

动画专业系列教材

动漫设计类

动画角色设计

陈伟 编 著



清华大学出版社





动画专业系列教材



动画角色设计



陈伟 编著

清华大学出版社
北京

内 容 简 介

本书是一本动漫专业的教材,是动画学习的必修课程,也是系统研究动画角色设计技法的基础教材。它的任务就是通过由浅入深、循序渐进的系统学习和训练,培养学生正确的思维方法和突出的表现方法以及艺术创造力。

本书包括三部分内容,共分11章。第一部分为动画角色设计概述,包括三章,即动画片的概念、角色在动画片中的重要性 and 动画角色造型对动画市场的影响;第二部分为动画角色设计,包括六章,即角色造型的设计理念和思维方式、动画角色设计的风格类型及艺术特征、动画角色设计师应具备的条件、动画角色造型的基础训练方法、动画角色设计的造型类型、动画角色造型设计的规范;第三部分为优秀动画角色造型赏析,包括两章,即中国优秀动画角色造型赏析和外国优秀动画角色造型赏析。这些内容都是动漫创作爱好者及专业人士必须了解并应熟练掌握的专业基础知识,这些知识可以作为以后创作的基础。

本书既可以作为本科和高职高专院校动画相关专业学生的教材,也可以作为动画爱好者及从业人员的参考书。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。

版权所有,侵权必究。侵权举报电话:010-62782989 13701121933

图书在版编目(CIP)数据

动画角色设计/陈伟编著. --北京:清华大学出版社,2016

动画专业系列教材

ISBN 978-7-302-42892-3

I. ①动… II. ①陈… 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(2016)第030216号

责任编辑:张龙卿

封面设计:于华芸

责任校对:李梅

责任印制:何芊

出版发行:清华大学出版社

网 址: <http://www.tup.com.cn>, <http://www.wqbook.com>

地 址:北京清华大学学研大厦A座 邮 编:100084

社总机:010-62770175 邮 购:010-62786544

投稿与读者服务:010-62776969, c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质量反馈:010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

课件下载: <http://www.tup.com.cn>, 010-62770175-4278

印 装 者:北京亿浓世纪彩色印刷有限公司

经 销:全国新华书店

开 本:210mm×285mm

印 张:15.5

字 数:433千字

版 次:2016年6月第1版

印 次:2016年6月第1次印刷

印 数:1~2000

定 价:58.00元

产品编号:050478-01

前 言

在角色造型艺术创作中,无论是静止的还是运动的,其形象都必须将角色客观内在的结构根据需要表现出来。而对结构的表现,动画角色设计师不应局限在对角色外在的刻画上,而应更多地关注对其内涵的感受和表现。使作品在较深层次上得到艺术展现,同时符合导演要求和表现潜力,给观众留下难以抹去的印象。

说起“动画”无人不知,但是对“动画片”知道得较多,对于“动画”的概念和“制作过程”了解甚少。在世界范围内,近几十年来动漫产业蓬勃发展,很多国家形成了较完善的运作模式。在这个庞大产业中,大量的动漫作品,特别是大量的动画影视作品,从少儿转向成人甚至老人。这些影视作品,不断潜移默化地引导着人们的审美,尤其是青少年,伴随着他们的成长,影响着他们世界观的形成。

近年来,动漫产业在我国发展迅速,全国大批大、中专院校都开设并不断完善着动漫专业,以长期培养更多的动漫人才来振兴我国的动漫事业。我们作为长期从事动漫教学的一线教师,审视动漫教育的整体发展状况,结合自身 20 多年来从事动画创作、制作和教学实践的经验,编写了本书,以便为中国动画出力,为中国动画教育尽心。

我们知道,动画是集文学、美学、设计学、传播学、管理学等诸多学科为一体的综合性很强的艺术种类,被列为电影艺术的一种特殊形式。因此,对于动画影视艺术专业基本功的训练,应集中在视听语言和运动规律两门课程上,并辅以对动画造型、动画场景、动画叙事、动画大师的研究。本书着重讲解动画创作中“动画角色设计”方面的知识,因为它是动画创作得以完成的基础,是一切动画创作必须掌握的基本技能,具有一定的难度和很强的专业性,是目前国内外大多数动画专业院校必修的一门动画专业课。

为了适应动画专业大、中专院校的学生及具有一定基础的动漫爱好者的需要,本书从理论高度将动画片创作和制作相结合,运用中外许多动画大师的代表作和教学中的案例,以图文并茂的形式,有针对性地介绍动画创作中动画角色设计的基础技法,使学习者能通过实践来明确和体会动画角色设计中基础的内涵和要领,并努力符合导演和自己的设计意图,为以后进入真正的动画片创作与制作领域打下坚实的基础,也给有志投身于动画事业的广大青年朋友一定的指导与启示。

本书除了作者自身总结的经验和各种图片资料外,为了阐述相关理论观点,还收录了大量中外著名大师设计的动画角色作品和经典动画范例,在此向这些中外艺术家和动画家们表示由衷的敬意。同时在本书撰写过程中,也得到了同事和同人们的大力支持,在此一并表示感谢。

由于时间、篇幅以及作者的水平有限,不足之处还请广大读者、专家、学者给予批评指正。

作 者
2016 年 1 月

目 录

动画角色设计

第一部分 动画角色设计概述

第1章 动画的概念及动画角色设计在动画片中的重要性

- 1.1 动画的概念 3
- 1.2 动画角色设计在动画片中的重要性 5

第2章 动画角色设计要符合剧本和导演的创作意图

第3章 动画角色造型对动画市场的影响

第二部分 动画角色设计

第4章 动画角色造型的设计理念和思维方法

- 4.1 动画角色造型设计理念 17
- 4.2 动画角色造型设计的思维方法 18
 - 4.2.1 联想思维方法 19
 - 4.2.2 立体思维方法 20
 - 4.2.3 动态思维方法 20
 - 4.2.4 个性思维方法 23

第5章 动画角色设计的风格类型及艺术特征

- 5.1 动画角色设计的风格类型 24
 - 5.1.1 漫画风格 26
 - 5.1.2 写实风格 28
 - 5.1.3 绘画风格 30
 - 5.1.4 符号类风格 32
 - 5.1.5 装饰类风格 35

动画角色设计

5.1.6 写意类风格·····	36
5.2 动画角色设计的艺术特征 ·····	39
5.2.1 角色造型要简洁明了·····	39
5.2.2 角色造型的符号化特征·····	40
5.2.3 角色造型的夸张化特征·····	42
5.2.4 角色造型的动态化特征·····	43
5.2.5 角色造型的幽默化特征·····	44
5.2.6 角色造型的写实化特征·····	46

第6章 动画角色设计师应具备的条件

6.1 有深厚的文学修养 ·····	48
6.2 一定的影视基础知识 ·····	50
6.3 一定的造型基础 ·····	51
6.3.1 空间想象能力·····	52
6.3.2 造型表达能力·····	54
6.3.3 色彩表现能力·····	54
6.3.4 情感表达能力·····	56
6.4 了解各种绘画风格 ·····	57
6.5 收集各种素材 ·····	58
6.6 敬业精神和合作能力 ·····	59

第7章 动画角色造型的基本训练方法、常用方式和处理原则

7.1 动画角色造型的美术基础训练 ·····	60
7.2 人物角色造型的结构训练 ·····	62
7.2.1 人体解剖结构训练·····	62
7.2.2 人体各关节的位置及其活动训练·····	68
7.2.3 人体比例训练·····	71
7.2.4 泥塑训练·····	76
7.3 动画角色造型的转面训练 ·····	77

动画角色设计

7.3.1	人物全身转面训练	77
7.3.2	人物头部转面训练	79
7.3.3	人物手、脚转面训练	80
7.3.4	动物造型转面训练	81
7.4	动画角色造型的几何形体概括及透视训练	83
7.4.1	理解“体块”概念，树立“体块”意识	83
7.4.2	动画角色造型的几何形体概括	84
7.4.3	全身透视训练	86
7.4.4	头部的透视训练	87
7.4.5	手、脚的透视训练	89
7.4.6	躯干部的透视训练	92
7.5	动画角色造型的动态线及重心训练	93
7.5.1	人物造型的动态线训练	93
7.5.2	动物造型的动态线训练	94
7.5.3	人物及动物的重心训练	95
7.6	动画角色造型的常用方式	96
7.6.1	归纳与概括	96
7.6.2	夸张与变形	102
7.6.3	拟人与拟物	106
7.6.4	嫁接、重复与替换	108
7.7	动画角色造型的处理原则	112
7.7.1	准确性原则	112
7.7.2	变化性原则	112
7.7.3	整体性原则	113
7.7.4	典型性原则	114

第8章 动画角色造型的类型及创作方法

8.1	人物角色造型的创作方法	116
8.1.1	人物角色造型的定位	116
8.1.2	人物角色造型形体特征的设计	118

动画角色设计

8.1.3	人物角色造型性格特征的设计	124
8.1.4	不同类型人物服饰的设计	129
8.1.5	人物角色造型的色彩配置	136
8.1.6	人物角色造型的表情设计	139
8.2	动物造型的创作方法	148
8.2.1	动物造型特征的几何形归纳	150
8.2.2	兽类动物的创作方法	151
8.2.3	禽鸟类动物的创作方法	154
8.2.4	两栖类和爬行类动物的创作方法	155
8.2.5	鱼类动物的创作方法	156
8.2.6	昆虫类动物的创作方法	157
8.3	动画道具的造型设计	160
8.3.1	道具在动画创作中的重要性	160
8.3.2	不同道具的造型设计	161
8.4	自然现象造型设计	167
8.4.1	自然现象在动画创作中的重要性	167
8.4.2	各种自然现象的造型设计	169

第9章 动画角色造型设计规范

9.1	角色造型图	185
9.2	角色比例图	186
9.3	角色结构图	188
9.4	角色转面图	189
9.5	角色表情图	190
9.6	角色动态图	192
9.7	角色口形图	193
9.8	角色色标图	194
9.9	角色与背景配合的效果图	194

第三部分 优秀动画角色造型赏析

第10章 中国优秀动画角色造型赏析

- 10.1 中国动画电影《大闹天宫》的角色分析 199
- 10.2 中国动画电影《大圣归来》的角色分析 207
- 10.3 中国动画电影《哪吒闹海》的角色分析 212

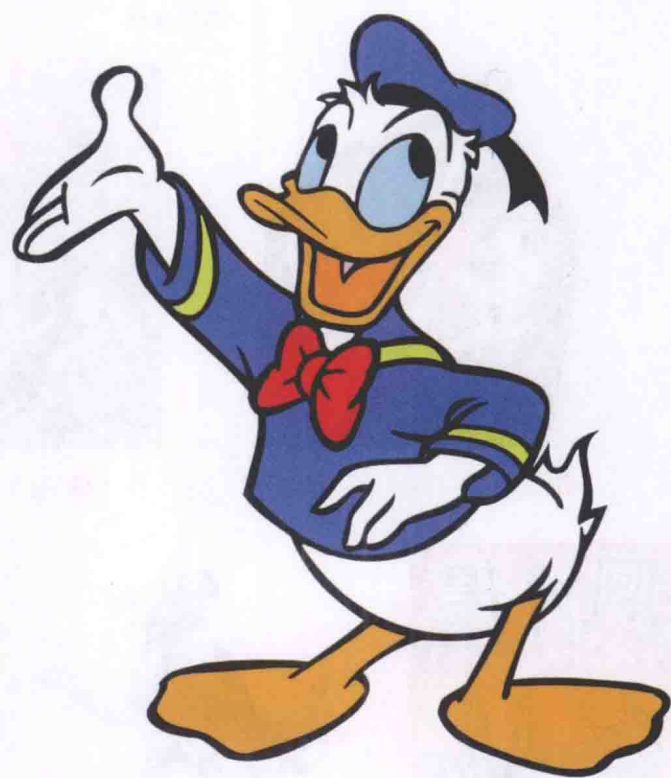
第11章 外国优秀动画角色造型赏析

- 11.1 日本动画电影《千与千寻》的角色分析 217
- 11.2 美国动画电影《花木兰》的角色分析 223
- 11.3 美国动画电影《阿凡达》的角色分析 228

参考文献

参考片目

第一部分
动画角色设计概述



动画角色设计不只是单纯的美术性质的工作。在当今“大动画”的范畴中,除了影视动画作品中必不可少的创作环节之外,更多的创作带有后续研发的特性,两者并不矛盾,而是相辅相成、相得益彰的。如果在设计动画角色时,仅仅考虑其审美性,而不去考虑其思想性和内涵性,那么,所设计的角色将会缺乏感染力和长久的生命力。从商业角度讲,一个优秀的角色形象所带来的商业利益是惊人的,迪士尼的“米老鼠”和“唐老鸭”两位动画明星形象就是一个成功的例子。因此,成功的动画角色能够迅速衍生出与其相应的周边产品,从而给投资者带来高额的利益回报。但这些效应同样离不开影视动画作品的成功。所以,从创作角度讲,动画角色设计首先要符合和满足剧本和导演的要求,然后再带动后续商业模式的展开,同时还需要从动画工程技术方面进行实验和管理者的可行性方面进行论证,最后才是用视觉方式进行表象和审美上的创造,并通过美术工作者或专业的动画设计师用动画表现形式表现出来(见图 A-1 ~ 图 A-11)。



图 A-1 “米老鼠”



图 A-2 “唐老鸭”



图 A-3 “米老鼠”和“唐老鸭”背心



图 A-4 “唐老鸭”钟表



图 A-5 动画造型“孙悟空”



图 A-6 “孙悟空”上衣



图 A-7 “孙悟空”影像碟



图 A-8 “阿凡提”



图 A-9 “阿凡提”包装



图 A-10 “阿凡提”漫画书



图 A-11 “阿凡提”玩具

第1章

动画的概念及动画角色设计在动画片中的重要性

学习目的：通过本章的学习，在理解动画角色概念的同时，也了解动画的概念和角色设计在动画创作中的重要性以及动画角色的后续研发产品，为学生以后的学习找到目标。

学习重点：了解动画及动画角色设计的概念，重点掌握动画角色在动画创作中的重要地位，以及应如何去学习和应用。

1.1 动画的概念

动画的概念随着科技的发展而不断被赋予新的内涵。其实动画概念的不断界定，就是动画发展的过程。最早的“动画”一词是由 animation 英文单词转化而来的，其字源 anima 来自拉丁语，是“灵魂”之意。animare 则有“赋予生命”的意义，引申为 animat 是“使某物动起来”的意思。因此，把 Animated Film 或 animation 翻译成“动画”是“经过创作者的努力，使原本不具生命的东西像获得生命一样地活动起来”，这只代表了原意的一小部分而已。实际上，animation 包括了所有用逐格拍摄法拍摄出的影片，换句话说，只要用逐格拍摄法拍摄出来的影片都叫“动画”。早期有很多国家对“动画”的叫法都不一样，有些国家称为“动画片”，有些国家称为“卡通片 (cartoon)”。卡通是一种由报纸上多个的政治漫画转化成的绘画形式，主要是对幽默讽刺画的称呼，是以时事或生活实景等作为主题，并运用简单而夸张的手法来加以表现的特殊绘画作品。实际上，卡通与动画不属于同一种艺术形式，卡通属于平面的绘画艺术形式，而动画则是时空的电影艺术形式。我国则称为“美术片”，较接近于 animation 的范畴，但也较片面。世界上叫得最多的是“动画片”，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相结合的主要表现手段，运用夸张、神似、变形的手法，借助于幻想、想象和象征，反映人们的生活、理想和愿望，是一种极端假定性的艺术。采用逐格拍摄法的方法，把一系列不动的画面逐格拍摄下来，按规定时速连续拍摄，在银幕上使之活动起来，称为“动画片”。但我们现在又提出一个“大动画”的概念，不仅包括了动画片，还包括了后续的衍生产品，被称为“动画产业”。因此，“动画”不是到“动画片”为止，而是以“动画片”为基础，不断开发后期延续产品项目，使整个动画产业能有效良性地循环起来，这就是现在动画的概念。因此，动画角色的设计，不仅要满足影片的需要，还要考虑后续开发的因素（见图 1-1 ~ 图 1-5）。



图 1-1 《葫芦娃》《山水情》《九色鹿》(中国) —— “美术片”



图 1-2 《鼯鼠的故事》(捷克斯洛伐克) —— “卡通片”

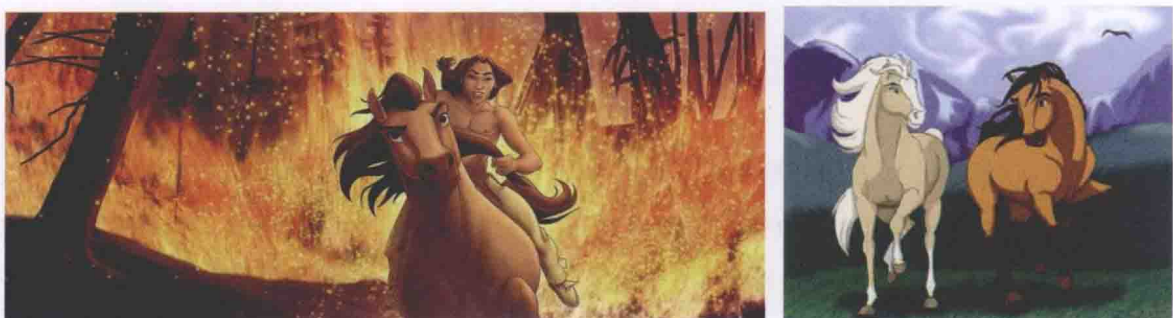


图 1-3 《小马王》(美国) —— “动画片”



图 1-4 《阿凡达》(美国) —— “动画片”



图 1-5 《大圣归来》(中国) —— “动画片”

1.2 动画角色设计在动画片中的重要性

动画角色是动画片中的重要组成部分,影视动画作品是“大动画”中的一个环节,没有影视动画作品就谈不上后续研发。而动画角色是影视动画作品中必不可少的因素,它的设计有具象的、意象的和抽象的等不同形式。如果影视作品中没有了角色,就好比电影中没有了演员,没有了讲故事的载体,是无法想象的。由于动画是一门特殊的、综合的影视艺术形式,动画中的角色与一般影视片的人物角色是不同的,动画角色完全是虚拟的,是由剧作与美术设计者之手创作出来的,更具有想象性和灵活性,其操作空间是无限的,但十分逼真。

动画创作离不开角色设计,动画角色是通过剧本和导演的意图设计绘制出来的,因此,它又是美术设计中的一个重要环节。作为美术设计人员必须要具备多方面的修养才能满足动画角色设计的要求。而作为一名角色设计师,不仅要具备绘画技能、动画专业知识,还要懂得美学、心理学、传播学、设计学、策划学以及动画产品营销等知识。这样才能设计出既符合动画创作要求,又具有较强后续开发潜力的优秀动画角色形象(见图1-6~图1-8)。

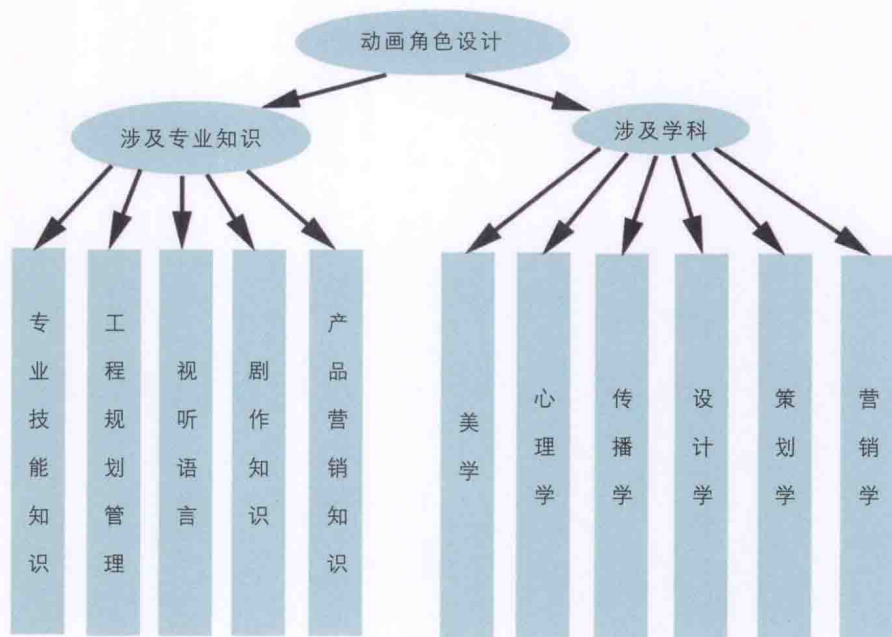


图 1-6 动画角色设计所涉及的知识结构



图 1-7 万氏三兄弟与《大闹天宫》



图 1-8 《大闹天宫》设计师张光宇及其设计的角色

第 2 章

动画角色设计要符合剧本和导演的创作意图

学习目的：通过本章的学习，让学生们进一步了解动画角色设计的概念、所涉及的范畴，以及其在动画创作中相应的位置并且与编剧和导演的关系。

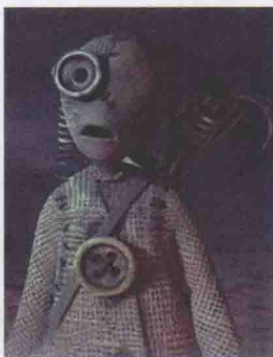
学习重点：明确角色设计一定要在编剧和导演的统一安排下进行，不能随心所欲地设计。

动画角色设计与动画场景设计、动画道具设计同属于美术设计范畴。从狭义上讲是指创造鲜活的虚拟形象来满足动画表演、剧本展示、观念传达的需要，为观众提供耳目一新的动画形象。而导演的工作是根据动画剧本，通过一系列手段驾驭角色及道具在特定场景中的活动来表现故事情节，从而达到自己艺术理想的目标。因此，导演要遵循编剧的创作即剧本的要求，美术设计人员要遵循导演的要求，动画角色设计要遵循美术设计人员的要求，角色设计同样要遵循导演及剧本的意图。

在动画片的创作过程中，剧本是一剧之本，导演是根据剧本来创作的，当然也有导演自己的创作意图。动画剧本决定着角色设计的类型。导演掌握的动画片的艺术风格很大程度上受剧本内容的影响，不同的故事情节决定了不同的风格表现形式，从而要设计出不同风格类型的动画角色，如喜剧、悲剧、正剧、闹剧都有不同的基调，科幻、童话、鬼怪、青春偶像类型都决定了属于自身艺术风格的角色设计样式。一般情况下，人们可以清楚地觉察到，科幻类题材的角色设计要显得神秘、虚幻，有很强的想象力；童话类题材的角色设计要显得可爱、甜美一些；鬼怪类题材的角色设计要增加凶残恐怖的设计元素来突出其恐怖狰狞的形象；青春偶像类题材要尽量追求阳光、健康、色彩明亮的效果。导演往往要通过剧本中文字的叙述，要求美术设计人员在设计角色造型时，要认真分析角色的形态特征、衣着特征、性格特征、动作特征及语言特征等因素，从而把握角色在特定环境下的造型基调及色调，进而挖掘角色特有的精神气质、思维情感，塑造出具体鲜活的角色形象来，并通过形体、动作、声音的协调统一，最终呈现给观众一个丰满而具有生命力的角色形象（见图 2-1 ~ 图 2-8）。



美国动画电影《怪物公司》



美国动画电影《机器人 9 号》



日本动画电影《风之谷》中的怪物

图 2-1 科幻题材的造型



图 2-2 科幻动画电影《机器人 9 号》的截图



《鼹鼠的故事》中的鼹鼠



鼹鼠的漫画



《大耳朵图图》中的图图



阿童木的造型

图 2-3 童话题材的造型



图 2-4 童话题材的动画系列片《鼹鼠的故事》