



# 动画角色设计

• 陈贤浩 著

动画专业教程



# 动画角色设计

• 陈贤浩 著

复旦大学出版社

### 图书在版编目(CIP)数据

动画角色设计/陈贤浩著. —上海:复旦大学出版社,2013.6  
(复旦博学·新世纪动画专业教程)  
ISBN 978-7-309-09407-7

I. 动… II. 陈… 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(2012)第 294201 号

### 动画角色设计

陈贤浩 著  
责任编辑/李 婷

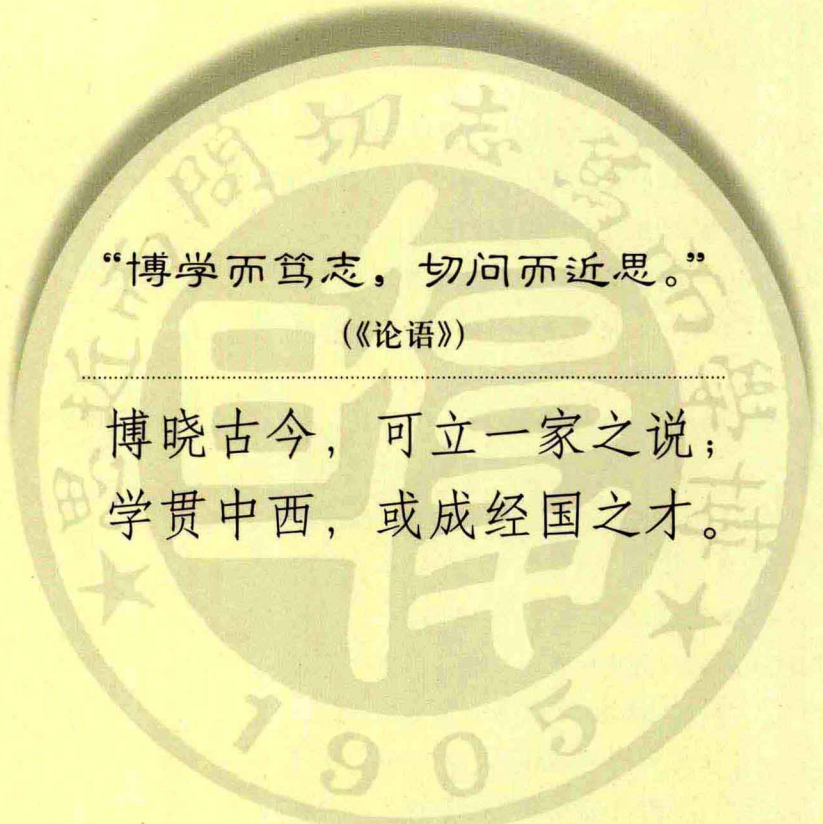
复旦大学出版社有限公司出版发行  
上海市国权路 579 号 邮编:200433  
网址:fupnet@fudanpress.com <http://www.fudanpress.com>  
门市零售:86-21-65642857 团体订购:86-21-65118853  
外埠邮购:86-21-65109143  
杭州钱江彩色印务有限公司

开本 787 × 1092 1/16 印张 13 字数 235 千  
2013 年 6 月第 1 版第 1 次印刷

ISBN 978-7-309-09407-7/J · 196  
定价:48.00 元

---

如有印装质量问题,请向复旦大学出版社有限公司发行部调换。  
版权所有 侵权必究

A large, faint watermark of the Fudan University seal is centered on the page. The seal is circular and contains the Chinese characters '復旦大學' (Fudan University) in the center, with '1905' at the bottom. The outer ring of the seal contains the text '復旦大學' and '1905'.

“博学而笃志，切问而近思。”

(《论语》)

博晓古今，可立一家之说；  
学贯中西，或成经国之才。

复旦博学 · 复旦博学 · 复旦博学 · 复旦博学 · 复旦博学 · 复旦博学

## 作者简介

陈贤浩，上海交通大学媒体与设计学院副教授，数字媒体研究所所长，硕士生导师，担任多门本科生和研究生设计理论和实践课的教学；主编和撰写十余本设计、电脑美术和动画等专著；主持和参与设计区域形象、工业产品、网站网页、视频动画等项目。

主要著作包括：《电脑美术设计技巧解析：平面设计篇》、《电脑美术设计技巧解析：立体设计篇》、《Adobe Photoshop速查手册》、《Corel Draw8.0简体中文版速查手册》、《互联网品牌策略》（译著）、《动画场景设计》。发表的论文主要有：《国家政策与设计推广》、《浦江历史环境和“蒸汽时代”的设计理念》、《未来传播媒体形态的猜想》、《中国连环画的传播方式分析和研究》、《设计中分布式资源的建构和管理》。主要研究项目有：《乌镇旅游整体开发可持续发展战略研究》、《格兰威岛：都市旅游研究》、《十六铺综合改造工程人性化研究》。

## 内 容 提 要

动画角色设计是整个动画设计和制作系统的重要一环，是动画专业的必修课程之一。本书从设计理念、创意构思到设计方法对动画角色设计进行全面论述和分析，全书共分八章：第一章主要介绍动画角色设计理念；第二到五章帮助读者理清建构动画角色的创意思路；第六到七章介绍动画角色的设计方法；第八章从鉴赏角度帮助读者总结和拓展对动画角色设计的认识。

本书的最大特点是重方法、重实用，图例丰富，并配有多媒体课件辅助教学。本书是动画角色设计课程的专用教材，也是高等院校动画专业及相关专业的教学参考书，同时还可以为动画创作和艺术设计等从业人员提供借鉴和参考。

# 序

对于动画的教育和研究，我是一个外行，但作为一个动画爱好者，自忖对动画的喜爱程度可能在平均水平之上。且不说童年时代观看《大闹天宫》等经典动画片后的终生难忘，也不说作为家长陪伴儿子观看《猫和老鼠》、《狮子王》、《七龙珠》等舶来品时的其乐融融，即便时至今日，虽然公务繁忙，但只要有如《赛车总动员》、《加菲猫》、《变形金刚》等佳作播映，我仍尽可能抽出时间来一睹为快。

不过，一个众所周知、且令国人不能不感到苦涩的现象是，这个领域和市场多年来被海外、特别是美欧日韩等国家的产品“垄断”得太久了，甚至连孙悟空、花木兰等中国传统文化的资源也被这些海外产品所运用而大获其利，可本土的优秀动画产品却几乎销声匿迹了。对此，如果单以“文化帝国主义”的义愤和口号责之，似乎并不全面（文化产品的输入输出毕竟是自愿交流的过程），也于事无补。

但不管怎样，近几年来，从中央到地方，从城市到农村，从家庭到学校，从成人到儿童，在全国范围内有一种呼声日趋强烈，有一个共识正逐渐形成，即这种局面不能再持续下去了！因为，在当今这个全球化、信息化的时代，无论从经济（文化娱乐产业作为拉动国民经济的火车头）、政治（文化精品构成提升国家形象的软实力），抑或文化（弘扬中华优秀传统文化）、教育（培养新一代接班人）角度看，振兴包括动画产业在内的文化产业，都已然是一个迫切需要探讨、解决的现实而重大的课题。

有数据显示，当前全球动画产业总值大约为2500亿美元，约合人民币2万亿元，而中国仅为人民币180亿元，不到1%；我国一年播出动画节目的需求量大约为26万分钟（等于4300多个小时），而现有动画机构的生产能力仅为2万分钟（300多个小时），缺口达24万分钟（约4000个小时）；我国动画专业队伍需求量大约为15万人，而当下不到1万人。

所有这些无不表明，中国要跻身于世界的文化大国、动画大国之列，既是一个光荣而艰巨的目标，也是一个庞大而系统的工程，必须集中全民的智慧，付出艰辛的努力，依靠社会各个方面的扶持和配合，包括加大投入、放宽政策、健全法制、学习先进等等，还有一个不可或缺的关键就是：培养人才——特别是兼通艺术、技术，并富有原创性的复合型高端人才。

正是在此背景下，上海交通大学媒体与设计学院充分发挥百年名校、工科强大、文理交融、艺术和技术结合等独特优势，从2004年起，在彭玲教授的带领下，有效整合本院影视系、传播系、设计系的力量，组建了动画教学与科研团队，以高度的社会责任

感、历史使命感，适应社会和市场的需要，开设了一系列动画专业的核心课程，取得良好的教学效果。同时，完成了上海市哲学社会科学规划项目“中外动画原创性比较研究”等一系列成果，包括专著1本、期刊论文25篇、研究生和本科生论文27篇。不仅如此，通过教师带领学生“边学边干”的方式，还创作了一批出色的动画作品。在这个过程中，一批经过课堂和实践检验、受到学生肯定的教材也就逐步成形、呼之欲出了。

我欣喜地得知，在复旦大学出版社、上海交通大学出版社的共同支持下，这套共计14本、基本涵盖了动画专业核心课程的教材，即将陆续付梓。在此，谨向各位作者、编辑和发行人员，特别是彭玲教授，表示衷心的祝贺和感谢！

优质的教材是人才培养的重要一环，一旦它与优质的师资、生源形成良性互动，则整个学科建设必能跃上一个新的台阶。尽管这套教材的品质和水平，包括科学性、前沿性、实用性、可读性等，还将进一步接受广大读者的考核和评判，但“千里之行，始于足下”，只要作者团队本着虚心的态度，再接再厉，精益求精，就一定能不断走向成熟和完善。

但愿全社会都行动起来，群策群力，众志成城，关注本土动画，提升中华文化，则中国动画产业、文化产业繁花似锦的美好前景，就指日可待了！

张国良

（上海交通大学媒体与设计学院院长）

2007年8月14日



# CONTENTS 目录

序 / 1

## 第一章 动画角色设计概述 / 1

第一节 动画角色设计的概念 / 5

一、电影角色与动画角色 / 6

二、动画叙事与角色设计 / 10

三、角色设计与动画环境 / 12

第二节 动画分类与角色设计 / 14

一、动画分类与角色形式 / 14

二、动画角色的造型与气质 / 18

三、动画角色与角色原型 / 18

第三节 动画风格与角色创意 / 20

一、动画故事与动画风格 / 20

二、动画风格与角色设计 / 21

三、动画角色的创意 / 22

## 第二章 动画角色的创意思维 / 25

第一节 剧本先导的角色想象 / 26

一、研读剧本与信息清单 / 26

二、角色定位与相互关系 / 28

三、故事板创作与角色设计 / 29

第二节 动画角色的设计灵感 / 31

一、丰富阅历与角色创造 / 31

二、绘画训练与角色设计 / 32

三、剧本扩充与角色提升 / 33

第三节 角色定位和原型创作 / 34

一、剧情演绎与角色造型 / 34



- 二、原型理论与动画原型 / 35
- 三、角色假设与角色幻想 / 37
- 四、原型设计与角色活化 / 38

### 第三章 动画角色的建构原理 / 43

#### 第一节 动画角色的形状和象征意义 / 45

- 一、角色形状的象征意义 / 46
- 二、角色形状的想象与设计 / 47
- 三、动画角色的笑料和喜剧元素 / 48
- 四、角色造型的意义矩阵 / 48

#### 第二节 动画角色的形态建构 / 49

- 一、角色形态建构的一般原则 / 49
- 二、人物角色设计 / 53
- 三、动物角色设计 / 55
- 四、其他类型角色设计 / 55

#### 第三节 动画角色的比例和透视 / 57

- 一、角色的大小和比例 / 57
- 二、角色群体的比例关系 / 57
- 三、角色空间和画面透视 / 58

#### 第四节 动画角色的光影和色彩 / 60

- 一、动画角色的光影处理 / 61
- 二、动画角色的色彩方案 / 62
- 三、角色色彩与动画整体效果 / 64

### 第四章 动画角色的个性设定 / 67

#### 第一节 动画的角色分配 / 69

- 一、剧情引导的角色性格 / 69
- 二、角色设计的个性比较 / 70
- 三、角色个性的整体协调 / 71

## 第二节 动画角色的造型个性 / 72

- 一、角色形体与线条 / 72
- 二、角色色彩的个性象征 / 73
- 三、角色服饰设计 / 73

## 第三节 动画角色的表情个性 / 76

- 一、角色的面部表情 / 77
- 二、角色的体态特征 / 79
- 三、角色个性的整合 / 83

## 第四节 动态角色设计的个性表现 / 83

- 一、角色行为与动画原理 / 84
- 二、角色动作的个性表现 / 88
- 三、角色组合凸显个性 / 92

## 第五章 动画角色与画面整合 / 95

### 第一节 动画角色的空间站位 / 97

- 一、角色与场景平面 / 97
- 二、摄像机与角色的位置 / 98
- 三、角色的画面效果 / 99

### 第二节 角色位置与画面重点 / 100

- 一、画面视点与角色情感 / 101
- 二、背景细节与角色表演 / 102
- 三、角色位置决定画面重点 / 103

### 第三节 整合画面中的角色与场景 / 104

- 一、角色和场景互为作用 / 104
- 二、镜头表现方式主导角色的强弱 / 105
- 三、角色借用场景强化主题 / 106

## 第六章 动画角色的设计和绘制 / 109

### 第一节 动画角色设计的一般程序 / 111



一、动画角色的创意草图 / 111

二、初步设计模型 / 115

三、动画角色视图绘制 / 119

四、角色动态模拟 / 121

## 第二节 人物角色的绘制 / 122

一、人体解剖结构与角色设计 / 123

二、面部结构与角色表情 / 127

三、体态特征与角色个性 / 131

四、人物手脚与肢体语言 / 132

五、服饰配件与角色符号 / 135

## 第三节 动物角色的绘制 / 136

一、动物解剖结构与动物类型 / 137

二、动物变形与角色趣味 / 138

三、拟人设计与情感创造 / 141

## 第四节 异类角色的绘制 / 142

一、异类角色的分类和特点 / 142

二、异类角色的拟人化设计 / 144

三、异类角色的想象和创造 / 144

# 第七章 计算机辅助动画角色设计 / 149

## 第一节 数字化环境与动画工作室 / 150

一、动画制作的软硬件要求 / 151

二、绘画能力与电脑辅助 / 151

三、数字化动画角色的分类 / 152

## 第二节 二维动画角色设计 / 154

一、二维角色设计的种类 / 154

二、矢量文件的角色设计 / 155

三、GIF文件的角色设计 / 157

## 第三节 三维动画角色设计 / 158

一、角色设计与角色建模 / 158

二、材质与灯光设计 / 160

三、角色的运动创造 / 162

#### 第四节 定格动画角色设计 / 164

一、角色外形与内部构造 / 165

二、角色细节与动作装置 / 166

三、计算机辅助拍摄 / 167

## 第八章 动画角色设计的类型分析 / 169

### 第一节 仿真型动画角色设计 / 170

一、仿真型人物角色 / 171

二、仿真型动物角色 / 173

三、虚拟型仿真角色 / 174

### 第二节 卡通型动画角色设计 / 176

一、二维卡通动画角色 / 176

二、三维卡通动画角色 / 178

三、定格卡通动画角色 / 179

### 第三节 想象型动画角色设计 / 180

一、科幻动画角色 / 180

二、怪兽动画角色 / 182

三、拟人化的物品角色 / 184

### 第四节 不同风格的动画角色 / 186

一、可爱型动画角色 / 186

二、纪实型动画角色 / 188

三、趣味型动画角色 / 189

四、另类型动画角色 / 190

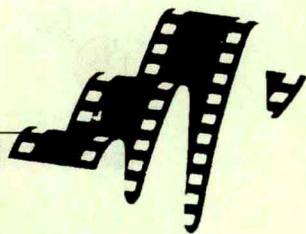
参考文献 / 194

相关网站 / 195

后记 / 196

# 第一章

## 动画角色设计概述





### 内容提要

本章从整体理念上对动画角色设计进行全面梳理和分析，分别对动画角色设计的概念、种类、风格进行深入的探讨，并加以科学的论证和明确的定义。通过与实拍电影的比较，明确动画叙事、动画角色和动画环境的特殊性。动画角色设计以视觉形象为基础，同时强调角色的个性和气质。通过对众多动画角色的整理，总结动画角色的风格，并分析其形成的原因，供学习者设计动画角色时借鉴参考。

**动**画片的设计和制作如同烹制一桌美味的菜肴，其中需要主料和辅料，而动画片这道大餐的主料就是故事（剧本）、角色和场景。故事，是动画片的精髓，故事乏味的动画片不可能引起人们的关注。剧本是动画片的基础，动画片制作的所



▲ 一部动画片中不管是主角还是配角，都有各自的作用，我们应该以同样的热情和态度对待每一个角色的设计。皮克斯公司的动画片《怪物公司》中的角色个性鲜明，从造型就能区分它们的差异，观众很容易记住每个角色的特征，也利于故事叙述的推进。



有环节均围绕剧本而展开。角色，是动画片中担当演绎故事任务的人物、动物或虚拟的生命体等。动画片中的角色有主次之分，主要角色的活动与故事的情节主线相连；而次要角色（配角）则是在故事中或多或少有所涉及，并配合主要角色演绎故事。由此可见，角色与故事叙述密不可分。虽然动画角色有主次之分，但是，两者均不可或缺。故事中没有配角，主角也就成了无助的“独舞者”。场景，是角色生存和活动的空间和场所，是界定故事发生地位置和状况的空间，是帮助观众理解故事的重要元素，也是动画片渲染气氛的重要手段。以迪斯尼动画大片《泰山》为例，其故事情节耳熟能详，从小说、连环漫画、电影到动画片，不同版本各有特色，每次的剧本改编都有新意和时代性。而《泰山》的角色设计和场景设计也达到了一个新的高峰。结合先进的电脑科技，《泰山》完美地呈现了原著小说的内涵与意境，并融入高度的想象力与娱乐性，带给观众一种视听新体验。

自动画诞生以来，产生了不计其数的动画形象，其中很多令人印象深刻，如可爱、快乐、随和的米奇，热心、善良、急躁的唐老鸭，机智、勇敢、正义的黑猫警长等等，毫不夸张地说，一个出色的动画角色代表着一部动画片，它们已然成了动画片的名片，可见角色设计在动画设计和制作中的重要地位。

在进行动画角色设计时，根据剧本的描述，导演对角色有一定的预期，涉及角色造型、角色动作、角色性格等方面。通过动画设计师的创意和设计，角色形



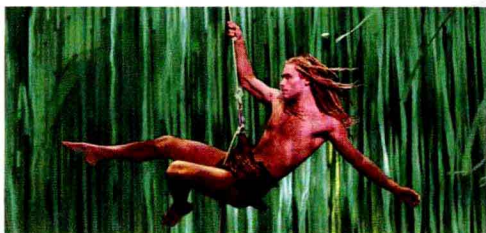
动画片



故事片



连环漫画



歌舞剧

▲《泰山》作为文学经典不断被改编，从连环漫画到真人电影，从动画片到歌舞剧，创作者以不同的艺术形式诠释了同样的故事内容，而且角色塑造特点鲜明，使观众得到不同的欣赏体验。

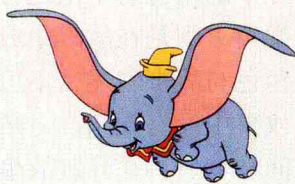




《米老鼠》



《美人鱼》



《小飞象》



《大闹天宫》



《星际宝贝》



《四眼天鸡》

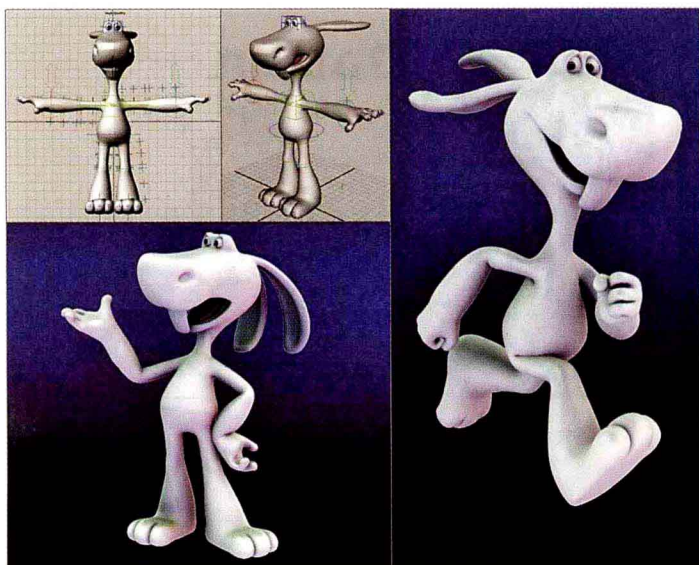


《美女与野兽》



《料理鼠王》

▲ 对于一部动画片而言，极具个性的角色形象会让人记忆深刻，成功的角色几乎就是一部动画片的标志。



▲ 动画角色设计需要对角色的尺寸、形状、色彩等进行全面考量，全方位观察角色的静态形体变化。而动画角色造型建构只是设计的基础，让角色动起来才能真正体现其个性。角色造型加上角色的行动姿态、脸部表情、习惯动作等综合设计才是完整的动画角色设计。

象呼之欲出。动画角色的视觉形象由静、动两方面组成。静，以角色造型为主；动，以角色动作为主，每一部分都需要设计师精心构建。除了设计角色外部形状，还要使其性格特征在外形中显现，通过动作进一步表现角色的个性。动画角色创造以尊重剧本、富于想象为原则，要求设计师仔细研读剧本，做到心中有故事、有角色，在情节演绎中使角色有血有肉。

虽然动画角色设计对于动画片举足轻重，但是一部好的动画片综合了各种因素，除了剧本写作、角色和场景设计外，故事板设计（分镜头设计）、角色制作、