



普通高等教育“十一五”国家级规划教材
高等院校动画专业系列教材

顾问 潘鲁生 丛书主编 王传东

动画 形象设计

肖文津 王华丽 编著



清华大学出版社

动画 形象设计

顾问 潘鲁生 丛书主编 王传东

肖文津 王华丽 编著



清华大学出版社
北京

内 容 简 介

动画艺术作为一种独特的艺术形式是有其自身的特点,其艺术性、商业性的价值日益彰显。随着经济的发展,动画艺术产生了不同的风格阵营,以其巨大的魅力感染并影响着整个世界,从文化领域到经济领域,动画艺术都对世界产生了巨大的影响。

本书以作者多年的数学经验与实际工作各界为基点,从实用的角度通过大量的实例介绍了动画制作方法和动画形象设计的基本原理,详细讲述了动画概论、动画的风格和造型及设计定位方式等内容,并通过具体的设计案例讲述动画形象设计中的构思方法,造型方法和应用方式。

除此之外,还从提高读者艺术修养的角度对动漫艺术的基本原理进行探讨,使读者在学习的同时提高自身的艺术修养,了解动画艺术与技术的结合。

全书内容全面,实例丰富,图文并茂,讲解通俗易懂。书中案例皆由专业的原创设计人员和动画制作人员共同设计,构思独特、画面精美,观赏性强。适用于动画专业学生使用。

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 13501256678 13801310933

图书在版编目(CIP)数据

动画形象设计/肖文津,王华丽 编著. —北京:清华大学出版社,2007.9

(高等院校动画专业系列教材)

ISBN 978-7-302-15883-7

I. 动… II. ①肖…②王… III. 动画—造型设计—高等学校—教材 IV. J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2007)第 119315 号

责任编辑:于天文(mozi4888@gmail.com)

封面设计:ANTONIO

版式设计:康博

责任校对:胡雁翎

责任印制:何芊

出版发行:清华大学出版社 地 址:北京清华大学学研大厦 A 座

http://www.tup.com.cn 邮 编:100084

c-service@tup.tsinghua.edu.cn

社总机:010-62770175 邮购热线:010-62786544

投稿咨询:010-62772015 客户服务:010-62776969

印 刷 者:北京市世界知识印刷厂

装 订 者:三河市金元印装有限公司

经 销:全国新华书店

开 本:185×250 印 张:10.25 字 数:212 千字

版 次:2007 年 9 月第 1 版 印 次:2007 年 9 月第 1 次印刷

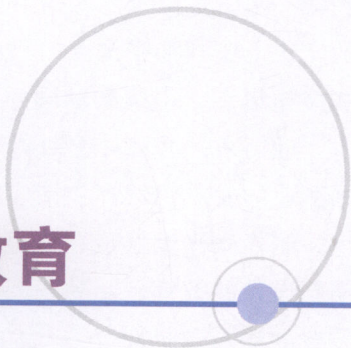
印 数:1~4000

定 价:38.00 元

本书如存在文字不清、漏印、缺页、倒页、脱页等印装质量问题,请与清华大学出版社出版部联系调换。联系电话:(010)62770177 转 3103 产品编号:024047-01



动画与教育



随着我国经济及科技的健康发展，国民的文化需求也日益增大，在服务于人们精神生活需求的文化创意产业成为社会关注热点的背景下，动画作为一种时尚消费文化的主体之一，因其显著的经济效益和社会效益被社会所重视。

综观全球动漫产业发展现状，发达国家的动画产业无疑走在了我们前面，他们的动画片之所以能够在世界范围内盛行，除了成熟的市场运作外，更重要的是他们能够结合时代的消费特点，创造既国际化又本土化的原创动画形象。令人遗憾的是，由于国内动画原创性弱、产量不足，国外动画目前占据了我国动画市场的大半江山，并在中国年轻一代观众中形成了较深的影响。

在当今世界经济一体化的进程中，动画的商业价值是投资者最看重的部分，但文化的多样性和艺术的原创要素，是作品获得观众认可的重要因素。当下国内动画产业的发展，提倡和保持文化艺术的民族性和本土性显得尤为重要。事实上，从动画制作设备和技术应用的层面上来看，我国与美、日、韩等动画强国差距正逐步缩小；但在动画作品的创作方面，我们有影响力的自主创新品牌较少，广受喜爱且具备市场购买号召力的卡通明星不多。分析其原因，这里面关键问题在于本土动画缺少好的创意和原创造型设计，没有找到我们自己民族造型语言与国际动画语言接轨的结合点。

缺乏原创动画形象，就无法形成自己的品牌；没有品牌，就无法延长产业链，就不可能占有市场。目前我国动画产业所急需解决的问题就是塑造出一系列具有民族文化内涵的优秀动画形象，寻求国民认同，占据国内市场，开拓国外市场。

毋庸置疑，中国有着丰富的动画造型资源和文化元素，那些历史遗存的壁画、石刻

画像、雕塑、水墨画，以及生长在民间和百姓生活中的年画、剪纸、皮影、木偶、玩具、刺绣、印染等传统艺术的造型，是中国本土动画发展取之不尽、用之不竭的资源。丰富的文化土壤呼唤中国人自己的动画形象，而且也只有真正具有中国文化特色的动画形象和文化形态，中国的动画才能获得数字时代消费者的认同并引起共鸣。

近年来，国家对于动画产业的扶持政策已经取得了明显的成效，但是现阶段我国动画产业的发展仍然存在诸多问题。这主要表现在：动画产品数量少、模仿国外动画痕迹重、制作水平偏低、题材范围狭小、观众低龄化等。其中，缺乏原创设计是首要问题，动画设计的教育是制约发展的根本问题。解决现存问题的有效途径之一，就是通过高等院校的动画专业教育，大力培养具有创意能力和制作技能，了解国际动画前沿，研究当代动画发展趋势，掌握数字传媒技术，深刻理解中国元素并具有创意能力的动画设计与制作专门人才。

目前，我国动画人才的缺口主要有两个方面：一个是缺乏高端的专业创意人才，另一个就是缺乏应用型实践人才。动画行业对高素质、职业化设计人才的需求，给动画教育的发展提出了更高的要求。为适应社会需求，全国各高校纷纷建立了动画相关的学科和专业，但由于这门学科刚刚起步，大家对于动画教育的认识、学科构建和课程建设都处在探索之中，还存在动画专业课程教学不够系统、实践环节缺乏、教学手段单一、科研支撑不够、高端研发与市场对接不够、项目教学课程创新少、缺乏针对性等诸多问题。在硬件建设上，存在着教学设备以及实验室建设投入不足等问题，因而动画专业的发展方向 and 人才培养模式仍需要大家的共同探讨和不断完善。我们认为，动画人才培养包括三个层面：动画创意人才、动画表现人才和市场运作人才。目前国内的动画教育多侧重第二种人才培养，强调技能表现，在使用的动画语言上多模仿韩国、日本，学生的表现技能非常强，但表现的主题和动画语言缺少民族文化符号、语言缺少民族艺术特色，很难以特色捕捉观众和占领市场，所创造的动画形象很难形成商业符号，动画会因“动画而动画”，缺少潜在的市场衍生物质，这与动画教育缺少创意和市场运作人才的培养有直接关系。

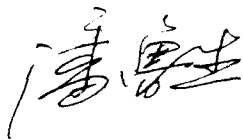
山东工艺美术学院作为一所艺术类高等院校，有责任有义务在动画人才培养方面发挥主力军的作用，不断汲取国内外同类院校的教学经验，在课程体系上强调通过挖掘民族、民间艺术语言在现代动画教育中的作用，培养学生的创意能力，形成具有本土艺术特色的艺术语言。在教学方式上，通过实验室教学、项目教学、课题教学培养学生的技术表现能力。山东工艺美术学院数字艺术与传媒学院，是全国较早设立的，以发展动画教育为主的专业院系之一。学院在建设教学实践型大学目标的指导下，强调培养具有

“科学精神、人文素养、艺术创新、技术能力”的应用人才，学业结束后应能在电影电视、出版等媒体的制作岗位上从事动画造型设计、动画原画、动画创意设计、动画编导和电脑动画创作等工作，并且具有团队合作精神。多年来，学校先后与美国俄勒冈大学、韩国庆云大学以及国际设计艺术院校联盟所属院校建立了友好合作关系，这些交流活动使得学校的动画专业教学站在了国际平台上，在专业教学方面逐渐走向成熟。

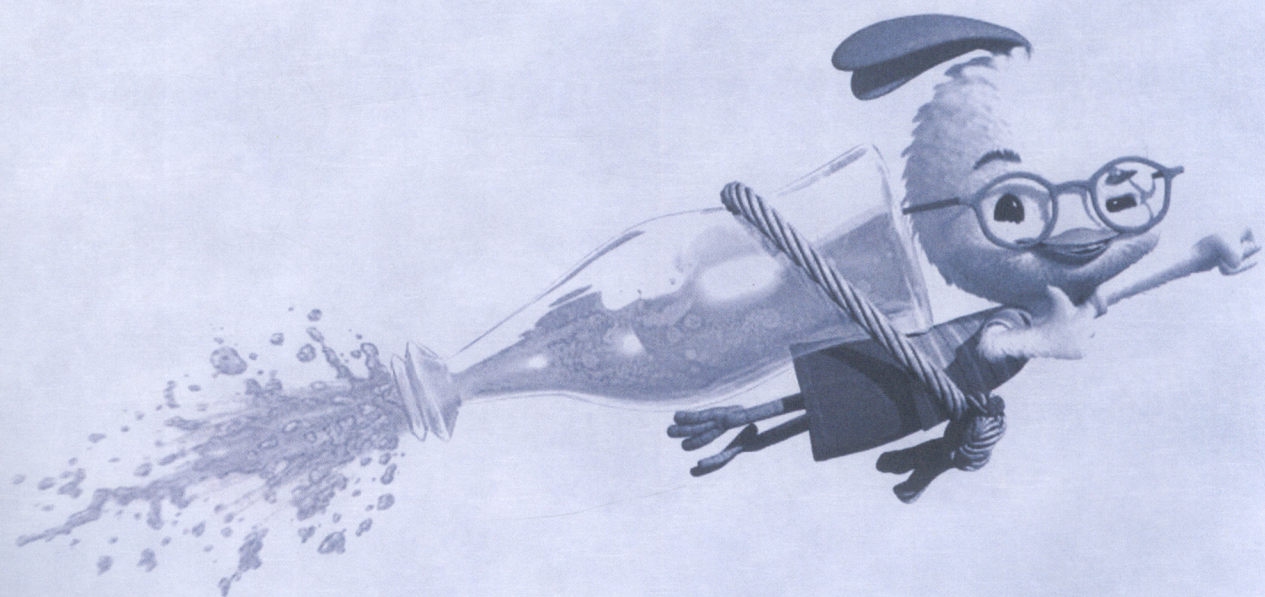
我们必须认识到，动画是多学科交叉、科学与艺术融合的产物，动画教育更是一项复杂的系统工程。因此，科学合理的课程设置是至关重要的环节。近几年来，山东工艺美术学院数字艺术与传媒学院的教学团队，在借鉴国内外知名院校先进教学经验的基础上，经过多年的教学实践，逐步总结出一整套行之有效的动画教学方法，并形成了相对系统完整的动画教学体系。即将出版的这套《动画专业系列教材》是该学院教师们多年来动画教学成果的浓缩，当然也记录了他们对动画教育与实践的不懈探索。

作为全国普通高等教育“十一五”国家级规划的立项教材，这套动画专业系列教材包括了《动画概论》、《动画形象设计》、《动画分镜头设计》、《动画运动规律》、《三维动画角色设计》、《网络动画设计》等动画专业必修课程，系统全面地向学生教授动画基础理论和动画创作设计的整个过程。参与教材编写的都是具有多年动画教学经验的教师，在撰写过程中，他们本着学术性、艺术性、示范性、实用性多方面兼容的主旨，根据丰富的教学经验，广泛借鉴国内外相关资料，针对学习者的需求，多次征求国内外动画专家的意见，对教材进行了反复的编选修改与完善。在确保了教材质量的前提下，内容始浅渐深，通俗易懂，适合于高校动画专业相关课程的教学。

本套教材按动画专业教学进度编写，教学思路明晰，结构科学合理，项目教学案例教学资料丰富，把创意表现与技术表现融为一体，使教学的系统性得到较为全面的展现。教材中选入了大量的范图，并以案例教学形式进行讲解与阐释，让读者形象直观地了解到动画作品的创作和实际操作过程，既可作为专业教师的授课教材，又适用于在校大学生和喜欢动画的自学者学习。我国的动画教育还处于探索阶段，希望这套教材能够对动画学习者有所参照和助益。



丁亥年立秋日于历山作坊





丛书前言

近年来，动画产业作为最热门的文化创意产业之一，在全球范围内已成为创意经济中最有希望的朝阳产业。伴随着动漫市场的快速成长，中国动画教育呈现出快速的发展趋势。虽然我国开展动画教育的时间并不长，但近几年，我国动画教育却出现了爆炸式的增长。2006年底的调查显示，我国现有两千余所学校开设了动画及相关专业，但这个数字还远远弥补不了我国动画人才需求的缺口。有理由相信，由于动画产业的巨大市场吸引力，开设动画专业的大学和职业学校会越来越多。

但当我们分析国内的动画教育现状时，却不难看到目前中国动画教育发展存在着诸多难题：优秀师资较少，缺少优秀本土动漫教材，教学手段单一，创新较少等。国内屈指可数的动画教材无法满足教学发展的需要，动画人才的培养缺乏总体规划。所以，在推动我国动漫教育方面我们要借鉴学习国外的优秀教育方法，并逐步建立起我国自己的教育模式和动画精品教材体系。为全面贯彻落实科学发展观，切实提高高等教育的质量。山东工艺美术学院积极组织申报了普通高等教育“十一五”国家级教材规划项目，组织编写了“动画专业系列教材”。本教材系统全面地向学生教授动画基础理论和动画创作设计的整个过程，内容始浅渐深，通俗易懂。教材的撰写者都是具有多年动画教学经验的教师，在撰写的过程中，他们本着学术性、艺术性、实用性多方面兼容的主旨，根据丰富的教学经验，广泛借鉴国内外相关资料，针对学习者的需求，对书稿进行反复的编选改写，并广泛征求动画专家的意见，这不仅确保了教材的质量，也确保了本教材的实用价值。

山东工艺美术学院数字艺术与传媒学院是在国内率先设立动漫专业的院系，其教学

理念与教学水平和实验设备一直处于国内领先地位。通过多年的教学实践，我们逐步总结出一整套行之有效的教学方法，形成一个系统完整的动画教学体系。本系列教材既是对我们多年教学的总结，也是我们对未来动画高等教育的探索。邓小平同志提出：“教育要面向现代化、面向世界、面向未来”的战略方针，建设具有我国特色的动画教学体系可以说是迫在眉睫，任重而道远。但通过努力我们会探索出适合自身发展的道路，为我国动画教育及产业的发展做出贡献。

系列教材既可作为专业教师的授课教材，又可供自学者学习。我国的动漫教育还处于探索阶段，教材中的不足之处欢迎专家学者与广大读者提出，我们与大家共同探讨研究。

王传东

2007.8



目 录



第 1 章 动画形象设计	1
1.1 动画的概念	1
1.2 动画的特点	4
1.2.1 创造性	4
1.2.2 夸张性	6
1.2.3 趣味性	8
1.3 动画的风格	11
1.3.1 实力雄厚, 经久不衰的美式动画	11
1.3.2 内容深刻, 注重细节的日本动画	12
1.3.3 艺术至上, 形式多样的中国动画	16
第 2 章 动画形象设计的规律	19
2.1 动画形象的基本概念	19
2.2 动画形象的分类	21
2.2.1 写实类	21
2.2.2 夸张变形类	23
2.2.3 符号类	25
2.3 动画形象的创作定位	27
2.3.1 主题内容	27
2.3.2 受众对象	29
2.3.3 产品要求	31

第3章 动画形象设计的造型方法	35
3.1 几何型的组合	35
3.2 夸张变形	39
3.2.1 整体夸张	40
3.2.2 局部夸张	41
3.2.3 错位移形	43
3.2.4 服饰道具的夸张	45
3.3 拟人化的处理	47
第4章 动画形象的造型设计	53
4.1 动画形象的造型	53
4.1.1 人类形象设计	53
4.1.2 动物形象设计	69
4.1.3 假想类生物	90
4.2 动画形象的表情	94
4.2.1 面部肌肉的变化	95
4.2.2 面部肌肉所产生的表情	98
4.3 动画形象的动态	100
4.4 动画形象的服饰	102
4.4.1 写实类服饰	102
4.4.2 假想类服饰	107
第5章 动画形象的周边开发应用	113
第6章 动画形象作品欣赏	123
后记	153
参考书目	154



动画形象设计

1

1.1 动画的概念

自从动画艺术诞生以来,这一艺术形式便以其自身独特的表现方式和应用价值独立于世界艺术之林。随着动画艺术的不断成熟和发展,动画的定义范围也更加的广泛,动画艺术本身在现实生活中的所涉猎的门类也更加复杂。动画不再是传统意义上所指的动画片,它在社会其他方面的应用也是多种多样的。从电视广告到科普宣传、从影视后期制作到平面出版物、从网络传媒到电子游戏,动画艺术都显示出它自身强大的应用功能。在这里,我们给出一个基本的动画概念,动画为原本没有生命力的形象创造了生命和个性,动画的形象构成元素具有无穷的表现和想象空间,动画通过多种技术手段为人们创造出另一个虚拟世界。而动画片则是在基于人的视觉原理来创造运动的图像,在一定的时间内连续观看相关联的静止画面时,就会成为一套连续的动作。动画作为一门动感艺术,是通过连续活动的图画符号来传达精神理念的艺术,它应用于影视、平面设计、网络传媒、电子娱乐、商业宣传等广泛的领域,是具有艺术性、商业性、大众性的艺术形式,是综合了绘画、影视、语言艺术及其表现优势于一体的艺术形式。

1. 中外动画片

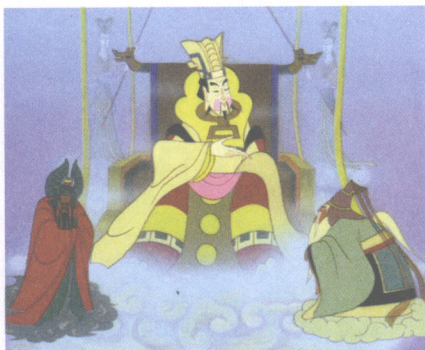
如图 1-1~1-4 所示。



◇图1-1



◇图1-2



◇图1-3



◇图1-4

2. 平面平版物

如图 1-5~ 图 1-8 所示。



◇图1-5



◇图1-6



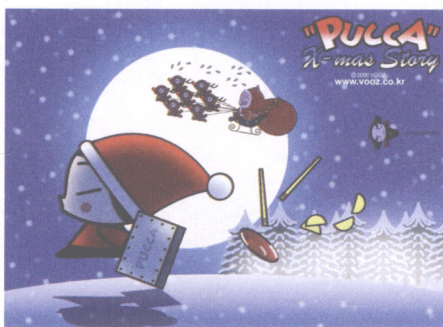
◇图1-7



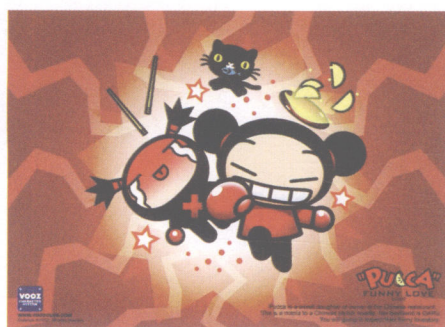
◇图1-8

3. 网络动画

如图 1-9 和图 1-10 所示。



◇图1-9



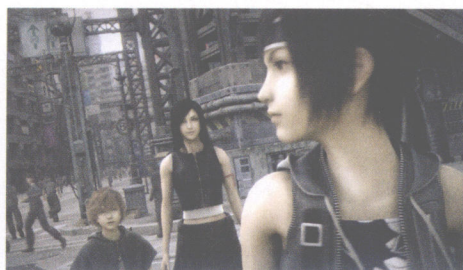
◇图1-10

4. 电影特效动画

如图 1-11~图 1-14 所示。

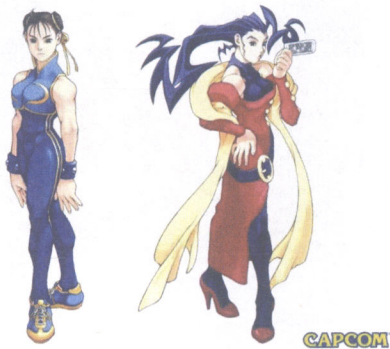


◇图1-11



◇图1-12

5. 电子游戏动画



◇图1-13



◇图1-14

1.2 动画的特点

动画艺术自诞生以来，以其独特的思维方式和制作方法使其有别于其他姊妹艺术，它具有三个特点。

1.2.1 创造性

前面我们已经提到，动画是赋予生命的艺术，它是通过在对现实世界的观察和整理的基础上加以提炼和概括，创造出一个新的虚拟世界。动画艺术是对现实世界的重新定义，将许许多多无生命的物体赋予生命和个性，使之具有了具体的形态、语言、生活经历和外表特征。文学童话具备了这一特点，但与动画艺术相比则更为抽象，只能局限于文字的描写，而动画则可以使这些内容更为具体化，使其中的角色和故事活生生地呈现在观众面前。在动画艺术中，创造力使一切都成为可能，奇幻多变的情节、个性夸张的角色性格、多种多样的服饰组合、时空交错的空间世界等都有机地组合在一起，将观众带入了一个幻想中的新世界。在这个世界里，雨滴也可以说话、茶杯也可以翩翩起舞、鱼儿可以在天空飞翔、精灵也可以成为伙伴。动画艺术的创造性是现实生活集中而又典型化的艺术反映，是现实形象的重新组合，是浪漫主义与现实主义相结合的艺术表现手法。

拟人化的物体，如图 1-15~ 图 1-18 所示。



◇图1-15



◇图1-16



◇图 1-17

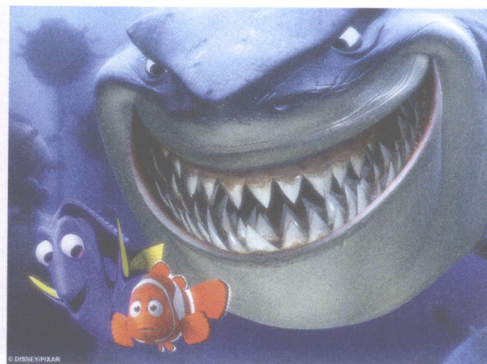


◇图 1-18

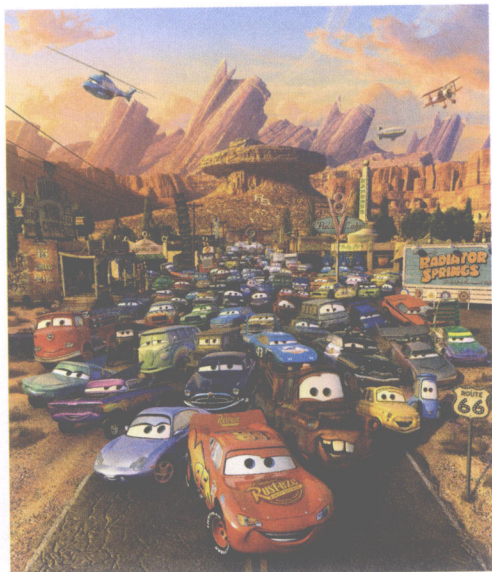
虚拟世界和角色，如图 1-19~ 图 1-22 所示。



◇图 1-19



◇图1-20



◇图1-21



◇图1-22

1.2.2 夸张性

动画艺术为我们带来了一个虚拟世界，在这个世界中的一切元素都是经过了艺术家的夸张和变形处理，在具备现实世界构成元素特点的同时进行了更深层次的提炼和组合。夸张是动画艺术中的精髓所在，这里包含了情节内容的夸张和角色动作的夸张。夸张使动画艺术在观众在思想上和视觉上产生了巨大的冲击力和震撼力。

在动画的制作过程中，无论是角色的语言方式和运动规律，还是云、火等自然现象的运行方式，艺术家都要进行认真地观察和写生，从而在动画制作中力求呈现真实的动态效果。但是这并不是单纯的模仿或临摹，艺术家同时要对这些元素进行夸张变形处理，使场景和角色的个性特点更加突出，更加典型化。我们在动画片中所看到角色的坐、卧、跑、跳等动作，都加入了艺术家对角色的形体运动方式的夸张处理，使角色本身的个性特征得以彰显，更具有动感的表现力，这比真人表演的动作更具有艺术感染力。这也就是许多动画作品被拍摄成真人版电影时，真人演出时很难体现出原动画角色的精髓的原因所在。动画中电影镜头式的运用使观众更具有真实感，夸张的情节和动作表情使观众仿佛置身于这个新奇世界中而产生更加强烈的共鸣。

动画片中的奇幻场景，如图 1-23，图 1-24 所示。