

高等教育“十二五”规划教材

动漫 角色设计

Cartoon Character Design



刘 阔 孟 翊 主 编
冯 静 赵安强 何正强 副主编



北京交通大学出版社
<http://www.bjtup.com.cn>

高等教育“十二五”规划教材

动漫角色设计

主 编 刘 阔 孟 翊

副主编 冯 静 赵安强 何正强

北京交通大学出版社

· 北京 ·

内 容 简 介

本书结合多种艺术门类,对动漫角色设计的相关知识进行了多角度、多方面的讲解。

在充分考虑产业一线技术与实战制作经验的同时,也兼顾了传统动漫艺术理念与角色创意,还讲解了动漫角色设计师的素质培养及作品的创作与制作,使读者了解动漫角色设计是极具创意性的工作,不仅需要高超的绘画技法,还需要运用科学、合理、有效的方法与理论知识支撑。

本教材主要面向高校动画专业学生、动画公司培训与指导用书和广大动漫爱好者。

版权所有,侵权必究。

图书在版编目(CIP)数据

动漫角色设计/刘阔,孟翊主编. —北京:北京交通大学出版社,2014.6
ISBN 978-7-5121-1936-9

I. ① 动… II. ① 刘… ② 孟… III. ① 动画-造型设计-高等学校-教材
IV. ① J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2014)第 122650 号

责任编辑:陈跃琴

特邀编辑:宋英杰

出版发行:北京交通大学出版社

电话:010-51686414

北京市海淀区高粱桥斜街 44 号

邮编:100044

印刷者:北京艺堂印刷有限公司

经 销:全国新华书店

开 本:185×230 印张:13 字数:266 千字

版 次:2014 年 6 月第 1 版 2014 年 6 月第 1 次印刷

书 号:ISBN 978-7-5121-1936-9/J·72

印 数:1~2 000 册 定价:48.00 元

本书如有质量问题,请向北京交通大学出版社质监组反映。对您的意见和批评,我们表示欢迎和感谢。

投诉电话:010-51686043, 51686008; 传真:010-62225406; E-mail: press@bjtu.edu.cn。

Foreword

前言

《动漫角色设计》是一本使学生掌握如何将创意转换为设计，又如何运用科学的方法实现设计理念，并制作出动画角色成品的教材。

在国家大力扶持原创动漫产业的大背景下，我国高校动画教育在飞速发展，出自于高校动画专业学生的作品也层出不穷。在一部优秀的动画片中，除故事情节外，最重要的元素应该是动漫角色，因为在动漫的衍生产品中，无一不是依附于动漫角色而展开的。可是在众多国产动画片中，能够转换为品牌产品的非常少，能够由动漫经典角色转换为衍生产品的动漫作品更是凤毛麟角，这充分说明我们在动漫角色设计方面还有待于提高。

本书的写作目的在于全面地讲解动漫角色设计的相关知识，使学生了解动漫角色不仅仅适用于动画片，而是在动漫相关领域都具有广泛的应用性；使学生明白绘画技法并不是角色设计工作的全部，就像武术招式不是武学的全部一样。角色设计也并非单纯的CG技法展现，而是运用科学、合理、有效的方法与理论知识支撑和完成极具创意性的工作。

不可否认，在美妙的艺术作品面前，语言往往会显得苍白。正如一部电影的表达是由音乐、音效、对白、表演、色彩等诸多元素的集成展现，只有亲自看过，才能体会导演在影片作品中所想表达的全部内容。动画也是电影行业的边缘产业，在本人的日常工作中，发现有很多学生喜欢为他人讲述电影，这样的行为不仅是没有电影知识的表现，同时又剥夺了他人独立欣赏和理解电影的机会，因为仅用语言是无法尽数表达一部电影的。在动漫教学中，也会有类似的感受。例如，有些设计感受与创意方式是只可意会不可言传的，很难用语言精确地阐述和讲解，这既是艺术类教学的难点，又是艺术类教学的魅力所在。相信很多高校动画教师都有过这样的感受。那么，教师自身的设计素质就是能否更好地解决此问题的关键。本教材中包含大量的原创作品，其特色就在于作者不仅是教学者，同时还可以以设计师的身

份结合自身真实的创意与设计感受进行教学与原创作品实例分析，可以说是以技法与理念并重的方式讲解角色设计的要领，这样会使学生更直观地理解那所谓“只可意会不可言传”的部分。相信阅读本教材的学生在收获动漫知识的同时，也会在其他相关拓展内容中得到启发，从而激发自身的发散性思维。角色设计是一门博大精深的艺术，本书无法尽数讲解关于动漫角色设计的全部知识，希望阅读本教材的学生可以在多幅原创角色作品中得到帮助。

本书不仅可以作为高校动漫教材，也可以作为从事动画或艺术设计相关工作者的专业参考书，因为它具有一定的艺术与技术参考价值。

作者

2014-4

Contents

目录

第1章 动漫角色设计简介 / 1

- 1.1 什么是动漫 / 2
- 1.2 动漫角色设计的意义 / 4
- 1.3 动漫角色设计的美术风格特征 / 5
- 1.4 动漫艺术的应用门类 / 6
- 1.5 课后作业 / 17

第2章 绘画技巧 / 19

- 2.1 绘画工具 / 20
- 2.2 绘画方法 / 24
- 2.3 人体结构 / 27
- 2.4 比例与结构 / 30
- 2.5 课后作业 / 33

第3章 造型设计规格与要求 / 35

- 3.1 动漫造型规格分类 / 36
- 3.2 不同受众的造型规格倾向 / 56
- 3.3 设计规格实例解析 / 68
- 3.4 专业动漫设计要求 / 74

第4章 角色造型创意思维 / 91

- 4.1 打开造型设计的思维方式 / 92
- 4.2 人体基本结构思维 / 93
- 4.3 头部结构设计思路 / 96
- 4.4 造型设计过程中如何区分人物性别与特征 / 102
- 4.5 拟人化造型的处理 / 115
- 4.6 正反派造型的设计 / 128
- 4.7 动画角色造型设计中的精气神 / 137

第5章 角色造型表演 / 143

- 5.1 依据人物性格定位角色表演 / 144
- 5.2 片中人物的基本动态表演设定 / 148
- 5.3 人物造型转面 / 153
- 5.4 让身体动起来 / 154
- 5.5 了解服饰和道具 / 162
- 5.6 动画片中前期概念稿设定 / 167
- 5.7 角色表演中采用的几种方法 / 171

第6章 动画角色制作流程 / 175

- 6.1 设计师的前期准备 / 176
- 6.2 创作与设计步骤 / 177
- 6.3 原创作品实例 / 181
- 6.4 优劣作品分析 / 192
- 6.5 课后作业 / 200



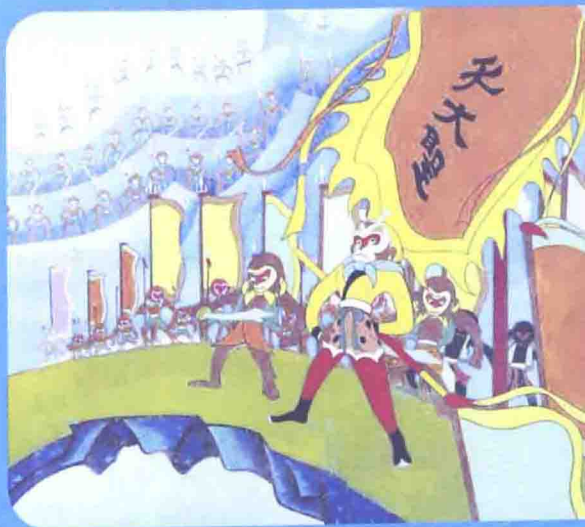
第

1

章

动漫角色设计简介

- ※1.1 什么是动漫
- ※1.2 动漫角色设计的意义
- ※1.3 动漫角色设计的美术风格特征
- ※1.4 动漫艺术的应用门类
- ※1.5 课后作业





1.1 什么是动漫

有这样一个词现在被很多人熟悉，并经常在与别人交谈中提及，可能因为一种习惯，但是其代表的含义是什么，不知有多少人能了解，这个词就是“动漫”。比如小孩子看的漫画书，大学生参加的漫画节，大人们看的动画电影，都会和“动漫”这个词有多多少少的关联，而这些内容中所说的“动漫”是相同的意思吗？又有哪些不同呢？

“动漫”从词义上看主要包括两个内容，即“动画”和“漫画”。在《关于推动我国动漫产业发展的若干意见》中对“动漫”的性质是这样定义的：“动漫产业是指以“创意”为核心，以动画和漫画为表现形式。”本书从动画和漫画的含义展开讲解。

所谓“动画”，英文即“Animation”，其意思是用逐格拍摄的方式所实现的动态影像。动画包括动画电影片、动画电视片及用这种技术所实现的各种影像作品。“Animation”是一种技术手段，是实现画面活动的拍摄方式。而一部动画片的完成不只是需要这种特殊的拍摄方式，还需要有其他的元素，包括剧本、角色形象设计、场景设计，以及电影艺术中的各种表现手法，如镜头、表演、剪接、配音等。但是，无论一部动画片的制作是多么复杂、涉及的领域是多么宽广，它的视觉表现形式都是艺术的，是用画面和形象实现的。通俗地讲，“动画”就是连续的画面，也可以称为动画片或动漫，它要求事物的夸张与变形，强调讽刺、机智、幽默，表现具象或象征性的画面。动画也是多媒体产品中最具吸引力的素材，具有表现力丰富、直观、易于理解、吸引注意力、风趣幽默等特点。《大闹天宫》中的孙悟空（图1-1）就是一个典型的成功动漫角色。

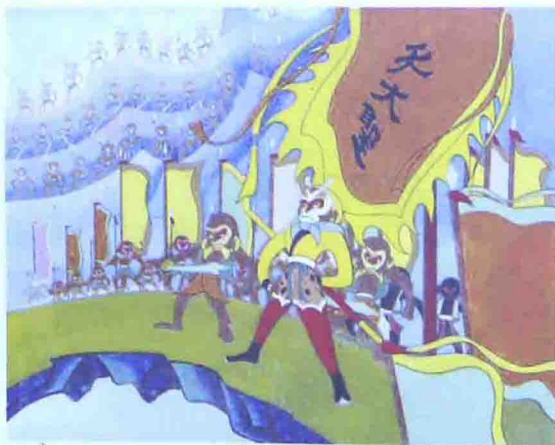


图 1-1 动画片《大闹天宫》

“漫画”是什么？漫画应该是一种画种，也是一种绘画创作的思维方式和表现形式。漫画是用简单而夸张的手法描绘生活或时事的图画，一般运用变形、比拟、象征等手法，构成诙谐、幽默的画面，以取得讽刺或歌颂的效果。漫画之所以受到人们的喜爱，主要有以下几个原因：原因一，它是以形象为语言表现思想内容，既能说明问题，又有艺术欣赏的价值，给读者以鲜明生动的印象和丰富的联想，可阅读性较强，易于广泛传播；原因二，漫画的表现方法简洁，

形象经过夸张处理,特点鲜明,具有强烈的感染力;原因三,漫画的完成形式,在材料上与技法上具有特殊的绘画方式,使爱好者比较容易上手,便于自行创作和绘画,具有广泛的群众基础。例如,《机器猫》(图1-2)就是一个典型的案例。



图1-2 漫画《机器猫》

一部现代故事漫画需要运用镜头的移动和各种蒙太奇剪接,再对故事特定部分的情绪和环境氛围进行渲染。而这正是现代一些故事漫画容易和动画结合的一个原因,因为漫画天生就像动画的分镜头剧本,读者在看漫画的时候可以把它想象成一部动画电影。正因为有着这样的相似性,所以如今种种情况下都会将动画和漫画合称为“动漫”。

从两者的专业属性来看,动画是电影艺术,属于视听艺术;漫画是绘画艺术,属于空间艺术。虽然它们是两种艺术,但是两者之间是有联系的,它们的联系主要表现在形象和故事,这也是所有动漫艺术的基本元素。

从两者的专业性质来看,学动画就要学漫画,学漫画的构思、学漫画的表现。回看世界动漫的发展历史,几乎所有优秀的动画家都学过漫画,而且其中不乏大师级人物,因为动漫是艺术家把对生活的感受,经过自己的思考创作出来的艺术。



1.2 动漫角色设计的意义



图 1-3 米老鼠造型

一部动画片的成功首先必须是角色塑造的成功。随着年代的流逝，片中的情节会渐渐模糊和淡去，但是，独特的角色却能被我们牢牢地留在记忆中。动画片中的角色如同真人演出的电影、电视一样，它们担负着演绎故事、推动剧情发展及揭示人物性格、命运和影片主题的重要使命。比如人人皆知的米老鼠（图 1-3），从它诞生到现在的卓越历程，足以证明一个角色对一部作品起着决定性的作用。在动画片中，造型的缺陷所造成的后果也是致命的，我们很难想象一个丝毫不能引起观众共鸣的角色所发生的故事会吸引人。虽然，影片的后期制作可以弥补一些缺陷，但因为角色所导致的缺陷却是无法弥补的，即使交给像斯皮尔伯格这样的顶级导演，也是于事无补的。

一部动漫作品中，动漫角色造型设计所起的作用是很大的，因为角色设计是基础。优秀的故事情节，吸引观众的角色，完美的编导，就构成了一部成功的动漫作品。而角色设计直接影响动漫作品的成败，由此可见动漫角色设计在作品中的重要性。例如，《米老鼠和唐老鸭》、《白雪公主》、《狮子王》、《花木兰》等动画片中生动有趣的角色，都是我们生活中熟悉的人物或动物，通过艺术设计，就形成了新的动漫造型（图 1-4）。



图 1-4 动画片《米老鼠和唐老鸭》、《白雪公主》、《狮子王》、《花木兰》

在各种类型的动画片创作环节中,角色造型设计是整个影片的前提和基础,它们主导着整个动画片的情节、风格、趋势等。动画片中角色的意义不仅仅局限于动画片本身,而是能产生形同于电影明星的广泛社会影响,优秀的动漫角色造型同样有着独立于影片之外的意义和价值。通常在常规的商业动画创作过程中,角色造型设计是在完成商业策划、创意和剧本创作之后的重要创作环节,是动画前期创作阶段的起点和美术设计工作中最先开始的、最重要的部分。角色造型设计不仅是后面创作的基础和前提,而且决定了影片的艺术风格和艺术质量,进而影响影片的制作成本与周期。



1.3 动漫角色设计的美术风格特征

动漫经历数百年的演变,占主流风格的是漫画风格,它通过对客观自然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。角色造型设计主要借鉴了漫画的特征,其形象的比例关系、形态、动态、表情处理等部分都十分夸张,强调了平面的影像效果,色彩单纯,倾向符号化的表现,概括而简洁,具有幽默、风趣的艺术特点,往往比现实的形象更亲切、可爱。另外一种写实风格,其造型设计的处理、比例关系等基本以自然界的物象为基准,较为突出的特征是运用了光影效果,这类形象比较贴近生活,直白易懂,容易让观众产生共鸣。还有一种拟人风格,造型手段可以说是动画角色造型创作最基本的方式之一,主要体现在动物、植物、物体的拟人化。通过充分发挥想象力,模糊动物、植物、物体与人之间的界限,赋予非生命物体以生命和人的特征。比如米老鼠、唐老鸭、小熊维尼、跳跳虎、汤姆与杰瑞、机器猫、史努比等诸如此类的成功角色,它们最大的特点是简单、无拘束、造型抽象、符号化、随意性比较强(图1-5),现代非主流动画或实验动画影片大多采用此类造型风格。



图 1-5 动画影片角色



1.4 动漫艺术的应用门类

动漫是一种运用夸张和幽默艺术语言的表现形式，动漫的制作方法和表现形式是多样的，它的应用领域也是非常广泛的，各种表现形式之间并没有清晰的界线，为了能将这一问题谈得更为清楚一些，主要从以下几个领域出发，展开分析。



1.4.1 动画

动画片是电影的一种特殊样式，它是运用绘画的方法，结合电影的叙事形式和技术手段所产生的艺术片。动画影片拍摄的对象并不是真实人物，而是经过特别设计的人物、动物、植物或其他物象，拍摄手法利用逐格绘画和拍摄的技术，通过还原自然运动形态的过程完成动画片的制作。

早期动画片的绘制方法源于漫画，那个时期的漫画绘制方法简洁、形象夸张，适合于动画的制作，加上最重要的幽默，深得人们的喜爱。例如，第一部动画片，1906年美国斯图尔特·勃赖克顿所拍摄的《一张滑稽面孔的幽默状态》，就是采用漫画的方法绘制的（图1-6）。这种“漫画式”的表现形式不但用于动画片形象和背景，连动画片的故事结构、动作设计、形象设计等语言要素，也采用了其漫画的语言，这成为了动画片独特的娱乐功能，也说明了动画影片的艺术特点，并一直沿用到今天。

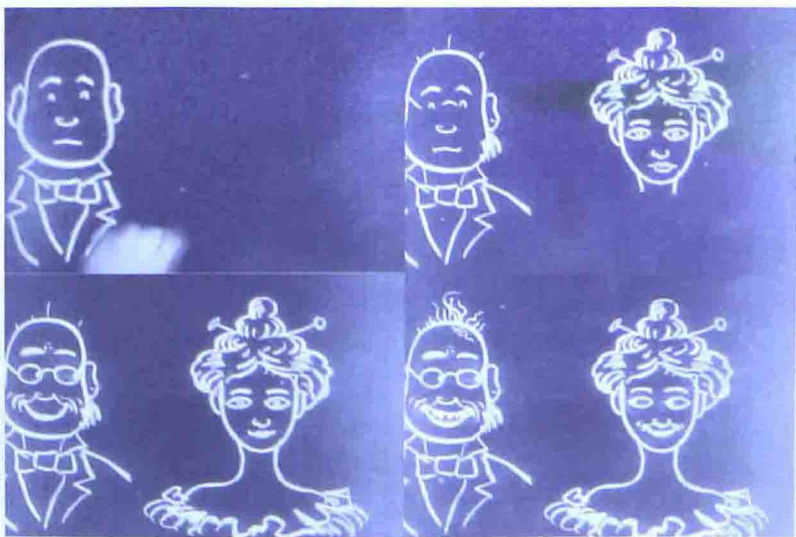


图 1-6 动画片《一张滑稽面孔的幽默状态》

当今是数字化技术快速发展的时代,计算机的运用改变了动画片的赛璐璐片式的制作方法,也改变了大众对动画片的审美,利用多种形式完成的动画日益丰富,难以用某一种艺术定义去进行概括。但是无论是哪一种动画片,其中的表现形式都需要运用造型去表演,可以说是一种美术与电影的结合。例如,梦工厂的《功夫熊猫》,一部以中国功夫为主题的美国动作喜剧电影动画片,以夸张的动作表情、生动可爱的人物形象、美轮美奂的场景、传奇色彩浓厚的故事背景吸引观众。作为计算机时代较为出众的动画片,该片成功宣告了动画电影技术上的一个新纪元——3D 时代占领动画高峰。在巨幕影院里,熊猫阿宝与雪豹的功夫对决被 3D 技术诠释得惟妙惟肖,甚至每一种动物的毛发都表现得相当逼真(图 1-7)。



图 1-7 动画片《功夫熊猫》

1.4.2 漫画

漫画的主要特征是诙谐和幽默,绘画方法灵活多样,不被画种限制,经常应用于报纸、期刊、书籍等出版物中。漫画善于表达一定的思想内容,并且具有很强的情感色彩,而绘制方法一般都比较简洁,既通俗易懂又诙谐幽默,具有直观性、感染性的艺术效果。想要深入了解“漫画”,我们需要从了解丰子恺先生(图 1-8)开始,丰子恺先生曾经解释道:“漫画二字,望文生义,漫,随意也。风随意写出的话,都不妨称为漫画,因为我做漫画感觉同



图 1-8 丰子恺先生



写随笔一样。不过或用线条，或用文字，表现工具不同而已。”丰子恺先生的漫画，简洁朴素，隐含着出世的超然之意和入世的眷眷之心，是平凡得让人感动，是令人落泪的辛酸。

从丰子恺先生的漫画中可了解到漫画的特点和性质：第一，漫画要有意义，不能只表现绘画技法，要有主体思想和具体含义；第二，漫画运用的艺术手段常采用夸张、比喻、象征等手法，讽刺、批评或歌颂某些人或事，具有较强的社会性，读者可通过形象化的画面来理解漫画的意义；第三，漫画的绘画形式是用简略的线条做夸张的描绘，是一种简单的绘画，这里所说的简单并不是简笔画，简单的画面会让读者直接读懂漫画的含义。可见，漫画创作的意义不在于表现形式技法，而主要是所表现的具有幽默、诙谐感的思想，以此来打动读者。图1-9是丰子恺先生的一部漫画作品。



图1-9 丰子恺漫画（一）

漫画能受到大众的喜爱，是因为它表现的是人们的普通生活（图1-10），从人们的视角出发，关注每个人的生活，利用画面去发现自己、认识社会和体会生活，引人思考。总而言之，漫画是用于人们沟通的一种特殊语言，它以图代字，直观而形象，成为了人们生活中

不可缺少的一种娱乐艺术。



图 1-10 丰子恺漫画（二）

1.4.3 插画

用卡通形象画插画的一种表现方法，与独幅漫画相比，插画更注重画面的效果，对造型、色彩、构图这些有着严格的要求，要求插画画家具备深厚的文学知识和艺术功底；与漫画相比，在幽默和娱乐方面插画会略显逊色，但是插画却有着漫画不可超越的艺术效果——夸张、变形、富有情趣、丰富的视觉享受，所以插画本身有着不可替代的作用。



随着信息时代的到来，现代插画的含义已经不再是过去的画和图，“插画”就是读者平常在报纸、杂志、刊物或儿童图画书中看到的图画（图 1-11）。其主要作用就是使文字部分更加生动、更活跃，它不但能突出主题的思想，还能增强艺术的感染力。

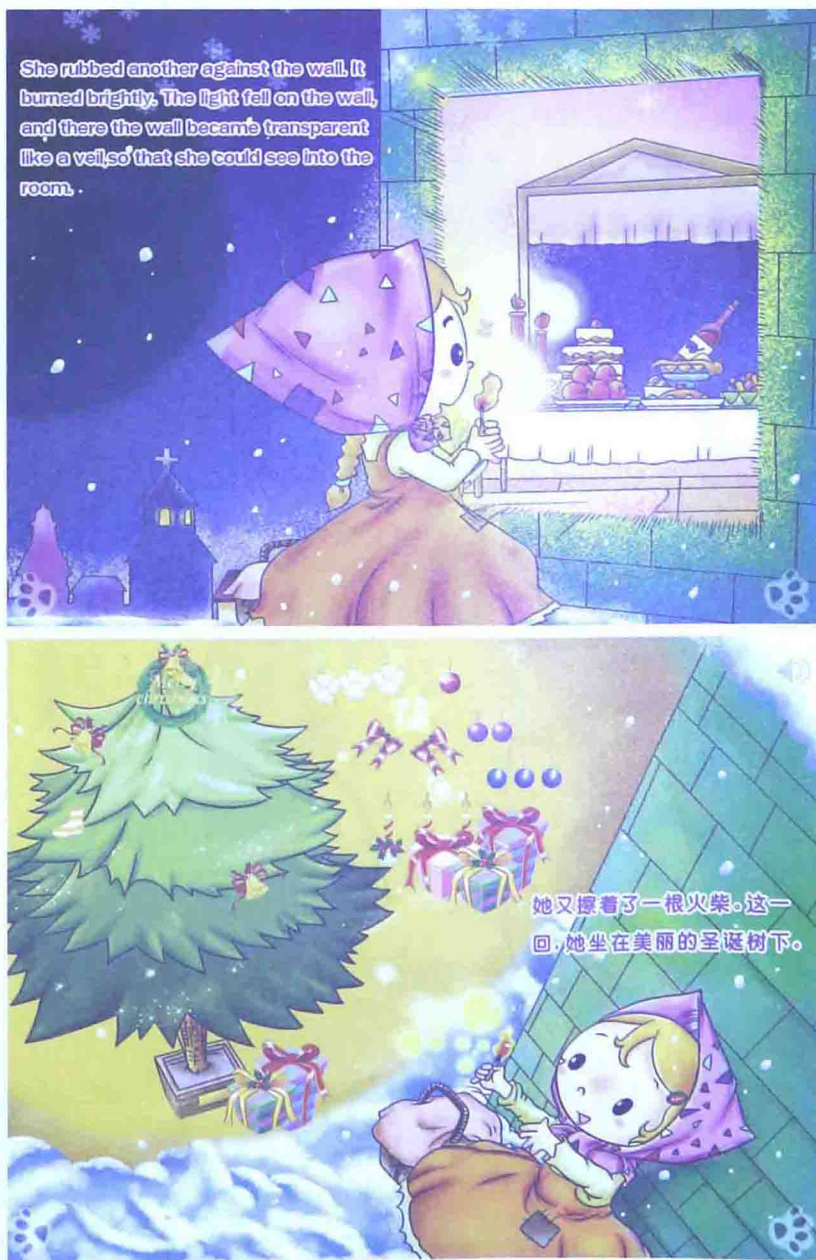


图 1-11 《儿童故事》中的一页插画

现代插画的服务对象主要是商品，商业活动要求把所承载的信息准确、明晰地传达给目标用户，并对这些信息正确地接收、把握，最终使其产生商业价值（图 1-12）。