



动画专业“十三五”规划应用型本科系列教材
丛书总主编：周 舟 钟远波 韩 晖



动画造型

Animation Character Design

陈 果 赵 刚 著



中国传媒大学出版社



动画专业“十三五”规划应用型本科系列教材
丛书总主编：周 舟 钟远波 韩 晖

动画造型

Animation Character Design

陈 果 赵 刚 著



中国传媒大学出版社
· 北 京 ·

图书在版编目(CIP)数据

动画造型 / 陈果,赵刚著. -北京:中国传媒大学出版社, 2017.10

(动画专业“十三五”规划应用型本科系列教材)

ISBN 978-7-5657-2170-0

I. ①动… II. ①陈… ②赵… III. ①动画-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 266008 号

本书中所搜集的有关图片,均为了便于读者更好地理解教学内容。由于不便找到相关作者,恳请版权所有看到后,与本社编辑联系,本社负责支付使用费。在此,深表感谢!

动画造型

DONGHUA ZAOXING

著 者 陈 果 赵 刚
总 主 编 周 舟 钟远波 韩 晖
策 划 冬 妮
责任编辑 张 旭
特约编辑 沈梦绮
封面设计 风得信设计·阿东
责任印制 曹 辉

出版发行 中国传媒大学出版社
社 址 北京市朝阳区定福庄东街 1 号 邮编:100024
电 话 010-65450532 或 65450528 传真:010-65779405
网 址 <http://www.cucp.com.cn>
经 销 全国新华书店

印 刷 三河市东方印刷有限公司
开 本 787mm×1092mm 1/16
印 张 8.25
字 数 162 千字
版 次 2018 年 1 月第 1 版 2018 年 1 月第 1 次印刷

书 号 ISBN 978-7-5657-2170-0/J · 2170 定 价 49.00 元

版权所有 翻印必究 印装错误 负责调换



陈果，2004年毕业于四川音乐学院美术学院动画系，于高校动画专业任教12年。编导动画短片《过乔木而趋》，获中国数字艺术大赛优秀奖；编导动画短片《五

雷轰擎》，获中国电视艺术家协会动画短片奖；编导四川省人民医院宣传动画《医疗废物管理》等。出版“21世纪动画专业核心教材”《动画角色造型的思维与技法》《动画场景设计的思维与技法》《动画的画》。主要研究领域为：高职动漫专业实践课程的探索与实施、四川非物质文化遗产在动漫产业中的转化与应用、新媒体平台中的动漫专业教学资源库建设等。



赵刚，1979年起在北京中国书画研究社学习、工作并在其附属学校任教。1982年，就职于北京东方电化教育制片厂，随上海美术电影制片厂诸位老师学习，从事

动画工作，历任动画师、原画设计师。1986年，在香港翡翠电视台所属深圳翡翠动画制作有限公司工作。1989—1991年受聘于日本井上编辑室，任中日合拍大型剧场动画电影《三国志》中方总监等职务。1991—1994年在北京电影学院影视实验中心进修并工作。1994—1998年在北京电视台青少部动画组（现为BTV卡酷频道）工作。2003—2009年，历任西华大学国际动画艺术学院动画教师、成都东软信息技术职业学院动画教师、四川省电视艺术家协会动漫专业委员会主任、四川美术学院动画教师。2009—2011年，在中国电影集团华龙数字艺术培训基地任教学总监，系列动画片《徐福东渡》编剧，成都东软学院动画教师、影视动画制作中心主任、数字艺术系副主任。现任成都郫县菁蓉小镇“西部动漫”文化产业孵化器董事长兼CEO。



动画专业“十三五”规划应用型本科系列教材
丛书总主编：周 舟 钟远波 韩 晖

- 动画造型
- 动画后期合成与特效
- 动画场景
- 三维动画基础
- 原画设计
- 动画概论
- 动画分镜头设计
- 运动规律
- Flash 动画教程
- 动画视听语言
- 二维动画基础
- 3ds Max 教程
- 动画剧作
- 影视动画表演教程（第2版）
- 动画创作的创新思维



策 划：冬 妮

责任编辑：张 旭

特约编辑：沈梦绮

封面设计：风得信设计·阿东
fondesy.com

动画专业“十三五”规划应用型本科系列教材编委会
(以姓氏拼音为序)

曹静洋	陈 果	陈浩波	陈娟娟	陈 莉	代 璐	方建国	高艺师
郭春宁	何军达	黄宗彦	李 丁	李义良	林晓鸣	刘 琥	刘 葵
刘书亮	刘移民	路 清	卢晓红	罗榕榕	苏 菲	向朝楚	闫柏岫
于 瑾	张晶晶	张 娟	张 希	章 晔	赵 刚	赵雪彤	朱贵杰

一种态度

2007 或者 2008 年的时候,院系领导曾经和某大学出版社签订了一整套动画教材的出版合同,我也接到撰写定格动画教材的任务。那会儿动画专业正发展得热火朝天,各个高校齐头并进地开设动画专业,市面上也出现了许多相关教材、软件教程。

对于这些书,特别是软件类的,比如 3ds Max、Maya、Softimage 等,以前我也买过不少。我并不是一个软件白痴,但是天晓得作者在教程里有意无意地漏了哪一步,我总是做不出他们的效果,这让我腹诽了好一阵子。有的动画书用的不是迪士尼的图例就是日本、欧洲的某些动画图例,有着明显的草率成书的痕迹,也许这是部分高校教师为自己评职称凑的材料吧。

所以我对写教材有着一种深深的畏惧或回避情绪。我想,要写也应该是在自己有了丰富的教学经验、创作经历后再写,所采用的实际操作图例也应该由作者自己创作,甚至应该是作者使用过的。所以接到这项任务后,我就边教学,边整理制作图。但是时间和市场不会等我,所以那套书唯独缺了我的《定格动画》,违约了好多年。幸好当时的编辑和出版社能宽容、理解我。

之后院系又接了上海相关出版社的类似任务,也是《定格动画》,我仍旧以“拖”字诀拖延了下来,算下来,也有十年了吧。实际上,要交稿出版也是完全可以的,但是始终觉得还有许多未尽之处,不愿意就这么亮出来。

这次受中国传媒大学出版社张旭编辑与西南民族大学周舟老师之约做主编,我抱着诚惶诚恐的心情参与其中,更多时候是在编辑微信群里做万年潜水员。多年的接触使我深知周舟老师是一位责任心极强、务实的好老师,张编辑负责的“动画馆”系列丛书更是这么多年来我唯一认可并推荐给学生的动画理论书籍,他们在全国高校教师中约请的撰稿作者,都有着丰富的一线教学经验,更有着一种认真的态度。

这是一套好书!

韩 晖

2017 年 9 月 27 日

于杭州

序

动画造型是动画产业链的“链”：一部动画的灵感常常起源于某个角色形象，角色造型在动画片中担负着最重要的串联、引导剧情的作用；后续的产业活动都围绕着角色造型展开，因观众对角色的喜好而诞生的无数 IP 衍生品使动画产业得以无限延续……

那么，我们如何画好动画角色造型？如何用好动画角色造型？

本书将抛砖引玉，与你一起关注并深究这些问题，共同为促进我国动画行业的发展出一份力。

由于时间仓促，编写过程中难免留下遗憾和疏漏，敬请广大读者见谅并指出。在此衷心地感谢我的老师在本书编写过程中给予的关键节点的启悟，感谢彭商容女士提供的诸多便利和助力，以及出版社同仁给予的通力合作。

让我们一同期待：

中华文化，盛世复兴！

中国动画，再创辉煌！

作者

2017年5月

目 录

contents

第一章 动画造型是动画产业链的“链”

——动画造型的定义、作用及影响 / 1

第一节 动画造型在动画片中的定义和作用 / 2

第二节 动画造型的深远影响 / 4

思考与练习题 / 8

第二章 动画造型采风

——世界各地动画造型概览 / 9

第一节 美国动画造型的商业运作 / 10

第二节 日本动画造型的分类模式 / 18

第三节 欧洲动画造型的风格探索 / 26

第四节 加拿大动画造型的兼容并蓄 / 27

第五节 韩国动画造型的迅猛发展 / 30

第六节 中国港台地区动画造型的本土意识 / 32

思考与练习题 / 35

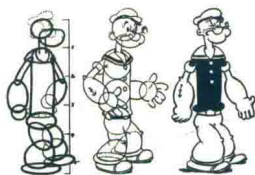
第三章 家传至宝 文化真髓

——中国传统元素的动画造型 / 36

第一节 外国动画造型中的中国传统文化 / 37

第二节 从角色的四个层面取法传统 / 43





第三节 “中国学派”动画造型 / 51

第四节 “后中国学派”动画造型 / 64

思考与练习题 / 69

第四章 准确·夸张·精简

——各类别动画造型共通的标准 / 70

第一节 准确 / 71

第二节 夸张 / 77

第三节 精简 / 81

思考与练习题 / 85

第五章 画出一个有生命的演员

——造型图稿的要求和画法 / 86

第一节 动画角色是有生命的演员 / 87

第二节 动画造型设计表 / 90

思考与练习题 / 117

附录 本书引用动画作品及作者 / 118

第一章

动画造型是动画产业链的『链』

— 动画造型的定义、作用及影响 —

本章知识点

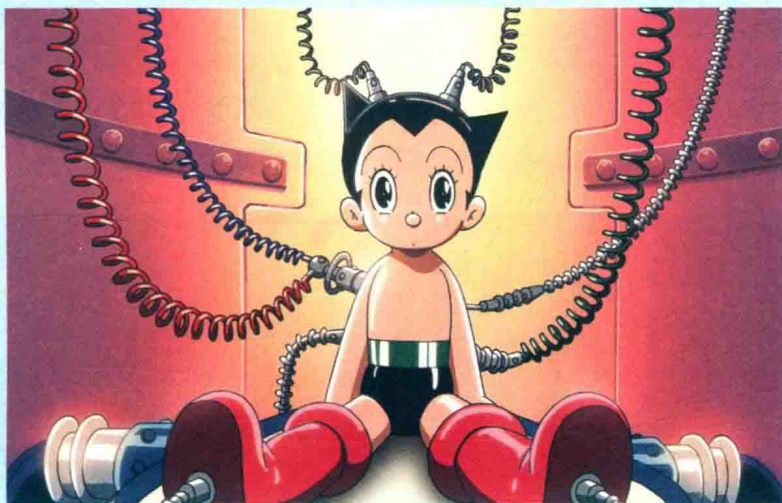
动画造型在动画片中的定义和作用

动画造型对观众和产业的影响

学习目标

了解动画造型的基本概念

分析并思考动画造型的深远影响



动画作品的角色造型是所有工作中最重要的一个环节，因为它在整部作品中占有举足轻重的地位。无论二维动画、三维动画、网络动画还是定格动画，都是如此。在动画作品中，角色造型通常具有两方面的作用：其一，带动剧情；其二，吸引、打动观众。

动画造型随着商业推广存在于各类消费品中，也自然对消费者本人产生了多方面的影响，这些影响又反过来促进动画的消费。其影响甚至超越商业范畴，在现代科技和外交等领域也有体现。



第一节 动画造型在动画片中的定义和作用

动画造型又称动画角色造型,是指由设计师根据剧本或其他文字材料的叙述,绘制出动画中角色的相貌、表情、体态、服饰等,以此设定出符合要求的角色视觉形象。

就如同一本小说对角色的文笔描写、一部电影对角色的演员安排,动画作品的角色造型是所有工作中最重要的一个环节,因为它在整部作品中至关重要。

在动画作品中,角色造型通常具有两个方面的作用:

其一,带动剧情。

角色是动画片中最大的动体,故事情节被角色的运动——带出。无论是 90 分钟的剧场版、20 分钟的 TV 版,还是 6 分钟的短片,观众都会在整个看片过程中自觉地寻找片中的角色,借此来理解剧情。哪怕是场景空间迷乱多变、时间跨度闪烁跳跃,只要能从一个接一个的镜头里看到熟悉的角色,观众就依然能够跟上剧情的节奏。



图 1-1 《千与千寻》(『千と千尋の神隠し』)中角色对剧情的带动作用

在这个过程中,角色造型的易辨识度、各个角色造型的区别以及角色在各时空状态中应有的变更,都为带动剧情起到了不可替代的穿插作用。

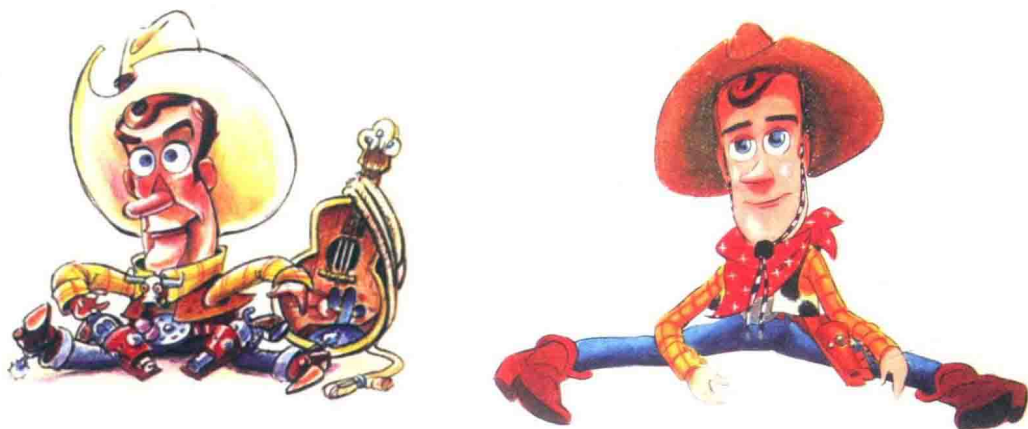


图 1-2 《玩具总动员》(Toy Story)主角胡迪最初被设定为一个辛辣且带点负面色彩的造型。如果胡迪的造型真是如此,也许他不会像今天这样吸引全球这么多的影迷。上图左边是胡迪的最初造型,右边是最终造型



图 1-3 《功夫熊猫》(Kung Fu Panda)主角造型惹人喜爱,增强了观众对整部动画作品的好感



其二,吸引、打动观众。

角色是观众首要关注的对象,可以说是决定整部作品能否吸引观众的最关键要素。这通常涉及编剧对角色特征的描写和角色造型师的视觉展现。从角色的造型来讲,如果角色的形象有美感、有亮点,招人喜欢,让人耳目一新,自然会令观众喜欢上这个角色,被角色深深吸引和打动。更重要的是,观众会将这种好感扩大到整部动画作品,甚至延续到欣赏完作品之后。

第二节 动画造型的深远影响

一、动画造型是链条 串联整个产业

在我们身边处处都有可爱、俏皮的动画形象:卖场的米奇气模、车窗玻璃上的史努比、手机链上的维尼熊、雨伞上的机器猫……动画装饰品和收藏品不再只属于小众商品、私人爱好的物品,从而局限在一些年轻的动漫迷圈子里。画有动画造型的告示、路标、平面广告在公共空间也随处可见;警务或银行这类以严肃、理性形象示人的部门,也开始使用动画角色来表现亲和力,以拉近与大众的距离;中小学生的教材也充溢着日式动画造型的范例插图……

· 4 ·



图 1-4 动画警察在上海街头站岗



图 1-5 香港某银行的麦兜信用卡

正如为上百个动漫形象做运营推广的日本三丽鸥公司所宣称的那样,动画角色已被用在了“你能想到的一切装饰上”。

一部动画片从场景、角色造型到特效、音效,给观众留下最深印象的无疑是片中的角色。这也是衍生产品通常都以角色造型为主题,并能够大受欢迎的原因。在整个动

画产业中,观众后续的衍生品消费可占产业总产值的 90% 以上。也就是说,当产业火车健康前行的时候,作品只是一个车头,而串联各节车厢的正是角色造型这个“链条”。



图 1-6 角色衍生产品展销

二、动画造型对受众的影响不可估量

随着商业推广,动画造型遍布各类消费品的包装中,会自然而然地对消费者本身产生多方面的影响,而这些影响又反过来促进了动画及衍生产品的消费。

1. 装饰和审美

凡以购买、欣赏、收藏动画物品为乐的御宅族,必然会在自我装饰上表现出相同的喜好,从发型、着装到饰品都折射出动画造型的影子。时尚的风潮是被各种文化元素综合带动的。随着近年来动画产品逐渐大受欢迎,动画造型已成为一个影响人们装饰和审美时尚的不容小觑的元素。

曾几何时,人们的发型从以整齐为美转变为以日漫角色式的分缕、凌乱为美;衣裤的剪裁也从以突出匀称、健朗的体型为美,转为束腰收臀,以彰显精瘦、中性化的体型为美;时尚达人从头到脚的饰品,也越来越像动画 cosplay 秀上的物件。

2. 言行举止和心理倾向

如果说衣装打扮上的影响是表面的、显而易见的,心理层面的影响则是内在的、逐渐渗透的,也是难以消除的。近年来,动漫产品消费群的规模和年龄段呈现出逐渐扩大的趋势,而青少年一直是动画消费的主体,会迅速且更加极端地追随其感兴趣的事物。



图 1-7 动画造型对时尚的影响



图 1-8 凯蒂猫 (Hello Kitty) 是 1974 年由日本三丽鸥公司创作并发行的动画造型, 现已成为全世界最受欢迎的日本动画偶像之一。图为香港举行的凯蒂诞生 30 周年纪念活动现场



图 1-9 据台湾东森新闻网报道, 日本有一男子因为醉心于动漫, 为申请政府立法“准许其同动画角色注册结婚”而在日本联署网上发起联署, 两个月内有多达 3 000 人参与。他表示, 如果计划成功, 将与《凉宫春日》(『涼宮ハルヒ』) 系列中的主角朝比奈实玖留正式结婚

例如, 一些动漫迷经常把“啊勒”“我萌……”“我控……”等词语挂在嘴边, 性格也随着动画角色发生着悄然的改变。

还不止于此, 在高段位的动漫迷心目中, 二次元虚拟角色一直“真实地”伴随在他们左右: 每年有成千上万人 为凯蒂猫过生日; 米奇收到的影迷来信比任何一位好莱坞明星都要多; 从 2008 年开始, 更有上千名日本青年申请政府立法, 准许他们同动画角色注册结婚……

3. 科技和外交

名古屋大学机器人学教授深田昌宏曾说,日本的机器人学家在不同程度上都渴望造出一个像阿童木那样的机器人。曾经,日本的机器人产业被国民视作无望,后来索尼、丰田等世界级大企业强大的开发力让许多设想逐渐成真,人们才改变了对机器人产业的看法。而这些企业的研发负责人均异口同声地表示,他们当年是受到了手冢治虫创作的阿童木这个角色的影响。

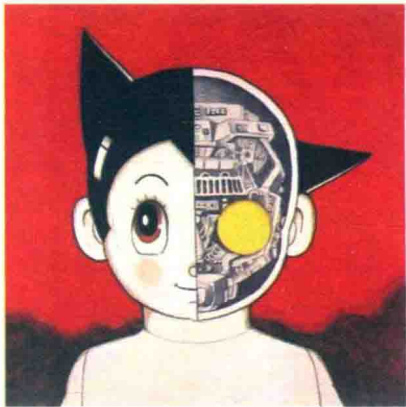


图 1-10 《铁臂阿童木》(『鉄腕アトム』)动画造型



图 1-11 美国科学家戴维·汉森耗时 5 年,以“阿童木”为原型,制造出一个机器人

近年来,日本政府提出要从经济大国转变为文化输出大国。2008 年,日本外务省举行了一个外交使节就任仪式,哆啦 A 梦正式接受外务大臣高村正彦的任命,成为日本“动漫文化大使”,承担起了向全世界宣传日本动漫文化和改善日本对外形

· 7 ·



图 1-12 日本外务大臣高村正彦任命哆啦 A 梦为日本“动漫文化大使”(新华社/法新社)



图 1-13 九个著名动漫角色当选 2020 年东京奥运会形象大使