



国家级职业教育规划教材 人力资源和社会保障部职业能力建设司推荐
全国职业院校动漫设计与制作专业教材

动画造型设计

人力资源和社会保障部教材办公室组织编写

宋立军 主编



中国劳动社会保障出版社



国家级职业教育规划教材 人力资源和社会保障部职业能力建设司推荐
全国职业院校动漫设计与制作专业教材

动画造型设计

人力资源和社会保障部教材办公室组织编写

宋立军 主编



中国劳动社会保障出版社

图书在版编目(CIP)数据

动画造型设计/宋立军主编. —北京:中国劳动社会保障出版社, 2012

全国职业院校动漫设计与制作专业教材

ISBN 978-7-5045-9899-8

I. ①动… II. ①宋… III. ①动画-造型设计-高等职业教育-教材 IV. ①J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2012)第 225259 号

中国劳动社会保障出版社出版发行

(北京市惠新东街1号 邮政编码: 100029)

出版人: 张梦欣

*

北京世知印务有限公司印刷装订 新华书店经销

787 毫米×1092 毫米 16 开本 10.75 印张 235 千字

2012 年 9 月第 1 版 2012 年 9 月第 1 次印刷

定价: 29.00 元

读者服务部电话: 010-64929211/64921644/84643933

发行部电话: 010-64961894

出版社网址: <http://www.class.com.cn>

版权专有 侵权必究

举报电话: 010-64954652

如有印装差错, 请与本社联系调换: 010-80497374

前 言

为了满足职业技术学院动漫设计与制作专业教学改革的需要,人力资源和社会保障部教材办公室组织一批教学经验丰富、实践能力强的教师与行业、企业的专家,在充分调研、讨论专业设置和课程教学方案的基础上,编写了职业技术学院动漫设计与制作专业系列教材。

这套教材具有以下几个方面的特点:

第一,根据动漫制作企业的工作实际,以国家职业标准《动画绘制员》的相关要求为核心设计而成。整套教材的设计思路是,在学生掌握基本概念和动漫制作整个流程的基础上,重点培养动漫绘制、设计、后期制作等各环节的能力,以及三维动画制作基本能力,并进一步拓展学生的视野。

第二,为应对职业院校教学改革的需要,多数教材采用了任务驱动的编写思路,教材中每一单元的绘制、设计、后期制作等学习任务都是由企业专家提出,教学专家按照这些任务所涉及知识和技能的内在逻辑关系组织和选择教材内容,既缩短了教学工作与企业生产实际的距离,又方便了教学工作的开展。

第三,按照高等职业技术学院动漫设计与制作专业学生的学习特点,将与绘制、设计、后期制作等有关的知识和技能融入到学习任务实施之中,使学生在完成任务的过程中掌握相应的知识和技能,既降低了学习难度,又激发了学生的学习积极性。

第四,学习任务的完成过程都是结合具体图形、图像,按照实际操作步骤进行讲解,过程清晰、完整,便于学生理解与掌握。其他内容的讲解也尽量采用以图代文、以表代文的表达方式,有利于提高学生的学习兴趣。

在本套教材的编写过程中,得到了北京市人力资源和社会保障局职业技能开发研究室的大力支持,教材的主编、参编、主审等有关人员做了大量的工作,在此,我们表示衷心的感谢!同时,恳切希望广大读者对教材提出宝贵的意见和建议,以便修订时加以完善。

人力资源和社会保障部教材办公室

2012年3月

简 介

本书为职业院校动漫设计与制作专业教材。

本书共分六章，具体内容包括：动画造型基础知识、人物角色静态造型设计、人物角色动态造型设计、服装与道具造型设计、动物造型设计、奇幻怪物造型设计。

本书从动画角色造型设计的分类出发，多角度、多案例、多图示，对动画造型设计的相关知识进行全面的讲解和说明，旨在帮助学生深入学习造型原理和设计方法的同时，进一步启发学生的创作灵感。

本书由宋立军主编，叶马湘、胡欣参编。在本书的编写过程中，长沙师范学院的各位同仁给予了大力的帮助与支持，在此表示感谢！

目 录

第一章 动画造型基础知识	(1)
第一节 动画造型概述	(1)
第二节 动画造型的风格	(4)
第三节 动画造型的类型	(9)
第二章 人物角色静态造型设计	(16)
第一节 头部的造型设计	(16)
第二节 表情的造型设计	(35)
第三节 躯干的造型设计	(45)
第四节 手和脚的造型设计	(55)
第五节 类型化人物的角色造型	(61)
第三章 人物角色动态造型设计	(69)
第一节 人物动态的一般规律	(69)
第二节 人物静止姿态的设计	(75)
第三节 人物运动姿态的设计	(81)
第四节 人物动态造型设计实例解析	(88)
第四章 服装与道具造型设计	(94)
第一节 服装的类型与表现	(94)
第二节 衣纹设计	(106)
第三节 道具设计	(120)
第五章 动物造型设计	(129)
第一节 动物造型的基本思路	(129)
第二节 不同种类动物的造型设计	(134)

第三节 虹猫造型的流程	(144)
-------------------	-------

第六章 奇幻怪物造型设计	(152)
--------------------	-------

第一节 奇幻怪物的类型	(152)
-------------------	-------

第二节 奇幻怪物的造型方法	(160)
---------------------	-------

第一章

动画造型基础知识

第一节 动画造型概述

一、动画造型的概念

动画造型是指对动画角色的形象、动作、服饰、道具等进行的设计创作。动画是一种将绘画与影视相结合的艺术形式，所以动画造型的设计既要充分体现每一个角色的特性，又要符合影视制作的动作原理和技术要求。动画造型是人类对自然和生活中的形象进行选择、概括、提炼、综合的创作过程，设计时不仅需要熟悉和掌握动画造型语言的规律性和特殊性，更需要发挥想象力和创造力。

动画造型的风格及设计方式是多样的，它并不拘泥于一种形式或样式，更多的是对艺术表达的载体表现和概念设计。动画造型的内容十分丰富，动物、植物、虚拟生物，甚至幻想生物等都可以作为动画造型出现在动画作品中，并成为动画作品中的角色。在动画作品中，人物角色的造型设计较为常见。图 1—1—1 ~ 图 1—1—3 所示的就是人物角色的动画造型草图。

动画造型设计会受到一些因素的影响。由于动画故事多来源于人类生活，由此对于生活的细致观察和体验有助于设计经验的积累，尤其要注意观察不同特征的人物形象和动作，这会更加有利于动画造型设计的创作。无论题材或造型风格是否相同，动画总是以人类的共同经验为载体，传达普遍的情感，万变不离其宗，不管角色的形象如何变化，都影射了人的特性，只有抓住这一点才能成功地塑造角色，与观众产生共鸣。除了上述对经验及情感的把握外，动画风格和动画类型也是影响造型的关键因素。

二、动画造型的特征

动画造型的特征可以概括为简洁有力。简洁是指尽可能运用概括的造型手段来塑造动画角色的形象，有力是指在简洁造型的基础上充分地体现出动画角色的性格、内涵与外在特征。这既体现了造型艺术的基本要求，同时也符合动画制作技术的要求。简洁有力的动画造型有助于在创作动画的过程中节约人力、物力和时间，避免一些不必要的创作，这一理念是大多数动画对角色造型的要求标准。



图 1-1-1 动画造型草图 (一)





图 1—1—2 动画造型草图（二）



图 1—1—3 动画造型草图（三）

三、动画造型的意义

动画片中的角色是担负着推动故事情节发展以及揭示人物性格、命运等任务的演员，而这些演员是通过设计师创造的动画形象表现出来的。动画角色的形象和个性来源于生活且高

于生活,反映了人们对现实生活的态度和对理想的追求。优秀的动画角色形象,都具有非常鲜明的个性特征。可见,动画角色造型设计是决定一部动画片成败的关键,而成功的角色形象所带来的文化、商业价值更是不可估量的。

第二节 动画造型的风格

经过近 100 年的发展,动画已经风靡全世界。不同国家或地域,受其各自传统文化和艺术的影响呈现出不同的动画造型风格,也正是这些千变万化的艺术风格,给观众提供了丰富多彩的视觉享受。不同的故事、不同的文化、不同的制作班底都为动画的多样性提供了不同的创作环境。现以动画产业较为发达的美国、日本及欧洲为例,并对比我国的动画特色,简要介绍动画造型的风格。

一、美国动画造型的风格

美国是动画产业高度发达的国家,其动画作品在世界上产生了深远的影响。1928 年沃尔特·迪士尼的《米老鼠与唐老鸭》(见图 1—2—1)系列动画的诞生,确立了好莱坞商业动画造型的经典地位。美式动画角色善恶分明,角色形象与动作夸张并富于变化,在表现上追求形象的体块特征,线条舒展流畅,色彩明快,整体效果强烈。美式动画人物造型优美,主角几乎都有着象征天真与纯洁的大眼睛,适合了大多数观众的审美品位。《美女与野兽》《埃及王子》《阿拉丁》等动画造型均保留了这样的风格,如图 1—2—2 ~ 图 1—2—4 所示。动物形象同样用圆润流畅的线条描绘出来,但与生活中的原型相差很大,都作了大幅度的夸张,突出其令人喜爱的一面,如《猫和老鼠》中的汤姆和杰瑞(见图 1—2—5)。



图 1—2—1 《米老鼠与唐老鸭》

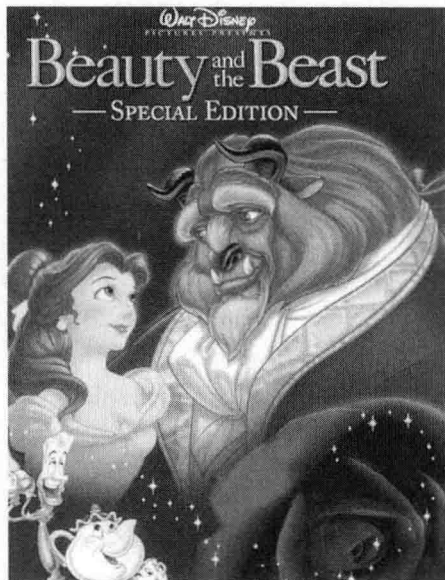


图 1—2—2 《美女与野兽》

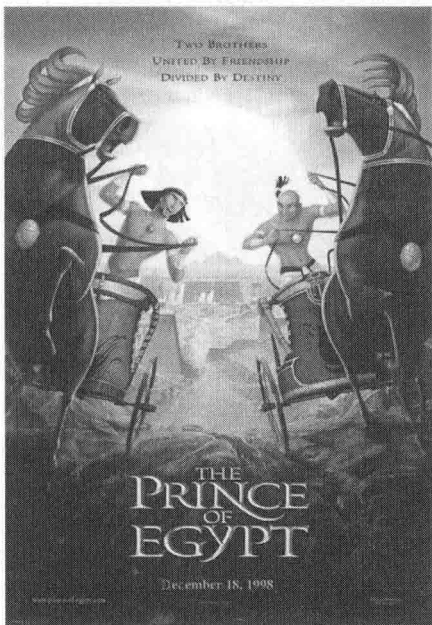


图 1—2—3 《埃及王子》

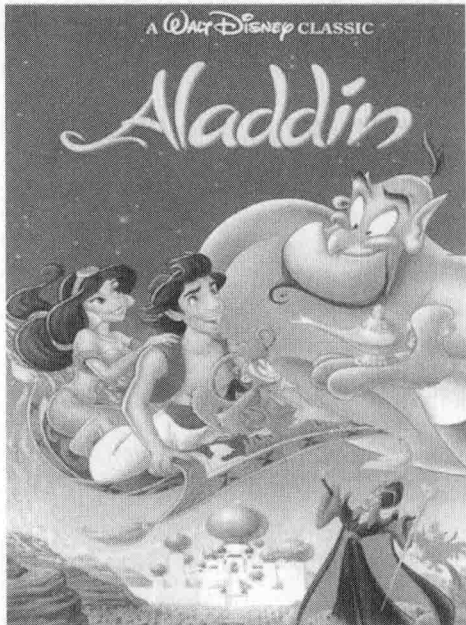


图 1—2—4 《阿拉丁》

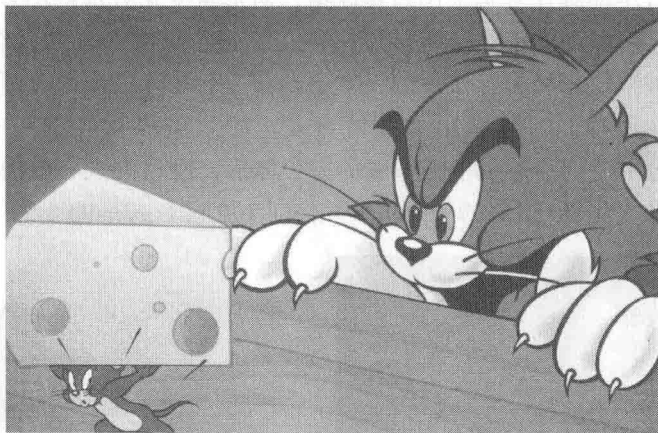


图 1—2—5 《猫和老鼠》

美式动画大多具有歌舞片的性质，使得此类动画中各种角色的动作除了夸张以外，还兼具舞蹈的美感，让人感觉角色的动作像是伴随着音乐翩翩起舞，动画中还经常运用带有夸张性质的音画结合方式，使动作更加幽默。

二、日本动画造型的风格

日本是 20 世纪 70 年代开始崛起的动画片大国。其动画作品以巨大的数量、鲜明的民族特征与独特夸张的艺术风格在世界动画片市场大放异彩。日本的动画以机器人、美少

女为代表,走出了一条与其他国家不同的动画之路。机器人如《机动战士高达》中的主要登场机体敢达(见图1—2—6)、美少女造型如《魔卡少女樱》中的木之本樱(见图1—2—7)。

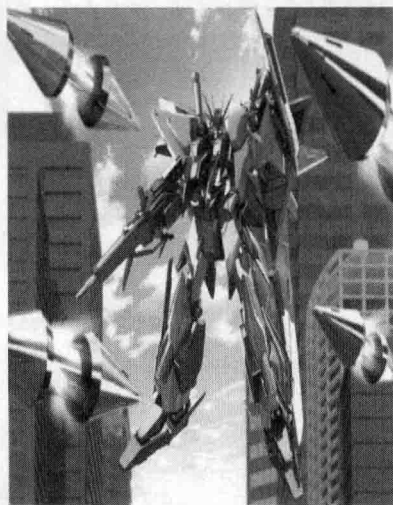


图1—2—6 《机动战士高达》



图1—2—7 《魔卡少女樱》

从整体上看,日本动画片基本采用写实风格,对形象变化处理得不多。日本动画造型格调轻松、风格细腻、形象甜美、线条婉转流畅,在服装、配饰等方面会作特别细致的处理。而男女主角通常都被描绘得极为标致靓丽:女主角都有着大大的眼睛和纤巧的鼻子、修长的身材、飘逸的长发,使她们看起来更加纯情可爱,如《美少女战士》中的美少女战士们(见图1—2—8);男主角则会被赋予雕塑般的完美体形,身材高大、肌肉饱满,使他们看起来更加英俊潇洒,如《圣斗士星矢》中的圣斗士们(见图1—2—9)。



图1—2—8 《美少女战士》



图1—2—9 《圣斗士星矢》

三、欧洲动画造型的风格

欧洲动画与美、日的商业动画在风格上并不相似。由于欧洲动画在制作上没有美、日商业动画的票房压力,因此在动画创作理念上更多地讲究原创,在形式和风格上也不拘一格,将欧洲人本身的闲散、浪漫以及情趣融入其中,讲究创意和对艺术的夸张表述。欧洲动画总是在绅士般的幽默中,探讨着属于自己的生命议题,如西班牙动画《唐·吉珂德》(见图1—2—10)。

欧洲动画角色造型的最大特点是形象符号的高度单纯化和极大自由性,造型极其简单,形象的包容性却极强。看似随意、简单的线条,勾画的人物却是神情兼备。自由的手绘勾勒、朴素轻松的面貌,少了美、日主流动画中的严谨、复杂、精致,却多了亲和力 and 人情味。欧洲动画以幽默的态度清醒地审视自我和人生,不似美国动画诙谐轻松,也不似日本动画犀利沉重。如《疯狂约会美丽都》(见图1—2—11),这部动画洋溢着法式的想象力和幽默感,全片对白极少,只凭人物的表情和肢体语言来说故事,构图线条简单而生动,气氛控制温馨而充满愉悦。而就动画《丁丁历险记》来说,丁丁的造型也极为简练,没有过多的细节、装饰,眼睛被简化成一个小黑点,鼻子是一个圆柱形,脑袋也是一条圆圆的弧线,服装上也没有过多的衣纹,整体看起来十分简单朴素。和日本动画里大眼睛、尖下巴、精致发型的普遍形象不同,丁丁给人印象深刻的恰恰是他圆圆的脑袋、小小的眼睛和头上一撮黄头发。所以丁丁的形象区别于一般的美少年,追求的不是外形的帅气,而是造型的艺术感,如图1—2—12所示。



图1—2—10 《唐·吉珂德》

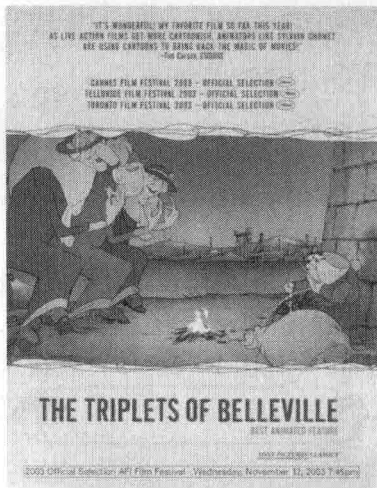


图1—2—11 《疯狂约会美丽都》

四、中国动画造型的风格

以1926年万氏兄弟的《大闹画室》的出现为起点,中国动画开始了漫长的探索与发展过程,并在20世纪60年代至70年代创造出辉煌的成绩。中国动画吸收了中国画、年画、壁画、剪纸等中国文化的艺术特色,以极为丰富的艺术形式,拓展了动画的表现形式,在国际动画界有着非常高的声誉。

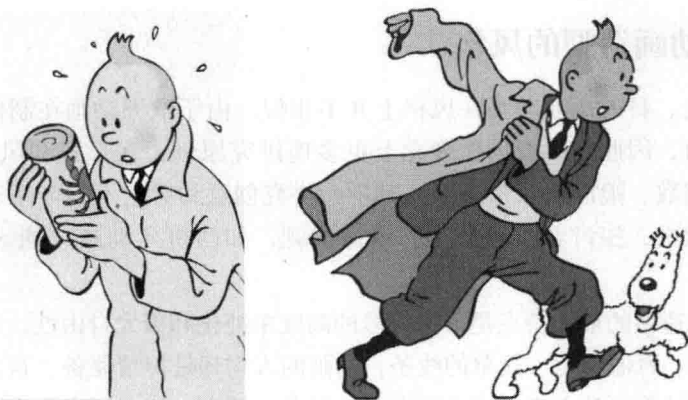


图 1—2—12 《丁丁历险记》

在早期动画片的创作过程中,艺术家们查阅了大量资料,包括中国的文化传统、神话传说、古老壁画,以及戏曲造型等。如《骄傲的将军》《大闹天宫》中的角色设计就吸取了戏曲造型的特点,既有典型化的程式规范,又有鲜明的个性特征,同时还借鉴了戏曲脸谱中性格刻画的手段,创作出将军、孙悟空等主要形象,直观地展示了将军自负、鲁莽、骄傲的性格特点(见图1—2—13)和孙悟空生动、聪明、机智的性格特点(见图1—2—14)。

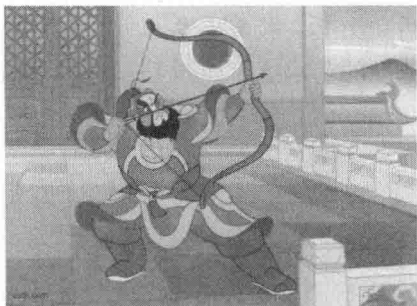


图 1—2—13 《骄傲的将军》

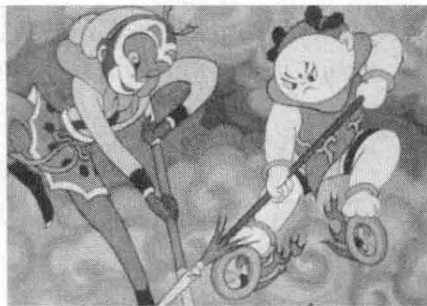


图 1—2—14 《大闹天宫》

中国现代动画创作在融合了传统造型效果的同时,还借鉴了美、日动画的造型优势,即美术造型中的透视、光影、色彩体系,因此形象更加真实可信,动作更加合理、自然,如《哪吒传奇》(见图1—2—15)就在《哪吒闹海》(见图1—2—16)的基础上,丰富了哪吒的造型,使其形象更加多元化,更符合现代人的审美眼光。



图 1—2—15 《哪吒传奇》



图 1—2—16 《哪吒闹海》

第三节 动画造型的类型

动画造型在整个动画艺术中有极为重要的地位,它通过夸张、变形、拟人的动作和语言,直观表现和抒发人物的丰富感情,动画造型种类繁多、题材各异,表现形式多种多样,根据不同的标准分类,有不同的类型。

一、根据造型手法分类

随着动画制作手段的多样化,其造型设计的风格也越来越丰富。总结动画造型近百年的演变过程,大致可以将其归纳为两类:一类为漫画手法,另一类为写实手法。

1. 漫画手法

漫画手法是指对客观存在的事物进行一定程度的夸张和变形的造型方式,强调角色的某种性格特征,是一种幽默有趣的造型艺术形式。超越自然形态的漫画风格造型具有很大的张力,设计时可以“随心所欲”。造型设计师由于文化差异以及自身审美取向和生活阅历的不同,设计出的动画造型风格也会有所不同,更多地体现出个人风格。2008年奥斯卡最佳动画短片《积木之家》(见图1—3—1)就是运用漫画手法造型的典型代表。

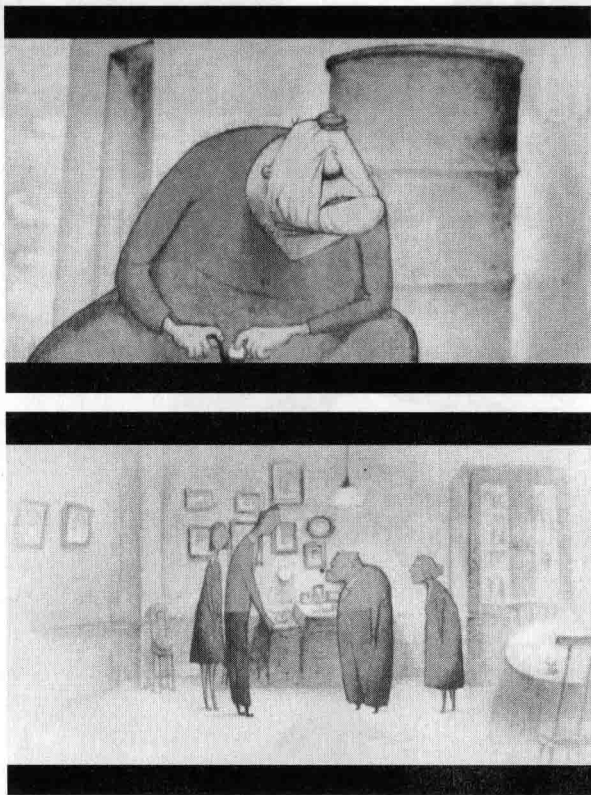


图1—3—1 《积木之家》

2. 写实手法

写实手法的造型基本以客观事物的形态和比例关系为基准进行设计,通常运用光影效果强调明暗对比与画面层次,具有很强的视觉冲击力。

写实风格的动画造型多接近真实人物,具有直观、通俗、简明的特点,观众很容易认识到再现的真实情景和形象,而不需要经过太多的思考去辨认画面和揣度意思,这样,欣赏作品成为一种轻松的娱乐活动。日本动画作品《亚基拉》(见图1—3—2)、《人狼》(见图1—3—3)都是写实风格的代表。美国动画《蜘蛛侠》(见图1—3—4)中的蜘蛛人造型是完全按照真实演员的体型比例设计的,说话的口型均以真实对话为依据。

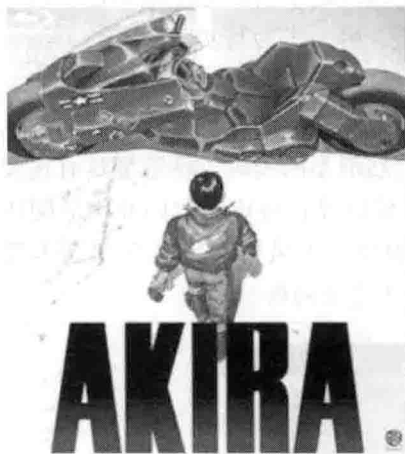


图 1—3—2 《亚基拉》



图 1—3—3 《人狼》



图 1—3—4 《蜘蛛侠》