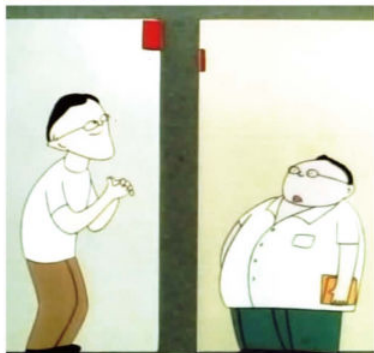
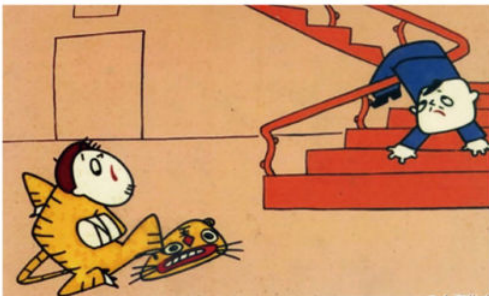



# 动画角色造型设计

DONGHUA JIAOSE ZAOXING SHEJI

李洁 著



 江西美术出版社  
全国百佳出版单位



李 洁


1979 年生于南昌，南昌航空大学副教授，动画系主任，长期从事动画创作与制作的教学、科研工作。设计作品获省级以上等级奖项数十项，参与主编并出版的教材多部，其中《影视动画分镜头设计》获江西省第五届优秀教材二等奖，获 2013 江西省政府动漫奖优秀动漫出版物三等奖。

# 动画角色造型设计

DONGHUA JIAOSE ZAOXING SHEJI

李洁 著



 江西美术出版社  
全国百佳出版单位

图书在版编目(CIP)数据

动画角色造型设计 / 李洁著. -- 南昌: 江西美术出版社, 2017.11  
ISBN 978-7-5480-5781-9

I. ①动… II. ①李… III. ①动画-造型设计 IV. ①J218.7

---

中国版本图书馆CIP数据核字(2017)第287004号

出品人: 汤 华  
项目负责: 李 佳  
责任编辑: 陈 军  
            李 佳  
责任印制: 谭 勋  
书籍设计: 邓魏峰

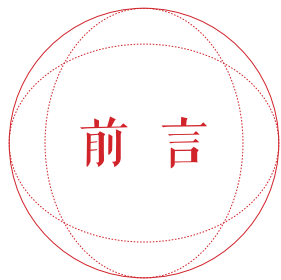
## 动画角色造型设计 DONGHUA JIAOSE ZAOXING SHEJI

---

著 者 李洁  
出 版 江西美术出版社  
电子邮箱 jxms@163.com (网址: www.jxfinearts.com)  
电 话 0791-86566241  
地 址 南昌市子安路66号  
邮 编 330025  
经 销 全国新华书店  
印 刷 江西新华印刷集团有限公司  
版 次 2017年11月第1版 第1次印刷  
开 本 889mm×1194mm 1/16  
印 张 7.5印张  
字 数 12万字  
I S B N 978-7-5480-5781-9  
定 价 50.00元

---

本书由江西美术出版社出版。未经出版者书面许可,不得以任何方式抄袭、复制或节录本书的任何部分。  
本书法律顾问:江西豫章律师事务所 晏辉律师  
版权所有,侵权必究



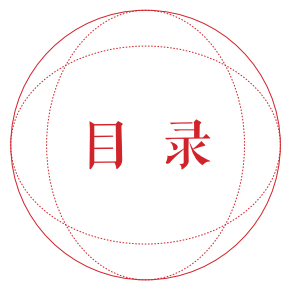
动画角色造型是动画影片中的灵魂与核心所在，它相当于真人实拍电影中演员的地位，可以说所有成功的动画影片，其角色造型的贡献都是功不可没的。造型作为一部动画电影的核心，它借助于不同的艺术表现形式，在动画电影中进行成功的演绎。动画角色造型设计是一部成功动画影片的基石。

本书的撰写旨在探讨动画角色造型设计如何在保持独特个性的前提下，突破动画角色造型设计的惯性思维，改变动画角色造型设计的定性模式，将现代新元素融入中国动画角色造型设计中。

本书由绪论和六个章节构成。其中绪论部分，主要讲述动画角色造型设计的依据和意义。第一章，回顾了国内外经典动画影片中的造型设计并简要分析。第二章，从动画角色头部造型的基本方法入手，探讨动画角色造型设计。第三章，从角色神态刻画的方法入手，探讨动画角色造型设计。第四章，从角色全身造型法入手，探讨动画角色造型设计。第五章，从动画角色性格塑造的依据入手，对动画角色造型设计进行探讨。第六章，动画角色造型及衍生设计作品欣赏。本书图文并茂、由浅入深，希望它能给热爱动画的人在角色造型设计上带来一点启发。

本书的撰写得到了南昌航空大学艺术与设计学院的大力支持，本书的配图得到了南昌航空大学艺术与设计学院动画系 131241、131242、141241、141242 班同学们的大力帮助，在此一并表示衷心的感谢。

本书为江西省社科基金规划项目《中国红色动漫品牌的构建与营销策略研究》、南昌航空大学创新创业课程培育项目《动画创作》的研究成果。



## 绪 论 / 1

### 第一章 动画角色造型设计浅析 / 4

- 第一节 国内动画作品回顾 / 4
- 第二节 国内优秀动画角色造型设计分析 / 6
- 第三节 国外优秀动画公司及作品回顾 / 10
- 第四节 国外优秀动画角色造型设计分析 / 13
- 第五节 动画角色造型设计的重要性 / 19

### 第二章 动画角色头部造型的基本方法 / 22

- 第一节 动画角色头部造型的思路 / 22
- 第二节 圆球分割法 / 23
- 第三节 几何形概括法 / 28
- 第四节 几何体造型法 / 35
- 第五节 九宫格变形法 / 38
- 第六节 五官变动法 / 41

### 第三章 动画角色造型神态刻画的方法 / 49

- 第一节 神态刻画之笑 / 52

第二节 神态刻画之怒 / 52

第三节 神态刻画之哀 / 53

第四节 神态刻画之惊 / 55

#### 第四章 动画角色造型全身造型法 / 59

第一节 回形针造型法 / 59

第二节 三角形造型法 / 63

第三节 M 与 W 组合造型法 / 67

第四节 几何形造型法 / 69

第五节 同一角色变形 / 73

#### 第五章 动画角色性格的塑造依据 / 76

第一节 角色造型特征 / 77

第二节 角色表情设计、动作设计 / 79

第三节 角色色彩设定 / 84

第四节 角色服装、道具设计 / 88

#### 第六章 动画角色造型及衍生设计作品欣赏 / 90

主要参考文献 / 114

## 绪论

在一部动画片中，角色造型的设计是非常重要的。从动画起源发展到今天，造型设计一直都在不断地探索前进，角色造型正在尝试更多元化的设计风格。

就国内动画影片来看，动画造型表现形式多元化的实例不胜枚举。如借鉴中国传统年画和古代寺观壁画的传统手绘动画片，代表性作有《骄傲的将军》《小鲤鱼跳龙门》《人参娃娃》等；借鉴民间玩偶的泥、木、竹等材料 and 形式的木偶动画，国内拍摄了《雕龙记》《孔雀公主》；吸取中国皮影和民间剪纸的外观形式以及传统戏曲服饰特点的剪纸动画，国内制作的有《渔童》《金色的海螺》等；脱胎于中国画中的写意花鸟和写意山水，把中国水墨虚虚实实的意境和轻灵优雅的画面带入动画片，这就是水墨动画，代表作有《小蝌蚪找妈妈》《牧笛》和《山水情》等，堪称中国动画的一大创举。不同的动画风格，其造型语言会有很大差异。但在造型艺术中“少则多”的原则是非常适于动画造型的基本规律。“少则多”是指造型语言简洁而丰富，即以最小的造型元素表现出对象的形态、结构、情感、动态等重要特征，这是动画造型的基本功。造型艺术中所有的形式与手段都可以在动画中运用，只是加工时其简繁程度不一而已。同一形象可以尝试用各种形式进行造型练习，这对造型语言的丰富十分有效。

对于一部动画影片而言，构思或剧本确定以后，要做的第一件事就是美术设计。美术设计的任务就是确定影片中的画面美术风格以及角色、景物、道具等具体造型和色彩。广义地理解，动画造型设计就是对影片中所有可能出现的造型因素的设计。由于动画影片大多都是围绕角色而展开的，因此很多时候提到造型设计往往会被理解为角色的造型设计。对于一部动画影片而言，动画角色造型是这部影片的主干力量，因此本书重点探讨动画角色造型设计。绪论主要阐述动画角色造型设计的依据及意义。

### 一、动画造型设计的主要依据

首先，动画是一门时间艺术，但它的基础是造型艺术，其造型设计方面的创作规律和其他的造型艺术是相通的。比如在自身的统一性方面，要注意影片的时代性、民族性、地域性等元素的统一协调性；造型设计构成形态的多样性和视觉秩序的统一与审美的丰富性是构成画面美术风格的重要因素，动画造型设计要符合画面总体美术风格的要求；美术风格的丧失会阻碍具有真正动画特征的视听语言的创造，这也是很多的动画片看起

来苍白无味的重要原因。

其次，作品对角色、故事背景的具体规定，这一点在以文字作品为创作依据的动画片里较为突出。比如在角色设定方面，角色的高矮、胖瘦、男女、身份、性格等等在文字剧本中都会有一些详细的描述，动画设计师做角色设定时得以剧本为基础作为创作依据。在这一点上笔者想提出的是，文字的表述只是起到了一个提示的作用，为想象提供一个基本范围；每个人对于形象的表述是不同的，每个看文字剧本的人对文字表述内容的反应也会有所差异；因此做角色设定的时候创作者不应该是一个机械的翻译者，仅仅将文字翻译成图形，那样创作出来的角色一定会缺乏活力。所以，剧本只是创作参考的依据，不要让文字成为设计的障碍，限制了想象。

最后，制作的技术和材料对造型设计也同样会有一定的影响。各类艺术之间不可替代，材料的不同就是它们具有不可替代性的主要原因。技术和材料也是一个物质性的问题，设计一个纯手绘的造型和一个黏土做的造型不可能是一样的，每种材料都有其自身的特点。在造型中应考虑如何发挥其特点，好好利用。

## 二、造型元素的视觉审美传达效应

每一个独立的造型设计家由于自身的审美趣味、取向、经历与艺术素养等诸多因素，其设计会带有明显而独立的个人风格特征，给观众提供了丰富多彩的审美视觉效果。动画片是通过完美的造型元素带给人的视觉表现力来吸引打动观众的。谁能吸引观众的目光，谁就具备了成功的基础。通过造型元素的施展，赋予人们想象的空间和审美空间。所有造型的存在价值都具有审美意义，与观众达到真正意义上的心灵沟通，满足观众的精神需求，力求最大限度地体现不同创作者的情感与心理轨迹。还可以通过造型的影像视觉的独特表现力，构成丰富的视觉效果和特别的场景气氛。

出品于上海美术电影制片厂的美术影片《大闹天宫》，堪称中国动画的不朽之作。影片从中国的敦煌壁画、民间年画、庙堂艺术等摄取了丰富的养料，它完美地表达了中国传统的艺术风格。影片中的“太白金星”设计者别具匠心地为它的帽子上画了两条带子，角色得意的时候，带子随风飘动；不高兴的时候就让它垂落，貌似简单的带子却表现出了这个玉帝爪牙的性格，给观众的视觉传达了强烈的形式美感。

### 三、成功的角色造型对影片的支撑作用

角色造型是造型设计中的重要组成部分，也是影片中不可忽视的重要组成部分。一部好的动画片必定有好的角色造型，如此才能充分传达出故事情节和人物性格，给人以赏心悦目的视觉效果。我们很难想象一个丝毫不能引起观众共鸣的角色造型所发生的故事会吸引人。没有一个导演会忽视影片里的造型设计。造型是一部动画影片的基础，它直接影响到全片的成败。从某种角度上讲，动画片中的造型首先就像演员对于故事片的意义，是动画家选择什么样的角色来替自己讲述自己想说的故事。电影导演在物色演员的时候只能依照剧本找到最接近他想要的角色的形象，通过再加工将演员塑造得更接近角色，帮助完成主题的表达。

动画片中，最能吸引观众的大概就是那些风格独特、个性突出、表情生动的动画角色。这些动画角色不管是动物、人物，还是富有人性的任何物体，只要是成功的造型就好似一个精灵，一个被动画家们赋予了生命，赋予了情感的有思想的精灵。当它跳入你眼帘，它自身的强烈的感染力让你无法拒绝它的存在，随它忧而忧，随它乐而乐。

### 四、动画造型带动的衍生品巨大市场

一直以来动画角色造型承担着除“演员”之外更重要的一个角色，那就是“动画要为玩具服务”；动画衍生品市场，创造的商业价值可能远远超过动画影片本身，因此有一种说法，一个动画影片所产生的经济价值并不仅仅是票房，甚至认为动画电影是动漫衍生产品的推介、宣传的渠道。因此，不符合玩家审美好恶的玩具造型，再独特、再新颖也要毫不留情地否定。以迪士尼为首的动画巨头公司，做动画片赢得票房是一方面的收益来源，更多的经济来源是成功角色造型的衍生品的开发。例如：玩具、文具、皮具等设计，采用动画影片中成功的造型设计的元素，往往这项经济来源比前一项还要丰厚得多。例如：《变形金刚》在玩具领域里的市场的开拓就做得十分不错；然而在《变形金刚》里还有一个奇怪的现象——动画片里出现过的人物一定会开发出相关玩具产品，而玩具里出现的人物动画片里却不一定会出现。从未在动画片里出现过的人物怎么可以直接推出玩具呢？万一市场反馈不好就前功尽弃了，但是变形金刚的案例确实是成功的。显而易见，《变形金刚》已经成为一种，家喻户晓的品牌，消费者只要看见是《变形金刚》的产品都会有欲望购买、收藏。可见，一个成功的造型能成功地促进产业化发展。

## 第一章 动画角色造型设计浅析

### 第一节 国内动画作品回顾

中国动画序幕由中国动画开山功臣万氏兄弟（万古蟾、万籁鸣、万超尘、万涤寰）于1922年拉开；1941年中国第一部动画长片《铁扇公主》诞生；1960—1965年是中国动画史上最辉煌的历史时期，期间的代表作有中国风格的鸿篇巨制——《大闹天宫》、艺苑奇葩水墨动画的产生，童趣盎然的《没头脑和不高兴》（如图1-1-1）、现实题材《草原英雄小妹妹》、线条之美《冰上遇险》等动画佳作；紧接着中

国动画在特殊的历史时期不可避免地受到“文革”的影响，这一阶段的动画作品相对较少，并且出品的动画作品带有较为强烈的政治色彩；1977年开始，中国动画走向了复苏阶段，陆续推出了不少动画作品，如《三个和尚》《新装的门铃》（如图1-1-2）、《黑猫警长》（如图1-1-3）、《九色鹿》（如图1-1-4）等脍炙人口的优秀作品，这些作品陪伴了70后童年的美好时光；20世纪90年代后中国动画走向转型与再

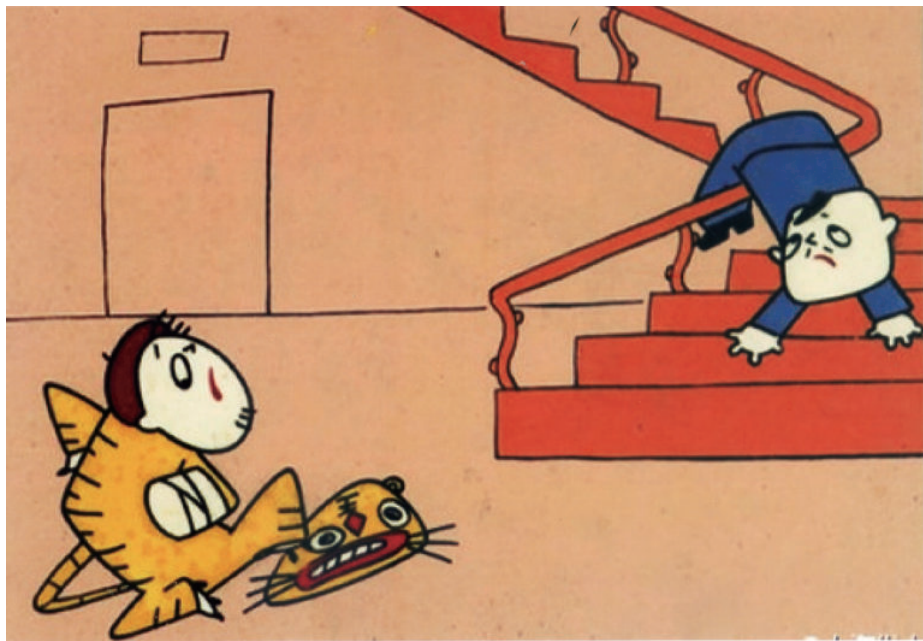


图 1-1-1 《没头脑和不高兴》

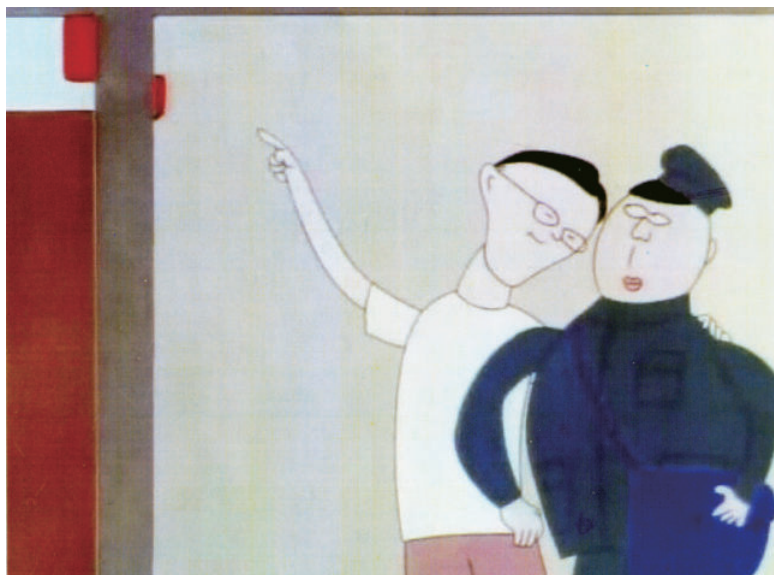


图 1-1-2 《新装的门铃》

创业的阶段。九十年代有几次重要的全国性动画会议、动画节、动画展播,不断地推进国内动画的发展。2000年9月北京电影学院动画学院成立,标志着中国动画教育向规模化、正规化发展的开始。2000年后中国动画市场宛如雨后春笋般日渐壮大,动漫产业的发展得到了国家和地方各级政府的高度重视和大力扶持,期间有几个重要的文件:2006年4月国务院办公厅转发了财政部等十部委《关于推动我国动漫产业发展的若干意见》,意见明确了发展动漫产业的指导思想、基本思路和发展目标;《国家“十一五”时期文化发展规划纲要》和《文化产业振兴规划》都把动漫产业列为重点发展门类;《我国国民经济和社会发展十二五规划纲要》也指出,要“大力发展文化创意、影视制作、出版发行、印刷复制、演艺娱乐、数字内容和动漫等重点文化产业”。近几年,中国动画从数

量的提升向质量的提升转变,《2016年动漫蓝皮书》中《2015年中国动漫产业发展报告》一文指出:2015年中国动漫产业创新步伐明显加快,多元市场主体竞合局面初步形成,业务形态更加丰富多元,产品类型更多,品质有所提升,市场活力、产业潜能进一步释放,整体进入结构调整、产业融合和转型升级的关键阶段;《2015年中国动画电影产业发展报告》显示,据国家新闻出版广电局电影局统计数据,2015年国内电影票房总量为440.69亿元,比2014年增长48.7%,堪称中国电影史上里程碑式的一年。其中,国产影片票房271.36亿元,占总票房的61.58%,收入增长比例高达69%,共有47部国产影片票房超过亿元,占总放映影片数量的58%;众多数据表明,中国动画已经在迅猛发展的道路上前行。



图 1-1-3 《黑猫警长》



图 1-1-4 《九色鹿》

## 第二节 国内优秀动画角色造型设计分析

纵观中国动画发展历程,中国动画在世界动画之林最辉煌的时期莫过于1960—1965年,再次起色于1977—1983年。中国传统文化的丰富多彩为早期的动

画作品角色设计提供了很多可以使用的素材。从现有的动画角色造型来看,皮影、剪纸、水墨的动画造型都属于中国传统元素造型的美术形式。经典的作品有

《天书奇谭》《小蝌蚪找妈妈》《三个和尚》《大闹天宫》(如图 1-2-1) 等等。这些精品共同的特点毋庸置疑都有着成功的造型。

1961 年制作、1964 年上映的彩色动画长片《大闹天宫》浓墨重彩地展现了中国传统民间装饰美术、中国传统戏曲之艺术。《大闹天宫》动画的剧本是借鉴五十年代翁偶虹的同名京剧戏曲, 整个动画贯穿始终的就是“悟空”这一角色。该片的动画造型有很大一部分是通过借鉴戏剧(京剧、皮影戏)中的人物角色造型。从古至今的“悟空”造型都是要求扮演悟空

角色的人物要有绝活, 戏剧人物刻画鲜明。从传统入手考察《大闹天宫》角色表演的动画属性上来看, 有全剧的点睛之笔, 让人物造型和风格更加具有灵气; 图案上对比起来, 比西方的卡通画更加偏向于民族风格。从该片的角色造型、程式化动作、场景设计、背景音乐上分析, 都有京剧元素、戏曲元素的创作手法。民族化美术风格借助戏剧的表现形式, 在动画中展现出“悟空”这一角色, 是该影片人物塑造的最大特点。《大闹天宫》的人物造型在民族化的研究上做了较为深入的研究, 因此这部影片推向市场之后认



图 1-2-1《大闹天宫》

可度很高,悟空的形象完全符合中国老百姓对它的假想,适合中国。

1978年,《大闹天宫》在伦敦电影节上大放异彩,荣获最佳影片奖,并获得世界各国知名影评人、知名报纸杂志社的公开好评。众所周知,《大闹天宫》中的人物造型设计出品于二十年代就在我国享有盛名的漫画家、装饰画家张光宇先生。他的漫画艺术在广泛吸收中国传统艺术如民间木刻、剪纸、明代画家陈洪绶的绘画和京剧艺术的装饰趣味基础上,又借鉴了国外现代艺术的构成原理,最终形成了他独特的、具有浓厚装饰味的艺术风格。在《大闹天宫》中,张光宇先生紧紧抓住影片对孙悟空性格的设定:具有猴的机灵、神的法术、人的情感,即“猴、神、人”三位一体的特性,最终呈现于银屏的是一个头戴软帽、腰围虎皮、长腿蜂腰、细胳膊大手的孙悟空。在线条和色彩设计上,张光宇先生借鉴了民间绘画和民间木刻的特点,线条洗练,以红、黄、绿这样浓重鲜明、富有装饰性的颜色作为孙悟空形象设色的主体成分。这个孙悟空的形象一问世便受到广大观众的喜爱。在《大闹天宫》其他几个角色形象的设计上,张光宇先生也是按照孙悟空形象设计的原则,紧扣角色性格,借鉴民间艺术中的形象与形式风格。如玉皇大帝取自民间天神、财神、灶王、天官的形象并加以变化而来,将白胖、臃肿作为他的形象特征,突出了人物外表严肃、祥和,实则空虚、昏庸的本质。塑造太白金星形象,重点在于他的白色长须和一双三角眼,这正是温和长者的外

表与谄媚、奸猾的狐狸品质的统一。而三太子哪吒是一副粉嫩圆润的孩儿脸上洋溢着赖气和娇气,活脱脱一个仗势欺人的小无赖的形象。

由阿达导演的《三个和尚》(如图1-2-2)上映于1980年,该片先后荣获丹麦欧登国际童话电影节银奖、首届中国电影金鸡奖最佳美术片奖、1980年文化部优秀美术片奖、第四届欧登塞国际童话电影节银质奖、第三十二届西柏林国际电影节短片比赛银熊奖、葡萄牙第六届埃斯皮尼奥国际动画电影节最佳影片奖、菲律宾第二届马尼拉国际电影节特别奖、厄瓜多尔第七届基多国际儿童电影节荣誉奖。众多的奖项足以证明该片的成功,一个成功的动画片定然离不开成功的人物造型。人物造型的独特性是动画片的重要特点之一,《三个和尚》在人物造型上具有强烈的个性和典型性,人物造型极其简练、单纯,省略到极致,身体的头部、躯干,甚至包括五官都是用简单的几何体来表现。单从三个和尚设计的相貌特征和身材比例来看就可以对其三位的性格略知一二。小和尚单纯幼稚、活泼可爱;高和尚则懒惰、自私;胖和尚憨态可掬。胖和尚造型设计上省略掉脖子,只有头和肩,将其符号化,使得人物性格的塑造更加鲜明,同时增强了影片的艺术特色。小和尚头大身子小,脖子可有可无,依照小孩的形象造型方法演变而来,也同样运用了符号化的手法。这种看似简单的人物造型其实同样需要通过深思熟虑和精细雕琢,而不像它表面看起来的那样似乎随意勾勒几笔就可以创造出来。



图 1-2-2《三个和尚》



图 1-2-3《小蝌蚪找妈妈》

水墨动画的代表作《小蝌蚪找妈妈》(如图 1-2-3),是一部中国动画史上划时代的作品,曾获得第十四届洛迦诺国际电影节短片银帆奖、第一届《大众电影》百花奖最佳美术片奖、第四届法国安纳西国际动画电影节短片特别奖、第四届戛纳国际电影节荣誉奖、第三届南斯拉夫萨格勒布国际动画电影节一等奖、第四届法国蓬皮杜文化中心国际青少年奖二等奖。《小蝌蚪找妈妈》作为中国第一部水墨动画,其最大的成就是在动画技术上的突破,同时在技术上完美展现中国水墨艺术。日本动画界人士在观看中国水墨动画后表示难以置信,无法想象水墨动画能动起来。水墨动画片的技术之所以如此珍奇和神秘,是因为它打破了动画电影有史以来固有的制作方法。动画片都是一张一张画在透明的赛璐珞片上,又是一格一格地拍摄在电影胶卷上的。一部放映十分

钟的短片,就要画七八千张连续动作的画面。为了保证形象的统一,使其稳定不抖动,几乎全世界所有的动画创作都通用“单线平涂”的创作技法。然而水墨却恰好相反,它是运用墨和水分的渲染,发挥墨色浓淡和虚实的效果来描绘对象。它的这种特色既没有明确的边缘线,中间又不能平涂颜色。所以可以想象,要在数以万计的赛璐珞片画面上寻求稳定的水墨效果是有多不可思议的。

### 第三节 国外优秀动画公司及作品回顾

国外优秀动画公司及作品确实是一个非常大的话题,哪怕一本专著的文字量都很难深入聊透。作为一本谈动画造型的书一定会涉及国外优秀动画作品、优秀动画公司的讨论,所以在此只能挑选一些有代表性的来简要阐述。

很多国家都拥有非常专业与优秀的动画创作人及团队,比如迪士尼公司、华纳兄弟公司、皮克斯动画工作室、梦工厂、东映动画、阿尔曼动画公司、“吉卜力”工作室、加拿大国家电影局、大友克洋等等,不

胜枚举。除这里提及的动画公司及动画人之外还有非常多在世界动画史上留下过浓墨重彩的动画人、动画作品。在商业动画中有意识挑选较为成功的美国的迪士尼公司、“吉卜力”工作室,艺术动画中选择历届奥斯卡最佳动画短片来进行简要的阐述。

沃尔特·迪士尼是世界动画史上的传奇人物,他奉献给世界动画史的不仅仅只是一个迪士尼公司,他是世界动画的先驱者,创造了无数个动画史上的奇迹。这位充满想象和创造力的艺术家一生都在不懈地



图 1-3-1 《白雪公主》