



普通高等教育“十三五”规划教材

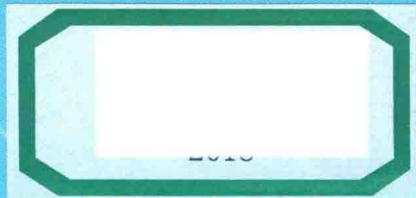
# 动画角色设计

DONGHUA JUESE SHEJI

主编 ◆ 冯裕良



北京师范大学出版集团  
BEIJING NORMAL UNIVERSITY PUBLISHING GROUP  
北京师范大学出版社



普通高等教育“十三五”规划教材

# 动画角色设计

DONGHUA JUESE SHEJI

主编 ◆ 冯裕良

参编 ◆ 赵明明 马志明 孙伟



北京师范大学出版集团  
BEIJING NORMAL UNIVERSITY PUBLISHING GROUP  
北京师范大学出版社

---

图书在版编目(CIP)数据

动画角色设计 / 冯裕良主编. —北京: 北京师范大学出版社, 2018. 11

(普通高等教育“十三五”规划教材)

ISBN 978-7-303-24251-1

I. ①动… II. ①冯… 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(2018)第 242863 号

---

营销中心电话 010-62978190 62979006  
北师大出版社科技与经管分社 www.jswsbook.com  
电子信箱 jswsbook@163.com

---

出版发行: 北京师范大学出版社 www.bnup.com.cn  
北京市海淀区新街口外大街 19 号  
邮政编码: 100875

印刷: 北京京师印务有限公司  
经销: 全国新华书店  
开本: 889 mm×1194 mm 1/16  
印张: 8.75  
字数: 200 千字  
版次: 2018 年 11 月第 1 版  
印次: 2018 年 11 月第 1 次印刷  
定价: 45.00 元

---

策划编辑: 华珍 周光明 责任编辑: 华珍 周光明  
美术编辑: 刘超 装帧设计: 刘超  
责任校对: 赵非非 黄华 责任印制: 赵非非

**版权所有 侵权必究**

反盗版、反侵权举报电话: 010-62978190

北京读者服务部电话: 010-62979006-8021

外埠邮购电话: 010-62978190

本书如有印装质量问题, 请与印制管理部联系调换。

印制管理部电话: 010-62979006-8006



动画艺术以其独特的魅力为大家所热爱，动画的传播媒介也越来越广泛，已经成为新的传播方式的增长点。从动画片的筹划到完成，是一项复杂、严谨、充满挑战性的工作。

本书根据动画造型设计的制作流程，由浅入深地介绍了动画造型的制作规律和创作技巧。本书是作者多年教学经验和创作经验的总结，全书采用图文结合的形式，从理论到实际操作进行了详细的阐述，具有较强的实用性。

本书由冯裕良担任主编，赵明明、马志明、孙伟等参编。在本书的编写过程中，引用了黄山学院动画专业王双貂、陈涵涛等同学的动画角色设计作品，以及中外著名动画造型设计家的作品。在此，对他们表示衷心的感谢。

由于编者水平有限，且时间仓促，书中疏漏之处在所难免，恳请专家和读者批评指正。

编 者



第一章 动画角色设计概述 .....	(001)
第一节 动画的概念 .....	(001)
第二节 动画的制作形式 .....	(001)
第三节 动画造型设计师应具备的基本能力 .....	(008)
第二章 动画角色造型风格分析 .....	(019)
第一节 世界各国的动画历史现状 .....	(019)
第二节 动画造型的形式 .....	(034)
第三章 动画角色造型设计稿规范 .....	(045)
第一节 角色比例图 .....	(045)
第二节 多角度转面图 .....	(049)
第三节 头部分解图 .....	(054)
第四节 手足参考图和细节设定 .....	(056)
第五节 常用表情图 .....	(059)
第六节 口型图 .....	(065)
第七节 服装、道具图 .....	(069)
第八节 常用动态图 .....	(074)
第九节 效果图 .....	(077)
第四章 动画角色造型设计 .....	(079)
第一节 角色造型设计的具体内容 .....	(079)
第二节 服饰的设计 .....	(097)
第三节 动画角色表情设计 .....	(099)
第四节 动物设计的基本内容 .....	(104)
第五章 经典作品动画角色鉴赏 .....	(115)
参考文献 .....	(134)

# 第一章 动画角色设计概述

## 本章知识点：

动画的概念以及动画造型设计应该具备的能力等。

## 学习目标：

掌握动画造型的各种风格以及制作方式。

## 第一节 动画的概念

动画与科技的紧密结合，使人们得以享受到完美的视听效果，进一步体验到生活中的神奇、美丽，这是动画影片的魅力。动画电影已经成功地打造了一批有影响力的“明星”，如白雪公主、机器猫、小熊维尼、功夫熊猫等，让众多的动画影迷们魂牵梦绕。动画电影之所以有如此大的吸引力和市场，这之中虽有剧情和特技的作用，但影片中成功的角色设计也是极其重要的原因。

动画的英文“Animation”一词源自拉丁文字根的anima，意思是灵魂；动词animate是赋予生命，引申为使某物活起来的意思。所以animation可以解释为经由创作者的安排，使原本不具生命的东西像获得生命一般的活动。

动画是一种综合艺术门类，是工业社会人类寻求精神解脱的产物，它是集合了绘画、漫画、电影、数字媒体、摄影、音乐、文学等众多艺术门类于一身的艺术表现形式。动画是通过连续播放的一系列的画面，给人们视觉上造成连续变化的图像。动画的基本原理与电影、电视一样，都是利用人类所具备

的“视觉暂存”的现象，将画面以24格每秒的速度连续播放，从而得到动态的图像效果。

## 第二节 动画的制作形式

动画的制作形式多种多样，常见的有二维动画、三维动画、偶动画、折纸动画、水墨动画等等。

### 1. 二维动画

二维动画是指视觉上的平面化，但是又有三维空间效果的动画片。传统的二维动画是将水彩颜料画到赛璐珞片上，再由摄影机逐张拍摄记录而连贯起来的画面，计算机时代的来临，让二维动画得以升华，可将事先手工制作的原动画逐帧输入计算机，由计算机帮助完成绘线上色的工作，并且由计算机控制完成记录工作。

《花木兰》动画电影是典型的二维动画片，它一直继承迪士尼的动画造型幽默、夸张、生动的风格（图1-2-1）。

《喜羊羊与灰太狼》是近几年在中国最为火热的二维Flash动画片，这部动画片以其色彩清爽、人物造型可爱简练而深受小朋友的喜爱（图1-2-2）。



图 1-2-1 《花木兰》



图 1-2-2 《喜羊羊与灰太狼》

## 2. 三维动画

三维动画又称3D动画，是近年来随着计算机技术的发展而产生的一种新兴技术。三维动画软件在计算机中首先建立一个虚拟的世界，设计师在这个虚拟的三维世界中按照要表现的对象的形状、尺寸建立模型和场景，再根据要

求设定模型的运动轨迹、虚拟摄影机的运动和其他动画参数，最后按要求为模型赋上特定的材质，并打上灯光。当以上这些完成后就可以让计算机自动运算，生成最后的画面（图1-2-3至图1-2-7）。



图 1-2-3  
《机器人总动员》



图 1-2-4 《卑鄙的我》

图 1-2-5 《怪物史瑞克》



图 1-2-6 《鲨鱼故事》



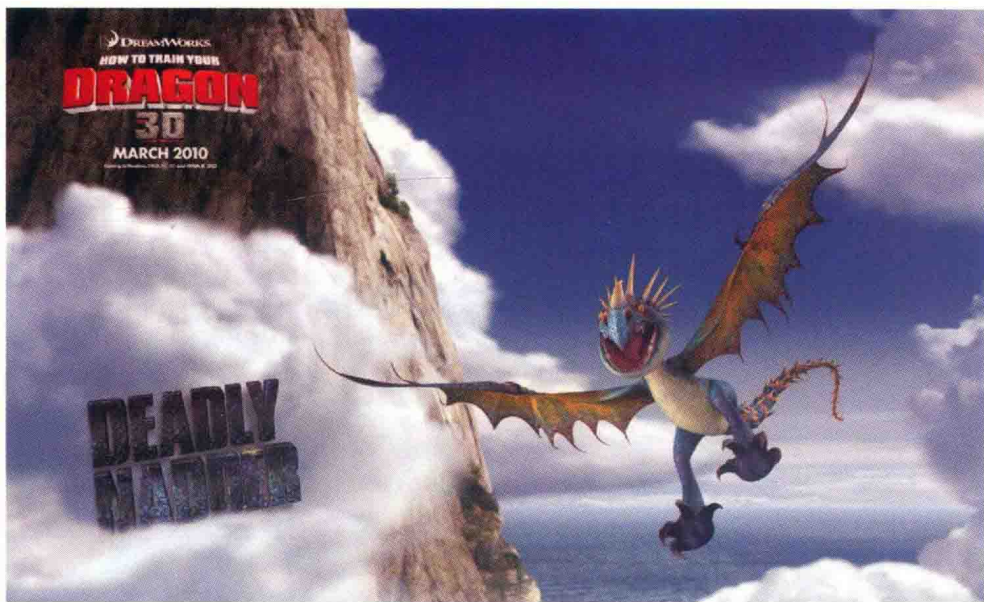


图 1-2-7 《驯龙高手》

### 3. 偶动画

偶动画即人偶动画，是指由黏土偶、木偶或混合材料的角色来演出的动画。这种动画通常是用定格动画方式拍摄出来的。定格动画是通过逐格地拍摄对象然后使之连续放映，从而产生仿佛活了一般的人物或你能想到的任何奇异角色。这种动画形式的历史和传统意义上的手绘动画历史一样长，甚至还可能更古老。数字特效普及前，很多电影的特技镜头都是使用逐格方式拍摄制作的。很多动画片也是定格动画，如《曹冲称象》《阿凡提》和《神笔马良》。由于传统定格动画多为胶片逐格拍摄，

成本和制作难度对普通人来说难以想象，但是随着数字技术的发展，制作成本越来越低。

《阿凡提》是上海美术电影制片厂于1980年发行的一部木偶动画电影。以传说人物阿凡提为主角，西域风格的情景，夸张的造型，幽默的对白，使这个山羊胡子的传奇人物一下子妇孺皆知。阿凡提是个智慧的象征。他疾恶如仇，爱打抱不平，而且幽默风趣。阿凡提使贪婪愚蠢的巴依、国王望而生畏。阿凡提让一切丑恶的东西得到出其不意、哭笑不得的惩罚和报应。阿凡提是新疆地区流传已久的传奇人物，并且在世界范围内广为流传（图1-2-8）。



图 1-2-8 《阿凡提》

2006年7月，上海美术电影厂出品的木偶动画片《西岳奇童》完整版举行首映式，不少当年的“沉香迷”们现在已为人父母，大小观

众同赏《西岳奇童》。本片人物造型以古装为主，人物设定简练、风格突出，不失为一部经典动画造型（图1-2-9）。



图 1-2-9 《西岳奇童》

#### 4. 折纸动画

折纸片作为美术电影的一个新片种。它源于幼儿教师的手工制作。它是将硬纸片、彩纸

折叠和粘贴，制作成各种立体人物和立体背景，然后采用逐格拍摄的方法拍摄下来，通过连续放映形成活动的影片（图1-2-10）。



1960年，我国第一部折纸动画片《聪明的鸭子》问世，它标志着一种新的美术片形式在我国诞生。《聪明的鸭子》人物和背景都是用折纸做成的。这是一部童话题材的动画片，讲

述的是三只小鸭子机智、巧妙地战胜小黑猫的故事。影片中小鸭子活泼可爱，深受少年儿童的喜欢（图1-2-11）。

图 1-2-11 《聪明的鸭子》



## 5. 水墨动画

水墨动画片可以称得上是中国动画的一大创举。它将传统的中国水墨画引入到动画制作中，那种虚虚实实的意境和轻灵优雅的画面使动画片的艺术格调有了重大的突破。与一般的动画片不同，水墨动画没有轮廓线，水墨在宣纸上自然渲染，浑然天成，一个个场景就是一

幅幅出色的水墨画。角色的动作和表情优美灵动，泼墨山水的背景豪放壮丽，柔和的笔调充满诗意。它体现了中国画“似与不似之间”的美学，意境深远。《小蝌蚪找妈妈》——世界上第一部水墨动画片，于1961年7月由上海美术电影制版厂摄制完成(图1-2-12)。

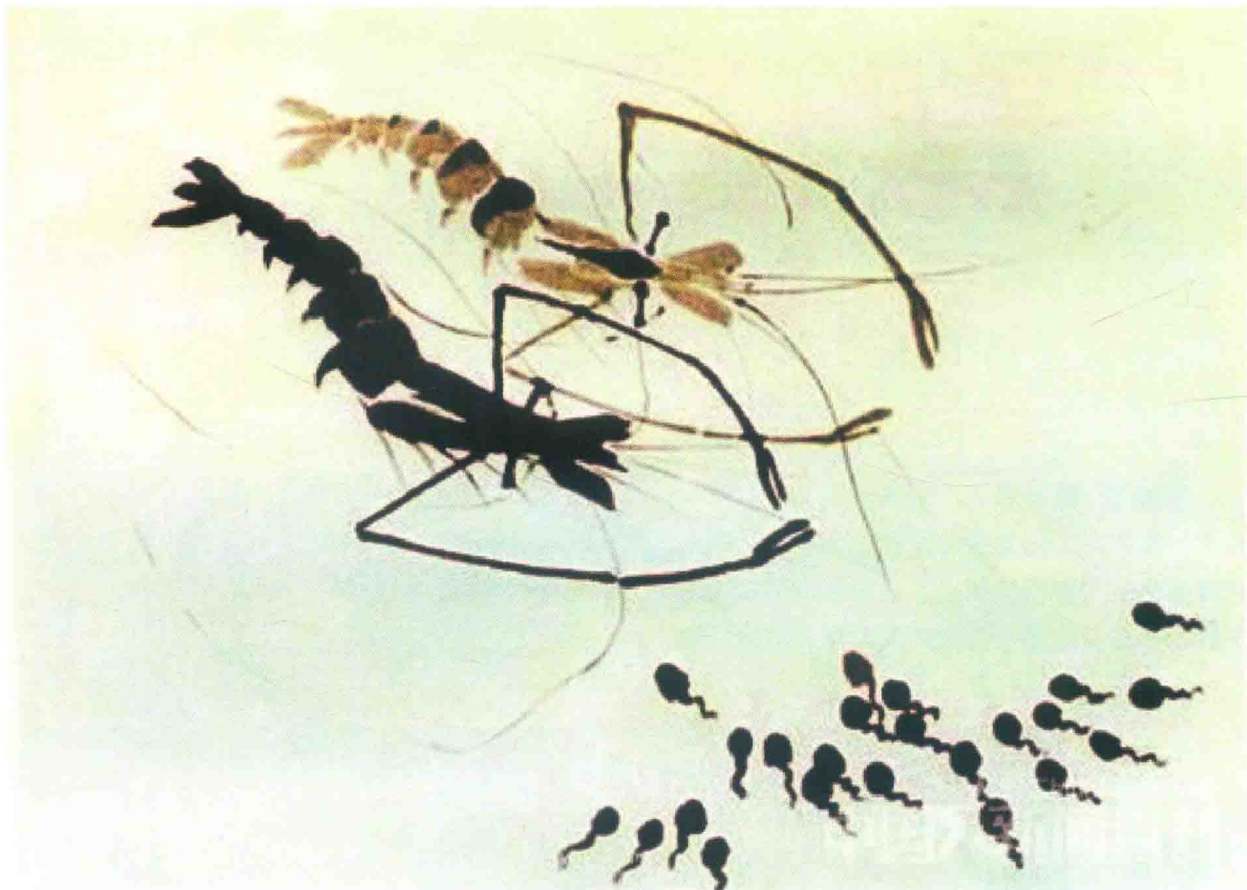


图 1-2-12 《小蝌蚪找妈妈》

### 第三节 动画造型设计师应具备的基本能力

#### 一、动画造型概述

动画造型是动画美术设计师运用美术绘画的造型手段所创作出来的艺术形象，也就是动画片中的演员。造型设定应具有亲和力，并具有较强的生命力和感染力。动画造型主要是依

据剧本文字的描述，经过动画美术设计师发挥想象能力艰苦创作出来的艺术形象，他们是影片中的演员，能够推动剧情发展的具有性格特征和人格魅力的活动形象。在一定的意义上讲，也是决定整部动画片成败的关键所在。真人电影经常起用我们耳熟能详的著名演员上阵表演，因为他们的造型形象很早就被观众所接受，能够吸引观众的欣赏兴趣。演员往往决定了电影的最终成败。动画造型在一定程度上和

电影的特点很相似。例如，美国的米老鼠和唐老鸭，中国的孙悟空，日本的火影忍者等，都

是成功的动画造型设计的典范，如图1-3-1、图1-3-2、图1-3-3所示。



图 1-3-1 《米老鼠和唐老鸭》

图 1-3-2 《大闹天宫》



图 1-3-3 《火影忍者》

## 二、动画设计师应具备能力

动画制作人员在拥有相应的技能技巧之后，才能创造出经典的造型。那么，什么样的造型设计师才能有如此的能力呢？他们需要有什么样的基本素质呢？笔者从以下几点概括。

### 1. 造型能力

动画造型设计师应该具备较强的绘画造型

能力。经典的人物设定都是从手绘的设定开始，经过设计师艰苦卓越的努力才设计出来的。深厚的造型绘画能力，为人物设定奠定了实现的基础。动画造型设计师应该掌握素描、速写等技能技巧（图1-3-4、图1-3-5），需要熟悉颜色的基本特性及运用标准（图1-3-6）。



图 1-3-4 素描



图 1-3-5 人物速写