

Image Design of Cartoon Characters

CARTOON

高等院校动画艺术专业教材

动画角色形象设计



张瑞瑞 涂凌琳 编著

Image Design
of Cartoon
Characters

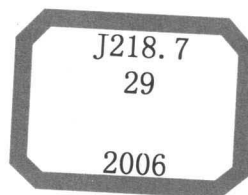
HUBEI FINE ARTS
PUBLISHING HOUSE

SPECIALIZED COLLEGE TEACHING MATERIALS FOR CARTOON ART

湖北长江出版集团



湖北美术出版社
HUBEI FINE ARTS PUBLISHING HOUSE



高等院校动画艺术专业教材

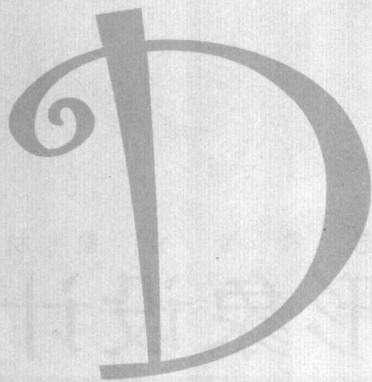
动画角色形象设计

Image Design
of Cartoon
Characters
HUBEI FINE ARTS
PUBLISHING HOUSE



张瑞瑞 涂凌琳 编著

SPECIALIZED COLLEGE TEACHING MATERIALS FOR CARTOON ART



责任编辑 / 戴建国 吴开

封面设计 / 刘嘉鹏

责任印制 / 程业友

图书在版编目 (CIP) 数据

动画角色形象设计 / 张瑞瑞, 涂凌琳编著.

—武汉: 湖北美术出版社, 2006.12

高等院校动画艺术专业教材

ISBN 7-5394-1919-9

I. 动...

II. ①张... ②涂...

III. 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 (2006) 第 137798 号

动画角色形象设计 ©张瑞瑞 涂凌琳 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

H T T P: www.hbapress.com.cn

E-mail: fxg@hbapress.com.cn

印 刷: 武汉德利彩印有限责任公司

开 本: 889mm×1194mm 1/16

印 张: 6.5 印张

印 数: 3000 册

版 次: 2006 年 12 月第 1 版

2006 年 12 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 7-5394-1919-9/J·1503

定 价: 32.50 元

高等院校动画艺术专业教材编委会

执行主编: 朱明健 (武汉理工大学艺术与设计学院 副院长、教授)

邢国金 (中国动画学会动画教育委员会 秘书长)

编 委: 严定宪 (上海美术电影厂 前厂长、一级导演)

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)

常 虹 (中国美术学院传媒动画学院 副院长、副教授)

孟 军 (动画制片导演、教授)

陈 瑛 (武汉大学新闻传播学院动漫系 主任、教授)

魏光庆 (湖北美术学院动画学院 院长、副教授)

张瑞瑞 (湖北工业大学艺术设计学院 副院长、教授)

周 艳 (武汉理工大学艺术与设计学院动画系 副主任)

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

前言

人才是第一生产力，因此，培养动画人才已是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快速，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，动画还不仅仅是艺术和科技，它已是一个世界性的产业，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，积极编写和出版动画理论著作与动画教材是一项非常重要的工程。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，还有一些引进的动画教材版本，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的《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际的动画操作能力”的宗旨。这对于动画教学工作、动画专业人士和动画业余爱好者来说，都是一部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。

中国动画学会秘书长 张松林

序

动画艺术自萌芽发展到今天，历史虽然短暂，但优秀的动画作品已经有了许多。如：中国的动画片《大闹天宫》、《哪吒闹海》、《小蝌蚪找妈妈》等，美国的《米老鼠和唐老鸭》、《汽车总动员》、《狮子王》等。每当我们回忆它们时，首先映入脑海的是那些幽默、夸张、滑稽、活泼、可爱的动画角色形象，是他们给我们的生活增添了无限乐趣，同时也给了我们许多启发和教育。

动画艺术发展到今天已经成为了一个产业，它还渗透到许多领域，如电视与网络中的广告。今天的动画影片，从短片发展到长片，制作技术从二维发展到三维，新作佳片不断涌现。中国的动画艺术由“万氏兄弟”的创作发展到今天，经历了一段不平坦的历程，本来在国际影坛上一度处于领先地位的中国动画电影，现在已远远落后于日本和欧美。为了追上世界动画前进的步伐，做强做大我国的动画产业，我国政府加大了政策扶持的力度，各艺术院校和相关的院校相继开办了动画专业，正在努力培养中国近年急需的动画人才。

《动画角色形象设计》就是为了适应当前动画教学的要求而编写的。一部好的动画作品，其画面活灵活现，善于打动观众，关键在于创造出风格化的角色形象。角色形象的设计是动画艺术的核心。本书的主要内容就是围绕动画角色形象的设计和表现展开的，详述了动画角色形象的艺术特征、分类、不同表现形态；介绍了动画角色形象的创作基本方法、创作表达原则、造型结构语言；讲解了动画角色形象塑造技巧与练习步骤。

本书的疏漏之处恳请使用本书的师生和其他读者批评指正。对本书所引用的优秀动画作品范例和设计图的作者以及相关的中外著名动画公司、动画设计家表示衷心的感谢！

张瑞瑞



1	第1章 概述
1	1.1 动画角色形象的任务
4	1.2 动画角色形象的艺术特征
6	1.3 动画角色形象的分类
6	1.3.1 按制作手段分
8	1.3.2 按角色属性分
10	1.3.3 按美术风格分类
13	1.4 动画角色形象与其相关因素
14	第2章 动画角色形象的不同表现形态
14	2.1 动画角色形象分析与比较
14	2.1.1 美国风格——夸张、浓烈、弹性十足
16	2.1.2 欧洲风格——自由、单纯、符号化
18	2.1.3 日本风格——细致、凝重、工笔打造
20	2.1.4 中国风格——优美、严谨、隽永悠长
22	2.1.5 其他非主流动画片
24	2.2 各种艺术形式的动画角色形象分析
24	2.2.1 剪纸、皮影动画
26	2.2.2 木偶、泥偶动画
28	2.2.3 水墨动画
30	2.2.5 其他
32	2.3 经典动画角色形象赏析
42	第3章 动画角色形象的创意
42	3.1 创作的基本方法
42	3.1.1 写实主义
42	3.1.2 浪漫主义
42	3.1.3 形式主义
42	3.2 创作表达原则
42	3.2.1 准确性原则
43	3.2.2 情感性原则
44	3.2.3 变化性原则
45	3.2.4 整体性原则
45	3.2.5 可视性原则
46	3.3 定位角色类型特征
48	3.4 民族动画形象
48	3.4.1 动画与民族风格
50	3.4.2 中国动画的民族传统文化传统
52	3.4.3 民间美术对动画角色形象设计的启示

56 第4章 动画角色形象的设计表现

56 4.1 造型结构表达语言

56 4.1.1 夸张、变形

58 4.1.2 联想、添加

59 4.1.3 概括、简化

60 4.1.4 诙谐、幽默

61 4.2 根据几何形给角色造型

64 4.3 正确用线构架结构

66 4.4 色彩设定

68 4.5 组合关系

68 4.5.1 角色之间的组合关系

70 4.5.2 角色与背景的组合关系

72 第5章 动画角色形象塑造技巧与练习

72 5.1 造型基础训练

73 5.1.1 比例与结构关系

76 5.1.2 运动动态规律

82 5.1.3 局部细节表现

88 5.2 动画造型练习

88 5.2.1 从写生形象到动画形象的转变

89 5.2.2 抽象几何形的归纳

90 5.3 动物角色造型

92 5.4 服装与道具

94 5.5 素材积累

95 5.6 设计能力锻炼

96 参考书目

第1章 概述

1.1 动画角色形象的任务

动画是动画片的简称,它是使用影视科技所创造的综合文学、科学、艺术等多种形式的现代美术作品,是一种活动的视觉形式,简而言之就是动起来的画。它以绘画或其他艺术形式作为造型的主要手段,通过人物和环境空间的造型,创作动态的影像,表现某些情节和某一形体运动的过程,表现艺术家的创作意图和思想情感,反映人们的生活、理想和愿望。

动画片首先是美术作品,画面效果在动画中占有非常重要的地位。然而内容决定形式,作品的精神、内容才是一幅动画作品的第一要素。就如辞藻语句的美感并非文学作品的第一要点,而内涵是否深刻才是重点。在文学作品中,人物形象是作品内涵传达的符号,动画中的角色形象担当了同样的任务。角色是动画作品中以生命形式进行活动的表演主体,设计师根据动画角色的特征,通过造型语言将动画作品的内涵和自己的审美外化为可视的形象,使他人在接受的过程中产生审美想象与联想,通过作品中的角色形象来理解作品的真正含义。如果说故事结构是动画艺术中的内在美,那生动活泼的动画造型就是动画创作中的外在美。

动画片可以将视觉表现和听觉表现融于一体,其创作者几乎可以运用所有艺术门类的各种表现手段来更好地表达故事情节和人物性格,这样才能塑造角色形象,才能引起创作者和观众的兴趣。角色形象是一部动画作品的灵魂,它主导着整个动画片的情节、风格趋势等,成功的动画形象是一部动画成功的基础。由此可见,动画片是否有感染力和说服力首先在于视觉的力量——动画角色形象的设计。一部成功的能够吸引观众的动画片,最关键的就是片中的角色造型。有时候看了一部动画片后,很容易就把剧情忘了,但是角色那种活泼夸张、生动有趣的表演却让我们印象深刻。在拍摄动画片时,除了先看剧本外,最重要的就是看角色造型。因此,角色造型设计师的工作是最具挑战性的,他不但要具备丰富的生活经验,也要有敏锐的市场观念,此外还要能够完全掌握动画的特性。





风靡世界的米老鼠家族



“迪斯尼”的动物明星

一个成功的动画形象可以催生一个动画系列产业。20 世纪 30 年代，濒临破产的迪斯尼由于推出别具一格的“迪斯尼”动画形象而缔造了一个庞大的娱乐产业帝国。迪斯尼公司出品的许多动画片中的角色形象成为了人们喜爱的动画明星，如“白雪公主”、“美人鱼”等美女明星和“史努比”、“加菲猫”等可爱动物，动画角色形象的作用由此可见一斑。



“迪斯尼”的美女明星



美国的卡通明星贝蒂·布鲁 (Betty Boop) 在原画家的精心设计和修饰下, 在 1932 年成为观众心目中的性感象征, 声势不亚于好莱坞巨星。



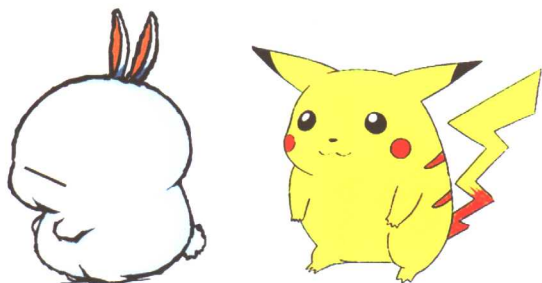
现代的动画覆盖面广泛,已经不仅仅是传统意义上的动画形式,它越来越具商业性和独特的审美性,越来越受人注目。利用动画角色形象设计的广告、包装装潢、服装图案、吉祥物随处可见,也被大众广泛接受和喜爱,有着大好的前景和市场开发空间。



《怪物公司》里的怪物造型，充满着奇特的想象。



樱桃小丸子



流氓兔

皮卡丘

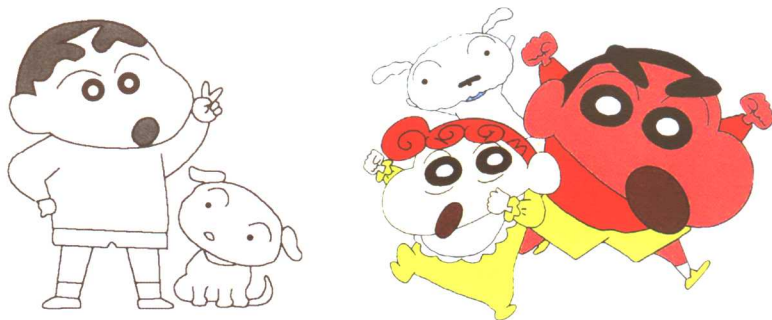
简化、符号化的动画形象

1.2 动画角色形象的艺术特征

①**想象性与创造性**：动画是一张一张地画出来的，它能获得让实拍电影无法比拟的观赏效果。就艺术的独特性来说，动画的最大特点就是能够表现现实生活中无法满足的视觉图像。“做动画的人像上帝在创造世界”，动画王国是梦幻的王国，具有高度的假定性和超现实性。想像性与创造性是动画的生命，动画造型有着无限的自由创作空间，动画中的角色形象是虚构的，是设计者根据脚本的需要和按照审美及美术规律设计制作的形象。它可以不受自然规律的限制，不受时空限制，局部的造型、角色的位置比例关系都可调整，可以制造出虚幻、奇妙、诡异的视觉形象。（比如指头大小的精灵或是3米高的巨人）它可以让人物上天入地、随心所欲；可以让神仙鬼怪、动物植物充满人性，使用人语；可以展现生活中没有的某种超自然的神力。动画造型在使用这种手法时，比起其他任何艺术形式都要更加充分、更加自由，更具有想像力、创造的空间。

②**简化、符号化**：动画的元素在所有影视门类中最为单纯简练，但是在抽象至极限的符号中又包容最深广的意蕴。好的形象设计给人的感受、启发远比用眼睛去看到的更多。单纯、简洁的造型会使视觉信息的传达更为明确、直接。简洁的语言也是动画制作过程的繁复而巨大的工作量对动画形象设计的特别技术要求，运用尽可能概括的手法来塑造动画角色形象将意味着减少非常大的工作量。

③幽默与趣味性：动画角色形象设计不仅需要美感，还需要生动和有趣，幽默与趣味性则可谓动画的灵魂。动画的角色形象为了给人留下深刻印象，往往在某些典型特征上进行独特的夸张，使形象极具滑稽的性格特征和诙谐的喜剧效果，如同优秀的相声小品的艺术魅力，使人忍俊不禁，难以忘怀。



蜡笔小新

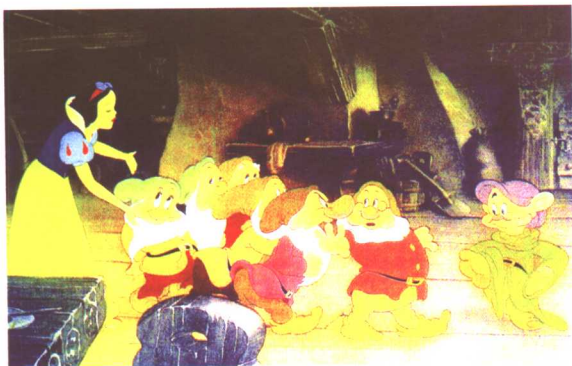


幽默、趣味的动画形象

④民族特色：民族特色是一个国家或民族历史文化的积淀和精华，各个国家、各个民族的文化艺术传统影响着动画创作。各国民间故事和民间艺术在动画的题材和形式上占了很大的比例，各国的动画对故事的构架、情节的编排与语言的设计等都有自己的风格特色。动画中的角色形象塑造更是反映了设计制作者本土文化传统与人文精神，如从动画片《大闹天宫》中的角色可以看到中国民间脸谱的造型元素，从《阿拉丁》中可以看到阿拉伯民族的造型艺术风格，这就是民族传统的力量。



有民族特色的动画形象《花木兰》



《白雪公主》镜头画面



第一部电脑立体动画片《玩具总动员》镜头画面



三维电脑动画《冰河世纪》镜头画面

1.3 动画角色形象的分类

1.3.1 按制作手段分

动画制作拥有多种多样的技术手段，动画角色形象因其制作技术语言的不同，可分为以下几类：

①**传统绘制**：这是动画制作最常用也是历史最悠久的技术方式。主要是通过手工逐幅绘制的，将角色形象运动过程和形态逐格地分解，画出一系列运动过程的不同瞬间动作，再通过对画稿的拍摄扫描而产生完整的作品。它借用了不同绘画语言的表现形式，动画的表现可以非常细腻，具有艺术表现的感染力和装饰性的美感。传统绘制的方法包括各种不同类型的绘画表现形式，有彩铅、蜡笔、钢笔、水墨、色粉、素描、水彩、油画、版画、玻璃画等。1937年沃尔特·迪斯尼制作的第一部彩色动画剧情片《白雪公主》即为传统绘制。

②**电脑制作**：数码技术在动画中的运用带来了新的创作手法，动画角色形象借其技术更加缤纷夺目，让人目不暇接。在计算机辅助下，只需要设计好一个最基本的角色造型，便可直接利用计算机进行动画创作，不需原画。计算机快速、精确，在虚拟仿真与特效展示方面具有得天独厚的优势，可以模拟现实世界中几乎所有的东西，而且可以虚构现实生活中根本不存在的东西。这种模拟和虚构既可以是惟妙惟肖的写实，也可以是奇妙无穷的夸张变形，能产生手工绘制无法实现的视觉效果。计算机制作的形象与手绘相比常常更精美更逼真，但是，无论计算机的功能怎样发展，它也只能起辅助作用，它代替不了最富创造性的原画创作和绘制。

③**实物制作**：这一类是利用橡胶、黏土、沙、铁丝、纸、布、木头等各种不同类型的材料制作动画形象。制作动画片时，逐帧一边捏改形象一边拍摄，别有生趣。这类动画角色造型简洁明朗，透着一种拙朴的个性，色彩单纯却不乏热烈感，动作虽然概念化却生动有趣，加上其制作材料一般来源于人们生活中很熟悉的东西，又经过人的双手无数次调弄，洋溢着浓浓的亲和力，所以深受人们的喜爱。例如，美国动画片《小鸡快跑》的动画角色形象都是用黏土捏制而成，返璞归真，轻松俏皮；中国动画片《神笔马良》的角色形象则是木偶。这一类还有沙土动画、剪纸动画等。



粘土动画《小鸡快跑》镜头画面



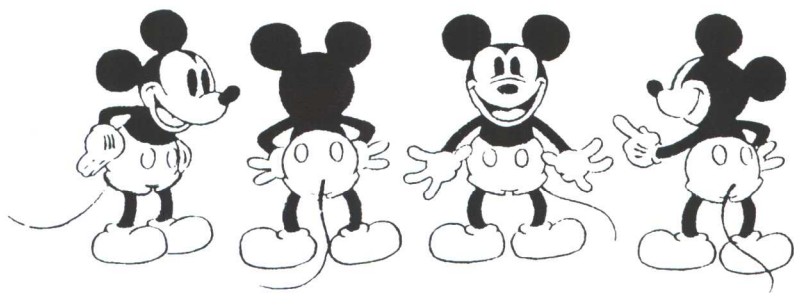
木偶动画《神笔马良》镜头画面



《马达加斯加》

1.3.2 按角色属性分

①动物角色形象：动画中的动物角色通常都具有人类的情感，动物形象一般都是拟人化的，显得生动有趣。例如：被认为是最受欢迎的动物形象是来自《威利号汽船》中的米老鼠；《小鹿斑比》《马达加斯加》等众多影片都是以动物为主角……



《米老鼠》



《三只小猪》



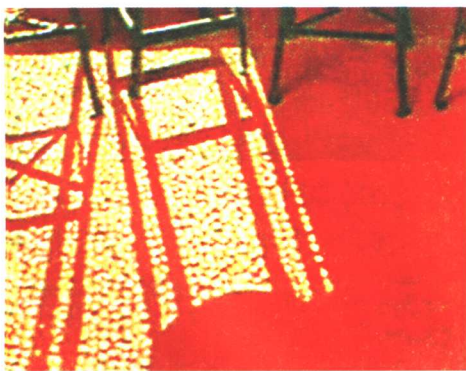
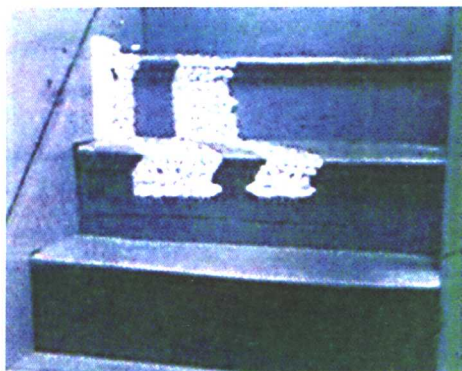
《灌篮高手》

②人物角色形象：比例、结构、形态相似，表情变化复杂而微妙，因而要设计出有特色的造型其难度相对最大，所以在设计人物角色的形象时既要注意其年龄、性别、相貌、外形、服饰特征，还要注意人物的民族、国度、文化、职业、家庭、时代以及个性所形成的特有气质。例如，《灌篮高手》中的流川枫成为了风靡一时的偶像；比利时漫画家埃尔热的作品《丁丁历险记》中的丁丁、船长等人物走遍了世界。

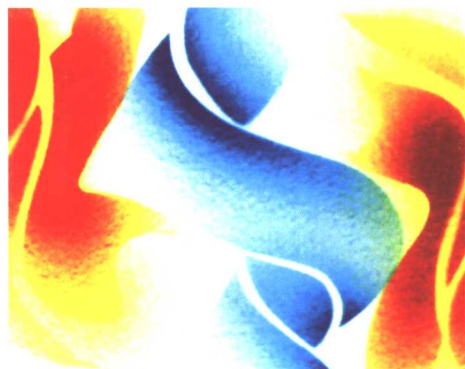


《丁丁历险记》

③**抽象角色形象**：是以自然中没有生命的物体为主角。造型简化、抽象，随意而无拘束，多是变化丰富的几何形。例如：《游离的光》以光的足迹为主角；《三人组舞》将抽象的音乐舞蹈用符号描绘出来。



动画片《游离的光》中的镜头画面



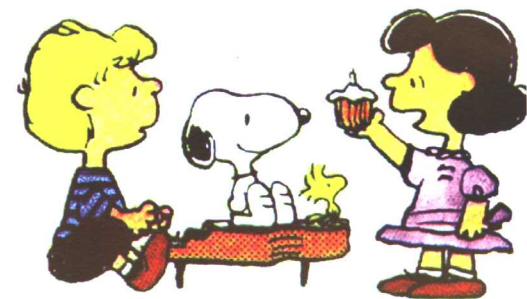
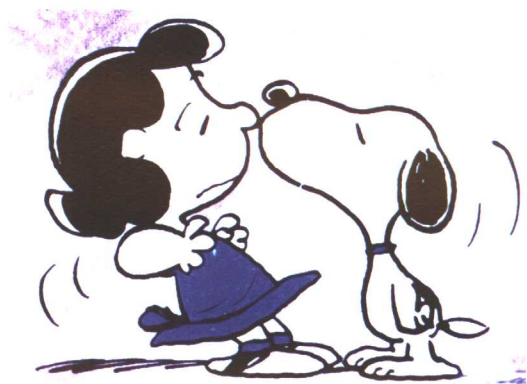
动画片《三人组舞》中的镜头画面



漫画风格的动画片《蜡笔小新》镜头画面

1.3.3 按美术风格分类

①漫画类：漫画风格是动画角色形象的主流，它通过对客观现实的自然形象进行一定程度的夸张、变形，从而夸大角色的某种特征，强调角色的某种性格。角色形象主要借鉴了漫画的特征，强调平面的影像效果，概括而简洁，其比例关系、形态、表情处理等都十分夸张，具有幽默、风趣的艺术特点，往往比现实的形象更亲切可爱。漫画风格充分体现动画艺术的娱乐性特征，代表作品如《史努比》、《蜡笔小新》等。



漫画风格的动画片《史努比》镜头画面