

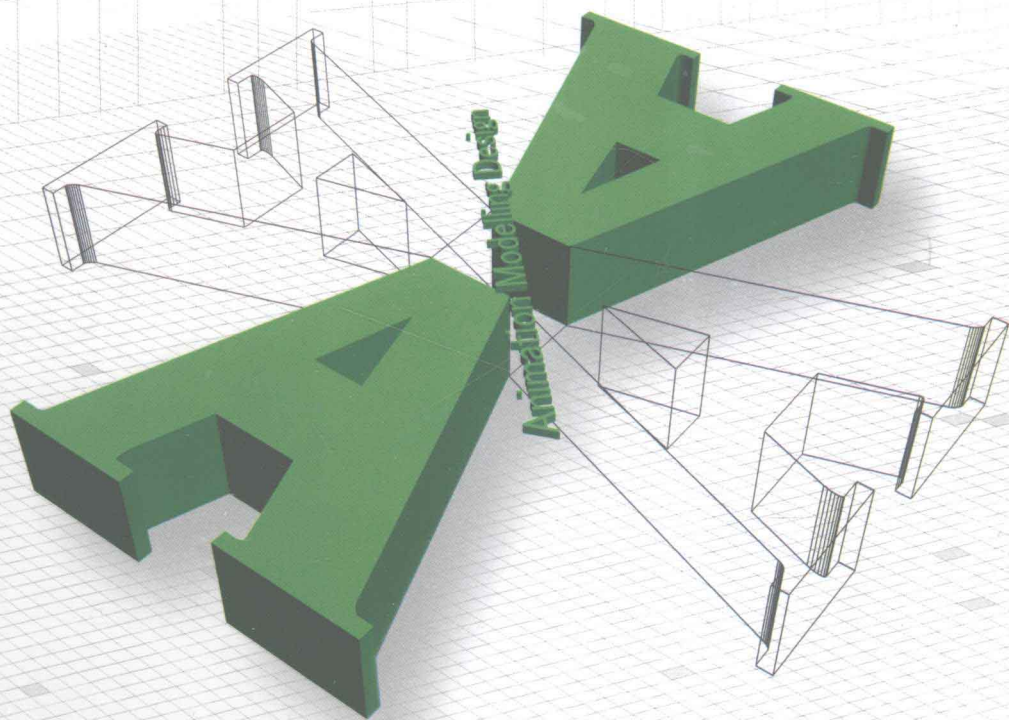


21世纪全国普通高等院校美术·艺术设计专业  
“十二五”精品课程规划教材

# 动画造型设计

Animation Modelling Design

编 著 王淑敏



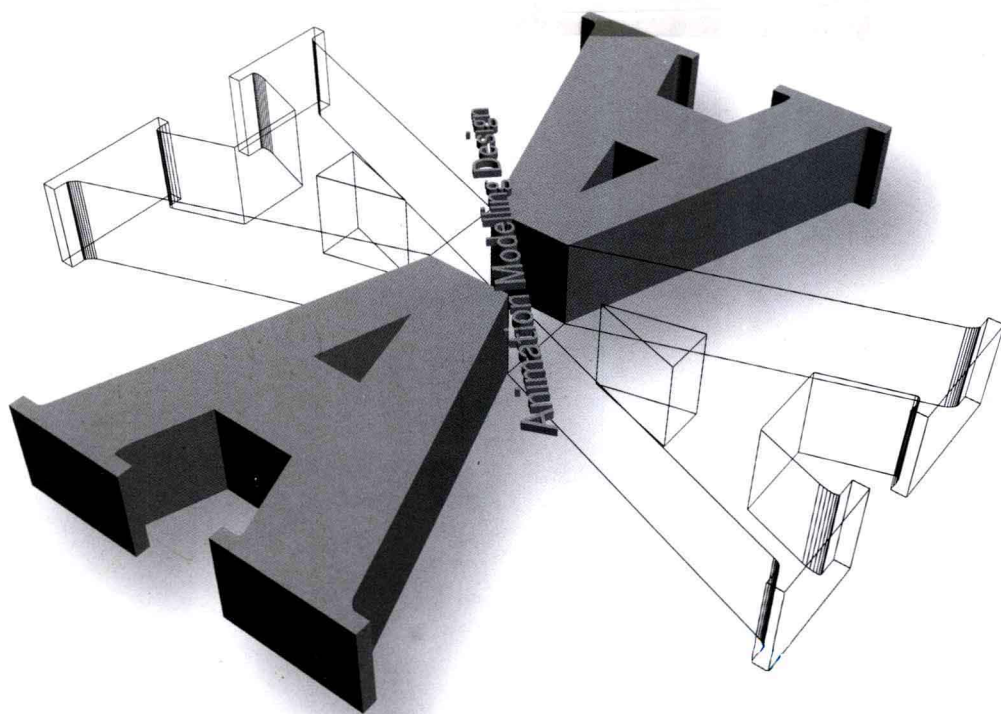
北方联合出版传媒(集团)股份有限公司  
辽宁美术出版社

21世纪全国普通高等院校美术·艺术设计专业  
“十二五”精品课程规划教材

# 动画造型设计

Animation Modelling Design

编 著 王淑敏



北方联合出版传媒(集团)股份有限公司  
辽宁美术出版社

SY

21世纪全国普通高等院校美术·艺术设计专业  
“十二五”精品课程规划教材

总主编 范文南  
总策划 范文南  
副总主编 洪小冬  
总编审 苍晓东 方伟 光辉 李彤  
王申 关立

编辑工作委员会主任 彭伟哲  
编辑工作委员会副主任  
申虹霓 童迎强 刘志刚  
编辑工作委员会委员  
申虹霓 童迎强 刘志刚 苍晓东 方伟 光辉  
李彤 林枫 郭丹 罗楠 严赫 范宁轩  
王东 彭伟哲 薛丽 高焱 高桂林 张帆  
王振杰 王子怡 周凤岐 李卓非 王楠 王冬冬

印制总监  
鲁浪 徐杰 霍磊

图书在版编目(CIP)数据

动画造型设计/王淑敏编著. —沈阳: 北方联合出版传媒(集团)股份有限公司 辽宁美术出版社, 2011.5

21世纪全国普通高等院校美术·艺术设计专业“十二五”精品课程规划教材

ISBN 978-7-5314-4742-9

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

中国版本图书馆CIP数据核字(2011)第073825号

出版发行 北方联合出版传媒(集团)股份有限公司  
辽宁美术出版社

经 销 全国新华书店

地址 沈阳市和平区民族北街29号 邮编: 110001

邮箱 lnmscbs@163.com

网址 <http://www.lnpgc.com.cn>

电话 024-23404603

封面设计 范文南 洪小冬 彭伟哲 林枫

版式设计 彭伟哲 薛冰焰 吴焯 高桐

印刷  
沈阳恒美印刷有限公司

责任编辑 彭伟哲 郭丹

技术编辑 徐杰 霍磊

责任校对 黄鲲

版次 2011年5月第1版 2011年5月第1次印刷

开本 889mm×1194mm 1/16

印张 8

字数 160千字

书号 ISBN 978-7-5314-4742-9

定价 49.00元

图书如有印装质量问题请与出版部联系调换

出版部电话 024-23835227



21世纪全国普通高等院校美术·艺术设计专业  
“十二五”精品课程规划教材

学术审定委员会主任

清华大学美术学院副院长 何洁

学术审定委员会副主任

清华大学美术学院副院长 郑曙阳

中央美术学院建筑学院院长 吕晶晶

鲁迅美术学院副院长 孙明

广州美术学院副院长 赵健

学术审定委员会委员

清华大学美术学院环境艺术系主任 苏丹

中央美术学院建筑学院副院长 王铁

鲁迅美术学院环境艺术系主任 马克辛

同济大学建筑学院教授 陈易

天津美术学院艺术设计学院副院长 李炳训

清华大学美术学院工艺美术系主任 洪兴宇

鲁迅美术学院工业造型系主任 杜海滨

北京服装学院服装设计教研室主任 王羿

北京联合大学广告学院艺术设计系副主任 刘楠

联合编写院校委员（按姓氏笔画排列）

马振庆 王雷 王磊 王妍 王志明 王英海  
王郁新 王宪玲 刘丹 刘文华 刘文清 孙权富  
朱方 朱建成 闫启文 吴学峰 吴越滨 张博  
张辉 张克非 张宏雁 张连生 张建设 李伟  
李梅 李月秋 李昀蹊 杨建生 杨俊峰 杨浩峰  
杨雪梅 汪义候 肖友民 邹少林 单德林 周旭  
周永红 周伟国 金凯 段辉 洪琪 贺万里  
唐建 唐朝辉 徐景福 郭建南 顾韵芬 高贵平  
黄倍初 龚刚 曾易平 曾祥远 焦健 程亚明  
韩高路 雷光 廖刚 薛文凯

学术联合审定委员会委员（按姓氏笔画排列）

万国华 马功伟 支林 文增著 毛小龙 王雨  
王元建 王玉峰 王玉新 王同兴 王守平 王宝成  
王俊德 王群山 付颜平 宁钢 田绍登 石自东  
任戩 伊小雷 关东 关卓 刘明 刘俊  
刘赦 刘文斌 刘立宇 刘宏伟 刘志宏 刘勇勤  
刘继荣 刘福臣 吕金龙 孙嘉英 庄桂森 曲哲  
朱训德 闫英林 闭理书 齐伟民 何平静 何炳钦  
余海棠 吴继辉 吴雅君 吴耀华 宋小敏 张力  
张兴 张作斌 张建春 李一 李娇 李禹  
李光安 李国庆 李裕杰 李超德 杨帆 杨君  
杨杰 杨子勋 杨广生 杨天明 杨国平 杨球旺  
沈雷 肖艳 肖勇 陈相道 陈旭 陈琦  
陈文国 陈文捷 陈民新 陈丽华 陈顺安 陈凌广  
周景雷 周雅铭 孟宪文 季嘉龙 宗明明 林刚  
林森 罗坚 罗起联 范扬 范迎春 邹海霞  
郑大弓 柳玉 洪复旦 祝重华 胡元佳 赵婷  
贺祎 郜海金 钟建明 容州 徐雷 徐永斌  
桑任新 耿聪 郭建国 崔笑声 戚峰 梁立民  
阎学武 黄有柱 曾子杰 曾爱君 曾维华 曾景祥  
程显峰 舒湘汉 董传芳 董赤 覃林毅 鲁恒心  
缪肖俊

## 序 >>

当我们把美术院校所进行的美术教育当做当代文化景观的一部分时，就不难发现，美术教育如果也能呈现或继续保持良性发展的话，则非要“约束”和“开放”并行不可。所谓约束，指的是从经典出发再造经典，而不是一味地兼收并蓄；开放，则意味着学习研究所必须具备的眼界和姿态。这看似矛盾的两面，其实一起推动着我们的美术教育向着良性和深入演化发展。这里，我们所说的美术教育其实有两个方面的含义：其一，技能的承袭和创造，这可以说是我国现有的教育体制和教学内容的主要部分；其二，则是建立在美学意义上对所谓艺术人生的把握和度量，在学习艺术的规律性技能的同时获得思维的解放，在思维解放的同时求得空前的创造力。由于众所周知的原因，我们的教育往往以前者为主，这并没有错，只是我们更需要做的一方面是将技能性课程进行系统化、当代化的转换；另一方面需要将艺术思维、设计理念等这些由“虚”而“实”体现艺术教育的精髓的东西，融入我们的日常教学和艺术体验之中。

在本套丛书实施以前，出于对美术教育和学生负责的考虑，我们做了一些调查，从中发现，那些内容简单、资料匮乏的图书与少量新颖但专业却难成系统的图书共同占据了学生的阅读视野。而且有意思的是，同一个教师在同一个专业所上的同一门课中，所选用的教材也是五花八门、良莠不齐，由于教师的教学意图难以通过书面教材得以彻底贯彻，因而直接影响到教学质量。

学生的审美和艺术观还没有成熟，再加上缺少统一的专业教材引导，上述情况就不可避免。正是在这个背景下，我们在坚持遵循中国传统基础教育与内涵和训练好扎实绘画（当然也包括设计摄影）基本功的同时，向国外先进国家学习借鉴科学的并且灵活的教学方法、教学理念以及对专业学科深入而精微的研究态度，辽宁美术出版社会同全国各院校组织专家学者和富有教学经验的精英教师联合编撰出版了《21世纪全国普通高等院校美术·艺术设计专业“十二五”精品课程规划教材》。教材是无度当中的“度”，也是各位专家长年艺术实践和教学经验所凝聚而成的“闪光点”，从这个“点”出发，相信受益者可以到达他们想要抵达的地方。规范性、专业性、前瞻性的教材能起到指路的作用，能使使用者不浪费精力，直取所需要的艺术核心。从这个意义上说，这套教材在国内还是具有填补空白的意义。

21世纪全国普通高等院校美术·艺术设计专业“十二五”精品课程规划教材编委会

# 目录 contents

序

— 第一章 概述	<b>007</b>	第一节 动画造型设计的定义 / 008
		第二节 动画造型设计的意义 / 009
		第三节 动画造型设计的分类 / 010
		一、具象风格类型 / 010
		二、抽象风格类型 / 011

— 第二章 动画造型设计的风格表现基础	<b>013</b>	第一节 中外民间美术风格造型的表现 / 014
		一、中国民间美术风格 / 014
		二、外国民间传统美术风格 / 019
		第二节 中外绘画风格表现 / 023
		一、中国人物画绘画风格 / 023
		二、外国绘画风格 / 029
		第三节 中外漫画、插画风格造型 / 035
		一、中国漫画、插画风格 / 035
		二、外国漫画、插画风格 / 040
		第四节 中外动画片风格 / 041
		一、中国动画片风格 / 041
		二、外国动画片风格造型 / 043

— 第三章 动画造型设计的艺术表现手法	<b>052</b>	第一节 动画角色造型元素与表现 / 053
		第二节 动画造型的角色形态与表现 / 055
		第三节 动画造型设计的表现技法 / 057
		一、角色造型设计的表现技法 / 057
		二、道具造型设计的表现技法 / 060
		三、场景造型设计的表现技法 / 061

## — 第四章 动画造型设计原理及方法

063

### 第一节 动画造型设计的基本原理 / 064

- 一、动画造型设计的基本步骤 / 064
- 二、动画造型设计创意的实施方法 / 065

### 第二节 动画造型设计 / 066

- 一、几何形体画法 / 069
- 二、体块画法 / 072
- 三、锁孔画法 / 073
- 四、形态演绎法 / 075

### 第三节 动画造型设计细节表现技法 / 076

- 一、头部形态的设计技法 / 076
- 二、面部五官的设计技法 / 077
- 三、角色表情的设计技法 / 078
- 四、手足四肢的设计技法 / 081
- 五、角色动态的设计技法 / 083
- 六、角色服装、首饰、发夹的表现技法 / 085
- 七、角色头发与胡须的表现技法 / 086

## — 第五章 动画造型设计的规范内容

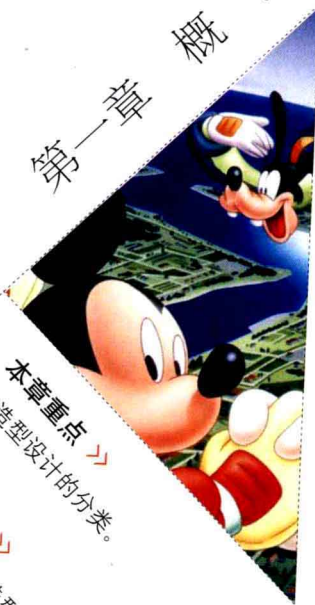
088

### 动画造型设计样稿内容 / 094

- 一、动画角色造型比例图 / 094
- 二、动画角色造型的转面图和结构参考图 / 097
- 三、动画角色造型的表情参考图 / 101
- 四、动画角色造型的口形参考图 / 102
- 五、动画角色造型的动作参考图 / 104
- 六、动画角色造型的手和脚参考图 / 105
- 七、动画道具造型设计参考图 / 105
- 八、角色造型色彩模本图 / 106

# 概述

## 练一练



- **本章重点** >>  
动画造型设计的分类。

- **学习目标** >>  
本章阐述了动画造型的概念和意义及动画造型的分类，帮助学生从理论上理解动画造型的定义，为后面的造型设计技法打好基础。

- **建议学时** >>  
2学时。



# 第一章 概述

## 第一节 动画造型设计的定义

随着动画片制作的飞速发展，人们对动画片的认识有了一个很大程度的提升。动画片的制作与实拍电影不同，动画中人物、角色、场景、道具以及一些特殊的效果，都是人为设计并创作出来的。而这些依靠人的主观能动性设计出来的形象魅力，往往是实拍电影无法达到的。

在开始阐述动画造型设计的概念之前，有必要对动画造型的定义范围做一个认知的划分。

何谓动画造型？

动画造型就是：一切用于动画片中的造型，不论是具象的（人物、动物等）或是抽象的（点、线、面等）都可成为动画的造型。简要地说，动画形象不受形体上的限制，而在于他（它）是否运用于动画影片中，并以动画的方式表现出来。

对于动画造型的认识，长期以来人们往往只局限于对电影、电视中常见的动画角色形象的认同。对于动画造型的认定，集中在其造型表现特征上，诸如身体比例、体形特征、细节刻画、线条表现等特点，以及动画形象着色方式等方面，不错，这些是动画造型的主要元素，但它们只是整体动画造型元素的一部分，单单以此来认定动画造型的定义，那还不够全面，是一种狭义上的认知。而这种认知更加符合主流动画形象的基本概念。

就动画造型而言，从广义上来说，除主流动画之外，还有非主流动画类型。它主要包括我们常说的艺术动画、实验动画及个人动画等。这些动画作品在艺术上追求艺术个性，表现上注重表现的实验性，在作品的思想性上追求个人对社会事物的价值观和认知观，体现了创作者个体的思想和观念。因此，这类作

为动画形式而表现的作品，它们的动画造型形象的归属，同样应涵盖在动画造型这个大的概念范畴之中，是动画造型中重要的类别之一。因此，从动画造型设计大的概念来讲，艺术动画造型的设计也是动画造型设计中不可缺少的重要部分。

例如，加拿大电影局第一任的“主持”，著名的动画大师麦克拉伦的作品《同步音》中，在废旧的胶片上刮擦出的明亮的色彩线条的律动变化，以及在《节奏》里，简单的阿拉伯数字配以音律的数字表演等，这种带有实验意味的、抽象的、几何形态的造型，你能说它们不是动画造型吗（如图1-1、图1-2所示）？

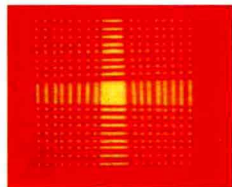


图1-1 选自麦克拉伦作品《同步音》

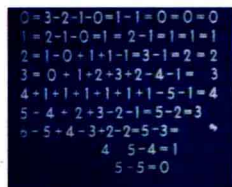


图1-2 选自麦克拉伦作品《节奏》

既然我们弄清了动画造型所涵盖的范围，我们对动画造型设计的概念就有一个不偏不倚的定义了。

那就是，在具有故事剧情的前提条件下，动画造型设计是对动画片中所有角色形象、服装、服饰、道具、场景以及自然现象的特殊效果等属于动画前期制作部分，所进行的形象创作和设定。

## 第二节 动画造型设计的意义

在动画发展的历史长河里，动画片娱乐大众的功能已被人们广泛地接受与喜爱。许多耳熟能详的动画形象带给人们以轻松、快乐、新奇、刺激等众多的精神享受，这也是其他艺术表现形式所不能替代的，是动画艺术形象最重要最有价值的意义之一。

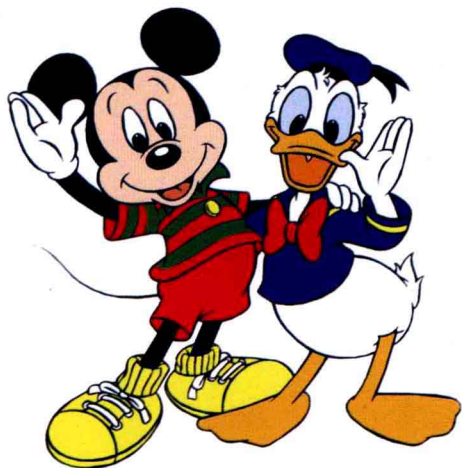


图1-3 选自美国动画片《米老鼠和唐老鸭》

作为一部好的商业动画片，不仅要有引人入胜的故事剧本，还要有形象生动、富有个性、特点突出的角色形象，只有给人留下深刻印象的角色，才能吸引人的眼球，成为传世佳作，经久不衰。如米老鼠、唐老鸭等（如图1-3至图1-6所示）。

所以说造型设计作为动画前期设计的重要环节，是影片成功与否的重要因素之一。



图1-5 选自美国动画片《米老鼠和唐老鸭》

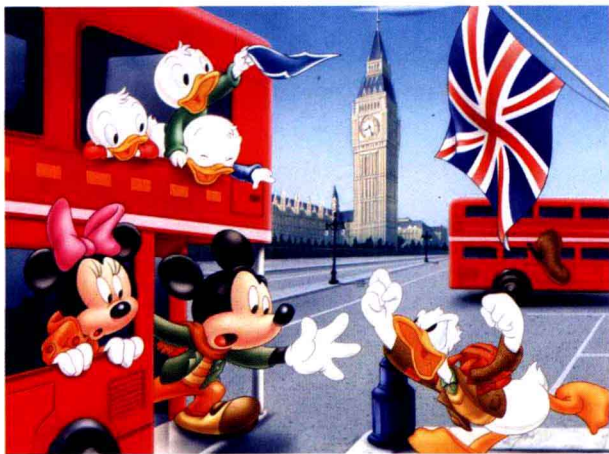


图1-4 选自美国动画片《米老鼠和唐老鸭》



图1-6 选自美国动画片《米老鼠和唐老鸭》



### 第三节 动画造型设计的分类

对于动画造型类型的划分,也出现多种分法。有的从动画片的运用来划分:商业类型、艺术类型;也有的从造型样式来划分:装饰、漫画、写实等。这些划分方法都过于宽泛或缺乏。

早期的动画影片作品主要来自于流行的连环漫画和个体艺术家的个性化创作,在角色的造型设计上没有具体的模式,都是以实验性表现为主,在造型和表现手法上都有各自的个性特点,风格样式多样化、多元化。随着动画业的发展,以产业化的产品形式呈现在消费市场,动画影片的制作和生产利润密切结合,为了便于生产制作,降低或提高效率 and 利润,出现了一些符合商业化流水作业的制作模式,造型也趋于程式化。总的来看,鉴于对动画造型定义的阐释,我们将动画造型设计的风格归纳为以下两大类型。

#### 一、具象风格类型

何为“具象”?“具象”就是具体的、细节较明确的、不抽象的形象。

具象风格类型又可分为两种表现类型:①写实风格,②写意风格。

写实风格的造型,是指其形象处理和比例关系,基本上是以自然生活中的人或物为参照对象,是对原有物象进行适当的提炼和归纳,简化原有物象复杂的形态和结构,更加突出物象的主要特征。造型追求真实、自然、细腻。

由于写实风格的动画片角色造型和场景造型及色彩运用都更接近自然状态,无形中弱化了角色与观众之间的断带,这也是写实风格影片感染力所在(如图1-7至图1-14所示)。



图1-7 选自日本动画片《魔女宅急便》

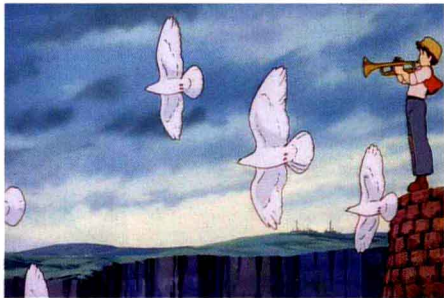


图1-8 选自日本动画片《天空之城》

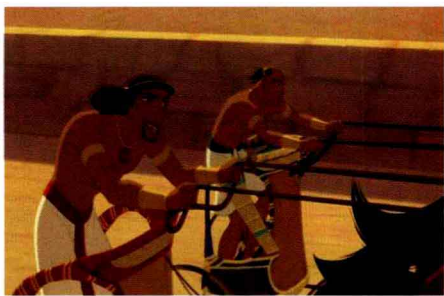


图1-9 选自美国动画片《埃及王子》



图1-10 选自美国动画片《人猿泰山》

写意风格造型的形象特征、比例关系则是较夸张的、变形的，即为漫画式的风格，造型简练，色彩单纯而更趋于平面化。

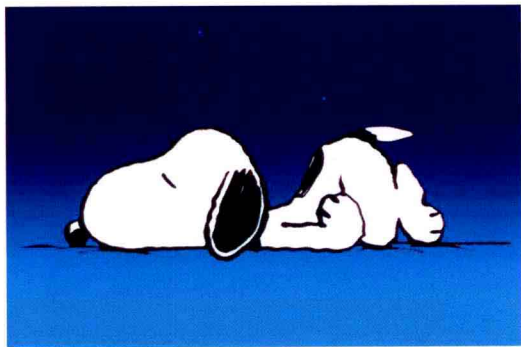


图1-11 选自美国动画片《史努比》

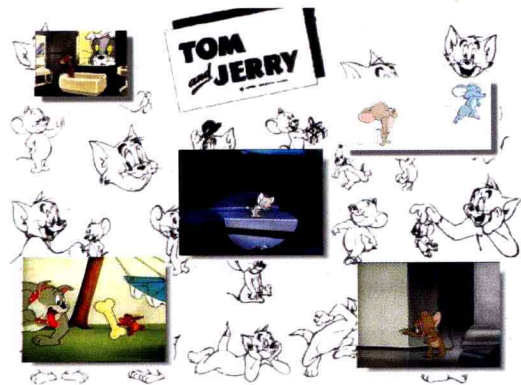


图1-12 选自美国动画片《猫和老鼠》



图1-13 选自日本动画片《蜡笔小新》



图1-14 选自日本动画片《樱桃小丸子》

## 二、抽象风格类型

抽象类造型风格是指实验动画片中带有抽象几何形体等符号的造型。实验动画片中主要是指那些在声画形式和视听语言方面所进行的大胆探索，而基本上忽略了影片的情节，以无主题的抽象符号作为短片的呈现方式的动画片。这类动画片以加拿大国家电影局的实验动画短片及德国早期先锋动画短片为代表。

如1971年麦克拉伦创作的《同步音》中色彩线条的舞动；《节奏》中像跳舞一样的数字表演，奇特、



滑稽、赋予哲理。

列恩·雷作品《色彩的呐喊》，我们称这种纯自然的、简练的抽象风格为抽象视觉造型（如图1-15-1、图1-15-2所示）。

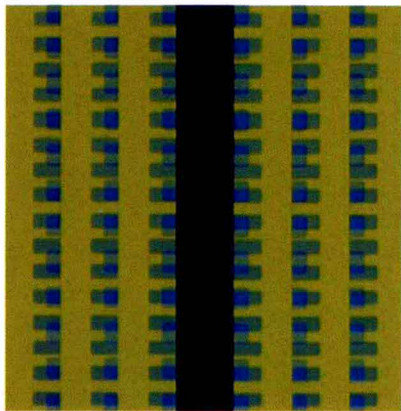


图1-15-1 选自列恩·雷作品《色彩的呐喊》

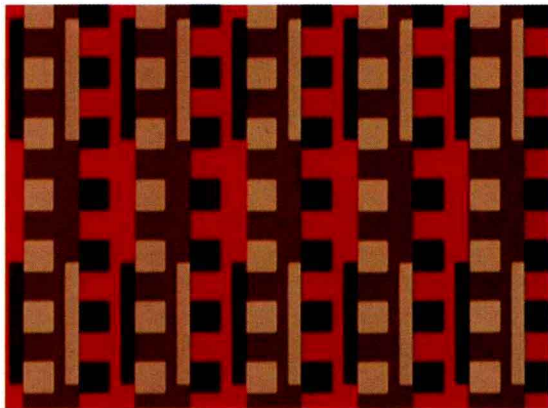
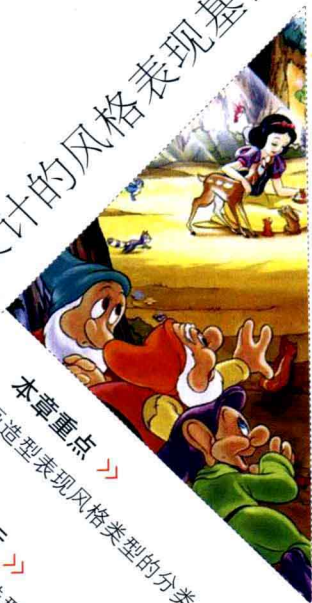


图1-15-2 选自列恩·雷作品《色彩的呐喊》

#### [复习参考题]

- ◎ 动画造型的定义与范围?
- ◎ 动画造型风格有几种不同的分类? 其特点如何?

## 动画造型设计的风格表现基础



### 第二单元

— 本章重点 >>  
动画造型表现风格类型的分类。

— 学习目标 >>  
本章阐述动画造型不同的表现风格，是为了提高学生的艺术品位和艺术修养，为后面的造型设计的创作表现能力打下良好的基础。

— 建议学时 >>  
8学时。

## 第二章 动画造型设计的风格表现基础

注：本章节以下内容是以具象风格类的造型设计为脉络，来阐述动画造型设计技法的。

人类艺术发展从古至今已有千年的历史了，在这浩瀚的艺术海洋中，要想全面地完整地概括出艺术的风格类型是不可能的。

因此，在教学课题设置上，可将艺术风格的类型大致概括为以下四个部分。

- 即：中外民间美术风格造型；
- 中外绘画风格造型；
- 中外漫画和插画风格造型；
- 中外卡通片风格造型。

针对这四种不同风格的表现进行课题训练，使学生对中外传统的、现代的造型有一个全面的了解和认识，了解各种不同风格造型的特点，从而提高动画设计的表现能力。

### 第一节 中外民间美术风格造型的表现

“民间美术”是民间老百姓在生产劳动、社会活动之余，为满足精神生活的需要自己创造，并在他们当中应用和流传的表达情感的一种朴素形式。它是各国民间艺术家在特定的社会结构和文化结构中所形成的集体审美意识，它保持着人类人性的原始状态。它的形成和发展是自发的、业余的和自娱的。

民间美术与人们现实的物质生活更接近，更有鲜明的功利意义。也就是所谓的民间文化、民俗文化。对于这种文化的形象载体，我们称之为民间美术。

#### 一、中国民间美术风格

中国是一个多民族的国家，是一个民族文化源远流长的古国。地域的广阔性造就了地域文化的多样

性，从南到北、从东到西，民间工艺美术形成了不同的风格特点。

如南方的细腻、写实，北方的粗犷、质朴，西方的雅致、灵动，东方的诙谐、包容，无不各具千秋。中国民间美术丰富多彩，不是一个篇幅能涵盖到的。我们就以下的几种做些简介：

1. 木版年画：我国至隋唐发明印刷术以来，就有了木刻版画艺术，利用木版画的复制性制作年画，是中国老百姓在农历的腊月二十八，为装饰屋子增加喜庆氛围而张贴的一种图画。具代表性的有：

天津的杨柳青年画（如图2-1所示）：



图2-1



山东潍县杨家埠年画（如图2-2、图2-3所示）：



图2-2



图2-3



江苏苏州桃花坞年画（如图2-4、图2-5所示）：



图2-4



图2-5

四川绵竹年画（如图2-6、图2-7所示）：



图2-6



图2-7



年画的造型特点可概括为：构图饱满、造型夸张、形象生动、主题突出、想象自由、不受自然时空的局限；画面色彩运用不受自然光色的局限，强调色彩的对比，用色艳丽明快，富有装饰性。

2. 剪纸：是中国民间艺人以纸张为材料，用剪刀在纸上镂、剪、刻、染色、拼色、衬色等多种技法制作而成的。主要张贴在门、窗户、室内墙上的喜庆图饰。

剪纸的造型特点是：自由、清新、稚朴、返璞归真。剪纸题材大多是民间传统文化中的神话故事，或是老百姓在劳动生活中的场景，这些作品是劳动者兼民间艺术家自由想象、任意发挥的一种纯自然真实情感的表露（如图2-8至图2-11所示）。

3. 皮影：是我国民间广泛流传的一种古老而独具特色的民间戏曲艺术。它以牛皮、羊皮或驴皮为材料，通过加工、落样、雕刻、敷彩等方法制作成的戏曲角色形象，再通过民间艺人的操纵呈现给观者的艺术形式。它是中华民族艺术的奇葩，为不使它失传，已被列为世界非物质文化遗产而加以保护。

皮影中的人物造型具有造型的艺术化和造型的戏曲化两种特点（如图2-12、图2-13所示）。



图2-8

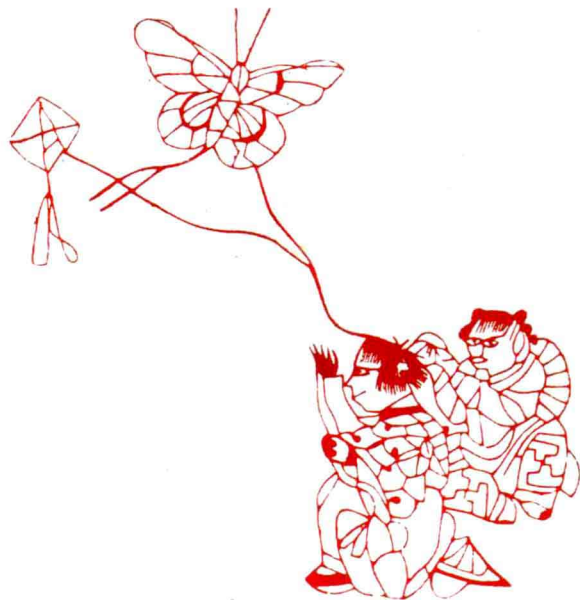


图2-9



图2-10