

《海之传说——妈祖》数字动画电影系列教材

人物配件

◎ 杨数鹏 邓有立 步玉程 主编



Character & Design Setting



高等教育出版社
Higher Education Press

MAZU

《海之传说——妈祖》数字动画电影系列教材

人 物 配 件

杨数鹏 邓有立 步玉程 主编

高等教育出版社

内容提要

数字动画电影中的人物,有如真实的演员一般,是整个电影的灵魂,人物角色的设定对于故事剧情有着关键的影响力。本书将数字动画电影《海之传说——妈祖》中不同版本的人物设计原稿与创作理念全部收录其中,对于动画人物设计者与动画爱好者而言,本书为之提供了最佳的创意参考。

图书在版编目(CIP)数据

人物配件/杨数鹏,邓有立,步玉程主编. —北京:
高等教育出版社, 2009. 11

ISBN 978-7-04-024851-7

I. 人… II. ①杨…②邓…③步… III. 动画-人物-
造型设计-教材 IV. J218. 7

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2009) 第 099173 号

策划编辑 赵美琪 责任编辑 许海平 封面设计 赵 阳
版式设计 王 莹 责任校对 殷 然 责任印制 毛斯璐

出版发行 高等教育出版社
社 址 北京市西城区德外大街 4 号
邮政编码 100120
总 机 010-58581000

经 销 蓝色畅想图书发行有限公司
印 刷 北京市大天乐印刷有限责任公司

开 本 880 × 1230 1/16
印 张 17.5
字 数 480 000

购书热线 010-58581118
免费咨询 800-810-0598
网 址 <http://www.hep.edu.cn>
<http://www.hep.com.cn>
网上订购 <http://www.landaco.com>
<http://www.landaco.com.cn>
畅想教育 <http://www.widedu.com>

版 次 2009 年 11 月第 1 版
印 次 2009 年 11 月第 1 次印刷
定 价 98.00 元

本书如有缺页、倒页、脱页等质量问题,请到所购图书销售部门联系调换。

版权所有 侵权必究

物料号 24851-00



序 一

邓有立先生的教材终于问世了，以此献给古老辉煌的中华民族优秀传统文化！献给面向世界屹立于世界民族文化之林的大中华文化！献给曾经“辉煌”的中华民族动画事业！我想，邓先生会同意并且接受我的赞评，因为我们的心的相通。

最早认识邓先生是在2002年于杭州萧山举行的首届中国卡通产业论坛上。那时，“动画”、“卡通”还远不是个时髦的话题，大多数人尚未看到“动漫业”有可能成为21世纪的支柱产业。我们在中央电视台前台长、中国视协主席杨伟光先生、常务副主席于广华先生的支持下，自筹资金开创了“中国卡通产业论坛”，第一次请来了富有经验且热爱中华文化的美、加、日、德等国专家和国内有志于发展民族动画业的精英，探讨一个共同关注的问题：“中国动画，路在何方？”我们找到了共同的答案：市场化、企业化、国际化，打造每一环都不可或缺的中国卡通动画产业链，才是我们有可能重振辉煌的唯一出路！

中国卡通产业论坛已经成功举办了五届，邓先生每年都来论坛听取经验、发表高论，而且身体力行，几乎每两年就推出一部新作。先是美轮美奂的动画片《梁祝》，其次是和少林寺方丈释永信大师合作的《少林传奇》，再就是这部取材于海峡两岸中华民族传统故事的《海之传说——妈祖》。可以看出，凡是邓先生出品的动画片，都是原创的，都取材于中华民族传统故事。

奔波于两岸之间，非原创动画片不干，坚持民族原创的制片人，台湾不多见，大陆也不常见。我们常说：要弘扬民族文化！在中国动画界，身体力行，积跬步而成千里者，邓有立先生也。

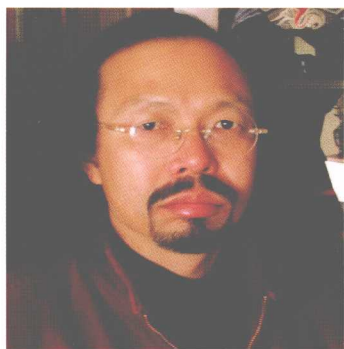
特别值得思考的是，《海之传说——妈祖》把中西文化、中西审美取向做了很好的融合，中外观众都会喜欢片中的形象和故事，这点是尤其难能可贵的。要想弘扬民族文化，不能吸引外国人的兴趣爱好，“弘扬”便成了空话，这道理是显而易见的，但又是我们很多人士不以为然的。

值得一提的是，《海之传说——妈祖》作为教材的核心，是邓先生和他的同事们几年来身体力行、反复实践的结晶，是宝贵经验的传承。

更难能可贵的是，这套教材用了大量的篇幅阐述了这部动画片的前期策划和后期营销。这是邓先生的经验之谈。

愿中国动画界出现更多的邓有立！出现更多来源于实践的好教材！

中国视协卡通艺委会常务副主任
中国卡通产业论坛秘书长
中国传媒大学特聘研究生导师
傅铁铮



序 二

纵观海峡两岸动画产业的发展，各自走过一条曲折之路。以计划经济为统领，以外加工片为实践，以模仿世界动画艺术风格为现实的中国原创动画产业之路还在蹒跚起步阶段。虽然近年来海峡两岸也创作出一些动画作品，但多数都是低成本、低质量之作。偶有几部制作略显优良之品，也存在逐他人熟路之嫌。欣喜于中华卡通制作有限公司出品的动画电影《海之传说——妈祖》以其内容之民族化、风格之个性化、表现之幽默化给人耳目一新的感觉。

寻中国动画产业发展之路，应首推人才的培养，人才培养以教育为先。近年来，海峡两岸的学校纷纷成立传统动画及数字动画专业。从专业到系乃至学院规模大小不等达数百所，一届学生数千人。由于我国产业化动画发展较晚，动画理论书籍较少，教材就更加匮乏，仅有的一些教材也以技法方面居多。当今急需一套涉及艺术、技术、流程、管理等诸多方面，体系完善、全面、系统、科学的教材。

经过海峡两岸具有多年从事传统动画、数字动画教学、实践经验的资深专家、教授反复论证，以动画电影《海之传说——妈祖》创作成功经验为基础，编写了这套以动画创作流程为主线，以动画前期、中期、后期创作为内容，以教育学方法论为手段的动画教材。本套教材项目系统、集中，例证丰富、精炼，教学简朴、易懂，是一套理论与实践相结合的典型案例性教材。希望该套教材能为中国动画教育、产业的发展有所帮助。

北京大学软件学院教授 王强



序 三

什么是动画？似乎人人皆知——“会动的画”。其实不然，今天还有必要进行再思考和重新理解。

动画不只是一门文化艺术，它是一项集科技、文学、美术、生产、市场营销为一体的产业。

我们有幸看到了邓有立先生投入其大部分人生创作经历，通过制作多部动画作品体悟到的成熟经验，而编撰了《海之传说——妈祖》数字动画电影系列教材与大家分享。本套教材不仅对动画的项目策划、文学创作、美术设计、市场营销等多个环节都提出了有条理性的见解，更从动画操作上由浅入深地进行了数字化理论分析，使得动画本身复杂、深层的内容一目了然，易于读者理解、接受。

本套教材有别于市场上大同小异的动画资料书籍，编者通过《海之传说——妈祖》一片的创作过程，例举实际操作中的所得，倾力编著本书，对于当下全国蜂拥而起的动画公司和准备从事动画行业的人员来说无不是一件好事。

读此书，活学活用，使我们动画创意市场视角和起点更高，对于原创动画也具有很强的指导性。读此书，受益匪浅——他山之石，可以攻玉。

中央电视台动画部导演 陈家奇



序 四

多年来，邓有立先生创立的中华卡通制作有限公司致力于中华文化题材的动画影视原创，邓先生担任制片的《小太极》、《少林传奇》风行海内外，他推出的动画电影《梁祝》和《海之传说——妈祖》更让人刮目相看。邓先生不遗余力地通过动画推动青少年对中华文化的认识和理解，令人称道。现在我们又欣闻邓先生将他集几十年创作之功力，以现身说法的方式将创作《海之传说——妈祖》的宝贵经验和盘托出，甘为他人做嫁衣，编写成系列教材和教师用书出版，这更使我们对他深表敬意。

中国的动画作品能够跻身于世界，除了要掌握先进的制作技术以外，更重要的是要会讲故事，能够创作出打动人、感染人的优秀作品。与日本、美国这些动画大国相比，我国的技术人员在动画技术方面不逊他人，可在动画原创方面却还有一定的距离。邓先生推出的这一系列教材，着力于前期制作和产业开发，用心良苦，开卷有益。本套教材对怎样进行分镜脚本创作、人物配件、美术风格都采取循循善诱，深入浅出的方式——道来，使大家能行之有效地学习到动画的制作流程。难能可贵的是，邓先生还将动画的制作与品牌授权、衍生产品开发和营销结合起来，通过这套教材，让学生能掌握动画制作和产业经营的全过程。整套教材相辅相成，自成一体，再加上教师用书，真是一套具有实用性、可操作性和启发性的教材。

我们完全相信，这套教材能够成为广大动漫专业师生、从业人员和爱好者的良师益友。邓有立先生和制作总监邓桥先生抽丝剥茧，精心编写的这套图文并茂的教材的出版发行，对我国的动漫教育和人才的培养必将起到一个春风化雨的作用！有感于此，欣然为序。

国家扶持动漫产业发展部际联席会议专家委员会专家委员

亚洲青年动漫大赛组委会秘书长

王六一

前言

一部数字动画电影，尤其是剧情片，在叙述故事情节或表达情绪的意图上，人物角色作为传达的媒介，有着不可言喻的重要性。

数字动画电影中合适的人物造型设计，对于影片的风格、原画的表演以及动画作品最后呈现出来的结果，有着关键性的决定因素。由于这个因素，在出版这组套书时，特别将人物配件的内容独立分类，借由《海之传说——妈祖》这部数字动画电影的实践经验，提供出来作为同业以及爱好者的参考。

本书的编排顺着动画人物造型设计的流程，说明从草图、线稿（清稿）、颜色指定，到上色的全过程，并全面呈现造型设计的基本要件，例如主次要人物、配件设计、人物比例图等，并佐以相应的图例，让读者能较清晰地掌握整体造型设计的流程和角色设定的必备制作数据。

再借由本片造型设计的过程中，导演、创意小组、制片等制作团队成员依据历史考据、环境背景、角色塑造、衍生外围的商业营销考虑的综合因素，并兼顾本片主题的严肃性，而反复作出的删除、修改、汰换、转化和选择，展现出制作过程中的艰辛与慎重。书中将因为工作中的求好心切，精益求精地斟酌删改，重新选择而产生的不同版本和漏网角色，也一并呈现出来。虽然最终不能成为被使用的内容，不过，这些淘汰过程才是造型设计结果的最大资产，至为珍贵。

另外本书在人物造型设计上，除了专业设计的具体要求外，特别注意塑造剧中人物的性格，对于人物表情姿态，重要人物的局部描绘，如口形、手形、眼神的设计工作也是巨细靡遗。还考虑到整体美术呈现的效果、背景设计、色系选择能达到影片的统一风格原则，做到人物造型与背景环境相协调，也做了大量的工作。

除了人物设计外，大量的道具、服饰配件的设计，虽不似角色设计那么重要，但考虑到配合人物设计和考据工作，也是煞费苦心。

综合以上关于造型设计的内容，作为创意设计的工作人员，依照文字脚本、讨论所得的概念、原动画表演需求及其他各种必要的需求，确实劳心劳力费尽心思。中华卡通制作有限公司在影片制作完成后，将制作的经验分享大众，为动画产业略尽绵薄，以期对动画制作环境产生促进的作用，能吸引更多有心者加入数字动画的创作行列。

本书使用的数字动画电影《海之传说——妈祖》中的动画美术图片均已获得北京中影集团联合影视有限公司和台湾中华卡通制作有限公司授权。

本书由杨数鹏、邓有立和步玉程担任主编，张鲁生、张亮、吕敦伟、黄兴芳、林采霖、王千豪、林建中、李华强、陈淑贞、阙广安、商晓京、杨柠源等人参与了书稿的编辑整理和校对工作。

由于编者的水平有限，书中难免有疏漏之处，恳请广大读者给予批评指正。

编者

2008年6月

目 录

.....

制作总监的话	3	Q版千里眼的设定	80
造型设计——动画电影的灵魂	4	千里眼的设定	98
原画就是动作的设计	6	Q版顺风耳的设定	114
动画片的制作	9	顺风耳的设定	134
素描的功力	11	玄通的设定	148
造型设计内容	12	妈祖家人的设定	158
造型设计流程	13	报马仔的设定	188
基本造型要件	17	配角的设定	198
0岁妈祖的设定	26	漏网镜头	230
12岁妈祖的设定	34	配件设定	240
28岁妈祖的设定	56		



起
航



制作总监的话

动画制作需要各种不同的艺术与创意相结合，依靠团队的力量共同努力创作而成。制作动画电影往往需要3~5年的制作期，制作过程中的辛苦，往往是其他产业难以想象的。

中华卡通制作有限公司从1971年由我父亲邓有立先生创立以来，一直以推广中华文化为己任。30多年来制作的多部动画电影、动画影集都是以中华文化为题材。此次以历代船工、海员、旅客、商人和渔民共同信奉的神祇——妈祖为题材，希望借动画让更多的人了解妈祖，让妈祖文化得以推广，并且往下扎根。

制作团队秉承中华卡通制作有限公司的创办目标，在决定制作《海之传说——妈祖》之时，便计划编写一套以《海之传说——妈祖》为题材的动画教材，将制作过程和经验与同行、广大学子分享，希望与大家一起精进成长。

整体产业要进步，需要与同行不断地分享新技术，让自己始终保持技术的创新。一个产品是否有人喜爱，能否掌握产品的主要目标消费群，是产品成功的关键要素。有别于美、日的动画产业和教材，本套数字动画电影系列教材专门为我们自己的动画产业定制，即在有限的资源条件下，将每一个环节做好。这正是我在《海之传说——妈祖》动画制作中总结的经验，希望在本套教材中与大家分享。

感谢各级领导对我们的爱护与提携，希望以此套原创动画制作为主线的教材，能够抛砖引玉，让更多人能了解动画产业，支持动画产业。希望与同行一起开创数字内容文化创意产业的新局面。



中华卡通制作有限公司
制作总监 邓 桥

造型设计——动画电影的灵魂

人物造型设计 杨数鹏

在2003年初我认识了邓有立先生，那年我正在为数字动画电影《梁山伯与祝英台》进行绘制漫画的工作。在后来的谈话中他提到了妈祖，他想把妈祖的故事制作成一部数字动画电影，想由我来创作电影中的角色，当时我不敢相信这是真的，我是一个刚刚进入动画界的新手，能得到如此的信任，况且所要完成的还是一部电影，我既兴奋但又怀疑自己的能力。不过最后还是欣然答应了。

为了对创作有个很好的开始，我必须去深入了解相关的历史与人物背景。而整部片子的角色非常多，千里眼、顺风耳、玄通道长、妈祖的兄弟姐妹，等等，也都要去研究。因此我用了一到两个月的时间去翻阅书籍与上网查询他们的资料。在充分了解了妈祖和相关人物的资料及事迹后，我便开始角色设计的前期构想了。

对整部片子的角色风格，我的想法是设计成半写实风格，因此片的主题相对比较严肃，在设计中必须借鉴传统绘画中对妈祖的描绘，并在其中寻找突破与创意。

第一主角妈祖：她在人们的心目中是神的化身，所以对她的设计是最严肃的。传统绘画中有很多她的形象，而这些形象在人们心中也已根深蒂固，如果我设计的形象与传统的形象区别太大，难免会使观众不满。在影片中介绍了妈祖人生的三个阶段：初生时的妈祖、12岁时的妈祖、28岁时的妈祖，也就是我要分别设计这三个不同阶段的妈祖。根据以上的情况我找了一些有代表性的妈祖传统绘画，观察她的五官、发饰、服装，我把一些要保留、要借鉴的元素都找了出来，并加入在我的设计中，经过导演和我一次又一次磋商、调整才最终完成。初生时的妈祖活泼、可爱；12岁时的妈祖善良、可爱、调皮，但有与众不同的气质；28岁时的妈祖慈眉善目，体态优雅。

千里眼、顺风耳：这是大家比较熟悉的两个角色，以往的神话电影、电视和图书中都出现过。在这部片子中他俩是妈祖的左、右护法。这两个角色的可塑性很强，自我发挥的空间也大，没有太多的传统约束。但在这部影片



杨数鹏

中导演根据这两个角色又延伸出来了两个Q版的千里眼、顺风耳。在设计他们时我拿来了传统的图片资料作参考。千里眼的特点是能看得很远，因此在设计时要突出他的眼睛；顺风耳的特点是能听得很远，在设计时要突出他的耳朵。这两个角色属于金刚类型的角色，我也参考了神话故事中金刚的造型，长相凶神恶煞，体型健壮魁梧。Q版千里眼、顺风耳的设计，其实就是在已设计好的千里眼、顺风耳的基础上把他们画成小孩子的模样，要很可爱、顽皮，但还要保留千里眼、顺风耳的特点。

玄通道长：他是妈祖的老师，曾装扮成多种角色试探小妈祖。虽表面是一位彬彬有礼的道长，但他在影片中是一位比较滑稽的角色。玄通是位道士，但也是一位神仙。设计他时，我看了很多道士及神仙的着装行头，在其中寻找灵感。而在五官的设计上相对费了点心思，因他表面上看似温文儒雅，但实际上是一位表情丰富的滑稽道长。

妈祖的父母及哥哥、姐姐们：妈祖有一个哥哥和五个姐姐。设计他们时要跟妈祖结合，也要设计三组，初生时的妈祖一家；12岁时的妈祖一家；28岁时的妈祖一家。妈祖设计定型后，在她的基础上设计出她的父母及哥哥、姐姐们。他们之间要相似但还不能太像，性格上要一眼就能看到区别，头发、服饰和长相都要有不同。不过在妈祖设计好后，他们的设计就顺利多了。

配角：配角的设计是在主要角色设计好后开始的，相对比较容易。在主角的风格基础上设计他们，要点就是要保持跟主角风格上的统一。

道具：道具的设计相对比角色设计要简单一些。主要有家具、生活用品，即一切在影片中需要被角色拿来拿去或是需要移动的无生命物体。在影片中这类物品也非常繁多，但是设计上基本

是按照现实中的实物去简化和夸张它们。有些幻想出来的道具，如妈祖的玉佩就需要完全构思设计了。

人物色彩风格：影片中的角色很多，如果没有一个系统的定色，那镜头中的人物就会五颜六色、主次不分。所以主角、配角、反派角色以及道具都应该有自己的色系。这就要求人物和背景相结合，反复调整它们之间的颜色变化和层次关系，以此来决定人物最后的色彩风格。本片的人物色彩设计成主角主要以暖色系为主，反派角色色系比较偏冷色，配角颜色要相对灰调一些。当然这都是在与背景色相结合中配制的，只有这样才能达到在影片中每一个镜头都协调统一，色彩层次完美无瑕。

妈祖影片的角色设计工作是一个漫长的过程，前后经历了两年时间，不过这也是我的一次学习和进步的过程，它使我结识了动画行业中最好的策划者，最好的制片人，最好的导演以及最好的工作团队，我在他们之中学到了很多很多，这会使我终身受益。



原画就是动作的设计

原画设计师 阎丽秋

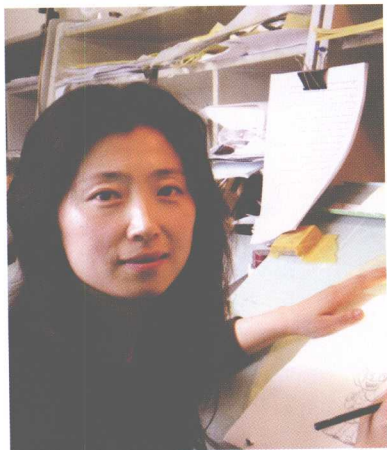
原画就是动作的设计，就是把导演每个分镜脚本的意图给表现出来！就像电影中的演员一般，也就是要融入剧中的感觉，把自己当做某一角色或动作，然后画的时候以剧中人的心理去画，画出这些动作的感觉、想法或表现意图，我称之为原画。

原画最重要的是把每个镜头中想要表现的意图表现得非常清楚，也就是把导演的想法要表现得很具体，把它的节奏感及它的物理的重量给表现出来；还有我觉得原画要尊重导演的意图来做，导演的意图是什么，原画能够具体表现清楚是很重要的，另外就是表演和骨架。

表演方面就是把每个人的性格表现出来，有时候是不能很笼统地去画你喜爱的、你认为很规律性的东西，如果很笼统地表现可能会造成角色的个性体现不出来。

像本片妈祖的师父玄通，他的性格特点就是动作要非常缓慢，不能太活泼；妈祖年轻的时候就要呈现她特别活泼的感觉，像她28岁以后就要呈现她另一种心态，还有已经到相对应年纪的感觉，和妈祖小时候动作的感觉也就不一样，这点我认为也是很重要的。

画本片原画时，对我个人来说初期最重视骨架的问题，在表演时有很多的面都必须体现的时候，我发现自己有时力不从心的就是人物最基础的骨架，可能这需要我们经常性地磨练，尤其是人体的素描。画此片期间我针对人物的骨架进行了很彻底的了解和自我训练，大概花了数月时间去了解骨架结构，在画原画的时候才可以得心应手地表达出来。



阎丽秋



A-1



A-2



A-3



A-4



A-5



A-6



A-7



A-8



B-1



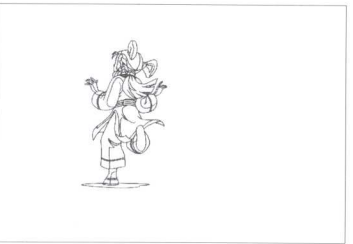
B-2



B-3



B-4



B-5



B-6



B-7



B-8



C-1



C-2



C-3



C-4



C-5



C-6



C-7



C-8

例如图A~C为一张一张的原画，动画师将动作关键画出后，再绘出原画与原画之间的中间张数，就称为动画，好的原画让动画电影播放起来更为流畅。

