

高等院校艺术学门类『十三五』规划教材

动画角色造型

DONGHUA JUESE ZAOXING

编著 刘春雷 汪兰川 柳永春



艺术设计
ARTDESIGN

高等院校艺术学门类『十三五』规划教材

动画角色造型

DONGHUA JUESE ZAOXING

编著 刘春雷 汪兰川 柳永春



华中科技大学出版社

<http://www.hustp.com>

中国·武汉

图书在版编目 (CIP) 数据

动画角色造型 / 刘春雷, 汪兰川, 柳永春编著. — 武汉: 华中科技大学出版社, 2017.12

ISBN 978-7-5680-3426-5

I. ①动… II. ①刘… ②汪… ③柳… III. ①动画-造型设计 IV. ①J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2017)第 309098 号

动画角色造型

Donghua Juese Zaoxing

刘春雷 汪兰川 柳永春 编著

策划编辑: 江 畅

责任编辑: 徐桂芹

责任监印: 朱 玢

出版发行: 华中科技大学出版社 (中国·武汉)
武汉市东湖新技术开发区华工科技园

电话: (027) 81321913

邮编: 430223

录 排: 武汉正风天下文化发展有限公司

印 刷: 武汉市金港彩印有限公司

开 本: 880 mm × 1 230 mm 1/16

印 张: 7.5

字 数: 235 千字

版 次: 2017 年 12 月第 1 版第 1 次印刷

定 价: 49.00 元



本书若有印装质量问题, 请向出版社营销中心调换
全国免费服务热线: 400-6679-118 竭诚为您服务
版权所有 侵权必究

作者简介



刘春雷，沈阳航空航天大学设计艺术学院视觉传达系主任，副教授，硕士研究生导师。现为辽宁省美术家协会会员，中国包装联合会文化艺术委员会委员，中国宇航学会会员，辽宁省包装联合会主任委员，沈阳市青年美术家协会理事。近年来，编著出版《包装材料与结构设计》《包装设计印刷》《包装文字与编排设计》《构成艺术》《广告构图精粹》等著作二十余部，以及“现代动漫教程”系列教材。绘画、设计作品连续入选第十届、第十一届全国美术作品展览，获得各类奖项数十项。在学术期刊上公开发表学术论文数十篇。



汪兰川，沈阳建筑大学设计艺术学院教师，讲师。现为辽宁省美术家协会会员，辽宁省动漫艺术委员会委员。近年来，编著出版《动画概论》《Flash CS3 从基础到应用》《动漫美术欣赏教程》《After Effects 应用教程》《Flash MV 制作》《包装色彩设计》《包装图形设计》等专著与教材多部。在核心刊物上发表多篇论文。漫画作品《中国式教育》入选第十一届全国美术作品展览，招贴设计作品获得第一届、第二届辽宁省艺术设计作品展优秀奖，动画短片《寻城记》获得第二届辽宁省艺术设计作品展优秀奖、第一届辽宁省动漫作品展铜奖等。



前言

DONGHUA JUESE ZAOXING

动画角色设计是用形象的语言将抽象的象征意义转化为具体形象并直接传达于人的视觉的一种艺术形式。它清除了人们的知觉感受与视觉符号之间的距离，使其具有广泛的受众。角色设计是一部动画片成功的关键，角色设计师在充分挖掘、塑造角色性格的同时，准确传达角色的情感与思想，通过角色引导故事的起承转合，将剧情推向高潮。在动画片中，随着剧情的起承转合，角色心理会产生紧张、恐惧、愤怒、悲伤，或愉悦、兴奋、欣喜、激动等变化，而造型、色彩、动作设计是动画创作中最直观、最具感染力的视觉元素，它们在传达和揭示角色的心理变化和个性信息等方面起着重要的作用。动画角色造型设计是设计师具有探索性意义的创作行为，同时也对传统艺术、艺术设计等领域的艺术创作有着积极的参照作用。通过对动画角色造型的系统学习，不仅能挖掘动画艺术的深层表现力，拓宽设计思路，提高设计品质，还能够延展视觉传达的表现空间。

编写本书有三个目的：一是为动画角色设计中对角色性格塑造的研究提供理论依据；二是根据动画发展过程中出现的优秀的动画片，梳理、总结动画角色性格塑造的规律，形成一套系统的程式化的角色性格塑造手法，为在动画创作中表现动画角色的性格、情感等提供程式化的设计依据；三是希望通过分析、总结动画角色性格塑造的普遍规律，使从事动画角色设计相关领域工作的人受到启发。

刘春雷 汪兰川 柳永春

二〇一七年春写于沈阳航空航天大学艺术馆



1

第一章 动画角色造型概述

- 第一节 动画角色造型设计的基本原则和作用 /2
- 第二节 动画角色造型设计的发展与特点 /5
- 第三节 动画角色造型的分类与风格特点 /7
- 第四节 动画角色造型的艺术特征 /16



21

第二章 动画角色造型基础训练

- 第一节 人物角色造型基础训练 /22
- 第二节 人体比例及结构 /28
- 第三节 动画角色造型技巧训练 /38



47

第三章 角色局部造型与细节刻画

- 第一节 角色面部造型与细节刻画 /48
- 第二节 角色四肢造型与细节刻画 /62
- 第三节 角色形体造型与服装造型设计 /69



79

第四章 动画角色的类型化与形象创意

- 第一节 动画角色形象的类型 /80
- 第二节 对动画角色进行形象创意的基本方法 /85
- 第三节 动画角色设计规范 /89
- 第四节 典型动画角色造型分析 /102

第一章

动画角色造型概述

DONGHUA JUESE ZAOXING GAISHU



主要内容

动画是一门艺术与技术相结合的综合性很强的交叉学科，要求动画设计师以及其他动画方向从业者有较高的专业素养和较全面的艺术修养。生动的动画角色形象是一部动画片的核心内容，典型角色设计能够吸引不同年龄、不同层次、不同地域的观众去欣赏和感受动画的魅力。典型角色的塑造在一部动画片中至关重要，动画片主题的展现、故事情节的发展，以及产业化价值的开发和创造都与那些深入人心的动画角色形象密不可分。

知识重点

一个优秀的动画角色设计师，除了要具有扎实的美术造型基本功以外，还要熟练掌握动画角色造型的艺术特征、美术风格、创作规律。在动画创作中，角色设计是整部动画片的灵魂所在，它可以引导整部动画片的情节起伏与发展，是动画片成功的基础和关键。

学习目标

了解动画角色造型设计的重要性，理解动画角色造型设计在整个动画制作流程中的位置。

第一节

动画角色造型设计的基本原则和作用

一、动画角色造型设计的基本原则

动画艺术是视觉的艺术，动画片中的角色造型设计是动画艺术视觉化的第一步。动画角色形象是由动画设计师设计出来的静止的图画，经过逐格制作工艺和拍摄后被赋予了生命。动画角色是想象出来的，具有一定的想象性与假定性，它们被设计师主观地赋予了生命、形体、外貌、情感、性格。动画角色造型设计的目标归根结底是将剧本中的文学角色视觉化、形象化。在一部成功的动画片中，典型角色是真正的核心。动画片中的角色如同电影或电视剧中的演员，动画角色可以说是动画设计师创造出来的演员，在整部动画片中具有展现故事主题、推动情节发展以及揭示角色的性格和命运的作用。例如，在蒂姆·波顿执导的电影史上首部 IMAX 3D 黑白定格动画长片《科学怪狗》中，主角火星是一只斗牛犬，它对世界充满了好奇心，是它的主人维克多所拍摄的电影中的绝对明星。另一个主角维克多是一个聪明、勤奋的十岁男孩，他喜欢科学，和父母、小狗火星住在一起。维克多长期醉心于拍摄电影，并且喜欢搞一些小发明。当他的狗狗火星被汽车撞死之后，他用自己的方法使其复活，如图 1-1 所示。

我们在设计动画角色造型的时候，不能只看重某一个方面，而应从整体来观察、思考，既要考虑动画片的整体风格和节奏变化，也要考虑动画片的地域特色、动画角色的性格特征和动作特点，以及动画片的音乐风格。只有从多方面去挖掘、体会，才能设计出理想的动画角色造型。《阿凡提的故事》和《玛丽和马克思》角色造型设计如图 1-2 和图 1-3 所示。



图 1-1 《科学怪狗》的主要角色——火星和维克多



图 1-2 《阿凡提的故事》角色造型设计



图 1-3 《玛丽和马克思》角色造型设计

二、动画角色造型设计在整个动画制作流程中的位置

动画片中的角色与电影中的真人演员相比，最明显的不同之处是动画片中的角色是由动画角色造型设计师设计出来的，具有较强的可塑性。动画片中的角色有它自身的缺点，比如它很难像真人演员那样表现一些细腻的表情，但它也有其自身的优点，比如，动画片中的角色在做一些惊险的动作时，我们可以设计出真人演员不能做出的在视觉上具有较强表现力的动作，也就是说，在设计动画角色造型时，我们可以合理地运用夸张、对比等手段，设计出符合观众审美需求的各种动画角色造型。在 2016 年 2 月 28 日举行的第 88 届奥斯卡颁奖典礼上，获得最佳动画短片奖项的是由来自智利的 Punk Robot（庞克机器人）动画工作室出品的《熊的故事》。《熊的故事》中

的角色如图 1-4 所示。

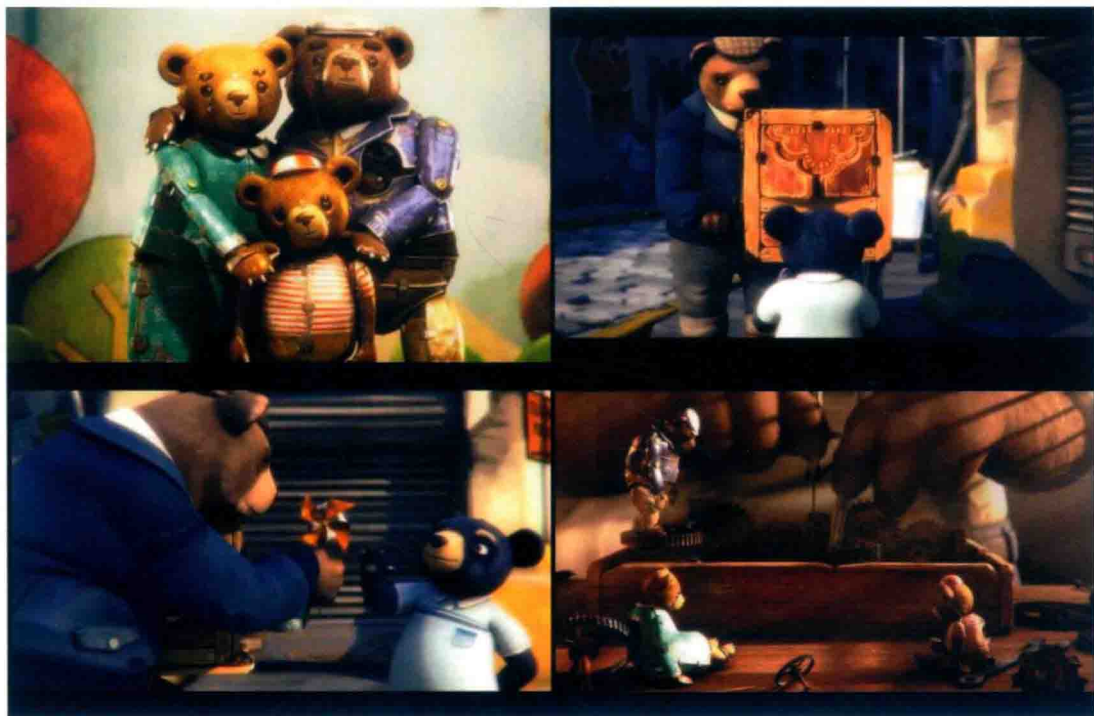


图 1-4 《熊的故事》中的角色

动画片中所出现的所有造型元素的设计都要由动画角色造型设计师来完成，如人物、动物、植物、精怪等。在动画片创作之初交给角色造型设计师的关于角色造型的材料只是编剧创作的文字脚本，角色造型设计师需要根据文字脚本，以及自己对角色的理解、分析来设计出符合故事主题、情节发展并能使观众印象深刻的动画角色造型。图 1-5 所示的《超凡的诺曼》中的角色造型就是在风格整体统一的基础上，根据角色自身的特点设计出来的。



图 1-5 《超凡的诺曼》中的角色造型

三、动画角色造型设计的作用

动画角色造型设计是动画造型设计的重要组成部分。我们经常会有这样的体会：我们也许记不清多年前看过的经典动画片的情节了，但是对动画片中的角色造型却记忆深刻。一部成功的动画片必定有典型的角色造型，只有这样才能充分表现故事情节的发展和人物性格、命运的变化，才能更好地吸引观众，使其在观众心中留下深刻的印象。

从动画片的视觉要素来看，角色造型对动画片画面的美术风格有重要影响。动画片中的场景也需要根据角色造型风格进行整体化的设计。剪纸动画片《狐狸打猎人》中的角色造型带有强烈的中国传统文化风格，角色造型栩栩如生，在场景的衬托下焕发出无穷的生命力。《狐狸打猎人》如图 1-6 所示。



图 1-6 《狐狸打猎人》

第二节

动画角色造型设计的发展与特点

一、动画角色造型设计的发展

动画的原理和电影的一样，都利用了视觉残像的生理现象，这一现象在远古时期就被人类注意到了。远古时期，洞穴壁画上画有奔跑的野牛，正是原始人类发现视觉残像现象的写照。阿尔塔米拉洞穴壁画如图 1-7 所示。

正是由于两者具有相同的原理，所以说定格动画和电影的发展几乎是同步的。在电影诞生初期，在美国纽约的一个电影制片厂里，一位技师发明了用摄影机一格一格地拍摄场景的“逐格拍摄法”。1906年，美国人布莱克顿运用定格拍摄的原理，将画在黑板上的粉笔画一格一格地拍摄下来并连续放映，取名为《滑稽脸的幽默相》，如图1-8所示。但是此时，定格动画独特的艺术形式还未完全形成。



图 1-7 阿尔塔米拉洞穴壁画



图 1-8 《滑稽脸的幽默相》

1912年，动画大师斯达列维奇拍摄了多部动画片，如《青蛙的皇帝梦》《蝴蝶女王》和《家鼠与田鼠》等。他致力于开创新的技法，收效颇丰，使动画技术得以发展、完善，但他对技法的过度追求使得故事情节弱化，被淹没在烦琐的细节中。20世纪20—30年代，动画仍然处于小型制作阶段。到了20世纪40年代中期，捷克的动画大师们开始以捷克传统的木偶戏为基础元素，以童话和民谣为题材，创作出了许多部极具地域特色和民族特色的经典动画作品。捷克动画片《食物》如图1-9所示。



图 1-9 捷克动画片《食物》

二、动画角色造型设计的特点

动画有其自身的特点，无论是所运用的材料还是拍摄方式、拍摄流程等，都有其独特之处。在艺术创作中，如何将设计师的情感、观点、理念传递给观众是设计师首先要思考的问题，而在这个问题中，如何传递信息是基础，是所有设计师必须解决的问题。在动画片《天书奇谭》中，人物角色的设计十分细腻，鲜明的中国风特点令人难忘。《天书奇谭》角色造型设计如图 1-10 所示。



图 1-10 《天书奇谭》角色造型设计

第三节

动画角色造型的分类与风格特点

一、动画角色造型的分类

动画角色造型按照动画形式可以分为二维动画角色造型、三维动画角色造型等；按照材质可以分为木偶动画角色造型、黏土动画角色造型、布偶动画角色造型、剪纸动画角色造型等。

1. 二维动画角色造型

二维动画中的角色常用手绘的形式绘制而成，画面效果多种多样，如油画、水粉画、水彩画、水墨画、素描

等。《千与千寻》如图 1-11 所示。

2. 三维动画角色造型

三维动画突破了传统的平面绘制，使动画形象成为实体。三维动画一般运用计算机设计和制作出虚拟的三维动画形象，如《功夫熊猫》（见图 1-12）。



图 1-11 《千与千寻》



图 1-12 《功夫熊猫》

3. 木偶动画角色造型

木偶动画是用木质材料来雕刻和制作角色的一种动画。木偶动画和木偶艺术有着密切的关系。在表现形式上，木偶动画与木偶戏一样继承了雕刻的艺术特征。

4. 黏土动画角色造型

黏土动画是用黏土来塑造角色的一种动画。黏土具有较高的可塑性，使黏土动画成为动画的主要形式之一。同时，黏土在艺术表现力上可以给人一种亲和、厚重、神秘的感受。使用黏土制作成的泥偶，不但在动作上具有较高的灵活性，而且能体现出淳朴与天然的艺术表现力。

5. 布偶动画角色造型

布偶动画是用布来塑造角色的一种动画。相对于黏土，布在生活中更常见，可以给予观众强烈的视觉感受。中国动画史上最著名的布偶动画是 1980 年上海美术电影制片厂出品的《阿凡提的故事》。《阿凡提的故事》在角色造型设计上运用木质材料和布质材料相结合，配以银丝骨架的方法，使角色形体柔软、便于操作，进而使角色的动作表现出不同的节奏和韵律。瘦长的身材、长长的脸、弯弯的长眉毛、圆圆的眼睛以及象征智慧的翘胡子，巧妙地勾勒出了一个聪明、乐观、机智的阿凡提形象。而地主婆、巴依老爷、国王圆滚滚的球形身体则恰如其分地表现出了他们臃肿、肥胖、笨重的剥削者形象，与阿凡提瘦长的形象形成了鲜明的对比。

6. 剪纸动画角色造型

顾名思义，剪纸动画就是将剪好的具有连接关节的小纸人放在摄影机前拍摄，用手小心操作，一格动一点点，创造“动”的感觉。剪纸动画的缺点是人物角色的表情变化和转头、转身等动作不像单线平涂动画那么灵活自如，

但是这些缺点也正是剪纸动画的艺术特色。国产剪纸动画《猪八戒吃西瓜》如图 1-13 所示。

二、动画角色造型的风格特点

动画角色造型具有多种风格，目前常见的风格有写实类风格、写意类风格、符号类风格等。

1. 写实类风格

艺术来源于生活，却又高于生活。许多设计师创作视觉形象都是根据现实生活中相同群体的共性特征进行概括性的表达，从而塑造出视觉形象的个性。写实类风格是指将人们能够直接看到或感觉到的物体进行如实再现的一种风格，表现了人们力图尊重自然和接近自然的心理需求。写实类的角色以自然中的客观事物为基础，比例、结构、形体、服装、性格等接近生活中的原型。写实类的角色在表现上可以拉近动画角色与观众之间的距离，更易使观众产生共鸣。《昭和物语》中的典型角色如图 1-14 所示。



图 1-13 《猪八戒吃西瓜》



图 1-14 《昭和物语》中的典型角色

2. 写意类风格

写意是中国传统美学思想的重要组成部分，旨在以有限的形象表现无限的“意”。中国画提倡“以形写神”“舍象求意”，强调在创作中把握对象的内在精神特质，传达出无尽的韵味，使观众展开丰富的联想和想象。写意类的动画角色造型设计主要是指那些个性化比较强、视觉效果比较突出的动画片中所出现的角色造型设计。在这类动画角色的造型上，我们不强求它必须来源于自然界中真实存在的形象，而是力求让观众在观看动画片的时候能够感觉到角色在动画片中风格统一的夸张设计，以及预留给观众的联想空间。例如，《僵尸新娘》中的角色造型（见图 1-15）就属于写意类的角色造型。



图 1-15 《僵尸新娘》中的角色造型

动画大师华特·迪士尼曾说过，动画设计师的首要责任就是把生活卡通化，在动画片中充分发挥幻想和夸张的特性。动画设计师通常根据形象的特征，运用夸张等写意性的手法，物化角色的性格内涵，塑造出可爱、滑稽、幽默的形象，并利用夸张、对比产生视觉冲击力，造成诙谐、幽默的艺术效果。

动画角色造型中的夸张主要有以下几个方面。

（1）形体夸张。现实生活中人类的形体千差万别，如高大、矮小、肥胖、瘦弱、健壮、苗条等。在动画角色造型中，为了突出角色的特征，常常对其形体在一定程度上进行夸张，胖的更胖，瘦的更瘦，以强化形体的差异性，从而产生强烈的反差，增强艺术表现力。《美女与野兽》角色形体设计如图 1-16 所示。



图 1-16 《美女与野兽》角色形体设计

(2) 面部表情夸张。人的面部通常被看作人的灵魂的一面镜子,面部表情通常可以反映人内心的情绪。人有丰富的表情肌,可以表现出喜、怒、哀、乐等各种丰富的面部表情。面部表情的共通性使得我们可以通过面部表情看出一个人的内心变化。动画角色的塑造要求形象、生动。对角色的表情和神态进行夸张,可以突出角色的内心情绪,感染观众,更好地引发观众与影片的情感交流,使角色形象更加鲜明、生动。《猫和老鼠》中角色表情的设计多样而又富有张力。《猫和老鼠》角色表情设计如图 1-17 所示。



图 1-17 《猫和老鼠》角色表情设计

(3) 动作夸张。动画是一门具有高度假定性的艺术,设计师需要充分发挥想象力,赋予动画角色非一般的能力,让其完成各种夸张的动作,以增强影片的戏剧性。但无论进行何种程度的夸张,动作的设计都应该符合生理结构。例如,《功夫熊猫》中阿宝打斗的动作设计,以及阿宝吃包子的动作设计都给影片增添了独特的戏剧效果,如图 1-18 和图 1-19 所示。



图 1-18 《功夫熊猫》中阿宝打斗的动作设计



图 1-19 《功夫熊猫》中阿宝吃包子的动作设计

3. 符号类风格

动画中的符号类造型设计风格表现为具象和抽象两种。具象类造型具有鲜明的形象特征,是对现实对象的浓缩与精炼、概括与简化。抽象类造型则以图形符号的组合来表达某种含义,具有强烈的现代感和视觉冲击力。例如,《名侦探柯南》中的柯南就是一个符号化的人物,如图 1-20 所示。

三、欧美、日本及中国动画角色造型的风格特点

1. 欧美动画角色造型的风格特点

欧美早在 20 世纪初就开始创作动画片,而且很早就发现了动画片特殊的叙事功能,并创作出了成就突出的商业动画片。欧美动画角色造型一般比较夸张,动作节奏比较快。《怪物史莱克》和《神偷奶爸》如图 1-21 和图 1-22 所示。