



动画角色造型设计

高等院校“十二五”规划教材·动画类
ANIMATION CHARACTER DESIGN

主 编 / 梁洁梅 朱 珠 叶 敏
副主编 / 史文杰 王岩岩 李 婷



南京大学出版社

高等院校“十二五”规划教材·动画类

动画角色造型设计

ANIMATION CHARACTER DESIGN

主 编 / 梁洁梅 朱 珠 叶 敏

副主编 / 史文杰 王岩岩 李 婷



南京大学出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

动画角色造型设计 / 梁洁梅, 朱珠, 叶敏主编. --
南京: 南京大学出版社, 2013.8
(高等院校“十二五”规划教材·动画类)
ISBN 978-7-305-09950-2

I. ①动… II. ①梁… ②朱… ③叶… 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 (2012) 第 087771 号

出 版 者 南京大学出版社
社 址 南京市汉口路22号 邮 编 210093
网 址 <http://www.NjupCo.com>
出 版 人 左 健

丛 书 名 高等院校“十二五”规划教材·动画类
书 名 动画角色造型设计
主 编 梁洁梅 朱 珠 叶 敏
责任编辑 黄雪媛 吴 华 (huangxy1212@163.com) 编辑热线 025-83597482

照 排 南京新华丰制版有限公司
印 刷 南京凯德印刷有限公司
开 本 889 × 1194 1/16 印张 10.5 字数 192 千
版 次 2013年8月第1版 2013年8月第1次印刷
ISBN 978-7-305-09950-2
定 价 52.00元

发行热线 025-83594756 83686452
电子邮箱 Press@NjupCo.com
Sales@NjupCo.com (市场部)

* 版权所有, 侵权必究

* 凡购买南大版图书, 如有印装质量问题, 请与所购图书销售部门联系调换

专家委员会

- 左顺荣 中国动画学会副会长
江苏省动漫艺术家协会副主席
江苏省电视台优漫卡通频道总监
- 凌 清 南京师范大学美术学院动画系主任
- 容旺乔 南京师范大学美术学院副教授
- 苏 箐 昆明理工大学艺术与传媒学院视觉系主任
- 孙 亮 安徽师范大学新闻与传媒学院动画系主任

编委会成员 (排名不分先后)

- | | | | |
|-----|-----------------|-----|-----------------|
| 陈 辞 | 南京财经大学艺术学院 | 苏 箐 | 昆明理工大学艺术与传媒学院 |
| 陈汉星 | 南京师范大学美术学院 | 谭 力 | 昆明理工大学艺术与传媒学院 |
| 陈晓华 | 徐州师范大学美术学院 | 王 健 | 南京航空航天大学金城学院 |
| 陈一雷 | 南京晓庄学院新闻与传媒学院 | 王思源 | 广西艺术学院影视与传媒学院 |
| 崔 祎 | 江苏省宜兴中等专业学校 | 王 玲 | 扬州大学新闻与传媒学院 |
| 冯裕良 | 黄山学院艺术学院 | 王岩岩 | 南京信息工程大学传媒与艺术学院 |
| 高宝宝 | 南京理工大学设计与传媒学院 | 吴 月 | 三江学院艺术学院 |
| 顾昕明 | 江南影视艺术职业学院 | 邢鹏飞 | 西南财经大学天府学院 |
| 李 晔 | 江苏省宜兴中等专业学校 | 徐 丹 | 南京铁道职业技术学院艺术系 |
| 梁洁梅 | 南京信息工程大学传媒与艺术学院 | 徐秀萍 | 江南影视艺术职业学院 |
| 凌 清 | 南京师范大学美术学院 | 闫丽丽 | 中国传媒大学南广学院动画系 |
| 米文杰 | 黄山学院艺术学院 | 张 源 | 扬州大学新闻与传媒学院 |
| 穆奕君 | 南京财经大学艺术学院 | 周志奇 | 三江学院艺术学院 |
| 容旺乔 | 南京师范大学美术学院 | 朱贵杰 | 扬州大学新闻与传媒学院 |
| 吴金龙 | 南京师范大学泰州学院美术学院 | 张 杰 | 江苏建筑学院 |
| 明 珠 | 南京师范大学泰州学院美术学院 | 孙林碧 | 南京高等职业技术学校动画系 |
| 范姗姗 | 安徽三联学院计算机科学与技术系 | 吕明明 | 马鞍山职业技术学院计算机系 |
| 濮 毅 | 马鞍山职业技术学院计算机系 | 陈 强 | 南通大学艺术学院 |
| 叶 敏 | 南通大学杏林学院 | 梁晶晶 | 安徽师范大学传媒学院 |
| 方俊锋 | 滁州学院美术与设计学院 | 高宁婧 | 扬州大学新闻与传媒学院 |
| 史文杰 | 合肥信息技术职业学院动漫系 | 赵媛媛 | 合肥师范学院艺术传媒学院 |
| 刘 凯 | 南京信息工程大学传媒与艺术学院 | 申福宏 | 南京高等职业技术学校动画系 |

总 序

欣闻南京大学出版社即将出版系列动画教材，并实实在在地做对学生负责的教科书，不胜欣慰。

近年来，国产动画产业发展迅猛：从1993年到2003年的十年时间，中国动画平均年产量不到2400分钟；而2011年我国的动画产量已经达到26万分钟，是前十年总和的十倍；同时，国产动画片的质量也有了飞速发展，涌现出一批叫得响、立得住、有影响的优秀作品，这其中离不开动画教育的贡献。自2001年动画专业在中国传媒大学开设以来，如雨后春笋一般在全国各大高校落户，历经10余载风雨，一路走来喜忧参半。喜的是，中国动画教育的蓬勃兴起，带动了整个动画产业的飞速发展，这期间涌现了一大批优秀的动画作品及动画人才；忧的是，动画专业课程教学不够系统，存在教学内容陈旧、理论与实践脱节等诸多问题；近年来，出版的动画教材不少，但质量参差不齐。教育好学生，首先要有好教材，南京大学出版社的同仁有志于为中国动画专业的学生出一套好的教科书，这是一件颇有远见、功德无量的好事情。

动画是集体智慧的结晶，需要编剧、导演、原画、动画等各专业人才的通力合作，缺一不可。动画教育也是如此，同样需要群策群力。万丈高楼平地起，出一本好的动画教材，就是为动画教育的发展扎扎实实地做基础工作。我相信，在这样坚实的基础之上，中国国产动画的腾飞指日可待。

左顺荣

中国动画学会副会长

江苏省动漫艺术家协会副主席

江苏省广播电视集团（总台）优漫卡通频道总监

前言

人们谈起某部动画，最先想到的就是动画中的角色。动画角色造型设计是动画制作流程中非常重要的环节，是抓住观众眼球的第一前线。角色造型设计也是美术设计中最关键的部分，是使动画充分展现其个性的重要元素。好的角色造型设计不仅能为整部动画增光增色，也使后期动画延伸产品的开发空间更加广阔。因此，动画角色造型设计是动画专业学生的一门重要的必修课。

本书从动画角色造型的设计流程讲起，对动画角色造型的设计规范及方法也进行了系统的介绍。动画造型设计的艺术性相对较强，无论多大篇幅的文字都只能阐述艺术的原理，读者是否能够设计出优秀的角色造型还与其本身的美术基本功及想象力有关。所以教材中着重介绍了造型设计的多种训练方法，旨在为读者进一步提高造型设计能力指示一个方向，同时也希望读者能够以发展的眼光看待造型设计的规范及设计方法。广大学生在学习动画角色造型设计时既可以借助本书中介绍的设计经验，又要发挥个体的创造力。坚持不懈的美术学习与训练对动画角色造型设计也是大有裨益的。

本书的撰写过程中受到了南京师范大学凌清老师的启迪与帮助，在此表示真诚的感谢。同时感谢南京大学出版社各位编辑对本书出版所付出的努力。本书中的插图创作以及文字撰写由于时间及设计经验的原因难免存在疏漏与不足，恳请批评指教。

梁洁梅

2013年6月

目 录

第一章 动画角色设计概述	001
第一节 动画角色设计的定义	002
第二节 角色设计在动画中的作用	004
第三节 动画角色设计的特性	008
第四节 工艺性	016
第二章 动画角色设计流程	029
第一节 熟悉剧本	030
第二节 构思	044
第三节 草图	054
第三章 角色造型设计的规范及要素	057
第一节 角色造型设计规范	058
第二节 角色造型设计方法	080
第三节 角色造型设计要素	089
第四章 动画角色造型设计训练方法	097
第一节 观察方法的训练	098
第二节 速写能力的训练	100
第三节 生物与机械结构的掌握	103
第五章 动画角色造型鉴赏与学习	111
第一节 造型风格化	112
第二节 形体结构	123
第三节 特征刻画	129
第四节 色彩设计	137
第六章 动画角色传播与推广	145
第一节 “迪士尼公主”角色系列化推广	149
第二节 “变形金刚”衍生品开发	153
第三节 《鬼妈妈》另类动画营销	156
参考书目和参考影片	160

第一章

动画角色设计概述

本章重点：

- 掌握动画角色设计的定义。
- 了解角色设计在动画制作过程中的作用。
- 了解动画角色设计的特性。

本章难点：

- 体会各国动画所传达出的不同的民族特征，并分析中国动画的民族性。
- 掌握不同类型动画各自的工艺制作特点。

第一节 动画角色设计的定义

所谓“动画角色设计”，就是对动画片中的角色进行整体规划的一个过程。这个过程包括形态上的设计与性格上的定位。动画角色设计具体指通过运用变形、夸张、拟人等艺术手法，综合故事情节、时间、场景等因素，将动画中的角色进行整体策划，使之成为一个具有类型化的、有独特性格的可视形象。因为这个活动是一种赋予角色生命力与感染力的过程，所以在草图设计阶段往往需要将角色设计出几个不同类型，并且根据动画角色的需求进行选择、提炼、概括综合后，塑造出具有创新性、符合动画制作要求的视觉化的艺术形象。

这里对于“角色”的理解不同于我们对电影中角色的理解。在电影作品中角色一般是活生生的人，指演员所扮演的形象。动画中角色这一概念，在此基础上的外延有了较大改变，不再局限于人。世界上的万事万物、作品中的人物或动植物，甚至连想象中的、不存在的事物都可以作为动画作品中的角色。因此，动画作品中的角色设计与人的想象力联系密切，对于动画作品中的角色设计可以说“没有做不到，只有想不到”。这些被设计出来的角色只要置身于戏剧结构之下，就都可以成为一个具有表现力的、活生生的视觉形象，但这些角色的本质内涵依然没有脱离人的属性，只是把人的某些类型的属性附着在了各类角色身上而已。

一部优秀的动画片人们看完后不仅会记住故事情节，更会喜欢上这些动画片中的角色，成为它们的粉丝。这些角色就像电影演员一样成了整个影片的灵魂与核心。从美国的迪士尼大片(图 1-1-1)，到日本宫崎骏的动画电影(图 1-1-2)，再到近几年呈上升趋势的中国动画(图 1-1-3)，出现了很多耳熟能详的动画作品，产生了很多动画明星。可见，好的动画角色设计会对动画片的成功起到事半功倍的作用。



图1-1-1 《小熊维尼》



图1-1-2 《龙猫》



图1-1-3 《熊出没》

第二节 角色设计在动画中的作用

在动画生产过程中，角色设计属于前期设计的内容，在生产链上起着承前启后的作用（图 1-2-1）。当动画剧本成为可视化语言后，会对后面的中期制作起着范本的作用。

角色设计在动画制作中是一个非常重要的环节，这个环节的作用体现在如下三个方面。

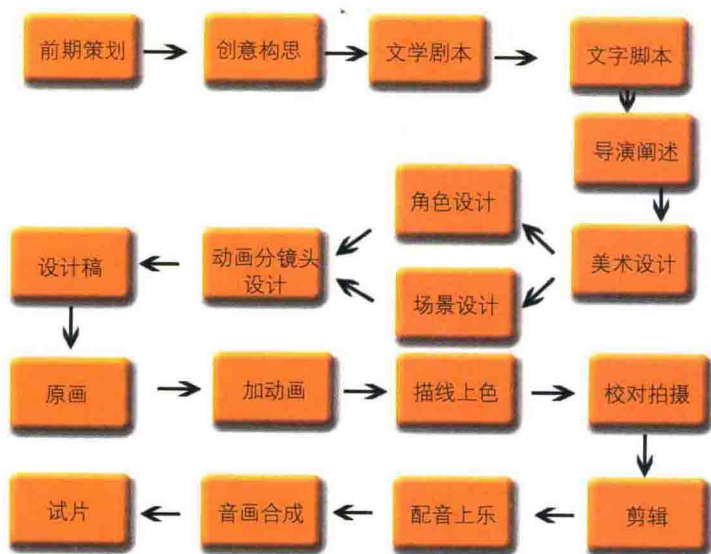


图1-2-1 动画制作流程图

一、范本作用

动画制作是一个团队合作的工作，在相应的流水线上由不同的制作人员操作时容易出现角色设计造型的偏差，为了防止这种偏差的出现，需要一个范本来规范。这时，动画角色设计就起到了范本的作用，给工作人员提供一个标准的参照物，使动画片在制作过程中角色的形象前后保持一致。例如，比例图是角色设计的一部分，在动画制作过程中制作人员通过比例图可以明确各个角色的身高比例，使各角色明显区分开来（图 1-2-2）。



图1-2-2 角色设计比例图

二、前瞻性作用

首先，动画角色设计的成功与否，直接影响一部动画片能否诞生。在动画片的前期策划阶段，动画角色设计将直接决定投资商的决定。如果角色设计非常好，吸引了投资商的眼球，认为作品的角色设计富有特色，有广阔的前景和经济效益，那么就会投入资金进行商业运作，使一部作品诞生成为可能。如果所设计的角色不能吸引别人的眼球，那么从筹集资金到进入生产则会是一个遥遥无期的等待。所以，角色设计在动画制作的环节中是个探路者和开拓者，具有一定的前瞻性。

其次，动画角色的风格将决定整个动画片的风格，这在一定程度上也决定了动画片后期市场开发的范围。例如，动画片《海绵宝宝》中，海绵宝宝和派大星的设计具有明显的孩子气，色彩鲜艳明朗，性格单纯、积极向上又富有冒险精神。这决定了海绵宝宝这部动画片整体属于可爱卡通版动画，受众人群偏向于低幼年龄小朋友（图1-2-3）。又如《小兵张嘎》中嘎子的造型偏写实，角色造型接近生活中真实的人物，决定了这个影片的风格就是写实风格（图1-2-4）。



图1-2-3 《海绵宝宝》角色形象

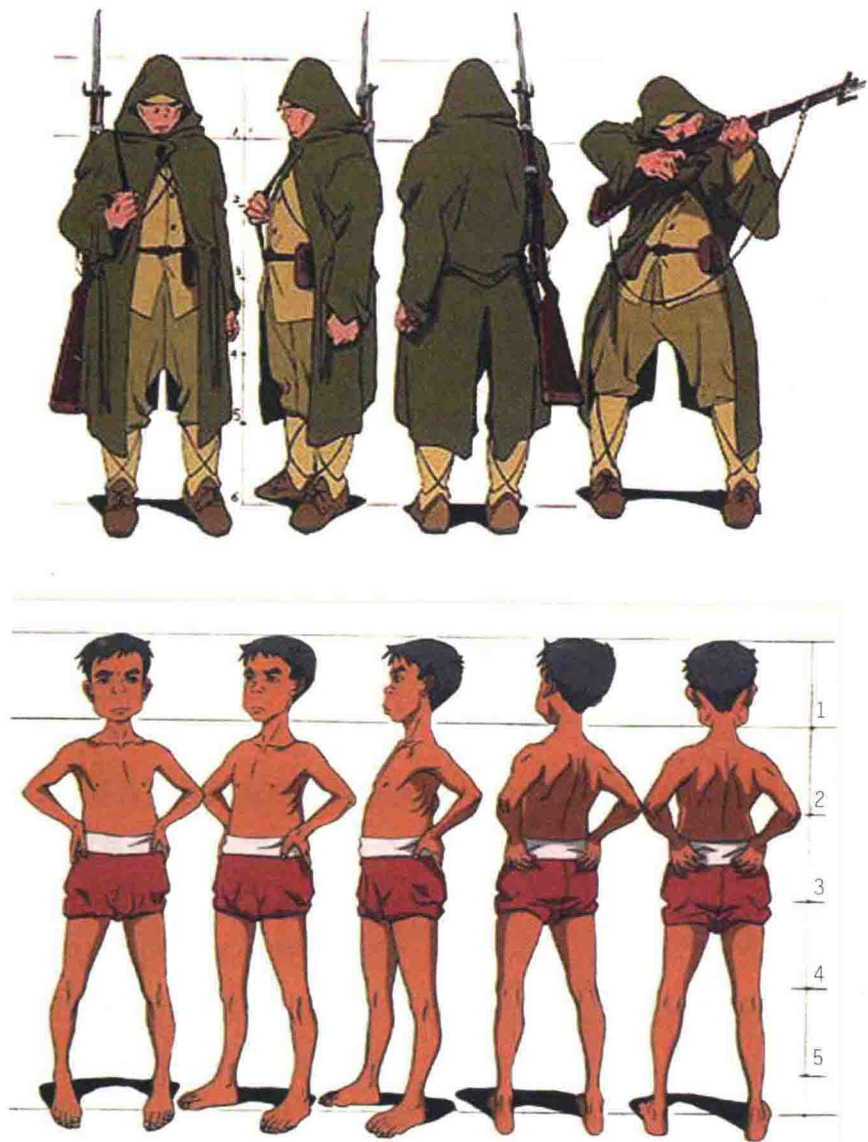


图1-2-4 《小兵张嘎》人物转面图

三、延伸性作用

角色设计的延伸性作用体现在动画产业链上。商业动画要想形成良好的产业链，促进动画制作的良性发展，后期市场开发与延伸是重点。后期市场开发与延伸直接决定收回制作成本以及获得的利润，从而推动下部作品的运作。动画中的角色是后期市场开发的重中之重。一般卡通的角色设计在后期市场延伸中可以做成毛绒玩具、文具、服装品牌以及舞台剧，等等。而写实的形象在后期延伸产品相对范围较窄。比如，迪士尼基本每一部动画片都会有一个卡通角色深入人心，

从早期的米老鼠与唐老鸭（图 1-2-5）到后来《星际宝贝》中的史迪奇（图 1-2-6）；中国动画的《喜羊羊与灰太狼》中的小羊与狼（图 1-2-7）都被制作成毛绒玩具，获得了良好的经济效益并产生了广泛的影响。因此，一部动画在进行角色设计的时候，不仅要考虑到角色对于剧情的需要，还必须考虑其能否对后期市场衍生起到推动作用。一部动画片制作再精良但市场效应不好的话，资金不能顺利回拢，将很难进行下一轮的动画制作。



图1-2-5 《米老鼠和唐老鸭》系列产品



图1-2-6 《星际宝贝》系列产品



图1-2-7 《喜羊羊与灰太狼》系列产品

第三节 动画角色设计的特性

动画角色设计属于美术设计的范畴。动画设计的主要特性有三个方面的：创新性、民族性、受限性。

一、创新性

所谓创新性，是设计者所设计的角色必须是个性独特、独一无二的艺术形象。动画角色设计的创新性体现在三个方面。

1. 不同作品中角色形象的唯一性

在不同作品中的角色应该是有所区别的。设计者不能把别人作品中的角色形象略作修改就变为自己剧本中的角色。这样设计出的角色不但涉及抄袭，而且也得不到观众的认可。如何才能做到这一点呢？笔者以为，设计师在进行角色设计之前都要仔细研究剧本的内容，根据剧本对角色的描述，综合故事发生年代、地域、环境等因素，创造、设计出符合剧本内容的角色，使这个角色在外貌特征、习惯动作、表情动作、肢体动作、口型、服装配饰等方面，都是独一无二的。国产动画片《喜羊羊与灰太狼》中小羊的造型（图1-3-1）与比利时动画《蓝精灵》中一群蓝精灵的造型（图1-3-2），虽然在外形上有所不同，但在本质上却很类似，这样就失去了自身的文化特色。



图1-3-1 《喜羊羊与灰太狼》剧照



图1-3-2 《蓝精灵》人物形象

2. 相同作品中各个角色的唯一性

在同一个剧本中，每个角色都要有不同的外貌特征和性格特征。创作者在进行设计时都要根据每个角色不同性格特征，设计出区别于其他角色的造型，创造性地将文字剧本所描绘的角色转化为具体形态的视觉上的角色。

3. 每个角色在性格上具有唯一性

动画角色设计不应只停留在画纸所呈现出的线条和色彩，而是要努力思考如何通过表现手段，将平面上的造型所包含的性格特征塑造出来，成为一个有立体感的、活生生的形象，即具有独特个性的、典型化的角色形象。

二、民族性

民族是由人按照一定社会关系组成的大群体。民族性是民族的本质特性或特征，是一个抽象的概念。它实际上是指一个民族在其历史过程中逐渐形成的一种文化特性，它以某种精神为核心，又通过物质、行为、符号等方面得以体现。每个民族的民族性都包含许多层面，包括价值观、行为模式、思维方式等。也就是说这种特征是某个民族所特有的，其他民族没有，或者不是主要的。

（一）实现的条件

抽象的民族性必须通过具体的艺术作品才能表现出来，民族性的实现需要有一定的条件。

1. 民族性在艺术作品中的实现必须要以艺术作品为载体

脱离载体的民族性是抽象的、概念化的。艺术作品并不是抽象的概念，而是活生生的具体存在。民族性隐藏在艺术作品中需要接受者去理解。

2. 民族性的实现必须依靠主体的认识和理解

民族性的实现没有主体的认识和理解则无法实现。因为每个主体的认识和理解能力不同，所认识到的民族性就有程度上的差异。主体的认识能力和理解能力是受很多条件限制的，例如，天赋、受教育程度、领悟能力等。因此提高主体的认识和领悟能力是理解民族性的钥匙。

3. 民族性的实现一般依靠某种工具或者技术技巧

这种工具或技术技巧也就是所谓民族化的手段。民族化就是使民族的特征具体化的过程，民族化就是利用本民族所特有的艺术思维方式、艺术形式、艺术手法来实现民族性。因此民族性的实现一般要依靠民族化的手段和技巧。但需要说明的是这个条件并不是必要条件。因为某个民族具有特色的手段或技巧，其他民

族都可以借鉴运用来表现本民族的民族特性；而且即使运用了民族化的手段和技巧，体现的民族性也可能不是本民族的民族特性。所以运用民族化手段和技巧并不一定表现本民族的民族性（图1-3-3、图1-3-4）。下面两图虽然运用了中国某些民族化的手法，但他们表现却是美国的思想 and 民族特性。



图1-3-3 《花木兰》剧照



图1-3-4 《功夫熊猫》剧照

（二）动画角色中的民族性

优秀动画片中的角色，除传达自身的艺术性外，还蕴藏着独特的文化特征与精神内涵，这种文化特征可以理解为民族特性。动画角色中的民族特性，是由动画创作者的民族性和文化观念（包括审美观和价值观）来决定的，这是创作者本身具有的民族文化及民族精神的自然体现，其形成过程是创作者自身修养的积累过程。民族风格不是标签，而是一种外在表现形式，更是一种精神，一种内涵及意蕴。不同国家和动画师设计出来的角色，总是能给观众不同的视觉感受与心灵体验，也就是说观众通过一个角色就可能判断出它属于哪个国家。