中角色那生动的表演和鲜明的个性总是会让我们留下深刻的印象，可以说角色是一部动画作品的灵魂，动画片是否有感染力和成功与否很大程度上取决于片中角色的设计是否具有足够吸引观众的魅力。

随着动漫、游戏产业的发展，动画已经不完全是传统意义上的纯艺术形式，它越来越具有商业性，成功的角色设计不仅会给动画片带来艺术上的成功，也会在周边产品的营销上带来巨大的商业利润。米老鼠的设计就成为了寿命最长、最具有标志意义的角色设计，开创了迪士尼动画帝国的伟业。游戏中的角色也可以成为家喻户晓的大明星，甚至还会被改编成电影。利用动画角色形象设计的广告、包装、吉祥物以及周边产品随处可见，也被大众喜爱和追捧。这证明了原创角色具有无限的商业价值。



汤姆与杰瑞



马里奥，任天堂的招牌角色，闻名世界的超级巨星。特征是大鼻子、头戴帽子，留着胡子，身穿背带工作服，靠吃蘑菇成长。



游戏《疯狂的兔子》，法国游戏小厂靠《雷曼》系列一炮成名，如今成为举足轻重的欧美游戏大公司。



《越狱兔》是风靡网络的日本卡通短片，主角为无厘头搞笑风格的两只兔子。

第二节 角色的风格

动画的最大特点就是能够表现现实生活中无法满足的视觉图形, 获得让实拍电影无法比拟的视觉效果。想象力和创造性是动画的生命, 动画造型有着无限的自由创作空间。

动画角色的风格丰富多彩, 角色从简化到复杂可以划分为写实类和卡通类两种主要风格。

一、卡通型风格

卡通风格是指对自然中的形象进行一定程度的夸张、概括与简化处理的造型表现, 是一种幽默有趣的造型艺术形式, 因其造型简洁概括, 所以善于做出独特夸张的动作。

动画的魅力就在于想象力, 设计出真实不能存在的形象。从美国的米老鼠到中国的孙悟空, 造型都与真实的老鼠和猴子形象相形甚远, 它们是设计师提炼出来的新的艺术形式, 不只有夸张有趣的外形, 还具有鲜明的个性与丰富的情感, 具有无穷的表现力, 这就是卡通风格的造型魅力所在。



by Kaichoo

单就卡通风格而言, 美国、欧洲、日本、中国都有不同的风格, 而每一个设计师也会因自身的喜好、审美取向, 在设计中带有明显的个人风格。

《科学怪狗》。与迪士尼传统动画风格格格不入的蒂姆·波顿总是创作那些阴暗、古怪又充满温情的故事与角色。



ATTEN BY TIM BURTON
Disney



by Pacman



《拜见罗宾逊一家》, 造型夸张、简洁, 采用卡通材质, 弱化真实感。

二、写实性风格

写实风格是指按照自然中形象的比例、结构、形态为基准设计的动画造型。造型严谨、细节丰富,比较贴近生活,基本不会有强烈的夸张变形,动作更接近真实。写实的造型风格因其形态、设色都更接近自然形态,因此就弱化了角色与观众的距离感,更易牵动人们的情感,营造一种具有真实感视觉效果。

随着数字技术的普及,特效类电影、次世代游戏的发展,创造了前所未有的视觉真实感。细腻逼真的角色成为设计的一种追求,越来越成为人们喜欢的一种表现形式。写实类的角色既能模拟现实中的人和一切生物,也可以制造出千奇百怪的奇幻生物。



《古墓丽影》里的劳拉进化史,同样是性感的劳拉,给人的感染力却有着很大的差别。从过去的卡通走到了今天写实的层次,毛发、皮肤非常精细。



《冰河世纪》

动画中的“写实”是相对而言的,也要经过选择、归纳、提炼及取舍而达到具有典型性、概括性和综合性的“真实”。有时候过于写实,反而没有起到好的效果。越接近真实,就会让人更多地去质疑它为什么还要存在,丧失了动画独有的魅力——夸张的造型、表情、动作。不拘泥于现实,强烈的娱乐性和喜剧色彩比真实性更吸引眼球。因此好多三维动画并不追求完全的写实,而是将抽象与真实结合。例如《冰河世纪》,一方面将牙齿做得逼真,而毛发的质感、眼睛的细节等又被简化了,每一个角色都有拟人化、风格化的表情与动作。卡通风格极大地拓展了对角色表现的自由度,使造型更接近角色的“内质”。



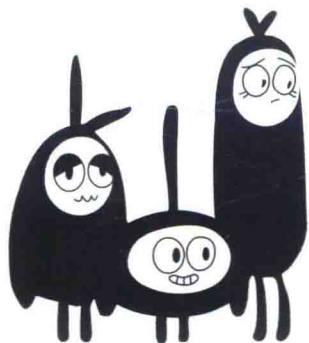
《马达加斯加》里的狐猴,毛发非常精细,但是还是和真实的狐猴不同,外表充满卡通感,夸大了狐猴的眼睛,填上了眉毛,赋予了拟人化的表情,变得更加可爱。



变色龙的写实到卡通化的设计,中间的角色外形高度简化。概况,不表现皮肤质感。右边的角色比前者稍微写实一些,材质表现细腻,但外形依旧夸张并做了拟人化的处理。

三、常见的角色风格

符号型。多数是走可爱路线，很多是用于商业推广方面的吉祥物。



by Masoot

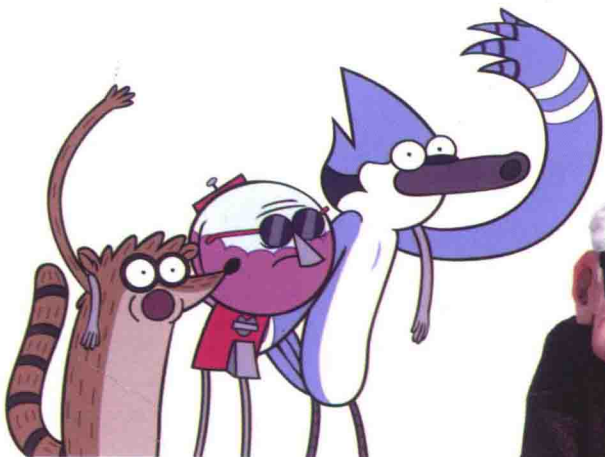


日本NHK电视台代言人多摩君



《黑色姐妹花》英国

标准卡通型。动画影片、剧集中最常见的角色类型，造型、表情、动作夸张，充满卡通感。造型上根据制作手段与表现内容的不同，有简单到复杂之分。一些三维或电影级别的细节刻画较丰富，表现力更强。



《Regular Show》美国



《飞屋环游记》



by JGecek



by Orzelcg