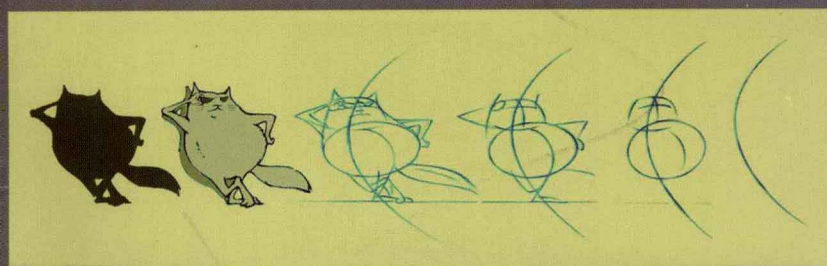
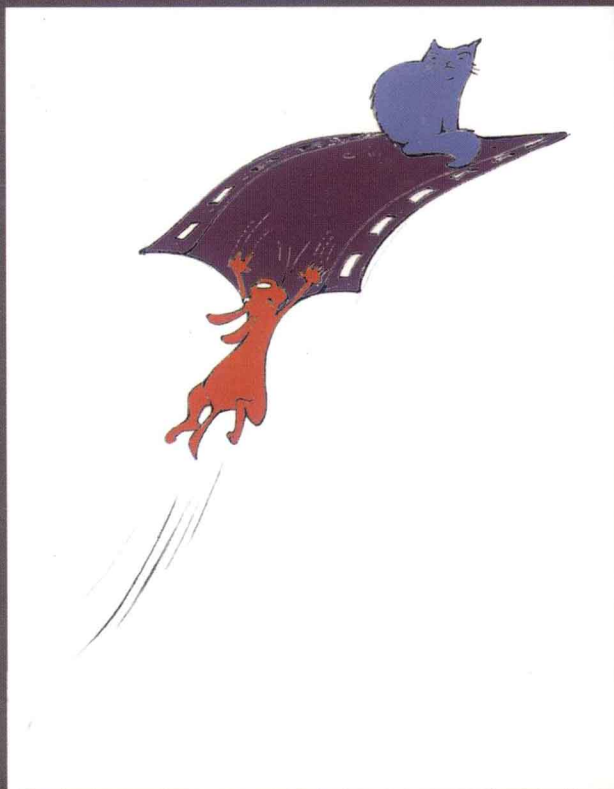
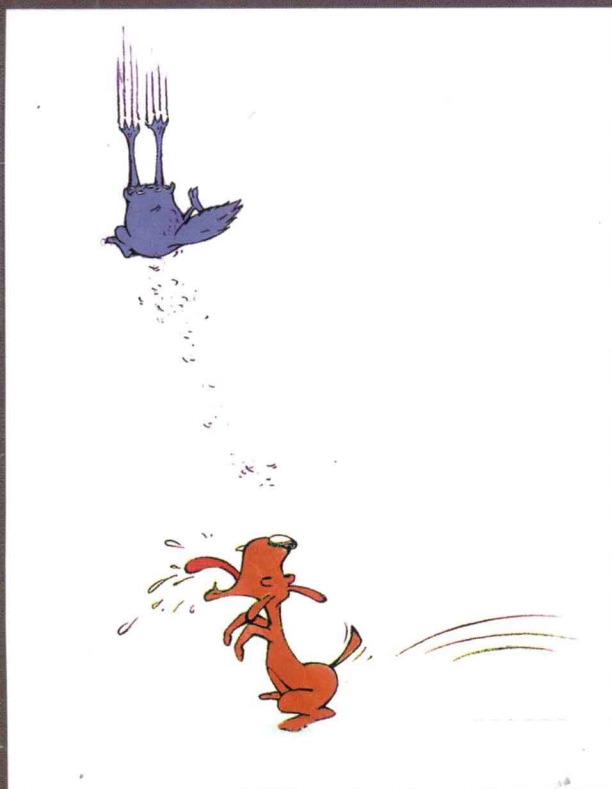


高等院校艺术专业系列精品教材



高等院校动画艺术专业系列精品教材

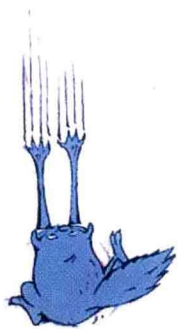
动画角色造型设计

薛扬 陈立 著

东南大学出版社

动画角色造型设计

薛扬 陈立 著



东南大学出版社

· 南京 ·

内 容 提 要

本书概述了动画角色造型中角色属性、年龄、性别、性格、艺术风格等实现的一般规律,探索了如何在掌握一般规律的基础上体现个人独特风格,以创作出理想的角色。本书提供的技法既不完全落入俗套,又富有指导意义,对于动画从业人员及学习者非常有益。

图书在版编目(CIP)数据

动画角色造型设计 / 薛扬, 陈立著. —南京: 东南大学出版社, 2012.3

ISBN 978-7-5641-3363-4

I. ①动… II. ①薛…②陈… III. ①动画—造型设计—教材 IV. ①J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字(2012)第034801号

动画角色造型设计

著 者	薛 扬 陈 立	责任编辑	刘 坚
电 话	(025)83793329/83362442(传真)	电子邮件	liu-jian@seu.edu.cn
出版发行	东南大学出版社	出 版 人	江建中
地 址	南京市四牌楼2号(210096)	邮 编	210096
销售电话	(025)83794121/83795801/83794174/83795802/83792214/83792174/57711295 (传真)		
网 址	http://www.seupress.com	电子邮件	press@seupress.com
经 销	全国各地新华书店	印 刷	南京新洲印刷有限公司
开 本	787mm × 1092mm 1/16	印 张	15
字 数	360千字	印 数	1-3000
版 次	2012年4月第1版 2012年4月第1次印刷		
书 号	ISBN 978-7-5641-3363-4		
定 价	49.80元		

*未经本社授权, 本图书内任何文字及造型不得以任何方式转载、演绎, 违者必究。

*本社图书若有印装质量问题, 请直接与营销部联系。电话: 025-83791830。

总序

课程是教学的基本单元，而教材则是这个单元的基本依据。东南大学艺术学院在长期的本科艺术专业人才培养过程中注重经验的积累，尤其是一部分中青年教師勤于努力、勇于探索，在多年的课堂教学过程中逐步形成了自己的个性，也取得了良好的教学效果。在此基础上，我们决定组织撰写并出版本套教材。

本套教材主要针对我院工业艺术设计、美术学和动画三个本科专业的人才培养。

工业艺术设计是我院较早的本科专业，涉及平面、工业产品和环境艺术三大方向。随着国家的日益强大和国民的日益富裕，人们对自己所视、所用、所处都有了提升的愿望。因此，设计学已由艺术的边缘学科转化为集艺术与应用于一体的，可授予艺术学和工学两种学位的大学科。尤其是在国家经济转型的过程中，设计学的地位会显得越来越重要。十余年来，我院工业艺术设计培养了大批优秀人才，许多同学或在高等学校任教，或在设计公司任职，更为可喜的是，相当一部分同学凭借自身扎实的功底和设计能力独立组建设计公司，这些都体现出我院设计学的实力。

美术学专业是艺术类人才培养中的一个传统专业，我院针对本科生的从业形势和我院师资的基本特点，尝试凝练美术学的应用属性，一方面在传统的美术史论领域继续深入，另一方面在加强学生基本理论素养的同时探索美术学在艺术策划、艺术展览和艺术创作等方面的教学内容。我院美术学的毕业生一部分继续深造，另一部分在艺术管理或艺术创作领域从业，赢得了业界的广泛赞誉。

我院动画专业是新世纪以来随着国家对于动画人才的大量需求而设立的。在艺术专业当中，动画是一个特殊专业，因其综合性较强，故而对于人才的素质要求也相对较高。一位动画从业者不仅要关注艺术自身，而且要关心技术、关心市场。我院动画专业集中于影视动画创作与制作方向，在东南大学强大的艺术学、工学，优秀的管理学背景中成长，也取得了骄人的业绩。从目前的培养情形来看，我院动画专业学生在从业形势上也远远好于全国同类专业，绝大多数毕业生都以较高的薪资就职于知名动画企业，一部分同学继续深造，不少同学富有探索精神的风格化创作引起业界高度关注。

了解了我院三个本科专业的基本状况，对于理解本套教材的特点当有帮助。本套教材适用于高等学校艺术类相关专业，执笔者均为我院三个本科专业的一线教师。他们年富力强、乐观向上，在撰写本套教材的过程中付出了大量心血。

本教材适用于高等院校本科艺术类相关专业。鉴于各种条件限制，本套教材定当存在诸多不足，希望大家在使用的过程中提出宝贵意见。

东南大学艺术学院
2012年4月

前言

Preface

动画艺术是一种综合性的艺术形式，这种综合特征不仅仅表现在动画创作过程包含了文学、美术、音乐等等艺术形式的创作，更重要的是，动画作品的创作过程包含了大量的工艺制作特征，动画艺术也因此显示出了明显的艺术与技术相结合的综合特征，但是一些人对于动画的认识却仅关注到动画作品中的技术因素，将动画作品的艺术效果归因于技术的应用。特别是在现代高科技的时代，由计算机创造出的逼真效果使人感叹于技术成就的同时，将动画的艺术性因素逐渐地淡化了。

虽然动画创作常常是从文学创作开始的，题材的选择和脚本的创作都是文学性的创作，但是能够体现动画艺术特征的创作却是从造型艺术创作开始。动画的艺术性主要从视觉形式体现出来，而动画画面的形成是完全的美术创作，包括动画角色的造型和背景，都是属于美术创作的范畴，因此说，角色造型设计是动画创作的基础。

在长期的创作中，动画师们也总结了一些规律，因此也就有了造型设计的方法，这些方法是在动画创作过程中总结出来的，对于具有一定造型基础的人可以提供创作思路。

技法类的工作重要的是熟练，因此要勤加练习。但是角色的造型设计却是艺术创作，就要求创作者在掌握一定熟练造型手法的基础上展开创意性思维，创作出具有个人风格的动画形象来。

将技法类的内容以理论形式表现出来，是十分困难的事，所以有很多类似的技法书都是以让人临摹的形式出现的，但是，所有人都知道，授人以鱼不如授人以渔。本书的出发点就是给读者提供创作的思路，而并不是直接教会读者造型的基本技法。所以若有人试图从书中寻找诸如怎样画青蛙、怎样画蚂蚱、怎样画猫和老鼠这样的具体技法时，则难免会失望，因为这些是属于造型基础知识的。而针对动画角色的造型设计则是要掌握如何将现实世界的形象变为符合动画造型规律的形象，这些创作仍旧是建立在对现实物体的写



实表现基础之上。

造型设计是真正的艺术创作，但是受到技术元素的影响，其重要性却常常被忽略。

有的人太过注重技法，因此会失去创作的主动性，但是却不是创作的正常思路。仅仅表现出现实世界已经存在的形象是造型训练的内容，但是动画造型的创作却表现的完全是动画师所设想出的，符合动画情节需要的形象。这些形象虽然能够在现实世界寻找到他们的影子，但是都是经过艺术加工的，所有在动画作品中出现的形象都具有创作出的风格，具有明显的艺术性。

之所以说动画是完全的艺术创作，是因为动画中的所有形象、背景都是对现实世界形象的改造或者是完全的虚拟的创造。

角色造型设计的目的就是要创作出一个完全符合情节需要的、具有个人艺术风格的艺术形象。本书的内容主要是为具有一定的造型基础的人提供不同的创作思路，包括了动画角色创作时思考的问题，以及各种角色属性的表现方式。角色的性格、年龄、身份等关键的因素，是使角色形象鲜明的重要原因，也是形成动画整体风格的基础。

角色的属性反映在许多角色固有的元素上面，诸如口、鼻、手、脸等，不同的比例和结构是体现角色属性的重要方式。本书的内容主要是按照角色的不同属性的表现形式进行论述的，每一种属性的表现都是不同结构、元素的综合结果，有些元素的作用更为明显，因此在书中仅将能够明显体现出角色属性的一些元素表述出来。而对于一些应用范围广而且效果明显的元素，则详细地列举出了表现的方式及效果。

另外，动画的创作，最重要的是形成独立的艺术特征，从动画角色的造型上说，虽然动画角色的造型形式仅有两种风格，即写实的形象和卡通化形象，但是，同样的写实也必须体现出创作者的独具匠心，而卡通化的手法则尤其能够体现出创作者的个人才能。因此，在本书中也提供了一些形成不同风格的思路，希望能够在创作时起到一些作用。

既然是作为创作角色造型的指导，就不能够过于具体，只能是提纲挈领地创作时经常面对的问题加以分析，而若要创作出令人满意的动画形象，关键的仍然是创作者自己的艺术修养。因此能够从本书中获得一些启发，作者的目的也就达到了。

作者

2011/9/26

目录

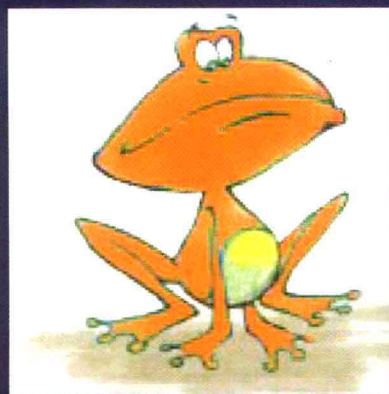
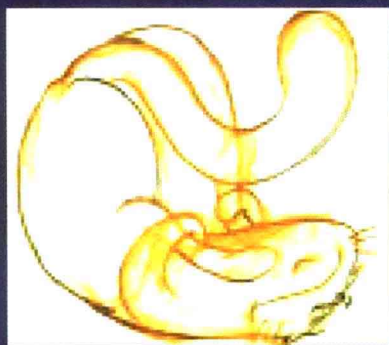
Contents

绪论	1
一 动画的演员	3
第一节 造型设计的重要地位	5
第二节 造型设计的意义	7
第三节 动画角色的类型	9
二 动画角色的造型特征	17
第一节 简化的造型	19
第二节 概念化的形式	21
第三节 全方位的形体结构	23
三 角色造型设计的过程	27
第一节 角色造型的构思过程	29
第二节 搜集素材	62
第三节 造型设计的步骤	67
四 角色属性的表现	77
第一节 角色的地域特征	79
第二节 时代特征的表现	82
第三节 角色职业特征的表现	87
第四节 角色的身份地位	95
五 角色年龄的表现	103
第一节 脸部的年龄表现	105
第二节 身体的年龄特征	112
第三节 其他部位的年龄体现	121
六 角色性别的表现	123
第一节 体型上的性别差异	125
第二节 五官的性别特征	129
第三节 手和脚的性别设计	132



目录

Contents



七 角色性格的表现	135
第一节 脸型象征的性格	137
第二节 下巴的形状与性格	143
第三节 眉眼所象征的性格特征	148
第四节 鼻子的形状与性格	152
第五节 手型与性格	155
第六节 体格特征	160
第七节 角色性格的综合表现	164
八 艺术风格的实现	177
第一节 写实与卡通	179
第二节 卡通化角色的整体变形	188
第三节 卡通化角色的结构变形	194
第四节 展示艺术风格	201
第五节 角色造型风格的统一	204
九 造型设计的一般规范	209
第一节 效果图	211
第二节 角色基本结构和比例图	213
第三节 多角色组合的比例图	214
第四节 角色全身转面造型	215
第五节 角色头部转面造型	216
第六节 局部设计图	217
第七节 表情与动作参考图	218
十 创作理想的角色	221
第一节 坚实的造型基础	223
第二节 敏锐的观察能力	225
第三节 丰富的知识积累	226
第四节 活泼的想象能力	229

绪 论

人们在论述动画的本质时常常要引用麦克拉伦这样的一句话，“动画不是会动的画，而是画出来的运动”（Animation is not making drawing move, in essence, drawing movement.），事实上这句话准确地表明了动画作品的两个关键元素，一个是“动”，另一个是“画”，也就是动态的表现和美术创作，而观众通过画面所看到的动态效果是动画师通过美术手段表现出来的，动画师除了需要表现出角色的动态之外，首要的是要设计出动画的角色形象，美术创作才是动画的根本，在动画作品中，包括场景和大大小小的角色都是经由动画师画出来的，因此美术设计对于动画来说十分重要。

动画是一种独立的艺术形式，因此动画创作是完全的艺术创作，而这种创作进程是从美术创作开始，具体地说，也就是从动画角色的造型设计开始。但是有人对于角色的造型设计的重要性认识不足。一部动画作品中最根本的要素，许多人只会关注到动态的表现，但事实上却是角色的造型。沃尔特·迪斯尼曾经将他的所有成功归根于米老鼠的形象，他说过，“一切都始于一只老鼠”（It all started with a mouse.）。在当时由于发行商窃走了沃尔特·迪斯尼所创作的“幸运兔奥斯瓦尔多”的版权，他和他的同伴只好另起炉灶，在兔子形象的基础上创作出了日后闻名全球的米老鼠形象。可见一个成功的动画角色的形象，对于动画作品甚至于对于整个动画事业来说，都具有至关重要的作用。动画是一门综合性的艺术形式，结合了电影技术和美术创作，同真实演员表演的电影相比，动画更偏重于美术创作，同漫画等美术形式相较，动画则更注重动态的表现。所有成功的动画作品，其角色造型和情节展现都是相辅相成的，在美术创作和电影技巧两个方面都必须达到相当的艺术高度，才会获得观众的认可。

虽然动画角色的造型设计是完全的美术创作，但是在动画制作的过程中显示出了更多的工艺性，因此有人并不看重角色造型设计的艺术性，其结果是所有的角色形象都十分雷同，缺乏个性，不但使动画作品缺乏风格特征，作品的情节、内容不能得到很好的展现，也难以体现出创作者的个人艺术水平，显得平庸。

动画角色的造型设计是美术创作的过程，需要创作者具有坚实的造型基础，这种观念的正确性在传统的动画创作中是不言而喻的，但是在现代社会却受到很多人的质疑，因为，他们掌握了新的创作动画的工具——计算机。

时代的进步，高科技的发展，曾经给动画创作带来了很大便利，不但使动画制作过程变得轻松、简单，降低了工作量，提高了效率，也给动画带来了新的形式，那就是完全通过计算机创作的动画形

式——数字动画，而且多数的数字动画都是三维、立体的形式，展示了计算机模拟现实世界可以达到的逼真程度。这种绚烂、精彩的视觉效果具有很强的冲击力，获得了众人的推崇，但是同时也产生了假象，似乎通过计算机创作动画永远都可以达到令人艳羡的结果，但是事实并非如此。动画创作毕竟是艺术行为，最强的技术都必须建立在艺术创作的基础之上，因为，所有的动画作品里，都有角色，而所有的动画角色都是艺术创作，是动画家的艺术创作结果。

动画角色的造型设计，必须充分掌握动画的造型规律。

动画角色的造型常常是以夸张和变形形式出现的，即使有许多作品是以写实的形态出现，但是公众更容易注意到变形和夸张的效果，由此会给人一种假象，似乎所有的动画角色都是夸张和变形的，像是漫画的形式一样，也因此有人将动画角色的造型和漫画形象混为一谈，将动画角色的造型设计和漫画创作等同起来，并且进一步将动画和漫画混为一谈，将所有变形的形象都称为动漫。事实上，漫画的造型虽然是以夸张和简化形象出现，但是动画角色的造型却有许多是真正写实的形象。写实与夸张，只是动画的两种不同风格，因此在进行动画角色设计时，不能拘泥于模仿漫画造型的方式，而是需要依据剧情的需要选取合适的形式来表现。

设计动画角色的造型是以概念化的形式明确地表现角色的身份、属性和性格特征，所以常常采用夸张的手法对角色形象加以强调，但即便是夸张的造型，也并不一定就属于卡通化的形式，这其中也有写实和卡通化风格的区别，特别是在设计人类角色时，即使十分写实的造型也是经过美化和简化的结果，这是动画造型的显著特征，也是角色造型设计的根本方式。

动画造型创作的一个重要特点是，许多动物形象被赋予了人类的性格、表情和语言，也就是使用拟人化的手法，从而使动物能够按照人类的意愿进行表演，观众也总是表现出对动物卡通形象的过分喜爱。这些动物形象表演的故事或多或少都是人类世界的衍射，而由于艺术创作的关系，使那些故事又同人类社会的现实拉开了距离，因此动物和其他类型的动画角色更容易使人接受，许多卡通动物形象被人做成玩具，或者作为商标。因此，动物形象设计最重要的一点就是使动物形象能够表达出人类的感情与动作，这就需要在保证动物特征的前提下，还要能够体现出角色的性格、属性。

动画角色的造型设计，主要是使角色的形象能够符合情节的需要，而角色的性格、年龄、性别，以及时代特征、生活习性等等属性也都必须真切地表现出来，特别是角色的性格，要使观众能够轻松地从业者的外形上体悟到设计者的匠心独具。

设计动画角色的造型，也有一些相对是规律化的方法可以借鉴，这是在动画百余年的发展历史过程中，由前辈动画师们总结而形成的。这些造型方法不但迎合了观众的审美期望，更完全符合动画角色的造型规律，所以对于所有的动画创作都有重要的指导意义。

Animation actor

第一章 动画的演员





同由真实演员所表演的那些常规电影比较起来，动画更是一种综合性的艺术形式。所不同的是，常规电影的演员本来就存在于自然世界，是真实而具体的形象，而动画中的角色是由动画师创造出来的，是完全虚拟的形象；现实世界的演员具有个人面貌，并按照导演的要求而表演剧情，同时演员自己也可以发挥主观能动性，结合自己的个人修养和演技进行表演，而动画角色本身没有生命，只是静态的图像，不但形象是虚拟的，其所有的表演也完全是按照动画师所设计的方式进行。从这种意义上说，动画的角色由动画师创造并按照动画师所设计的内容进行表演，所以动画师才是动画作品的真正演员。动画角色的造型对于动画片来说就如同演员在常规电影中所扮演的角色，然而却并不是演员本身，动画师的任务就是创造出动画的“演员”，并让这样的演员能够按照自己的意愿进行表演。

动画是在电影技术发展的基础上诞生的一种较新艺术形式，因此动画的创作过程就包含了较多的技术因素，但是，构成动画的基础元素却是实实在在的艺术创作，所有画面包括角色的造型和背景都是由动画师创作出来的静态画面，是完全虚构的形象，所以说动画创作是完全的美术创作，这也是动画创作的根本出发点。

第一节 造型设计的重要地位

在由一部真人扮演的常规电影中常常会出现多个角色，所以需要许多不同的演员来分演不同的角色，只是在极少的情况下也会有同一演员扮演着两个角色，以表现出不同的个性。在常规电影中，优秀的演员不但能够准确地按照导演的要求表现剧情，其自身的形象也常常成为观众所欣赏的对象，所以有些影片的票房号召力就在于他们起用了大牌明星。因此从这种角度上理解，成功的动画形象也就相当于明星，同样能够为动画作品带来良好的市场效益和社会效益。

事实上，一部动画作品的实际创作过程就是从角色的造型设计开始，而在此之前所有的构思、创意和文字脚本，最终总要以视觉形式表现出来，才能真正制作成完整的动画。没有了动画角色，所有的情节和故事都无法依附，也就无从表演，因此，动画角色的造型设计是构成动画作品的根本基础。中国动画史上的著名作品《大闹天宫》中所塑造的孙悟空形象，不但传神地演绎了剧情，也成为一种精神形象的象征。



从动画的创作原理上理解，动画的创作过程就是一个使本来无生命的事物能够产生动态视觉效果的过程，英文动画一词（Animate）的本意就是指赋予本来无生命的物质以生命，使之具有活力，对于动画技术来说，就是让静态的画面产生动感。在动画作品中不但有人类的形象，也有其他的生物，比如动物和其他无生命的事物，而这些并非人类的角色也要按照人类交流的方式表演才能为观众所理解，因此这些角色在动画作品中都是以拟人化形象出现的，动画师不但赋予各种动画角色以人类的思想感情，也必须使之具有人类的语言和行为方式，才能让他们像人类一样进行表演。例如在《美女与野兽》中的餐具能够像人类一样地唱歌、跳舞，就生动地体现了动画的这一本质。而有时在一些影片中，

美猴王的形象早已深入人心，甚至一些由真人表演的影视、戏剧中，在造型时也常常参照这一形象。

选自动画片《大闹天宫》，由张光宇、张正宇设计。

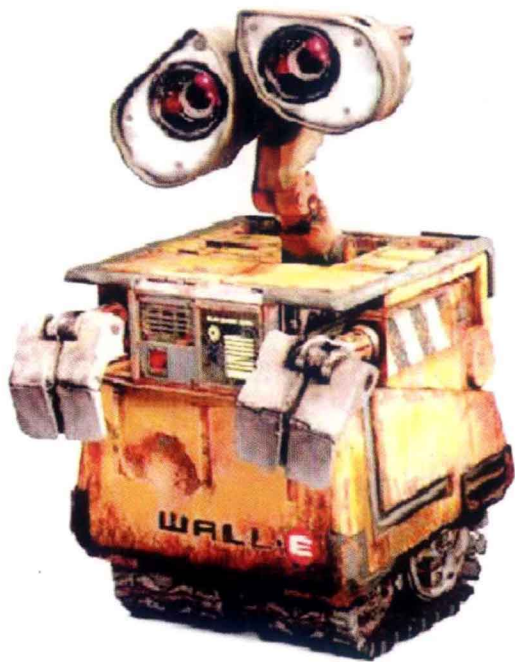
无生命的器物甚至可以直接成为动画的主角，比如在《玩具总动员》中的那些玩具和在《机器人瓦力》中的那些机器就是；在一些动画作品中，甚至会出现完全想象出来的虚幻形象，同样也具有人类的动作、表情，这些动画角色的造型都是动画师的彻底创造。

计算机技术的发展，给动画的创作提供了极大的便利，使动画的创作变得简便易行，这其中许多便捷的软件也满足了更多人创作动画的兴趣。但是，动画毕竟是一种艺术形式，仅仅懂得一些使用软件的技术对于动画创作来说远远不够，因为动画的画面和角色造型的创作是一种完全的艺术行为。专业的动画创作可以利用计算机技术让更多本来无生命的事物变得更加生动、逼真，能够更加活灵活现地演绎着赋予他们身上的故事。例如《机器人瓦力》中的那些机器人虽然保留着机器的外形，但是其表演起来一样感情丰富细腻，像是十分优秀的演员；在《汽车总动员》中的所有角色也原本都是无生命的机器，附着在这些角色形象上面的故事也都是人类社会所有，为动画师所精心设计的。在动画师的手中，所有的故事都可以通过一定的角色演绎出来，而这种角色的塑造却是经过美术手段实现的，纯粹依靠技术的展示并不能给予观众真正的艺术享受。对于计算机动画来说，观众在感受到炫目的视觉冲击之后，仍旧会从中寻求动画的艺术本质。在动画作品中，观众除了了解故事情节、体味动态的表现效果之外，重要的还是对构成动画的美术元素的欣赏。因此，动画角色的形象十分重要，没有个性特征的角色形象难以准确、生动地演绎出故事情节；进一步说，缺乏个性和美感的角色也很难获得观众的认可。

《机器人瓦力》

的造型完全保留了机器人的外形，靠它的动作使得整部作品显得生动。有许多现实世界中的物体可以直接作为动画角色，并不需要作拟人化的加工，这是动画的能力，也是动画艺术的魅力所在。

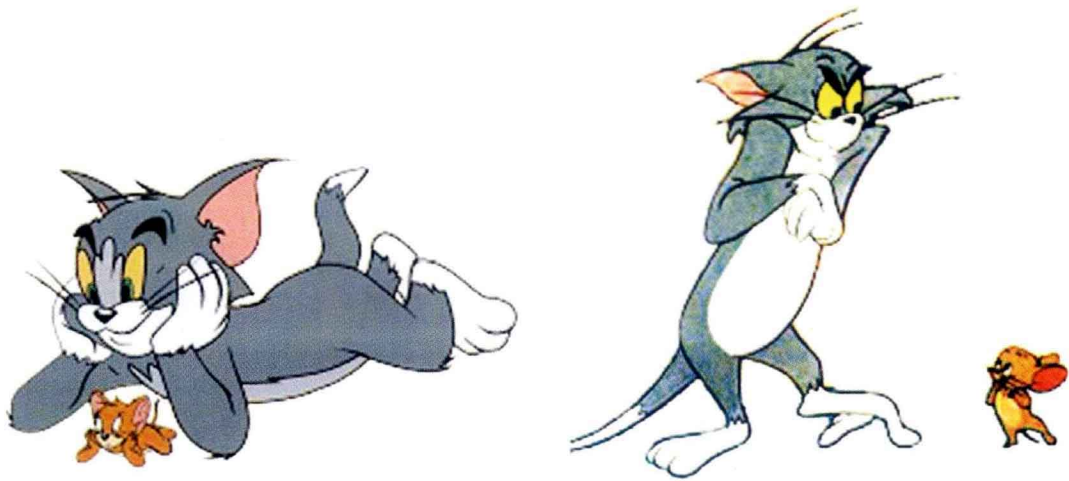
选自皮克斯公司制作的《机器人瓦力》



—— 第二节 造型设计的意义 ——

具有独特的风格对于艺术作品来说十分重要，是艺术作品成功与否的关键。动画艺术的风格则主要表现在构成作品的美术特征上，而动画的美术风格如同其他造型艺术一样，也包括了美术创作的构图、色彩、形体、线条等要素。动画角色的造型设计就是完全的美术创作，直接体现了动画的艺术风格，因此，角色造型的设计是形成动画整体风格的基础。

在动画史上有一个十分典型的例子。米高梅公司的系列动画《汤姆和杰瑞》（Tom and Jerry）最先前由威廉·汉那（William Denby Hanna）和约瑟夫·巴贝拉（Joseph Roland Barbera）二人负责创作，观众不但喜欢轻松娱乐的剧情，剧中的主角汤姆和杰瑞的形象也早已经深入人心。但是这部系列剧的后期风格同前面并不统一，这是因为在这部系列剧的创作过程中曾经更换过创作者，并且后来的创作者对于观众业已十分熟悉的角色形象加以改变。当时，在查克·琼斯（Chuck Jones）进入了米高梅公司（MGM）后，接替了威廉·汉娜和约瑟夫·巴贝拉的工作继续创作《汤姆和杰瑞》。为了重获观众的喜爱，或者是为了显示自己的艺术个性，他立即对两位主角的形象进行了改造。为了使汤姆的形象显得更为凶恶，查克·琼斯首先给它加上了一双更粗更大的眉毛，并且将它的尾巴也增大了不少；同时，查克·琼



《汤姆和杰瑞》中的形象为观众熟知，人们不但从情节上得到娱乐，也喜欢这样的形象，因此任何改动都有可能引起观众的反感。



由沃尔特·迪斯尼在20世纪20年代创作的米老鼠形象已经家喻户晓，而这一形象作为商标的商品也常常出现在许多商品上面，特别是以儿童为消费对象的产品上。同时，用米老鼠形象制作的各种玩具也十分畅销。可见一个优秀动画形象的魅力并不亚于大牌的明星。

斯也将老鼠杰瑞的形象加以改变，增大了它的眼睛的同时也使它的耳朵更大更挺，使之像是日本的卡通片中才有的形象。据有人计算，查克·琼斯笔下杰瑞的眼睛比他的前任所设计的形象要大出20%。虽然有人将《猫和老鼠》一剧后来的没落解释为情节上的单调、重复，但是，形象上的改变无疑是更为重要的原因，是因为新的造型难以获得公众的认可。一方面，观众具有先入为主的印象，将角色的形象同情节已经联系在一起，对于任何的改变都不能够适应；另外一方面，动画角色的造型若没有向着更加优美、更加巧妙的方面发展，则难以迎合观众业已成熟的审美趣味。

动画角色的造型设计就是要创作出生动的动画形象，并使之具有独特的个性，充分显示出创作者的艺术风格，这完全是美术创作的一个过程。动画角色的造型是虚拟的形象，经过动画师的提炼，具有规律化、概念化的特征，这种形象并不像现实生活中的一个个具有个人面貌的人物，而是具有一定造型规律的艺术形象。一般来说，动画的每一种角色都对应了一种相对固定的性格，有些类似常规电影中的特型演员，这些造型都是针对动画情节的需要而产生的，这样在表演时才能同剧情比较贴切，形象同情节需要相一致，让观众通过角色的外形就能够很容易地了解角色的属性和性格。

从全面的观点来看，动画角色造型设计的意义不仅仅是创作了角色的形象，有时还能产生出一些额外的效应。成功的动画角色不单单让动画的情节得到升华，角色形象本身也能够产生巨大的市场效益。随着动画作品的传播，在观众对动画形象认同的同时也带来了商机，有很多动画形象被人们制作成玩具销售，也有一些动画形象成为了产品的标志。在现实的创作中，不但有很多漫画作品被改编为动画作品，事实上在动画的发行过程中也有将动画的角色作为漫画形象在推广的行为，扩大了动画角色的市场效益，这也是一些人常常将动画误称为动漫的原因。

所以说，动画角色是动画作品的灵魂，不但是故事情节的载体，还形成了动画的艺术风格，给观众以真切的艺术感受。成功的动画角色本身就可能是艺术作品，具有独特的审美价值，并且，动画角色也是创造经济效益的一个优良媒介。

—— 第三节 动画角色的类型 ——

动画这样一种艺术形式的本质在于能够将一切事物以动态的形式表现出来，这也正是动画的长处。利用这种长处，使得创作动画的题材常常选取神话、寓言、科幻等内容，表现一些用常规的手法无法拍摄出的画面，来凸显动画的特长，几乎所有的事物在动画师的手中都能够以动态的形式呈现出来。但是，动画创作的这种广泛性也使得动画角色的造型设计较为复杂，虽然动画角色塑造的目的都是向着能够生动表演的“人物”方向发展，但是为了适应情节的需要，有时这些“人物”却不一定就是真正的人类，多数时候则可能来自于不同的事物，所以动画的角色常常要将十分奇怪的事物改造为“人类”。比如，在动画中，一只昆虫不但能够讲话，还能够显现出人类的表情，一只茶杯也会长出嘴巴、眼睛等人类才拥有的器官，甚至还有人类的四肢，以便能够更充分表演。另外，更有一些完全是想象中的事物，如传说中的妖魔鬼怪和科幻作品中的一些形象，常常以动画角色的形象出现，这同样需要给予他们设计出表演时需要的器官和肢体。

如果以常规影片的角色作为对照，所有在动画作品中出现的角色形象，则可以大概地划分为人物、动物、无生命的器物 and 虚幻的怪物四大类。

一、人物形象

事实上，动画作品中的所有角色的形象都是以拟人化形象出现的，因此，虽然人类形象在动画中出现的比例并不是最高，有人却常常习惯性地将所有动画角色直接称之为“人物”。

人类形象出现在动画作品中是自然而然的，现实世界中的人类有感情、思想，有语言、动作，人与人之间的交流简单而轻松，而当人类形象以动画角色的面貌出现在银幕上时，则因为具有这种天然的功能很容易获得观众的理解，所以在动画出现的早期，人们会自然地想象到利用人类角色进行表演。

随着动画不断地发展成熟，动画的题材越来越丰富，从而动画的形象也多种多样，这中间既有完全是人类的故事，比如《花木兰》，也有人类作为主角的作品如《白雪公主和七个小矮人》，还有人类作为配角的作品，像是《机器人瓦力》，这些由动画师创作的人类形象以不同的形式出现在动画中，给观众带来同真人表演完全不同的视觉感受。