

• 肖勇 / 艺术顾问 • 蒋啸镛 杨君顺 / 丛书主编

张志颖 袁金戈 / 主编




“动漫”作为艺术设计的重要领域和当今的“朝阳”产业，正以其独特的艺术魅力渗透于当今的社会大环境。无论是其稚嫩可爱的形象，针砭时弊的个性主题，还是层出不穷的动画作品，以及目前整体大环境，都为动漫产业提供了快速发展的空间。从历史和现实

实来看，动漫造型设计需要强化本土的文化底蕴和时代的鲜明特色，以便进一步完善和取得更快更好的发展。而新技术的应用，新模式的探索，全球一体化交流的日益频繁，也极大地促进了动漫产业的整体提升，更多更好的动漫造型设计作品的出现必将为这个“朝阳”产业带来全新的生机与活力。

21世纪高等院校艺术设计专业规划教材

丛书主编 蒋啸镝 杨君顺

 哈尔滨工程大学出版社
Harbin Engineering University Press

主 编 张志颖 袁金戈
副主编 蔡 友 罗玲鑫 王 默
参 编 郑智轩 易 弢 王静湘
杨东召

动漫造型设计

图书在版编目(CIP)数据

动漫造型设计 / 张志颖等主编. —哈尔滨: 哈尔滨工程大学出版社, 2008. 8

ISBN 978-7-81133-110-3

I. 动… II. 张… 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(2008)第102645号

策划编辑 岳翠贞 徐 峰

责任编辑 张忠远

封面设计 肖勇设计顾问

出版发行 哈尔滨工程大学出版社
地 址 哈尔滨市南岗区东大直街124号
邮 编 150001
发行电话 0451-82519328
传 真 0451-82519699
经 销 新华书店
印 刷 北京市凯鑫彩色印刷有限公司
开 本 889mm×1194mm 1/16
印 张 6
字 数 220千字
版 次 2008年8月第1版
印 次 2008年8月第1次印刷
定 价 38.00元

<http://press.hrbeu.edu.cn>

E-mail: heupress@hrbeu.edu.cn

对本书内容有任何疑问及建议, 请与本书编委会联系。邮箱 designartbook@126.com

艺术顾问 肖 勇

丛书主编 蒋啸镛 杨君顺

学术委员会（按姓氏拼音排名）

陈杨明 陈鸿俊 陈 新 陈敬良 陈 耕 丰明高 弓太生 郭建国 郭振山
贺景卫 洪 琪 胡 膺 黄信初 黄效武 蒋尚文 李昀蹊 李立芳 李裕杰
李毅松 廖少华 林 军 刘中开 刘祚时 刘子建 刘英武 柳小成 柳 玉
龙建才 龙 飞 陆长德 鲁一妹 孟宪文 宁绍强 欧 涛 沈 浩 舒湘汉
帅茨平 谭和平 谭武南 唐凤鸣 田绍登 王幼凡 魏长增 伍 魏 吴汉怀
肖忠文 郇海霞 郁 涛 余随怀 袁金戈 曾 毅 曾 强 詹秦川 张阿维
张海洪 张宝胜 邹夫仁

编辑委员会（按姓氏拼音排名）

曹大勇 陈 莉 陈庆菊 崔 岩 戴建华 邓水清 杜翠霞 胡 勤 黄喜云
黄 辉 吉斌武 江朝伟 李 珺 李 彦 梁 允 廖建民 刘永琪 刘铁臂
尚丽娜 沈 竹 石少军 孙舜尧 孙 淼 唐贤巩 汤 文 王犹建 王 可
文丽华 徐 峰 徐 晶 尹书倩 岳翠贞 张志颖 张光俊 张胜利 张英楠
张青立 郑超荣 周红惠 周朝晖 周友香 朱 成

事实已经完全证明,国民经济的迅猛增长,必然促进艺术设计事业的繁荣昌盛,而艺术设计事业的繁荣,必然带来艺术设计教育的发展。我国的艺术设计教育虽然较之发达国家和地区起步较晚,但经过人们的不懈努力,在这短短的20年里,却取得了举世瞩目的成就。当今艺术设计院校如雨后春笋般发展起来。办学规模不断扩大,办学层次不断丰富,师资水平不断提高,办学条件不断优化,招生人数不断增长,教学质量明显提高,办学效率日益显现,真可谓盛况空前。艺术设计教育反过来又对促进社会主义经济发展,促进社会主义精神文明建设起到了不可替代的作用。

诚然,我们还应该清醒地看到,我国的艺术设计教育还存在不少问题,就教材建设而言,也还有许多不尽如人意的地方。虽然各大出版社相继出版了同类的教材,其品类之多,数量之大,令人咋舌!但与此同时也难免会出现内容大量重复,水平良莠不齐的现象。由于客观的原因,直到目前为止,国内尚无一套真正的统编教材。但不可否认,我国现有的艺术设计教材中,也还有不少是经过精心打造的。它们在教学中发挥了积极作用。

当今的信息时代,知识更新相当迅速,如不顺应历史潮流,快速跟上时代步伐,就很容易被淘汰。青年学生绝不会满足于几年前或十几年前的教材,他们期待的、渴望的是具有知识性、创新性、前瞻性的教材不断涌现。

目前,我国艺术设计教材状况是:一方面多得出奇,一方面又难以找到更合适的教材使用。这是摆在我们艺术设计教育者面前的重大课题。

我们经过一段较长时间的酝酿和调查、研究,并深入到各相关艺术院校进行考察,邀请一些资深专家进行论证,觉得有必要立即推出一套新的较为完整的设计教材。力图在规范性、专业性、创新性、前瞻性方面多下工夫,使其特色鲜明,以适应当前艺术设计教学的形势。

由哈尔滨工程大学出版社牵头,决定在全国范围内组织相关专家动手编写这套教材。于是,我们成立了教材编辑委员会,组织全国各地70余所学校100余名专家、学者、出版家在长沙召开了研讨会。对当今艺术设计教育各学科的教学大

纲、教学计划进行了学习分析,对当今艺术设计教育的现状进行了探讨,确定了教材编写方向、内容、体例,提出了各项具体要求。著名学者肖勇教授还针对教材的编写作了高水平的学术讲座。会后,各书主编分头召集了参编者进行部署,接着大家都紧锣密鼓地开展的工作。参编人员当中,有经验丰富的老一辈艺术设计教育家,有理论水平高、专业基础扎实的教学骨干,有思想解放、观念很新的年轻教师。大家激情满怀、夜以继日地工作。他们深入学校、访谈师生,广泛听取意见,了解教学大纲,深研教学计划,把握教材定位。他们跑图书馆、进书店、上互联网查阅资料,收集最新教学科研成果。他们打电话、发信息,在兄弟院校之间开展广泛交流,获取最新信息,交换师生优秀作品……这一切都是为了使编写的教材真正有自己的特色。经过不懈的努力和艰辛的劳动,在较短的时间内完成了教材的初稿。编委会立即组织相关专家,集中精力、集中时间,对每本书稿进行了认真的审阅,肯定优点,指出不足,提出了修改的意见,并及时反馈给作者。根据专家审阅的意见,各主编组织各参编作者对书稿进行了反复修改,使之更臻完善。

编写这套教材时,我们尽力做到内容丰富而不繁杂、信息量大而不累赘、观念更新而不脱离实际,既不空谈理论,也不专谈技法,力求使理论与实践密切结合。一旦进入课堂,老师用了好教,学生用了便于自学。书中安排的练习与思考,可让学生及时理解和消化所学知识,并启发他们的创新意识。书后的优秀作品欣赏,可让学生及时了解当前的最新艺术设计成果,学习当前最高水平的设计典范,深入了解国内本专业学生的设计水平,为自己的设计实践找到楷模和受到启发。

现在,我们还不敢说这套教材是最好的,它的好坏还需得到教学实践的检验。加之时间十分紧迫,水平有限,缺点错误在所难免,还请各位同行专家多加指教,以便再版时及时改正。

蒋啸楠 杨君顺

2008年6月

前 Preface 动漫造型设计 言

“动漫”从诞生之日起，它突出的娱乐性功能以及喜闻乐见的表现形式，就成为这一艺术形式存在的价值，并使它具备了无限的发展空间，以至于它在这今将近百年的发展历史中为大家所认可接受并逐渐繁荣壮大起来。许多动漫形象曾给我们带来不同寻常的轻松与快乐，这是其他艺术表现形式所不能替代的，这也正是动漫的最重要和最有价值的特征。而动漫造型设计的目的，就是要赋予每一个动漫角色独特的艺术感染力与生命力，并且艺术地融合于当前时代。

本书借助当前人们对于动漫发展的大环境的认识，结合并借鉴前人在本领域的研究成果及形式，以动漫造型设计的过程和各类动漫形象设计案例为基础，对动漫造型设计的各类形式分别予以阐述。内容上以大量丰富翔实的案例为基础，以设计过程为主线，图例参考为依托，实训练习为点缀，并从设计过程和设计原理入手，以期对动漫设计人员起到一些指导作用，更好地为在校学生提供指导借鉴和参考帮助。

在紧张忙碌中，这本《动漫造型设计》几易其稿最终成书，纵观半年来大家的辛苦工作和对此书作出的努力，特别欣慰和感动。所有的编委都尽力按照要求完成了自己所承担的章节，才使得本书最终成形。作为主编，我们首先感谢每一位编委的辛勤付出；同时也特别感谢本套丛书的总主编蒋啸镝、杨君顺教授对本书出版所作的大量工作；感谢贺景卫教授的初稿审阅与建议；感谢徐峰、汤文、岳子的组织协调工作。是大家的鼓励与督促使得我们在短时间内有了这本书的最终成稿。同时还要感谢哈尔滨工程大学出版社的整体组织策划，使全国艺术院校的很多老师有了这次交流融通的机会和艺术思维意识的碰撞，并且产生了无数的火花。

本书第一、二章由张志颖、郑智轩、王默编写，第三、四、五章由蔡友、袁金戈、罗玲鑫、王静湘编写，第六章由易弢编写，第七章由张志颖、罗玲鑫、杨东召等合作整理。在编写过程中，因为时间紧迫，加之我们对于动漫造型设计理解和认识水平上的差异，书中肯定存在很多不足之处，好在有诸多前人在动漫造型设计领域的作品为我们提供了很好的素材。对于本书存在的不足和问题，诚挚希望大家批评指正。

编者

2008年5月

目 Contents 动漫造型设计 录

7/ 第一章 绪 论

- 7 第一节 动漫发展简述
- 12 第二节 动漫造型风格特点
- 13 第三节 动漫造型的表现形式
- 16 第四节 动漫造型的应用分类

21/ 第二章 动漫造型设计的过程与步骤

- 21 第一节 基础练习与绘制
- 24 第二节 熟悉结构与动作
- 26 第三节 表达技巧与方法
- 29 第四节 角色创作
- 31 第五节 动漫造型设计软件简介

33/ 第三章 动漫人物造型设计练习及图例

- 33 第一节 人物的动作练习
- 35 第二节 人物的表情练习
- 37 第三节 不同性别、年龄的人物练习
- 39 第四节 人物的发型、饰物
- 40 第五节 角色服装的表现
- 40 第六节 人物与道具
- 41 第七节 Q版人物的练习

45/ 第四章 动物造型设计练习及图例

- 45 第一节 动物的卡通化造型
- 47 第二节 动物的表情
- 49 第三节 动物的拟人化形象
- 50 第四节 动物卡通画的特点及画法
- 59 第五节 各类动物造型图例

67/ 第五章 奇幻类动漫造型设计练习及图例

- 67 第一节 机器类动漫角色的造型设计
- 68 第二节 奇幻类生物角色的造型设计

71/ 第六章 实体三维造型的制作

- 71 第一节 制作材料及制作方法
- 75 第二节 为角色偶形量体裁衣
- 75 第三节 造型制作过程注意事项

77/ 第七章 优秀作品图例欣赏

- 77 第一节 师生作品欣赏
- 93 第二节 国外作品欣赏

96/ 参考文献

第一章

绪论



“动漫”是一个时尚新名词，通俗地讲就是动画和漫画。作为造型艺术的一个分支，动漫一直深受世界各地人们的喜爱。从迪士尼早期的《米老鼠与唐老鸭》到改编自莎士比亚名剧的《狮子王》，从充满浓郁日本文化色彩的《圣斗士》到为全球观众所共赏的《千与千寻》，从20世纪60年代手绘动画的经典《大闹天宫》到融合大量电脑特效的《宝莲灯》等等，这些生动活泼、个性鲜明的动漫作品以其独特的艺术魅力在各个时期和地区都获得过巨大的成功，可谓是蓬勃而富有朝气的艺术派别。近年来，随着大众文艺娱乐日趋多元化以及数码特效技术的不断创新，动漫文化实现了飞跃，出现了FLASH动画、三维动画、全息动画等崭新的动漫形式。

第一节 动漫发展简述

一、我国动漫的发展

“动漫”从字面上我们可以理解为动画和漫画的合集。而动画的英文Animation源于拉丁文字根的anima，意思为灵魂，引申为使某物活起来的意思。所以animation可以解释为经由创作者的安排，使原本不具生命的东西形象

化并获得生命特征活动，具体表现形式多体现在电影电视等媒体上。

说起动漫的发展不得不从动画片的发展谈起，可以说我国动漫发展有着一个非常辉煌的起步。世界第一部动画电影长片《白雪公主》诞生于1937年（图1-1）。而1941年，我国便推出亚洲第一部动画长片《铁扇公主》（图1-2）。到20世纪五六十年代，《大闹天宫》、《哪吒闹海》等片子在国际电影节上大放异彩（图1-3、图1-4）。尤其是诞生于1960年的中国水墨动画片，受到了全世界人民的赞叹，被誉为国宝。但是到了20世纪80年代，在美、日、韩动漫大潮的冲击下，中国的动漫产业发展进入了低谷，很多动漫市场被国外抢占。

据统计，目前在中国青少年最喜爱的动漫作品中，日本动漫占60%，欧美动漫占29%，而中国原创动漫包括港台地区的比例只有11%，明显落后于国外动漫产业。我国成为动漫产品最大的输入国。

我国动画发展按照作品质量和创作理念先后经历了不同的几个时期。中国动画的黄金时期开始于万氏兄弟1926年中国的第一部动画片《大闹画室》，以及《一封书信寄回来》。在制作技术上，1960年问世的水墨动画片是前



图1-1 白雪公主



图1-2 铁扇公主



图1-3 大闹天宫



图1-4 哪吒闹海

所未有的艺术创新，突破了以往动画片采用单线平涂的制作手法，但是由于水墨的渗化效果要采用多层拍摄和重新合成的办法，所以制作成本高、周期长。采用水墨动画片技术制作的影响力较大的作品有《牧笛》和《小蝌蚪找妈妈》等，如图1-5、图1-6所示。

动画的发展在经历了“文化大革命”之后受到了很大冲击，而且上海美术电影制片厂在1972~1976年间拍摄的几部动画片如《小号手》、《小八路》、《东海小哨兵》等给后来的动画创作理念圈定了一种模式：写实主义和教育目的。这使动画片被定位为给小孩子看的充满教育意义的课外教材，这种思想不仅延续下来而且还在大部分人心里深深扎根，这个观念也造成了后来动画片创作的尴尬处境。

改革开放之后，动画片制作进入了繁荣时代，相继涌现的多家动画制作生产部门也改变了过去上海美术电影制片厂一家独秀的局面，在这个时期出现了《黑猫警长》、《葫芦兄弟》、《阿凡提的故事》等给人留下深刻印象的

作品（图1-7至图1-9）。从整体上来讲，这个时期的作品量比较大，既有少量全年龄段艺术动画片，也有大量类似《黑猫警长》这样纯粹给儿童看的主流式教育动画片，但是制作手法基本沿袭万氏兄弟开创的流派，没有太多创新，也没有吸取外部世界的先进经验。因此这一段的产量虽然很高，但作品的制作不够精细，且由于制作出发点是给孩子看的，所以在配音配乐方面明显不够用心。同一时期日本正从给欧美动画做简单来料加工的阶段稳步发展，并学习和吸收欧美经验而形成了自己独有的风格。

到了90年代，各大动画制作厂家开始与国际动画行业展开交流与合作，原先那种闭门造车的局面终止了。同时，数字生产手段取代了以往的手工绘制方式，大大提高了制作效率；各种体制制作单位的多元化发展，使制作数量有所增加；各种专业人才也开始进入这个行业，使制作质量比以往有较大提高。虽然数量和质量都提高了，在题材内容和形式创新上却没有太大突破。



图1-5 牧笛

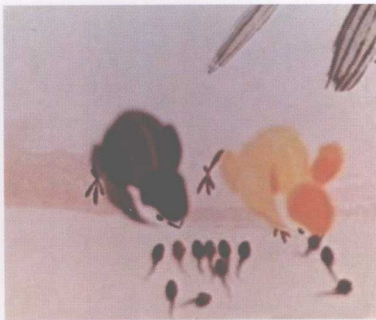


图1-6 小蝌蚪找妈妈



图1-7 黑猫警长

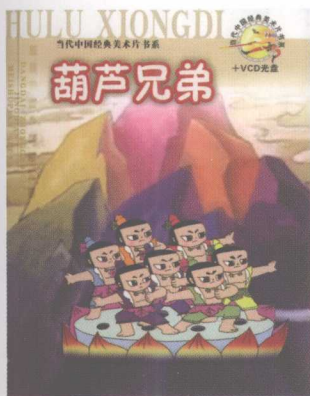


图1-8 葫芦兄弟



图1-9 阿凡提的故事

90年代后，动画片发展方向从电影院转向电视动画片，动画制作公司和企业也有很大发展，大量的连续、系列动画片纷纷出炉，如《大头儿子和小头爸爸》（图1-10）等。电视台为了满足观众的要求，引入了大量欧美及日本动画片，而国产动画片在比较之下无论内容、画面、人设方面都暴露出了严重的不足，特别是采用传统教育理念制作出来的动画片里，往往是一些小孩子不说小孩话，以致很多青少年纷纷将注意力转向了外来动画片。这个时期表面上看起来随着制作单位的增加，制作数量和质量似乎都在提高，但事实上大量观众还是没有被吸引住。

目前，我国的动漫正迈向产业和规模阶段，无论从国



图1-10 大头儿子和小头爸爸

家政策支持还是各种价值取向上都在经历着一个全新的变革，当然作品的类型和内容都存在各种各样的问题，但是随着人们对动漫认知的不断深入，以及越来越多的国外优秀作品输入和国内作品的不断进步，我国动漫产业将逐步走向成熟。

二、日本动漫造型的发展

同其他所有艺术形式一样，动漫发展因为各国民众认知和欣赏层面的差异也存在很多不同之处。动漫发展水平在亚洲以日本为最高。如今，日本的动漫事业已经发展到相当高的程度，比如在动画的分级上已经采用了级别对应各种年龄段的做法。日本的动漫发展经历了以下几个时期。

1. 战前尝试期

这个时期从1917年日本开始有动画到1945年日本战败为止。这段时期的前期主要以世界名著为题材，而后期则由于日本军国主义猖獗，动画题材主要宣传、夸耀日本军国主义的路线。如1942年的《海之神兵》即为此类。但是这也促进了战斗、爆炸画技的进步，使其成为日本动画最引以为豪的技术。

2. 战后发展期

战后发展期从日本战败到1974年为止。日本战败后，有些人鉴于战争的教训，开始将反战题材用在动画上。这种题材影响深远，直到现在还颇为流行。另外也有些人尝试不同的动画题材。所以这个时期的动画题材既有很有意义的，也有很低级的。1968年《太阳王子大冒险》就是一个成功的例子，并成为后来高水准动画的基础。当然也有失败的例子，像1970年《无敌铁金刚》就是一部不成功的典型，不但暴力而且剧情很差，给日本动画带来了不良的影响。

3. 题材成熟期

题材成熟期（第一次动画热）自1974年《宇宙战舰》上演至1982年为止。这个时期日本动画界经过探索，确定了动画和卡通的分类。

4. 发展突破期

发展突破期(第二次动画热)自1982年《超时空要塞》(MACROSS)上演至1987年为止。该时期由于人们追求视觉享受成为风潮,因此动画画技力求突破。这个时期的画技突破主要体现为创新的视点快速移动造成极佳的动感,精细写实的背景,画面强调反光、明暗对比等,都对后来的动画创作有很大影响。由于题材已确定,加上画技的突破,使得佳作迭现。日本动画发展至本时期结束时,剧情、内容、画技皆已达到极高的水准,进入了动画成熟期。

5. 风格分化期

风格分化期自1987年到90年代初止。动画进入成熟期后,便出现数部佳片。如电影《机动战士GUNDAM-逆袭》、《王立宇宙军》和日本电视史上第一部以高中生以上为主要对象的文艺动画连续剧《相聚一刻》等。

6. 创新发展期

创新发展期自1993年到现在。在画技、制作手法、构思设计方面都日趋成熟的日本动画,开始追求风格上的创新,试图突破原有的模式,以完善的技巧及超越时空的构思,带给观众全新的感官冲击。在运营模式和创作上突出本国特点的同时也将充分利用高科技制作,并借鉴欧美模式,使动漫产业空前繁荣。

除了动画片,日本的漫画也是世界上成功的典型代表。当今日本正处于从产品制造大国向文化输出大国的转变过程,而动漫产业已经成为日本的第三大产业,预计2010年动漫产品出口将占到日本出口总额的10%。

不得不提及的是,日本动漫的发展过程中最具影响力的人物当属宫崎骏,他可以说是日本动画界的一个传奇,也是第一位将动画上升到人文高度的思想者,同时也是日本三代动画家中承前启后的精神支柱。他用自己坚毅的性格和永不妥协的奋斗为后代动画家做出了榜样。其代表作品如图1-11至图1-13所示。

三、欧美动漫造型的发展

以美国为代表,从1907年美国第一部动画片出现到现在,动漫发展经历了几个不同的时期。

1907~1937年是开创阶段。1907年,第一部动画片《一张滑稽面孔的幽默姿态》由美国人布莱克顿拍摄完成,美国动画史正式开始。这一时期的动画影片只有短短的5分钟,用于正式电影前的加演,制作比较简单、粗糙。这个时期的动画先驱还有温莎·麦克凯、派特·苏立文、弗莱舍兄弟等。其间影响较大的作品当属《大力水手》,如图1-14所示。

1937~1949年是美国动画片的初步发展时期。1937年,迪士尼公司推出了《白雪公主》,片长达74分钟,这在美国动画片史上是史无前例的创举(图1-15)。而后相继推出《木偶奇遇记》、《幻想曲》、《小鹿班比》等动画长片。第二次世界大战爆发后,迪士尼公司停止了动画长片的拍摄,直到40年代末期才恢复。查克·琼斯创作的动画短片如《兔八哥》、《戴飞鸭》等在战争期间也非常受欢迎。

1950~1966年是美国动画片的第1次繁荣时期。这个时期,迪士尼公司几乎每年都推出一部经典动画片,如《仙履奇缘》(图1-16)、《爱丽丝梦游仙境》、《小姐与流氓》、《睡美人》等等。其他的动画制作公司在迪士尼公司的排挤之下纷纷关门停业,迪士尼公司成为动画电影业的霸主。

1967~1988年是美国动画的萧条时期。1966年12月华特·迪士尼因肺癌去世,迪士尼公司陷入了困境,美国动画业也进入萧条时期。此时电视动画逐渐发展起来,汉纳和芭芭拉是电视动画的代表人物,他们创作了电视系列片《猫和老鼠》(图1-17)、《辛普森一家》等。整个70年代,美国只有数部动画片,质量也都平平。80年代初,老一代的动画家都到了退休的年纪,迪士尼公司努力培养新人,处于新旧结合时期,拍出了颇有争议的动画电影,如《黑神锅传奇》等。而其间《猫和老鼠》的影响力和认可度则是独树一帜。



图1-11 宫崎骏动画



图1-12 宫崎骏动画



图1-13 宫崎骏动画



图1-14 大力水手



图1-15 白雪公主

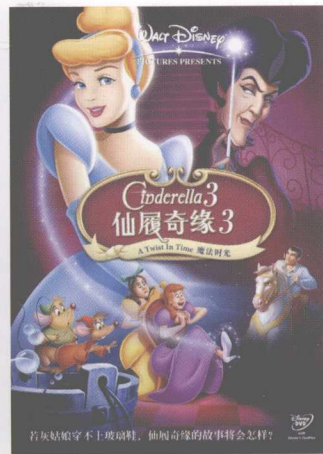


图1-16 仙履奇缘

80年代后期，迪士尼公司开始尝试着利用电脑制作动画，1986年的《妙妙探》第一次用电脑动画制作了伦敦钟楼的场面。1989年，迪士尼公司推出了《小美人鱼》，获得了极大成功，标志着美国动画片又一次进入繁荣时期，并一直持续至2002年。这个时期的代表作品很多，如创造了票房奇迹的《狮子王》（图1-18），以及第一部全电脑制作的动画片《玩具总动员》和《恐龙》等等。20世纪90年代末期，各个大制片公司纷纷涉足动画界。大制作、高投入的好莱坞制作模式使这一时期的美国动画异彩纷呈。

美国动画史上具有代表性的动画家主要有：温莎·麦克凯，代表作品有《恐龙》（1914）、《露斯坦尼亚号的沉没》（1918）；弗莱舍兄弟，代表作品有《小丑柯柯》（20世纪20年代）、《大力水手》（20世纪30年代）、《蓓蒂·波普》（20世纪40年代）；华特·迪士尼，代表作品有

《米老鼠》（1928）、《唐老鸭》（1934）和《白雪公主》（1937）、《小飞象》（1941）、《睡美人》（1959）、《幻想曲2000》等41部经典动画片；汉纳和芭芭拉，代表作品有《猫和老鼠》（1939）、《辛普森一家》（20世纪60年代）、《杰特森一家》（20世纪60年代）；凯利·艾西贝瑞，代表作品有《小鸡快跑》（1998）、《埃及王子》（1998）、《怪物史莱克》（2001）、《小马王》（2002）等。

美国动画制作公司主要有：迪士尼公司，成立于1923年，一直由华特·迪士尼掌门，1967年华特去世后，由他的哥哥罗伊掌管，后交给华特的女婿米勒，在80年代雇佣职业经理人艾斯纳接管，使得迪士尼公司重获新生；华纳兄弟公司成立于20世纪20年代，20世纪三四十年代开始制作动画短片，1962年关闭了动画部门，直到20世纪90年代，才开始重新制作动画片；梦工厂，成立于1994年，由原迪士尼公司高层领导人卡赞伯格、音乐界泰斗大卫·格

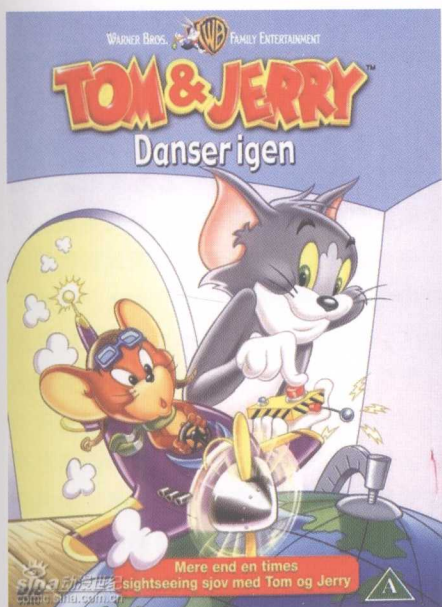


图1-17 猫和老鼠



图1-18 狮子王

芬以及著名大导演史蒂文·斯皮尔伯格共同组建，从1998年开始陆续推出非常有票房号召力的大型动画片，欲与迪士尼公司分庭抗礼，2001年出品的《怪物史莱克》获奥斯卡大奖。

美国动画片经过长期的发展，形成了鲜明的特点。它以剧情片为主，情节曲折、生动有趣，人物性格鲜明，音乐优美动听、引人入胜，特别注重细节的刻画，做到了雅俗共赏，适合绝大多数观众的审美口味。多以大团圆作结局，悲剧性的影片很少，努力迎合广大观众的心理需求。人物造型设计规范，与生活中的原形差别不大，大多不作变形，形象优美；动物形象大都作大幅度的夸张，成为被世界各国广泛借鉴的卡通模式。到了20世纪末，大量运用数字技术与电影技术结合，使画面更趋逼真，达到完美的画面效果。美国善于塑造典型，推出动画明星，从1914年的恐龙葛蒂到2001年的怪物史莱克和2002年的小马王斯皮尔特，美国为世界动画艺术宝库推出了难以计数的具有各种造型和各种鲜明性格的为全球人熟知和喜爱的动画明星，这是任何一个国家都难以与之媲美的。美国动画片在世界动画史上占有重要的地位，并一直引领着世界动画片的潮流和发展方向。

四、动漫的发展与将来

从科技创新上看，电脑动画技术的发展正在趋向于规模化、标准化、网络化。首先，规模化是指应用范围广而且产生的效益高。其次，现在动画制作软件和动画技术呈现出一种百家争鸣的局面，各有特色但相互间的兼容却做得不够，不便于交流与合作，因此，随着技术的日益成熟，标准化是大趋势。第三，网络化表现为网络技术和电脑动画技术间的相互促进，同时也促进了动漫的交流融通的趋势，并且使得动漫的发展更多地依赖和借助网络优势迅速地普及并为更多的人所认知和喜爱。

从技术的发展方向看，体视动画会是未来的热点。现在一些通过立体眼镜能够呈现立体效果的游戏就是体视动画的应用，目前人们正在研究降低立体眼镜成本、提高图像质量的方法和有关的替代技术，未来人们很可能不用立体眼镜的帮助也能欣赏到具有逼真立体效果的动漫作品。另一个热点是虚拟现实（VR）技术，与一般的动画相比，VR的特点在于实时、交互。VR中的场景会随参观者的位置、视点变化而实时动态生成，并具有人机交互的能力，这种技术在未来将大有可为。

我国目前少年儿童的人数将近4亿，人均拥有国产动画片仅为0.0012秒，而在日本为5~8分钟，所以我们的电视部门不得不从国外花巨资购买播放权。目前中国已是世界最大的动漫加工基地。无论技术手段还是前人所做的努力都在推动动漫向产业化发展的道路上迈进。在日本和欧

美国家，这一过程已经实现并逐渐爆发出其强大的经济推动力，但在我国这一趋势仍未明晰。单就设计和制作上来看也存在很多问题，比如造型设计欠缺深入考虑，形象不为人所喜爱，制作流于单纯为经济利益考虑等诸多问题。但是随着时代的发展和动漫技术者的推进，这些问题将逐步得到解决。

动画的发展，归根结底是文化的发展。从这个方面来讲，中国的动画是很占优势的，因为中华文化的渊源为动画产业的发展奠定了坚实的基础。一个拥有约5亿动画影视产品消费群体的国家前景是非常广阔的。当然，这也带来了新的挑战——成为国外巨头争夺的新市场。很多动画产业大国如美国、日本、韩国等政府，逐步推出相关政策，进行产业政策配套体系，他们都对中国动画市场虎视眈眈。面对这样的形势，随着动画产业在全球经济中的地位迅速提高，国内很多城市也把动画游戏产业作为新的产业增长点。当然，这样的形势也为中国动画的发展提供了一个很好的平台。同时，目前我国无论在政策支持、教育投入还是制作规模上都已经有了很大突破。可以预见的是，中国的动画产业将在未来的国际市场上扮演越来越重要的角色。

第二节 动漫造型风格特点

一、我国动漫造型的风格特点

我国动漫造型以独特的风格和视角，在世界动画舞台上有着诸多优势和特点。主要体现在：

第一，强调内容的健康性。中国动画片突出了中国文化的优良传统，教育和寓教于乐是其主旨。而这一趋势在漫画中更多地表现为针砭时弊、提示讽刺和催人上进。

第二，形式多样。结合不同的艺术表现形式，造就了中国动画片百花齐放的格局。同是水墨动画片，就可以运用多种风格的画意。中国画的笔法在不同的动画当中体现了不同的风格，形成了鲜明的中国特色。

第三，坚持传统艺术表现，融合科技手段，塑造全新形式。很多优秀的民族民间艺术，都是值得借鉴的好材料。如水墨、剪纸、皮影等不同的表现形式是其他国家所无法企及的。对优秀传统文化的借鉴和对本土现实生活的提纯，使中国的动画片呈现出地道的中国风貌。例如：

《三个和尚》借鉴了中国戏曲风格；《骄傲的将军》表现的是京剧风格；《渔童》、《牛冤》等剪纸片吸取的是中国皮影和民间剪纸的外观形式；《大闹天宫》成功运用了中国古代寺观壁画；《山水情》脱胎于中国画中的写意花鸟和写意山水等等。与古希腊、古罗马以及欧美等国的魔鬼、魔法、巫术不同，中国动画片中描写的神仙、鬼怪、法术也完全本土化，像手持如意金箍棒、火眼金睛的孙悟空

空；腾云驾雾的太白金星；爱管闲事的土地爷，还有顺风耳、千里眼、人参娃娃……这些都完全是土生土长的“中国风”，即使描绘现代生活的动画片，也都体现出一派中国气概。在科技日益发达和进步的今天，传统技法的应用和艺术形式的创新将越来越多地体现在动漫作品中。

二、国外动漫造型的风格特点

不可否认，日本与美国是全世界少有的可以称作动画电影“大国”的国家。这不仅因为他们生产动画电影数量之多，还因为动画电影在其各自电影产业中的地位。

以日本和美国的动画片为例，首先，就动画电影的制作过程而言，两国的做法还是比较类似的。由于动画电影比其他动画产品要求更精细，因而花费的制作时间、制作经费都远非一般动画产品可比，因此，两国的动画电影从制作角度而言基本上都是本国的顶级水准。高投入的动画电影一般也带来高回报，迪士尼每年的作品肯定会进入年度票房的前十位；而在日本，宫崎骏的作品更是屡破影史票房纪录。

日、美动画电影对于不同视觉风格的追求，一定程度上反映了两国国民迥异的性格。日本人更多地保留了东方民族隐忍、含蓄的特征，也讲究简练与写意的风格。他们对动画角色的二维处理，反映了对于国画技巧的承袭，并注重了意境的表达。某些角色的设计看似简单，但是和整个画面相配合，寥寥几笔就能让观众感受到剧情想要传达的感受。而美国人向来比较直接，最喜欢“开门见山”，在表达意图的时候，他们总是选择最简便迅捷的方式。同时，美国人又是推崇并善于幽默的，这就难怪他们喜爱创造造型妙趣横生而真实细腻的3D动画。

日、美动画电影创作群、对象观众的不同，也影响了二者对动画故事及其叙事方式的选择。虽然不论年龄大小，观众一般都能从日、美动画中感受到自己喜欢的情感与意义。但相对而言，好莱坞制作的电影具有更纯粹的“为小朋友服务”的目的。欧美的小孩都有“夜读”的习惯，即在睡觉前由父母念一段故事书，其中念得最多的，无疑是那些传了一代又一代的童话、传说和经典历史故事。综观美国的动画电影，直接以小朋友耳熟能详的故事为蓝本进行动画故事创作一直占大多数，其中尤以迪士尼作品为甚。从其第一部动画电影《白雪公主》起，它就开始了“经典故事动画化”的历程，直到2002年的《星银岛》都还是这个模式。

选择不同的题材以及对故事不同的演绎方法，使得日、美动画电影具有不同的功能。好莱坞的作品更侧重于娱乐性，而日本动画电影似乎更注重叙事性。与其功能相适应，美国动画电影看起来更加酣畅淋漓，而日本作品看

起来更加厚重深沉。其实二者并无绝对的高下之分，只不过是分别代表了东、西方民族的品位与性格，更进一步地说，是代表了人的不同欣赏需求。美国动画的怪异新奇与寓教于乐，非常适合全家人一起观看，小朋友们在被逗得哈哈大笑的同时也学到了亲情、友情的可贵。日本动画电影的清新写意和终极思考，很适合那些对世界充满好奇而且喜欢好奇的孩子们，有助于进一步丰富他们那已经是刁钻古怪的想象力。作为一个整体来看，两国的动画电影都有各自鲜明的特色。

第三节 动漫造型的表现形式

动漫造型种类繁多，题材各异，表现形式更是多种多样，当然分类也很多，按照不同的表现形式可以分为以下几种。

一、手绘动漫造型

主要指纯粹用手工完成线稿描绘、画笔着色等过程的表现，多体现在插画、卡通画、漫画题材中。手绘表现形式灵活，多以线条表现为主，但是需要创作者很好的绘画基本功和对表现题材的认知程度（图1-19至图1-24）。也有部分手绘造型结合传统的绘画技法，如水墨表现，其形式感和韵味在表现某些题材时更能准确地反映出其本意。如我国的动画片《牧笛》就是典型代表之一。

二、电脑动漫造型

电脑表现具有很大的机动性和修改余地，同时也大大缩短了表现的时间，便于编辑和输出以及后期制作，利用相关专业软件可以创造出手绘所无法获得的效果，例如真实的场景、人物造型的准确度等。但是利用不好也会产生机械和呆板的感觉，如图1-25至图1-28所示。

电脑动漫造型设计以其便利高效的特点和后期合成的快捷，已经成为动漫设计的主要造型手段。在目前的电脑造型设计中只需要应用软件3DS MAX、马雅等即可。

三、电脑与手绘结合的造型

结合电脑和手绘的优点，利用先手绘后再输入电脑或者直接利用手写板等工具进行的表现形式在动漫造型设计中发挥了独特的作用，如图1-29至图1-34所示。

四、实体三维造型

所谓实体三维造型主要指制作为实物后的三维造型，



图1-19 手绘动漫造型



图1-20 手绘动漫造型



图1-21 手绘动漫造型



图1-22 手绘动漫造型



图1-23 手绘动漫造型

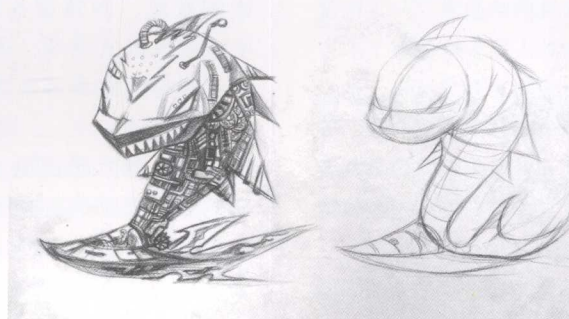


图1-24 手绘动漫造型

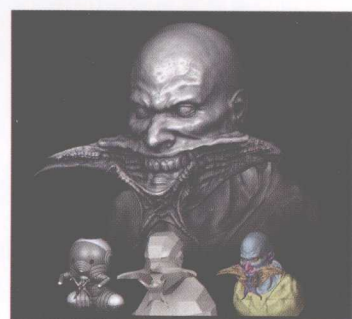


图1-25 电脑动漫造型



图1-26 电脑动漫造型

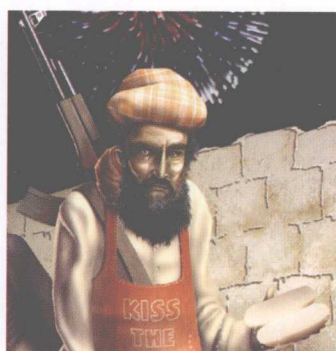


图1-27 电脑动漫造型

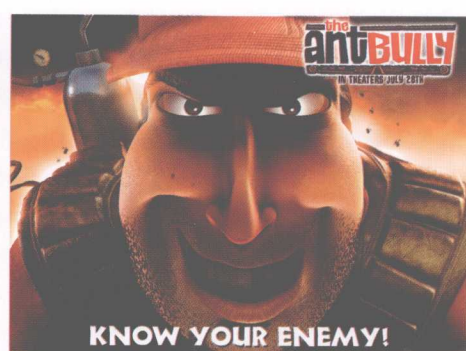


图1-28 电脑动漫造型

比如完全利用已经设计制作好的模型来拍摄动画片，或者拍动画片时制作的模型以及在动画播出后根据动画造型制作的实物，很多人称之为玩偶，这些造型或形象逼真，或

憨态可掬，受到青少年的喜爱。但对于动漫造型而言这都属于设计和制作的范畴，也是表现形式中重要的一类，如图1-35至图1-39所示。

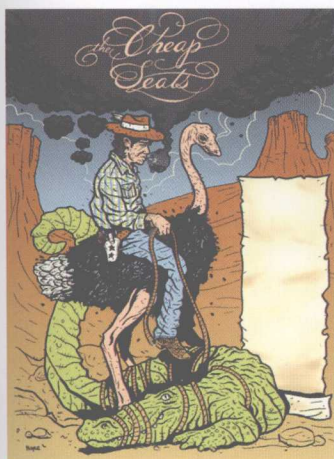


图1-29 电脑与手绘结合的造型



图1-30 电脑与手绘结合的造型



图1-31 电脑与手绘结合的造型

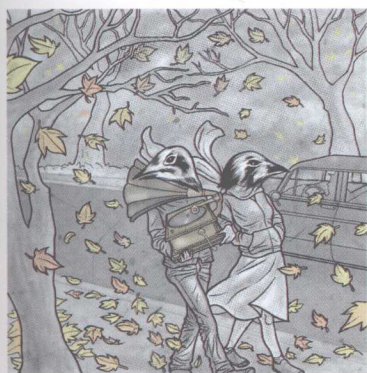


图1-32 电脑与手绘结合的造型



图1-33 电脑与手绘结合的造型

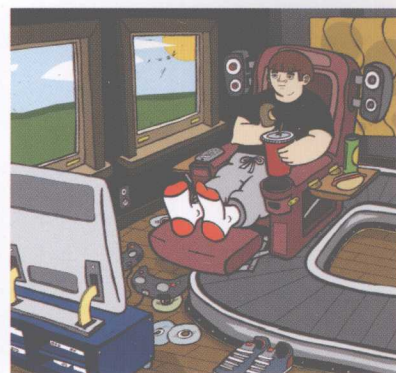


图1-34 电脑与手绘结合的造型



图1-35 国产木偶动画《西岳奇童》



图1-36 国产木偶动画《西岳奇童》



图1-37 实体三维造型



图1-38 实体三维造型



图1-39 实体三维造型

第四节 动漫造型的应用分类

一、游戏中的动漫造型

游戏角色造型的设计是一款游戏成功的重要因素。角色作为游戏的灵魂，贯穿游戏情节的始终，是玩家关注的焦点。游戏角色不仅成为一种特殊文化现象，而且其衍生品的开发和拓展形成了一个利润丰厚的庞大的游戏产业。游戏角色设计就像拍电影、做动画一样，除了技术方面，还必须顾及美观和玩家的欣赏心理。劳拉·比卡丘、尤娜

(图1-40至图1-42)，这些年轻人喜爱和熟悉的游戏角色，其巨大的市场号召力证明了设计者的成功。

在游戏的发展上，实际上最吸引玩家的是游戏原画的角色创作，因此游戏角色的造型设计上造型特别、动作夸张、色彩鲜艳、特效绚烂。例如一些游戏基于Flash结构制作，采用充满卡通风格的2D游戏画面、卡通感十足的Q版人物造型也很可爱，夸张画风下的人物造型，色彩运用得十分鲜艳。有一些三维游戏，造型十分逼真，但是考虑到运行速度，一般都采用低面建模，使用绘图精美的贴图，如《天堂2》、《魔兽世界》、《A3》、《实况足球》，如图1-43至图1-46所示。



图1-40 劳拉



图1-41 尤娜



图1-42 比卡丘