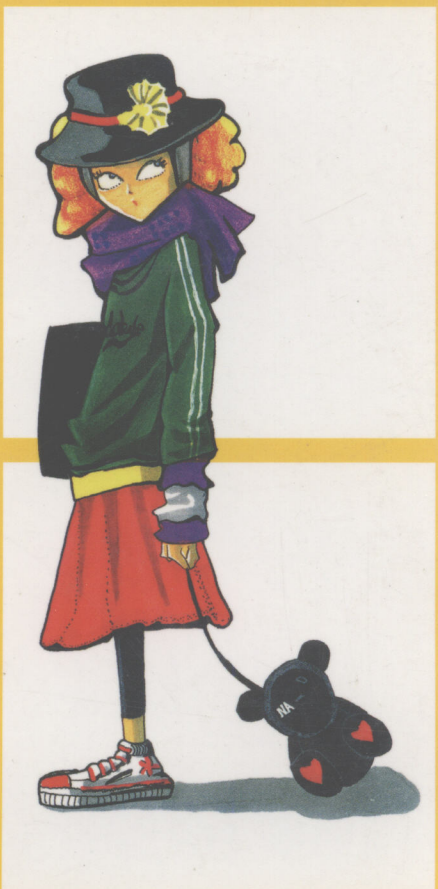
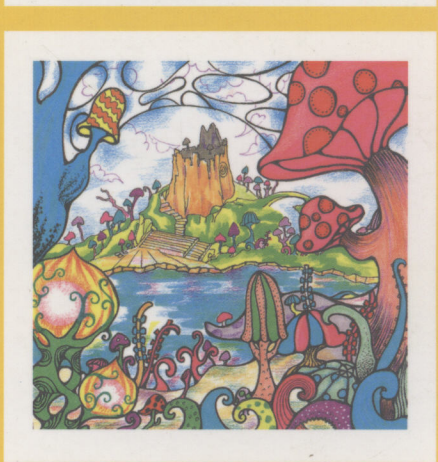
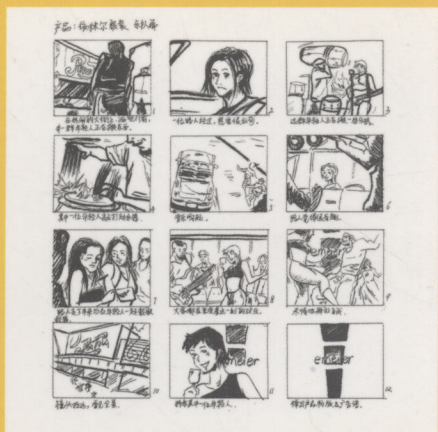
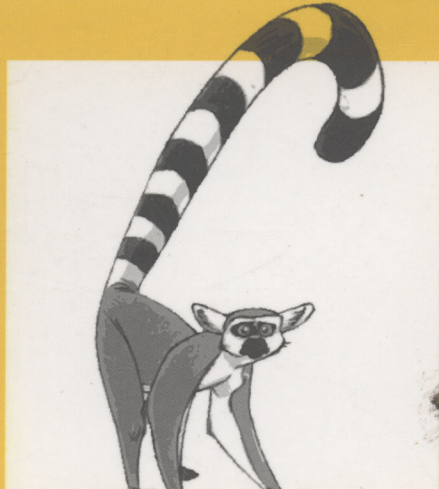
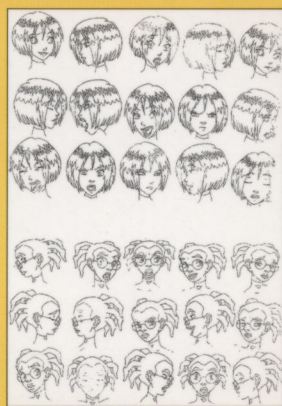


5

# 动画基础



系统讲解动画基础 专业考试高分指南

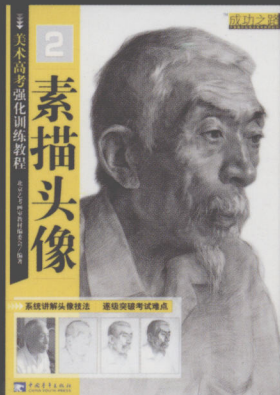
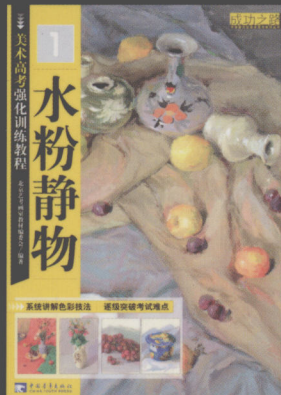




## ▶▶▶ 美术高考强化训练教程系列丛书

本系列丛书是中国青年出版社为有志于报考美术院校的学生策划出版的最新美术考前辅导教材。本丛书内容系统、丰富，涵盖了素描头像、水粉静物、设计、动画等考试科目，并结合大量的优秀作品图例对这些考试科目要点进行了详尽、深入的讲解。

系列中设计、动画部分是以中央美术学院、清华大学美术学院、北京电影学院、传媒大学、江南大学等几所主要院校的专业考试科目为主要编写内容，同时涵盖其他一些院校设计考试内容。书中集中了大量的试题以及试卷范例。该系列对考生全面提高技法表现能力以及了解考试要求将起到很好的指导作用。



《美术高考强化训练教程1——水粉静物》

《美术高考强化训练教程2——素描头像》

《美术高考强化训练教程3——设计基础》（清华篇）

《美术高考强化训练教程4——设计基础》（央美篇）

《美术高考强化训练教程5——动画基础》

《美术高考强化训练教程6——设计表现技法》

清晰展现作画技法步骤

深入讲解考试科目内容

集中总结历年全真试题

全程提供演练模拟题型

**征稿启事：**本社现征集素描人像、色彩静物、素描石膏像、素描静物等各类美术基础技法稿件，以专集或合集形式出版，如有意者请将稿件样图和联系方式发送至art@21books.com，我们将及时与您取得联系。

#### 法律声明

北京市邦信律师事务所谢青律师代表中国青年出版社郑重声明：本书由中国青年出版社独家出版发行。未经版权所有人和中国青年出版社书面许可，任何组织机构、个人不得以任何形式擅自复制、改编或传播本书全部或部分内容。凡有侵权行为，必须承担法律责任。中国青年出版社将配合版权执法机关大力打击盗印、盗版等任何形式的侵权行为。敬请广大读者协助举报，对经查实的侵权案件给予举报人重奖。

#### 短信防伪说明

本图书采用出版物短信防伪系统，读者购书后将封底标签上的涂层刮开，把密码（16位数字）发送短信至106695881280，即刻就能辨别所购图书真伪。移动、联通、小灵通发送短信以当地资费为准，接收短信免费。短信反盗版举报：编辑短信“JB、图书名称、出版社、购买地点”发送至10669588128。客服电话：010-58582300。

#### 侵权举报电话

全国“扫黄打非”工作小组办公室  
010-65233456 010-65212870  
http://www.shdf.gov.cn

#### 中国青年出版社

010-64069359 84015588转8002  
E-mail: law@21books.com  
MSN: chen\_wenshi@hotmail.com

#### 图书在版编目(CIP)数据

美术高考强化训练教程.5,动画基础/北京艺考画室教材编委会编著. —北京:中国青年出版社, 2008  
ISBN 978-7-5006-7804-5

I.美... II.北... III.动画—技法(美术)—高等学校—入学考试—自学参考资料 IV. J21  
中国版本图书馆CIP数据核字(2007)第181960号

书名：美术高考强化训练教程5——动画基础  
编辑：中国青年出版社 中青新世纪图书中心  
www.21books.com art@21books.com

编著：北京艺考画室教材编委会

策划：唐丽丽

责任编辑：郭光 唐丽丽

封面设计：刘洪涛

出版发行：中国青年出版社

北京市东四十二条21号 邮政编码：100708

电话：(010) 84015588 传真：(010) 64053266

营销企划：北京中青新世纪图书发行中心

reader@21books.com

印刷：北京圣彩虹制版印刷技术有限公司

开本：787×1092 1/8 总印张：29

版次：2008年1月北京第1版

印次：2008年1月第1次印刷

书号：ISBN 978-7-5006-7804-5

总定价：130.00元（共3册）

本册：40.00元

刮开涂层将16位防伪密码发短信至106695881280  
短信查询立辨真伪  
短信发送以当地资费为准接收免费  
详情查询中国扫黄打非网www.shdf.gov.cn  
更多图书信息请登陆www.21books.com

密码 2106 3666 2508 1131

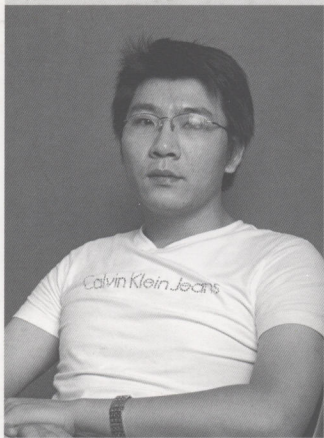
ISBN 978-7-5006-7804-5



9 787500 678045 >



## 北京艺考画室教材编委会成员简介



### 邹 群

毕业于清华大学美术学院。  
1997 年开始从事美术高考培训工作。  
2000 年创建艺考美术培训学校。  
2002 ~ 2006 届清华大学美术学院和中央美术学院本科在校生中有 157 名是经艺考培训学习考取, 占总招生量的百分之十以上。



### 穆嘉伟

1999 ~ 2003 年在清华大学美术学院绘画系学习, 研习油画专业, 师从陈丹青、石冲。  
在校期间成绩优异。  
2004 年进入中央美术学院进修深造。  
2000 年开始从事美术高考培训教学与研究, 主要担任油画、水粉教学工作。至今已为全国各大美术高等院校培养和输送了大批美术人才。  
现任艺考培训学校副校长。



### 蔡 柯

1998 年以优异的成绩考入中央工艺美院 (清华大学美术学院) 学习设计, 师从环境艺术系宋立民、刘北光教授等。在校期间多次参加并主持了大中型设计项目。  
1999 年开始从事美术高考培训教学与研究, 在色彩、素描、速写、设计教学方面有丰富的经验和全新的应试教学理念, 在建筑设计教学方面成绩尤为突出。为清华大学美术学院、中央美术学院建筑学院等专业美术院校培养和输送了大批美术人才。



### 肖 楠

2004 年以专业第二的优异成绩考取清华大学美术学院, 攻读硕士研究生学位。在校期间多次参与大中型设计项目。其作品多次参加全国建筑、景观等设计展并获得一、二等奖及优秀奖。  
2005 年赴韩国大邱庆云大学进行专业学术交流。  
2005 年开始从事美术高考培训教学与研究, 以其独特的设计教学理念及新颖的教学方式培养了大批优秀设计学员。同时为全国各大美术高等院校培养和输送了大批美术人才。



### 姜晓东

中央美术学院硕士研究生。  
2004 年作品《风》获得吴道子艺术展优秀奖。  
2005 年作品《我的大学——仰望》获学院奖。  
2005 年正式加入艺考团队, 以其务实严谨的教学风格培养了大批优秀学员, 使其以扎实的专业基础取得众多重点艺术院校的优异成绩。



### 胡 君

毕业于中国美术学院油画专业。  
多幅作品被学校及私人收藏。  
2004 年参加中日举办的“人与自然”创作大赛并获特别奖项。  
2002 年至今致力于考前美术教育, 具有丰富的教学经验, 以其严谨的教学风格培养了大批优秀学员, 为全国各大美术高等院校培养和输送了大批美术人才。

## 北京艺考培训中心简介

北京艺考美术培训中心 (简称“艺考培训”), 是一所国内知名专业从事美术考前辅导的教育机构, 至今已有 11 年的历史。学校现有教职员工 156 人, 其中专任教师 96 人。教师团队核心成员都毕业于清华大学美术学院和中央美术学院, 同时学校还聘请 19 位清华美院、中央美院的知名教授执教。

艺考培训中心秉承“师德垂范、育人为先”的办学理念, 坚持“以学生愿望为目标, 帮助学生考取理想大学”的宗旨, 孜孜以求, 创造了美术高考培训的骄人成绩。

近几年来, 经艺考培训的学生遍布全国各大艺术院校, 每年都有数十名考入清华大学美术学院和中央美术学院。取得这两所院校专业合格证书的学生占到培训学生总数的三分之一。

而今, 学有所成的艺考同学已成为艺术各个领域的人才。他们自觉反哺于艺考培训中心, 为其发展、壮大提供了无限广阔的前景。艺考培训中心正在积极搭建以艺考校友为主体的艺术创业平台, 相信艺考培训中心将会创造更多的奇迹。

本系列丛书是中国青年出版社与艺考美术培训中心联合策划出版的最新基础美术辅导教材。分为素描头像、色彩静物、设计基础等科目。教材内容系统、丰富, 大量收录了该中心教师的优秀作品。本系列丛书对有志于报考高等美术院校的考生系统学习美术基础技法, 了解考试要点将起到很好的指导作用。

艺考培训中心借此铭记并感谢多年来为中心做出努力和贡献的师长、同学和各界朋友!

### 艺考培训五个教学分部

第一教学区位于北京朝阳区望京, 毗邻中央美院, 建有标准画室 1500 平米。

第二教学区位于北京顺义区, 校园占地 35 亩, 画室 3100 平方米, 学生宿舍 2850 平方米, 可容纳 700 人同时住宿, 餐厅 1250 平方米, 礼堂 960 平方米。该教学区采用封闭式管理, 统一食宿, 为学生提供部分画具。

第三教学区位于北京海淀区清华园双清路东升大厦 C 座 3 层。

第四、五教学区分别位于山东德州和河北保定, 年培训学生逾 400 人次。

### 北京各校区报名咨询电话:

央美校区: 010-84723585

顺义校区: 010-69478351

清华校区: 010-51779631

艺考网址: <http://www.ykpx.com>

艺考图书出版网址: <http://www.ykpx.com/jcjb.html>

艺考网校网址: <http://www.ykpx.com/ykwx.htm>

联系电话: 蔡老师 13910659824 邹老师 13011128230





## 前言 2

## 第1章 动画基本知识点 2

- 1.1 基本概念 2
- 1.2 动画的起源与发展 2
- 1.3 世界各国动画的发展 3
- 1.4 动画的分类 5

## 第2章 动画造型设计要点 6

- 2.1 动画造型的概念与意义 6
- 2.2 动画造型的分类 6
- 2.3 动画造型的基础与学习方法 6

## 第3章 动物造型设计基础 12

- 3.1 动物速写练习 12
- 3.2 动物造型设计风格 13
- 3.3 动物造型的形态 14
- 3.4 动画考试中动物形象的绘画步骤 15
- 3.5 优秀动物造型设计赏析 16

## 第4章 人物造型设计基础 19

- 4.1 动画中的人体比例 19
- 4.2 动画中的头部变形 19
- 4.3 不同风格人物造型范例 20
- 4.4 服装与饰物 21
- 4.5 机器人物 23
- 4.6 Q版人物 25
- 4.7 动画考试中人物形象的绘画步骤 26
- 4.8 模拟试题练习 28

## 4.9 优秀人物造型赏析 30

## 4.10 真题范例 33

## 第5章 场景设计基础 34

- 5.1 场景的概念 34
- 5.2 场景的功能 35
- 5.3 场景的要素 37
- 5.4 场景的造型方法 38
- 5.5 场景绘制步骤 39
- 5.6 优秀场景设计欣赏 40

## 第6章 四格漫画 46

- 6.1 基本概念 46
- 6.2 四格漫画的创作 46
- 6.3 四格漫画的考试要点 48
- 6.4 命题四格漫画作品评析 48
- 6.5 优秀四格漫画赏析 52
- 6.6 模拟试题练习 56
- 6.7 真题范例 61

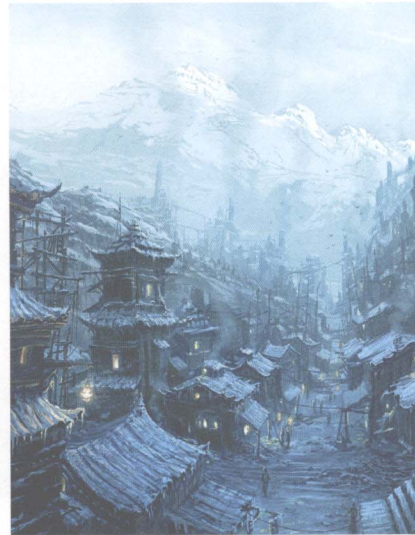
## 第7章 影视广告创意 63

- 7.1 分镜头的概念及应用 63
- 7.2 分镜头的构成元素 63
- 7.3 优秀分镜头作品赏析 67

## 附录 69

## 动画专业考试科目及形式 69

## 口试模拟





## 前言

动画艺术因为它技术的多元化与范围的广阔,包含着无穷的表现力,成为人们最喜爱的艺术表现形式之一。但是,手绘、剪纸、粘土、偶、沙等等包罗万象的制作技术并不能代表动画的全部,人们依然在发掘动画艺术无限的可能性。

动画在不同领域的应用,表现出其他类别艺术所不能取代的地位:作为一种教育手段,动画因为其夸张、逗趣的特质,成为儿童及青少年最容易接受的传播形式;作为一种娱乐工具,动画能够创造出虚拟现实的幻想世界,让观众去体验现实生活中无法接触到的世界。作为一种视觉艺术,动画多种多样的形式让创作者可以更自由、更准确地表达自己的思想、哲理及内涵,从世界各国逐年增设的动画电影节和踊跃报名的人数来看,动画已经成为大众乃至艺术家们用来表情达意的最佳工具之一。

近年,很多动漫基地相继成立,为了适应产业快速发展所带来的人才需求,相关教育机构的数量也大幅增加。有越来越多的人想加入动画创作行业,动画从业人员也有了越来越宽阔的表现舞台,投资商对动画行业的发展也越来越有信心。中国的动画艺术前景很乐观。

那么在动画专业考试中,以什么样的形式和所考察的重点又在哪里呢?纵观各大艺术设计艺术院校的考试内容,主要包括动画造型的设置、动画场景设定、四格漫画和剧情设定及分镜头设计。拿北京传媒大学与北京电影学院来讲,主要的考试内容一般如下:动画艺术方向初试考素描,复试考四格漫画,三试考口试,主要包括文艺理论、影视动画常识;游戏设计方向初试考速写,计算机应用知识的笔试,复试考命题创作,三试的口试主要包括文艺理论、动画及游戏常识;漫画方向初试只考速写,复试考剧情分镜,三试的口试主要包括文艺理论、影视动画常识;电脑动画方向初试考造型设定,复试考命题创作,三试的口试包括文艺常识、影视动画常识等。以上专业方向的三试过程中都可以携带本人的作品进行现场展示。

本书就动画专业的考试内容,对需要了解和学习的动画知识进行系统的讲解与分析。



## 第1章 动画基本知识点

### 1.1 基本概念

动画(Animation)一词,源自拉丁文字源anima,是“灵魂”的意思,而animare则指“赋予生命”,因此animate被用来表示“使……活动”的意思。广义的讲,把一些原来不会活动的东西,经过影片的制作与放映过程,成为可以活动的影像,即为“动画”。动画的中文叫法应该源自日本,二战前后,日本叫以线条描绘的漫画作品为动画,动画一词便在中国留了下来。

定义动画的方法,不在于使用的材质或创作方式,而是作品是否符合动画本质。动画大师诺曼·麦克拉伦曾经说过:“怎么动比什么动更为重要,这一格画面与下一格画面之间产生的效果,比每一格画面中产生的效果重要”。因此,动画学习者在具有基本绘画功底之外,在时间与节奏的控制、动作的物理原理、动作的艺术创造等方面,应该下更大的功夫。动画具有夸张的特点,如何将真实的动作进行艺术加工?如何通过夸张的动作来表现角色的情感?这都需要创作者拥有一颗好奇的心,平时注意积累观察周边事物的状态,为后期的动画设计储备大量的可用素材。



### 1.2 动画的起源与发展

#### ■ 动画的发明与早期发展

动画的发明要远远早于电影,动画发明之初被视为一种游戏装置。17世纪教士阿塔纳斯·珂雪发明了“魔术幻灯”。他在铁箱里放一个灯,箱子两侧各打一个洞,并装上透镜,将画有图案的玻璃放在透镜后方,经过透镜和灯光折射,图案就会投射到墙壁上。这就是现代投影机的起源。后来,有人将许多画片放在旋转盘上,图案投射到墙上就产生了物体运动的错觉。另外,许多以视觉暂留为原理而发明的玩具在欧美也广为流行,包括“手翻书”、“幻透镜”、“西洋镜”等。

“手翻书”是一页一页印有连续图像的纸,用大拇指快速翻动时,图像就会产生动的幻觉。

“幻透镜”与“西洋镜”是在设有中心点的圆形画片外围,绘制一组连续动作的图案,画片快速转动时,从外侧的直线隙缝或中心镜面看过去,就可以看到运动的画面了。法国电影史将1877年8月30日定为动画的生日,那是法国光学家兼画家埃米尔·雷诺发明的“光学实用镜”获得专利的日子。其后,雷诺将光学实用镜放大改良为“光学剧场”,现场有音乐伴奏,当时造成了很大的轰动。雷诺可以说是动画的鼻祖,他的作品已经利用了现代动画的主要技术。

1906年,法国人埃米尔·柯尔运用摄影上的定格技术,用负片拍摄动画影片《幻影集》。用负片制作动画,从概念上解决了影片载体的问题,为后来动画片的发展奠定了基础。此外,柯尔也是第一个利用“遮罩摄影”结合动画和真人动作的先驱,因而被奉为当代动画片之父。



埃米尔·雷诺



### 1.3 世界各国动画的发展

#### ■ 加拿大动画的发展

动画电影虽然在加拿大存在的时间并不长，但是加拿大的动画电影却是世界动画电影发展史中不可忽视的部分。加拿大国家电影局创建于1939年，由国家电影局长联同9位信托局委员组成委员会管理电影发展事宜。当时正值第二次世界大战期间，加拿大政府在隔壁媒体强国——美国的刺激之下，希望能为自己的祖国打造自己的形象，并且通过国际间的交流，让世界更加了解加拿大的国家、文化、人民及其他种种面貌。

约翰·葛里逊是苏格兰人，在出任第一届NFB局长前，已经是一位国际著名的纪录片工作者，这种成功的生涯使他为加拿大国家电影局带来不少优秀的电影工作者。截至目前为止，加拿大电影局动画部在它55年的岁月里，获得了3000多个国际奖项，9座奥斯卡。加拿大国家电影局经过几十年的苦心经营，终于在加拿大及全世界赢得敬重，成为加拿大本土中最值得崇拜的电影动画制片厂。

#### ■ 美国动画的发展

美国默片时期的三大卡通片厂，在优生年代来临之前，各自因为不同的因素结束经营。成立于1913年的第一家联业卡通片厂拉武·巴瑞片厂于1916年经营改组，且多次重组更名后，于1927正式年解散。成立于1914年，引进科学化管理的约翰·兰道夫·布瑞片厂，则因布瑞将重心转向教育宣传短片的摄制，亦于1927年关闭其卡通片厂。1915年成立，大肆企图将报纸漫画和电影卡通通吃的赫斯特集团的国际影片服务公司，更早于1918年结束其卡通片厂。如今家喻户晓的沃尔特·迪斯尼可以说是将卡通由无声带入有声、彩色和长篇的关键性人物，从某一方面来说，他更是不折不扣白手起家的英雄。

严格来讲，沃尔特·迪斯尼并不是第一位将无声黑白卡通短片带进有声、彩色和长篇的尝试者。关于配音的试验，佛莱雪兄弟1924年在《汽车咏叹调》一片中，为一白衣女子所配的几句喋喋快语，保罗·泰利于1928年9月在纽约马克·史村戏院首映的《晚餐时光》，都比同年11月迪斯尼于纽约殖民戏院首映的《威廉号汽艇》先行一步。关于色彩的尝试，布瑞于1920年完成、由派拉蒙发行的《汤姆士猫登场秀》，也比迪斯尼1932年得到奥斯卡奖的彩色卡通短片《花与树》早上好几年。

关于将卡通片拍摄成剧情片长度的纪录，有1917年由唐·弗·范里指导的60分钟阿根廷片《背叛》，1926年由洛特·雷妮吉指导的德国片《阿克麦德王子历险记》迪斯尼1937年才推出《白雪公主》。但沃尔特·迪斯尼做事追求完美的个性，再加上天时地利等机缘，致使其《威廉号汽艇》、《花与树》和《白雪公主》远较其他影片更为广为人知。

好莱坞卡通的历史有过光辉灿烂的黄金时期，曾经造就了世界闻名的卡通大师沃尔特·迪斯尼（1901~1966年），也培养出新一代的动画艺术家如弗列德·沃尔夫、村上杰米等人，也出现了对现代动画的形式与发展产生深远影响的UPA派。谈到商业卡通，先得从麦克斯·佛莱雪兄弟说起，该兄弟很早致力于卡通事业，成名远在迪斯尼之前，堪称美国商业卡通的先驱者，以《大力水手》片集闻名。他们的作品颇富通俗性，绘制技术纯熟，品位不高，故事内容肤浅幼稚，正像同时期好莱坞的卡通片，宣扬偏狭的英雄主义，及弱肉强食、优胜劣败观念，在儿童教育上起了不良的作用，因此受到了迪斯尼作品的打击而一蹶不振。后来即使努力摄制出较高水准的长篇卡通片《格里佛游记》（1939年），最终也无法挽回颓势，不得不将好莱坞卡通的盟主宝座拱手让给迪斯尼。

迪斯尼先以“米老鼠”片集起家，但却不以拍摄短片为满足。随着好莱坞电影科技的进步，他心怀远见地投下了大量的资金，集合一流的技术人才，费时数年，完成了电影史上首部长篇剧情卡通片《白雪公主》（1937年），这也是电影史上首次使用多层式摄影机拍摄的彩色卡通长片。该片上映后，获得了空前的成功，赢得了世人的赞誉和商业上的巨大收益，从此奠定了好莱坞卡通技术的领先地位。借



《白雪公主》在票房上的成功，迪斯尼公司再接再厉，于1940年又推出了剧情长片《木偶奇遇记》。然而由于战争的影响，这部影片无法在欧洲上映，但在美加地区上映时依然盛况空前。紧接着迪斯尼公司推出风格独特的《幻想曲》，更是好评如潮，直到今天，这部影片仍是动画史上前所未有的创意之作。而这几部电影也了迪斯尼的艺术最巅峰。

从1942年，迪斯尼陆续推出的卡通片包括《小鹿班比》、《音乐与我》、《南方之歌》、《仙履奇缘》、《爱丽丝梦游仙境》、《小飞侠》、《101忠狗》、《石中剑》、《欢乐满人间》、《罗宾汉》、《小美人鱼》、《救难小英雄》、《电子世界争霸战》和《威探闯通关》等。

在美国卡通动画发展史上，华纳电影公司动画部也曾经占有好莱坞卡通的重要位置，摄制过不少脍炙人口、风靡一时的卡通片集，包括《兔宝宝》、《蝙蝠侠》、《超人》、《摩登原始人》、《瑜伽熊》、《汤姆与杰利》、《怪猫菲利兹》、《希曼》、《九命猫》等。

随着电脑科技的发达，商业动画把真人演出和模型、电脑动画结合，创作了如《侏罗纪公园》和《玩具总动员》等片这些影片在视觉体验和票房上都具震撼。

#### ■ 日本动画的发展

电影诞生于1895年的法国，1896年起卢米埃兄弟的电影在全世界放映，日本也不例外。然而最早的卡通片输入，却是1909年美国片《变形的奶嘴》。隔年法国卡通《凸坊新画帐》在日本引起注意，为了有别于活动写真的电影，新的代名词“漫画映画”应运而生。《凸坊新画帐》的大受欢迎，便勾起一些人的民族意识，他们决心制作日本人自己的卡通。1917年前后，下川凹夫、北山清太郎和辛内纯一分别完成了《凸坊新画帐·妙计失策》、《猿蟹合战》和《堀内内铭习》。由于三人来自不同的公司，各有一套制作卡通片的理论，年龄又相仿，对日本卡通事业都起到了启蒙性作用，因此其三人合称“日本卡通之父”。

关东大地震之后，电影成了日本人最大的娱乐，电影的制作量也得到增加，卡通动画的制作也达到炉火纯青的地步，个人的才艺也露出了光芒。昭和初期，大量的卡通动画名人活跃于卡通动画制作界，包括村田安司、政纲宪三、市野正二和石川隆弘等人。

1927年，第一部有声电影《爵士歌手》问世后，卡通的有声电影迪斯尼的《威廉号汽艇》诞生了。后来陆陆续续的有声卡通登陆日本后，观众全被迪斯尼的卡通抢走了，日本卡通的开花期（1926~1931年）也宣告结束。至于日本的第一部有声卡通是政纲宪三和他的弟子濑尾光世于1933年完成的《力与世间女子》。政纲宪三出生于大阪，



沃尔特·迪斯尼



分别于京都、东京学画，1925年进入日本电影之父牧野省三的电影公司，1929年到日活担任教育电影部主任，1930年完成了处女作《海滩物语·猿岛遇险记》，1932年成立了政纲电影美术研究所。后于1935年制作了《桃太郎》和《森林的妖精》，被卡通大师大藤信郎标榜为“日本卡通史上空前的杰作”，媲美迪斯尼卡通。

1931年“九·一八”事变后，战争已笼罩全日本。日本军部决定用电影来教化国民，强迫电影院上映所选影片，并且设立文化电影部，其中以JO制片厂和PCL专以制作动画为主。当时还有能力制作动画片的只剩下横滨电影公司的村田安司、片冈芳太郎、千代纸映画公司的大藤信郎，其他都被大公司合并了，像大石光彩郎映画社的大石郁雄和工作人员都加入了PCL。1941年，日本偷袭珍珠港后，由于海军的好大喜功，决定制作一部动画片来宣传珍珠港的胜利。于是，有政纲宪三的弟子濑尾光世来执行，这部《桃太郎的海鹫》长37分钟，是日本第一部长篇动画。1945年政纲宪三结合山本早苗组成“新日本动画社”。一年后，村田安司、荒井和五郎等人也相继加入，更名为“日本漫画电影株式会社”。1946年11月这个公司集合了百余名动画人，到1954年10月东宝映画公司设立教育电影部。这段时期的代表作品有芦田严的《昆虫世界》、政纲宪三的《樱花》、《三只小猫》、熊川正雄的《魔笔》、荒井和五郎的《卖火柴的少女》、濑尾光世的《国王的尾巴》、大藤信郎的《鲸鱼》、西尾善行的《青蛙与狐狸》、藪下泰司的《白蛇传》、《少年猿飞佐助》等。

后来，东映不断加大成本，先后又制作了《西游记》、《山椒太夫》、《安寿和厨师王丸》、《辛巴达冒险记》、《顽皮王子战大蛇》、《太阳王子》、《原子小金刚》、《新宝岛》、《大都会》、《火星博士》、《大狮王》、《少年侦探》、《宝马王子》、《火鸟》、《蓝宝石王子》、《流星王子》、《街角物语》、《O号战士》、《魔神》、《宇宙铁三角》、《漫画少年》、《森林大帝》等优秀动画片。

1967年电视卡通出现，那就是《小叮当》的制作人藤子不二雄的《鬼太郎》和赤冢不二夫的《松君》。这些卡通都是走幽默、笑料路线，而不是东映式的英雄剧，所以手冢治虫也改变戏路，推出《孙悟空大冒险》来迎合市场。后来又制作了《一千零一夜》、《温柔的狮子》、《怪医黑杰克》、《三眼神童》和《七色鸚鵡》等动画。

到了20世纪80年代，可以说是宫崎骏和高田勋的天下。他们自从合作卡通长片《太阳王子》后，却因叫好不叫座而被降为电视卡通导演。1971年辞去东映动画公司职务，1972年两人合作《熊猫家庭》获得好评，翌年又出了续集，终于扫除了《太阳王子》不卖座的阴影。到1984年《风之谷》推出期间，他们本着认真谨慎的态度，默默在电视卡通上不问收获的耕耘。例如他们拍摄的《小天使》、《红发安妮》、《鲁邦三世》、《小不点智慧子》、《大提琴家》等。《风之谷》佳评如潮，两人乘胜追击，以同样的工作人员组合拍摄《天空之城》。由于两人强烈的创作欲望和一贯的故事情节，得到了无数卡通爱好者的厚爱。东南亚，特别是香港、台湾的影迷众多。《龙猫》几乎是7岁到70岁观众的共同语言，1988年荣获电影旬报首奖，并被观众投票选为最佳导演。后期的作品更是广为人知，包括《魔女宅急便》、《萤火虫之墓》、《百变狸猫》、《千与千寻》、《幽灵公主》和《哈尔的移动城堡》等。

日本在同时期大力发展科技动画，包括林太郎的《银河铁道999》、《幻魔大战》，大友克洋的《童梦》、《阿基拉》、《恐怖桃源》、《老人Z》，押井守的《红色眼镜》、《机动警察》、《无敌铁金刚》、《地狱番犬》、《攻壳机动队》，富野喜幸的《机动战士高达》。

### ■ 中国动画的发展

中国美术电影始于20世纪20年代初，在上海由“万氏兄弟”拍摄了中国最早的一批动画片，其中影响较大的是长片《铁扇公主》。后因无人继续投资于1942年中断。40年代初，钱家骏等在重庆摄制了动画短片《农家乐》。

新中国美术电影开始于1947年，在东北解放区兴山镇先后拍摄了

新中国第一部木偶片《皇帝梦》和动画片《瓮中捉鳖》。人民艺术家陈波儿和日本动画专家方明（持永只仁）等，在人员不足、设备简陋的条件下完成摄制工作，为新中国美术电影的发展做出了重要贡献。1949年在长春东北电影制片厂成立了专门摄制美术片的机构——美术片组，由漫画家特伟和画家靳夕负责。1950年迁至上海，成为上海电影制片厂的一部分。1957年建立上海电影制片厂，特伟任厂长，从建组时十几人发展到200多人。前后有一批著名的艺术家、文学家参加了这一工作，其中有万籁鸣、万古蟾、万超尘、钱家骏、虞哲光、章超群、雷雨、金近、马国良、包蕾等。此后，上海成为美术电影发展繁荣的基地。

1950~1956年是新中国美术电影的成长阶段，创作人员的增加，制片工作的实践培养了一大批艺术、技术人才，为美术电影技术的发展奠定了基础。在这一阶段中摄制了一批优秀影片，如动画片《好朋友》、《乌鸦为什么是黑的》、《骄傲的将军》；木偶片《机智的山羊》、《神笔马良》等。其中《骄傲的将军》和《神笔马良》在探索在技术方面也取得了可喜的成就。1954年完成的木偶片《小梅的梦》，在技术方面，突破了1936年第一部彩色木偶片《小小英雄》是首次采用真人和木偶合成的技术。1955年，成功地拍摄了中国第一部彩色动画片《乌鸦为什么是黑的》。从此，美术片进入了彩色片时期。

1957~1966年是中国美术电影鼎盛时期，百花齐放，形式多样，美术片的艺术特点得到充分发挥，民族风格日臻完善和成熟，拍出了一批至今仍然是中国美术电影历史上最优秀的作品，在国内外声誉鹊起。1958年增添了一个新的品种——剪纸片，第一部作品《猪八戒吃西瓜》一举成功。它不仅因鲜明的民间艺术特色而受到好评，还开辟了发展剪纸片艺术的新路。1960年创作了水墨动画片，把典雅的中国水墨画与动画电影相结合，形成了最具中国特色的动画形式。《小蝌蚪找妈妈》和《牧笛》这两部水墨动画片，以其优美的画面和诗的意境，使动画艺术进入到更高的艺术境界，这是动画史上的一个创举。1961~1964年拍摄的大型动画片《大闹天宫》是这一时期重大作品之一，在世界上产生了广泛影响。把神话小说《西游记》中的故事，形象地再现于电影银幕，既有丰富的想象力，又有很高的造型艺术与动画技巧。大型木偶片《孔雀公主》，以恢宏的场景，生动的细节，讲述了傣族地区的美丽神话，影片的精湛技巧标志着木偶艺术形式的成熟。《黄金梦》是一部漫画风格的动画片，以粗框的线条和夸张的形象讽刺一群贪得无厌的富豪，又是一种新的形式的探索。剪纸片《金色的海螺》是这一时期剪纸片中最出色的作品，它发挥了镂刻技术的特点，将这一古老的民间传统表现得绚丽多彩。此外，这一时期还摄制了一批优秀影片，如《小鲤鱼跳龙门》、《谁唱得最好》、《济公斗蟋蟀》、《大奖章》、《人参娃娃》、《没头脑和不高兴》、《等明天》、《冰上遇险》、《红军桥》、《半夜鸡叫》、《草原英雄小姐妹》等。1960年拍摄的折纸片《聪明的鸭子》，因其充满儿童情趣的新生的纸偶艺术，成为了美术电影艺术中的新兴力量。这些影片曾经在北京、上海等八大城市举办“美术电影展览会”，向人们介绍了中国美术电影的成就，产生了广泛影响。影片还到香港展览，在海外获得很高的声誉。1966~1976年期间，由于“文化大革命”的影响，美术电影的发展几乎停滞不前。

1977年，中国美术电影开始恢复创作生产，到1984年的8年时间里，共拍摄了100多部影片。从此，美术电影又进入了一个再度繁荣的新时期。在题材内容、艺术形式和制作技巧等方面，不断取得新的成果。同时，由于国家实行对外开放政策，使中国美术电影在国际上的影响越来越大。1979年为庆祝建国30周年而摄制的《哪吒闹海》，是一部宽银幕动画长片，这部被誉为“色彩鲜艳、风格雅致、想象丰富”的作品，在国外深受欢迎。它以浓重壮美的表现形式再一次焕发出民族风格的光彩。木偶片《阿凡提的故事》造型夸张，语言幽默，生动地刻画了新疆维吾尔民族的一个传奇人物，后来发展成为多集系列片。动画片《三个和尚》篇幅虽短但寓意深刻，它既继承了传统的艺术形式，又吸收了外国先进的表现手法，是发展民族风格的又一次新的尝试。动画片《雪孩子》体现出一种高尚的精神；水墨动



画片《鹿铃》抒发了友爱之情，这两部影片都受到一致好评。这一时期的剪纸片在艺术形式上丰富多彩。《南郭先生》表现了汉代的艺术风格，格调古雅。《猴子捞月》使剪纸片有了毛绒绒的质感，创造了一种新的形式。利用这种形式又拍摄了水墨画风格的剪纸片《鹬蚌相争》，形势优美，内容诙谐，动作细腻生动，丰富了剪纸片的艺术风格。《火童》把装饰性造型和民间艺术特点融于一体，风格奇丽新颖。同一时期的影片中还有《两只小孔雀》、《画廊一夜》、《狐狸打猎人》、《好猫咪咪》、《愚人买鞋》、《黑公鸡》、《小鸭呷呷》、《人参果》、《淘气的金丝猴》、《假如我是武松》、《蝴蝶泉》、《天书奇谭》、《小兔送信》、《三十六个字》、《西岳奇童》、《黑猫警长》等优秀作品。

1984年10月上海美术电影制片厂由中年导演严定宪任厂长，特伟任顾问。两三年中完成了一批优秀影片。大型动画片《金猴降妖》，刻画了感人的猴王孙悟空形象，富于感情色彩；在传统的民族风格中注入一些抽象绘画手法和现代音乐，为民族艺术的发展做了有益的探索。动画片《夹子救鹿》，淡雅而抒情，具有敦煌壁画的古朴风格。剪纸片《草人》是模拟中国工笔花鸟画的形式摄制而成，别具一格。动画片《女娲补天》用简练概括的形象表现了人们想象中的上古时代，艺术形式有所创新。此外，《抢枕头》、《海力布》、《水鹿》、《大扫除》、《网》、《偷东西的驴》、《巫婆、鳄鱼和小姑娘》等，都各有特色。近年来，创作上的重点，放在发展系列美术片上。如13集的剪纸片《葫芦兄弟》，表现一个荒诞有趣的民间故事。13集动画片《邋遢大王奇遇记》是一个较有想象力的长篇童话。《奇异的蒙古马》是根据英国作家韩素音的剧作改编拍摄的6集动画片，表现了一匹野马的思乡之情，洋溢着国际间友谊。《擒魔传》是一部木偶连续片，把舞台木偶艺术与电影手法结合起来，展现了《封神演义》故事的浩大场面。

中国动画电影的创作发展和繁荣，需要有一大批精通业务的人才。培养人才是美术电影发展的关键。美术电影经过30多年的发展，培养了一支艺术、技术等方面较优秀的专业队伍。动画人才的培养大致可以分为三个阶段。第一阶段是在20世纪50年代初，1950年钱家骏、范敬祥等动画家曾在“苏州美术专科学校”开办动画科，先后招收两届学生。1952年全国大专院校调整时，并入北京电影学院，于1953年毕业，而后停办。其中大部分师生进入上海美术电影制片厂工作，使美术电影增添了一支重要的新生力量。第二个阶段是在20世纪60年代初期，1959年“上海电影专科学校”成立，其中设立动画专科，由钱家骏任主任、张松林任副主任，培养具有大专能力的动画制作人员。共培养了两届毕业生，先后于1961年、1963年毕业，该校于1963年停办，这批专业人员又充实了上海美术电影制片厂的创作队伍。由于“文化大革命”的干扰，培养人才的工作中断了10多年，出现青黄不接的局面。因此，第三阶段就是在“十年动乱”之后，有关方面采取多种形式，培养动画人才。一是北京电影学院开设大学程度的动画专业，由专业老师任教，培养了一批高水准的动画制作人员；二是上海美术电影制片厂与上海华山中学合作，开设中等程度的动画职业班，招收了3个班级，共培养了60多名动画人员；三是在上海美术电影制片厂内开办动画训练班和动画设计训练班，以边工作边学习的方式，培养了一批年轻的创作人员。通过上述三种途径，在20世纪80年代又有一批动画人才成长起来。

2000年，北京电影学院率先成立了动画学院并逐年扩大招生，在本科生的基础上还招收了中国首届动画研究生。目前，国内已有150余所院校成立了大专以上学历的动画系、院及相关专业，为中国动画人才的培养打下了坚实的基础。

近期，动画在政府的大力支持之下，动画教育蓬勃发展，专业人才不断涌现，动画产量明显增加。2005年，北京电影学院动画学院院

长孙立军教授充分发挥学院平台的优势，以学校师生作为创作核心，汇集全国6000多名创作人才，耗资1200万人民币，历时6年，推出了一部极富中华民族特色的情感大戏《小兵张嘎》。初步摸索了一条区别于美日动画特色的中国动画发展道路，并荣获“华表奖”，堪称动画中的“红色经典”。

## 1.4 动画的分类

### ■ 平面动画

#### 手绘动画

手绘动画是把图画绘制在纸上或其他媒介上的一种最原始的动画方法。近年来，随着电脑技术的进步，在手绘基础上可以进行电脑特效的处理。

#### 胶片直绘

胶片直绘的技术，包括用油彩在胶片上绘图，或是直接在胶片上刮出图形，是适合动画制作初学者的一种动画形式，因为这种形式可以立即看到动画完成效果。

#### 挖剪动画

挖剪动画又称剪纸动画，是一种历史久远的动画形式。中国传统的“皮影戏”就是采用类似的原理制作的。挖剪动画由于技术的限制，反而形成了它独特的艺术特征。

#### 沙与玻璃动画

沙与玻璃动画这两种形式，都是通过逐格渐进的动作变化来产生动画的。其原理与其他类别的动画基本相同。

### ■ 立体动画

#### 偶动画

粘土的可塑性较高，在强光照射下不易变形，是偶动画中运用最广泛的材料。另外，木头、塑胶、玻璃和橡胶都是偶动画可以利用的材料。

#### 实物动画

实物动画与偶动画的差别在于：偶动画中的角色是创作者自行设计和制作的，而实物动画则不改变物件原本面貌，目的是模拟没有生命

#### 真人动画

真人动画的技巧被视为杂耍电影的一种，因为它可以表现许多真实世界中人类不能实现的动作。演员表演某种姿态，拍摄过后再表演另一种姿态，当这些静态图像经过组合后，会发生怪异、虚幻等视觉效果。

### ■ 电脑动画

#### 二维与三维动画

二维与三维动画的流程与原始动画的原理一样，只是电脑技术节省了大量时间，让动画的创作时间不断缩短，动画的效果越来越好。

#### 合成与特效

利用电脑的遮罩技术和蓝屏扣像等技术，可以使动画场景与动画形象与真实场景和真实人物在一起出现。



## 2.1 动画造型的概念与意义

动画中的造型设计相当于一部影片的演员选择，在一部动画中，造型的作用是不可估量的。一个丝毫无法引起人们共鸣的失败造型所经历的故事是不能吸引人的。没有一个导演会忽视片中角色的形象问题，因为人们一般习惯记住演员的扮相、台词和动作，而可能很难长时间记住故事的全部。可见，动画造型的设定是动画设计中不可或缺和最基本的一步。

## 2.2 动画造型的分类

### ■ 写实类

比较接近现实生活中的人和物，虽然经过了艺术处理与夸张，但还是比较忠实于原型，且造型严谨。其中最具代表性的作品是《城市猎人系列》，还有大友克洋等导演的部分作品。

### ■ 写意类

一般夸张的幅度比较大，将人或物做强化的夸张处理。我们熟悉的孙悟空、猪八戒，还有米老鼠、唐老鸭等都是此类造型。

### ■ 抽象符号类

这类卡通形象特点是简单、无拘束，造型抽象、符号化，随意性比较强。符号的概念通常是指字母、电码、语言、数字化学符号、交通标志等，但符号学中所指的符号范围比这要广得多。符号学者认为凡是能够作为某一种事物的标志的东西，都可以成为符号。

## 2.3 动画造型的基础与学习方法

动画影片中的造型设计都是在对具体素材理解和变化的基础上产生的。素材来源于生活和对生活的理解，而设计是针对理解和想象的再创造。创作灵感可以来源于你对身边客观事物的观察，也可以来自头脑中储存的对客观事物的形象记忆。对当前对象的直接反映是知觉映像，而对头脑中存在的感知的事物映像称之为表象。表象是高于知觉的，具有高度的概括性。我们在构思活动中，要将这些记忆表象进行加工整理，通过动画绘画技巧表达出来，形成新的形象，这就是基本的造型设计的思维过程。

### ■ 造型设计基础

#### 线条

线条是动画造型的开始，流畅而有节奏的、充分肯定自己线条的意图是一个优秀动画制作人所必备的基本条件之一。需要体会如何利用肩关节带动手臂去画，这可能需要时间，但也是极其重要的开端。动画片一般采用单线平涂的方式进行绘制，当然，国



写实类



抽象符号类



内外也有一些艺术短篇采用素描、油画、版画、水彩、水墨、剪纸等形式，但大部分的影院片和电视动画片仍然采用传统的单线平涂的制作方法。在这里对线条的要求更加严格，线条的好坏直接影响到一个动画镜头的艺术质量，因此，开始学习或从事动画工作，必须重视线条的训练，这样才能适应动画制作的特点与要求。

我们可以在许多连环画、漫画作品中体会线条是如何表现形象的。中国早期的连环画多是以白描式的线条方式表现，在许多长篇和中篇的绘本中，有许多是以我国传统故



事为题材，其中很多复杂庞大的战争场面的绘制是作者用精细的线条刻画的，这和作者深厚的造型能力有直接关系。

在现代漫画中，我们多见的是欧美漫画与日式漫画的风格。一般在创作的手稿阶段，都是以线条的方式勾勒对象，在许多的故事漫画中，最终的成稿也是以线条的方式表现、且线条的方式也随着风格的变化不尽相同。

在单幅漫画中，线条勾勒出人物形象的轮廓，在表现人物的各种状态时起到了重要的作用，可在最终完成的彩色作品中发现，不考虑色彩的因素和造型的样式，线条运用方式的不同使画面形成了多种多样的形式和风格。

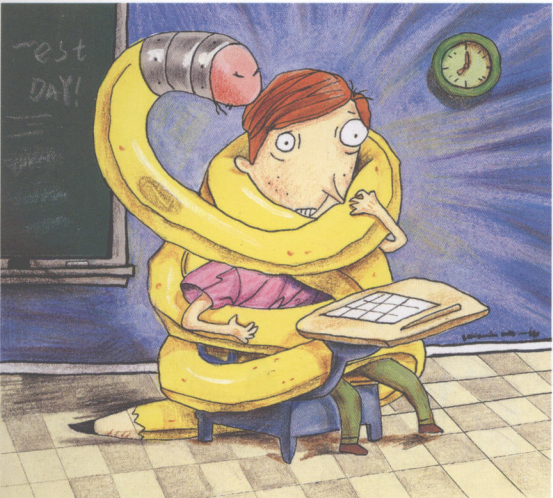
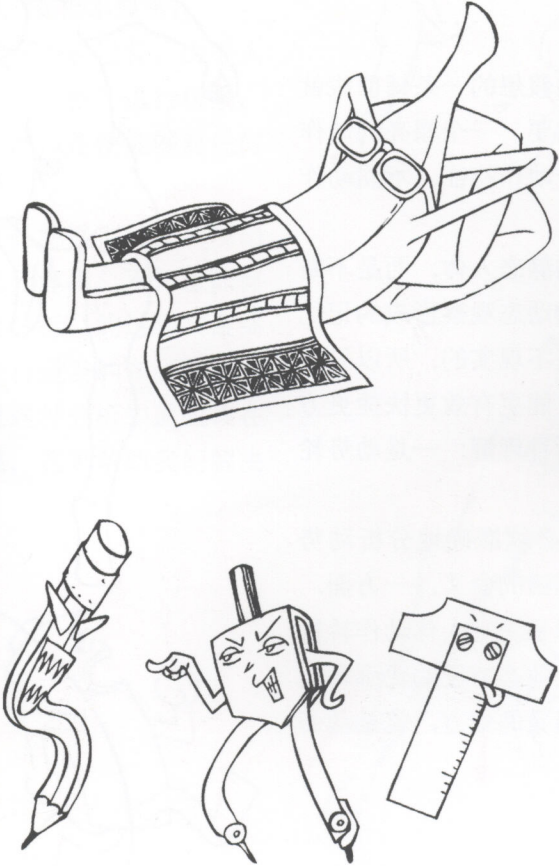
线条作为构成形象的基本手段，摆脱了自然光线对物象的直接影响，以研究物象的基本形体特征和内在运动规律为基础。因此，在运用线条表现的时候就要求我们舍弃明暗、色调、光线等因素，直接去表现最主要的形态和规律，同时用线还要大胆肯定，讲究线条的连贯性，要把握住整体感与虚实关系，避免空洞虚浮，也不要为了追求线条而脱离所要描绘的对象。线条不是孤立的，只有当它充分表现了形象时，才有其存在的价值。

每一根线条的表现力都十分丰富，有曲线、直线、弧线、折线及长短的区别。线条还可以表现物象的质感和量感，不同的线条会产生不同的画面效果，运用线条时我们利用线条之间的穿插、重叠、粗细、刚柔、浓淡、虚实及疏密等对比的变化去表现各种不同的形体结构、体面转折、质感、空间以及形象的个性气质和远近关系。运用轮廓线、边缘线、结构线等的强弱虚实变化来表现物体形、比例、关系及最终的形态。这些都丰富了线条作为艺术语言形式的表现力。总体上说，线条的表现是很丰富的，不仅每一根线条会产生丰富的变化，许多线条的组织也会产生不同的效果，这就要求我们在表现的时候多寻找和创造线条的组织 and 变化，以丰富画面的效果。

线条的不同表现力



拟人化练习





## 物体的拟人化练习

物体的拟人化练习是一个基本的练习模式，主要目的是培养你对动画造型的感觉。一个没有生命的物体，经过艺术加工后变成活灵活现的生命体，看似简单却很困难，绝不是安装五官和四肢就可以解决的简单事情。仔细推敲各部分的形态及位置，直到找到最佳方案，有时候表情与动作也会为你的角色造型加分。

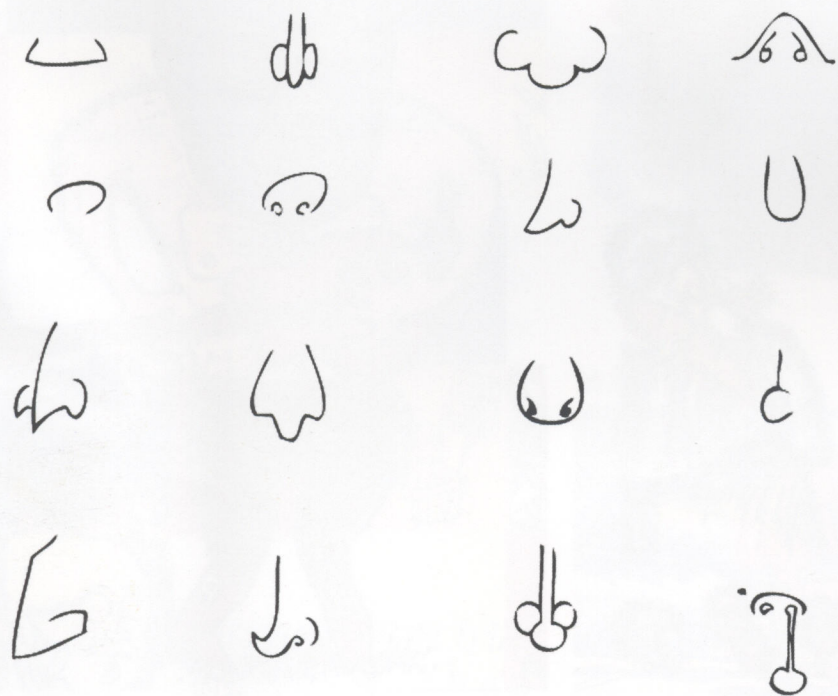
## 常用结构造型库的建立

眼睛、鼻子、耳朵、嘴巴、脸蛋以及身体结构等因素，是在动画造型设计中经常出现的，常用结构的掌握和熟练运用，会使你感到事半功倍。

## 常用表情的积累与练习

我们知道，一个夸张的表情需要大量的面部肌肉来参与运动。有时很微小的变化所产生的效果也是截然不同的，所以需要大量的面部速写来帮助熟悉及区分每一个表情。当你能够熟练并准确地绘制自己需要的表情的时候，你就会体会到表情练习的重要性。

主动提炼积累你所能见到的各种有趣表情，也采用资料库的形式予以归类整理，在你需要它的时候，你会知道自己做的这件工作是多么有意义。素描、速写只是绘画技巧，而提炼更关键。

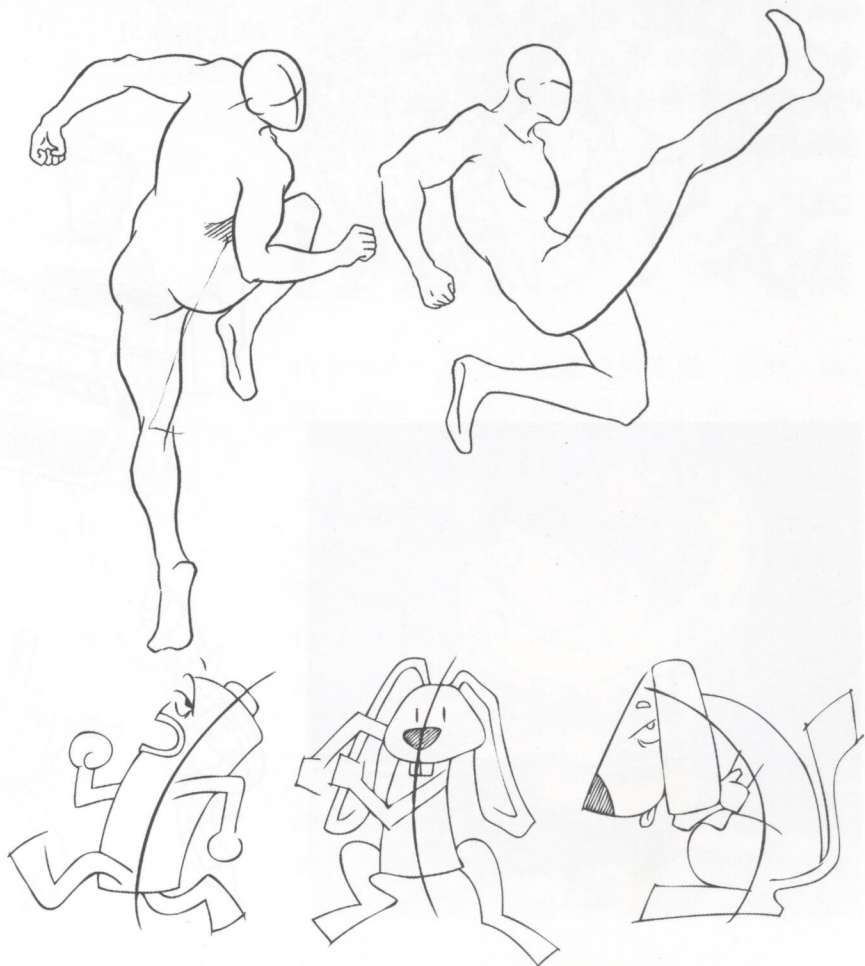


## 动态线的把握与运用

纵向穿过身体的，表达身体最大动态特征的假想的一条辅助线就是动态线。动态线对于你所设计的动作来说很重要，一个漂亮的动作也会使你的造型看起来更舒服。造型的性格源于动作特征，不同动作的联系应该从动态线开始。

由于要研究和表现的对象不是我们所熟悉的静态人体，而是不断运动变化的人体，动作的变化转瞬即逝，瞬间的动态观察形成的记忆是极为有限的，单靠记忆完成运动中的记录也是不现实的，所以只有提炼与概括“动态线”，专注形态大的动势，才能更有效更快捷更方便地表现运动中的人体。一般来讲，动态线有两种理解：一是动势轮廓线，二是脊椎线。

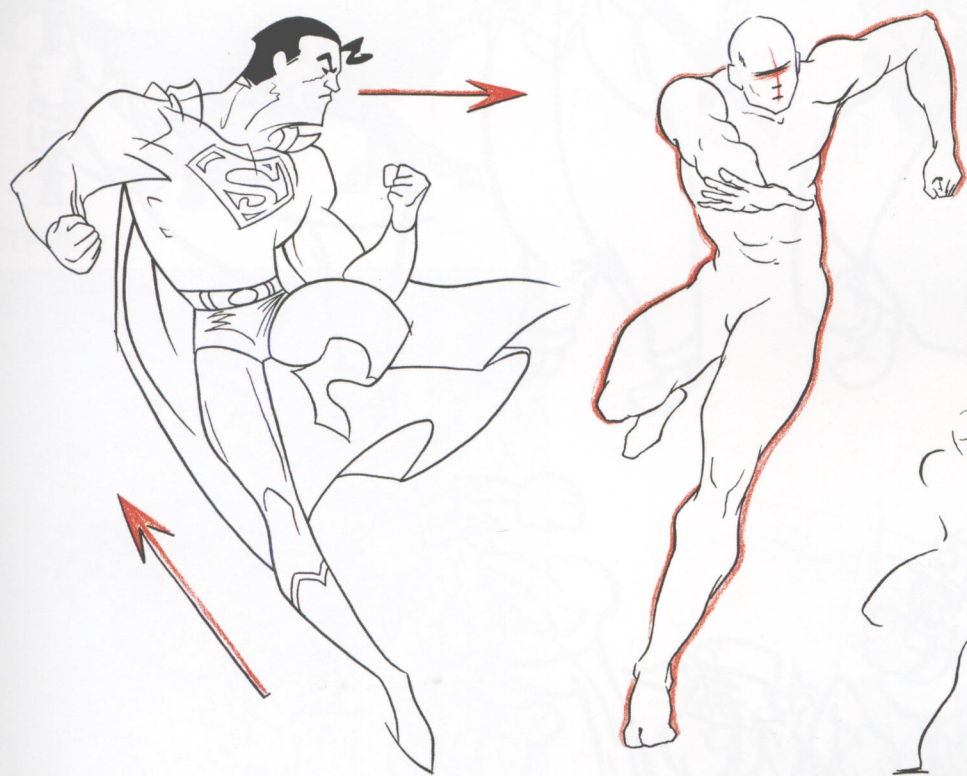
动态轮廓线为了能够准确地提炼动态线，必须准确地分析动势中的形体特点。我们这里所涉及的动态线有两方面的含义，一方面，它可以理解成是人体大的动势的轮廓线条，或者是决定人体动作转折等关键部位的线条。它确实存在于画面中并体现动态特征的轮廓和结构，从这个角度讲，形态特征表现在外形上最明显的地方，就是动态线所在的地方。





脊椎线可以理解成是人的脊椎线，或是画动态时提示动势的草图线、参考线、辅助线等。从这一方面讲，动态线对于理解分析完整的动作很有帮助，特别是对今后的动画设计尤为重要。它是一种我们通过观察在内心中形成的对动势理解的遐想的视觉线条，在完成的作品中不一定要画出来，它是形体变化所产生的有规律的节奏变化，这种节奏感是暗含在动作形态和结构形体的动态间的。

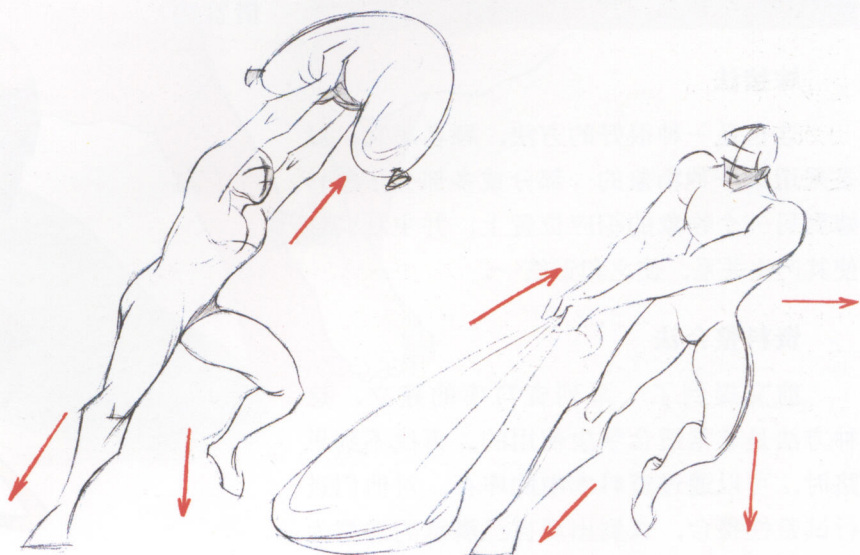
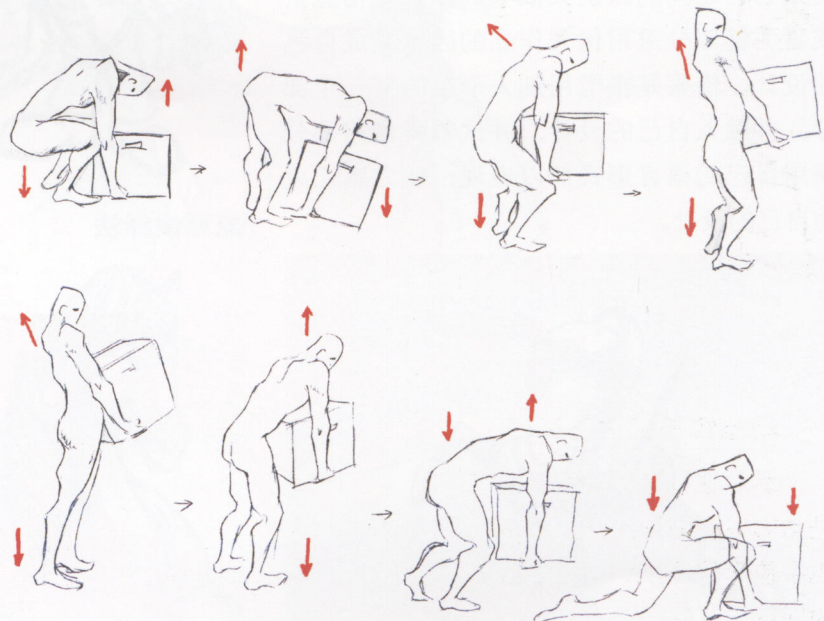
大部分比较随意放松的动态往往变化很细微，各大体块之间的变化很微妙，有时候光靠眼睛的观察很难察觉，这就需要对不同的动作进行理性的判断和分析。受力情况是动态分析的关键，就是对运动人体的各个部分的受力情况和整体动势作出理性的判断与分析，其目的还能够准确地理解并表现出运动中人体的各种状态。通过图例看一下不同动作的受力情况，以及不同的受力情况对人物动作的影响。



当画一组连续运动的动作时，由于前一张和后一张的动作是连贯的，所以人体中某些部位的用力情况和运动方向是不难判断和分析的。比如，在搬运重物的一组动作中，人体从深蹲的动作开始，必然是腿部首先用力使得身体重心上抬，这个时候臀部一直向上运动，当腿部基本伸直以后，腰部用力使躯干逐渐直立起来，带动两条手臂和头部，这时候是躯干一直向上运动，当身体完全直立起来后，重物也就被搬起来了，最后是两条腿向前迈进，由于物体很重，身体重心靠后，上身略向后倾斜以便使整个身体保持平衡，整个过程中手臂的状态基本保持不变，只不过是一直在用力兜住重物，变化不显著。

通过这种分析，能够更好地了解人体的运动状态和过程。由于人体的某些运动是在瞬间完成的，我们不可能把它“定格”进行观察，所以有时是要靠分析过程来表现运动的变化，长此以往便能够对任何动作作出敏锐的判断，准确地加以表现。

在动画创作中经常遇到这样的问题，就是往往能够把动作表现出来，但其运动的“力度”和“势头”总是不能充分体现，不知道如何才能更好地夸张这些动作。其实以上这种“力度分析”的过程其最终目的就是要使我们根据分析所得到的结果能够进行适当的夸张，这样才能更好地表现运动的特征，也就是说我们通过这种分析知道应该在形象的什么部位进行夸张才能达到更生动的效果，这是帮助我们解决此类问题的方法。





## ■ 造型设计的学习方法

### 写生与默写

动画造型专业需要有很强的形体概括能力，所接触的对象也大多以人物为主，写生可以帮助你发现并解决对人体结构的问题，而默写是考察对事物的观察和概括能力。这一点是一定要做，而且要长期不间断的做下去的。

### 临摹、借鉴与创新

临摹也是很重要的一个步骤，尤其是对初学者来说，临摹一般是必经之路，因为这样可以让你尽快找到造型设计的感觉，吸收借鉴前人留下的经验，不断丰富和巩固，并经过思考运用到自己的设计当中去。

### 自我修养与心态调整

学习是相互的，一定要充分与他人交流，取其精华，去其糟粕。在交流中找到自身问题，虚心听取他人正确的意见并从他人身上寻找适合自己的解决办法。

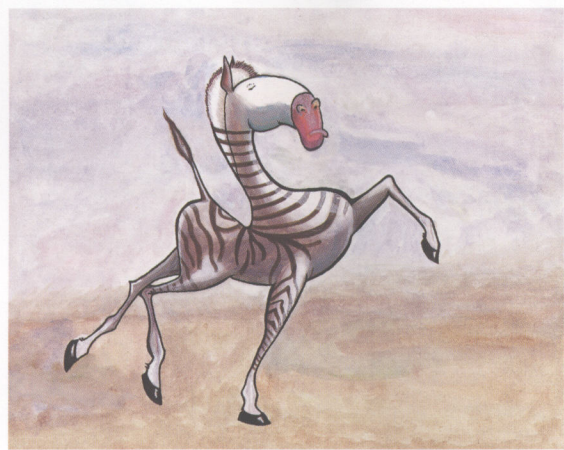
## ■ 造型设计的设计技巧

### 原型演绎法

这是一种很常规的办法，我们通过下面的示例来了解它的定义。找出物体的第一特征或记忆表象，对他们进行夸张变形。

### 借鉴法

借鉴与抄袭是两个完全不同的概念，但是它们之间的区别又很小。抄袭是指完全或者关键部分采用优秀作品的因素完成自己的设计。借鉴是指借用别人形象的某一个部分，并融入自己的设计，并试着将借用部分采用自己的语言形式加以表现，使之真正成为自己的设计。

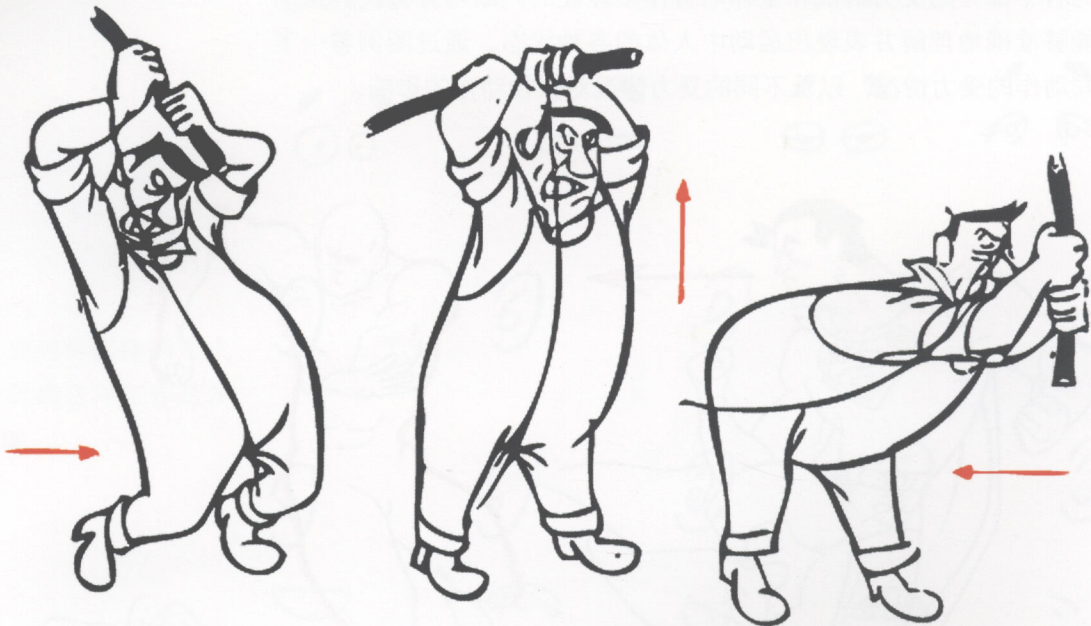
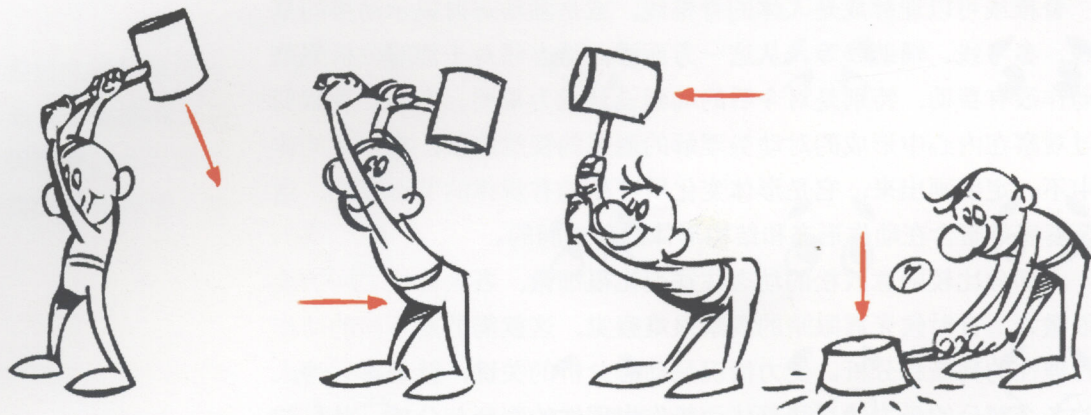


### 嫁接法

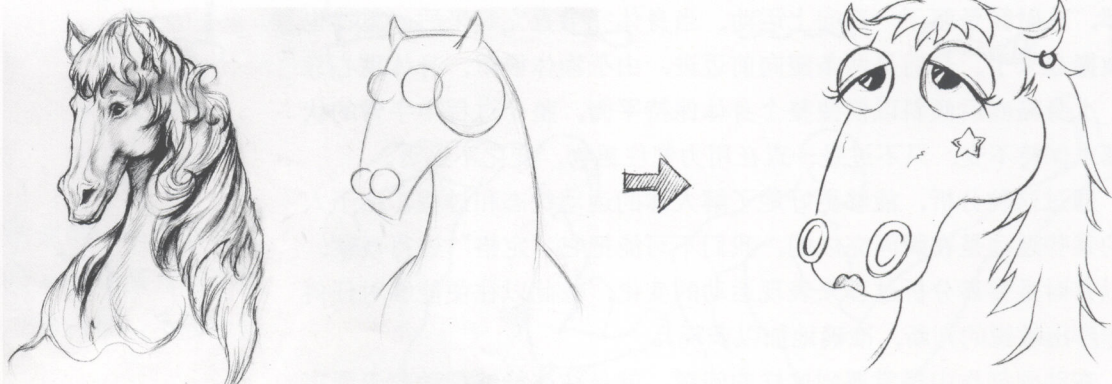
这也是一种很好的方法，顾名思义，就是采用某一种物象的一部分或多部分形象转嫁到另一个物象的相应位置上，并主观调整使其产生关系，使之和谐统一。

### 资料整合法

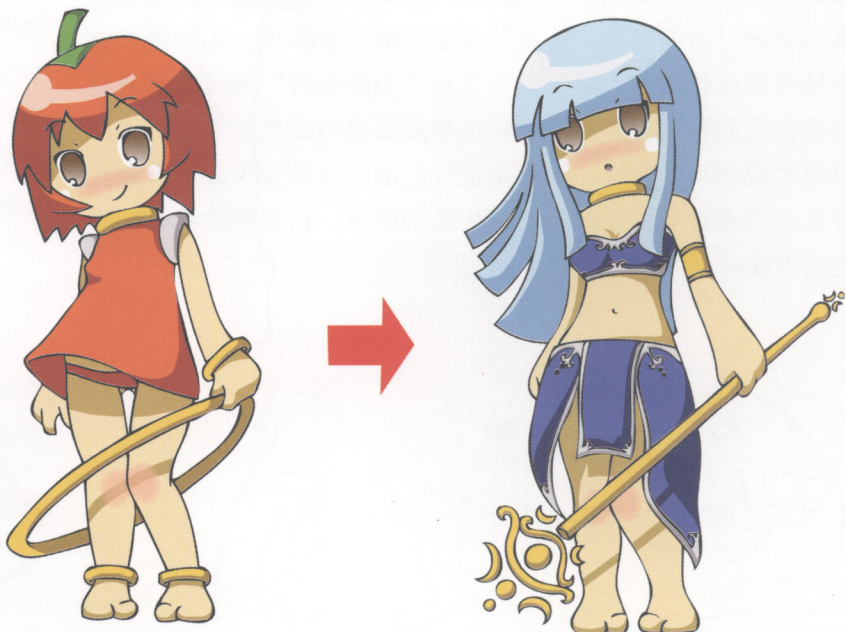
前文提到了一系列资料库的建立，这种方法是非常适合学生使用的，再找不到思路时，可以通过资料库中的库存，对他们进行试验性整合，直到出现自己满意的造型为止。



原型演绎法



借鉴法

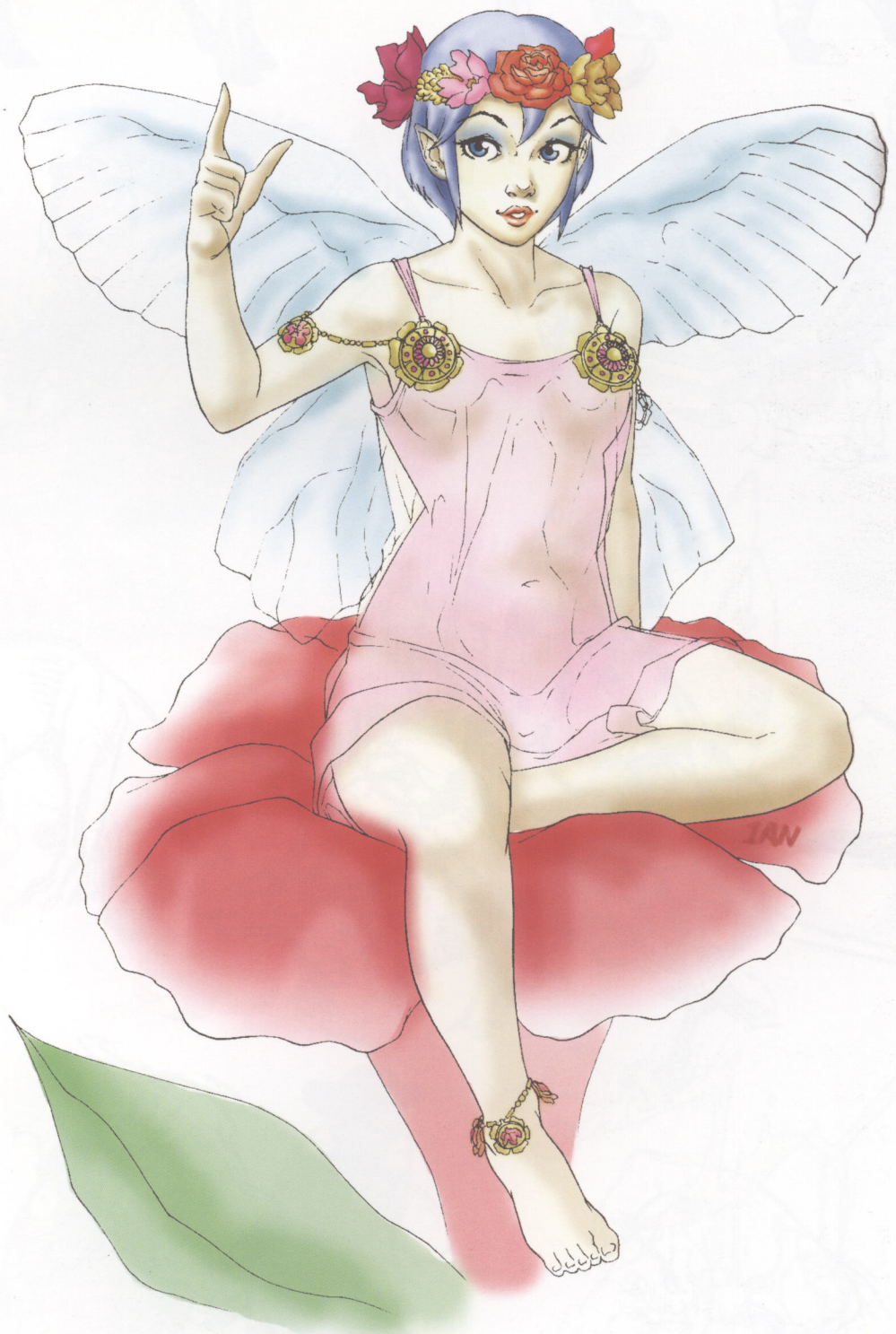




嫁接法



资料整合法



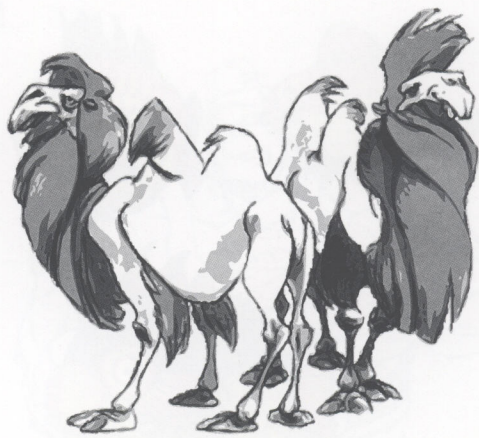
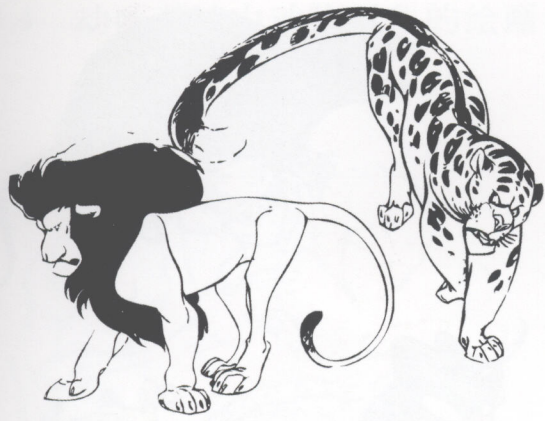


### 3.1 动物速写练习

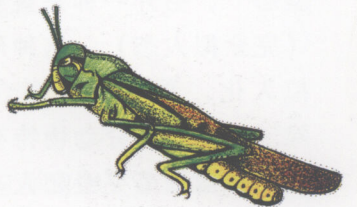
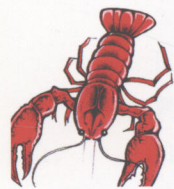
动物速写是动物造型设计最基础的一课，速写作为基础课的一个环节，在动画角色的设定中是有着举足轻重的作用。它不但可以帮助我们了解动物的外在形态，还可以了解动物的生活习性、内部骨骼结构、习惯性代表动作等关键因素。对进行动物造型的训练起到非常关键的作用。







传统风格

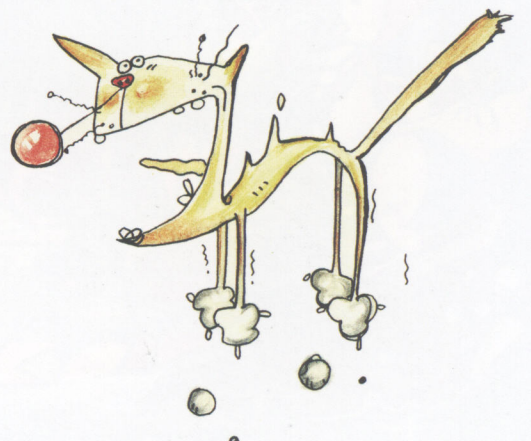
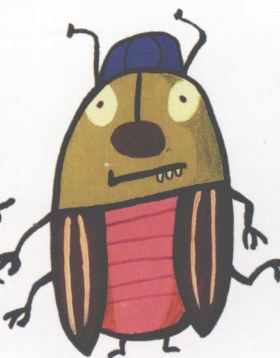
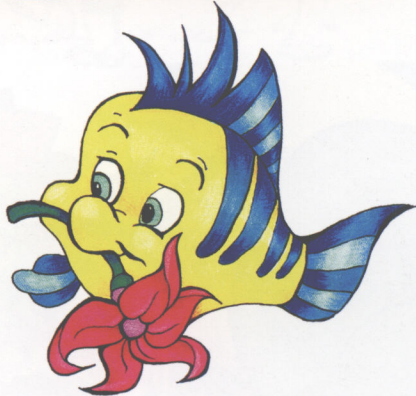
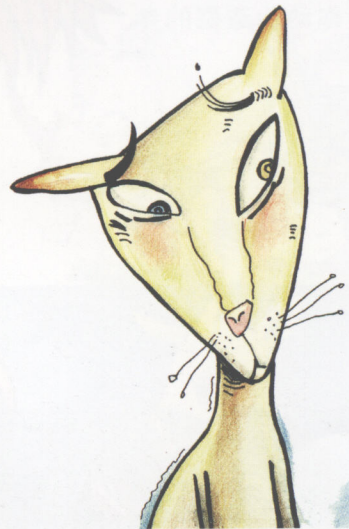
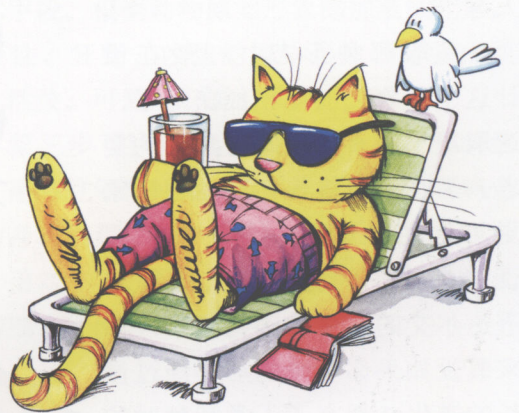


### 3.2 动物造型设计风格

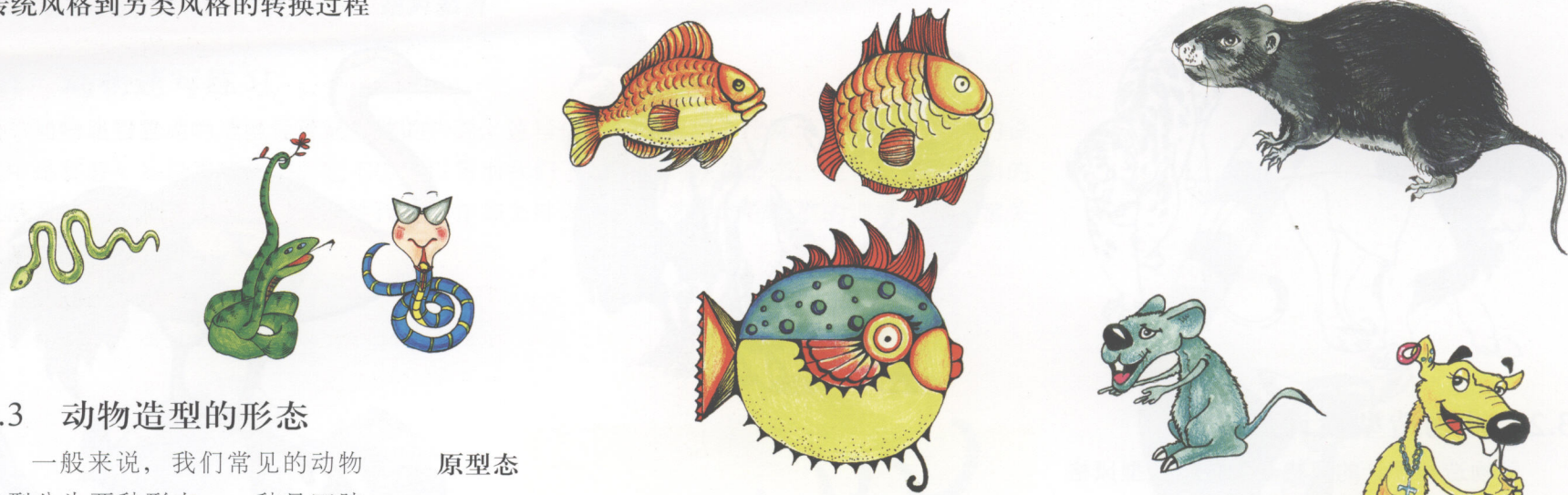
动物造型设计的风格分为传统造型风格和另类造型风格两种，前者是根据动物原型的骨骼、比例、性情等固有因素进行的客观变化过程；后者则区别于前者比较唯美的传统套路，在造型上比较自由、前卫、怪异，甚至忽略造型结构本身，提倡个性化处理。



另类风格







3.3 动物造型的形态

一般来说，我们常见的动物造型分为两种形态：一种是四肢行走型（部分拟人态），也就是大多数写实风格所采用的，模拟动物在自然界正常活动状态的一种形式。我们叫这种形态为“原型态”。另外一种是完全拟人态，这种形态更加拟人化，更容易被观众接受。除了保留一部分动物特有的特征外，其他细节完全和人一样，穿衣服、表达情感，有属于自己的家庭生活，这种形态称之为“拟人态”。

采取哪种形态，一般在设计这个形象之前就已经决定了，这取决于故事和剧本对角色的要求。那么，怎样使你的动物形象更可信呢？这里介绍一种“假设进化法”的方法，大家都知道达尔文的“生物进化论”，你来假设如果你要画的动物经过漫长的进化并拥有了人类智慧时的样子，以此作为你动物造型的参考。

原型态

拟人态

