



高等院校动画与数字媒体专业规划教材

角色设计

唐杰晓 杨 奥 著

Character Design



化学工业出版社



高等院校动画与数字媒体专业规划教材

角色设计

唐杰晓 杨 奥 著

Character Design



化学工业出版社

· 北京 ·

本书结合当下动画行业的发展趋势和动画公司的实际岗位要求，由浅入深、循序渐进地介绍角色设计的基础知识和创作技法。全书共7章：动画角色造型设计概述，阐述了动画角色造型设计的概念、类型等；动画角色造型设计的准备与基础，让读者了解角色设计的使用工具并掌握美术造型基础和色彩规律等；动画角色造型设计的方法与规范，总结了动画行业中角色造型设计的标准和规范等；人类角色造型设计，归纳了人类角色造型中形体、姿态、服饰与道具等方面的设计方法和技巧等；非人类角色造型设计，结合案例演示了常见的动物、怪兽、机械、魔幻等角色造型设计的创作思路和步骤等；动画角色造型与剧本定位，对角色造型的性格表现、主次定位、剧情定位等因素以及表现方式进行了阐述；动画角色造型设计优秀作品赏析，引导读者欣赏、借鉴国内外的经典案例等。同时，本书理论与实践相结合，多个小节设有案例制作，使读者更直观、生动地掌握设计技法。另外，书中附有案例文件和案例视频，读者可以在出版社官网<http://download.cip.com.cn/>中免费下载使用。

本书可以作为高等院校动画、数字媒体、游戏设计、多媒体设计与制作及其他艺术类相关专业的教学用书，也可以作为相关培训机构的培训教材，以及动漫、影视、游戏等相关行业人员的参考用书。

图书在版编目（CIP）数据

角色设计 / 唐杰晓，杨奥著. —北京：化学工业出版社，
2017.9

高等院校动画与数字媒体专业规划教材

ISBN 978-7-122-30371-4

I. ①角… II. ①唐…②杨… III. ①动画-角色-造型
设计-高等学校-教材 IV. ①J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字（2017）第186407号

责任编辑：张 阳
责任校对：宋 玮

装帧设计：张 辉

出版发行：化学工业出版社（北京市东城区青年湖南街13号 邮政编码100011）
印 装：北京东方宝隆印刷有限公司
787mm×1092mm 1/16 印张8 字数190千字 2017年11月北京第1版第1次印刷

购书咨询：010-64518888（传真：010-64519686） 售后服务：010-64518899
网 址：<http://www.cip.com.cn>
凡购买本书，如有缺损质量问题，本社销售中心负责调换。

定 价：48.00元

版权所有 违者必究

前言

FOREWORD

进入21世纪以来,随着国内经济的迅猛发展和人们物质生活水平的提高,广大群众对精神文化的需求也逐渐增强,为此,国家也适时大力发展文化创意产业,推出促进动画相关产业发展的各项政策。在这样的背景下,国内动画产业的发展得到空前发展,各类动画影片、漫画、游戏、绘本等层出不穷,在故事情节、表现语言、风格类型等方面愈加精彩纷呈,取得了不小的成就。在这些动画艺术作品中,作为核心和灵魂所在——动画角色,能够展现作品主题,引导整个故事情节的发展,与观众产生情感共鸣,是动画作品成功与否的重要因素之一。正因为角色设计具有如此的重要性和作用,故而其对动画设计师的分析能力、造型能力和审美水平有较高的要求,他们不仅要具有扎实的艺术造型功底和色彩表现能力,同时还要兼具专业演员、化妆师、服装师、道具师的能力和素质等。而动画角色造型又不是孤立存在的,需要在对剧本合理解读的基础上,配合整体影片的风格、场景的变化等进行设计。所以,动画角色设计师还要具有较强的团队协作能力。

随着国内动画相关产业的较快发展,新的大众需求、社会需求、时代需求要求动画设计师和教育工作者紧密结合国内外产业发展趋势,不断地开拓动画角色设计的新思路、新技术、新方法等,创作出更好的角色形象以满足广大受众的需求。为了培养更多的动画创作人才,本书理论联系实际,紧密结合当下动画行业的发展趋势和动画公司的实际岗位要求进行编写,从动画角色设计的基础知识出发,通过理论讲解和案例制作,由浅入深、循序渐进地介绍了角色设计的基本概念、设计规范与步骤以及不同类型角色造型的方法等,具有系统的知识结构和切实的实践指导价值,能够帮助读者找准学习方向,快速掌握学习方法,提高学习效率,提升思维能力、表现力和创造力,同时也为后续的分镜头设计、原画设计、运动规律等工作打下坚实的基础。本书在内容编写方面,力求细致全面、突出重点;在文字叙述方面,坚持言简意赅、通俗易懂;在案例制作方面,强调针对性和实用性。书中包含的所有案例的案例文件和案例视频,读者可以在化学工业出版社网站<http://download.cip.com.cn/>中免费下载使用。

本书由唐杰晓、杨奥编写。在成书的过程中,得到了武汉滚石动画公司总经理胡江波、项目总监陈杰,山东大学教师王鲁光,山东工艺美术学院教师史悟轩,镇江市高等专科学院教师张谦,以及吴静、王响、陶佳燕、徐敏、王时晟、吴菁华、王娟娟、曹雪茹、吴丹、徐珊珊、姜春玲、刘嘉泰、陈成、戴侠、吴娟、刘礼雄、王状、崔巍、程兆祖、李东益等人的大力帮助和支持,在此表示感谢。由于作者编写水平有限,书中难免有错误和疏漏之处,恳请广大读者批评、指正。

唐杰晓

2017年6月

目录

CONTENTS

第1章 动画角色设计概述 / 001

- 1.1 概念及意义 / 001
 - 1.2 类型 / 003
 - 1.2.1 根据地域风格分类 / 004
 - 1.2.2 根据表现方式分类 / 008
 - 1.3 功能和运用 / 011
 - 1.3.1 表现人物性格和背景 / 011
 - 1.3.2 决定作品审美与定位 / 012
 - 1.3.3 催生周边产业生产 / 012
- 课后习题 / 013

第2章 动画角色设计的准备与基础 / 014

- 2.1 准备绘画工具 / 014
 - 2.1.1 手绘工具 / 014
 - 2.1.2 电脑硬件与绘画软件 / 016
 - 2.2 美术造型基础 / 019
 - 2.2.1 透视原理 / 019
 - 2.2.2 人体解剖 / 020
 - 2.2.3 动态表现 / 023
 - 2.3 色彩设计及应用 / 024
 - 2.3.1 色彩的基本规律 / 025
 - 2.3.2 原色、间色、复色 / 026
 - 2.3.3 色彩情感 / 027
 - 2.3.4 色彩的运用 / 028
- 课后习题 / 034

第3章 动画角色设计的方法与规范 / 035

- 3.1 学习方法 / 035
 - 3.1.1 写生与默写 / 035
 - 3.1.2 临摹与借鉴 / 036
 - 3.1.3 设计与创新 / 036
- 3.2 创意来源及影响因素 / 037
 - 3.2.1 创意来源 / 037

3.2.2 设计影响因素 / 038	3.5.2 角色比例图 / 046
3.3 设计技巧 / 040	3.5.3 多角度转面图 / 046
3.3.1 演绎 / 040	3.5.4 细部图 / 047
3.3.2 借鉴 / 041	3.5.5 表情图 / 048
3.3.3 嫁接 / 041	3.5.6 口型图 / 048
3.3.4 提炼 / 042	3.5.7 服装道具图 / 048
3.4 创作步骤 / 043	3.5.8 常用动态图 / 049
3.4.1 分析剧本与文案 / 043	3.5.9 色标图 / 050
3.4.2 查找资料与收集素材 / 043	3.6 创意表达原则 / 050
3.4.3 绘制草图 / 043	3.6.1 准确性 / 050
3.4.4 确定设计稿 / 044	3.6.2 情感性 / 051
3.4.5 完成效果图定稿 / 044	3.6.3 个性化 / 051
3.5 行业规范 / 045	3.6.4 时代性 / 051
3.5.1 角色效果图 / 045	课后习题 / 052

第4章 人类角色设计

053

4.1 头部造型设计 / 053	4.3.2 阶层特征 / 067
4.1.1 头部结构设计 / 053	4.3.3 时代特征 / 067
4.1.2 五官造型设计 / 054	4.3.4 幻想特征 / 068
4.1.3 发型设计 / 056	4.4 道具设计 / 068
4.1.4 表情设计 / 057	4.4.1 装饰品 / 068
4.2 身材造型设计 / 059	4.4.2 生活用品 / 069
4.2.1 性别特征 / 059	4.4.3 武器设计 / 069
4.2.2 年龄段特征 / 061	4.5 姿态造型设计 / 071
4.2.3 体态特征 / 063	4.5.1 静止姿态 / 072
4.2.4 手脚设计 / 065	4.5.2 运动姿态 / 074
4.3 服装设计 / 065	4.5.3 特殊姿态 / 075
4.3.1 性格、职业特征 / 066	课后习题 / 076

- 5.1 动物角色设计 / 078
 - 5.1.1 类人型动物角色 / 079
 - 5.1.2 非类人型动物角色 / 082
- 5.2 怪兽角色设计 / 089
 - 5.2.1 类人型怪兽角色 / 090
 - 5.2.2 非类人型怪兽角色 / 093
- 5.3 机械角色设计 / 095
 - 5.3.1 类人型机械角色 / 095
 - 5.3.2 非类人型机械角色 / 097
- 5.4 魔幻角色设计 / 099
 - 5.4.1 恶魔角色 / 100
 - 5.4.2 神话角色 / 102
- 课后习题 / 105

- 6.1 剧本定位决定动画角色设定 / 106
 - 6.1.1 动画剧本与角色造型 / 106
 - 6.1.2 动画剧本与角色语言和动作 / 107
- 6.2 角色的性格定位 / 108
 - 6.2.1 开朗型角色 / 108
 - 6.2.2 忧郁型角色 / 109
 - 6.2.3 可爱型角色 / 109
 - 6.2.4 冷酷型角色 / 109
- 6.2.5 邪恶型角色 / 109
- 6.3 角色的主次定位 / 110
 - 6.3.1 主要角色 / 110
 - 6.3.2 次要角色 / 111
- 6.4 角色造型的剧情定位 / 111
 - 6.4.1 正派角色 / 112
 - 6.4.2 反派角色 / 112
 - 6.4.3 中立角色 / 113
- 课后习题 / 114

本章重点讲解在动画创作过程中乃至在动画产业的整体范畴内动画角色设计的概念、意义，角色设计的类型、角色设计的功能和运用等，以使创作者全面认识并理解角色设计及其重要性。

第 1 章 动画角色设计概述

1.1 概念及意义

随着动画相关产业的发展，各类动画片、游戏、漫画、绘本等艺术作品层出不穷，在故事情节、表现语言、风格类型等方面愈加精彩纷呈，取得了极大的成就。动画艺术与计算机科技的紧密结合，使人们得以享受到更加完美的视听效果，进一步体验到动画影视艺术的神奇魅力。动画作品除了带给人们超凡的视听震撼、夸张的动作表现以及梦幻的想象空间之外，还成功塑造了一批有影响力的“明星演员”，从可爱的米老鼠、唐老鸭到功夫熊猫（图1-1），从变形金刚到绿巨人（图1-2），从灌篮高手到龙猫，等等，让众多的动画迷们魂牵梦绕，百看不厌。在激起人们童年梦想的同时，也引领着人们走进它们神奇的世界，让人流连忘返、回味无穷。由此可见，动画作品之所以有如此大的魅力和吸引力，除了有精彩剧情和夸张动作的作用之外，片中成功的角色设计也是很重要的因素。

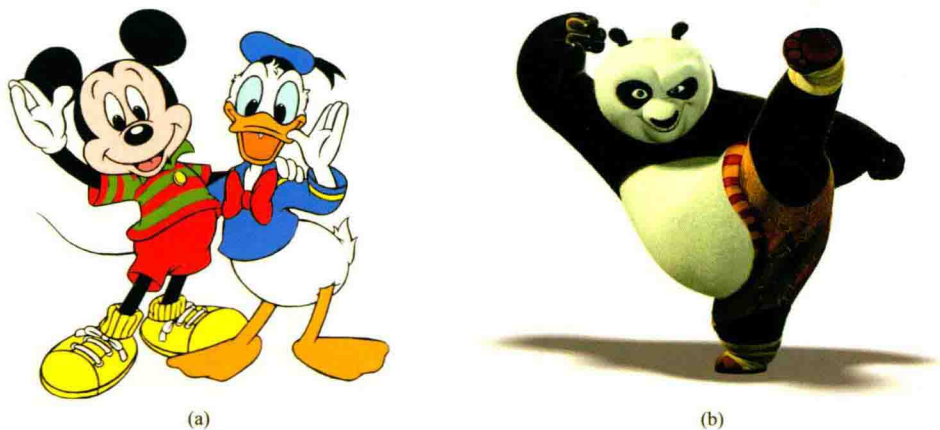


图1-1 米老鼠、唐老鸭、功夫熊猫



图 1-2 变形金刚、绿巨人



图 1-3 《大圣归来》海报



图 1-4 《新世纪福音战士》草稿

“动画”一词的英文“animation”，可以解释为“使不具生命的东西像获得生命一般的活动”。《电影艺术词典》对动画片的解释是，“以绘画或其他造型艺术形式作为人物造型和环境空间造型的一种高度假定性的艺术”。这就对动画艺术的定义做了明确的定论：动画艺术不追求影片的逼真性，而是通过想象、象征和幻想等把握角色和环境的融合，以夸张、变形的手法反映人们的生活、理想和愿望等。人们平常看的各种类型的动画片大都是有情感主题的描绘，如国产动画《西游记之大圣归来》（图 1-3）就表现了亲情、友情等。

在各种形式的动画艺术创作中，角色的塑造，即角色设计（Character Design），占有极其重要的地位，是整个动画作品的前提和基础。角色设计是指用形象的设计，将抽象的象征意义转化为具象，并直接予以视觉呈现的创作活动，具体而言，就是综合运用变形、夸张、拟人等艺术手法将角色设计为可视形象（图 1-4）。在常规的动画创作流程中，角色设计是在完成创意策划和剧本创作之后的重要环节，也是动画

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，决定了影片的艺术风格和艺术效果，进而影响影片制作的周期与质量等，很多动画项目甚至是在剧本创作之前就完成了角色设计的工作。

动画产业属于文化产业的范畴，动画艺术是民族文化、地域文化的表征，所以动画角色理所当然地成为文化传播的载体，是最集中、最典型的文化符号。很难想象一个丝毫不能引起观众共鸣的角色形象所发生的故事会吸引人，而随着时间的流逝，也许人们不会记得动画片的具体情节或者内容，但是一定会记得片中的角色形象，这就是角色设计的魅力。迪士尼动画中的经典形象自诞生到现在，其影响经久不衰，并且渗透到生活中的各个领域，这恐怕是任何影视明星也无法做到的。随着动画相关产业的升级，其角色形象的艺术性逐渐转化为商业性，动画角色与任何一个明星比都不逊色，历久而弥新。

一部动画作品要有好的角色造型才能充分传达出故事情节和人物性格。中国的动画创作之路经过了几十年的风雨，曾经有过辉煌，有过让国人引以为豪的经典之作，像《大闹天宫》《三个和尚》等优秀动画影片，这些作品中鲜活的卡通形象至今让人们记忆犹新，近些年来出品的《西游记之大圣归来》《大鱼海棠》(图1-5)《秦时明月》(图1-6)等也象征了国产动画一个新的里程碑，反映出国产动画创作者们的辛勤探索和不懈追求。但就整体水平而言，国产动画仍落后于发达国家，某些制作粗糙的动画片充斥国内市场。究其原因，很多都是观念因素，其中很重要的一点也是比较致命的一点，就是不重视角色设计。



图1-5 《大鱼海棠》剧照



图1-6 《秦时明月》海报

总之，动画角色形象的设计要靠艺术家们的想象力和创造力来完成。成功的角色设计不仅能够吸引大量的动画爱好者，传播动画文化，还能对推动整个动画产业的发展起到积极作用。动画世界是一个诱人的、美丽的童话王国，赋予了人们无限的想象空间。国产动画的创作者们应充分发挥想象与创意，为中国动画创造出典型而有影响力的角色形象。

1.2 类型

动画造型的形式丰富多彩，并与美术创作有着较深的渊源关系，可以说动画造型形式涵盖了大多数的美术样式。我们可以从不同角度来对动画造型进行分类，比如按照地域风格分，有欧美风格、日式风格、中式风格等；从造型的设计表现形式上来看，可分为漫画风格、写实风格、写意风格等。

1.2.1 根据地域风格分类

(1) 欧美风格

欧美动画是当今动画产业的重要产地和消费市场，其中欧洲是动画艺术的发源地，美国是动画作品的重要产地，其造型形式追求原创，讲究创意和艺术的夸张表现。进入21世纪以来，欧美风格的代表仍旧以美国为主。从1925年创作的《小熊维尼》到2016年的《疯狂动物城》(图1-7)《久保与二弦琴》(图1-8)，美国动画公司诞生了难以计数的各种动画造型和具有鲜明性格的动画角色，这是世界上任何一个国家都难以企及的。以迪士尼、皮克斯等公司为代表的美国动画产业在全世界占据大量的市场份额，这都得益于其有比较成熟的创作机制及市场运作体系，包括观念与技术的创新等。

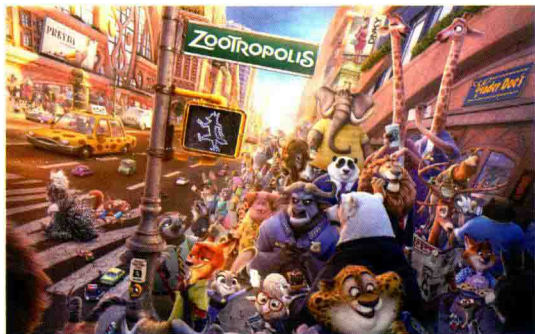


图1-7 《疯狂动物城》海报



图1-8 《久保与二弦琴》剧照

1928年，沃尔特·迪士尼创造了第一个动画角色——米老鼠。在此后的数十年间，迪士尼又创作了众多优秀的角色造型，如《美女与野兽》《白雪公主》中的角色等。迪士尼的动画角色造型优美可爱，形体简洁概括，形象完整，没有过多的局部细节，以基本形体和弧线为主，头、眼、手与脚比例较大，富有张力与弹性，表情与动作都极具夸张，姿态活泼、生动，色彩明快、鲜明。这种造型模式后来为世界各国广泛借鉴。到了20世纪末，随着数字技术的广泛应用，动画造型更趋于逼真，画面也更加完美。迪士尼的风格引领了世界动画艺术发展的潮流，影响了英国、法国、意大利等国，甚至对俄罗斯和中国都有很大的影响。近年来，美国动画全力向三维动画发展，力求突破，发展新的面貌和风格，如三维动画《功夫熊猫》《奇幻森林》《怪物电力工厂》(图1-9)等作品，在造型上有了新的突破。

英雄主义题材的艺术作品在美国有悠久的历史，在动画、漫画作品中英雄题材也占了很大一部分。这些作品中细腻流畅的动作、幽默的情节、丰富的特效，以及特点鲜明的角色设计、夸张的角色表演等都代表着美式动画的独特魅力。例如《人猿泰山》(图1-10)《蝙蝠侠》等，表现了善与恶、美与丑、光明与黑暗的斗争。这些作品场景很大，具有史诗般的气势。英雄人物的造型结构严谨，往往脸形平直端庄，脖子粗壮，头占全身的比例较小，身体有八九个头的长度，极具夸张之势，体格健壮，富有阳刚之美。这类作品即便在表现妇女和儿童的造型上也充满了健康和力量之美。在构图上，作品较多采用大透视和大视角，富有气势和力度，具有动感和雕塑感。在动作上，角色运动多曲线运动，每个动作都非常生动夸张，富有惯性和弹性。美国英雄主义漫画和动画造型对各国的漫画和动画创作有很深的影响，如



图 1-9 《怪物电力工厂》



图 1-10 《人猿泰山》

中国香港地区的武侠漫画受其影响，作品中往往造型写实、肌肉发达，动作幅度较大、透视感强。创作这类造型要求作者在人体解剖和结构上较好的基本功，否则难以创作出成功的造型。

（2）日式风格

日本被称为“动漫王国”，是动画、漫画产业大国，其作品内容与题材都很丰富。日本的动漫产业发展思路独特，很多作品都是先制作成漫画，等漫画走红了再改编成动画，如《七龙珠》《名侦探柯南》等，通过漫画与动画的互相提携、互相影响，成就了不少风靡全球的动画明星。因此，大部分的漫画与动画的造型风格基本是一致的，这也为日本动漫产业的发展提供了良好的环境和氛围。

提到日本动漫，就要提到享有“日本动漫鼻祖”之称的手冢治虫，其创作出新类型的漫画风格后，动漫的表现形式与题材开始向多元化延伸。手冢治虫将电影的镜头语言运用到漫画中去，开创了新一代漫画，代表作有《铁臂阿童木》（图1-11）《火之鸟》等。随着时间的推移，日式动漫最终发展出卡通型、青春偶像型、写实型等多种形式风格，以表达幽默、温馨、浪漫、唯美、情感为特色，并由此涌现了大批有影响的动画家，如押井守、大友克洋、鸟山明、宫崎骏、北条司等。这些动画家在各自的风格体系下创作出众多的经典作品，促进了日本动漫产业的迅速发展。如《哆啦A梦》（图1-12）以简洁、明快的机器猫形象以及写实性的画面风格，表达了不断探索世界、创造梦想的成长之旅；《阿拉蕾》（图1-13）以夸张的比例、神态、表情以及诙谐幽默的变化，塑造了另一种风格的卡通形象；有“国宝”之



图 1-11 《铁臂阿童木》



图 1-12 《哆啦A梦》



图 1-13 《阿拉蕾》



图 1-14 《百变狸猫》



图 1-15 《你的名字》



图 1-16 《城市猎人》

称的宫崎骏以独特的视角体现人文关怀，梦幻般的唯美画卷创造了写实、卡通、半写实等多种造型，比如《百变狸猫》(图 1-14) 中战斗失败的狸猫迅速变身为平面卡通形象，与胜利方的造型形成明显差异。

日本的动画造型呈现出丰富多彩的风格，其中唯美主义是日本动画的特色，动画中的少男和少女造型大都讲究时尚性，例如由新海诚导演的动画电影《你的名字》(图 1-15)，男女主角都长着大眼睛，眼中有多处高光，酷似玻璃球，两眼之间分得较开；鼻子画得很省略，也比较小；嘴巴较大，尖下颏；无论男女都是长长的头发，人物性别相对显得较为中性。这种造型风格对中国、韩国和我国台湾地区的动画与漫画创作影响较大。唯美主义动画作品的背景画得细腻逼真，富有深度感和层次感，如大由克洋的《蒸汽男孩》《阿基拉》。另一位唯美主义画家北条司的作品中，男女角色造型都标致靓丽，具有苗条的身材和修长的腿、飘逸的长发、大而明亮的眼睛，黑润的眼眸莹光闪耀，男子健康潇洒，肌肉饱满，仿佛健美运动员，女子丰胸翘臀，仿佛都是时装模特。如《城市猎人》(图 1-16)《猫眼三姐妹》中的人物角色造型大多挺拔、修长，身体比例一般在 8 个半头以上。

同时在日本动画中，角色运动的写实性是其最大的特点。区别于美国动画角色强调夸张和弹性，日本动画在镜头设计上以节省成本、达到恰到好处的效果为原则，使固定镜头和运动镜头有机结合。另外，动画角色设计与衍生产品开发的结合，也是当代日本动画产业的优势和特点。

(3) 中式风格

中国的动画艺术起步较早，发展迅速，1926 年万氏兄弟创作了第一部动画作品《大闹画室》。随后，动画创作者们深入挖

掘民族文化，创作了一批有影响力的动画作品。尤其是在20世纪60年代，中国动画艺术取得了辉煌的成就。中国动画以极为丰富的艺术形式，结合中国传统手工艺和民间艺术，并巧妙地融合了中国写意特色，创造出一系列具有特色的艺术作品，从而形成了“中国学派”，丰富了世界动画艺术的内涵，在国际动画界受到非常高的赞誉。这个时期的动画以《大闹天宫》(图1-17)《山水情》(图1-18)《牧笛》等为代表。中国动画表现手法独特多样，有平涂勾线、水墨画形式、剪纸形式等，角色形体优美，造型艺术性、装饰性较强，具有浓郁的中国传统和民族特色。



图1-17 《大闹天宫》



图1-18 《山水情》

在创作动画角色时，中国的艺术家们充分利用民间艺术资源，包括中国的神话传说、民间故事、戏曲、年画等，如《骄傲的将军》《大闹天宫》中的角色设计吸取了戏曲造型的特点，既有典型化的程式规范，又有鲜明的个性特征，同时还借鉴了戏曲中刻画性格的手段，直观地展示了将军的自负、鲁莽、骄傲和孙悟空的生动、聪明、机智。因为戏曲造型模式历经了几百年创造、完善的过程，因此创作出来的角色生动谐趣，毫无违和感。中国早期动画对传统艺术的借鉴也体现在线条表现力、色彩归纳、画面结构等方面，可以说中国动画是以中国传统文化为支撑发展起来的。

但20世纪90年代后期以来，中国动画少有建树，没有出现有较高艺术性的作品，在造型上也没有大的突破，内容和造型的设定也大多停留在低幼儿和青少年观众的层面上，致使许多人误认为动画仅仅是儿童的专利，这与国外有适合各个年龄层观众的动画相比显得比较滞后。同时，在沿海地区，中国动画从业者开始大量投入到动画外包业务中，为美国、日本、中国台湾等地加工动画中期环节，使得现代的中国动画产业发展较为缓慢。同时，在动画原创中也开始大量地吸收外国动画元素，借鉴日、美动画造型的特点如透视、光影、色彩体系等，使得中国动画风格越来越不明显。整体而言，当前我国的动画产业还处于摸索阶段。

动画角色设计受多方面的影响，包括所处的时代、地域、文化的制约。在学习动画角色设计的过程中，应该对比不同地域文化的特征，更加深入地挖掘、发展传统艺术文化，将民族风情、传统特色等优势发挥出来，与时代特征相结合，积极创造新的艺术形式，将中国文化以新的面貌传递给世界，为中国动画创作和动画产业发展提供生动的素材和新的生命力(图1-19、图1-20)。



图 1-19 《蓝猫淘气三千问》



图 1-20 《熊出没》

1.2.2 根据表现方式分类

(1) 漫画风格

动画艺术和绘画艺术有着血缘关系，它们的区别是，绘画作品是一幅幅单页画面，而动画则由一帧帧的画面组成，是活动的画面。从某种意义上讲，动画是绘画艺术的一个分支，是美术与电影艺术的融合，所有动画作品都吸收了绘画的造型元素和表现形式，有的甚至直接用绘画的形式来表现（图 1-21）。



图 1-21 吉祥物创作

漫画风格是动画早期的主要风格，在动画领域里占据较大的市场。其更多地体现为平面化的视觉效果，在二维动画里最为常见，往往造型简练，笔法灵活生动，形象稚嫩有趣。漫画风格的造型是漫画艺术与动画艺术紧密结合的产物。就漫画艺术形式而言，大幅度的夸张和变形是其最基本的造型语言，创作时往往忽略角色在形体、结构甚至色彩上的准确性表现，而更多地倾向于角色内在在精神内涵的表达中，在简洁、幽默、符号化的外表下，展现的是具有典型性的性格特征。漫画对于动画而言，如同肥沃的土壤，始终伴随动画的成长，在题材、风格和创作观念上不断地为动画提供着丰富的营养，很多优秀的漫画作品往往被改编成了动画作品。同时，二者以类似的创作理念和精神追求在不同的媒介领域展示着各自的魅力，相互影响，相互促进。

漫画造型风格在角色设计中非常常见，无论是生活中常见的形象，还是魔幻类、科幻类形象都常采用平面概括、夸张的创作手法，如《海绵宝宝》（图 1-22）《三个和尚》（图 1-23）等。这种风格的角色设计强调造型的平面化，运用简洁的造型语言表现丰富的效果，有明显的符号化特征，形象概括夸张，色彩单纯艳丽，动态表情的处理具有多样性和夸张性，可赋予角色新的生命力和灵魂。与写实类动画风格相比较，漫画类的角色设计更能体现动画的本质，创作技法的多样性为造型带来了丰富的变化，可以满足多方面情感表达的需求，也真正展示了人类无尽的想象力。



图 1-22 《海绵宝宝》



图 1-23 《三个和尚》

(2) 写实风格

“写实”一词借鉴了绘画语言。“写实主义”在艺术发展史上创造出了辉煌成就，写实类型的绘画、小说、电影等艺术作品至今仍层出不穷，其根本原因在于写实性作品在表达上容易被理解，易于使受众产生认同感。写实风格的角色形象虽经过概括、夸张和变形，但结构、比例仍较为严谨，合乎人们日常认知和审美习惯。同时，写实类作品又不同于现实片段，它是利用现实规律重新组织、创造而成的，是超越现实的艺术形式。写实风格（图 1-24）类造型的角色形象与现实形象比较接近，造型的比例关系、形体关系与结构关系的处理要求以自然生活中的客观世界为基准，要准确地表达客观对象的造型特征与规律。这类风格的角色设计要求创作者有比较扎实的基本功，熟知人物、动物的结构、比例和解剖知识。

由于动画制作的独特要求，角色设计并不是面面俱到地描绘对象，既不是对生活原型简单的复制与描摹，也不是脱离剧本和现实生活无羁绊的自由主义创作，而是在写实的基础上进行提炼、概括，在强调对象共性特征的同时突出典型性特征（图 1-25）。动画制作要求用



(a)

(b)

图 1-24 写实风格（1）



(a) 《生化危机》角色设计

(b) 法国插画师Reyn作品

图 1-25 写实风格（2）

少量的语言来说明丰富的内容，这本身就是提炼的过程，在精简、强化、突出的过程中，既要保证角色切实可信，准确传达情感，以吻合作品主题，又要充分展开创作者的想象力，贴近一般观众的欣赏习惯。另外，从动画创作的角度来讲，写实风格的动画作品代表着商业动画创作的主流方向，体现了更大的创作难度和技巧，无论是在艺术创作还是在技术实现方面，都要求有一定的专业素质和规模化的创作队伍。

(3) 写意风格

任何风格的动画都有自身的表现性。从表现情感与主题的角度看，若动画作品在运用造型表现主题时，能体现出一定的装饰性、抽象性的特征，具有鲜明的艺术个性，这样的作品可以归类为写意类动画（图1-26）。写意风格造型是设计者对形象进行高度概括后提炼的造型，创作者抓住角色最基本的特征，舍弃了许多次要的细节，对形象进行变形和夸张，因此造型与自然形态差异较大，有些甚至已接近抽象，类似于标志与符号。这类造型常常由作者即兴发挥，结构单纯，形象简化，在绘制动画时快捷方便，融合了创作者的情感和精神世界。但这类风格的形象造型也有较大的局限性，主要适用于实验类、艺术类动画作品的制作。

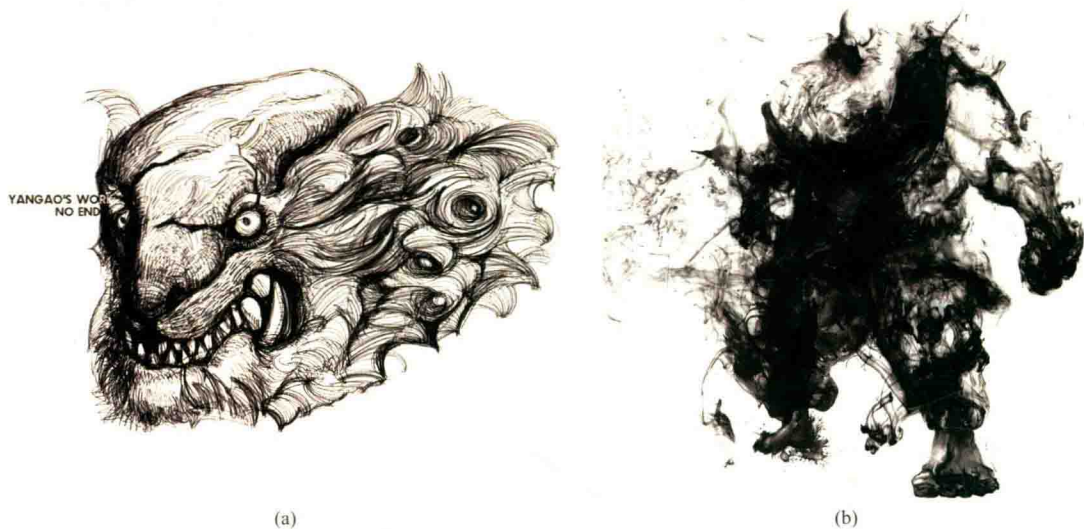


图1-26 写意风格

写意风格造型具有浓郁的装饰艺术特点，这些造型大多从民间艺术、装饰艺术和现代绘画艺术中吸取营养，如传统的皮影戏、泥塑、剪纸、木偶、壁画、装饰画等，其表现形式多样，往往给人以耳目一新、新颖别致的感觉。我国的动画片《大闹天宫》中的造型就吸收了年画、戏曲等的特色元素，《猪八戒吃西瓜》动画片中的造型则采用了剪纸艺术的表现形式。

此外，在一些实验类动画的创作中，通常以音乐的节奏和旋律、哲学的思考和命题、艺术家不可名状的内心悸动等作为创作主题，或者仅仅是对动画艺术或电影本体的认知与探索。这类作品通常没有严格意义上的角色和角色设计工作，“角色”在影片中处于松散的和流动的状态，它们融解、分裂、变幻在影片的情绪中，时而明晰，时而模糊，在流动和变化中构成整体的意味和风格，这类动画创作的代表有诺曼麦克拉伦的《烦恼滚开》（图1-27）《双人舞》（图1-28）等，这也是典型的写意风格。