

总主编◎陈龙 副总主编◎项建华

21世纪高等院校动画专业实训教材



原画创作 实训

主编◎芮顺淦

副主编◎修瑞云

盛萍

叶智成

总主编◎陈龙 副总主编◎项建华

21世纪高等院校动画专业实训教材

原画创作 实训

主编◎芮顺淦 副主编◎修瑞云 盛萍 叶智成

中国人民大学出版社

· 北京 ·

图书在版编目 (CIP) 数据

原画创作实训/芮顺淦主编. —北京: 中国人民大学出版社, 2013. 1

21 世纪高等院校动画专业实训教材

ISBN 978-7-300-15658-3

I. ①原… II. ①芮… III. ①动画-绘画技法-高等学校-教材 IV. ①J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2013) 第 010680 号

21 世纪高等院校动画专业实训教材

原画创作实训

主 编 芮顺淦

副主编 修瑞云 盛 萍 叶智成

Yuanhua Chuangzuo Shixun,

出版发行	中国人民大学出版社	邮政编码	100080
社 址	北京中关村大街 31 号		
电 话	010-62511242 (总编室)	010-62511398 (质管部)	
	010-82501766 (邮购部)	010-62514148 (门市部)	
	010-62515195 (发行公司)	010-62515275 (盗版举报)	
网 址	http://www.crup.com.cn		
	http://www.ttrnet.com (人大教研网)		
经 销	新华书店		
印 刷	北京宏伟双华印刷有限公司	版 次	2013 年 3 月第 1 版
规 格	185 mm×260 mm 16 开本	印 次	2013 年 3 月第 1 次印刷
印 张	6.25	定 价	25.00 元
字 数	81 000		

版权所有 侵权必究 印装差错 负责调换

丛书编委会

总主编

陈 龙

副总主编

项建华

编 委

(以姓氏笔画为序)

王 冬	王玉军	王丛明	王晓婷	孔庆康	孔素然	史 韬
边道芳	朱丽莉	朱建华	任小飞	刘 莹	刘 骏	刘均星
刘晓峰	孙 荟	孙金山	杜坚敏	杨 恒	杨 雪	杨平均
芮顺淦	李 克	李 峰	李智修	肖 扬	吴 扬	吴介亚
吴伟峰	吴建丹	何加健	张 超	张 赛	张苏中	张宏波
张晓宁	陆天奕	林世仁	周 侑	於天恩	赵丁丁	修瑞云
徐厚华	殷均平	容旺乔	黄 莺	黄 寅	曹光宇	盛 萍
韩美英	程 粟	傅立新	廉亚威			



进入21世纪以来,信息技术突飞猛进,知识经济高速发展,人类社会呈现出数字化、网络化、信息化的特征。如今,经济全球化与文化多元化已成为不可阻挡的历史潮流,并且带来了跨文化传播在全球的迅速兴起。动画艺术作为当今文化产业领域最重要、最流行的艺术形式,正逐渐成为文化消费的主流形式,在文化传播中拥有相当广泛的受众群体。

随着广播影视事业在全国的迅速发展,社会对动画创作人才的需求也越来越大。近年来,我国广播影视类专业高等教育取得了长足发展,为广播影视系统输送了大量的人才。随着动漫游戏产业的迅猛发展,社会对动画制作类人才提出了更高的要求。因此,进一步深化人才培养模式、课程体系和教学内容的改革,提高办学质量,培养更多适应新世纪需要的具有创新能力的动画专业人才,是广播影视类专业高等教育的当务之急。

新的形势要求教材建设适应新的教学要求,作为动画专业教育的重要环节,教材建设身负重任。本套教材针对高等学校,特别是高职高专学生的自身特点,按照国家高等教育的特点和人才培养目标,以素质教育、创新教育为基础,以适应高职高专课程改革为出发点,以学生能力培养、技能实训为本位,使教材内容和职业资格认证培训内容有机衔接,全面构建适应21世纪人才培养需求的高等学校动画专业教材体系。

教育部高等学校广播影视类专业教学指导委员会组织编写的“十一五”规划教材,已经在广播影视类专业系列教材的改革方面做了大量的工作,并取得了一定的成绩。相信这套由中国人民大学出版社组织编写的“21世纪高等院校动画专业实训教材”的出版,必将对高等院校动画专业的人才培养和教学改革工作起到积极的推动作用。

教育部高等学校广播影视类专业教学指导委员会主任委员

王建国 教授



PREFACE

在一部动画影片中，原画形象相当于真人电影中的演员，它是导演艺术创作的重要组成部分。随着媒体的多样化和制作手段的丰富化，原画设计创作已被广泛用在动画制作前期、影视制作和游戏设定环节中。本书将原画创作定义为：导演或需求方将角色设定的文字稿提供给原画师，原画师根据对文字的理解来构思创作角色原画的过程。

本书共分为7个项目，从原画创作的概念、创作的思路、素材收集整理、初稿设计、风格确定、修形上色到最终完成的过程，根据不同项目进行创作思路和流程的讲解分析，分别为日式风格女性角色原画创作、美式风格英雄角色原画创作、Q版风格原画创作、奇幻风格原画创作、古装风格原画创作、科幻风格原画创作及综合实训，通过由浅入深、由易到难的进阶式训练，培养学生的创作能力。

本书的特点体现在以下几个方面：

(1) 实训过程与行业规范相吻合。从原画创作的行业经验入手，编写团队均有多年的项目经验，每位教师列举出专长的案例，引导学生学方法、学技能，并将职业素养融入课程。

(2) 项目具有原画创作的典型代表性。原画创作应用广泛，在动画、游戏、影视作品等多方面的设计中均可应用，动画专业的学生不能仅限于某种风格或单一应用类别的练习，应该多方面涉猎。

(3) 课程中注重引导创作思维，解析创意设计的方法。本书通过若干个有针对性的案例，分步骤讲解原画设计需要解决的重点问题，注重思维方式的训练，培养学生举一反三、随机应变的能力。

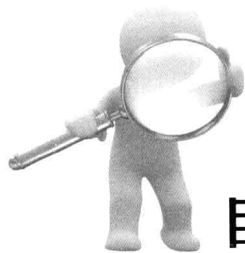
(4) 课后作业的方式，便于学生利用课余时间更深入地自学，掌握教师在教学过程和项目承接中得出的经验。

本书导论由芮顺淦、修瑞云、何加健编写，项目1、2、3、7由修瑞云、盛萍、张赛编写，项目4、5、6由修瑞云、叶智成、聂森编写，全书由芮顺淦、修瑞云统稿。本书案例由编写组教师、学生及动画设计公司提供，感谢大力支持。

由于编者经验和水平有限，书中疏漏和不足之处在所难免，恳请广大读者给予批评和建议，我们将本着相互学习、共同进步的目标奋进。

芮顺淦 修瑞云

2012年11月



目 录

CONTENTS

导 论 1

项目1 日式风格女性角色原画创作 15

- 任务1 绘制日式风格原画角色的头部 17
- 任务2 绘制不同视角和头身比例的角色原画 20
- 任务3 绘制日式少女角色原画 22

项目2 美式风格英雄角色原画创作 25

- 任务1 设计造型 27
- 任务2 设计道具 30
- 任务3 设计动作 32

项目3 Q版风格原画创作 35

- 任务1 分析吉祥物的风格 37
- 任务2 设计单个角色的吉祥物 40
- 任务3 设计组合式的吉祥物 43

项目4 奇幻风格原画创作 45

- 任务1 绘制草图 47
- 任务2 着色构型 48
- 任务3 刻画细节 50

项目5 古装风格原画创作 53

- 任务1 绘制草图 55
- 任务2 定稿与扫描 57
- 任务3 原画上色处理 58
- 任务4 完成画稿 62

项目6 科幻风格原画创作 65

- 任务1 前期准备 67
- 任务2 绘制头龙场景 70
- 任务3 绘制哪吒原画 73

项目7 综合实训 79

- 任务1 讨论方案, 确认角色 81
- 任务2 收集素材 83
- 任务3 设定原画造型 85
- 任务4 角色设色 86

导 论

一、原画创作的概念

著名的动画家诺曼·麦克拉伦(Norman McLaren)说:“动画不是会动的画的艺术,而是画出来的运动的艺术。”动画不仅是让画面动起来,而且其特殊功能还在于,它可以把无生命的物体变成有思想、有语言、有情感、有表情、有戏剧性的动画形象,并在影片中彰显创作者的个性。无论动画师想制作什么样的动画,想用什么样的艺术手法去表现,其最终目的都是给观众带来无穷的乐趣。然而,一部成功的动画片必须经历繁重而复杂的创作过程。在此过程中,原画创作作为一门特殊的绘画创作,对动画片的成败起着至关重要的作用。

在动画创作的过程中,动画师用不同的艺术表现手法,如夸张、变形、拟人、幽默等,演绎着天上人间的悲喜剧,用它无拘无束的视听语言,讲述着一个又一个充满幻想的神话和美丽动人的故事。其中,原画的主要创作者就类似于故事片里的演员,所不同的是,他们不是以自身的形象和动作与观众直接见面,而是用自己的智慧和画笔去塑造动画片里的各类形象与角色,并赋予静止的人物形象以生命和性格,使他们能够栩栩如生地活动在银幕或荧屏之上。所以,角色造型、原画创作人员既是画家,又是演员。在一部动画片中,编剧所构思的主题思想、故事情节,导演的总体风格、艺术创作意图、美术设计等所创造的角色形象,都必须通过原画和动画的再加工、再创造才能呈现在观众面前。因此,在动画片创作过程中,角色造型、原画创作人员对导演意图理解的深度,对人物形象、故事情节掌握的准确性,对角色的性格特点 and 艺术风格的把握是否准确,想象力是否丰富,动画技巧运用得是否熟练,动作表情画得是否生动等,都关系到一部动画片的艺术和技术的质量。

在学习原画创作课程之前,首先要了解在整个动画制作的流程中,原画创作人员处于怎样的位置。

在动画片中,原画是导演艺术创作的重要组成部分。在原画创作环节,剧中的美术指导与原画设计师沟通后设计出整个动画片中的角色,随后原画设计师在理解导演意图的前提下,根据分镜头稿的设定,绘制出各个分镜头的关键性动作,由此

给下一个环节的工作人员，如加动画人员，画出各个角色运动的要点，标出加动画的张数。在原画创作这一环节中，动画片中所有角色形象的表情、动作等细节绘制得以确立。然后，由美术指导设计出整个动画片中的角色，并对原画设计师提出设计要求。原画设计师利用形象符号，将所画动作的关键画面而不是动作的所有画面画出，关键画面之间需要中间画面来过渡。因此，原画所设定的时间，就是设定每两个相邻的关键画面之间应该用几个中间画面连接起来，这样原画就控制了这个动作所进行的轨迹。

原画创作在动画制作中非常重要，它直接关系到影片的质量。动画片中的所有角色及其一举一动，都要由原画创作者绘制出来。原画创作人员是运用思想和双手通过画笔表演的，他们在设计中需要对角色有更深入的体验和感受。可以说，能否真正让自己塑造的角色活灵活现地表现出来，或者说能否赋予假定性的造型形象以生命的活力，完全要靠原画创作这一环节来实现。

本书将原画创作定义为：导演或需求方将角色设定的文字稿提供给原画创作者，原画创作者根据对文字的理解，构思创作角色原画的过程。

二、美、日、中三国的原画风格分析

（一）美国原画风格分析

早在1940年，沃尔特·迪士尼（Walter Disney）和他的团队就通过研究物体的运动方法以及自然界的规律，观察并总结了一套具有迪士尼风格的动画制作方法。其特点在于：原、动画张数较多，动画的过程精细，让人感觉自然流畅、一气呵成。我们通常把这种制作风格称为美国风格，并把这种风格奉为动画制作的模板。

美国动画片中的原画造型特点在于几何形的简练化效果，特别是圆形、方形的运用，是从生活中提炼出来的，与生活中的原型相似，形象优美，注重大幅度的夸张动作及其形变，突出造型的形状。

总体来看，典型的美式原画题材大多出自童话、科幻故事、冒险经历和神话传说（见图1），传达给观众“真善美”的理念，具有一定的思想深度且老少皆宜。在强大的商业支持和完善的运作模式下，美国动画团队以超前的技术和鲜明的艺术风格，在国际动画舞台上占据大半江山，不但票房收入颇丰，而且在制作水准上引领着潮流。

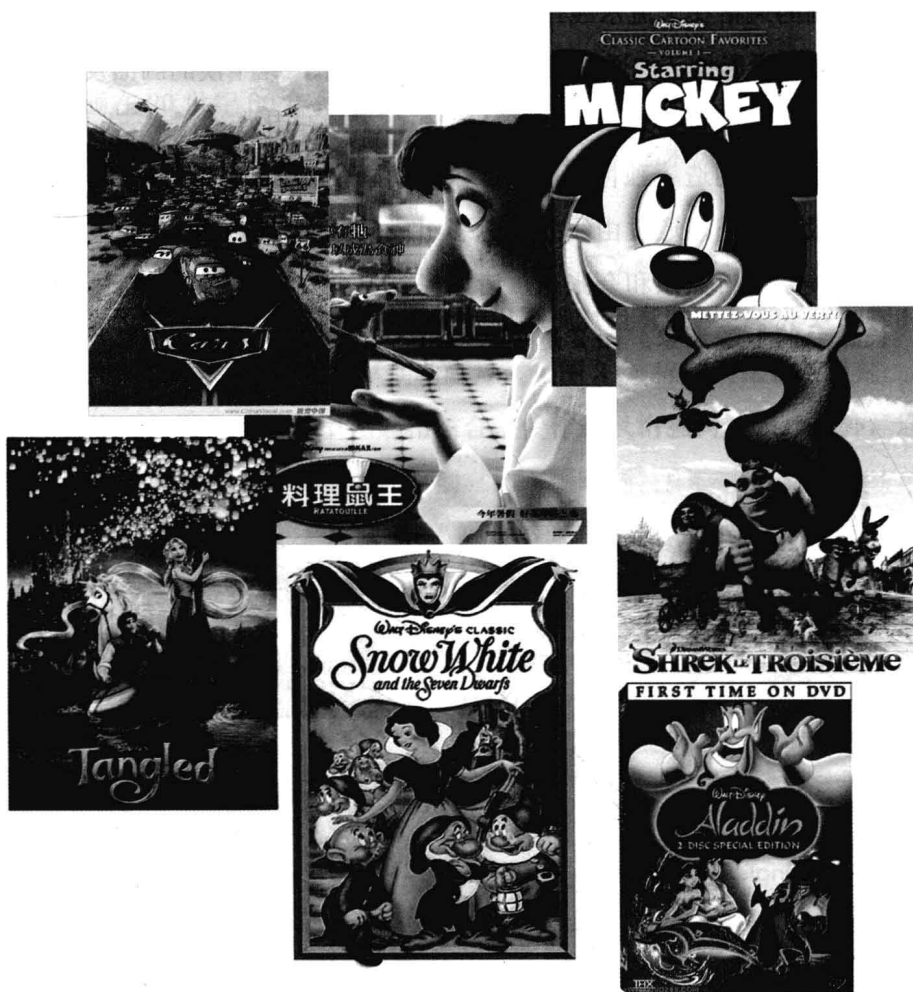


图1 美国经典动画作品

（二）日本原画风格分析

手冢治虫被称为日本动画之父，开创了日本动漫的造型特点和风格。日本动画走“写实主义”路线，对角色和背景的描绘贴合自然，在灵活发挥下显得既唯美轻松又容易让人们接受。他们一贯追求完美的画风、干净的画面、鲜明灵动的色彩，其创作典型代表为手冢治虫、宫崎骏的系列作品，以及同时期的押井守的《攻壳机动队》系列、庵野秀明的《新世纪福音战士》等。这些动画导演的总体风格除技法上的写实外，内容上一般都具有本土鲜明的文化特色，这些特色广泛体现于作品的人物外在造型、心理活动的起伏及语言行为习惯等方面。

日本原画的风格在于流水线作业，讲求速度快、节约成本，遵循规范化要求，注重运用大量的摄影技巧，通过推拉摇移的摄影技术，让平淡的画面发生变化，增加爆炸、震镜、烟雾等特效，让视觉效果产生强大的冲击力。

日本动画家们创造了独特的“视觉系”动画模式，即画面是人物、角色、情节、思想的载体，必须通过由线条和色彩组成的画面来刺激观众的眼球；造型特征也多为唯美系、自然系和夸张系，诸如提到美少女就会令人想到日式漫画中大眼睛、长睫毛的卡通形象。图2是手冢治虫、宫崎骏等日本动画大师的作品和原画形象。



图2 日本经典动画作品

（三）中国原画风格分析

中国动画在 20 世纪 60 年代曾以鲜明的民族风格和独一无二的永墨特色在世界动画史上占有重要的地位，很多经典之作经久不衰，其艺术风格的丰富多彩和多种多样的艺术形式，奠定了中国原画的风格。

这一时期的中国原画风格突出表现为对中国传统文化的挖掘。从万氏兄弟创作的第一部动画长片《铁扇公主》伊始，就提出重视对自身民族艺术形式的探究。同样，《大闹天宫》、《天书奇谭》等早期动画片（见图 3），将京剧元素、雕刻、年画、剪纸等中国传统文化与动画造型元素相结合，使作品风格独树一帜。另外，通过将中国传统的水墨画与动画技术相结合而创立的水墨动画，则完全打破了传统单线平涂的技法，将中国画特有的笔墨情趣、“似与不似”之间的美学境界，完美地呈现在荧幕上，成为动画界特有的一朵奇葩。



图3 中国经典动画作品

20 世纪 60 年代的中国动画学派，以独特的视觉效果以及独有的民族绘画风格，引起了广泛关注和赞誉。但受“文化大革命”的影响，中国动画曾一度陷入停滞不前的状态。20 世纪 90 年代后，政府加大了对文化创意产业，特别是动画行业的投入，使我国动画无论在技术上还是产量上都有了很大的提升。现阶段，摆在中国动画人面前的课题，便是如何深度挖掘传统文化的精髓，结合现代技术和当代观众的审美观念，寻求一条充分体现中国风格的创作道路。

三、原画创作者的职业素养

沃尔特·迪士尼曾经说过：“卡通的第一要务不是绘画，也不是模拟现实生活中的动作或事物，而是将生活和行为进行夸张。屏幕上的图画借助观众的想象，以各种方式来描绘充满梦幻和虚拟的想法。”所以原画创作者不单单要有手绘功底，还要有相应的文化底蕴，能全面地读取文本信息，充分理解导演的意图以及脚本、策划文案、分镜头等的内涵，这样才能正确地处理剧中场景和角色的关系。

原画创作是集想象能力、概括能力、绘画能力、视觉创造力和鉴赏能力的综合性创作，也是将传统美术与现代 CG 技术、设计定位理念融为一体的创作活动。原画创作者应该具有以下几个方面的职业素养：

（一）丰富的想象力

原画创作者不但要具备扎实的造型功底，而且要具备丰富的动作想象力，既要会表演，又要会“演戏”，从中提炼动作进行绘画创作。当然，这个“戏”是靠绘画的形式表现出来的，角色的动作与表情是“画”出来的。鉴于此，优秀的原画创作者必须是一名优秀的演员，他必须知道在一定的情境下，根据角色的性格、造型以及剧本和导演的要求，设计出与之相符的动作与表情，充实故事与画面，让故事有“戏”可循，让角色充满戏剧性动作，使观赏者得到美的享受，沉浸到“戏”中去品味整个故事，领略其内涵。

（二）敏锐的观察力

在动画行业，最提倡动画绘制者多观察，多画速写，用以表现日常生活中的人和事，默记动作，表现动态，为动画创作打下基础，为原画创作提供动作素材；同时，借助巧妙的构思和想象，将这些素材经过艺术加工和提炼转变为具有动画特

点的动作。“艺术来源于生活”，优秀的动画片往往与生活有密切的联系，并不是凭空臆造的。在动画片《海底总动员》的创作中，迪士尼动画公司的原画创作小组为了研究海底动物的生活习性，在制作该动画之前，动画总监和七个成员深入到水族馆，分析各种鱼类的动作和习性，并拟人化地加入大量的肢体语言和表情，使得角色生动有趣又符合常理；又如《马达加斯加》中的动物形象（见图4），需要许多拟人化的动作、表情，创作者通过纪录片，深入到动物园甚至自然保护区去研究探索，记录并创作出生动活泼的形象。



图4 迪士尼动画片《马达加斯加》原画

（三）跨学科的知识

原画创作由于应用领域不同而有不同的要求，所以涉及的知识面也相当广。它不仅要求原画创作者在各种相关的美学方面有一定的基础，还需要对不同类型的技术运用、不同的客户心理、不同地域文化的区别有所涉猎。例如：二维动画的制作特点要求其角色造型简洁生动，适合原动画制作中的规范化和简洁化，以减少制作的难度和成本；三维动画则要求原画角色富有立体感，赋予其三维特效中的质感和空间感；游戏设定中的原画则由于角色本身的虚拟化，要求加入魔幻效果，产生更强的代入感，让玩家获得虚拟存在感。

不同国家、地区有不同的文化传统和大众审美倾向，对原画的设计也有不同的风格趋势的要求。就像美术的写实风格、唯美风格、卡通风格一样，在动画场景中的支持不同，就需要场景设计师对场景风格的把握准确：写实风格的动画要力求接近真实；浪漫风格的动画可以加入一些夸张的因素；恐怖风格的动画不宜加入过

于明快的色调，而是要使之阴暗；卡通Q版风格的动画可以将场景设计得可爱、爆笑等。尽管如此，原画创作依然有一个共同的特点，那就是只有建立在充分了解角色、深入认识角色的基础上，才能使创作出来的原画更有感染力。

四、原画创作的基本流程

（一）研究分镜头脚本，领会导演意图

在绘制原画前，原画创作者必须对导演的分镜头文字和画面脚本有一个全面的了解，并详细听取导演对全片的构思和阐述，了解每一场戏、每一个镜头的创作意图。

（二）对镜头进行创作构思，研究画面设计稿

在了解了导演的要求后，原画创作者要对每个镜头进行具体构思，对整段动作要有完整的设计，并结合设计稿的人物和背景的关系，确定画面构图、人物活动的范围。

在检查设计稿时，要注意空间结构的完整性，应根据剧本所选择的角度，将所要作画的对象均衡、饱满地安排在画面中。例如：根据背景的设计稿所揭示的物体的透视线，用几根简练的线条拉出视平线、地平线、消失线等，安排人物在空间中的位置，协调人物与背景的关系，这样便可以着手进行绘制工作了。

（三）深入熟悉造型，掌握结构，整体调整

在拿到造型本时，一般都只是形体的轮廓线及体积的转折和交接线，如果缺乏长期训练培养出的目测能力，就很难准确地在二维画面上表现出对结构的理解。其实，真正能够帮助我们理解和表现形体内在结构的是结构线，这些结构线支撑着形体的表面，引导我们由表及里、先整体后局部地全面探索和理解形体的结构特征。

在绘制镜头动作前，为了能够熟练地勾画角色的形象动态，可先对角色造型反复练习，做到熟练地掌握，这样在开始绘制时会更加得心应手，也可以提高绘画的速度。依靠结构线，我们就能够方便地找到画准透视和比例关系的依据。

（四）进行动作分析，着手原画起草

抓住动作的关键张（原画张），将设想好的动作画成原画草稿，反复进行调整直到合理为止。对每张原画之间的动作进行时间设定，写上合理的轨道数目，对需要给动画提供动作参考的动画张打上标记（如头发、衣服的重叠动作，对话和

眨眼等)。

(五) 清稿定稿

草稿画好后,原画创作者应对造型进行清稿工作,对人物比例关系、脸型、动态结构等进行一些加工至定稿,然后导演检查。可以试着让动画人员通过动画拍摄仪器检查原画的动作和时间设定是否合适,对出现的问题可以进行及时的修正。

五、造型设计的要点

在一部动画片中,对于编剧所构思的故事情节,导演必须熟悉角色造型和人物性格,并将创作意图传达给动画师,让其创作角色的性格与形象。创造和开发一个具有创意的动画角色,决定其质量好坏的前提和关键是动画造型。每个影片都有自己独特的艺术风格,都有多种造型各异、性格突出的角色,如刚直善良、热情奔放、奸诈凶残、聪明伶俐、呆痴蠢笨等。造型设计者为了让自己所塑造的角色注入动画片中,使他们能够活灵活现地表现在荧屏上,必须熟悉不同角色的不同性格,掌握他们的不同神态和习惯动作,这样才能使作品表现得更真切,才能使作品获得成功。角色造型是集体创作实施过程与制作过程统一度量的标准,它关系到影片制作过程中保持角色形象的一致性,使不同艺术家设计的动态保持协调,并始终保持同一角色的明显特征。所以掌握角色造型设计的方法必须做到以下几点:

(一) 做好角度与体面练习

在动画中会运用各种视角的镜头表现主题以丰富视觉变化的效果,如动画片《狮子王》中小狮子辛巴出生后被举起时那段跟移镜头就包括了辛巴造型的各个体面、角度。因而,在造型练习中,不但要表现一个视角的体面关系,而且要注意观察正、侧、背、俯、仰各个视角的形态变化,熟练掌握其塑造的能力,以便在实际的造型设计中能结合原动画的设计来提供足够的表现角度的参考与选择。练习可以以全身和头部造型为主,以人物和常见动物为对象,着重观察和描绘,体悟出其最具美感和代表性的体面和角度,通过某个角度可以表现特别的情感,或者给人以视觉上的新鲜感。与一般绘画的不同之处是,动画的每一角色的任何角度都有其意义,都有可能应用于某些镜头之中,这也符合人们习惯调换视角去观察物体的心理。

图5是迪士尼公司1999年出品的动画片《泰山》的原画创作资料,从此套原画中可以看出创作者在根据泰山这一独特形象设计时,考虑到他独有的特征——人