

# 动画角色设计

Animation Character Design

◎ 主编 \ 房晓溪    ◎ 副主编 \ 刘春雷

动画片通过人物造型，创作动态的影像，表现艺术家的创作意图与思想感情... ..

## Animation Character

As the character is a doctor of medicine reasons, science fiction has always been the main character is a subject. It is precisely because of his science fiction cartoon with a profound literary means... ..



印刷工业出版社

现代动漫教程

# 动画角色设计

◎ 主 编 房晓溪

◎ 副主编 刘春雷

◎ 编 著 毓 鑫 尹学斌 房晓溪



印刷工业出版社

## 内容提要

本书紧密结合创作实际,主要从角色造型的目的与作用、角色造型的艺术特征、动画角色的分类、动画角色造型基础训练(写生与素描训练、速写、突破写实的夸张与变形训练)、形体解剖与设计基础(人物形象、头部、面部、身体、动物形象)、角色设计技法与表现(头与身体比例、转面、表情、口型、服装、色彩设定)、角色的类型化与形象创意(不同角色的特征、对角色进行形象创意的基本方法、角色之间的组合关系)、角色设计规范(结构图、效果图、多角度转面图、头部结构分解图、服饰道具图、角色谱系比例图、角色发型图、口形图)等方面对动画角色设计进行了介绍。本书适合作为动画院校和相关院校动画专业的教材选用,也可以作为对动画有兴趣人员的自学参考用书。

## 图书在版编目(CIP)数据

动画角色设计 / 房晓溪编著. —北京: 印刷工业出版社, 2008.9

现代动漫教程

ISBN 978-7-80000-782-8

I. 动… II. 房… III. 动画—造型设计—教材 IV. J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字(2008)第135843号

## 动画角色设计

主 编: 房晓溪

副 主 编: 刘春雷

编 著: 毓 鑫 尹学斌 房晓溪

策 划: 陈媛媛

责任编辑: 刘积英

出版发行: 印刷工业出版社(北京市翠微路2号 邮编: 100036)

经 销: 各地新华书店

印 刷: 三河国新印装有限公司

开 本: 787mm×1092mm 1/16

字 数: 160千字

印 张: 8.375

印 数: 1~4000

印 次: 2008年9月第1版 2008年9月第1次印刷

定 价: 19.00元

I S B N : 978-7-80000-782-8

如发现印装质量问题请与我社发行部联系 发行部电话: 010-88275707 88275602

# 现代动漫教程

## 编委会名单

主 任：房晓溪

副主任：刘春雷

委 员：潘祖平 周士武 纪赫男 宋英邦 沈振煜

丁同成 骆 哲 梅 挺 张仕斌 王亦飞

毓 鑫 杨 猛 张 宇 颜爱国 程 红

# 现代动漫教程

动画概论

Flash CS3 从基础到应用

3DMAX 应用教程

MAYA 应用教程

动漫美术鉴赏教程

Flash MV 制作

Flash 动画实战教程

视觉艺术绘制教程

非线性编辑教程

动漫后期合成教程

After Effects 教程

动画运动规律

视听语言

动画场景

动画角色设计

# 序



21世纪,以创意经济为核心的新型文化产业已经成为当今发达国家的经济发展支柱,而在这个产业队伍中,动画产业异军突起,已经成为和通信等高科技产业并行的极具发展潜力和蓬勃朝气的生力军。相比之下,我国的动画产业存在从业人员数量不足,尤其是中高级的创作型人才更是奇缺;动画作品缺乏鲜明的民族特色;对宝贵的民族文化资源发掘利用不足;动画、漫画的自主研发和原创能力相对较低等问题。针对这一现状,国家在政策、资金等方面对动漫创意产业加大扶持力度。不仅推出一批动画产业基地科技园区,还建立了一定数量的民营动画公司大规模参与制作,积极寻找民族化的动画产业振兴之路。全国各地高等院校纷纷成立动画学院和创办动画专业,制订了中长期的人才培养计划,为国产动画创作培养艺术与技术结合的复合型专业人才。尽管如此,动画的理论研究的严重滞后,一定程度上制约了动、漫画作品艺术水平的提高,影响了动、漫画产业化的进程,因此急需一批高质量的动画理论著作进行学理化的规范和对创作实践进行指导。

《现代动漫教程》在充分认识动画发展历史的基础上,紧密结合创作实际,对动、漫画的本质特征和创作思维特点进行了深入的探讨和研究,清晰梳理了动、漫画理论体系,对于动、漫画的创作,教学工作具有一定的指导意义和学术价值。

房晓溪

2008年5月

# 前言



动画学科是一门综合性很强的学科,要求设计师和从业者有较高的专业素质和较全面的修养。一个个鲜活的动画角色形象是一部片子的核心内容之一,吸引着不同年龄层次的观众去尽情地欣赏和感受动画的魅力,角色形象的塑造在一部动画片中十分重要。如何来展现主题,推动故事发展,打动观众,以至于成功地创造产业化价值等是与那些成功的,深入人心的动画形象密不可分的。

目前在我国,动画片产业已经成为朝阳产业,且发展速度很快,一大批高校陆续开办动画专业,培养动画专业性人才。本书由浅入深,从素描基本造型入手,使读者了解学习人与动物的解剖结构,角色的设计技法与表现,夸张与变形等相关知识,相对全面地掌握角色塑造的过程,设计出理想的动画角色形象。希望无论是专业的动画人还是动画爱好者都能从本书得到借鉴,另外也希望读者从连环画、漫画、插画等相关艺术门类汲取营养,丰富艺术素养,更好地把握对动画角色的理解与创造。本书在第七章单独介绍了我国动画角色造型的历史及现状。

在此对本书所引用的优秀动画作品插图范例的作者、设计师以及国内外动画公司表示衷心感谢,并敬请阅读本书的师生与广大读者提出宝贵意见。

编 者

2008年9月

# 目 录



## 第1章 概述

### 1.1 角色造型的目的与作用/2

### 1.2 角色造型的艺术特征/3

- 1.2.1 形象的虚幻性与主观想象/3
- 1.2.2 形象的简单化与符号化/3
- 1.2.3 形象的幽默趣味与夸张性/4
- 1.2.4 形象的地域与民族性/5

### 1.3 动画角色的分类/6

- 1.3.1 按角色属性来分/6
- 1.3.2 按制作手段区分/8

### 1.4 对不同风格动画角色造型的简单介绍/10

- 1.4.1 美国风格/10
- 1.4.2 欧洲风格/11
- 1.4.3 日本风格/11

## 第2章 动画角色造型基础训练

### 2.1 写生与素描训练/14

- 2.1.1 对角色形体结构认识/14
- 2.1.2 对空间透视关系认识/15
- 2.1.3 对光影效果的认识/15
- 2.1.4 对线条的认识/17

### 2.2 速写/18

- 2.2.1 对角色动态规律的把握和记忆/18
- 2.2.2 对角色形态的观察与艺术概括/18
- 2.2.3 加强线的表现力/19

### 2.3 突破写实的夸张与变形训练/21

## 第3章 形体解剖与设计基础

### 3.1 人体解剖/24

## 第5章 角色的类型化与形象创意

### 5.1 不同角色的特征/64

- 5.1.1 英雄型形象/64
- 5.1.2 平民化形象/65
- 5.1.3 反面形象/66
- 5.1.4 幽默形象/67
- 5.1.5 儿童形象/68
- 5.1.6 拟人化形象/69

### 5.2 对角色进行形象创意的基本方法/70

- 5.2.1 简化与概括/70
- 5.2.2 添加与想象/71
- 5.2.3 夸张与变形/71

### 5.3 角色之间的组合关系/74

### 5.4 动画片典型形象分析/76

- 5.4.1 《千与千寻》的角色造型分析/76
- 5.4.2 《钟楼怪人》角色造型分析/78

## 第6章 角色设计规范

### 6.1 结构图/82

### 6.2 效果图/83

### 6.3 多角度转面图/84

- 3.1.1 人体比例/24
- 3.1.2 男、女形体特征/24
- 3.1.3 骨骼/25
- 3.1.4 肌肉/25
- 3.1.5 头部骨骼/26
- 3.1.6 面部的肌肉/28
- 3.1.7 躯干解剖结构/33
- 3.1.8 上肢解剖结构/36
- 3.1.9 下肢解剖结构/36
- 3.1.10 手解剖结构/38
- 3.1.11 脚解剖结构/39
- 3.1.12 体型/40

### 3.2 动物解剖/42

## 第4章 角色设计技法与表现

### 4.1 头与身体比例/46

### 4.2 转面/49

### 4.3 表情/51

### 4.4 口型/54

### 4.5 服装/55

- 4.5.1 民族服装/55
- 4.5.2 历史服装/55
- 4.5.3 地域服装/58
- 4.5.4 时装/59
- 4.5.5 魔幻服装/59

### 4.6 色彩设定/61

6.4 头部结构分解图/87

6.5 手足造型细部图/89

6.6 角色的姿态图/91

6.7 面部表情图/92

6.8 服装图/94

6.9 服饰、道具图/96

6.10 角色谱系比例图/97

6.11 角色发型图/98

6.12 口型图/99

6.13 色标图/100

## 第7章 中国风格的动画 角色造型

7.1 中国民族风格的  
动画角色/102

7.2 我国台湾省动漫造型  
风格/109

7.2.1 蔡志忠的造型风格/109

7.2.2 几米的造型风格/110

7.2.3 朱德庸的造型风格/111

7.2.4 敖幼祥的卡通造型风格/112

7.3 对中国美术片角色造型  
的传承与发展/113

参考文献/119



# 第1章 概述

## 主要内容

本章主要介绍了动画角色造型的目的、作用、分类以及不同风格动画形象的比较。

## 本章重点

动画角色造型的艺术特征。

## 本章目标

能初步掌握角色造型的意义、特征、分类；了解世界主要地区动画形象的风格。

## 1.1 角色造型的目的与作用

动画片通过人物和环境看见造型创作动态的影像，表现情节与运动的过程，表现艺术家的创作意图与思想感情，反映人们的生活与理想。动画片首先是美术作品，画面效果占有重要地位。内容决定形式，作品好的精神内容是优秀作品的第一前提。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成可视形象，使得他人在接受的过程中产生审美联想，以作品的角色形象来理解作品真正含义。如果说动画片的主题思想与内在主题是内在美，那么活泼生动的动画造型就是动画创作的外在美。

角色是一部动画片的灵魂所在，它引导整个片子的情节发展，是动画片成功的基础。一部成功的动画片能吸引我们的首先是优秀美好的角色形象。纵览国内外那些经典的美术片，可能容易忘记其剧情，但那些生动活泼的艺术形象却给我们留下深刻印记，所以角色设计师的素养应是相对全面的，不但要有扎实的专业基本功，而且要有丰富的生活积累和敏锐的市场洞察力。

一部好的动画片可以催生一系列优秀的动漫产业，比如风靡世界的迪士尼形象就是一个很好的范例，那些深入人心的动画形象打造了一个庞大的娱乐产业帝国，恰恰是那些鲜活的动画明星（见图1-1）吸引着一代又一代人，如米老鼠、唐老鸭、白雪公主、花木兰、美人鱼等。



图1-1 打造了庞大娱乐产业帝国的迪士尼明星们

## 1.2 角色造型的艺术特征

动画片的人物形象与一般影视片的人物是不同的，一般影视剧的人物是由演员来扮演的，是有血有肉的人在屏幕上的再现，而动画片的角色是画家画出来的虚幻形象，包括人以及动物、植物、物品、现象、神灵精怪等拟人化的形象，这些统称为动画形象。

### 1.2.1 形象的虚幻性与主观想象

动画形象是由艺术家创作出来的静止的图画，在经过逐格制作工艺与拍摄后被赋予了生命。这些形象是假设与想象出来的，具有想象性，他们被艺术家主观地赋予了生命、情感、性格。

想象与创造是动画的生命，动画造型具有极大的创造发挥空间，它可以不受自然规律，时空等因素的限制，也可以突破局部造型、位置与比例的关系，随意调整夸张、奇妙、诡异的视觉形象。

### 1.2.2 形象的简单化与符号化

单纯简洁的造型会使得视觉信息传递得更为直接而明确，因此好的设计会给人以深刻的印象，会以很简洁的符号来表现丰富的内容。

如图1-2所示，男孩与宠物狗的形象简化得如儿童涂鸦一般，但却能博得读者的喜爱。

如图1-3所示，作者只是通过鹿身体上的几笔颜色来表现九色鹿的，是典型的符号化。



图1-2 男孩与宠物狗

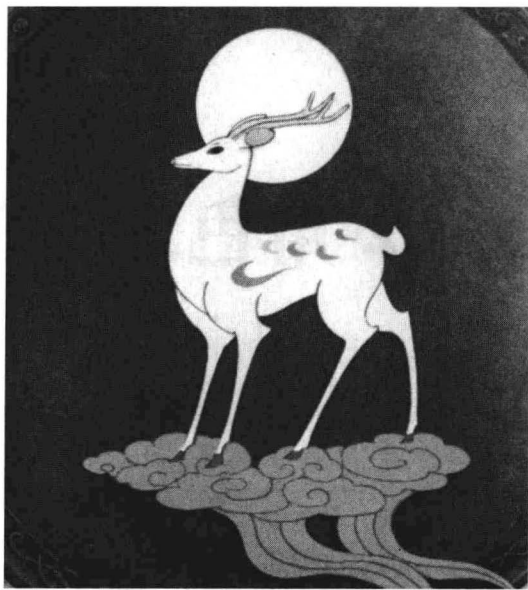


图1-3 九色鹿

## 1.2.3 形象的幽默趣味与夸张性

为给人以深刻印象，角色形象往往对其典型特征进行夸张变形，具有幽默诙谐的效果但又不失真实。不论人物、动物或精灵，既有幽默趣味的内在灵魂，又有鲜活灵动的外在美感，从而博得不同年龄段人的喜爱与欣赏。

如图1-4在保留原有特征情况下，牛的形象被夸张变形后显得更加可爱。

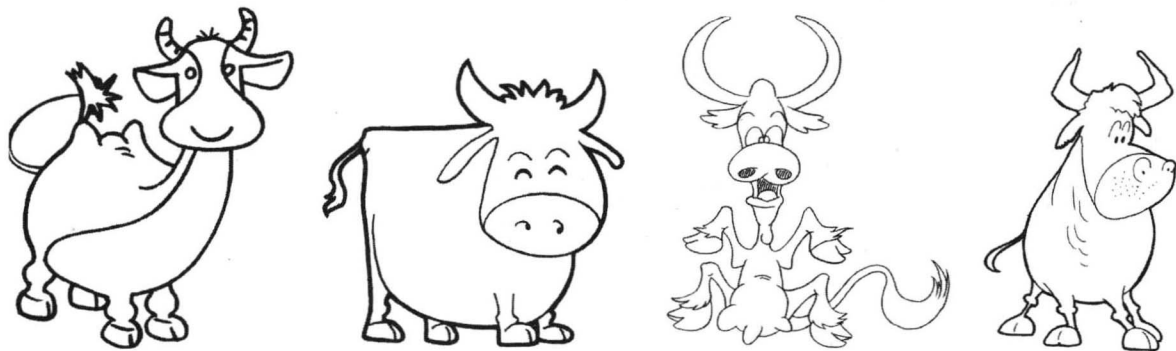


图1-4 牛的形象

## 1.2.4 形象的地域与民族性

不同地域、不同国度、不同民族的历史文化与精神传统是有所区别的，这些就决定了动画片的主题风格、故事架构、情节安排、角色设计有所区别。当看见蓝精灵、鼯鼠的形象就会想到欧洲，当看到阿拉丁就会想到阿拉伯，看到蜡笔小新就会想到日本，看到孙悟空和哪吒就会自然而然地想到中国的神话传说，如图1-5所示。



图1-5 各种动画形象所代表的地域民族性

## 1.3 动画角色的分类

动画片的形式如今是多种多样的，已经不限于二维手绘，因而其分类也有如下几类形式。

### 1.3.1 按角色属性来分

#### 1. 相似性形象

即与现实世界中的人物、动物、植物、现象等基本相似并很容易辨认出来的，如白雪公主、超人特工队、黑猫警长、九色鹿，尽管其形象夸张幽默，但其与现实世界中的人物动物形象很相似，容易识别。

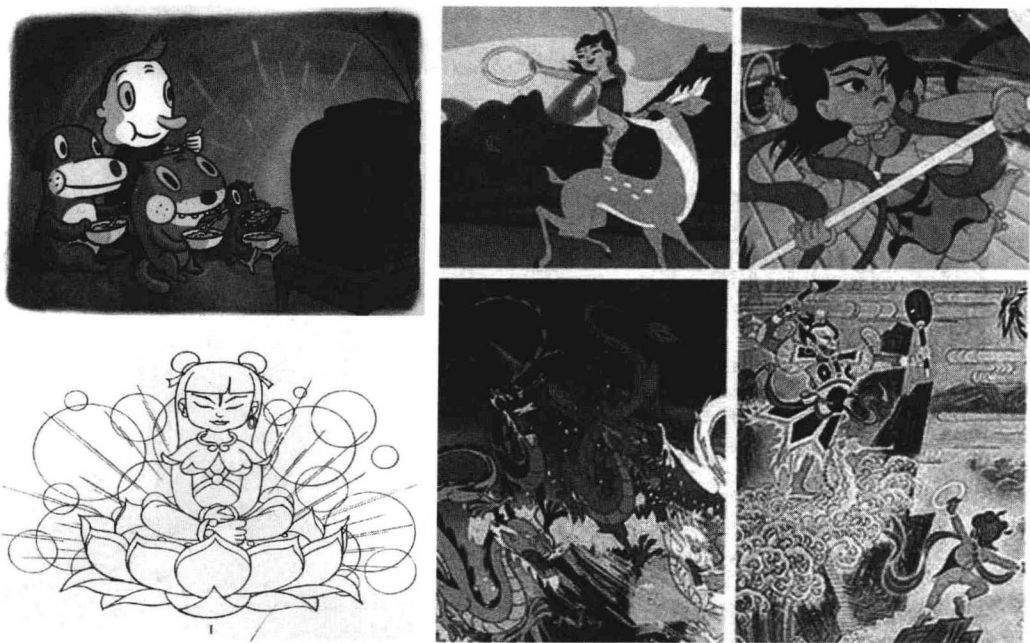


图1-6 相似性形象

## 2. 变异性形象

即对现实世界的形象加以夸张变形，保留其局部外部特征，而突出展现其个性，比如汽车总动员里面的汽车角色。

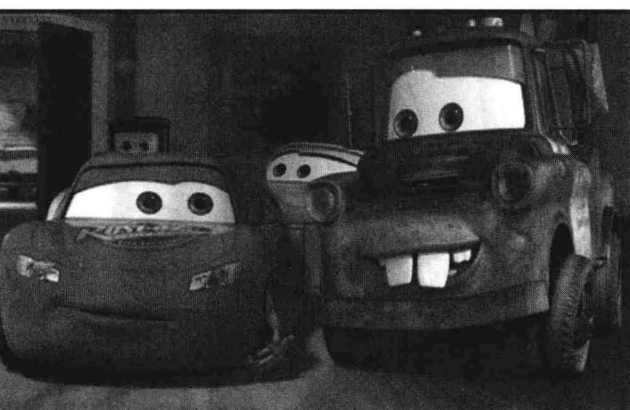


图1-7 变异性形象

## 3. 完全虚幻类形象

即现实世界里没有任何对应物的神灵鬼怪等，比如怪物史莱克、变形金刚等（见图1-8）角色。

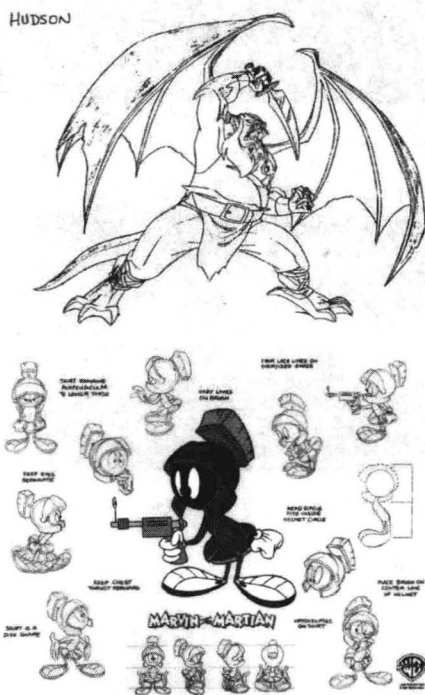
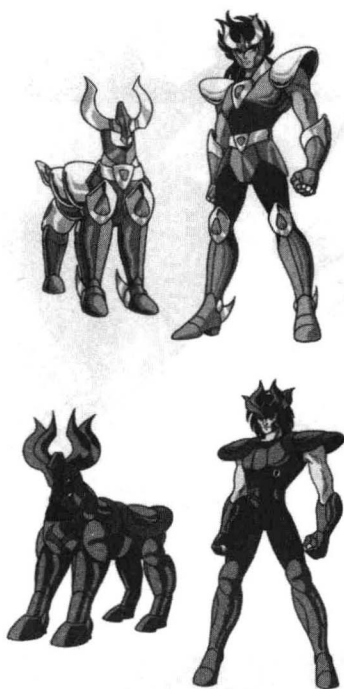


图1-8 完全虚幻类形象