

动画

高等院校动画艺术专业教材

角色设计



湖北长江出版集团

湖北美术出版社

→ 潘俊 骆哲 编著

D 动画

高等院校动画艺术专业教材

角色设计

湖北长江出版集团 湖北美术出版社 潘俊 骆哲 编著
参编：刘丹



责任编辑 / 吴开 戴建国
装帧设计 / 吴开
技术编辑 / 李国新

图书在版编目(CIP)数据

动画角色设计 / 潘俊, 骆哲编著.

—武汉: 湖北美术出版社, 2009.7

高等院校动画艺术专业教材

ISBN 978-7-5394-2883-3

I. ①动…

II. ①潘…②骆…

III. ①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 (2009) 第 104617 号

动画角色设计

© 潘俊 骆哲编著

出版发行: 湖北美术出版社

地址: 武汉市洪山区雄楚大街 268 号

电话: (027) 87679522(发行) 87679553(编辑)

传真: (027) 87679523

邮政编码: 430070

制版: 武汉浩艺设计制作工作室

印刷: 湖北恒泰印务有限公司

开本: 889mm × 1194mm 1/16

印张: 7.5 印张 150 千字

印数: 3000 册

版次: 2009 年 12 月第 1 版

2009 年 12 月第 1 次印刷

定价: 35.00 元 附赠光盘 1 片

高等院校动画艺术专业教材编委会

- 名誉主编: 严定宪 (上海美术电影制片厂 前厂长、一级导演)
副主编: 贡建英 (中国动画学会 秘书长)
执行主编: 朱明健 (武汉理工大学艺术与科技学院 副院长、教授)
邢国金 (上海大学数码艺术学院动画研发中心 主任、教授)
编委: 段佳 (北京电影学院动画学院 教授)
王钢 (上海同济大学传播与艺术学院动画系 主任、教授)
常虹 (浙江工业大学艺术学院 院长、教授)
孟军 (北京大学软件与微电子学院数字艺术系 副教授)
林文肖 (上海美术电影制片厂 一级导演)
凌纾 (上海美术电影制片厂 一级编剧)
陆成法 (上海美术电影制片厂 一级导演)
吴云初 (上海美术电影制片厂 一级动画设计师、导演)
陈瑛 (武汉大学新闻传播学院 主任、教授)
魏光庆 (湖北美术学院动画学院 院长、教授)
张瑞瑞 (湖北工业大学艺术设计学院 副院长、教授)
翁子扬 (武汉大学国际软件学院数字艺术系 副教授)
周艳 (武汉理工大学艺术与科技学院动画系 副教授)
李新华 (深圳大学艺术设计学院 副院长、教授)
刘小林 (南京师范大学新闻与传播学院 教授)
刘荃 (南京师范大学新闻与传播学院 副教授)
米高峰 (陕西科技大学设计与艺术学院 副教授)
金石 (中国美术学院传媒动画学院 讲师)
潘俊 (中南民族大学美术学院 讲师)
孙菁 (东南大学艺术设计学院 讲师)
吕锋 (沈阳航空工业学院设计艺术学院 讲师)
汤晓颖 (广东工业大学艺术设计学院 讲师)

组稿编辑: 戴建国 (湖北美术出版社高校教材事业部 主任)

联系电话: 027-87679553 13995572128 QQ: 513433538

- 参编学院: 北京电影学院动画学院 浙江工业大学艺术学院
北京大学软件与微电子学院 东南大学艺术设计学院
中国美术学院传媒动画学院 南京师范大学新闻与传播学院
上海同济大学传播与艺术学院 深圳大学艺术设计学院
武汉理工大学艺术与科技学院 上海大学数码艺术学院
湖北工业大学艺术设计学院 上海邦德学院动漫学院
湖北美术学院动画学院 陕西科技大学设计与艺术学院
武汉大学国际软件学院 常州纺织服装职业技术学院
中南民族大学美术学院 沈阳航空工业学院设计艺术学院
武汉软件工程职业学院 广东工业大学艺术设计学院
重庆文理学院美术学院

前言

人才是第一生产力，因此，培养动画人才已成为当前发展我国动画产业的首要任务。

近几年来，我国动画教育产业发展异常迅速，全国已有 200 多所大专院校开设了动画专业，而且已经有几所独立的动画学院。教学设施还在不断完善，教学质量也在不断提高，我国动画教育将逐步形成自己的特色和体系。

动画是一门独立的又是综合性的学科，它是艺术与科学的高度结合，涵盖面十分广泛，既包括影视、漫画、游戏的原创和制作等艺术领域，又包括当今高新科技数字技术等多方面的应用，因此使动画突破了原有的专业界限而形成“泛动画”的全新概念。这就对动画教育提出了更多、更高、更新的要求，同时也为动画教育的内容开辟了更加广阔的空间。动画不仅仅是为儿童制作的影视作品，而且可以成为所有观众都喜爱的一种娱乐形式，“全龄动画”已经是目前国际流行的文化现象；动画不仅仅是一门艺术，而且是一种能够广泛应用的现代科技的表现形式。3D 动画可以创造一个虚拟世界；在市场经济条件下，动画不仅仅是艺术和科技综合运用的新兴产业，而且已逐步成为一个世界性的文化产业，有着丰富和特殊的经济内涵，在管理、经营、开发等各个领域都有很多需要研究的课题。根据上述动画产业的发展动态，可以想见，动画教育所要面对的知识领域将是相当宽广的。

由于过去我国动画产业不甚发达，动画教育也相对滞后，因此亟需加强基础理论的建设。今天，积极开发、编写和出版动画理论著作与动画教材已成为一项非常重要的文化经济并举的综合性工程。近几年来，动画教程的编著和出版已十分活跃，品种也在逐渐增多，也引进了一些动画教材版本，这对促进我国动画教育的发展都是十分有益的。

这次湖北美术出版社出版了《高等院校动画艺术专业教材》，又是一套内容比较丰富的动画理论著作。它关注了当前各国动画的最新发展，将动画的创作理念、创作方式和科技手段等方面进行了有机结合。内容包含了动画创作的各个重要组成部分以及各种专业知识、基础训练、操作技巧和作品分析等，可以达到“培养学生形成一种系统性的、创造性的专业思维习惯”和“锻炼学生将理论联系实践的动画操作能力”的宗旨。无论对于动画教学工作，还是对动画专业人士和动画业余爱好者来说，这都是一套很有实用价值的参考丛书。

希望我国动画教材的出版工作，在动画专家和出版界同仁的共同努力下，不断充实、不断完善、不断提高、不断更新，加速提高我国动画教育的水平，为不断培养更多动画优秀人才作出贡献。



- 001 第1章 动画片中角色造型的定位
 - 001 1.1 剧本剧情及角色结构关系分析
 - 001 1.2 动画角色与动画产业运作

- 004 第2章 动画造型的整体艺术形式
 - 004 2.1 统一的艺术风格造型
 - 004 2.2 动画角色造型的形式感

- 007 第3章 角色造型设计的风格类型
 - 007 3.1 写实类造型设计
 - 007 3.2 拟人类造型设计
 - 010 3.3 写意类造型设计

- 011 第4章 人物角色造型设计的流程
 - 011 4.1 角色原型的素材收集
 - 011 4.2 角色头部设计
 - 016 4.3 身体比例设计
 - 021 4.4 手、脚设计

- 032 第5章 动植物角色的造型设计
 - 032 5.1 蹄类动物设计
 - 036 5.2 爪类动物设计
 - 038 5.3 禽类动物设计
 - 040 5.4 昆虫类和两栖类动物设计
 - 042 5.5 灵长类动物
 - 042 5.6 其他类动物设计
 - 045 5.8 幻想类生物设计
 - 048 5.7 植物的造型夸张设计

- 050 第6章 角色着装设计
 - 050 6.1 角色服饰的样式设计
 - 077 6.2 角色服饰的材料运用

| | |
|-----|----------------------------|
| 078 | 第7章 角色的色彩设计 |
| 078 | 7.1 角色的年龄因素 |
| 079 | 7.2 角色的性格因素 |
| 079 | 7.3 角色的类型因素 |
| 091 | 第8章 角色的随身道具设计 |
| 091 | 8.1 实用型道具 |
| 094 | 8.2 装饰类道具 |
| 096 | 8.3 道具的材料质感 |
| 098 | 第9章 角色造型的性格塑造 |
| 098 | 9.1 角色的面部表情 |
| 100 | 9.2 角色的性格动作 |
| 106 | 第10章 动画片中的角色造型之间的关系 |
| 106 | 10.1 角色的人物结构关系 |
| 108 | 10.2 角色之间的搭配 |
| 112 | 10.3 角色与场景的关系 |
| 113 | 参考文献 |

第1章 动画片中角色造型的定位

动画角色设计是一种具有审美价值的性格形象塑造过程。它包含了角色的感情、意志、个性、能力与气质等心理特征，同时也包括了角色的行为特征与外貌特征等因素。而其他一些文艺形象，如在绘画、小说中对角色性格的静态描绘及语言描绘，则必须借助于读者的想象。这就决定了在动画片中，既要把握角色形象的性格内涵，又要外化其性格特征，这样才能塑造出形神俱佳的角色造型。

1.1 剧本剧情及角色结构关系分析

在动画片的制作中，剧本的情节结构是整部动画片的灵魂，动画片角色之间的关系是一部动画片的框架。

要深入理解剧本中对人物思想和性格特征的揭示，探索角色的精神气质、思想感情，即把握住角色的性格基调；同时，也要注意到其性格的复杂多面性，从而找到角色特有的表情、姿态、步伐、语气等特质，塑造出一个具体的、活生生的角色形象。

在动画片《僵尸新娘》中人物角色类别很多，在造型设计上突出各自的形体特点，给人以清晰和强烈的人物定位，使得整部动画片充满奇幻的童话色彩。（图1-1～图1-3）



图 1-1 动画片《僵尸新娘》中的角色造型



图 1-2 动画片《僵尸新娘》中的角色造型



图 1-3 动画片《僵尸新娘》中的角色造型

1.2 动画角色与动画产业运作

角色在动画片中的作用非常关键，动画产业的巨大商业潜力对中国动画片中的视觉效果提出了较高的要求。我们可以看到，国外的动画片作为一个产业，

其发展与市场的需求是密不可分的。任何行业发展都需要资金的推动，换句话说，是一种投入与产出的商业平衡。动画行业是一种娱乐性行业，它具有高投入、高产出的行业特性。当动画公司的导演拿到动画剧本时，首先会对动画剧本的市场前景进行评估，然后说服投资商进行前期投入。那么，动画剧本和动画形象造型就会在一定程度上决定该动画片的市场前景。如果动画片的市场消费定位不准，不能针对消费群体的观赏特点和需求，那么，制作出来的动画片也就没有市场。一旦动画片投资收益失败，投资商就会对动画产业的资金投入望而却步。动画片作为一种商品，失去了大量的经济支撑就会停滞不前，更谈不上发展，甚至会面临无法生存的窘境。

2009年梦工厂推出新片《怪兽大战外星人》，片中造型在质感、夸张形体、幽默动作造型等各个方面都充满着丰富的想象力，树立了自身特有的造型风格，使其在票房上获得了很大成功。（图1-4、图1-5）



图1-4 动画片《怪兽大战外星人》

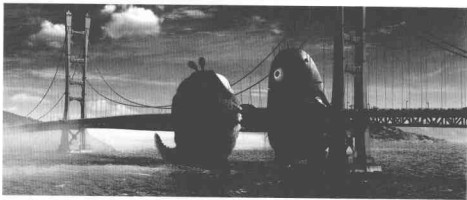


图1-5 动画片《怪兽大战外星人》

动画片的内容和形式对动画产业的影响也不能单纯地从收视率、片酬等外部要素去看待，还要从宏观上，从整体制作的前期、后期产品开发等方面来评价其商业影响。在国外和港台地区，动画产业不仅重视前期投入和动画片的收视率，而且非常重视动画形象开发出来的后续系列产品，如：与动画片形象对应的玩具、连环画、精美卡片、文具、礼品等。而动画形象则需要树立其独特的风格，在消费者心目中建立起个性化的品牌形象，把动画形象扩展到高附加值的商品上，赚取巨额利润，从而完成动画产业的良性商业循环。

所以,动画形象的个性化对动画产业的发展起着至关重要的作用。

2008年梦工厂大片《WALL·E》《机器人总动员》,在票房上获得空前的丰收,成功塑造了WALL·E这个角色。(图1-6~图1-8)



图1-7 动画片《WALL·E》



图1-8 动画片《WALL·E》



图1-6 动画片《WALL·E》

随着该动画片影响力的扩大,同步推出了该角色的一系列的玩偶等衍生产品,赚取了高额的利润。(图1-9~图1-11)

这种动画角色在商业领域的成功案例,是值得国产动画积极借鉴的。

思考和练习

1. 试分析动画片《哪吒闹海》的剧本剧情结构。
2. 试分析动画片《哪吒闹海》的角色结构关系。



图1-9 动画片《WALL·E》玩偶



图1-11 动画片《WALL·E》玩偶



图1-10 动画片《WALL·E》玩偶

第2章 动画造型的整体艺术形式

2.1 统一的艺术风格造型

在整部动画片中,角色的造型风格要协调统一。动画角色形象要符合剧本的要求,符合故事情节中规定的情景和角色的个性特征。这是建立角色形象的一个最本质的要求。在大多数影视片中,是通过角色形象刻画人物性格、反映现实生活和体现剧本精神内涵的。

2.2 动画角色造型的形式感

动画造型要求形式感要强、具有时代感,这一点至关重要。在设计时要考虑到观众的可接受程度,以及采用什么方式去表现。一个成功的动画造型需要造型设计师多方面的知识和经验积累。

其中一方面是艺术的积累。这是一个动画造型师综合素质的体现。有人说过“艺术是浓缩和提炼过的生活”。这就要求设计人员有深刻的生活体验,熟悉中外各种艺术表现形式和流派。在准确了解剧本内涵和导演意图的情况下,能熟练采用最为贴切的形式去表现角色。

在中国动画蓬勃发展的时期,动画片中的造型曾经运用和借鉴了大量不同门类艺术的表现方式。例如,张光宇先生借鉴了民间装饰绘画和民间木版画的特点,塑造了《大闹天宫》中孙悟空的生动造型。(图2-1)

还有借鉴著名画家李可染先生画作的水墨风格的动画片《牧笛》。(图2-2)

在欧洲动画片中,也有运用各种绘画形式的明显痕迹。例如,在《青蛙的预言》中(图2-3~图2-5),采用类似于色粉绘画的效果,去表现各种角色特征,充分体现了这部动画片天真浪漫又蕴含哲理的故事情节特点。

在国际动画界知名的动画片《大闹天宫》中(图2-8~图2-11),无论是从角色的装饰样式还是动作表现上,都大量借鉴了中国传统艺术形式。例如敦煌壁画中的造型。(图2-6、图2-7)



图2-1 动画片《大闹天宫》



图2-2 水墨风格动画片《牧笛》



图2-3 动画片《青蛙的预言》



图2-4 动画片《青蛙的预言》



图2-5 动画片《青蛙的预言》



图2-6 敦煌壁画



图2-7 敦煌壁画局部

《大闹天宫》中的人物造型广泛地吸收了木版画、剪纸、京剧等中国民间传统艺术装饰风格，形成了独特的艺术韵味，颇具匠心。（图2-8～图2-11）

在动画片《大闹天宫》中，手托宝塔的李天王一脸霸气，肩膀高高架起，显出一副盛气凌人的威严样子。

太白金星的造型方面，表面上看去温和忠厚，长长的白胡子，仙风道骨的样子，但仔细看他那对三角眼就会看出其狡猾奸诈，心怀叵测。

在动画片《九色鹿》中（图2-12～图2-16），也采用了敦煌壁画中的故事和及其绘画风格。在造型和色彩上，保留了原本故事的装饰感特征；在场景造型上，采用散点透视和丰富色彩的装饰效果；在角色造型上，多采用流畅的线条和明快的色彩搭配，保留了原作中的艺术形式，以千年古代壁画的形式展示出独特的时代绘画风格，使得这个体现因果报应佛教教义的动画片，更加具有一种历史沧桑感和宗教感染力。

《九色鹿》一片中的场景与人物统一和谐，采用有虚有实的装饰性设计，突出了神话传说的幻境，营造了亦真亦幻的神奇世界。

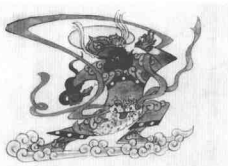


图2-8 动画片《大闹天宫》人物设定稿



图2-9 动画片《大闹天宫》人物设定稿

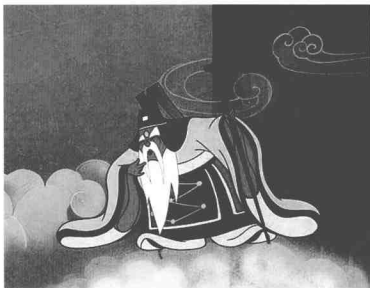


图2-11 动画片《大闹天宫》



图2-12 敦煌壁画《鹿王本生故事图》



图2-10 动画片《大闹天宫》人物设定稿

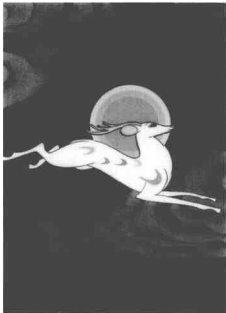


图 2-13 动画片《九色鹿》



图 2-14 动画片《九色鹿》



图 2-15 动画片《九色鹿》



图 2-16 动画片《九色鹿》

在动画片《哪吒闹海》中(图2-17、图2-18),动画形象借鉴了山东木版年画中的造型特征。在角色的面部刻画和服饰造型上,特别是线条运动表现上,都突出一种传统造型的优美和典雅。

另一方面是生活经验的积累。动画片相对于其他影视形式,更显得年轻化,有时代感,对观众更有亲和力。从某些方面来说,动画片也是时尚生活的一部分。在美国和日本的动画片中,角色的外观形象和肢体语言都具有时代感。无论是古装片、时尚片还是科幻片,对青少年观众都具有强大的亲和力。许多动画形象深受青少年喜爱,以至于被奉为偶像。日本动画走了一条与美国不同的发展道路。在由漫画走向动画的过程中,日本动画对角色形象和故事情节给予了更多的关注,并且针对动画片的消费群体,进行了准确的定位。在日本,不同的时间段播放适合不同年龄段的动画片:儿童、少女、少年、成人动画等。这些动画片都有固定的受众群体,有较强的针对性。这样,动画造型就能适合不同观众的欣赏习惯和水平,在引导着动画时尚潮流的同时,也引导着动画延伸产品的消费潮流。

思考和练习

1. 寻找国产动画片中艺术风格统一的实例,说明其造型风格特点。
2. 寻找有强烈形式感的动画片造型,并分析其特征。

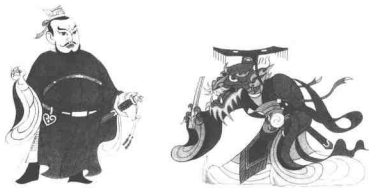


图 2-17 动画片《哪吒闹海》中造型角色



图 2-18 动画片《哪吒闹海》哪吒造型

第3章 角色造型设计的风格类型

3.1 写实类造型设计

这类动画形象，保留了很多动画原型的特点。无论是人还是动物，都在保留原有角色比例的情况下，进行某些特点的夸张和修饰。

这类角色设计的重点是对角色身体各部分形态上的把握。写实型动画片在制作中常常比夸张型动画片要难一些。制作中出现的各种比例、解剖、骨骼关系等更容易暴露出问题。这样，就要求设计者有较强的造型能力，要掌握扎实的人体素描、速写、色彩造型本领。（图3-1、图3-2）

该造型在保留原有比例的前提下，对角色的腿部进行了拉长处理并突出其女性特征，在腰部、臀部都进行了夸张，使角色显得更有女人味，也更俏皮可爱。

3.2 拟人类造型设计

以动物、植物等为原型，按照人物比例特征、运动方式和表情去塑造角色的方式，赋予动物、植物等各种动态表情。不同的物种，因此表现出丰富多彩的形态，这也是此种造型设计的奇妙之处。

目前，在动画市场上以玩具、汽车、日常用品等为主要角色的动画片随处可见。这种造型特征是把人们生活中熟悉的物品进行夸张变形，并赋予个性表达，从而带给观众一种新颖的视角和视觉效果。

从动画商业运作的角度来看，很多产品（玩具、汽车、食品等）通过其动画片的播出，达到了很好的宣传效果，推动了产品的销量，从而使整个动画产业链更加完整并更加良性发展。

夸张变化出来的手臂和魔术帽的米老鼠（图3-3）、《幻想曲》中的扫帚（图3-4）、《汽车总动员》里面的各种汽车（图3-5~图3-7）、《玩具总动员》里面的各色玩具、《海绵历险记》中海星和海绵卡通的拟人造型（图3-8），还有把机械零件进行组合的《机器人历险记》（图3-9~图3-11）等都是具有说服力的实例。



图 3-1 学生课堂练习



图 3-2 兔女郎的三维造型



图 3-3 动画片《幻想曲》



图 3-4 动画片《幻想曲》



图 3-5 《汽车总动员》设计草图



图 3-6 动画片《汽车总动员》



图 3-7 动画片《汽车总动员》



图 3-8 动画片《海绵历险记》

《汽车总动员》中根据每辆汽车不同的性格、年龄与汽车的款式外观很好地结合，赋予了不同角色独特的气质。

《海绵历险记》中通过对一块普通海绵到位的拟人化处理，不但展示了创作者丰富的想象力，而且充分表现了角色快乐勇敢的性格。

《机器人历险记》中看似毫无用处的一堆零件经过巧妙的组合，并赋予角色拟人化的性格特征及外貌、肢体语言，成为了银幕上又一组动画明星。



图 3-9 动画片《机器人历险记》

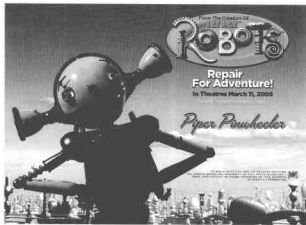


图 3-10 动画片《机器人历险记》



图 3-11 动画片《机器人历险记》

特别是系列动画片《变形金刚》，以及由此制作的电影版《变形金刚》（图3-12～图3-15），通过对各种汽车的变形设计和机器人的造型相结合，产生了强烈的视觉效果。

同样是对汽车的拟人化处理，相对于《汽车总动员》，电影版的《变形金刚》中的汽车，人们的设计更加繁复、炫目，性格也更为刚毅，举止动作中机械感也更强。

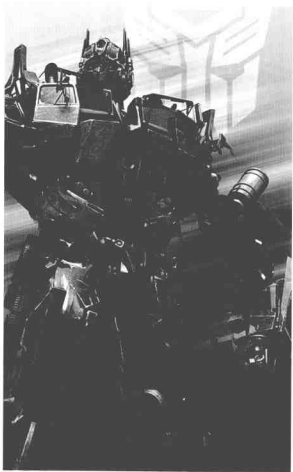


图3-12 动画片《变形金刚》擎天柱造型



图3-14 动画片《变形金刚》擎天柱造型



图3-15 动画片《变形金刚》威震天造型

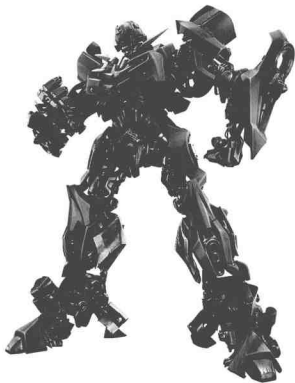


图3-13 动画片《变形金刚》大黄蜂造型

3.3 写意类造型设计

这种角色造型适合在风格形式感很强的动画片中，用不同的表现方式突出一种全新角色造型。这种造型依附于整部动画片的风格基础，形式感很强，个性特征明显。

此类动画角色，主要是以动画片的整体风格为前提，抛弃了角色原型的很多固有因素，比较注重外在的形式感表现。例如：在动画片《change》中（图3-16、图3-17），在千篇一律、毫无个性化的角色中，主角的色彩和特定表情突出了自己的个性。

角色的表情动作不同于其他类型动画片里的动画角色，需要用独特的表达形式与之相配合。例如在摆拍动画、实验动画中，根据风格化的要求，对造型进行夸张的表现。（图3-18、图3-19）

更为重要的是，除了角色本身的视觉效果，更要注重背景、前景等画面因素与之相配合产生的综合效果。因为，在风格片中，写意类角色比写实类角色要显得“虚”。很多镜头里面的角色边缘与背景的关系比较难处理。

思考和练习

1. 思考在动画片中写实类、拟人类、写意类造型之间的区别和特征。
2. 试举例分析写实类、拟人类、写意类动画造型在具体的动画片中的成功运用及其原因。



图 3-16 动画片《change》



图 3-17 动画片《change》

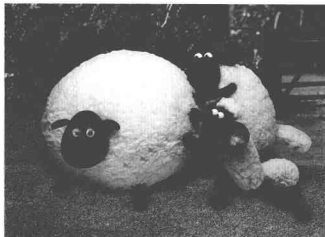


图 3-18 粘土动画片《羊咩咩 - 肖恩》



图 3-19 粘土动画片《羊咩咩 - 肖恩》

第4章 人物角色造型设计的流程

4.1 角色原型的素材收集

动画是一种夸张的艺术，大量的观众之所以能够被它吸引，就是因为它是现实生活的提炼和艺术夸张。那么，要达到这样的效果，也就要求我们对生活中细节的观察必须细致入微。角色设计要成功，必须对生活中形形色色的人物留心观察体会。

首先，我们在生活中要更多观察身边各种人物的动作以及表情变化，这是我们必须具备的基本功。在这个阶段需要通过速写的形式，收集各种人物表现性格的瞬间。例如：

迪斯尼自从开始了工厂化的大规模动画生产，就聘请了专业表演艺术家作为动画创作的动作原型，角色原型的重要性由此可见一斑。

除此之外，对于其他的素材原型（比如动物、植物、各种生活用品等）都需要我们仔细观察，捕捉原型的形体特征并加以表现。例如：《幻想曲》中的扫帚，《汽车总动员》中对各种汽车拟人化造型等。（图4-1～图4-3）

4.2 角色头部设计

角色的头部是角色造型的关键。因为大部分的情感、对白都是通过头部和五官的运动实现的。而且，从观众的角度出发，对角色的第一印象是非常重要的。动画不同于其他媒体形式，它是角色故事夸张创造的表现形式。那么，角色的外貌特征，也就决定了该角色在片中的定位。（图4-4、图4-5）

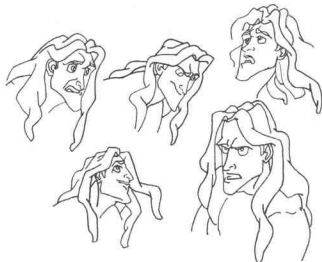


图4-5 《泰山》头部造型

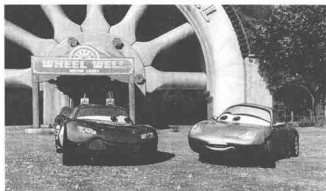


图4-1 动画片《汽车总动员》

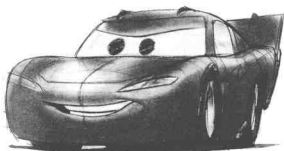


图4-2 动画片《汽车总动员》



图4-3 动画片《汽车总动员》



图4-4 三维角色头部造型