

普通高等教育面向21世纪 动漫系列教材

动画角色设计教程

主 编 房晓溪
副主编 杨 朋



中国水利水电出版社
www.waterpub.com.cn

普通高等教育面向21世纪 动漫系列教材

动画角色设计教程

主 编 房晓溪
副主编 杨 朋



中国水利水电出版社

www.waterpub.com.cn

内 容 提 要

这是一本专门介绍动画角色设计的专业教材。作者长期从事动画、游戏方面的教学研究工作,积累了丰富的实践经验。本书从易懂与易学的实际目标出发,用丰富的范例对动画角色设计的基础知识和基本技能进行了生动的讲解。

本书共7章,内容为概述、动画角色造型基础训练、形体解剖与设计基础、角色设计技法与表现、角色的类型化与形象创意、角色设计规范、中国风格的动画角色造型。

本书内容丰富,文字通俗易懂,图文并茂,边讲解边操作,大大降低了学习的难度,激发了学习的兴趣和动手的欲望。全书自始至终以掌握动画角色设计与表达为重点,清晰明确地将动画角色的设计流程与知识要点展现给学习者与爱好者。

本书可作为全国高校动画游戏课程的教材,也可作为广大游戏爱好者及从业人员的自学用书。

图书在版编目(CIP)数据

动画角色设计教程 / 房晓溪主编. -- 北京: 中国水利水电出版社, 2010. 10
普通高等教育面向21世纪动漫系列教材
ISBN 978-7-5084-7541-7

I. ①动… II. ①房… 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(2010)第190420号

书 名	普通高等教育面向21世纪动漫系列教材 动画角色设计教程
作 者	主 编 房晓溪 副主编 杨 朋
出版发行	中国水利水电出版社 (北京市海淀区玉渊潭南路1号D座 100038) 网址: www.waterpub.com.cn E-mail: sales@waterpub.com.cn 电话: (010) 68367658 (营销中心)
经 售	北京科水图书销售中心(零售) 电话: (010) 88383994、63202643 全国各地新华书店和相关出版物销售网点
排 版	北京零视点图文设计有限公司
印 刷	北京鑫丰华彩印有限公司
规 格	210mm×285mm 16开本 7.5印张 195千字
版 次	2010年10月第1版 2010年10月第1次印刷
印 数	0001—3000册
定 价	35.00元

凡购买我社图书,如有缺页、倒页、脱页的,本社营销中心负责调换
版权所有·侵权必究

前言

科学技术不断发展,生活水平不断提高,人们对生活的要求也越来越高,动画已经成为人们生活中不可或缺的一部分,特别是越来越多的动漫衍生品,使动漫行业成为一个新兴的产业。

本书作者多年来一直从事动漫行业,已经出版了多部动漫相关的教材。作者将自己在教学与制作过程中的一些经验与体会进行整理和总结,最终完成本书,希望与广大读者分享。

本书主要内容如下:

第1、2章主要介绍关于动画角色设计的基本知识以及动画角色设计在动画中的重要作用。

第3~6章详细系统地讲解动画角色设计着重注意的内容,包括动画角色的造型、动画角色设计技法与表现、角色的类型化与形象化创意、角色设计规范与设计流程等内容。

第7章主要介绍中国民族风格的动画角色、中国台湾地区动画造型风格和中国动画角色造型的传承与发展。

本书编写的目标是,努力追求“一读就懂,学了就会,一用就灵”的学习效果。本书可以作为动画专业的本科生、专科生或高职生相应课程的教材,也可作为动画制作者、爱好者的参考书。书中各章均附有练习题,不仅仅是为了便于复习,更主要的是作为课堂教学的一种延续。书中的部分题目需要读者亲身体会、参与制作。

需要特别提出的是,读者如果有较强的手绘功底,对于本书的内容理解及掌握将有很大的帮助。

本书由房晓溪任主编,杨朋任副主编,参加编写的人员有朱家林、刘齐稳、方鑫海、宋忠良、卢娜、邓瑜、黄莹、马双梅、王伯超、杨明、尤丹、李可、陈默、纪赫男等。

由于技术的不断成熟,制作工具也会不断发展进步,制作手段不断完善与成熟,我们希望本书能够起到抛砖引玉的作用。欢迎广大读者与我们联系,提出宝贵的意见和建议,以便我们在以后的版本中不断改进。

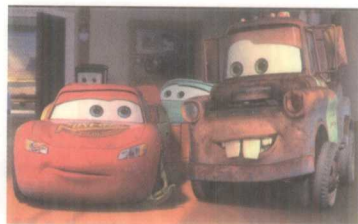
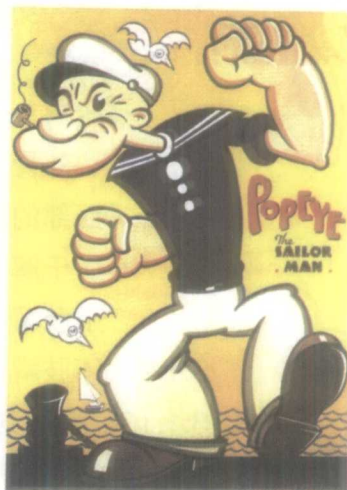
编者
2010年6月

目 录

前言

第1章 概述 1

- 1.1 角色造型的目的与作用 2
- 1.2 角色造型的艺术特征 2
 - 1.2.1 形象的虚幻性与主观想象 3
 - 1.2.2 形象的简单化与符号化 3
 - 1.2.3 形象的幽默趣味与夸张性 3
 - 1.2.4 形象的地域性与民族性 4
- 1.3 动画角色的分类 5
 - 1.3.1 按角色属性分类 5
 - 1.3.2 按制作手段分类 8
- 1.4 不同风格动画角色造型介绍 9
 - 1.4.1 美国风格 9
 - 1.4.2 欧洲风格 10
 - 1.4.3 日本风格 11
 - 1.4.4 中国风格 12
- 本章小结 12
- 练习题 12



第2章 动画角色造型基础训练 13

- 2.1 写生与素描训练 14
 - 2.1.1 角色形体结构 14
 - 2.1.2 空间透视关系 15
 - 2.1.3 光影效果 16
 - 2.1.4 线条 17
 - 2.1.5 角色面部表情变化 17
 - 2.1.6 角色着装效果 18
- 2.2 速写 18



2.2.1 把握和记忆角色的动态规律	18
2.2.2 观察与艺术概括角色形态	19
2.2.3 加强线的表现力	19
2.3 突破写实的夸张与变形训练	20
本章小结	22
练习题	22



第3章 形体解剖与设计基础 23

3.1 人体解剖	24
3.1.1 人体比例	24
3.1.2 男、女体形特征	24
3.1.3 骨骼	24
3.1.4 肌肉	25
3.1.5 头部骨骼	26
3.1.6 面部的肌肉	28
3.1.7 躯干解剖结构	33
3.1.8 上肢解剖结构	35
3.1.9 下肢解剖结构	36
3.1.10 手解剖结构	37
3.1.11 脚解剖结构	39
3.1.12 体型	40
3.2 动物解剖	42
本章小结	45
练习题	45



第4章 角色设计技法与表现 46

4.1 头与身体比例	47
4.2 转面	49
4.3 表情	50
4.4 口型	52
4.5 服装	53
4.5.1 民族服装	53
4.5.2 历史服装	54
4.5.3 地域服装	56
4.5.4 时装	57
4.5.5 魔幻服装	58



4.6 色彩设定	59
本章小结	59
练习题	60



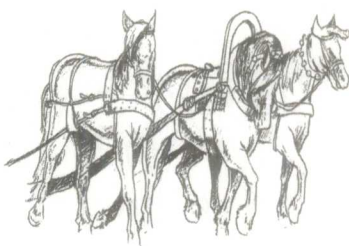
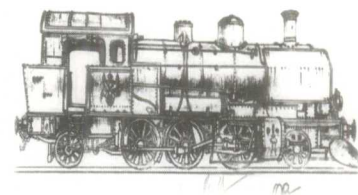
第5章 角色的类型化与形象创意 61

5.1 不同角色的特征	62
5.1.1 英雄型形象	62
5.1.2 平民化形象	63
5.1.3 反面形象	63
5.1.4 幽默形象	64
5.1.5 儿童形象	65
5.1.6 拟人化形象	66
5.2 对角色进行形象创意的基本方法	66
5.2.1 简化与概括	66
5.2.2 添加与想象	67
5.2.3 夸张与变形	67
5.3 角色之间的组合关系	69
5.4 动画片典型形象分析	70
5.4.1 《千与千寻》角色造型分析	70
5.4.2 《钟楼怪人》角色造型分析	72
本章小结	74
练习题	74



第6章 角色设计规范 75

6.1 结构图	76
6.2 效果图	77
6.3 多角度转面图	78
6.4 头部结构分解图	79
6.5 手足造型细部图	80
6.6 角色的姿态图	82
6.7 面部表情图	83
6.8 服装图	84
6.9 服饰道具图	85
6.10 角色谱系比例图	86
6.11 角色发型图	87
6.12 口型图	87



6.13 色标图	88
本章小结	89
练习题	89

第7章 中国风格的动画角色造型 90

7.1 中国民族风格的动画角色	91
7.2 中国台湾地区的动画造型风格	96
7.2.1 蔡志忠的作品	96
7.2.2 几米的作品	97
7.2.3 朱德庸的作品	98
7.2.4 敖幼祥的作品	99
7.3 中国动画角色造型的传承与发展	99
本章小结	112
练习题	112



第1章

概述

※ 主要内容

本章主要介绍动画角色造型的目的、作用、分类以及不同风格动画形象的比较。

※ 本章重点

动画角色造型的艺术特征。

※ 学习目标

能初步掌握角色造型的意义、特征、分类，了解世界主要地区动画形象的风格与比较。

1.1 角色造型的目的与作用

动画片是通过人物、环境和造型来创造动态的影像，表现情节与运动的过程，表现艺术家的创作意图与思想感情，反映人们的生活、愿望与理想。动画片首先是美术作品，画面效果占有重要地位。内容决定形式，作品的精神内容是一幅优秀作品的第一前提。角色是动画作品中以生命形式存在的表演主体，设计师根据动画角色的特征，通过造型语言将动画作品的内涵和自己的审美外化成可视形象，使得他人在接受的过程中产生审美联想，以作品的角色形象来理解作品的真正含义，如果说动画片的主题与思想是内在美，那么活泼生动的动画造型就是动画创作的外在美。

角色是一部动画片的灵魂所在，其引导整个片子的情节起伏、发展，是动画片成功的基础。一部成功的动画片能吸引我们的首先是优秀美好的角色形象。纵览国内外那些经典的美术片，可能很容易忘记其剧情，但那些生动活泼的动画形象却给我们留下了深刻印象。所以角色设计师的素养应该是相对全面的，不但要有扎实的专业基本功，而且要有丰富的生活积累和敏锐的市场洞察力。

一部好的动画片可以催生一系列优秀的动漫作品，比如风靡世界的迪斯尼形象就是一个很好的范例，那些深入人心的动画形象打造了一个庞大的娱乐产业帝国，恰恰是那些鲜活的动画明星吸引着一代又一代的人，如米老鼠、唐老鸭、白雪公主、花木兰、美人鱼……如图1-1所示是打造了庞大娱乐产业帝国的迪斯尼明星们。



图1-1

1.2 角色造型的艺术特征

动画片的人物形象与一般影视片的人物不同，一般影视剧的人物是由演员来扮演的，是有血有肉的人在屏幕上的再现。而动画片的角色是画家画出来的虚幻形象，包括人、动物、植物、物品、现象、神灵精怪等拟人化的形象，这些统称为动画形象。

1.2.1 形象的虚幻性与主观想象

动画形象是由艺术家创作出来的静止的图画,在经过逐格制作工艺与拍摄后被赋予了生命.这些形象是假设与想象出来的,具有想象性,它们被艺术家主观地赋予了生命、情感和性格。

想象与创造是动画的生命,动画造型具有极大的创造发挥空间,它可以不受自然规律、时空等因素的限制,也可以突破局部造型、位置与比例的关系,随意调整出夸张、奇妙、诡异的视觉形象。

1.2.2 形象的简单化与符号化

单纯简洁的造型会使视觉信息传递得更直接而明确,因此好的设计会以简洁的符号来表现丰富的内容,给人以深刻的印象。

如图1-2所示,男孩与宠物狗的形象简化得如儿童涂鸦一般,但却能博得读者的喜爱。

如图1-3所示,作者只是用在鹿身体上的几笔颜色来表现九色鹿,是典型的符号化。



图1-2



图1-3

1.2.3 形象的幽默趣味与夸张性

为给人以深刻印象,角色形象往往对其典型特征进行夸张变形,具有幽默诙谐的效果但又不失真实.不论人物、动物或精灵等既有幽默趣味的内在灵魂,又有鲜活灵动的外在美感,博得不同年龄段人的喜爱与欣赏。如图1-4所示,在保留原有特征的情况下,牛的形象被夸张变形后显得更加可爱。

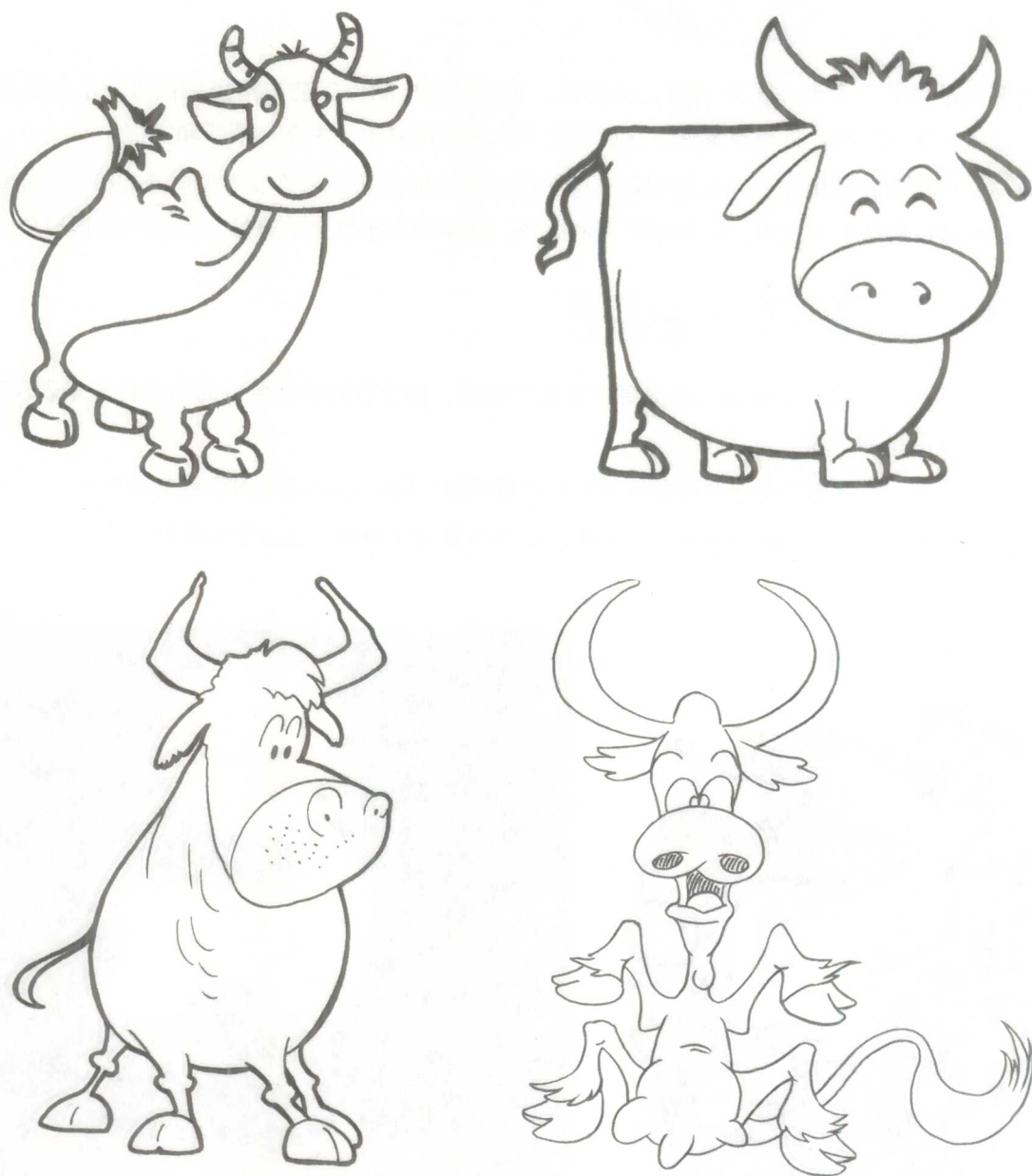


图1-4

1.2.4 形象的地域性与民族性

不同地域、不同国度、不同民族的历史文化与精神传统是有所区别的，这也就决定了动画片的主题风格、故事架构、情节安排、角色设计有所区别。当看见蓝精灵、鼯鼠的形象就会想到欧洲，看到阿拉丁就会想到阿拉伯民族，看到蜡笔小新就会想到日本，看到孙悟空和哪吒就会想到中国的神话传说。如图1-5~图1-8所示，这些动画形象所代表的地域、民族一目了然。



图1-5



图1-6

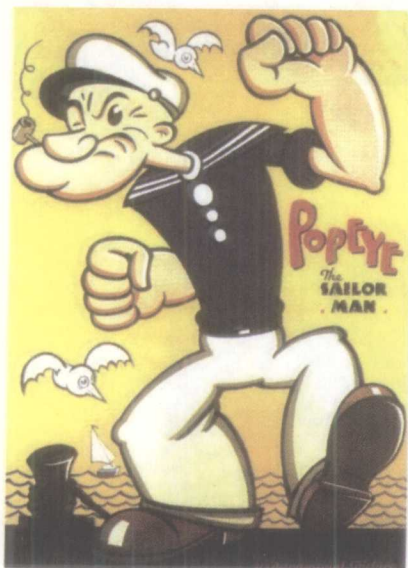


图1-7



图1-8

1.3 动画角色的分类

动画片的形式是多种多样的，已经不限于二维手绘的，其分类有以下几种。

1.3.1 按角色属性分类

(1) 相似性形象。即与现实世界中的人物、动物、植物。现象等基本相似并很容易辨认出来的，如白雪公主、超人特工队、黑猫警长、九色鹿，因与现实世界中的人物、动物形象相似，故很容易识别。如图1-9~图1-11所示。

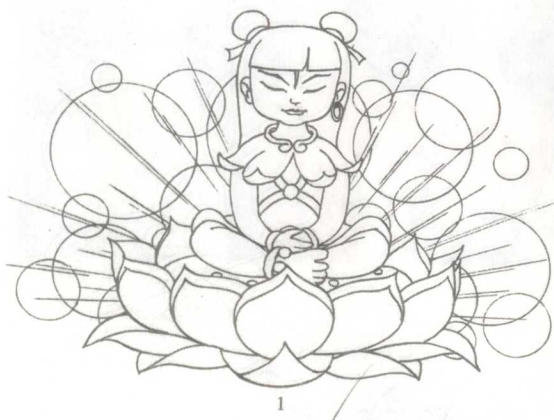


图1-9

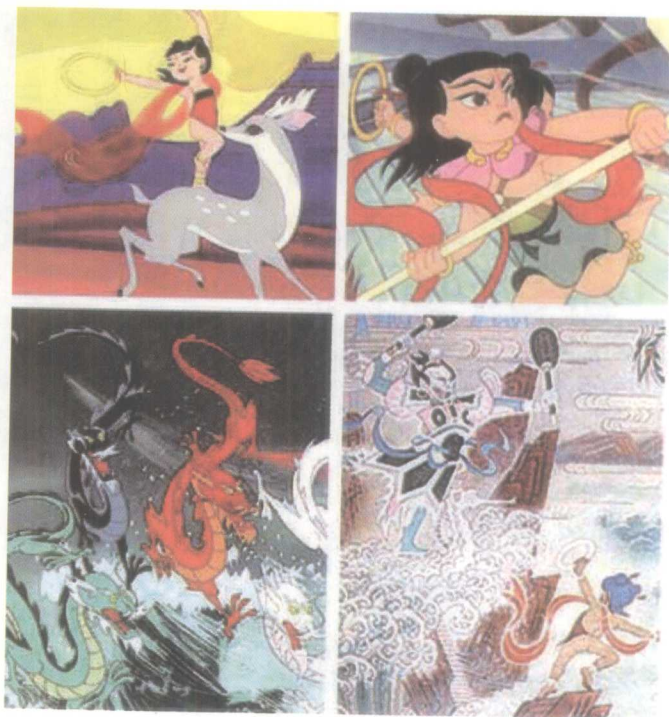


图1-10

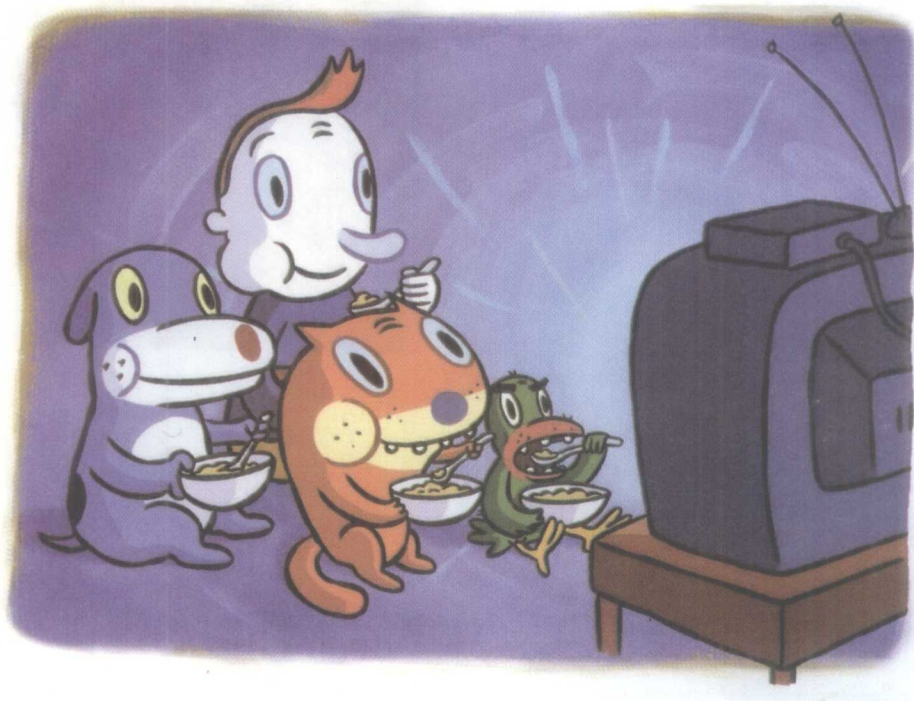


图1-11

(2) 变异性形象。即对现实世界的形象加以夸张变形, 保留其局部的外部特征, 而突出展现其个性。如《汽车总动员》里面的汽车角色和树的形象, 如图1-12和图1-13所示。

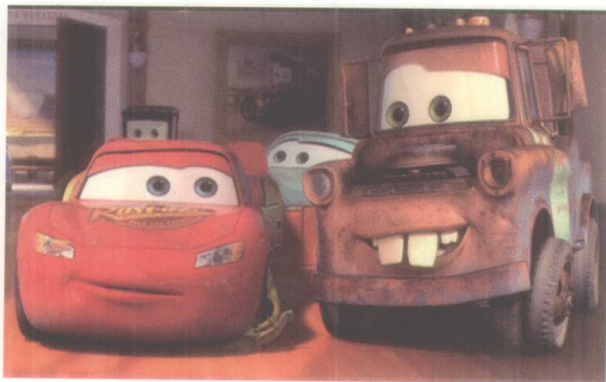


图1-12



图1-13

(3) 完全虚幻类形象。即现实世界里没有任何对应物的神灵鬼怪等，如怪物史莱克、变形金刚等角色，如图1-14~图1-16所示。



图1-14

HUDSON



图1-15

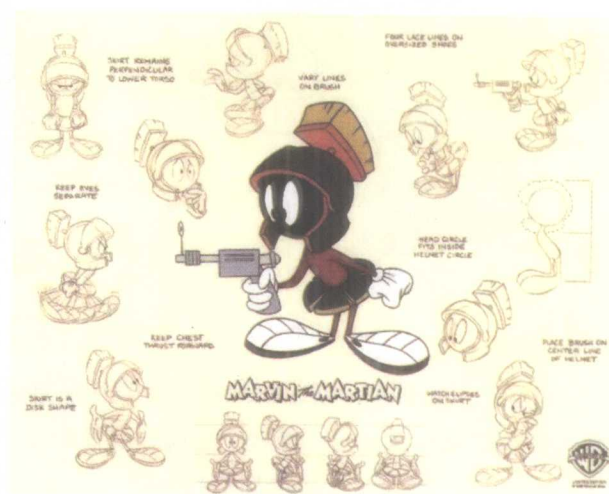


图1-16

(4) 完全抽象化形象。将自然界无生命的物体赋予意识与生命, 如一个线条、图形、板块, 或一束光, 这些通常在实验短片里面看到。

1.3.2 按制作手段分类

(1) 传统绘制。这是最常用也是最有历史的技术方式, 即将手绘的画面逐格拍摄而产生的完整作品, 有油画、水粉、水彩、水墨、素描等多种表现形式。如图1-17所示是装饰风格的《KIRIKOU》, 如图1-18所示是油画风格的《老人与海》, 如图1-19和图1-20所示是现代水彩风格的形象。

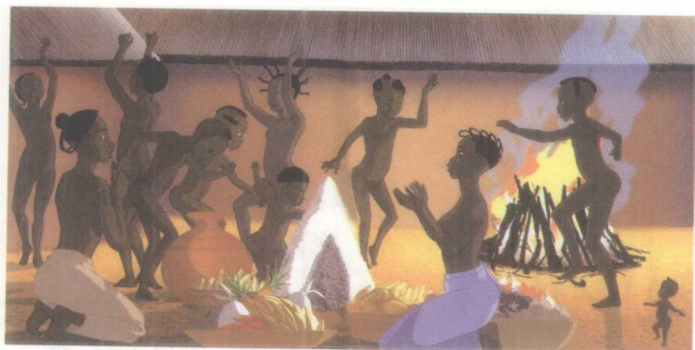


图1-17



图1-18



图1-19



图1-20

(2) 立体制作。立体制作是突破传统平面绘制, 使其动画形象成为实体, 即常说的三维立体动画。其中既包括用黏土、橡胶、金属等材料制作的实体动画形象, 如《小鸡快跑》、《超级无敌掌门狗》、《阿凡提》等; 也包括运用电脑设计制作出来的虚拟三维动画形象, 如迪斯尼的《玩具总动员》、《虫虫特工队》、《料理鼠王》等, 如图1-21~图1-23所示。

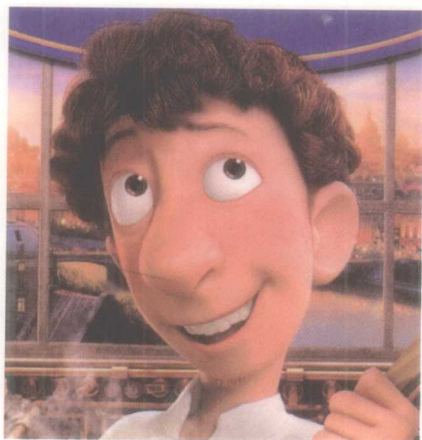


图1-21

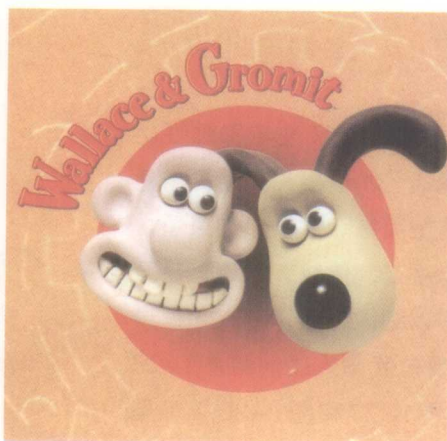


图1-22



图1-23

1.4 不同风格动画角色造型介绍

1.4.1 美国风格

善于制造英雄，夸张浓烈而具有十足弹性是美国风格的体现，人物造型设计规范，讲求整体效果，形象完整，端庄，优美，注重人物表情与肢体语言，效仿真人的表情与语言动作，显得生动逼真而有弹性十足。绘制方法采用传统的勾线，平涂，色彩清晰艳丽，层次分明，线条伸展流畅，表现夸张可爱，总能够塑造一个个经典的形象，推出一个个明星。如图1-24和图1-25所示。



图1-24

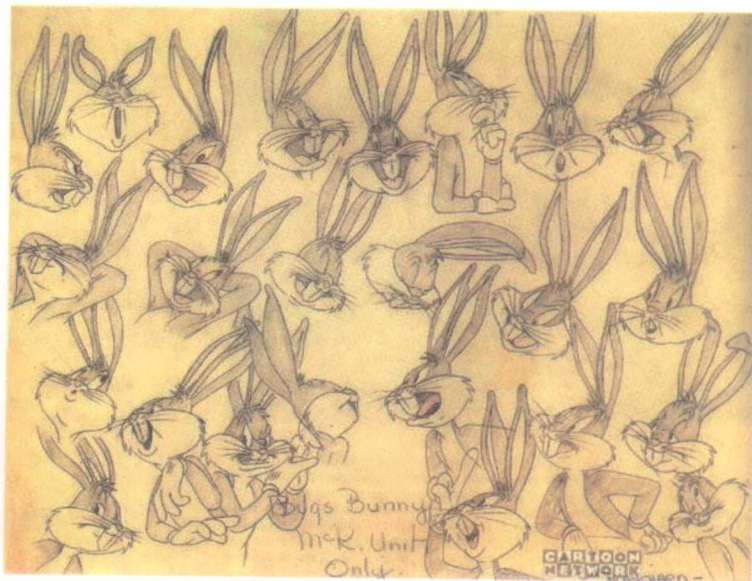


图1-25