

高等院校动画专业教程



鲁迅美术学院动画专业
沈阳航空工业学院艺术系动画专业

动画角色造型

Animation Character Design

主编：闫英林
编著：史立新



辽宁美术出版社

高等院校动画专业教程


鲁迅美术学院动画专业
沈阳航空工业学院艺术系动画专业

动画角色造型

Animation Character Design

主编：闫英林

编著：史立新

 辽宁美术出版社

© 史立新 2003

图书在版编目 (CIP) 数据

动画角色造型 / 史立新编著. — 沈阳: 辽宁美术出版社, 2004.1

高等院校动画专业系列教学指导用书

ISBN 7-5314-3162-9

I. 动... II. 闫... III. 动画-造型设计-高等学校-教学参考资料 IV. J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2003) 第 125419 号

出版者: 辽宁美术出版社

(地址: 沈阳市和平区民族北街 29 号 邮政编码 110001)

印刷者: 阜新京都盛印刷有限公司

发行者: 辽宁美术出版社

开本: 1/24(889mm × 1194mm)

印张: 9

字数: 20千字

印数: 3001-6000册

出版时间: 2004年1月第1版

印刷时间: 2004年10月第2次印刷

责任编辑: 王易霓

封面设计: 史立新

版式设计: 史立新

责任校对: 张亚迪 王岩

定价: 38.00 元

邮购电话 024-23419474

E-mail lm1945@yahoo.com.cn

http://www.lnpgc.com.cn

顾问：孙立军（北京电影学院动画学院院长）
邢国金（中国动画协会动画教育专业委员会秘书长）
常虹（中国美术学院视觉艺术学院影视动画系副教授）

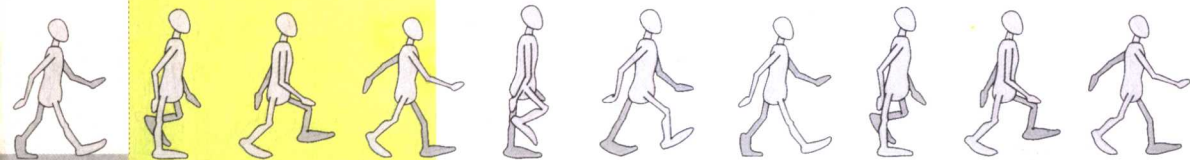
主编：闫英林
副主编：王亦飞

编委会：廉毅
赵君超
史立新
张东雨
王伟
吕锋
秦丹
编著：史立新

责任编辑：王易霓
封面设计：史立新
版式设计：史立新

高等院校动画专业系列教材

《动画角色造型》
《动画运动规律》
《动画素描训练》
《动画速写》
《动画色彩》
《动画基础》
《动画技法》
《动画后期编辑》
《动画分镜脚本》
《动画编剧》
《动画美术设计》
《动画概论》



序言

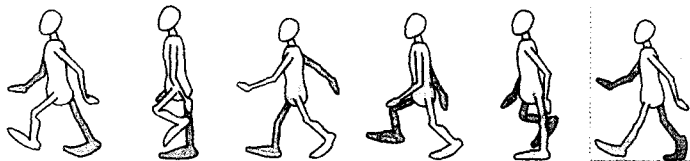
随着动画产业在国内的快速发展以及对动画人才的大量需求，促进了中国动画教育的迅速发展，而相应的各类动画教材的严重缺乏，也制约了动画教学的顺利发展。因此各院校纷纷组织有关专家教授编写各类动画教材以满足动画教学的需求。

沈阳航空工业学院艺术系动画专业与鲁迅美术学院联合推出一套动画专业教材，既体现了自身的教学特点，又吸收了国内外专家及同类教材的优秀之处，更加注重动画专业教学的系统性、规范性。这套教材在引导学生的求知愿望和充分挖掘学生的原创性、创造性的同时，加大了教与学的互动成分，使学生带着问题学习，充分调动了年轻人的创新思维。侧重于学生动手实践能力的培养，希望这套教材的出版能给大家提供更多的选择。

中国动画学会动画教育专业委员会（筹）秘书长



2004年1月



前言

斯图亚特·布拉克顿1906年拍摄滑稽演员表情的单纯，奥托·梅斯莫创作菲利克斯猫的人性化，美国的迪斯尼动画夸张的动作及情节，短短的百年就使动画艺术在滑稽、幽默、轻松中发展到了极致，并形成了巨大的动画产业。这就是动画艺术带给我们的独特魅力和荣耀。

五千年的中国文化的深厚积淀和辉煌给予我们取之不竭的艺术源泉。我们曾怀旧于中国动画所获“中国学派”的国际美誉，与自喜相伴的是沉思，我们未曾感到轻松。但今天，欣逢改革开放，大力发展社会主义市场经济，动画教育与产业有了一个前所未有的机遇，时代赋予我们以历史的使命和责任。

我们感悟到动画教育的使命和责任的重大，培养一批优秀的动画艺术人才来继承、发扬和创造新的文化已刻不容缓。扎扎实实从基础做起，从动画基础教材做起。本套教材纵观国内外动画教材，用其所长，重点贯穿创造性思维的启迪并结合大量的实例，试图引导和启发学生的想像力、创造力及自我潜能的开发。动画制作技术本身并不很难，难的是怎样创作出好的角色和作品，吸引观众的兴趣，抓住观众的视线，甚至控制观众的欣赏节奏和情绪。

把简单的事情弄复杂了——故弄玄虚，把复杂的事情简单化，是一种能力。坚定学习的信心，动画其实很简单。

2003年10月

于沈阳



目录

第一章 动画角色造型概述 /1

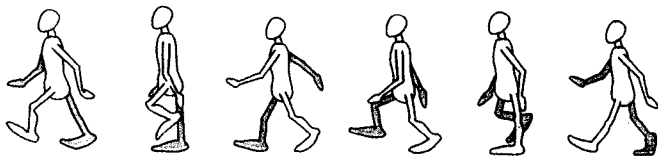
- 第一节 动画角色造型的重要作用与意义 /2
- 第二节 动画角色造型很简单 /4
- 第三节 动画家的思维特点 /5
- 第四节 角色造型与卡通产业化 /9

第二章 动画造型的基本功 /12

- 第一节 造型基本训练 /13
- 第二节 动画角色造型规范 /30
- 第三节 转面画法 /34
- 第四节 动态线画法 /40
- 第五节 气氛渲染元素 /46
- 第六节 中华民族特色的造型元素 /49
- 第七节 动画角色造型特征元素 /55

第三章 动画造型创造方法 /63

- 第一节 动画角色造型 /64
- 第二节 思维方法 /69



第三节 角色创作步骤 /73

第四节 实战方法 /76

第五节 模型参考造型 /91

第四章 角色面部表情与动态肢体语言 /93

第一节 动画角色面部表情 /94

第二节 动画角色动态肢体语言 /105

第三节 人物比例 /110

第四节 人物透视 112

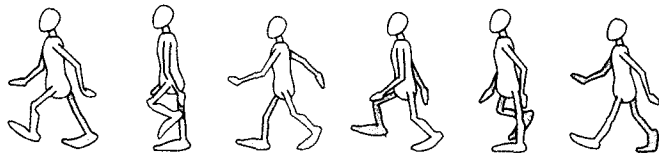
第五章 动画角色典型造型 /114

第一节 造型的材料与风格 /115

第二节 人物典型造型 /119

第三节 动物造型 138

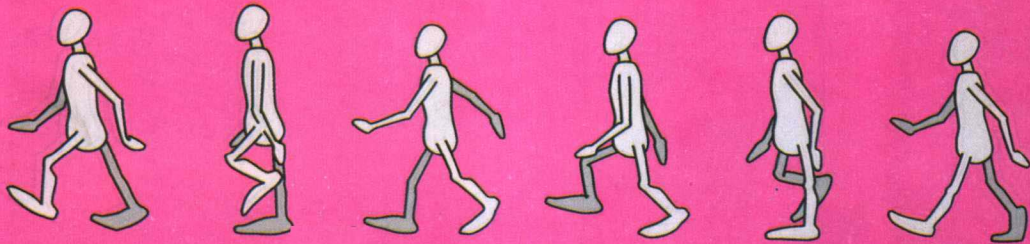
第六章 角色造型欣赏 /165



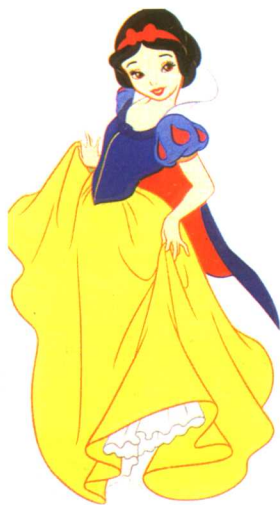
第一章

chapter chapter

动画角色造型概述



第一节 动画角色造型的重要作用与意义

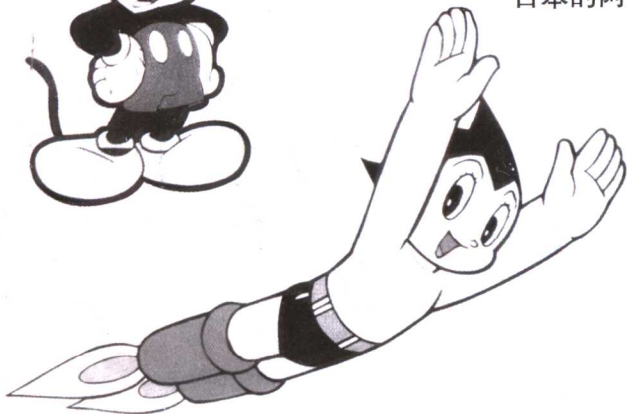


角色造型设计(Charactor Design)是一部动画片的基础，决定着整个动画作品风格、决定着整个动画作品成与败的命运。

在一部电影作品中，男女主要角色的选择很大意义上决定了这部电影的成败，所以导演在剧本敲定后的重要一环就是选择当红明星。

动画片作为影视的一种特殊形式，剧中的主要角色的造型设计同样重要。不同的是卡通明星我们在现实中找不到，而要靠我们自己去设计创造。当然卡通明星也可以有生活原型，但他、她或它是你经过艺术的提炼、变形、夸张之后创造出来的。

例如：中国的孙悟空、美国的米老鼠、日本的阿童木，都是成功的卡通造型设计。



成功的商业动画片应具备的条件:

- (1) 优秀感人的故事
- (2) 出色的角色造型
- (3) 引人入胜的剧情
与节奏安排
- (4) 成功的市场运作

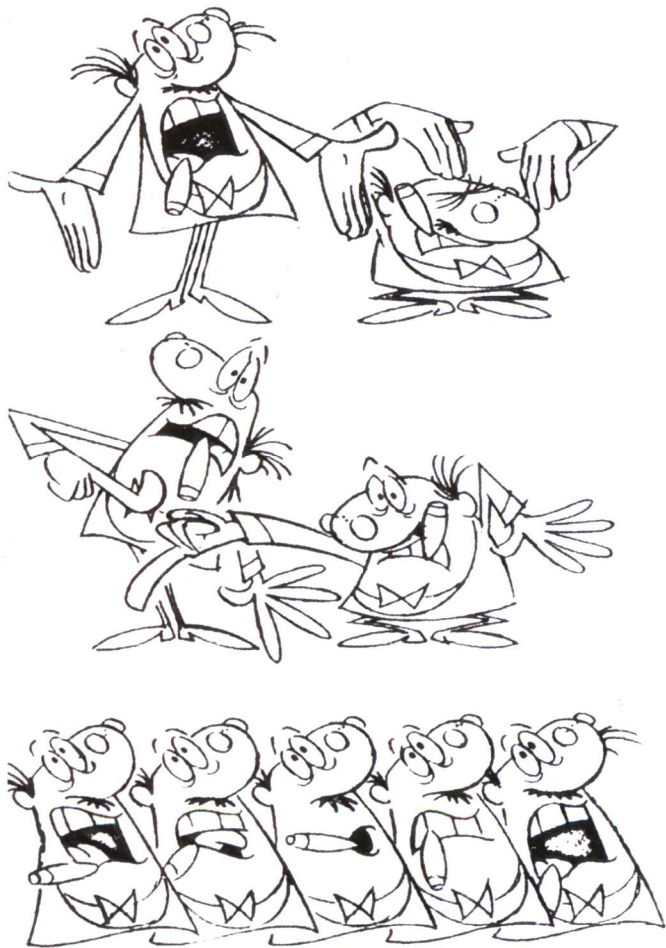
故事的好坏,靠编剧的创作,导演的选择与改编再创作。剧情与镜头节奏的控制靠导演对故事的理解、认识和表达。市场运作,除了前期的策划定位,导演的影响力,营销宣传和角色的成功设计也是分不开的。好的角色造型奠定了一个动画片成功的基础。



第二节 动画角色造型很简单

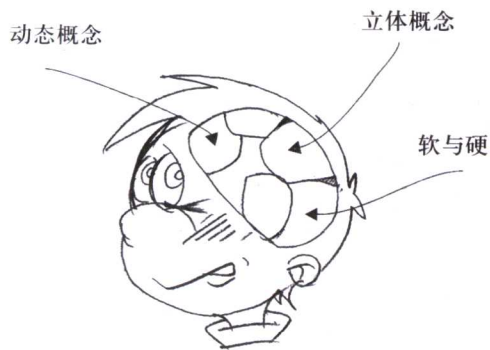
动画造型是很容易的。

我们知道作家用文字表达自己的情感，音乐家用音符抒发自己的情绪，那么动画家就用动画角色的喜怒哀乐来阐述自己的感受；让动画认识与感受能力成为你自己思维方式的一部分，甚至潜意识的一部分，需要时自然流露。



第三节 动画家的思维特点

动画学习首先要解决思维认识问题，动画家的思维特点在于系统地组织塑造动态的形象，有如作曲家把不同的音符按照一定的音乐原理系统地组织在一曲乐章中。学习美术的人善于形象思维方式，学习动画的人要善于动态形象思维。



动画家的大脑构成图



一、立体思维观念

立体的概念：

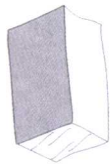
世界上的物体是三维的物体，是占据着一定的空间体积的。即有长度、宽度、高度的立体空间，即使是一片纸也是有厚度的。要养成立体地观察与思考表现角色的习惯。



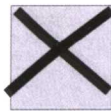
球体



圆形



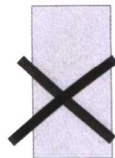
立方体



方体



圆柱体



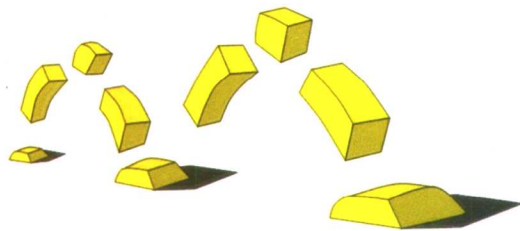
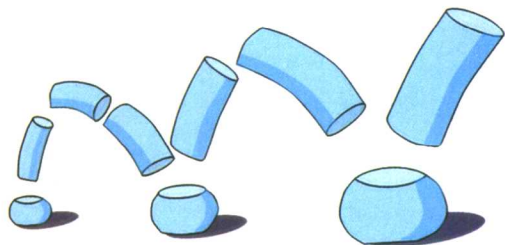
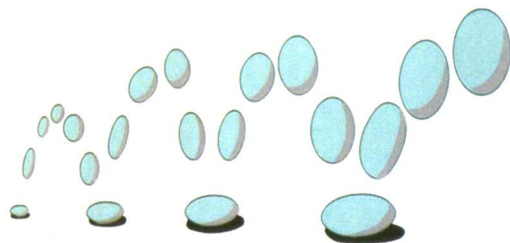
柱形



二、动态思维观念

动态的概念：

世界是永恒运动的，静止是运动的特殊方式。在动画的王国里，“动”是吸引观众的法宝，静是短暂的，是相对的。静的太多会使影片沉闷不生动。当然，动与静是相对的，掌握好动与静的关系尺度要靠实践的积累。



三、软与硬（质感）思维观念

软与硬（质感）的概念：

质感分有形的用笔质感和无形的性格“质感”。有形的与无形的相辅相成。无形的性格“质感”可以理解为各种不同的人物性格，即不同的人物行为方式，语言特征，留给观众的印象与感受。一定的人物性格的表现决定着一定的用笔特点，曲、直、粗、细，简练的，复杂的，软的、硬的，任何物体都可极度夸张。软与硬是夸张的两极，不要质感属性模糊不清的物体。



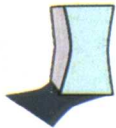
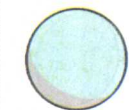
线条直率，转折和缓
——正直英勇



线条硬直，转折锐利
——阴险、奸诈



用线圆润流畅
——柔媚善良



第四节 角色造型与卡通产业化

在国外卡通文化的冲击下，中国卡通到了不得不奋起的时候了。怎么奋起——走产业化的路，每个业内仁人志士对这一点非常清楚。这里主要谈角色造型与产业化。

问题的解决有两种途径：一是先有角色形象，有商业故事片，再和企业联系起来、和某种产品联系起来，把它做成产业化，二是根据企业的CI策划，把企业的吉祥物变成商业故事片的主角，围绕吉祥物组织故事，形成系列动画片，使角色造型就是产业化的一部分。

一、产业化环节

- 1、市场定位策划
- 2、形象策划

