

全国中职校动漫游戏教育联盟推荐教材

动漫造型设计

DONGMAN ZAOXING SHEJI

主 编 林海霞 肖裔俊



北京师范大学出版集团
BEIJING NORMAL UNIVERSITY PUBLISHING GROUP
北京师范大学出版社

全国中职校动漫游戏教育联盟推荐教材

动漫造型设计

DONGMAN ZAOXING SHEJI



主 编 林海霞 肖裔俊
副主编 胡庆燕 袁 敏 胡 蓉



北京师范大学出版集团
BEIJING NORMAL UNIVERSITY PUBLISHING GROUP
北京师范大学出版社

图书在版编目(CIP)数据

动漫造型设计 / 林海霞, 肖裔俊主编. —北京: 北京师范大学出版社, 2013.9

(全国中职校动漫游戏教育联盟推荐教材)

ISBN 978-7-303-16728-9

I. ①动… II. ①林… ②肖… III. ①动画—造型设计—教材 IV. ①J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第165557号

营销中心电话 010-58802755 58800035
北师大出版社职业教育分社网 <http://zjfs.bnup.com>
电子信箱 zhijiao@bnupg.com

出版发行: 北京师范大学出版社 www.bnup.com

北京新街口外大街19号

邮政编码: 100875

印刷: 北京京师印务有限公司

经销: 全国新华书店

开本: 184 mm × 260 mm

印张: 11.75

字数: 190千字

版次: 2013年9月第1版

印次: 2013年9月第1次印刷

定价: 32.00元

策划编辑: 庞海龙

责任编辑: 庞海龙

美术编辑: 高霞

装帧设计: 高霞

责任校对: 李菡

责任印制: 孙文凯

版权所有 侵权必究

反盗版、侵权举报电话: 010-58800697

北京读者服务部电话: 010-58808104

外埠邮购电话: 010-58808083

本书如有印装质量问题, 请与印制管理部联系调换。

印制管理部电话: 010-58800825

>>> 目 录

第一章 动漫造型设计概述	1
第一节 动漫造型设计的基础知识	2
第二节 动漫造型的分类	5
第三节 动漫造型风格浅析	9
第二章 动漫造型设计中的绘画工具	17
第三章 动漫造型绘制基础	22
第一节 头部的绘制	23
第二节 五官的绘制	28
第三节 表情的绘制	34
第四节 发型的绘制	41
第五节 手的绘制	44
第六节 脚的绘制	47
第七节 人物的头身比例	50
第八节 服装的绘制	56
第四章 动画造型方法	61
第一节 别具魅力的动画造型	62
第二节 几何概括法	66
第三节 剪影与动作	69
第四节 夸 张	76
第五节 拟人化	82
第五章 单个造型设计	87
第一节 前期准备	88
第二节 图像研究	93

第三节	正稿绘制	101
第四节	经典造型分析	106
第五节	单个造型设计案例	114
第六章	造型的系列化	122
第一节	动漫角色系列化的概念	123
第二节	造型特征的变化与设计	125
第三节	服饰的变化与设计	129
第四节	道具的变化与设计	131
第七章	电脑漫画造型设计	133
第一节	电脑漫画基础	134
第二节	漫画线稿图的设计技法	141
第三节	电脑漫画上色技法	145
第四节	插画设计技法	159
第五节	游戏角色设计	168
第六节	故事绘本设计	173
参考文献		177

第一章

动漫造型设计概述



学习引入

众所周知，动漫从诞生之日起，其娱乐性功能便成为这一艺术形式突出的功能，并使它具备了发展的可能性。大家耳熟能详的许多动漫形象都曾给我们带来轻松与快乐，这是其他任何一种艺术都不能代替的，这也正是动漫艺术形象最重要和最有价值的特征。本章我们除了一起来了解动漫的发展史外，还要认识一下各种风格的动漫造型。



学习目标

- 了解动漫的发展史。
- 区分动漫造型的各种形式。
- 各种地域划分下动画风格的认识与了解。

第一节

> 动漫造型设计的基础知识

一、解析动漫

动漫可以说是动画和漫画的统称。动画和漫画之间联系日趋紧密，两者常被合称为“动漫”。

广义而言，“动画”是把一些原先不活动的东西，经过影片的制作与放映，变成活动的影像。动画是通过把人、物的表情、动作、变化等分段画成许多画幅，再用摄影机连续拍摄成一系列画面，给视觉造成连续变化的图画。它把不可能看到的事物转为现实，扩展了人类的想象力和创造力。而“漫画”的题材广泛，常用夸张、比喻、象征、拟人等手法，直接或隐晦、含蓄地表达作者对世事的理解及态度。所以总的来说，动漫是一门幻想艺术。

二、动漫发展史

动画的起源可以追溯到几千年甚至数万年前。著名的阿尔塔米拉洞穴壁画《野牛奔跑》中，用八条腿的野牛来表现野牛在奔跑状态下腿部位置的变化，这就是动画的雏形了，如图 1-1 所示。



图 1-1 《野牛奔跑》图

1832年,比利时物理学家约瑟夫·普拉托和奥地利大学教授丹普佛尔利用“视觉暂留”原理先后发明了“诡盘”。这种玩具由固定在一根轴上的两块圆形硬纸盘构成,在前面纸盘的圆周中间刻上一定数目的空格,后面纸盘绘上一个人的连续动作画面。用手旋转后面的纸盘,透过空格观看,就使静止的分解图像产生了动感。1833年以后,“诡盘”成为电影放映或摄制的原理,如图1-2所示。

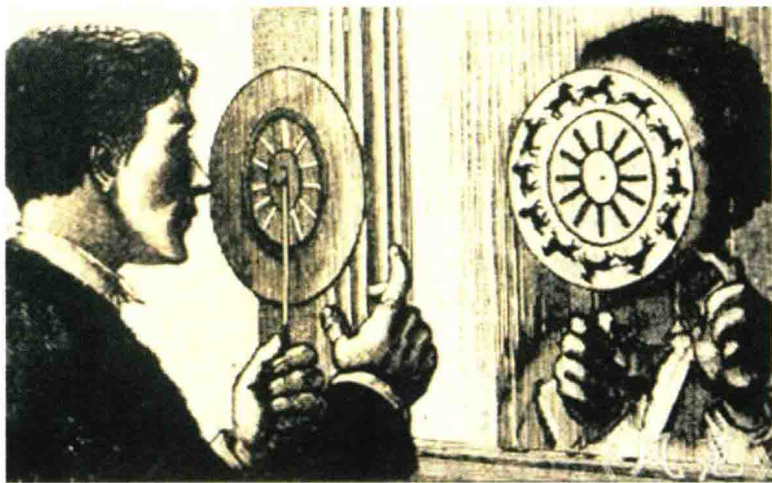


图 1-2 “诡盘”

英国人霍尔纳在1834年发明了“走马盘”。这种“走马盘”是在硬纸盘面上画一连串的形象,当盘面转动时,就会产生动画的效果,这是电影的雏形。

但是,要想创造真正的电影,还必须利用照相。约瑟夫·普拉托在1845年曾经这样说过,可是他却无法从事这一研究,由于工作过度,他当时已经双目失明了。之后,法国的埃米尔·雷诺改进了霍尔纳的“走马盘”,在1876年制造了一架用几面镜子拼成的圆鼓形的“活动视镜”,并对前人的装置进行改造,在1888年发明了“光学影戏机”。由于其作出的贡献,雷诺被公认为“动画之父”,他目前保存在世的只有2部作品——《可怜的比埃洛》和《更衣室旁》。其中《更衣室旁》是雷诺最丰富、最复杂的一部作品。当然,雷诺对动画的贡献不仅仅在于两部动画片,雷诺的原创动画技术也为后人的动画制作留下了宝贵的财富,有些技术甚至沿用至今。例如,动画绘制中使用的透明纸张复制和打孔固定技术,动画人物和背景的分离、循环动作、摹片等技术。在音响效果方面,雷诺的动画片配有音响效果和音乐。当时没有同步的录、

播设备,雷诺就在画面上安装导体(铜片)来获得同步的音响。在剧作方面,雷诺的动画影片虽然只有12~15分钟,但足以叙述一个复杂的故事了。

在雷诺之后,美国人勃莱克顿发明了“逐格拍摄”技术。他在1906年制作的《一张滑稽面孔的幽默姿态》被公认为美国第一部动画影片。该影片表现了一个画家在黑板上作出滑稽面孔速写的过程。虽然勃莱克顿的动画电影始终保持了“真人”或“实物”与绘画融于一体的风格,但绘画在他的影片中可以说只是一种实验,所以,他的发明与其说对于动画电影的意义重大,还不如说对一般电影的特技的意义重大。

三、解析动漫造型

动画是一种以美术造型为基本形式的电影样式。从广义来说,没有一种动画电影的类型能够摆脱美术的范围。从现存的动画电影形式来看,剪纸、木偶、陶土造型等都从属于美术。动漫造型如同电影中的演员一样,负责故事的表演,推动剧情的发展,承担与观众沟通、传达情绪的作用,影响着整个动画片的艺术表现。总体来看,动画艺术形象的精美程度、造型特点等都直接影响影片的艺术风格取向、制作质量、制作成本及后续的周边产品开发和商业应用(见图1-3示)。因此,动画造型设计作为动画片制作的前期准备的工序之一,其重要性是不言而喻的。在动漫发展史上,有许多令人难忘的造型,例如,美国动画片《米老鼠和唐老鸭》中的米老鼠与唐老鸭造型,日本动画片《名侦探柯南》中的侦探柯南造型,这些可爱、夸张的造型在商业上和艺术上都取得了巨大的成功。而这些动画造型都来自于漫画。目前,无论是日本还是美国,许多漫画作品都是先在杂志上发表,受到读者的欢迎后,再拍成动画片,这样既保证了动画片有稳定的观众和市场,又可使投资者取得较好的经济效益。



图 1-3 动漫造型商品

第二节

> 动漫造型的分类

在动漫创作中，各类角色的表情、动作、服装等的设计都是动漫造型设计的一部分。动漫的形式多种多样，其造型大体可分为卡通类、写实类、装饰类和绘画类。

1. 卡通类

卡通类造型是设计者对形象进行高度的提炼、对形象的特点进行夸张和变形后形成的，所以也可以概括为“符号类”。通常来说，这类造型线条简单、结构单纯，在绘制时方便、省力。卡通类造型主要用于儿童片的制作，如图 1-4~图 1-6 所示。



图 1-4 卡通类造型(一)



图 1-5 卡通类造型(二)



图 1-6 卡通类造型(三)

2. 写实类

从某种意义上说，动画处于电影和美术这两大艺术门类的中间地带。因

此动画在形态上出现了趋于艺术和趋于写实的两种分化。在这里，要介绍一个人——沃尔特·迪斯尼(见图 1-7)。



图 1-7 沃尔特·迪斯尼

迪斯尼并不是一个生来就喜欢写实的人。他的公司立足于动画片市场的时候完全依赖于卡通形象造型。例如，大家熟知的米老鼠、唐老鸭、高飞狗等。但是对于一个以盈利为目的的公司来说，从漫画转向相对写实的造型，特别是在没有尝试过的情况下，还是有着巨大商业风险的。

迪斯尼具有部分写实风格的动画片《白雪公主》是动画史上一部里程碑式的作品。看过《白雪公主》的人可以发现善良的公主、邪恶的王后、英俊的王子与小矮人在动画形象设计上有一定的差别：七个小矮人的大鼻头、大耳朵这些夸张的元素都是卡通类动画的特点，而白雪公主和王子的形象则趋向于写实类的人物造型，如图 1-8 所示。

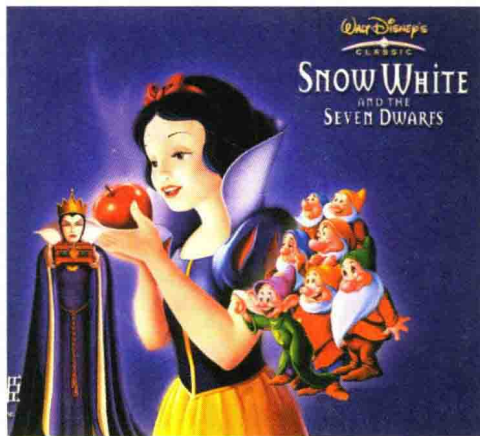


图 1-8 《白雪公主》中的人物造型

人物造型的写实风在 20 世纪 30 年代达到高潮,美国连环漫画也逐渐发展出了完全写实的一支,如图 1-9 和图 1-10 所示。



图 1-9 《城市猎人》中的人物造型

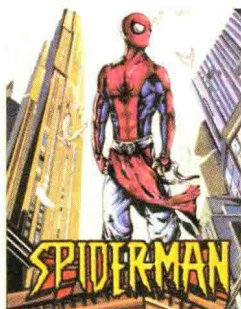


图 1-10 《蜘蛛侠》中的人物造型

3. 装饰类

装饰风格的作品具有浓郁的装饰艺术特点,其造型也大多从民间艺术、装饰艺术和现代绘画艺术中吸取营养,如传统的剪纸、皮影、壁画等。图 1-11 为《大闹天宫》中的七仙女造型,从中不难看出是吸取了敦煌壁画的风格。图 1-12 为《狐狸打猎人》中的人物造型,其中的镂空纹饰图案吸取的是中国传统的剪纸艺术风格。一般来说,这一类的动画都具有较浓重的民族气息,在目前的商业化动画产业中应该是属于小众了。

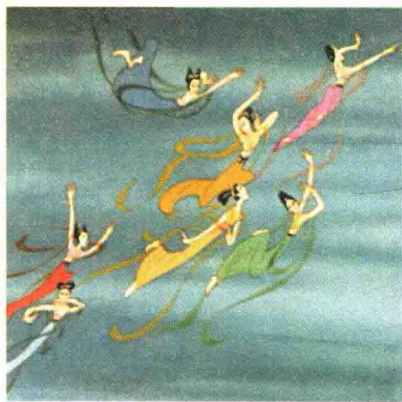


图 1-11 《大闹天宫》中的七仙女造型



图 1-12 《狐狸打猎人》中的人物造型

4. 绘画类

美术与动画艺术有着不可分割的血缘关系。一般来说,美术是一幅一幅

单页的画面，而动画则是将一幅一幅单页的画面连起来，成为活动的画面。所以从某种意义上来说，动画艺术是美术的一个分支，是美术向电影的延伸。在动画绘制的风格上，我们也可以看到非常多的种类。例如，匈牙利动画家弗兰克·罗夫茨用炭笔绘制的《苍蝇》；加拿大的弗雷德里克·巴克擅长使用彩笔素描，他的动画影片《植树人》不管是粗犷的线条还是鲜明的色彩对比都给我们留下了非常深刻的印象；安烈德·纳托波夫用油画颜料在玻璃上完成的动画影片《小牛》；弗雷德里克·巴克的粉笔作品《摇椅》；俄罗斯画家亚历山大·佩特罗夫的油画动画《老人与海》等。可以说，凡是绘画能拥有的手段，如水彩、版画、素描等几乎无一例外地在动画艺术中被大家尝试过。我国的水墨动画《小蝌蚪找妈妈》(见图 1-13)、《牧笛》(见图 1-14)等也都具有鲜明的中国式传统绘画风格。



图 1-13 《小蝌蚪找妈妈》中的人物造型



图 1-14 《牧笛》中的人物造型

第三节

> 动漫造型风格浅析

一、美国动漫造型风格

美国是世界上动画创作、生产、技术都比较完善和发达的国家之一。在这里，我们将其动画风格分为两类，一类是以迪斯尼为代表的美国主流动画，另一类是英雄主义造型动画。

在美国的主流动画片中，一般都会将人物的性格直接表现在造型上。那么，在介绍美国主流动画的造型之前，先让我们来了解一下什么是主流动画。主流动画的概念是在 20 世纪三四十年代产生的。那个时候的美国动画发展已经趋向成熟，以 1937 的迪斯尼作品《白雪公主》为典范，所派生出来的主题、人物、故事结构、人物造型为大部分商业动画制作所效仿。所以“迪斯尼”在某种意义上成为了“主流”的代名词，这种现象延续至今。我们再回过头来看影片《白雪公主》中的人物造型，白雪公主的美貌（见图 1-15）、小矮人的可爱、王后的可怕和阴险都直接在造型上予以表现。从《白雪公主》到 1989 年的《小美人鱼》（见图 1-16）、2002 年的《星银岛》，无论是影片中的主角是人还是动物，主要正面人物的造型都是美女、帅哥型的，很少有例外。甜美可爱的造型除了赢得票房，也为迪斯尼开辟了巨大的商业空间，如迪斯尼乐园及各种动漫衍生产品。



图 1-15 迪斯尼的公主造型



图 1-16 《小美人鱼》中的人物造型

当然，人们的审美观念的改变对动画造型也有所影响。人们开始接受一些并非和谐的色彩对比、不流畅的线条及怪诞的动画造型。这种审美观念的改变，在动画中也有所体现。特别表现在除迪斯尼之外的一些制片公司。如梦工厂在 2001 年推出的《怪物史莱克》(见图 1-17)、2013 年推出的《疯狂原始人》(见图 1-18)等。这些用传统审美观念来说，并不美的造型也赢得了巨大的票房收入。而在这一系列的多部动画片中，我们也可以发现一点，这些动画角色大多数使用的都是漫画化的造型，因为这样，人们无法再从造型上来区分人物的好坏性质，使人们将更多的注意力投注于故事本身，从而对影片的结构、人物性格的塑造等又提出了更高的要求。



图 1-17 《怪物史莱克》中的人物造型



图 1-18 《疯狂原始人》中的人物造型

被大家所熟知的美国英雄主义题材动画有《蜘蛛侠》(见图 1-19)、《人猿泰山》(见图 1-20)、《超人》、《蝙蝠侠》等,这一类的影片无论是真人版的电影还是动画,我们都不难发现他们的造型往往都是体格健壮的肌肉男,富有阳刚之美。在构图上,大透视、大视角的磅礴气势与迪斯尼动画形成了鲜明的对比。这类题材的作品代表了美国的精神,所以不光是在动画造型中,其他很多门类的艺术也都受到了这种美国精神的影响,如文学、戏剧等。



图 1-19 《蜘蛛侠》中的人物造型



图 1-20 《人猿泰山》中的人物造型

在中国香港的武侠漫画中,我们也可以看到类似的动画造型:肌肉发达、造型写实。这类动画造型需要我们在人体解剖和肌肉结构上有较好的基本功。

二、欧洲动漫造型风格

欧洲动画片远没有美国动画片的数量那么多，在世界上的发行量也远不如美国，因此我们对欧洲的动画片不是很熟悉。但是欧洲的动画也有非常多可圈可点的地方。

英国动画造型诡异、险峻，具有浓郁的英伦风格。现被我们所熟知的动画《小羊肖恩》(见图 1-21)、《小鸡快跑》(见图 1-22)、《超级无敌掌门狗》等都是英国阿德曼动画公司的产品，以有趣的创意和可爱的动画造型及丰富的表情和生动的形象赢得观众，同时也衍生开发出许多新的产品，如玩具、手机、文具、游戏等，取得了很好的经济效益。



图 1-21 《小羊肖恩》中的人物造型



图 1-22 《小鸡快跑》中的人物造型