

动画角色设计

王运栋 张艳 编著

CHARACTER DESIGN
FOR ANIMATION

动画

米兰世博会中国馆主题动画影片《团圆》
主创成员亲笔力作

中国动画界资深动画导演孙哲倾情作序推荐



普通高等教育



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

动画角色设计

王运栋 张艳 编著

CHARACTER DESIGN
FOR ANIMATION



普通高等教育
艺术类“十二五”
规划教材

动画



人民邮电出版社

北京

图书在版编目(CIP)数据

动画角色设计 / 王运栋, 张艳编著. — 北京: 人民邮电出版社, 2015. 11
普通高等教育艺术类“十二五”规划教材
ISBN 978-7-115-39705-8

I. ①动… II. ①王… ②张… 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(2015)第175490号

特别声明

本书所涉及的一些画面图形, 仅供教学分析借鉴之用, 作品、画面图形的著作权和所有权属原创作者所有, 特此声明。

内容提要

本书是针对动画、游戏等领域的角色设计, 它既涵盖了角色设计的前期工作: 绘画基础、角色分析、素材整合等; 又包括中期设计的各个环节, 如设计技巧、角色设计规范图、角色设计表情、动作图等; 还有后期角色设计方面的服装设计、道具设计等。

本书不仅适用于全国高等院校动画、游戏等相关专业的教师和学生, 还适用于从事动漫游戏制作、影视制作以及专业入学考试的人员。

-
- ◆ 编 著 王运栋 张 艳
责任编辑 刘 博
责任印制 沈 蓉 彭志环
 - ◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市丰台区成寿寺路11号
邮编 100164 电子邮件 315@ptpress.com.cn
网址 <http://www.ptpress.com.cn>
北京方嘉彩色印刷有限责任公司印刷
 - ◆ 开本: 787×1092 1/16
印张: 11.5 2015年11月第1版
字数: 195千字 2015年11月北京第1次印刷
-

定价: 49.80元

读者服务热线: (010)81055256 印装质量热线: (010)81055316

反盗版热线: (010)81055315

普通高等教育艺术类“十二五”规划教材编审委员会

- 孙立军 北京电影学院动画学院院长、教授、博导
严定宪 原上海美术电影制片厂导演
林文肖 原上海美术电影制片厂导演
常光希 原上海美术电影制片厂导演
戴铁郎 原上海美术电影制片厂导演
邢国金 浙江传媒学院动画学院教授
路盛章 中国传媒大学动画与数字艺术学院教授、博导
朱明建 武汉理工大学艺术与设计学院教授、博导
吴冠英 清华大学美术学院教授
殷俊 重庆工商大学艺术学院常务副院长
孙哲 成都大学美术学院动画系系主任
李剑平 北京电影学院动画学院副院长
杨开富 重庆工商大学艺术学院影视动画学院院长
于少非 中国戏曲学院新媒体艺术系系主任
王亦飞 中国鲁迅美术学院动画学院院长

序

——王运栋的“动画角色设计”教材

我与本书作者共事了二三十年，他是一个多年从事动画工作的专业人士，也是一个毅力和求知欲极强的人。相识之初，中国动画行业正处上升期，记得有一次，他将复杂的人体骨骼解剖图无一遗漏地展现在我眼前，这使得我对他有了一丝敬畏之心，我记得那是他刚加入这个行业不久的事。经过了多年的打磨和历练，他已经有非常老道和丰富的动画制作经验，是一位优秀的原画师。如今，他在教育界的成绩更加令人惊叹。这次他将“动画角色设计”的整本书稿呈现在我的面前，又让我为之一振。天道酬勤，动画行业亦是如此。

再说这本书，我见过众多此类教材，大多是有“近亲血缘”的嫌疑，要么逻辑混乱，要么敷衍了事，只能说是有其百分之一的实用价值。而此书在编写前，确实做过认真的研究和考察，内容贴近市场、贴近教育、贴近学生。

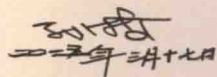
角色设计是动画、漫画乃至游戏领域中基础的基础，是动漫产业的入门之学，也是各个动漫门类的华彩表现；尤其是在当今泛动画时代，该书内容通俗易懂，图文丰富有序，插图都是作者根据多年的经验亲笔绘制，画面精致，言简意赅，是近年国内高校较好的教材之一。

教材的实用性，在于教材引据的代表实例，对学习动漫有较好的启发意义和示范意义。这样一本教材才能有其编著意义，才能让读者记住书里的知识点。虽然，随着时代的变化，人们的生活方式、审美情绪、艺术形式都在发生改变，但是，艺术规律是不会改变的。正如做好动画最重要的永远是绘画基础。恰恰本书，没有更多华而不实的内容，有的是行而有效的绘制方法和思考方法，也许仅此一点，就会使其有强大的生命力。

寄语：

据作者计划，还要完成动画专业的其他几本教材图书，实属一大喜事，亦是动画游戏等行业的一大福音。用职业人的技能、职业人的精神、职业人的道德，将其非常丰富的专业经验贡献与社会，才能有其深邃的价值体现。预祝后面的几部动画相关教材更精彩。

孙哲



孙哲
二〇一二年三月十七日

前言

编写这本书的初衷主要来自我对动画行业的热爱，来自我对动画工作和教学生涯的经验和信心。近年来中国动画教育市场虽然一片红火，但是真正符合中国动画市场的教材却显得“单薄”，这对于需要强大动手能力的动画行业来说显得“心有余而力不足”。中国动画教育市场可以吸收其他动画产业发达国家的精髓，再结合自己的动画现状来进行规整和编写教材。这也是我编写这本《动画角色设计》的原因之一。

本书注重动画设计的可操作性。动画的最本源最基础的地方来自于我们对美术基础的掌握，如速写、素描、结构等。很多学生追求的是“外表的华丽”，忽略了动画制作最基本的美术基础，即把以前学习的速写、素描、结构等都抛之脑后了。而这正是我这本书所要强调运用的部分，也是角色设计的基本前提。在角色的结构理解方面，我用“体块”的方法让学生掌握角色的动态和透视关系，表现角色的体态特征。这种方法既可以让学生深入了解、掌握“透视”“结构”“动态”等一些必备的专业知识，也可以把这些专业知识合理有效地运用到实际的动画角色设计中，以及运用到动画制作的各环节中。

角色设计不是仅凭自己的“一厢情愿”画出形象就可以完事的，它还需要设计者根据市场潮流走向和剧本要求来设计动画形象，需要结合市场、结合客户需求进行角色设计。

本书针对“角色设计”，从角色设计前期、中期、后期等环节来进行编写。“动画市场”和“动画教育”如何能够吻合，如何针对市场的需要来教授学生该学的东西，不至于学无所用，这是本书的一个探究方向。这本书的很大一部分来自我对动画市场的观察和研究，来自我的教学经验，来自我的毕业生的真实反馈，所以这本书是有事实依据的，是科学的。

希望这本《动画角色设计》能够给动画、游戏相关行业的朋友带来帮助。

本书的课程与课时建议安排 105 课时。

备注：课程与课时的安排可根据实际教学情况改动。建议不低于 50 课时，不超过 110 课时。

	内容	理论课时	实践课时	总课时	练习作业	学习重点
第一章	动画角色设计浅析	8	0	8	0	了解什么是角色设计、角色设计的种类和风格
第二章	动画角色设计流程	8	7	15	5	掌握角色设计的流程和程序
第三章	动画角色设计基础	10	10	20	10	练习角色设计中的各类美术基础
第四章	动画角色各部分的表现方法	8	8	16	8	练习并掌握角色各部分的表现方法
第五章	动画角色的服装饰物设计	9	6	15	6	学会运用各种道具、服饰来突出角色的性格特征
第六章	不同角色的设计	9	7	16	6	掌握不同人种、年龄和性别的角色特征及运用
第七章	动画的动物设计	10	5	15	6	掌握生活中常见动物的骨骼特点并运用到实际设计中

编著者

2015 年 8 月

目 录

第一章 动画角色设计浅析 / 1

- 1.1 影视动画角色设计概念 / 2
 - 1.2 欧美、日本、中国动画风格分析 / 10
 - 1.2.1 欧美动画风格 / 10
 - 1.2.2 日本动画风格 / 12
 - 1.2.3 中国动画风格 / 13
 - 1.3 写实类、拟人类、写意类、抽象符号类动画风格分析 / 17
 - 1.3.1 写实类动画风格 / 17
 - 1.3.2 拟人类动画风格 / 17
 - 1.3.3 写意类动画风格 / 18
 - 1.3.4 抽象符号类动画风格 / 19
 - 1.4 小结 / 20
- 思考练习 / 20

第二章 动画角色设计流程 / 21

- 2.1 根据文字信息定位角色风格 / 22
- 2.2 角色原型的素材收集 / 26
- 2.3 角色设计方法 / 29
 - 2.3.1 角色设计原型提炼法 / 30
 - 2.3.2 角色设计拼接组合法 / 36
- 2.4 角色模型 / 40
- 2.5 人物面部表情 / 41

2.6 角色的色彩设计 / 45

2.6.1 写实风格的角色色彩设计 / 48

2.6.2 装饰风格的角色色彩设计 / 49

2.6.3 角色年龄因素相关的色彩设计 / 49

2.6.4 角色性格因素相关的色彩设计 / 51

2.6.5 角色类型因素相关的色彩设计 / 52

2.7 小结 / 54

思考练习 / 54

第三章 动画角色设计基础 / 55

3.1 影视动画角色设计中的透视基础 / 56

3.1.1 视平线、消失点 / 57

3.1.2 一点透视 / 58

3.1.3 两点透视 / 61

3.1.4 三点透视 / 63

3.2 影视动画角色设计中的结构基础 / 67

3.3 影视动画角色设计的比例图 / 69

3.4 影视动画角色设计的转面图 / 73

3.5 小结 / 79

思考练习 / 79

第四章 动画角色各部分的表现方法 / 80

4.1 角色的五官表现方法 / 81

4.2 角色的肢体表现方法 / 86

4.2.1 上肢的结构 / 87

4.2.2 下肢的结构 / 92

4.3 角色的表情设计 / 96

4.4 人物动作设计 / 101

4.5 小结 / 103

思考练习 / 103

第五章 动画角色的服装饰物设计 / 104

5.1 不同国家、不同时代的服装设计 / 105

5.1.1 中国古代服饰 / 105

5.1.2 日本服饰 / 111

5.1.3 古埃及 / 112

5.1.4 古希腊 / 112

5.1.5 古罗马 / 114

5.1.6 欧洲中世纪至近代服饰 / 115

5.2 机械类服装设计 / 119

5.3 衣服褶皱的画法 / 120

5.4 人物发型设计 / 125

5.5 小结 / 128

思考练习 / 128

第六章 不同角色的设计 / 129

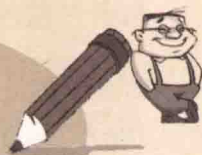
6.1 不同人种角色的设计 / 130

- 6.2 不同年龄角色的设计 / 134
 - 6.2.1 儿童头部的设计 / 134
 - 6.2.2 青少年的设计 / 136
- 6.3 不同性别角色的设计 / 138
- 6.4 不同性格类型角色的设计 / 140
- 6.5 异类生物的设计 / 144
- 6.6 Q版角色的设计 / 146
- 6.7 小结 / 147
- 思考练习 / 147

第七章 动画的动物设计 / 148

- 7.1 猫科类动物的画法 / 149
- 7.2 鸟类动物的画法 / 156
- 7.3 爬行、两栖类动物的画法 / 158
- 7.4 海洋生物的画法 / 160
- 7.5 昆虫的画法 / 162
- 7.6 狗的画法 / 167
- 7.7 马的画法 / 169
- 思考练习 / 172
- 后记 / 173

第一章 动画角色设计浅析



1.1 影视动画角色设计概念

动画角色设计的目的之一就是将剧本角色形象化、具体化,把文字描述的有关角色的一切形象特征、性格特征,用绘画和设计的形式表达出来,给观众带来更加丰富的视觉上的立体享受。

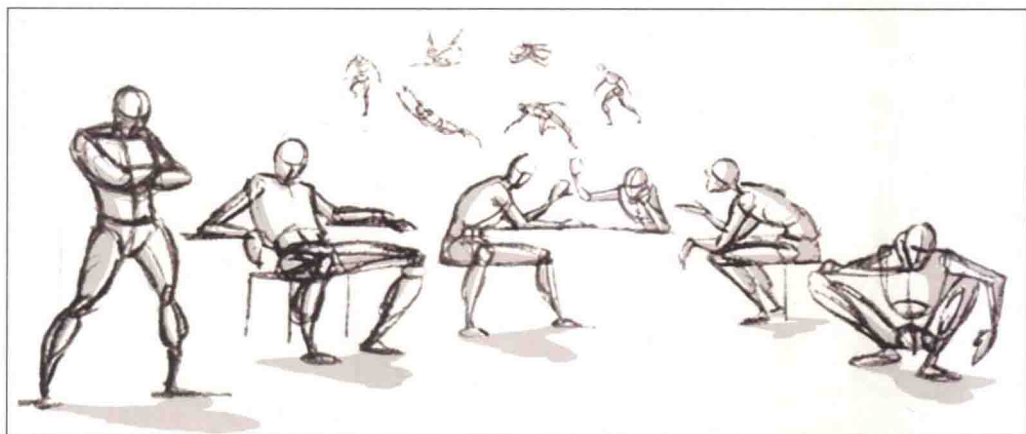
用绘画的形式把角色设计出来的过程,也是把角色相关的文字信息转换成画面信息的过程。





一部动画片中的角色相当于传统影片中的演员，角色设计的过程就是选择演员的过程。只是这个过程参考物来自设计者多方面的知识和经验积累。如：对速写、素描、色彩的驾驭能力、创新能力，生活感情经验的积累和对生活的观察和思考。

在动画制作过程中，角色设计是前期工作，片中出现的角色、场景、道具等都由造型设计师来完成，因此对造型设计师的综合素质有着较高的要求。



笔者作品



角色设计表达是否到位与设计者的美术基础有关。



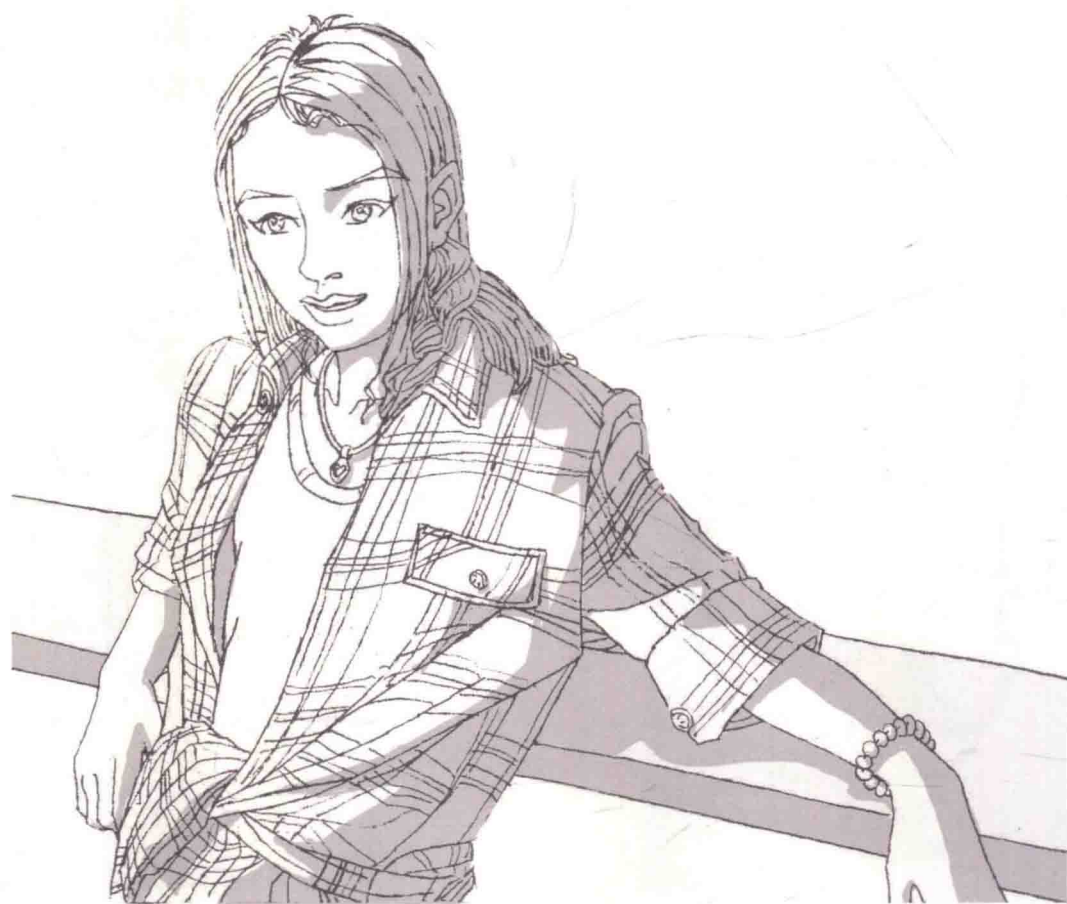
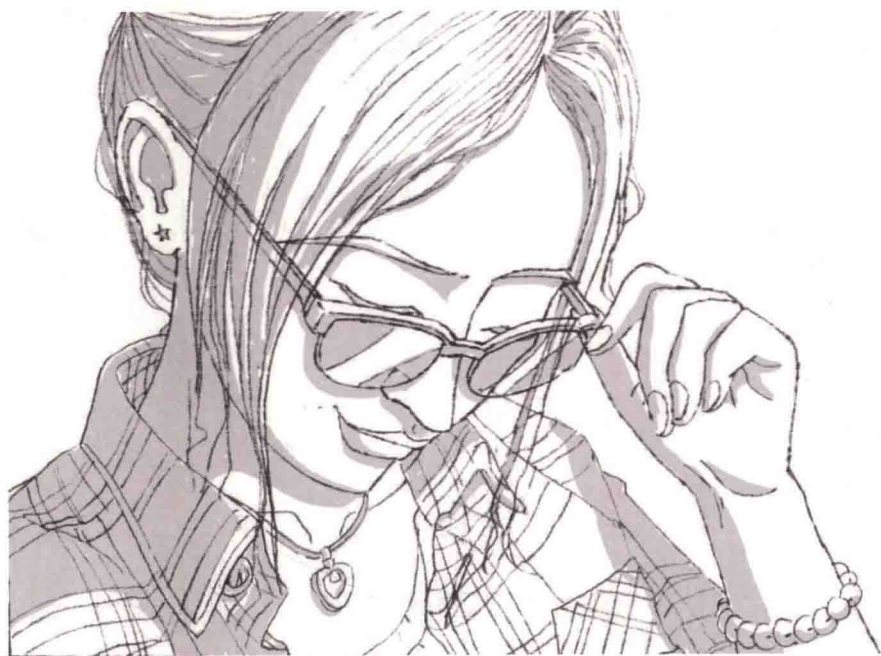
笔者作品



观察生活中的人物，抓住其特征进行速写、创作，不仅需要较好的绘画功底，也需要丰富的想象力。



笔者作品



笔者作品