

# ANIMATION

Character & Scene Design

主编：王守平  
副主编：任戩  
编著：于静宜

李波 石献琮  
张渊

角色设计

角色设计的构思

角色的造型方法

定位角色之间的组合关系

角色的造型设计

角色造型的作画步骤

角色分类造型的塑造技巧

场景设计与空间构成

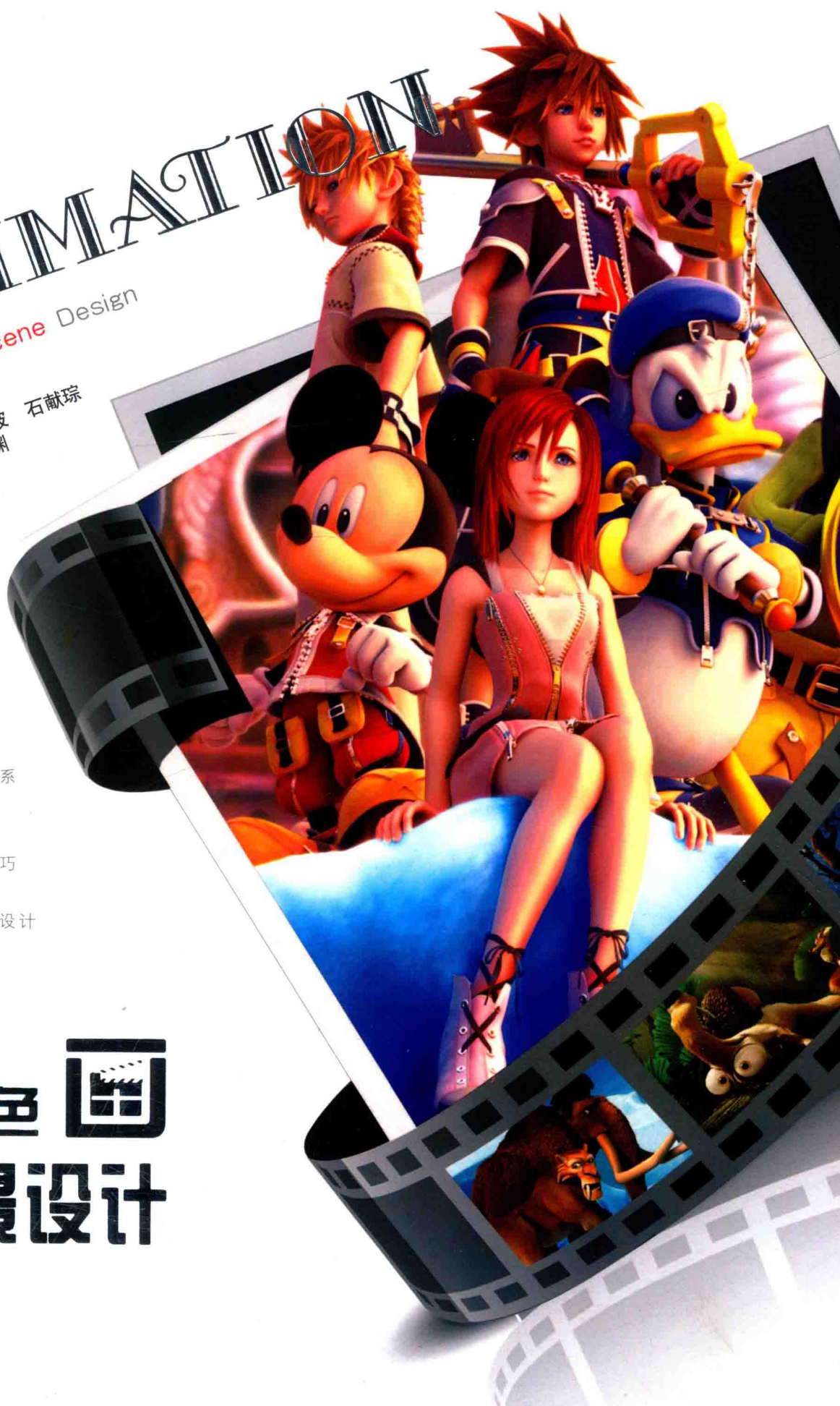
场景的色彩表现与光影设计

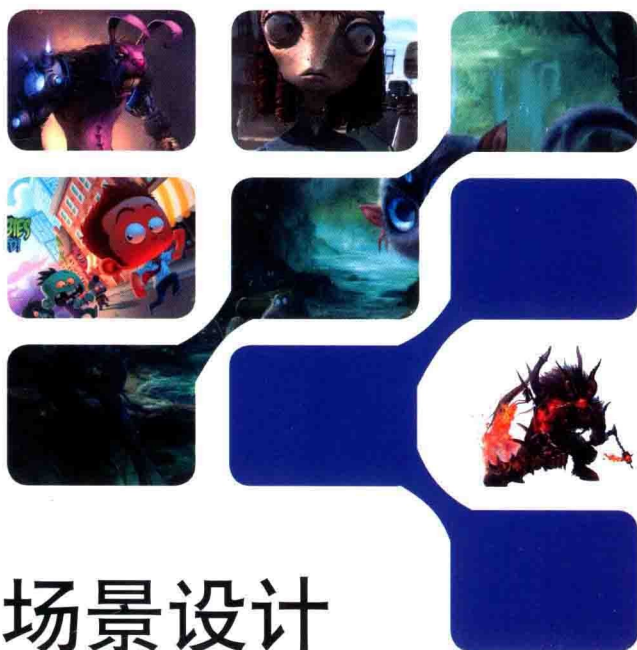
场景设计中色彩的应用

场景设计图的制作

## 动画角色与场景设计

辽宁美术出版社





# 动画角色与场景设计

主 编：王守平  
副主编：任 骥 李 波 石献琮  
编 著：于静宜 张 渊



辽宁美术出版社

总主编 范文南  
总策划 范文南  
副总主编 洪小冬  
总编审 苍晓东 方伟 光辉 李彤  
王申 关立

图书在版编目 (CIP) 数据

动画角色与场景设计 / 于静宜, 张渊编著. -- 沈阳:  
辽宁美术出版社, 2013.7  
ISBN 978-7-5314-5505-9

I. ①动… II. ①于… ②张… III. ①动画片-角色-造型设计-高等学校-教材②动画片-背景-造型设计-高等学校-教材 IV. ①J2954

中国版本图书馆CIP数据核字 (2013) 第132960号

---

出版发行 辽宁美术出版社

经 销 全国新华书店

地址 沈阳市和平区民族北街29号 邮编: 110001

E-mail: lnmscbs@163.com

http: //www.lnmscbs.com

电话 024-23404603

封面设计 林 枫

版式设计 彭伟哲 林 枫 于静宜

---

印刷

沈阳市博益印刷有限公司

---

责任编辑 光一辉

技术编辑 鲁 浪

责任校对 李 昂

版次 2013年8月第1版 2013年8月第1次印刷

开本 889mm × 1194mm 1/16

印张 9

字数 260千字

书号 ISBN 978-7-5314-5505-9

定价 65.00元

---

图书如有印装质量问题请与出版部联系调换

出版部电话 024-23835227

# 目录 contents

序

前言

## 第一章 角色设计

009

第一节 角色设计概述 / 010

第二节 角色的风格 / 011

## 第二章 角色设计的构思

016

第一节 角色设计的构思步骤 / 017

第二节 角色设计的构思要点 / 018

## 第三章 角色的造型方法

020

第一节 角色造型的基本手法 / 021

第二节 定位角色的类型特征 / 023

第三节 定位角色之间的组合关系——系列角色设计 / 025

## 第四章 角色的造型设计

028

第一节 角色造型的作画步骤 / 029

第二节 造型基础 / 035

第三节 角色分类造型的塑造技巧 / 053

第四节 角色的表情设计 / 084

第五节 动作设计 / 087

第六节 角色的服饰与道具设计 / 091

— 第五章 场景设计与空间构成

096

第一节 场景设计 / 097

第二节 场景的构成与空间表现 / 111

— 第六章 场景的色彩表现与光影设计

119

第一节 场景设计中色彩的应用 / 120

第二节 光影设计 / 123

— 第七章 场景设计图的制作

127

第一节 画幅 / 128

第二节 主场景与分场景 / 128

第三节 场景方位结构图的制作 / 129

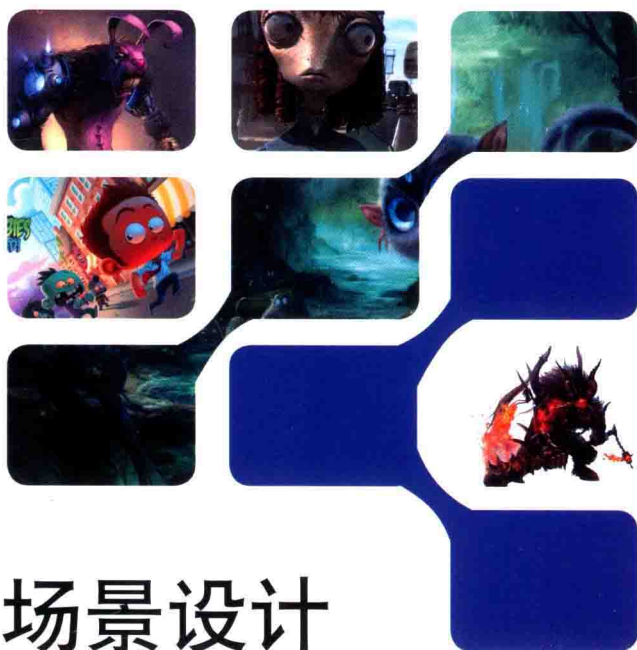
第四节 景别 / 133

第五节 透视 / 133

第六节 场景运动设计 / 138

后记

参考文献



# 动画角色与场景设计

主 编：王守平  
副主编：任 骥 李 波 石献琮  
编 著：于静宜 张 渊

辽宁美术出版社

总主编 范文南  
总策划 范文南  
副总主编 洪小冬  
总编审 苍晓东 方伟 光辉 李彤  
王申 关立

图书在版编目(CIP)数据

动画角色与场景设计 / 于静宜, 张渊编著. -- 沈阳:  
辽宁美术出版社, 2013.7  
ISBN 978-7-5314-5505-9

I. ①动… II. ①于… ②张… III. ①动画片-角色-造型设计-高等学校-教材②动画片-背景-造型设计-高等学校-教材 IV. ①J2954

中国版本图书馆CIP数据核字(2013)第132960号

---

出版发行 辽宁美术出版社

经 销 全国新华书店

地址 沈阳市和平区民族北街29号 邮编: 110001

E-mail: lnmscbs@163.com

http: //www.lnmscbs.com

电话 024-23404603

封面设计 林 枫

版式设计 彭伟哲 林 枫 于静宜

---

印刷

沈阳市博益印刷有限公司

---

责任编辑 光一辉

技术编辑 鲁 浪

责任校对 李 昂

版次 2013年8月第1版 2013年8月第1次印刷

开本 889mm×1194mm 1/16

印张 9

字数 260千字

书号 ISBN 978-7-5314-5505-9

定价 65.00元

---

图书如有印装质量问题请与出版部联系调换

出版部电话 024-23835227

## 序 >>

动画艺术的历史已逾百年，从早期的光影投射、逐帧定格、二维手绘到数字三维动画，再到与真人实拍影像以及其他相关艺术门类的互动与融合，在技术、样态和形式上经历了无数种变化和推进，时至今日，动画已经成为整合最多艺术类型、展示最高技术成就、涵盖最纷繁媒介形态的影像艺术。在横向坐标系里，欧洲的独立实验动画，经典迪士尼动画，20世纪七八十年代日本动画黄金时代，都是动画艺术史上一座座让人仰止的高峰。中国动画从诞生之初就有着很高的起点，以万氏兄弟为代表的一批早期动画大师不仅仅创作出一系列诸如《大闹画室》、《铁扇公主》等优秀动画作品，更为重要的是，他们为中国动画注入和塑造了独特而迷人的中国气质，经过新中国成立之后以及七八十年代的发展，“中国学派”蜚声海内外，也成了世界动画艺术史上一颗璀璨的明珠。

中国动画人才的培养大概分为三个阶段，第一个阶段是在20世纪50年代初，苏州美术学校开办动画科，后并入北京电影学院。第二阶段是20世纪60年代初期，上海电影专科学校设立动画专科，招收了两届学员，很多学生成为上海美术电影制片厂的中坚创作力量。第三个阶段是20世纪70年代末，北京电影学院开设大学程度的动画专业，上海美术电影制片厂与上海华山中学合作，开设了中等程度的动画职业班，同时在厂内开设动画训练班和动画设计训练班，培养了大批优秀的动画人才。目前，国内已经有150多所院校成立了大专以上学历动画院、系及相关专业。

辽宁美术出版社与大连工业大学艺术设计学院自2011年6月开始合作进行“大耳娃智趣学习宝典”项目的开发。在该项目中，大连工业大学艺术学院承担了部分模块的制作开发，该数字出版物于2012年1月推出，受到广大媒体的关注，中央电视台《新闻联播》、《新闻直播间》，北京电视台《晚间新闻》，辽宁卫视《辽宁新闻》都进行了深入专题报道。此外，《中国图书商报》、《辽宁日报》、《辽沈晚报》和凤凰网、人民网、新浪、搜狐以及中国新闻网、中国台湾网等200余家网站都从各种角度进行了大篇幅的报道。国家新闻出版广电总局（原新闻出版总署）的有关领导和一些幼教专家学者也对该产品给予了高度评价。经过近三年的合作，我们通过该项目的实践形成了一个动画、数字出版物的制作团队。该套动画系列教材是对该项目中的一些经验和成果的总结，并结合多年的教学经验形成的一套动画系列教材。

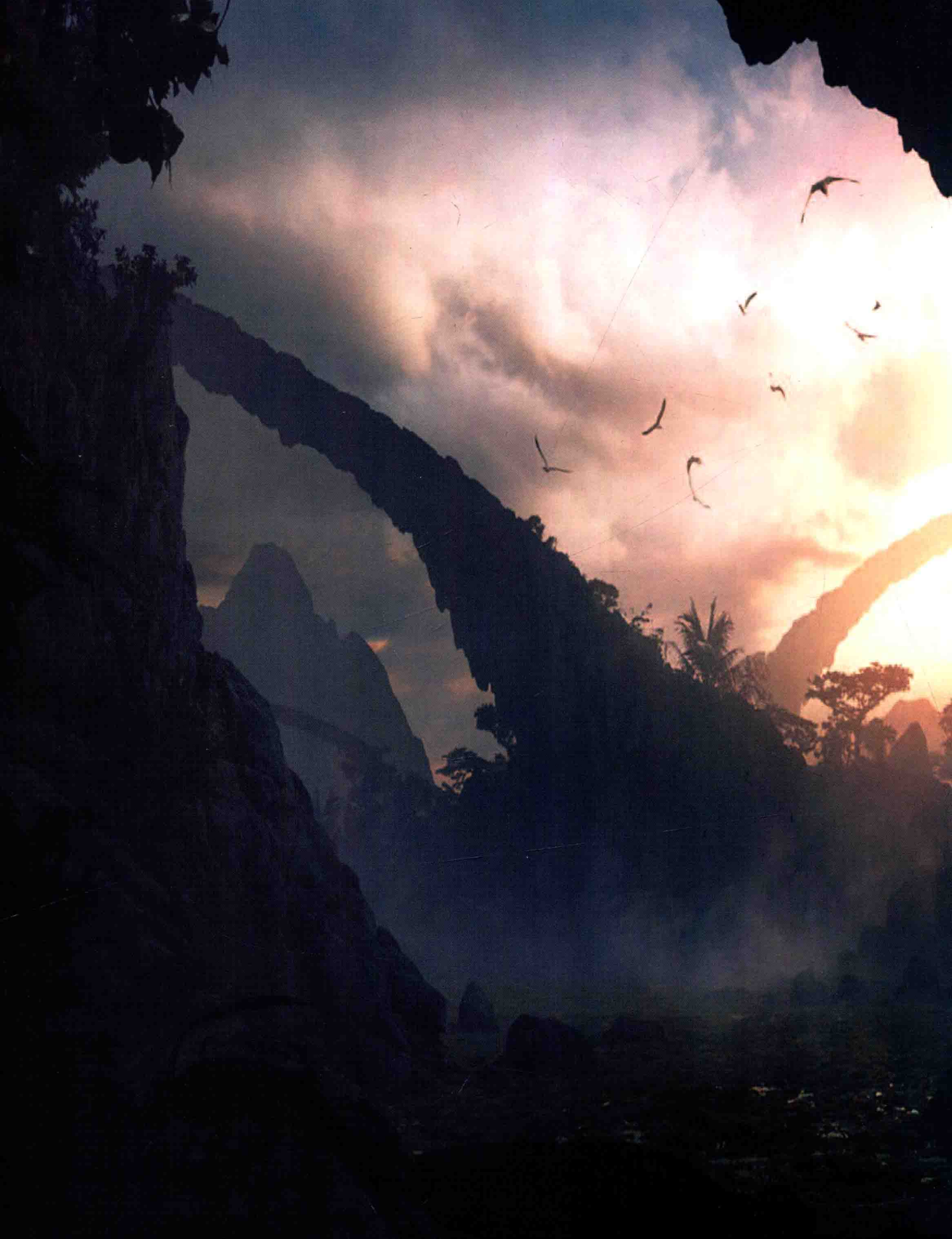
本套教材由具有多年教学经验的老师撰写，在知识点上注重动画的时代性和当下性。根据这些专业老师的教学经验和行业实践经验，加以总结提炼。本套教材注重从具有动画普遍意义和核心原理的角度入手，注重教材中知识结构的基础性和长远性。同时，总结各位老师多年在各自专业方向的教学和实践积累的经验，形成了本套教材的特点。在动画基础理论方面，结合中国国情和国外先进的理念，相对以往的动画教材具有明显的时代性。在涉及软件方面的动画知识时，尽可能从软件原理来讲解三维和二维动画，最大限度地消除软件更新所带来的知识陈旧的问题，使本套教材更具有生命力。

本套教材是由大连工业大学艺术设计学院数字媒体艺术系的专业老师为骨干和主体撰写的，他们有着过硬的专业素养，鲜活的教学经验，丰富的市场实践，敏锐的时代嗅觉，更为重要的是，他们有对教育事业、对动画艺术的满腔热忱，“高峰远水，逾行逾明”，希望本套教材的出版能为大连工业大学艺术设计学院的动画人才培养作出贡献，能为中国动画人才的培养作出贡献，能为世界动画人才的培养作出贡献。

大连工业大学艺术设计学院院长 王守平







## 前言

随着动漫、游戏产业在我国的蓬勃发展，越来越多的大专院校开设了动画专业，而产业的日趋成熟与CG技术的发展与不断更新，对动漫从业人员的要求也越来越高：既要有创造性的思维与想象力，又要有很强的实践动手能力。因此作为长期从事动画教育和一线创作工作的教师，我们希望撰写一本理论和实践相结合、具有很强实用性的教材。当下的一些动画教材对于角色与场景设计创作方法的研究远远落后于时代的发展，而本书的理论多来自于当代动画艺术家自身的经验与技巧的集合与总结，具有高度实用性与前瞻性。通过了解当今动画创作的流行趋势、流行理念，使学生学到最新的知识，最实用、全面的创作技巧与原理，能够真正解决学生在设计时所面临的各种问题。

本书从实用的角度，以图文并茂的形式对动画角色和场景设计的基本原理、构思方法和创作技巧等进行了系统的讲解，在教学的过程中加入大量的实例与分析，同时包括作者多年来的教学经验和一线设计经验的总结，实用性很强。除了个人的经验外，还提供了大量当代国内外动画设计师的观点和创作经验，收录大量国内外设计师高品位的艺术作品，希望能够帮助初学者和动画专业的学生们在了解基本原理与创作技巧的

同时开阔视野，看到更新、更具创意的设计，从而启迪自己的思维。

本书对角色艺术风格、角色造型、表情及动态特征、服饰道具、场景空间塑造、光影等诸多方面做了较为全面的阐述，既有系统的理论知识又有大量经典创作案例，对研究和把握动画前期设计的各个环节，提高审美水平、创意能力与动手能力，具有较强的启迪和指导作用，为学生毕业后真正进入动画片的创作与制作打下坚实的基础。

在本书编写过程中，参考了同类书籍和网上资料，书中所引用的作品、图片、影片截图在此只作为教学研讨之用，版权归原作者所有，在此向这些中外动画设计师们的工作和创作表示由衷的敬意。同时在撰写过程中，得到了数字角色设计师李宪章先生的支持与帮助，提供了大量商业动画前期设定的创作经验和心得，在此表示感谢。

由于时间、篇幅和作者水平有限，仓促之处恳请广大读者给予批评与指正。

作者  
2013年5月

# 目录 contents

序

前言

## 第一章 角色设计

009

第一节 角色设计概述 / 010

第二节 角色的风格 / 011

## 第二章 角色设计的构思

016

第一节 角色设计的构思步骤 / 017

第二节 角色设计的构思要点 / 018

## 第三章 角色的造型方法

020

第一节 角色造型的基本手法 / 021

第二节 定位角色的类型特征 / 023

第三节 定位角色之间的组合关系——系列角色设计 / 025

## 第四章 角色的造型设计

028

第一节 角色造型的作画步骤 / 029

第二节 造型基础 / 035

第三节 角色分类造型的塑造技巧 / 053

第四节 角色的表情设计 / 084

第五节 动作设计 / 087

第六节 角色的服饰与道具设计 / 091

## — 第五章 场景设计与空间构成

096

第一节 场景设计 / 097

第二节 场景的构成与空间表现 / 111

## — 第六章 场景的色彩表现与光影设计

119

第一节 场景设计中色彩的应用 / 120

第二节 光影设计 / 123

## — 第七章 场景设计图的制作

127

第一节 画幅 / 128

第二节 主场景与分场景 / 128

第三节 场景方位结构图的制作 / 129

第四节 景别 / 133

第五节 透视 / 133

第六节 场景运动设计 / 138

后记

参考文献



# 角色设计

## 练一练



**本章重点** >

本章学习的重点是明确角色设计的含义以及在动画产业中的重要地位。了解不同风格类型的角色形象特点，可以运用写实和卡通两种风格进行角色的创作。

## 第一节 角色设计概述

角色设计就是为动画、游戏等创作丰富多彩又富于个性的角色。包括为角色设计体貌、服饰、道具以及表情和典型动态。角色设计要从剧本出发，充分表现出每个角色的个性与特征。

动画片中角色那生动的表演和鲜明的个性总是会让我们留下深刻的印象，可以说角色是一部动画作品的灵魂，动画片是否有感染力和成功与否很大程度上取决于片中角色的设计是否具有足够吸引观众的魅力。

随着动漫、游戏产业的发展，动画已经不完全是传统意义上的纯艺术形式，它越来越具有商业性，成功的角色设计不仅会给动画片带来艺术上的成功，也会在周边产品的营销上带来巨大的商业利润。米老鼠的设计就成为了寿命最长、最具有标志意义的角色设计，开创了迪士尼动画帝国的伟业。游戏中的角色也可以成为家喻户晓的大明星，甚至还会被改编成电影。利用动画角色形象设计的广告、包装、吉祥物以及周边产品随处可见，也被大众喜爱和追捧。这证明了原创角色具有无限的商业价值。



汤姆与杰瑞



马里奥，任天堂的招牌角色，闻名世界的超级巨星，特征是大鼻子、头戴帽子、留着胡子、身穿背带工作服、靠吃蘑菇成长。



游戏《疯狂的兔子》，法国游戏小厂靠《雷曼》系列一炮成名，如今成为举足轻重的欧美游戏大公司。



《越狱兔》是风靡网络的日本卡通短片，主角为无厘头搞笑风格的两只兔子。

## 第二节 角色的风格

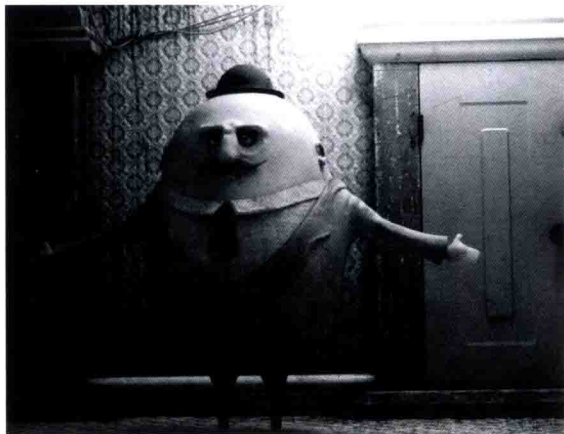
动画的最大特点就是能够表现现实生活中无法满足的视觉图形，获得让实拍电影无法比拟的视觉效果。想象力和创造性是动画的生命，动画造型有着无限的自由创作空间。

动画角色的风格丰富多彩，角色从简化到复杂可以划分为写实类和卡通类两种主要风格。

### 一、卡通型风格

卡通风格是指对自然中的形象进行一定程度的夸张、概括与简化处理的造型表现，是一种幽默有趣的造型艺术形式，因其造型简洁概括，所以善于做出独特夸张的动作。

动画的魅力就在于想象力，设计出真实不能存在的形象。从美国的米老鼠到中国的孙悟空，造型都与真实的老鼠和猴子形象相形甚远，它们是设计师提炼出来的新的艺术形式，不只有夸张有趣的外形，还具有鲜明的个性与丰富的情感，具有无穷的表现力，这就是卡通风格的造型魅力所在。



by Kaichoo

单就卡通风格而言，美国、欧洲、日本、中国都有不同的风格，而每一个设计师也会因自身的喜好、审美取向，在设计中带有明显的个人风格。



FILM BY TIM BURTON  
Disney



by Pacman



《拜见罗宾逊一家》，造型夸张、简洁，采用卡通材质，弱化真实感。



## 二、写实性风格

写实风格是指按照自然中形象的比例、结构、形态为基准设计的动画造型。造型严谨、细节丰富，比较贴近生活，基本不会有强烈的夸张变形，动作更接近真实。写实的造型风格因其形态、设色都更接近自然形态，因此就弱化了角色与观众的距离感，更易牵动人们的情感，营造一种具有真实感视觉效果。

随着数字技术的普及，特效类电影、次世代游戏的发展，创造了前所未有的视觉真实感。细腻逼真的角色成为设计的一种追求，越来越成为人们喜欢的一种表现形式。写实类的角色既能模拟现实中的人和一切生物，也可以制造出千奇百怪的奇幻生物。



《古墓丽影》里的劳拉进化史。同样是性感的劳拉，给人的感染力却有着很大的差别，从过去的卡通走到了今天写实的层次，毛发、皮肤非常精细。



《冰河世纪》



《马达加斯加》里的狐猴，毛发非常精细，但是还是和真实的狐猴不同，外表充满卡通感，夸大了狐猴的眼睛，填上了眉毛，赋予了拟人化的表情，变得更加可爱。

动画中的“写实”是相对而言的，也要经过选择、归纳、提炼及取舍而达到具有典型性、概括性和综合性的“真实”。有时候过于写实，反而没有起到好的效果。越接近真实，就会让人更多地去质疑它为什么还要存在，丧失了动画独有的魅力——夸张的造型、表情、动作。不拘泥于现实，强烈的娱乐性和喜剧色彩比真实性更吸引眼球。因此好多三维动画并不追求完全的写实，而是将抽象与真实结合。例如《冰河世纪》，一方面将牙齿做得逼真，而毛发的质感、眼睛的细节等又被简化了，每一个角色都有拟人化、风格化的表情与动作。卡通风格极大地拓展了对角色表现的自由度，使造型更接近角色的“内质”。



变色龙的写实到卡通化的设计。中间的角色外形高度简化，概况，不表现皮肤质感。右边的角色比前者稍微写实一些，材质表现细腻，但外形依旧夸张并做了拟人化的处理。