

高等教育艺术设计精编教材

动漫设计类

2D动画及 游戏周边 产品设计

2D DONGHUA JI
YOUXIZHOUBIAN
CHANPIN SHEJI



YZLI0890193368

林 主 编
桂 栗 副主编

清华大学出版社



高等教育艺术设计精编教材



2D动画及 游戏周边 产品设计

王林林 主 编

程 粟 副主编

清华大学出版社

北 京

内 容 简 介

本书重点从“商业化的出版物、影视宣传品设计、实物宣传品设计、产品设计应用实例”四个方面介绍了 2D 动画及游戏周边产品设计的方法、应用实例及软件操作方法。每章都有实例讲解和设计方法介绍,最后还有操作练习内容。

本书是一本非常实用的高校艺术设计类专业的教材,也可以作为游戏、动漫专业培训机构的培训用书,还可以作为平面设计人员、广告从业人员以及数码艺术爱好者的参考书。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。

版权所有,侵权必究。侵权举报电话:010-62782989 13701121933

图书在版编目(CIP)数据

2D 动画及游戏周边产品设计/王林林主编. —北京:清华大学出版社,2013.2

(高等教育艺术设计精编教材)

ISBN 978-7-302-30760-0

I. ①2… II. ①王… III. ①动画制作软件—高等学校—教材 IV. ①TP317.4

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2012)第 285846 号

责任编辑:张龙卿

封面设计:徐日强

责任校对:袁 芳

责任印制:宋 林

出版发行:清华大学出版社

网 址: <http://www.tup.com.cn>, <http://www.wqbook.com>

地 址:北京清华大学学研大厦 A 座 邮 编:100084

社 总 机:010-62770175 邮 购:010-62786544

投稿与读者服务:010-62776969, c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质 量 反 馈:010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

印 刷 者:北京鑫丰华彩印有限公司

装 订 者:三河市新茂装订有限公司

经 销:全国新华书店

开 本:210mm×285mm 印 张:9.75 字 数:279 千字

版 次:2013 年 2 月第 1 版 印 次:2013 年 2 月第 1 次印刷

印 数:1~3000

定 价:54.00 元

产品编号:047101-01

前言

在国家政策支持的大环境和大方向下,国内出现了大批动漫、游戏,以及周边产品设计、后期设计与制作等相关企业,同时国内很多院校也纷纷开设了动画、传媒、数字媒体等相关艺术设计课程,目前市场上缺少 2D 周边产品设计相关的教材,本书正好填补了这个空白。

“2D 动画及游戏周边产品设计”将重点突出专业技能的培养,以专业技能提高为核心,通过贴近实际工作流程的项目相关知识和技能的介绍与训练,突出专业技术标准和专业工作职业能力的掌握,把专业知识的传授融入工作能力的训练之中。本书中大多数实例是从企业的实际项目引入到学校教学课堂中来的,并非虚拟案例。

本书重点介绍了 2D 动画及游戏周边产品的种类和设计方法,同时,考虑到当前数字时代对于教材使用方面的要求,我们在教材中突出了软件工具的应用方法,便于学习者在完成阶段性教学训练以后,能够根据实际需要完成工作案例的设计。

本书由毕业于上海东华大学艺术设计专业并就职于上海艺术设计专业院校的王林林老师主编,她多年从事游戏、动画专业的设计及教学工作,总结出一套非常实用的设计和教学方法。本书副主编为苏州大学艺术设计专业教师程粟,程粟曾领导、参与多个企业项目的设计与制作,有丰富的设计和教学经验。书中实例全部由程粟老师提供与编写,详细介绍了应用软件工具设计产品的方法。

编 者

2012 年 11 月

目 录

第1章 商业化的出版物

1.1 动画主题书籍装帧设计	3
1.1.1 构成元素：文字、色彩和图形	4
1.1.2 尺寸介绍及常用尺寸表	11
1.1.3 动画书籍装帧设计作品赏析	12
1.2 动画主题配套光盘封套设计	14
1.2.1 封套设计的功能	14
1.2.2 动画主题封套设计的表现技法	14
1.2.3 封套设计需遵循的准则	14
1.2.4 封套的结构	15
1.2.5 实例练习：DVD封套设计与制作	16
1.3 动画主题配套光盘盘面设计	25
1.3.1 光盘盘面设计的特殊性	25
1.3.2 光盘盘面设计的规格	25
1.3.3 实例练习：DVD光盘盘面设计与制作	26

第2章 影视宣传品设计

2.1 网络动画宣传品设计	33
2.1.1 网络动画	33
2.1.2 优秀作品欣赏解析	34
2.2 影视动画	38
2.2.1 电影及动画片花	38
2.2.2 游戏CG	39
2.3 影视宣传品应用软件设计与制作	41
2.3.1 软件工具介绍	41
2.3.2 CG制作流程	45

第3章 实物宣传品设计

- 3.1 动画玩具创意设计与制作** 61
 - 3.1.1 现代主流模型玩具介绍..... 61
 - 3.1.2 动画主题玩具创意设计..... 71
- 3.2 动画形象吉祥物设计** 74
 - 3.2.1 吉祥物的概念与语言特性..... 74
 - 3.2.2 动画形象吉祥物的设计..... 76
- 3.3 使用平面软件绘制设计效果图** 81

第4章 产品设计应用实例

- 4.1 企业宣传品设计应用** 91
 - 4.1.1 企业自我宣传小册子..... 92
 - 4.1.2 手提袋及其他平面应用要素设计..... 113
 - 4.1.3 信封、信纸及名片设计..... 120
- 4.2 徽章类产品设计** 131
 - 4.2.1 胸牌设计..... 131
 - 4.2.2 徽章设计..... 134
- 4.3 其他应用项目** 139
 - 4.3.1 COSPLAY真人秀邀请函 139
 - 4.3.2 海报设计..... 141
 - 4.3.3 实例练习：COSPLAY邀请赛海报设计 144

参考文献

第1章

商业化的出版物

本章学习目标:

- 通过本章的学习,了解有关动画主题商业出版物的知识,掌握书籍装帧、光盘封套、盘面设计的理论基础知识和设计制作技法。
- 掌握动画主题出版物设计与一般出版物设计的区别,通过实例练习,能熟练运用软件进行设计制作。

出版物是文字和图像的延展应用,精心的版面设计能有效地吸引读者的兴趣,应合理安排图像与文字内容,从而达到一个统一的形式,以便传达更多的信息。

一个出版物的内容不仅仅限于文字、图像,颜色和字体都可对文字内容形式支撑。对图片的处理为那些显而易见的主题增加了可交流性。从一个更加抽象的层次来看,色彩、图形的处理都能表达一个出版物的总体信息。同样,对印刷排版的处理,如字体的选择、字体的大小以及构造上、视觉上的特点,也会超越文字本身传达的字面意思,给布局提供附加信息。

动画主题出版物是动画项目传播运作的一个重要途径,出版印刷的形式多样,成本低、数量高、受众多,且易宣传、易操作,对动画项目的广泛传播具有重要作用。设计师的任务是通过具体的颜色、图像、版式得到一个最佳的形式,以便将动漫的主题内容传达给受众。图 1-1 是迪斯尼卡通形象衍生产品;图 1-2 是英国最佳儿童读物《查理与劳拉》DVD 封套、填色卡与门挂设计作品。

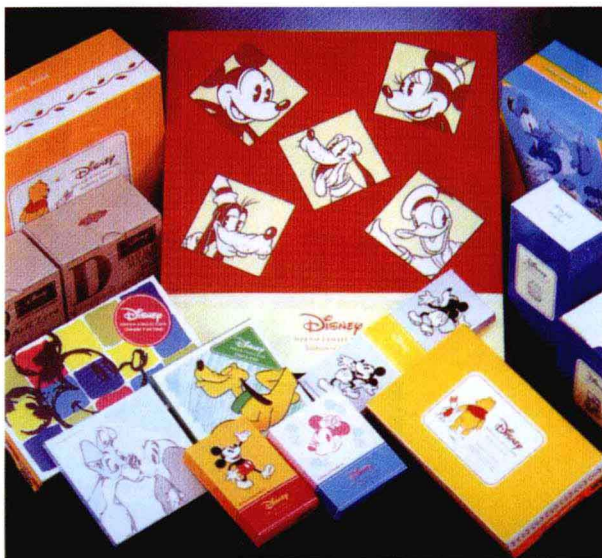


图 1-1



图 1-2

动漫主题出版物中最常见的有书籍装帧设计、CD 封套、光盘盘面设计,如图 1-3 ~ 图 1-5 所示。

图 1-6 是“Publicis In The West, Seattle”公

司设计的 CD 封套。

本章将结合实例介绍这三种动漫主题出版物的设计方法。

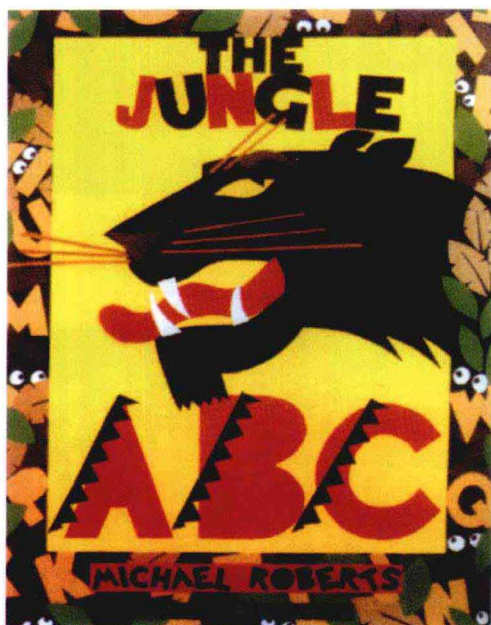


图 1-3

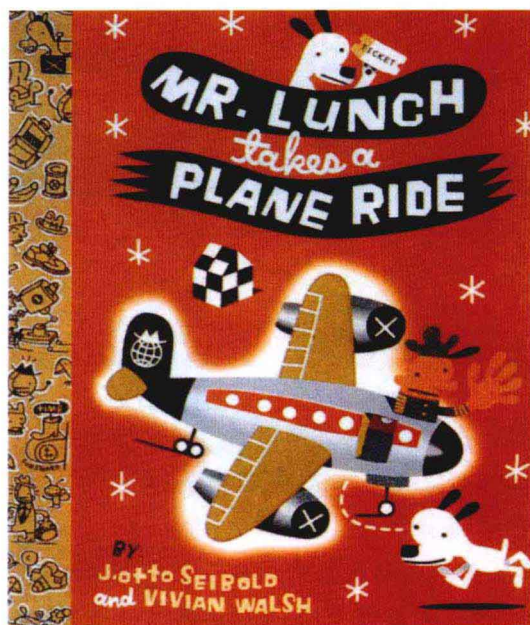


图 1-4



图 1-5



图 1-6

1.1 动画主题书籍装帧设计

封面在书籍中起到传达书籍内容和宣传设计、保护书籍内页的作用。封面上一般要出现书名、编著者名、出版社名、LOGO 设定等关于书籍本身的重要信息。对于一本将要出版的书籍来说,封面的设计是非常重要的,会给读者第一印象。封面应反映书籍本身的内容。它可能决定着这本书是否被人注意并打开阅读,甚至购买。在这个信息爆炸并且快餐文化盛行的年代,要使读者能在几秒钟的驻足时间内关注一本书,怎样的书籍封面设计才能够吸引读者?这正是我们这些设计师们应思考和研究的问题。一个能吸引眼球的封面,不仅仅美观就能成功,还要能清晰简洁地传达书籍的重要信息。那么对设计师而言,封面的刊头设计、色彩设计、版面设计及系列丛书的设计风格设计都是设计的要点。封面设计必须表达出明确主题,应简练、准确、清晰。通过独特风格和强烈视觉冲击力,鲜明地突出主题。图 1-7 ~ 图 1-10 所示为不同的封面设计。

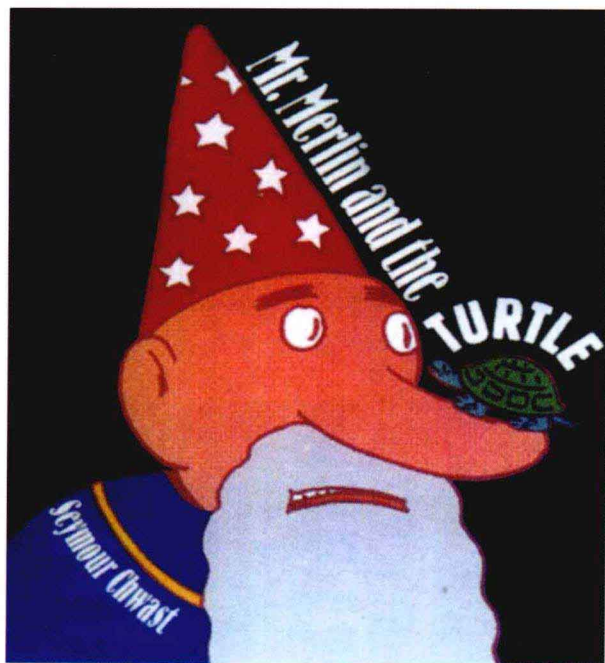


图 1-7

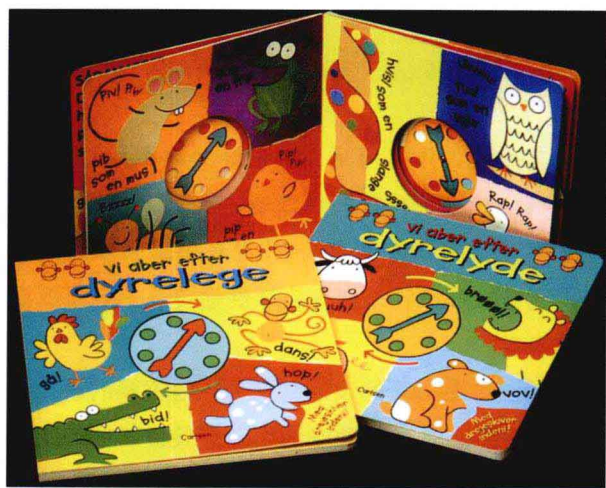


图 1-8



图 1-9

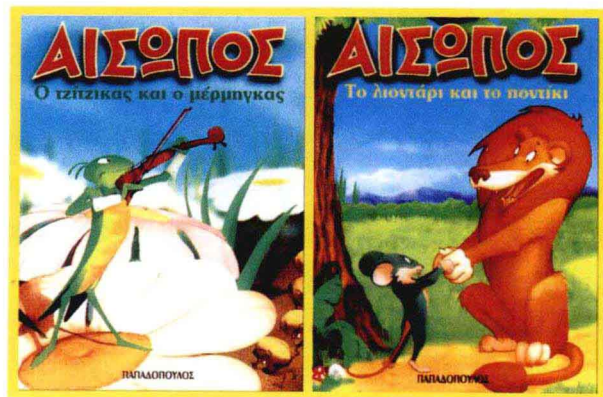


图 1-10

1.1.1 构成元素：文字、色彩和图形

艺术设计作品包括文字设计的风格、图形的类型、色彩的情感、材料的特质等。文字、色彩和图形是平面设计中的最基本元素,也是书籍装帧设计的主要元素。在设计过程中应准确地传达书籍所要表达的内容。

动画主题书籍的设计有别于一般书籍的装帧设计,它在色彩、文字及动漫造型上都具备鲜明的主题个性特征。所有的元素及版面设计风格都是从原有的动漫主题形象的基础上提炼而来,这就要求设计师在设计过程中对已有的动漫主题内容、形象有充分的认识和把握,再运用天马行空的想象力、别具一格的设计风格充分传达动漫主题的内容。

1. 文字的编排与设计

文字在版面中不仅能传达信息,同时也是艺术的表现形式。字体的选择与设计以及字号的运用是文字编排的基础,根据不同内容应选择不同的字体形式,从而产生不同的视觉效果。

(1) 文字的基本要素：字号与字体

- 字号：字号用于区分文字的规格大小,通常采用号数制和点数制,点数制是最常用的计算方法。“点”也称为“磅”,缩写为 P,1 点为 0.35mm。字号的大小直接关系到版面的视觉效果,要根据要表达的内容来选择字号。大的字号视觉冲击力强,而小的字号则能形成连续的线与面而吸引眼球。图 1-11 是 Proximity London 公司为 Royal Mail 设计的宣传册。在图 1-12 的设计中,典型文字字号大小的组合和疏密的排列使字体形成线与面的关系。

- 字体：设计作品中包含的字体种数一般不宜过多,使用 2~3 种字体即可达到最佳效果。字体种类太少易单调,太多则会显得零乱花哨。搭配时字体之间宜相互区别且相互包容,以达到整体的统一。图 1-13 所示作品中的字体种类控制恰到好处。

现在计算机字库里的字体流于雷同,而体现个性的手写体越来越受到设计师的青睐。手写体可以

根据不同的人、不同的材料得到与众不同的视觉效果,比如,毛笔书法具有传统韵味;蜡笔富有童趣;钢笔显得纤细秀气等。在动漫主题书籍设计中,手写字体、变形字体被广泛采用。如图 1-14 所示,随意的手写字体与生动的手绘图形结合可得到可爱的效果图。图 1-15 和图 1-16 中的手写字体显得亲切随意。

(2) 文字设计的方法

将字体进行拉伸、压扁、倾斜及其他特效处理后再进行设计,能达到意想不到的新颖效果。但极端而不合理的变形会导致结构的失衡和字体传达含义的曲解,因此设计师应把握变形的度。如图 1-17 所示,通过对文字进行设计,使文字与内容自然有机地结合,从而达到新颖、统一的效果。文字的设计主要有以下几种方法:利用笔画进行连接、挤压、填充空白、剪切、叠加等,如图 1-18 所示。

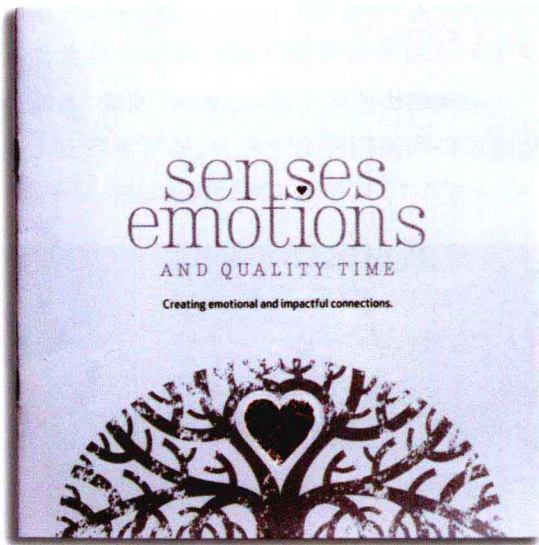


图 1-11

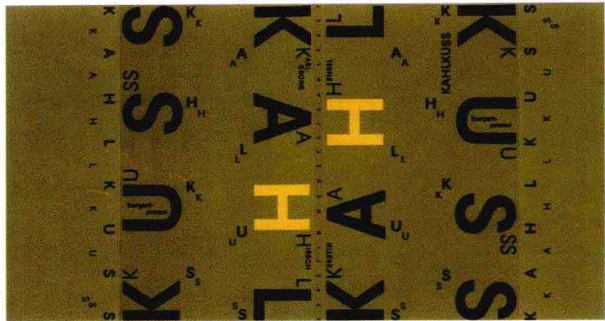


图 1-12



图 1-13

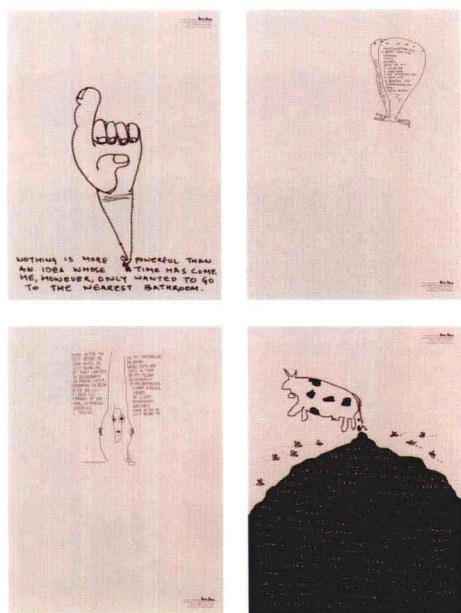


图 1-14

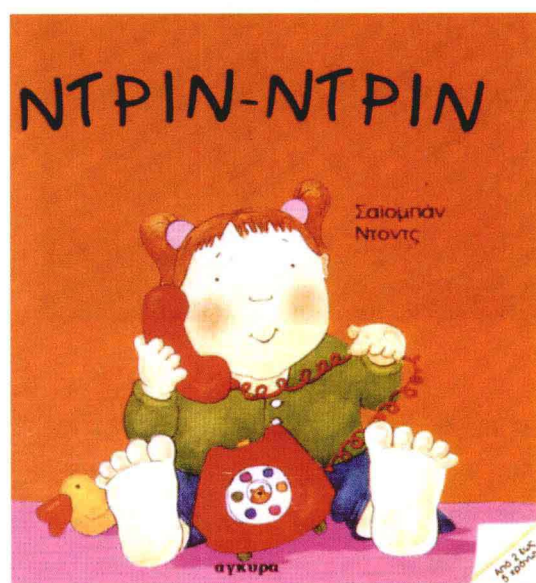


图 1-15

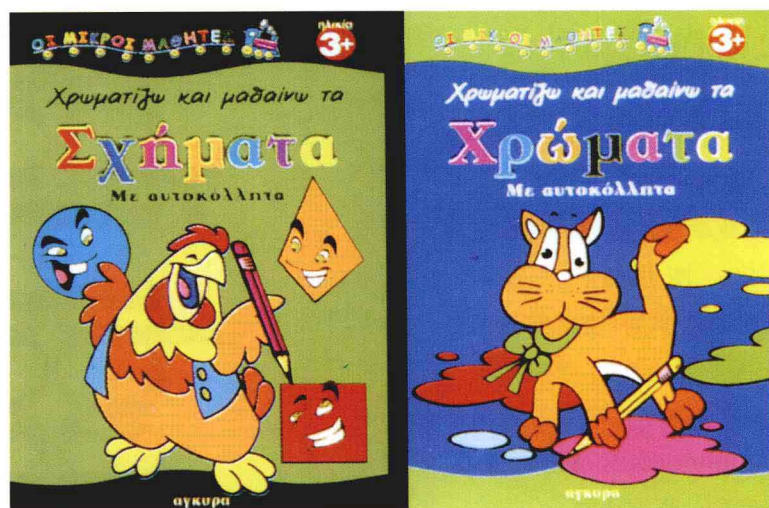


图 1-16

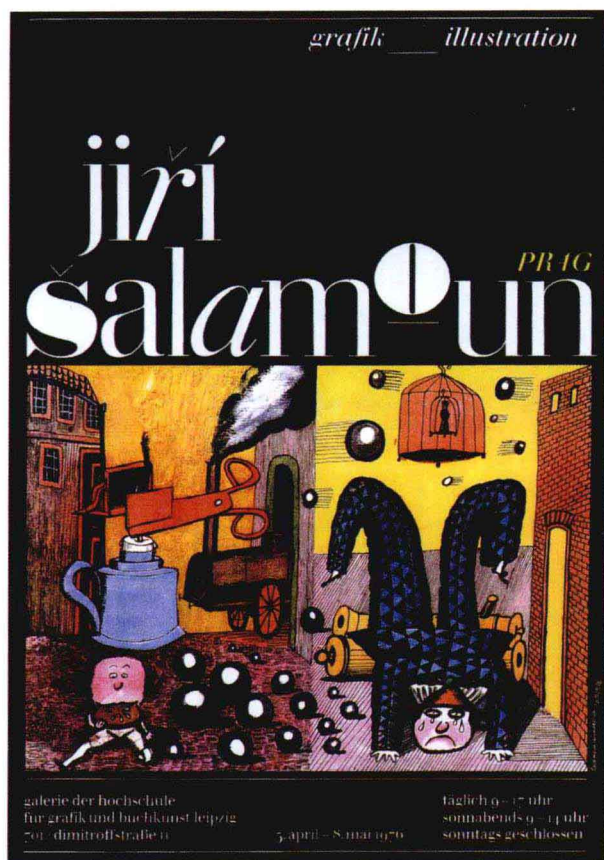


图 1-17

图 1-19 是莱比锡国际书籍艺术展(1971 年)的海报,图 1-20 是格特·冯德利希设计的封面,图 1-21 也是利用字母填白、叠加的方法设计的。

(3) 文字的编排

左右均齐:指文字群从左端到右端、上端至下端的长度均相同,这种编排方式端正严谨,但会显得单调,如果配合字体大小的变化及字体样式变化来编排则有出奇效果,如图 1-22 所示。

行首尾取齐:让每一行的第一或最后一个字都统一在行首尾的轴线上,而另一端则随意自由变长或变短。这种编排方式变化丰富、有虚有实,具有自然优美的节奏感,如图 1-23 ~ 图 1-25 所示。

绕图编排:文字围绕图形排列,使文字与图形融合成一个整体,文字与图形互为补充,使版面更加新颖。如图 1-26 所示,将文字排成 CD 状形成面的关系。图 1-27 所示为 Johannesburg 设计的海报,将文字排成衣物状,对文字的处理很独到。

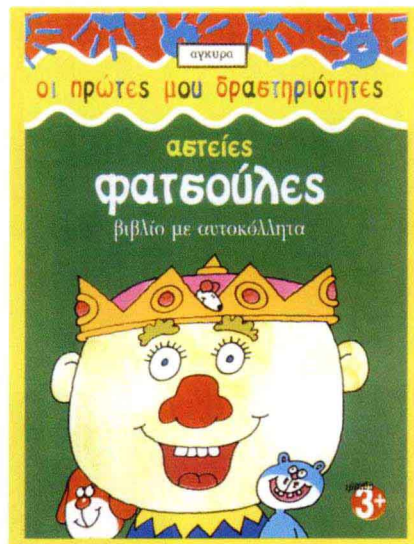
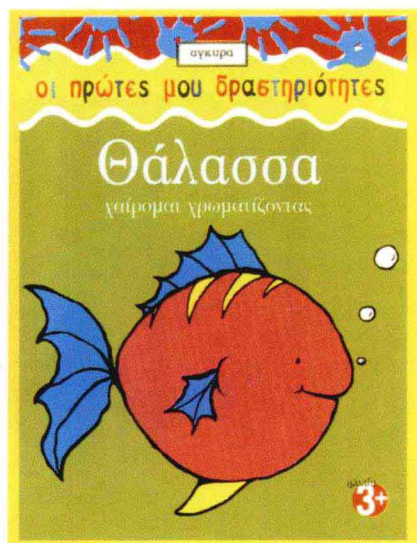


图 1-18

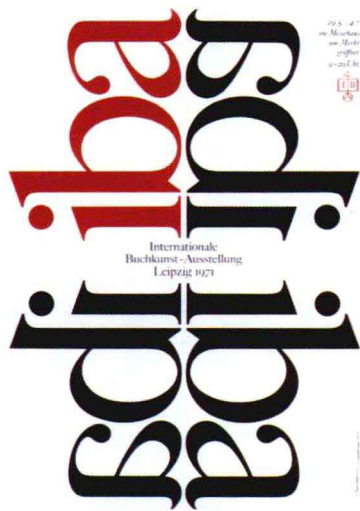


图 1-19

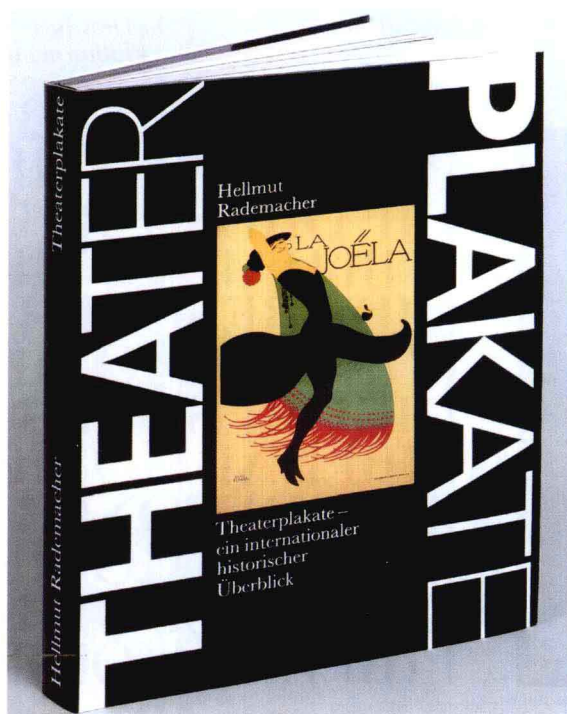


图 1-20

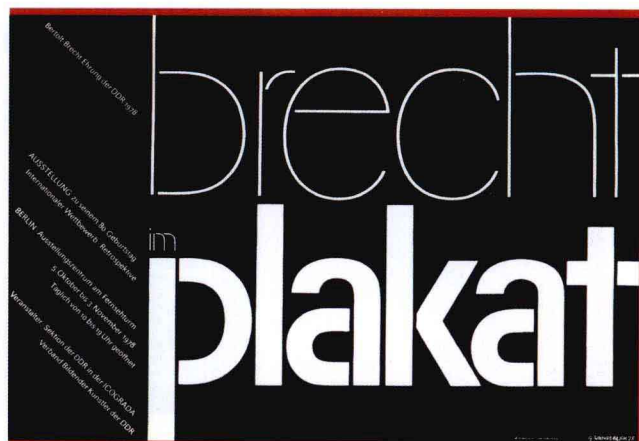
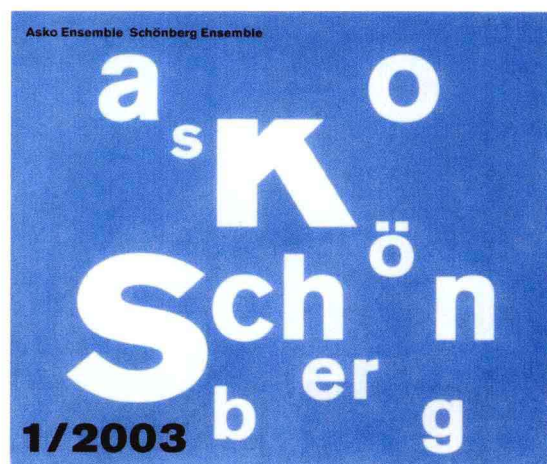


图 1-21



图 1-22



Het zijn gouden tijden voor duizendpoten als Fred Frith. Van jongs af gewend zich op verschillende muzikale terreinen te bewegen, kreeg hij jarentlang het verwijt te horen dat hij zijn talenten versnipperde. Tegenwoordig wordt er met enige jaloezie gekeken naar een muzikant als Frith: multi-instrumentalist (behalve gitaar speelt hij onder andere piano, viool, contrabas en slagwerk), improvisator en componist, met voetsporen in de Newyorkse downtown scene, de moderne klassieke muziek, de jazz, de elektronische en de popmuziek, die bovendien muziek schreef voor theater, dans, film en video-installaties.

De van oorsprong Engelse Frith dankt zijn reputatie als experimenteel musicus aan de groep Henry Cow die hij in 1968 samen met Tim Hodgkinson oprichtte. Het repertoire omvatte complexe composities, liedjes, lapbewerkingen en vrije improvisaties. De band, die tien jaar bestond, was voor Frith de start van een even grillige als kleurrijke carrière. Zelf spreekt hij liever niet van 'een carrière'. 'Het enige dat mij interesseert, is dat ik de ruimte krijg om samen met inspirerende, creatieve mensen mijn ideeën te ontwikkelen.' Toch is er wel degelijk een rode draad aan te wijzen in zijn muzikale loopbaan: improvisatie. Sinds de lp *Guitar Solos* uit 1974 heeft hij zich ontwikkeld tot een musicus die de eigenschappen en mogelijkheden van improvisatie tot op het bot heeft onderzocht. Dat hij de afgelopen jaren steeds vaker componeert voor ensembles die noodzakelijk bestaan uit klassiek getrainde musici – zoals Ensemble Modern en het Asko Ensemble – doet daar niets aan af. Sterker nog, misschien is dat improvisatie-talent wel zijn troef. Zelf zegt hij: 'Een goede improvisator is uit de aard der zaak een goede luisteraar en dat kan erg behulpzaam zijn bij het aanvaarden van andere muzikale vormen.' *Weatherwise or Otherwise*, met de componist op gitaar, levert daarvan het bewijs. [fredfrith.com](http://www.fredfrith.com)

图 1-23

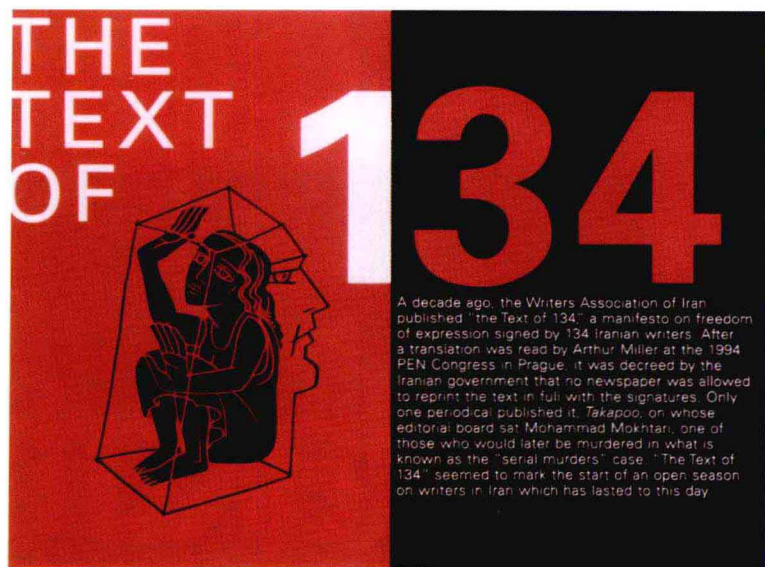


图 1-24

Dieter Härtwig

Die Dresdner
Philharmonie

DIE DRESDNER
PHILHARMONIE
DIE DRESDNER
PHILHARMONIE
DIE DRESDNER
PHILHARMONIE
DIE DRESDNER
PHILHARMONIE
DIE DRESDNER
PHILHARMONIE
DIE DRESDNER
PHILHARMONIE
DIE DRESDNER
PHILHARMONIE

图 1-25

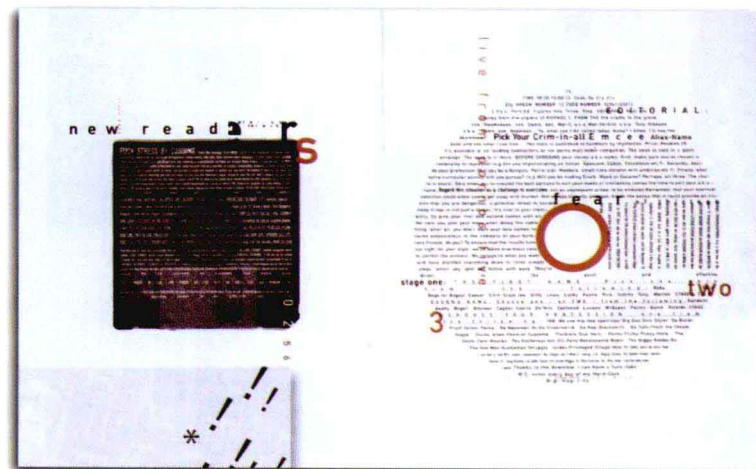


图 1-26

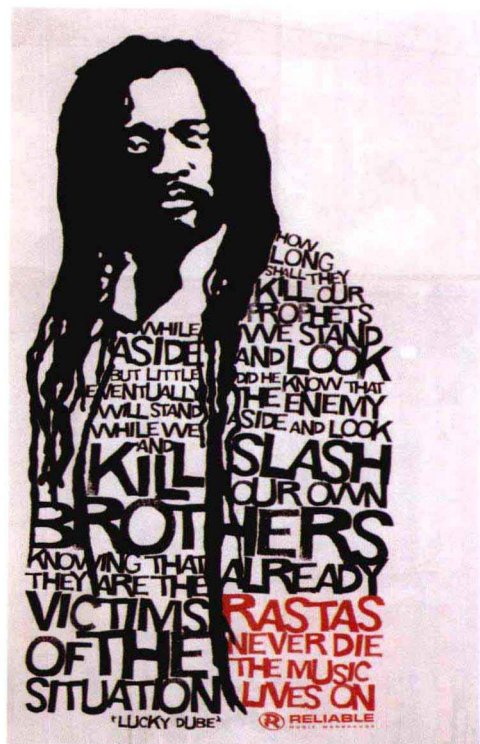


图 1-27

2. 书籍装帧设计的色彩运用

色彩是设计的要素之一,也是装帧设计的一个主要元素。色彩能引起读者记忆、情感、联想等心理共鸣。色彩具有极强的表现力,要运用色彩语言来表达设计主题,设计师必须掌握色彩的构成原理。在传统的书籍印刷中,

最常用的色彩印刷系统是四色法: CMYK (青色、品红、黄色和黑色)。原色法 RGB (红色、绿色和蓝色) 在数字出版物中占有重要地位。在学习和实践当中, 我们要确保设计图符合标准色卡, 从而可以随时出版印刷。

动漫色彩具有鲜明的动漫特征, 优秀的动漫色彩都与动漫形象吻合, 或夸张或安静。应用于书籍封面封底的色彩要根据书的内容和作者意图来定, 同时要结合出版商意图。如果是成套系列图书, 那么所采用的色彩必须与之相符, 反之则会出现鹤立鸡群的现象。而其他单行本类书籍则不需要考虑其他同类书籍色彩, 反而以吸引读者眼球为首要任务。

(1) 色彩的情感

在动漫作品中, 色彩会影响到读者的情绪与心理感受。色彩本身只是一种物理现象, 但会在人类社会生活经验中对人形成心理效应从而产生情感。这种情感表现在色彩的冷暖、兴奋、安静、积极与消极、快乐与忧伤等方面。图 1-28 和图 1-29 所示为色彩的不同应用。



图 1-28



图 1-29

(2) 色彩的节奏

色彩同样具有节奏感。为了避免大篇幅雷同文字充斥版面空间, 可以采用不同的色彩作为一种隔断。这种色彩的方式可以是相同文字下运用不同的色彩, 或者是插入一张图片。马蒂斯曾在书中提道: “一个蓝色被它的补色加强了, 对于情感的影响犹如一个个有力的钟声, 对于黄与红也是一样。艺术家必须有能力使它们发出音响。”图 1-30 所示的作品就体现了色彩的节奏。



图 1-30

(3) 色彩的肌理

应采用多种不同方式为书籍封面的设计增加质地和肌理。比如不同色彩的纸张选择, 或者增加颜色的层次来增添封面的肌理感。

标准四色印刷过程中的 CMYK 可以进行套印, 为增加色彩设计肌理创造了条件。也可以在同一种色彩上覆盖另一种色彩, 让它们互相产生干扰, 如图 1-31 和图 1-32 所示。

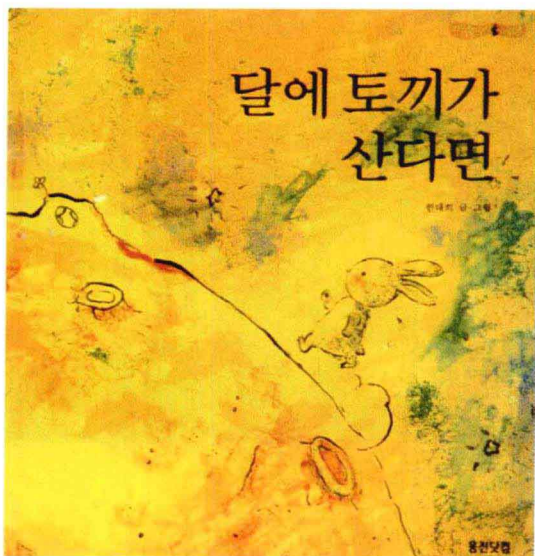


图 1-31



图 1-32

3. 书籍装帧设计的图形运用

与一般书籍装帧设计中的图形运用相比,在动漫主题的书籍设计中对图形的运用有特殊的方法与作用。动漫主题的书籍设计中所运用的主体图形往往是动漫项目中的动漫角色,这个图形具有“品牌性”是一个已经深入人心的形象,或者是动漫项目为了推广至读者而设定的一个形象。图 1-33 所示是 Almap BBDO 公司做的礼盒封面,使用了轻松活

泼的卡通造型。图 1-34 所示是不同风格的卡通造型设计;图 1-35 所示是 DDB Berlin 为 Congstar 做的宣传册,同样利用卡通图形元素进行设计。

图 1-36 和图 1-37 所示也是图形在设计中的不同应用。



图 1-33

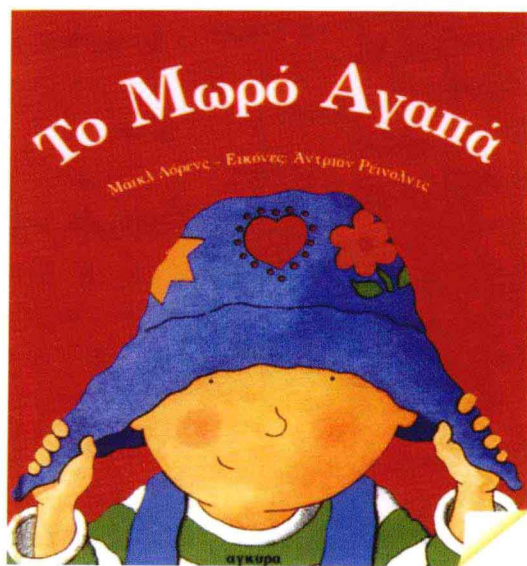


图 1-34

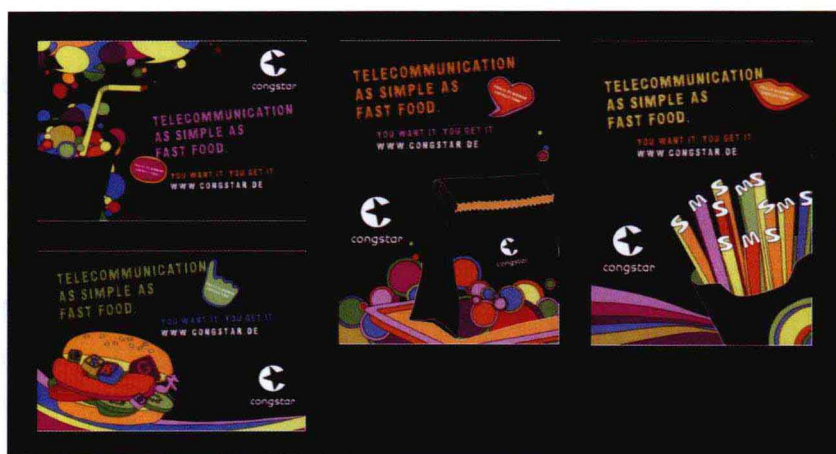


图 1-35

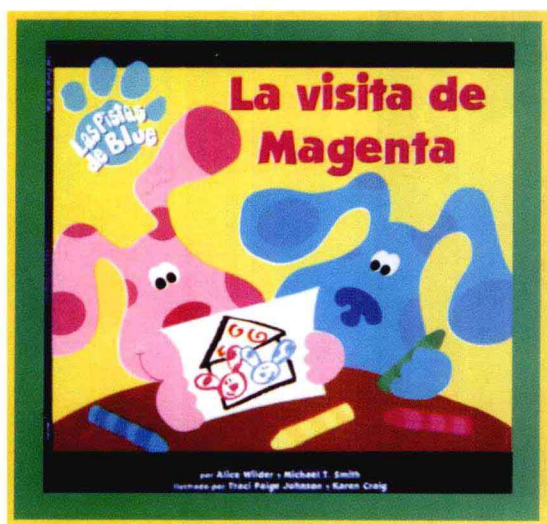


图 1-36

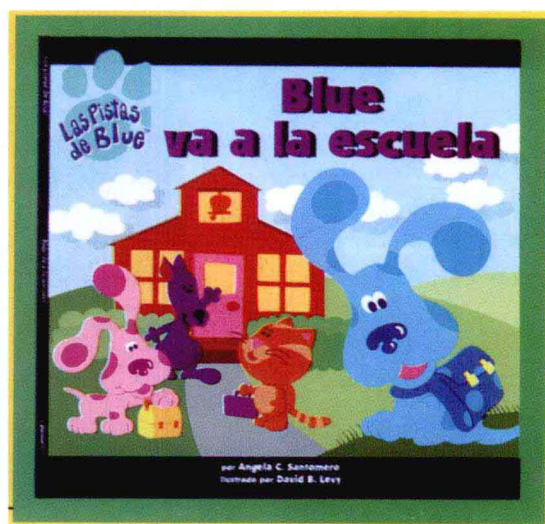


图 1-37

1.1.2 尺寸介绍及常用尺寸表

1. 开本

比例在书籍封面的版式设计中占有非常重要的作用。对文字的尺寸和图片的尺寸,设计师要在引人注目的前提下做出合理的比例编排,这样才能保证更好地传达信息并提高可读性。书籍尺寸一般基于标准纸张大小,称为“开本”。常用的纸张有两种,一种是正度纸 787mm × 1092mm,一种是大度纸 889mm × 1193mm。采用正度纸印的书叫小开本,采用大度纸印的书叫大开本。

表 1-1 详细列出了标准书籍封面尺寸大小(高 × 宽)。

表 1-1

143mm × 111mm	146mm × 96mm	171mm × 108mm	191mm × 127mm	203mm × 133mm
213mm × 143mm	241mm × 152mm	254mm × 159mm	260mm × 175mm	279mm × 191mm
216mm × 171mm	254mm × 191mm	286mm × 222mm	318mm × 254mm	381mm × 279mm
381mm × 254mm	445mm × 286mm	508mm × 318mm	356mm × 260mm	