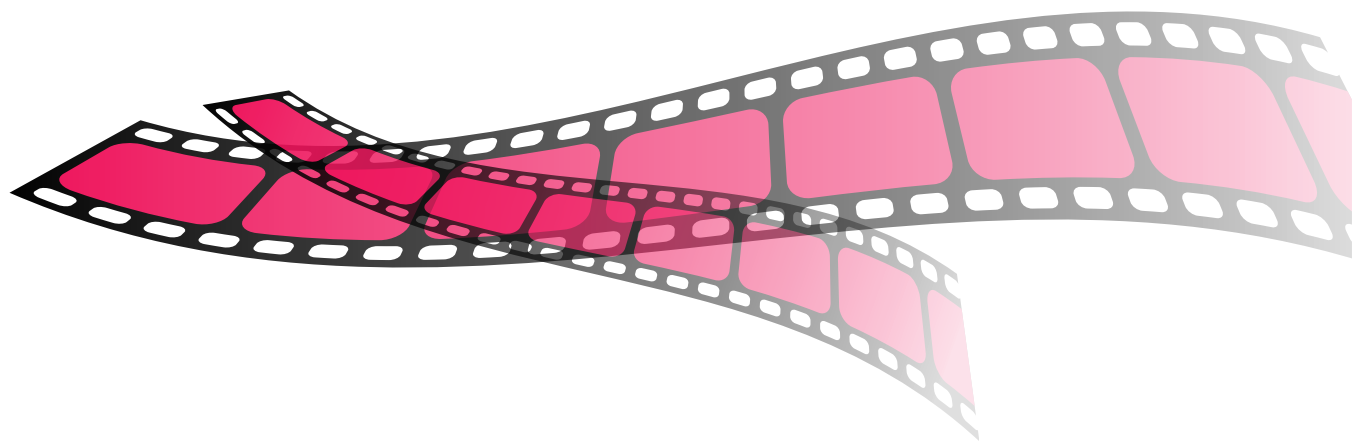
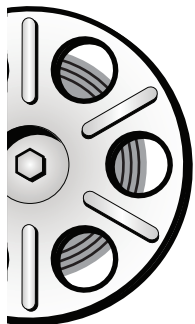


普通高等教育动画类专业“十三五”规划教材

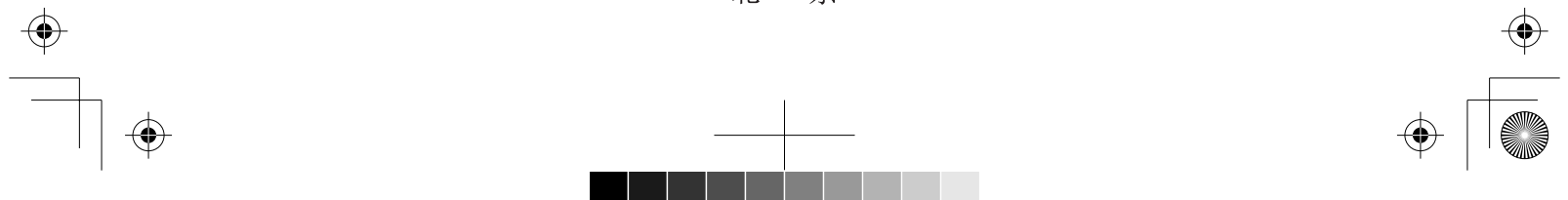
动画角色设计 (第二版)

Animation Character Design

白洁 编著



清华大学出版社
北京



内 容 简 介

动画角色设计是动画设计的基础理论,是动画专业学生的必修课。

动画角色造型的创作思路与绘制,不同于以往的艺术造型。本书由7章构成,从动画角色设计的意义和功能入手,让学生了解动画造型的演变和发展;总结了动画角色造型设计师应具备的专业素养,并将动画角色分门别类;讲述了动画速写训练的必要性和绘制方法;对人体和动物的结构进行了“动画式”的分析和归纳,描述和演示了归纳概括的方法和步骤;介绍角色的透视原理和绘制方法;对动画角色色彩的设计原理、设计因素以及表现方式进行了阐述;对动画角色造型的外形、转面、表情、肢体语言以及夸张与变形进行讲解和演示;将服饰与道具概括分类;讲述了动物角色卡通拟人化设计的思路和绘制步骤,并将常见的动物角色进行分类。

本书不仅适用于全国高等院校动画、游戏等相关专业的教师和学生,还适用于从事动漫游戏制作、影视制作以及要参加专业入学考试的人员。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。

版权所有,侵权必究。侵权举报电话:010-62782989 13701121933

图书在版编目(CIP)数据

动画角色设计/白洁 编著. —2版. —北京:清华大学出版社,2018

(普通高等教育动画类专业“十三五”规划教材)

ISBN 978-7-302-48646-6

I. ①动… II. ①白… 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(2017)第261010号

责任编辑:李 磊

装帧设计:王 晨

责任校对:成凤进

责任印制:王静怡

出版发行:清华大学出版社

网 址: <http://www.tup.com.cn>, <http://www.wqbook.com>

地 址: 北京清华大学学研大厦A座 邮 编: 100084

社 总 机: 010-62770175 邮 购: 010-62786544

投稿与读者服务: 010-62776969, c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质 量 反 馈: 010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

印 装 者: 北京博海生彩色印刷有限公司

经 销: 全国新华书店

开 本: 185mm×250mm 印 张: 11.25 字 数: 239千字
(附小册子1本)

版 次: 2013年6月第1版 2018年1月第2版 印 次: 2018年1月第1次印刷

印 数: 1~3000

定 价: 59.80元

产品编号: 075401-01

普通高等教育动画类专业“十三五”规划教材 专家委员会

主 编

余春娜
天津美术学院动画艺术系
主任、副教授

副主编

赵小强
孔 中
高 思

编委会成员

余春娜
高 思
杨 诺
陈 薇
白 洁
赵更生
刘晓宇
潘 登
王 宁
张乐鉴
张茫茫

鲁晓波	清华大学美术学院	院长
王亦飞	鲁迅美术学院影视动画学院	院长
周宗凯	四川美术学院影视动画学院	副院长
史 纲	西安美术学院影视动画学院	院长
韩 晖	中国美术学院动画艺术系	系主任
余春娜	天津美术学院动画艺术系	系主任
郭 宇	四川美术学院动画艺术系	系主任
邓 强	西安美术学院动画艺术系	系主任
陈赞蔚	广州美术学院动画艺术系	系主任
薛 峰	南京艺术学院动画艺术系	系主任
张茫茫	清华大学美术学院	教授
于 瑾	中国美术学院动画艺术系	教授
薛云祥	中央美术学院动画艺术系	教授
杨 博	西安美术学院动画艺术系	教授
段天然	中国人民大学艺术学院动画艺术系	教授
叶佑天	湖北美术学院动画艺术系	教授
陈 曦	北京电影学院动画学院	教授
薛燕平	中国传媒大学动画艺术系	教授
林智强	北京大呈印象文化发展有限公司	总经理
姜 伟	北京吾立方文化发展有限公司	总经理
赵小强	美盛文化创意股份有限公司	董事长
孔 中	北京酷米网络科技有限公司	创始人、董事长



丛书序

动画专业作为一个复合性、实践性、交叉性很强的专业，教材的质量在很大程度上影响着教学的质量。动画专业的教材建设是一项具体常规性的工作，是一个动态和持续的过程。配合“十三五”期间动画专业卓越人才培养计划的方案，结合实际优化课程体系、强化实践教学环节、实施动画人才培养模式创新，在深入调查研究的基础上根据学科创新、机制创新和教学模式创新的思维，在本套教材的编写过程中我们建立了极具针对性与系统性的学术体系。

动画艺术独特的表达方式正逐渐占领主流艺术表达的主体位置，成为艺术创作的重要组成部分，对艺术教育的发展起着举足轻重的作用。目前随着动画技术发展的日新月异，对动画教育提出了挑战，在面临教材内容的滞后、传统动画教学方式与社会上计算机培训机构思维方式趋同的情况下，如何打破这种教学理念上的瓶颈，建立真正的与美术院校动画人才培养目标相契合的动画教学模式，是我们所面临的新课题。在这种情况下，迫切需要进行能够适应动画专业发展自主教材的编写工作，以便引导和帮助学生提升实际分析问题解决问题的能力以及综合运用各模块的能力，高水平动画教材的出现无疑对增强学生的专业素养起到了非常重要的作用。目前全国出版的供高等院校动画专业使用的动画基础书籍比较少，大部分都是没有院校背景的业余培训部门出版的纯粹软件讲解，内容单一，导致教材带有很强的重命令的直接使用而不重命令与创作的逻辑关系的特点，缺乏与高等院校动画专业的联系与转换以及工具模块的针对性和理论上的系统性。针对这些情况我们将通过教材的编写力争解决这些问题。在深入实践的基础上进行各种层面有利于提升教材质量的资源整合，初步集成了动画专业优秀的教学资源、核心动画创作教程、最新计算机动画技术、实验动画观念、动画原创作品等，形成多层次、多功能、交互式的教、学、研资源服务体系，发展成为辅助教学的最有力手段。同时在视频教材的管理上针对动画制作软件发展速度快的特点保持及时更新和扩展，进一步增强了教材的针对性，突出创新性和实验性特点，加强了创意、实验与技术的整合协调，培养学生的创新能力、实践能力和应用能力。在专业教材建设中，根据人才培养目标和实际需要，不断改进教材内容和课程体系，实现人才培养的知识、能力和素质结构的落实，构建综合型、实践型、实验型、应用型教材体系。加强实践性教学环节规范化建设，形成完善的实践性课程教学体系和实践性课程教学模式，通过教材的编写促进实际教学中的核心课程建设。

依照动画创作特性分成前中后期三个部分，按系统性观点实现教材之间的衔接关系，规范了整个教材编写的实施过程。整体思路明确，强调团队合作，分阶段按模块进行，在内容上注重在审美、观念、文化、心理和情感表达的同时能够把握文脉，关注精神，找到学生学习的兴趣点，帮助学生维持创作的激情，厘清进行动画创作的目的，通过动画系列教材的学习需要首先明白为什么要创作，才能使学生清楚创作什么，进而思考选择什么手段进行动画创作。提高理解力，去除创作中的盲目性、表面化，能够引发学生对作品意义的讨论和分析，加深学生对动画艺术创作的理解，为学生提供动画的创作方式和经验，开阔学生的视野和思维，为学生的创作提供多元思路，使学生明确创作意图，选择恰当的表达方式，创作出好的动画作品。通过这样一个关键过程使学生形成健康的心理、开朗的心胸、宽阔的视野、良好的知识架构、优良的创作技能。采用多种方式，引导学生在创作手法上实现手段的多样，实验性的探索，视觉语言纵深以及跨领域思考的提升，学生对动画

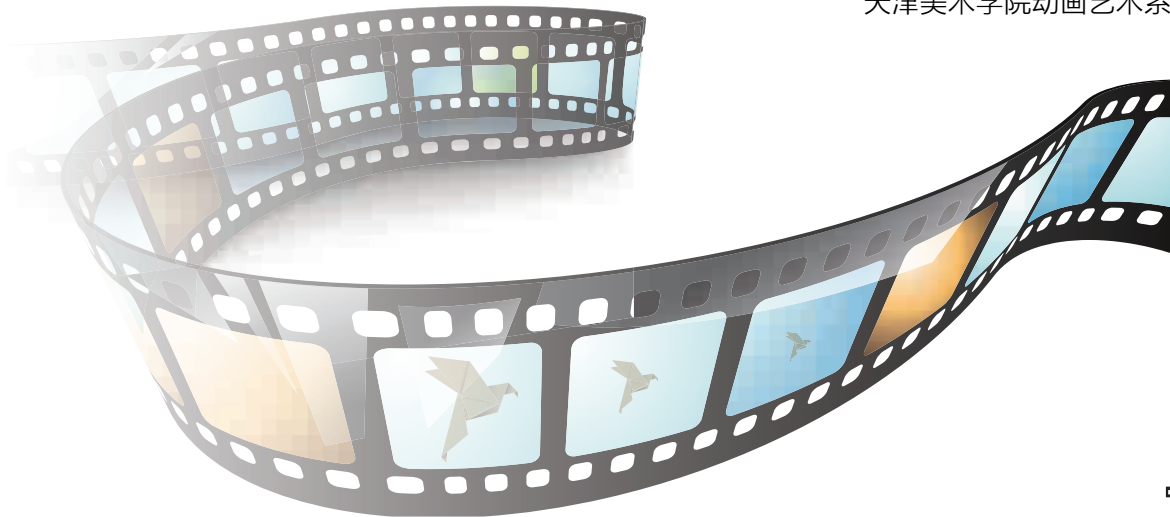


创作问题关注度敏锐度的加强。在原有的基础上提高辅导质量,进一步提高学生的创新实践能力和水平,强化学生的创新意识,结合动画艺术专业的教学特点,分步骤分层次对教学环节的各个部分有针对性地进行了合理规划和安排。在动画各项基础内容的编写过程中,在对之前教学效果分析的基础上,进一步整合资源,调整了模块,扩充了内容,分析了以往教学过程的问题,加大了教材中学生创作练习的力度,同时引入先进的创作理念,积极与一流动画创作团队进行交流与合作,通过有针对性的项目练习引导教学实践。积极探索动画教学新思路,面对动画艺术专业新的发展和挑战,与专家学者展开动画基础课程的研讨,重点讨论研究动画教学过程中的专业建设创新与实践。进一步突出动画专业的创新性和实验性特点,加强创意课程、实验课程与技术类课程的整合协调,培养学生的创新能力、实践能力和应用能力,进行了教材的改革与实验,目的使学生在熟悉具体的动画创作流程的基础上能够体验到在具体的动画制作中如何把控作品的风格节奏、成片质量等问题,从而切实提高学生实际分析问题与解决问题的能力。

在新媒体的语境下,我们更要与时俱进或者说在某种程度上高校动画的科研需要起到带动产业发展的作用,需要创新精神。本套教材的编写从创作实践经验出发,通过对产业的深入分析以及对动画业内动态发展趋势的研究,旨在推动动画表现形式的扩展,以此带动动画教学观念方面的创新,将成果应用到实际教学中,实现观念、技术与世界接轨,起到为学生打开全新的视野、开拓思维方式的作用,达到一种观念上的突破和创新,我们要实现中国现代动画人跨入当今世界先进的动画创作行列的目标,那么教育与科技必先行,因此希望通过这种研究方式,为中国动画的创作能够起到积极的推动作用。就目前教材呈现的观念和技术形态而言,解决的意义在于把最新的理念和技术应用到动画的创作中去,拓宽思路,为动画艺术的表现方式提供更多的空间,开拓一块崭新的领域,同时打破思维定势,提倡原创精神,起到引领示范作用,能够服务于动画的创作与专业的长足发展。另一方面根据本专业“十三五”规划的目标和要求,教材的内容对于卓越人才培养计划,本科教学质量与教学改革以及创新团队培养计划目标的完成都有积极的推动作用。

朱丽娜

天津美术学院动画艺术系





前言

动画角色是构成每部影视动画作品的核心之一和灵魂所在，它能够展现主题，引导着整个故事情节的发展，与观众产生共鸣，是动画影片成功与否的重要因素之一。而动画角色设计是动画专业的必修课。无论是二维角色、三维立体角色、游戏角色，还是卡通玩具等造型的设计，都需要以扎实的美术功底为前提，对设计师的造型能力要求非常高，在此基础上，才能够学好动画角色设计。而一名专业的动画角色造型设计师，还要兼具化妆师、服装设计师和演员的能力，并且能够胜任各种不同造型的设计工作，而动画角色又不是孤立存在的，它要和整个影片相协调，符合剧本的需要和场景的变化。因此，动画角色造型设计师还要具有较强的团队协作能力。

为了培养符合新生代“国际规格”的动画创作人才，本书理论联系实际，能够全面系统深入地讲解动画角色造型设计的思路和方法。本书由7章构成，从动画角色设计的意义和功能入手，让学生了解动画造型的演变和发展；总结了动画角色造型设计师应具备的专业素养，并将动画角色分门别类；讲述了动画速写训练的必要性 and 绘制方法；对人体和动物的结构进行了“动画式”的分析和归纳，描述和演示了归纳概括的方法和步骤；介绍角色的透视原理和绘制方法；对动画角色色彩的设计原理、设计因素以及表现方式进行了阐述；对动画角色造型的外形、转面、表情、肢体语言以及夸张与变形进行讲解和演示；将服饰与道具概括分类；讲述了动物角色卡通拟人化设计的思路和绘制步骤，并将常见的动物角色进行分类。

本书内容图文并茂、通俗易懂，能够帮助学生找准学习方向，快速掌握学习方法，提高学习效率，提升思维能力、表现力和创造力。同时也为后续的动画分镜头、动画设计稿、原画设计、动画设计等工作打下坚实的基础。



本书由白洁编写，在成书的过程中，李兴、高思、王宁、杨宝容、杨诺、张乐鉴、张茫茫、赵晨、刘晓宇、马胜、赵更生、陈薇、贾银龙等人也参与了部分编写工作。由于作者编写水平有限，书中难免有疏漏和不足之处，恳请广大读者批评、指正。

本书提供了PPT课件和考试题库答案等立体化教学资源，扫一扫左侧的二维码，推送到邮箱后下载获取。

编者



第1章

动画角色设计 概述



🎬 动画角色设计的概念

🎬 动画造型的发展史



1.1 动画角色设计的概念

形象性是艺术的共同特征，无论何种艺术形式，都离不开艺术形象的塑造，都具有相应的造型特点和手段。动漫作品作为一种艺术形式，同样离不开艺术造型。它具有艺术的共同特征，同时又具有自己的个性特征和独特的艺术语言。

动画艺术与所有艺术形式一样来源于生活，取材于生活。生活中所见到的各种形体，不外乎有两种形式：一种是以自然力量形成的自然型；一种是以人为力量所创造的人造型。而来自生活中的这些素材，均需经过加工才能成为动漫形象，如图所示。



上图为国产动画片《兔侠》的造型。



上图为美国动画片《海底总动员》中的造型。

上面几个卡通造型，都是参考生活中的实物而设计的。

1.1.1 什么是动画角色造型

动画角色造型就是一切用于动漫的影视作品、游戏、书籍、玩具中的造型，不论是



具象的人或动物，还是抽象的点、线、面，都可成为动漫中的角色造型。也就是说，动漫形象不受形体上的限制，而在于他是否被运用于动漫行业当中，并以动漫角色的方式表现出来，如图所示。



上图的《功夫熊猫》（左）、《玩具总动员》（中）是家喻户晓的经典美国二维动画片，《加菲猫》（右）是三维动画与真人实景相结合的同名影片中的动画造型。



上图分别为三维动画影片《蓝精灵》和《机器人总动员》中的角色造型。





上图分别为动漫影片中的卡通角色，这些造型也被运用于动漫玩具、日用品的生产当中。



上图分别为动漫游戏场景中的角色，造型生动形象，让玩家在娱乐的同时，也能满足审美需求。

常见的主流动画角色造型包括平面的绘画形象、立体的偶像和计算机制作的二维或三维形象，其都是通过对人物、动物等角色和环境的设计，来再现造型在创作中的静态或动态的影像、表现情节与运动的过程，以及设计者的创作意图与思想感情，并能够反映现实生活与理想，如图所示。



上图是美国著名二维动画片《米老鼠和唐老鸭》中的主要角色，随着这部动漫影片的不断推广，这一造型也被制作成玩具模型和日用商品。



上图为三维动画片《动物乐园》和《马达加斯加》中的主要角色，从中可以看出同类动物的不同设计风格。



上图为三维动画片《浪漫的老鼠》和《铁臂阿童木》中的主要角色造型。



上图为电影《变形金刚》中的三维角色造型。

除主流动画角色造型之外，还有非主流类型。它主要体现在艺术动画、实验动画及个人



动画当中。这些动漫作品在艺术上追求个性化，注重表现的实验性；在作品的思想性上追求个人对社会事物的价值观和认知观，体现了创作者的思想和观念。这类动画的形象设计，同样应涵盖在动画造型这个大的概念范畴之中，如图所示。



上图为2005年，导演、动画家兼设计者谢恩·艾克（Shane Acker）推出的意识流实验性动画短片《9》，影片主角的设计是由拉链、纽扣、别针和麻布头组成，给人一种颓废感。故事讲述主人公9和5被带入了一个侵略者设下的陷阱当中，美丽的城镇已经被破坏，到处是破败不堪的场景。这部短片获得了很多奖项，曾获得第78届奥斯卡“最佳动画短片”提名。

1.1.2 动画角色设计的意义与功能

动画作为一种娱乐大众的手段，已被人们广泛地接受与喜爱。许多耳熟能详的动漫形象带给人们轻松、快乐、新奇、刺激等精神享受，这也是其他艺术表现形式所不能替代的，是动画艺术形象最重要、最有价值的体现。

角色造型是一部动漫作品的灵魂所在，是创作成功的基础，它引导着整个故事情节的发展。一部成功的动漫作品能吸引人，首先是要具有优秀的角色形象。

每当观众回忆起一些国内外经典的动漫作品，首先映入脑海的是那些生动活泼的艺术形象所留下的深刻印记，其次才是剧情，如图所示。



上图为美国经典动画片《猫和老鼠》中的角色。



上图为国产经典动画片《喜羊羊与灰太狼》中的角色。



上图为日本动画片《千与千寻》中的角色。



上图为美国动画片《功夫熊猫》中的角色。

所以说角色造型设计作为动漫作品的前期设计的重要环节，是影片成功与否的重要因素之一。

在动画作品中角色造型是创作过程中首先要遇到的一个环节，确立一个作品的风格最先要遇到的就是角色造型的设计问题，动漫作品当中的角色造型如同在故事片中的演员，也就是说创作者选择什么样的演员来演这个故事。“选演员”，实际上是在动漫创作当中进行角色造型设计所必不可少的一个环节，如图所示。



上面两幅图分别是美国动画片《冲浪企鹅》中的角色，从中能够看出，设计师在创作角色时，不仅仅是对外在形体的设计，同时也让每一个角色都具有自己独特的性格特点，让每一个形象都如同一名演员那样具有自己的表演风格，从而使角色更加生动、活泼。

动画的造型是什么样的，完全都取决于前期创作时的构思与设计。一个好的动漫角色和剧情可以催生一系列优秀的动漫产业，例如美国迪士尼公司设计的卡通形象，那些深入人心的动画造型吸引了几代人，同时他们也打造了一个庞大的娱乐产业帝国。因此作为一个合格且出色的动漫角色设计师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，更需要全面综合的素质培养，如图所示为一些经典的卡通形象。



上图分别为家喻户晓的迪士尼经典动漫造型，事实说明能够成为好的商业动画片，不仅要有引人入胜的故事剧本，还要有形象生动、富有个性和特点突出的角色形象，具有吸引观众的角色，是影片经久不衰的前提条件。

1.1.3 动画角色设计的是什么

动画角色设计是在具有故事、剧情的前提下，对于动漫作品中的所有角色形象、服装、服饰、道具、动作特征，以及与环境的变化关系等所进行的形象创作和设定。其特征是通过造型语言将动漫作品中的内涵和设计者的审美观念外化成可视的形象，是动漫作品的一种外在美的表现形式。让观众在欣赏的过程中产生一种美的联想，以作品的角色表现来理解作品的真正含义，如右图所示。



上图是2007年皮克斯公司制作，由迪士尼电影公司出版的三维动画片《料理鼠王》中的主要角色造型设计。图中展示了主人公老鼠小米、厨师小宽和他们的朋友造型。从角色设计的夸张对比中，能够看出每个角色间明显的外观差别和不同的性格特征。



上图是美国偶动画片《鬼妈妈》中的小主人公造型。图中展示了小主人公卡罗琳根据不同情节在剧中不同场景的服装搭配和色彩的设计。



上图是美国皮克斯公司于2009年制作的三维动画片《飞屋环游记》中的两位主人公造型。图中展示了小男孩儿罗素和78岁的老人卡尔的造型，从中能够看到两者服饰样式和色彩的设计。同时为了更好地塑造角色的性格特征，合理增添了角色道具的设计，让角色特征更鲜明突出。



上图是2008年美国出品的三维动画片《功夫熊猫》中的主要角色造型。该片是一部以中国功夫为主题的美国动作喜剧片。本片以中国古代为背景，其景观、布景、服装甚至食物均充满了中国元素。故事讲述了一只笨拙的熊猫立志成为武林高手的故事。因此在每个动物角色的动作设计中，都能体现出中国功夫的特点，同时又各具特色。



上图是美国梦工厂出品的二维动画片《埃及王子》，该片以圣经旧约中的“出埃及记”为故事蓝本。从两图中能够看到根据情节、环境等外形和光影的变化，主角摩西的造型也在随之而改变，而这种变化同样也是由动画角色造型设计师们精心设计出来的。



1.1.4 动画角色设计的依据

- 要以生活为原型，在生活中寻找创作的素材，平时多观察生活中的事物，多收集多积累，可以通过速写或拍照的方式记录下自己需要的造型原型或动作。
- 要弄清动画的主题、体裁、风格、样式等，以此来设计造型的风格。
- 要根据创作者的总体艺术构思及编剧提供的文字形象来设计，不能脱离剧本情节的需要，造型不论是在静态，还是在动态的情况下都要符合剧情的需要。
- 要考虑到造型设计的诸多因素，如年龄、职业、性别、身份及民族等。
- 要进行必要的商业开发、市场调研等，这样才能扩大角色的受众范围，不至于受到很大的局限性。

动画角色设计，包括形象的内涵设定和形式设计。形象的内涵设定包括性格塑造与形象的表现；形式设计包括形式发现和形式创造，其是对来源于生活的感受以及对生活中的素材进行集中、概括和提炼加工等一系列的艺术活动。

动画角色设计，要以文学剧本对角色和环境的描述为依据。在对剧本深刻理解的基础上，运用美术的造型手段进行塑造，并充分发挥动画表现手法的特点，才能创造出符合剧本精神的动画艺术形象。

动画中的人物、角色、场景、道具以及一些特殊的效果，都是人为设计并创作出来的。而这些依靠人的主观能动性设计出来的造型所具有的独特魅力，往往是实拍电影无法达到的，如图所示。



上图为游戏《王者世界》的角色造型设计，不难看出每个角色的服饰道具均刻画得细致到位。



以上两幅图的造型设计中，不仅有角色的设计，还涉及角色的道具、服饰和背景效果等，每幅画面都有其自身独特的造型和色彩。



1.2 动画造型的发展史

1.2.1 中国皮影戏

造型艺术可以追溯到远古的岩洞壁画时期。在中外动画艺术的发展和探索中，不难看出，动画造型的形式与风格借鉴了很多的艺术表现形式，它永远都是和其他艺术门类一样是在继承和发展中不断进步与成熟的。例如，在民间美术皮影戏中就孕育出了动画造型的早期雏形，民间美术皮影戏是由人民群众创作的，以美化环境、丰富民间风俗活动为目的，在日常生活中应用、流行的美术。它一般与民俗活动关系极为密切，但与其他民俗一样都具有实用价值与审美价值统一的特点。这一形式制作技巧高超、构思巧妙，擅长大胆想象、夸张，且常用人们熟悉的寓意谐音手法，积极乐观、清新刚健、淳朴活泼，表达了对美好生活的憧憬，富有浪漫主义色彩。

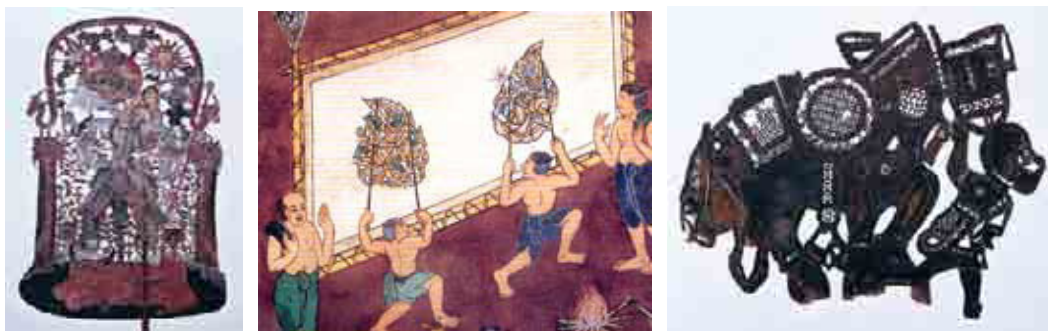
相传皮影始于商代的黄龙真人，至晚唐五代时始用于佛寺宣教活动，宋代影戏镂刻已成为专门行业。明清时代已在中国城镇和农村广大地区流传开来，并形成了各种不同的地域风格流派。它是一种用灯光照射兽皮或纸板做成的人物或动物剪影来表演故事的民间戏剧。它通常以牛皮、羊皮或驴皮为材料，经过加工、落样、雕刻、敷彩等方法制作成的戏曲角色形象，再通过民间艺人的操纵呈现给观者的艺术形式，如图所示。



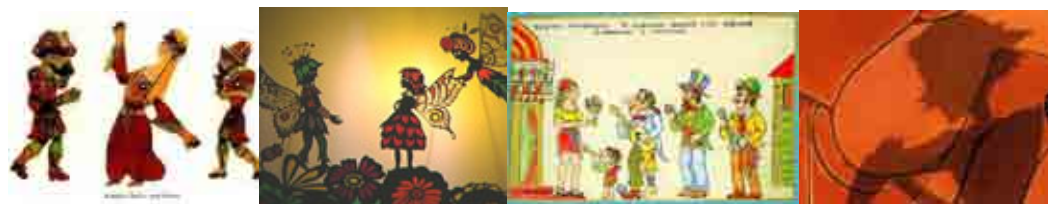
上图为皮影戏中的人物造型，雕刻技法复杂、细腻，造型传神。

皮影中的角色造型往往在表现上运用抽象或写实相结合的方法，也就是说角色形象只有全侧面的角度，但面容装束神韵生动、夸张幽默、诙谐浪漫、平涂着色且用色简练。有时还按戏曲中的生、旦、净、丑的模式进行设计。

在13世纪时，元代统治者把影戏作为宫廷和军中娱乐，中国的影戏随成吉思汗的大军，远征到欧亚大陆的广大地区，传播到波斯等阿拉伯国家，后来又辗转传入土耳其、东南亚一带，如图所示。



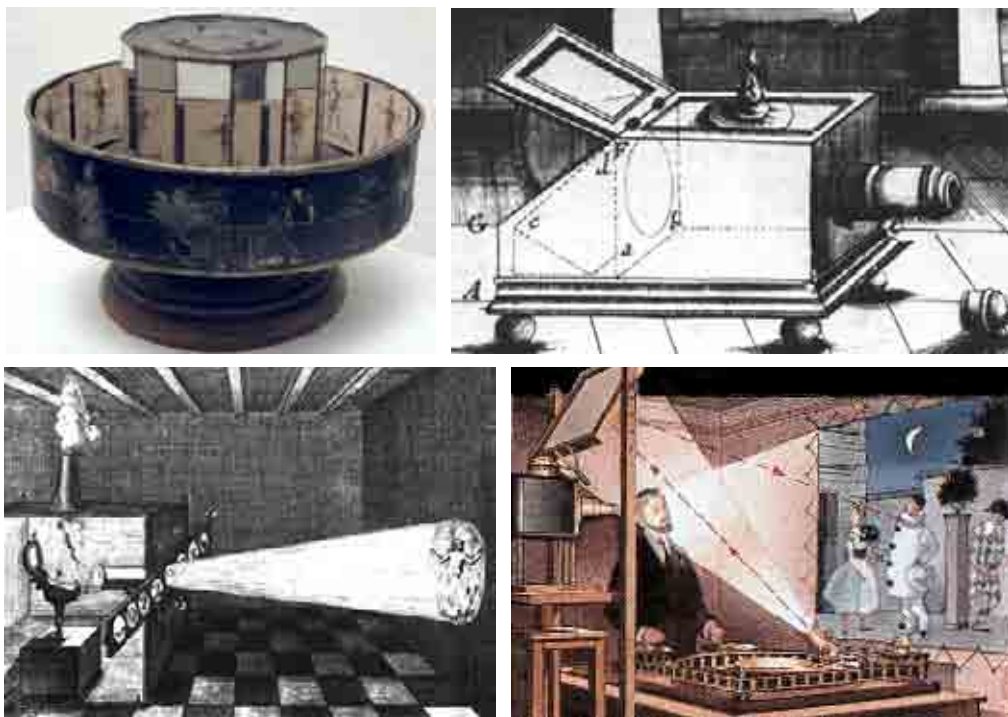
上图从左至右分别为印尼、泰国、埃及皮影戏。



上图从左至右分别为土耳其、丹麦、希腊、美国皮影戏。

1.2.2 欧洲动画造型的启蒙时代

早期动画的锥形光学玩具与影戏机，如图所示。



上图是19世纪流行于欧洲的各种光学玩具、活动视镜、影戏机，最后一幅是雷诺在葛莱凡蜡像馆放映动画《可怜的比埃罗》。



上图均为光学影戏中的造型。



左图为1877年艾米尔·雷诺发明的活动视镜，他是世界动画的先驱者，右图为法国朱尔·薛雷为雷诺画的动画海报《光亮的哑》剧中的造型。

1.2.3 早期动画中的造型风格

詹姆斯·斯图尔特·布莱克顿首先拍成逐格拍摄的动画片，包括非常成功的《一张滑稽面孔的幽默姿态》（1906）、《闹鬼的旅馆》（1906）和《魔笔》（1907）。1908年他首先采用介于特写和中景之间的近景镜头。他非常重视剪辑工作，从1908年至1913年剪辑了一组连集片《真实生活景象》。他是电影艺术发展史上富有革新精神和创造性的导演、组织者、制片人、演员、动画制作人之一。



上图为詹姆斯·斯图尔特·布莱克顿于1906年摄制的《一张滑稽面孔的幽默姿态》中的造型。



20世纪初的美国动画造型源于报刊上的连环漫画，如图所示。



上图从左至右分别是1917年由爱迪生出品，威利思·奥布莱恩编写故事并设计的《史前的悲剧》；1916年由国际电影服务公司出品，1921年由利昂设计的《小人物霍姆先生》；由温莎·麦凯与约翰·麦凯创作绘制的《名骑手》。

早期的动画家同时也是著名的连环漫画家温瑟·麦凯，他的作品涉及动画和动漫两种形式，如图所示。



上图为温瑟·麦凯创作的动画片《恐龙葛蒂》中的造型。

麦克斯·弗莱舍（1899—1972）和戴维·弗莱舍（1894—1979），弗莱舍兄弟也是早期美国著名的动画家兼漫画家，如图所示。



上图从左至右分别为1930年弗莱舍兄弟推出的动画片《贝蒂·波普》；1933年根据连环漫画《突眼》原型，改编创作的美国流行的动画角色大力水手波贝。

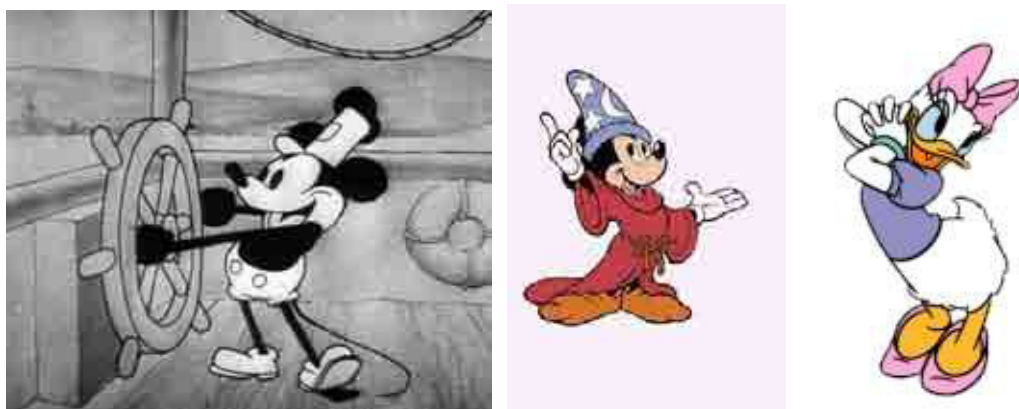
德国动画家洛蒂·赖尼格夏洛特·莱尼格（1899—1981）剪纸动画造型，她出生于柏林，德国动画创始人，如图所示。



上图为莱尼格23岁绘制的世界第一部最长剪影动画片《艾哈麦德王子历险记》，该片于1926年绘制完成。

1.2.4 动画发展的探索时期

华特·迪士尼（1901—1966）的主流派动画造型，如图所示。



上图分别为迪士尼动画片《米老鼠和唐老鸭》中的主要角色形象。

动画大师迪士尼的第一套系列动画片《爱丽丝梦游仙境》，造型生动活泼，如图所示。

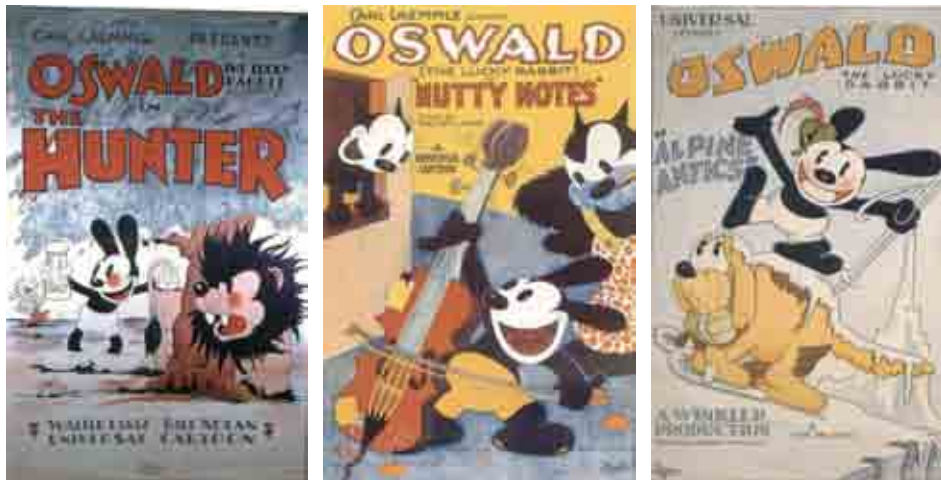


上图均为迪士尼在好莱坞成立华特·迪士尼制片厂，摄制的系列动画片《爱丽丝梦游仙境》中的画面。1924年3月，第一部动画片《爱丽丝在海上的日子》上映。



上图均为迪士尼于1953年重新拍摄的系列动画片《爱丽丝梦游仙境》中的场景。

迪士尼制作的第二套系列动画片《幸运的兔子奥斯瓦尔多》中的场景，如图所示。



上图均为《幸运的兔子奥斯瓦尔多》的宣传海报。

迪士尼公司于1935—1966年摄制的部分动画片，如图所示。



唐纳德鸭子系列片 1935年

《仙履奇缘》1950年

《小飞侠》1953年

《睡美人》1959年

《忠狗101》1961年

《小熊维尼》1966年



1.2.5 动画发展的成熟时期

特克斯·艾弗里（1908—1980）是美国制作暴力动画片的代表人物。艾弗里小组创作的著名动画角色兔子布格斯、小鸭达菲、肥胖小猪波尔基已成为美国动画中的经典角色，如图所示。



上图分别为兔子布格斯、肥胖小猪波尔基等造型。

艾弗里笔下的角色造型聪明狡诈且神经过敏，故事情节荒诞离奇，节奏疯狂，打斗激烈，常以充斥暴力的恶作剧嘲笑守旧的传统观念。艾弗里本人所惯用的这些疯狂而怪异的表现手法，使得评论家们把他看成一位无政府主义的电影制片家，如图所示。



上图分别为特克斯·艾弗里笔下生动活泼的角色造型。

1.2.6 世界非主流派动画角色造型

1941年，迪士尼手下的一群动画师举行罢工并脱离了公司，以约翰·哈勃莱等人为首的动画师在1943年创建了美国联合制片公司，他们创作一种自由简练的动画风格，以摆脱迪士尼风格的影响，在制作上实行一种可节约动画成本的有限动画制，他们的绘画风格对战后西欧和东欧一些国家的动画作品产生了极大的影响，如图所示。



上图分别为动画片《马古先生》中的角色造型。

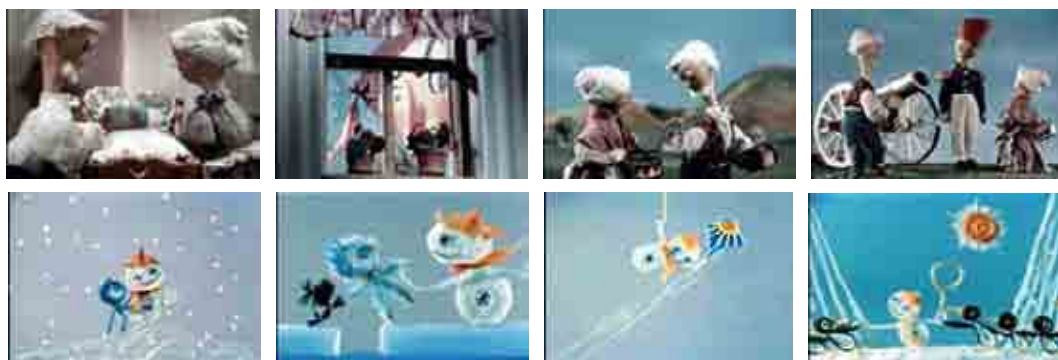


上图分别为萨格勒布动画学派制作的动画角色造型。

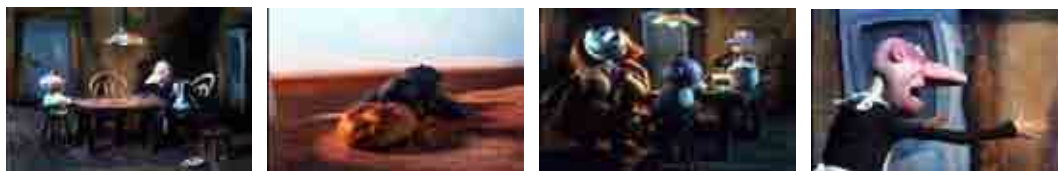
堪称木偶动画王国的捷克自20世纪40年代以来生产动画片已近万部，其艺术水平在世界享有盛誉。20世纪四五十年代形成了以基里·特恩卡、海·泰尔洛娃及卡雷尔·泽曼为代表的动画学派，其独特的木偶造型已成为捷克动画艺术宝库中的经典珍品，如图所示。

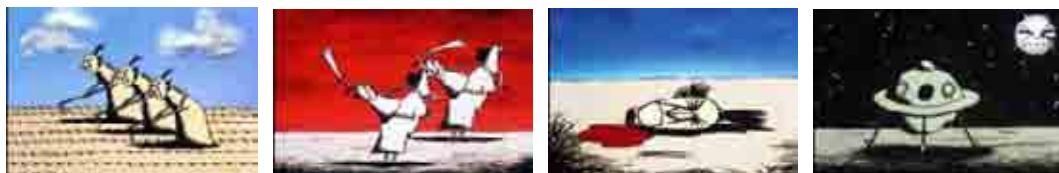


上图分别为捷克动画大师基里·特恩卡的偶动画和手绘作品。



上图从上至下分别为捷克偶动画大师泰尔洛娃于1956—1965年摄制的偶动画片《米查克福里车克》《雪人》中的角色造型，在此期间他还摄制了动画片《毛线的故事》。





上图中的动画作品拍摄于1997—2002年，由上至下分别为动画片《巴比隆》和《三个福》，导演都是当代不很出名的新秀，但其风格折射出时代感，同时也标志着捷克动画新时代的到来。

1.2.7 西欧动画的造型风格

英国1906年便生产出了动画片，如动画大师哈拉斯制作的动画片《动物农庄》，以及乔治·邓宁的《黄色潜水艇》均是著名的动画杰作，如图所示。



上图为英国动画大师乔治·邓宁制作的动画片《黄色潜水艇》中的造型。



上图为法国动画大师保罗·格里莫制作的动画片《国王与小鸟》中的角色造型。



上图为动画片《哗啦哗啦漂流记》中的角色造型。该片的编导是雅克·雷米·杰赖德，获柏林影展特别推荐项目——最佳电影奖，并入围奥斯卡最佳短片奖，是2004年法国最卖座的动画片之一。



上图为比利时动画大师拉乌尔·塞维斯创作的动画片《人鱼》中的角色造型。

俄罗斯电影以其独特的艺术表现手法和深刻的哲学思想，配合充满温情的人文精神而屹立世界电影之林。俄罗斯动画艺术家们以他们独特而严谨的创作态度，结合俄罗斯民族对艺术、对完美主义的追寻，使俄罗斯动画以其温婉含蓄又充满历史韵味的深沉气质而有别于美国和日本动画。俄罗斯动画造型以艺术风格多样，与民族文化相结合，追求个性，强调艺术韵味，表现手法不拘一格而著称，如图所示。



上图为俄罗斯动画大师特罗夫创作的动画片《老人与海》中的角色造型。



上图为俄罗斯动画大师特罗夫创作的动画片《美人鱼》中的角色造型。



上图中体现了丰富多彩的俄罗斯动画造型风格。



上图展现了两部俄罗斯漫画造型风格的动画片，左图为《一个犯罪的故事》，中图和右图为《拍片记》。



加拿大动画史的先驱者当属布赖恩特·弗莱尔，他在法英美学习动画后，于1927年出品剪影动画《微笑》，以及后来的《朦胧》《巨人杀手杰克》，1939年，加拿大国家电影局成立，在动画大师麦克莱伦的主持下，团结了一大批具有卓越才华的动画家，在初期阶段，动画部以最廉价的设备创作出一批富于想象力和新鲜感的影片，如《幻想曲》《三只瞎老鼠》等动画片。在长达半个多世纪的时间里，他们创作了独特的应用各种材料的风格各异的适合成人欣赏的艺术动画片，在世界动画大赛中屡夺桂冠，成为奥斯卡动画大奖专业户，如1952年麦克莱伦创作的《邻居》；1977年科·侯德曼创作的《沙城堡》；1981年巴克创作的《摇椅》。而加拿大的动画电影也以其卓越的实验性、探索性和强烈的个人风格受到世界的瞩目，如图所示。



上图中左图为珍妮特·帕尔曼1996年制作的动画片《两者争食》中的角色造型，它是一部精美的动画寓言，充满智慧与幽默，深受少年儿童喜爱；右图为约翰·维尔顿1978年制作的动画片《特殊邮件》。

加拿大动画大师诺曼·麦克莱伦的动画富于诗意的幽默感，手法简洁明快，体现出一种纯朴而又天真活泼的精神，充满了人情味和高尚的思想。如他在胶片上绘画制作了动画片《代表胜利》，用叠化手法拍摄了动画片《云雀》，以及获得国际16次褒奖的《双人舞》，其使用精巧的灯光与摄影合成使起舞的演员通体透明，产生强烈的空间造型感染力，如图所示。



上图从左至右分别为加拿大动画大师诺曼·麦克莱伦的试验动画作品《云雀》《双人舞》。



上图为加拿大动画大师科·侯德曼和他1977年拍摄的动画片《沙城堡》。侯德曼以3盒沙子一举赢得奥斯卡最佳动画片奖。



Entre Deux Soeurs / Two Sisters



上图为加拿大动画大师凯洛琳·丽芙1990年制作的动画片《两姐妹》和1974年制作的动画片《猫头鹰和鹅的婚礼》。

弗雷德里克·巴克生于法国雷恩。1952年进入加拿大广播公司，1968年从事动画创作。曾4次获奥斯卡最佳动画片奖提名，成为加拿大家喻户晓的艺术家，也是国际动画界公认的天才动画艺术大师。1981年他创作的动画片《摇椅》是以彩色笔画在冷冻的胶片上制作而成的，其共获23项世界动画大奖，如图所示。



上图分别为动画大师弗雷德里克·巴克创作的动画片《摇椅》。



《咒文》1970年



《一无所有》1978年



《出游》1976年

上图均为动画大师弗雷德里克·巴克的作品。



上图为由艾莉森·斯诺顿和戴卫·法因绘制的动画片《鲍伯的生日》中的造型，该片荣获奥斯卡奖。

1.2.8 日本动画的造型风格

日本动画早期的造型风格与浮世绘紧密相连，下川凹夫在1917年制作的动画片《芋川椋三玄关·一番之卷》，被认为是日本的第一部动画片，也有说是北山清太郎的《猿蟹和战》或幸内纯一的《堀内名习》，这3人为日本动画的发展做出了启蒙性的贡献，如图所示。



上图为日本早期动画的造型风格，不难看出与浮世绘造型的互通之处。

手冢治虫是一位漫画家，同时也是卡通作家。手冢治虫所创作的漫画和卡通，对第二次世界大战后的日本青少年精神层面的培养影响之大，实在是无法估量。他是20世纪六七十年代最值得大书特书的日本动漫之父，如图所示。



《世界童话》



《银河少年队》

上图为日本动画大师手冢治虫的动画作品，其造型生动可爱，深受读者和观众的喜爱。



手冢治虫的动漫作品，改变了以往日本漫画的格局，他用各种崭新的表现手法创立了情节漫画，使得漫画成为一种极富魅力的艺术，甚至对文学、电影等范畴也产生了巨大影响。他创作的电视动画片，如《铁臂阿童木》《森林大帝》等更是风靡全球，动画片出口到亚洲、欧洲、美国等，各种动画形象通过电视这种媒体，传播到世界的每一个角落，深入到世界儿童的心中，如图所示。



上图为动画片《铁臂阿童木》。此外，手冢治虫还进军成人世界，编绘了面向成人的长篇动画、漫画作品，晚年又尝试过“实验动画”，各个领域的成就在国际上极负盛名。面对未来，他从不知停息，永远抱有勇敢的开拓精神和饱满的热忱，其作品中始终贯穿着一个永恒的主题，那就是“生命的尊严”。

宫崎骏1963年进入东映动画，担任《穿长靴的猫》《动物宝岛》等作品的原画设计，转到A制作公司后，参与了《鲁邦三世》的演出，其后又转入日本ANIMATION，负责动画片《阿尔卑斯少女海蒂》画面的构成工作。1984年，他监督制作了《风之谷》剧场动画版，1985年，吉卜力工作室成立，宫崎骏陆续制作了多部长篇剧场动画，每一部都轰动了影坛，他的作品在国际上享有崇高的声誉。2002年他创作的《千与千寻》被授予第52届柏林国际电影节金熊奖，如图所示。



《千与千寻》



《魔女宅急便》



《风之谷》



《龙猫》

上图均为宫崎骏大师的动画作品，其中的造型鲜明生动地反映出每一个角色的性格特征。

1.2.9 中国动画的造型风格



上图均为中国第一部有声唱片动画《铁扇公主》中的造型，它是由中国动画片开山始祖——万氏兄弟万籁鸣、万古蟾、万超尘创作的。



上图均为中国民族风格动画造型的经典之作《大闹天宫》，导演万籁鸣，美术设计张光宇、张正宇。本片分为上下两集，由上海美术电影制片厂制作出品。本片上集于1962年获第13届卡罗维发利国际电影节短片特别奖，1963年获第2届电影百花奖最佳美术片奖；上下集于1978年获第22届伦敦国际电影节最佳影片奖，1982年获厄瓜多尔第5届基多国际儿童电影节三等奖，1983年获葡萄牙第12届菲格腊达福兹国际电影节评委奖。

1960年创造了水墨动画片，把典雅的中国水墨画与动画电影相结合，形成了最有中国特色的艺术风格。它们以优美的画面和诗的意境，使动画艺术进入更高的审美境界，令人耳目一新，是动画史上的一个创举，它的成就在国内外引人注目，如图所示。



上图为中国第一部水墨动画片《小蝌蚪找妈妈》中的造型，1961年由上海美术电影制片厂出品，为世界动画影坛增添了最具中国民族传统风格的新片种。



上图为上海美术电影制片厂1963年制作的，全长21分钟的水墨动画片《山水情》，导演特伟、钱家骏，美术设计方济众，其堪称水墨动画片的杰作。

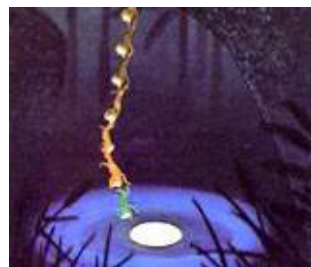
1978—1988年中国动画出现缤纷多彩的动画造型风格，如图所示。



《狐狸打猎人》1978年



《雪孩子》1980年



《猴子捞月》1981年



《南郭先生》1981年



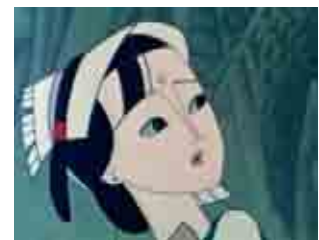
《鹿铃》1982年



《鹈蚌相争》1983年



《九色鹿》1981年



《蝴蝶泉》1983年



《火童》1984年



《金猴降妖》1984—1985年



《女娲补天》1985年



《山水情》1988年

这一时期题材更为广泛，出现多部内容深刻、讽喻尖锐、针砭时弊的艺术动画片，如《三个和尚》《超级肥皂》《新装的门铃》《牛冤》等，对纠正“动画片即儿童片”的偏见，扩大动画片的受众群体，具有重要意义；同时，中国动画片的社会影响和国际声誉也大幅度提升，赢得了广泛的赞誉，如图所示。



《三个和尚》1980年



《超级肥皂》1986年

1990年后，中国动画开始向国际看齐，借鉴国外的制作方法，如图所示。



上图为了摆脱滞后的动画困境，国产动画开始向国外学习，上海美术电影制片厂拍摄的《宝莲灯》投入了巨资，并聘请大牌演员来为影片配音。



上图为国产动画片《哪吒闹海》中的角色造型。



上图为二维动画片《梁山伯与祝英台》中的角色造型。



上图从左至右分别为国产动画片《海尔兄弟》《老夫子》《喜羊羊与灰太狼》中的角色造型。



上图从左至右分别为根据影视剧改编的国产动画片《武林外传》《小兵张嘎》中的角色造型。