

原创动画创作项目教学系列规划教材

原创动画短片 角色设计

主 编 张克亮 李文锋 戴敏宏
副主编 张艳钗 曾波霞 刘永宁 王佳艺



清华大学出版社

北 京

内 容 简 介

动画艺术与所有的艺术形式一样都来源于生活,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,另一种是以人为力量所创造的人造型。一切用于动漫的影视作品、游戏、书籍、玩具中的造型,不论是人或动物,还是抽象的点、线、面,都可以成为动漫中的角色造型,也就是说,动漫形象不受体型上的限制。

本书由海南软件职业技术学院动漫专业的老师编写,编者不仅提供了丰富、扣题的国内外动画资料,而且向读者奉献了多年以来的个人工作和创作经验。本书共6章,涉及角色设计基础、角色设计风格 and 特点、角色设计案例解析等内容,立意明显,结构合理,文字精练,思维流畅,图例优秀,真正体现了一流的专业水准,具有很好的可读可用性。

本书课件可通过网站 <http://www.tupwk.com.cn/downpage> 免费下载。

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

原创动画短片角色设计 / 张克亮, 李文锋, 戴敏宏 主编. —北京: 清华大学出版社, 2018
(原创动画创作项目教学系列规划教材)

ISBN 978-7-302-49449-2

I. ①原… II. ①张… ②李… ③戴… III. ①动画—造型设计—教材 IV. ①J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2018) 第 020932 号

责任编辑: 王 定

封面设计: 周晓亮

版式设计: 思创景点

责任校对: 曹 阳

责任印制: 刘海龙

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: 北京博海升彩色印刷有限公司

经 销: 全国新华书店

开 本: 185mm×260mm

印 张: 13

字 数: 181千字

版 次: 2018年2月第1版

印 次: 2018年2月第1次印刷

印 数: 1~3000

定 价: 68.00

产品编号: 078258-01

本书编委会

主 编 张克亮 李文锋 戴敏宏

副主编 张艳钗 曾波霞 刘永宁 王佳艺

编 委 (排名不分先后)

郑业芬 刘 洋 贺肖云 张艳莉

林敬泉



序

随着国内动画产业的发展，提倡和保持文化艺术的民族性和本土性显得尤为重要。事实上，从动画制作设备和技术应用的层面上来看，我国和美、日、韩等动画强国的差距正逐步缩小；但在动画作品创作方面，我们有影响力的自主创新品牌较少，广受喜爱且具备市场购买号召力的卡通明星不多。分析其原因，关键在于本土动画缺少好的创意和原创造型设计，没有找到本土民族造型语言与国际动画语言接轨的结合点。目前，我国动画产业所急需解决的问题就是塑造出一系列具有民族文化内涵的优秀动画形象，寻求国民认同，占据国内市场，开拓国外市场。

海南软件职业技术学院动漫制作技术专业在专业建设中坚持产教融合、项目引领，基于校企合作的“一个项目（即引入公司真实项目），两品工程（即通过项目教学培养学生的职业品德、开发项目作品），培养动漫专业人才”的项目教学人才培养模式，在课程体系上强调通过挖掘民族、民间艺术语言在现代动画教育中的作用，培养学生的创意能力，形成具有本土特色的艺术语言，在教学方式上通过实验室教学、项目教学、课题教学来培养学生的技术表现能力。学院在建设教学实践型大学目标的指导下，强调培养“复合型”的动画应用人才，学业结束后即可在影视、出版等媒体的制作岗位上从事与动画造型设计、动画创意设计、动画编导和电脑动画创作等相关的工作。

海南软件职业技术学院于2014年、2016年参加了全国职业院校职业技能大赛等动漫赛事，获得了全国一等奖3项；2016年11月，数码设计系主任符应彬教授带着我们的海南本土作品赴西班牙巴塞罗那参加“国际数字艺术设计作品展”和“国际艺术设计教学发展论坛”并获奖，这些交流活动使得学校的

动画制作专业教学站在了国际平台上，在专业教学方面也逐渐走向成熟。

近几年来，海南软件职业技术学院动漫设计与制作教学团队，在借鉴国内外知名院校先进教学经验的基础上，经过多年的教学实践，逐步总结出一整套行之有效的教学方法，并形成了相对系统完整的教学体系。这套“原创动画创作项目教学系列规划教材”是海南软件职业技术学院教师们多年来动画教学成果的浓缩，当然也记录了他们对动画教育与实践的不懈探索。

这套动画系列教材包括《原创动画短片前期创作》《原创动画短片分镜设计》《原创动画短片角色设计》《原创动画短片场景设计》《三维动画创作实战——从入门到精通》《原创动画短片动作设计》《After Effects CS6 影视特效与栏目包装实战全攻略》等，系统全面地向学生教授动画基础理论和动画创作设计的整个过程。参与教材编写的都是具有多年动画教学经验的教师，在撰写过程中，他们本着学术性、艺术性、示范性、实用性等多方面兼容的主旨，根据丰富的教学经验，广泛借鉴国内外相关资料，在确保教材质量的前提下，内容始浅渐深，通俗易懂，适合高校动漫专业相关课程的教学。

本套教材按动漫行业标准编写，教学思路明晰，结构科学合理，项目教学案例、教学资料丰富，把创意表现与技术表现融为一体，使教学的系统性得到较为全面的展现。教材中选入了大量范例，并以案例教学形式进行讲解与阐释，让读者形象直观地了解到动画作品的创作和实际操作过程。

本套教材既可作为高等职业教育广播影视类、动漫、计算机、电子信息以及相关专业教师和学生的教材，也可作为从事动漫设计和制作相关工作人员的参考用书，同时还适合喜欢动画的自学者学习。希望本书能够对动画学习者有所参照和助益。





前 言

自 20 世纪末至 21 世纪初，正是新科学、高端科技以日新月异的速度介入我们人类生活的时期，中国的高等艺术教育状况和内容也发生着极大的变化。在经历了艺术教育的恢复、发展和扩大等几个历史阶段后，中国的动漫专业教育普遍地面临着新的办学理念和旧的教育模式的碰撞与挑战。可是放眼当今国内的动画教育领域，绝大多数动画教学的模式被分为若干单元的技能课程，知识点相对分散。

在充满着朝气和竞争的社会氛围中，海南软件职业技术学院与清华大学出版社合作，以专业的眼光和饱满的工作热情策划出版了“原创动画创作项目教学系列规划教材”。在课程体系上，强调通过挖掘民族民间艺术语言在现代动画教育中的作用，培养学生的创意能力，形成具有本土艺术特色的艺术语言；在教学方式上，通过实验室教学、项目教学、课题教学，培养学生的技术表现能力，对原创动画短片在角色设计阶段所需要使用的各种方法进行了探索。

本书涉及多方面、多层次的新学科的教学和研究内容，犹如为中国的高等艺术教育新学科的“教”与“研”搭建一张平台，并在该平台上为广大读者展示新的动画教育信息和教研硕果。本书一共分为 6 章，各章节如下：

第 1 章：角色设计概述，本章帮助学生了解角色设计的概念、动画角色设计的意义与功能，掌握动画角色设计的依据，学会区分动画角色与真人演员的差异，理解动画角色的特性、动画剧本与角色设计的关系，弄清动画角色设计岗位要求以及动画角色设计艺术修养，掌握如何做好动画角色设计的创作准备工作。

第2章：角色设计的风格和特点，本章从动画角色在设计方面的分类入手，分析角色设计的基本造型、特征及其性格表现方面的特点，通过了解角色表情、动态和服装的具体内容，掌握不同角色风格的设计方法，并进行相关创作型的实践，掌握动画中不同角色造型创作的方法和程序以及最终完成动画的角色形象设计的基本技能。

第3章：动画角色设计创作基础，掌握人体比例结构、体块与造型，熟悉人物动态，学习动态速写的画法，强调肢体语言及表现形式的绘制方法。

第4章：动画角色设计专业知识，通过本节课的学习，初步了解并掌握动画角色设计的专业知识，学习并掌握角色服装的设计、角色的道具设计、角色的造型色彩设计以及角色设计的艺术背景。

第5章：角色设计电脑绘制技法，学习基本的绘图软件和角色绘制技巧。

第6章：动画角色设计案例解析，通过深入剖析各种类型的角色设计作品，引导学生深入了解角色设计的概念、类型、起源等，通过作品分析进一步直观地认识角色设计，掌握角色设计创作方法和角色设计基本技能。

本书由海南软件职业技术学院副院长桂占吉教授指导编写，其中第1、2章由张克亮老师编写，约4万字，第3、4章由李文锋老师编写，约5万字，第5章由戴敏宏老师编写，约3万字，第6章由张艳钗老师编写，约3万字，其他参编老师分别是符应彬、郑业芬、刘洋、贺肖云、林敬泉、张艳莉、刘永宁、王佳艺、曾波霞、陈甜甜等老师。书中倾注了各位编者大量的热心和责任心，凝结了他们宝贵的知识、心血和企盼。感谢海南软件职业技术学院合作企业央视动画有限公司、海南英立科技有限公司、海南枫华动漫文化发展有限公司的大力支持；同时也真诚地感谢大师工作室参与教材创编的老师们，感谢大师工作室成员黄俊、叶晓婵、黄怡航、李璇、李秀梅、梁欣欣、伍守勇、姚冬丽、刘春花、蒋小妹、李翠梅、周菊等同学为本书提供部分插图以及供稿。

由于各位的付出与清华大学出版社的通力合作，才使得我们的策划变成出版事实。在此，向所有参与本书工作的人员表示由衷的感谢。

编 者
2017年11月



目 录

第 1 章 角色设计概述	1	1.7 本章小结	30
1.1 动画的角色设计概念	2	1.8 课后训练	30
1.1.1 动画角色造型	3	第 2 章 角色设计的风格 and 特点	31
1.1.2 动画角色设计的意义与功能	5	2.1 动画角色设计的分类	32
1.1.3 动画角色设计的定义	8	2.1.1 动画角色设计的重要意义	33
1.1.4 动画角色设计的依据	8	2.1.2 动画角色造型的分类	35
1.2 动画角色与真人演员的差异	9	2.2 角色设计的造型特征	52
1.2.1 什么是演员	9	2.2.1 动画角色造型的设计技巧	55
1.2.2 动画角色的特性	10	2.2.2 动画角色造型的基本原则	55
1.3 动画剧本与角色	11	2.3 角色设计性格表现	56
1.3.1 剧本与角色	11	2.3.1 角色性格的分类	56
1.3.2 《听海》动画短片剧本与 角色	12	2.3.2 角色性格与色彩	57
1.3.3 剧情与角色造型	16	2.4 角色表情设计	58
1.4 动画角色设计岗位	17	2.5 角色动态设计	58
1.4.1 职位描述	17	2.6 角色服装设计	59
1.4.2 动画角色设计岗位要求	18	2.6.1 动画角色服装的信息传达	59
1.5 动画角色设计艺术修养	19	2.6.2 动画角色服装设计的定位	60
1.5.1 动画角色与动画原理	19	2.7 本章小结	62
1.5.2 角色设计与动画表演	21	2.8 课后训练	62
1.5.3 动画角色设计与三大构成	21	第 3 章 动画角色设计创作基础	63
1.5.4 动画角色设计与视听语言	22	3.1 人体比例结构	64
1.6 角色设计的创作准备工作	24	3.1.1 人体结构	64
1.6.1 角色设计的模仿、借鉴 与临摹	26	3.1.2 人体比例	67
1.6.2 角色设计师艺术创作灵感 来源于生活	28	3.1.3 体块与造型的关系	73
1.6.3 角色设计师应充分发挥 自己的想象力	28	3.2 动态速写	75
1.6.4 角色设计师应广听取意见 多积累资料	29	3.2.1 常见的几种速写形式	75
		3.2.2 表现要领	78
		3.3 人体形态表现	80
		3.3.1 人体形态	80
		3.3.2 人体姿态	81

3.4	肢体语言	82	5.2	使用 Photoshop 软件绘制 角色并上色实例	148
3.4.1	什么是肢体语言	82	5.2.1	Photoshop 软件简介	148
3.4.2	身体四肢的伸展与收缩	83	5.2.2	使用 Photoshop 软件绘制 线稿	150
3.5	本章小结	85	5.3	使用 SAI 软件绘制角色并 上色实例	154
3.6	课后训练	85	5.4	三维角色设计与表现	156
第 4 章	动画角色设计专业知识	87	5.4.1	3ds Max 的应用	156
4.1	角色服装设计	88	5.4.2	Maya 的应用	158
4.1.1	不同国家时代服装特点	88	5.4.3	ZBrush 的应用	160
4.1.2	角色服装设计方法	94	5.4.4	三维动画角色的制作流程	160
4.1.3	角色服装设计思路	98	5.5	本章小结	164
4.2	角色道具设计	105	5.6	课后训练	164
4.2.1	角色道具的划分	106	第 6 章	动画角色设计案例解析	165
4.2.2	角色道具的作用	107	6.1	装饰性案例分析	166
4.2.3	角色道具是动画作品中不可 忽略的一部分	110	6.1.1	装饰性概念	166
4.2.4	角色道具应与作品的整体 风格相一致	112	6.1.2	装饰艺术的起源	168
4.2.5	角色道具应与角色造型风格 相一致	114	6.1.3	装饰性的内涵	171
4.2.6	角色道具应与角色的个性 塑造要求相吻合	114	6.1.4	装饰性色彩中的装饰表现	171
4.2.7	角色道具应与故事情节的 发展相一致	115	6.1.5	装饰性角色设计分析	173
4.3	角色设计艺术背景	117	6.2	写实类案例分析	174
4.3.1	角色设计要与剧情相吻合	118	6.2.1	写实手法在动画中的表现	174
4.3.2	角色设计要有鲜明的性格 特征	122	6.2.2	写实类动画	176
4.4	角色设计造型色彩设计	131	6.3	漫画类案例分析	177
4.4.1	什么是色彩	131	6.3.1	漫画的概念	177
4.4.2	色彩的象征	133	6.3.2	漫画的起源和发展	178
4.4.3	色彩的运用	138	6.3.3	漫画艺术的基本特征和属性	180
4.4.4	色彩造型分析	139	6.3.4	漫画的分类	180
4.5	本章小结	141	6.3.5	角色设计在漫画中的运用及 分析	182
4.6	课后训练	141	6.4	写意类案例分析	183
第 5 章	角色设计电脑绘制技法	143	6.4.1	写意的起源	183
5.1	使用 Easy Paint Tool SAI 软件 绘制角色线稿	144	6.4.2	写意的绘画概述	184
5.1.1	Easy Paint Tool SAI 软件简介	144	6.4.3	写意与动画的关系	184
5.1.2	使用 Easy Paint Tool SAI 软件 绘制线稿	145	6.4.4	写意类造型	185
			6.4.5	写意风格片艺术表现	189
			6.5	本章小结	196
			6.6	课后训练	196
			参考文献		197



第1章 角色设计概述

学习目标与要求

了解角色设计的概念、动画角色设计的意义与功能；掌握动画角色设计的依据；学会区分动画角色与真人演员的差异；理解动画角色的特性以及动画剧本与角色设计的关系；弄清动画角色设计岗位要求以及动画角色设计艺术修养；掌握如何做好动画角色设计的创作准备工作。

学习重点与难点

1. 重点：理解动画角色设计的概念，学会区分动画角色与真人演员的差异，掌握动画角色设计的依据，理解动画剧本与角色设计关系，弄清动画角色设计艺术修养。

2. 难点：掌握动画角色设计的依据，理解动画剧本与角色设计关系。

实践教学内容与基本要求

辅导内容：动画角色设计的意义与功能，动画角色与真人演员的差异，动画剧本与角色设计的关系，如何做好动画角色设计的准备工作。

教学基本要求：通过作业辅导，使学生学会区分动画角色与真人演员的差异及如何研究动画剧本，从而了解剧本中主要角色的设计清单，并能根据剧本绘制出该剧本中主要角色的设计草稿。



1.1 动画的角色设计概念

无论何种艺术形式，形象性是艺术的共同特征，艺术离不开艺术形象的塑造，且具有其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。

动画艺术与所有的艺术形式一样都来源于生活，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，如动画短片《仓鼠二三事》中的仓鼠形象就是参考了生活中的仓鼠加工而来的。如图 1-1、图 1-2 所示。



图 1-1 生活中的仓鼠



图 1-2 《仓鼠二三事》仓鼠形象（梁欣欣设计）

1.1.1 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，都可以成为动漫中的角色造型。也就是说，动漫形象不受体型上的限制，而在于它是否被运用于动漫行业中，并以动漫角色的方式表现出来，如图 1-3 所示。

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，首先要具有优秀的角色形象。

常见的主流动画角色造型包括平面的绘画形象、立体的木偶形象和计算机制作的二维或者三维形象，其都是通过对人物、动物等角色和环境的设计，来再现造型。图 1-4 所示为电影《超能陆战队》的三维角色造型。

角色造型通过创作静态或动态的影像，表现情节与运动的过程，表现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。



图 1-3 《怪物总动员》动画角色造型

非主流动画角色类型，主要体现在艺术动画、实验动画和个人动画当中。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 1-5 所示。



图 1-4 电影《超能陆战队》三维角色造型



图 1-5 《千与千寻》中非主流动画角色

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，已被人们广泛接受与喜爱。许多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，是动画艺术形象最大的、最有价值的体现。

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 1-6 所示。

动画片以其美轮美奂的画面、婉转动人的音乐和丰富的想象力，越来越受到人们的喜爱。当幕幕经典的画面深深印在观众脑海中的时候，我们不难感受到角色的魅力。究竟是什么使他们如此令人难以忘怀呢？一方面是动画故事的本身发挥了作用，另一个重要的方面则是形象设计者将丰富的设计思想注入角色。那些原本只存在于画纸胶片上的英雄、美女或妖魔鬼怪，却活灵活现地生活在虚幻的世界中。赋予这些动画角色生命的是动画设计师精心的美术设计。可以说，角色的成败，很大程度上取决于角色的美术设计。



图 1-6 《龙猫》动漫形象

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，是影片成功与否的主要因素之一。在动画作品中，角色造型是创作过程中首先遇到的一个环节。确立一个作品的风格最先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 1-7、图 1-8 所示。

动画的造型是什么样的，完全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，比如美国迪士尼的卡通形象，有些深入人心的动画造型吸引了几代人，同时他们打造了一个庞大的娱乐产业帝国。因此作为一个



图 1-7 《冰雪奇缘》设计手绘稿



图 1-8 《仓鼠二三事》设计手绘稿

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。图 1-9 所示为电影《小黄人大眼萌》中的角色——小黄人。小黄人最早以配角出现在《神偷奶爸》电影里。小黄人在《神偷奶爸》系列的设定是格鲁和尼法里奥博士用两杯香蕉泥、变种 DNA 和脂肪酸组成的胶囊状生物。小黄人的形象一出来，就受到很多观众的好评，很多电影周边系列产品相继制作销售，小黄人的经典话语也被观众争相模仿，掀起一阵狂热。随后，小黄人角色在《小黄人大眼萌》里由配角翻身做了主人。影片里的小黄人，拥有自己独特的语言，短胳膊短腿的，走起来显得特别可爱。他们勤劳勇敢，爱吃香蕉和冰激凌，虽然做事容易分心，仍萌倒一片影迷。



图 1-9 《小黄人大眼萌》中卡通形象小黄人

1.1.3 动画角色设计的定义

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，容易以作品的角色表现来理解作品的真意，如图 1-10 所示。



图 1-10 《美女与野兽》动画角色

1.1.4 动画角色设计的依据

(1) 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自己需要的造型原型或动作。

(2) 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。

(3) 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。

(4) 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。

1.2 动画角色与真人演员的差异

优秀的演员在开始拍摄前，会熟读剧本，为了演好剧中的角色，会去相关的环境下体验生活。有些演员过于投入，不能自拔，虽然这对于演员不好，但是我们能够看到演员对于角色的那种理解和热爱。而动画角色设计，也要投入感情，去理解、接受它们，要使设计的动画角色成为一个有血有肉的、生存于某个世界的角色，而不仅仅把它们看成一幅画。

1.2.1 什么是演员

演员是一种职业，通常是指在电影、电视、剧场、广播等媒体当中扮演指定的角色形象，是对电影、曲艺、戏剧、音乐、舞蹈、京剧、杂技、配音等各类艺术中表演者的通称，主要是通过高等教育影视表演学科的学习和职业实践获得经验。演员主要面对的是观众，与剧组配合完成相应的影视作品。作为各类艺术的表演者，为了使观众投入情感并产生共鸣，一般应具有深厚的生活经历和熟练的表演技巧，在表演过程中应具有自己的独到之处和个人魅力。

电影和动画的生产流程有共性也有差异。共性在于作品的创作都有前期、中期、后期工作环节，而且在部分流程中基本是一致的。例如，影视剧和动画制作流程中都有美术设计这一环节，它们的工作都是对演员进行服装道具和化妆造型等设定，使之更符合这个角色。不同点在于演员的本质，影视剧中的角色都是由真人演员扮演的，都是客观存在的，而动画角色是由动画角色设计师用专业工具设计出来的虚拟角色。由于动画片中的动作特别多，有时无法从现实生活中获取，因此，动画制作者必须充分发挥想象力来进行创作，对现实生活进行提炼和夸张，大胆地创作。图 1-11 为赵薇饰演的《花木兰》，图 1-12 为动画片《花木兰》动画角色。



图 1-11 赵薇饰演的《花木兰》



图 1-12 动画片《花木兰》动画角色

1.2.2 动画角色的特性

动画片中的角色是以绘画或其他造型艺术形式作为人物造型和环境空间造型的主要表现手段，动画师运用夸张变形以及时间和空间还原的手法，对各种现象进行提炼和再创造，反映人们的生活、理想和愿望，是一种高度假定性的艺术。动画片中的人物造型如同影视剧中的演员一样，我们选择什么样的人物造型来演绎剧中的故事情节和真实人物表演是同样的道理。设计人物造型

时应根据剧情的需要，使设计的造型符合整个故事的需要，这样才能最大限度地表达整个故事情节，与所设想的效果更加接近，让观众接受故事内容。造型选择的正确与否，会直接影响到整部动画片的成败。

1.3 动画剧本与角色

在进行角色设计前，设计者要与导演、制片商、投资人等讨论角色设计的风格特征和艺术形式，要认真研究剧本。在阅读的过程中提炼角色相关的主要内容，包括角色的性格、性别、民族、年龄、地域、职业、爱好、生活习惯以及特殊要求等，并制作角色设计纲要，方便收集素材和设计工作。

1.3.1 剧本与角色

在我们着手进行角色设计的时候，首先要认真地阅读剧本，也就是我们要设计的形象的资料。在阅读的过程中适当地记一些笔记，这些笔记会为我们后面制作的“角色设计清单”积累资料，主要过程如下。

1. 研究剧本

通过研究剧本，了解角色的性格、背景资料、与其他角色之间的关系、正面或反面角色、角色动作特征、服装与道具的特殊要求、生活习惯、出现在哪些场景中以及完成哪些活动和任务等。

2. 搜集素材

在开始进行角色设计的时候，首先要搜集一些与造型相关的素材和形象及其背景资料。

3. 角色设计清单

“角色设计清单”是角色设计师在仔细阅读剧本的基础上，对将要完成的角色设计任务所绘制的内容总表。其中包含的内容如下。

(1) 角色名称：角色在动画中的姓名、别名、昵称等。

(2) 性别：区别角色男女(包含动物、植物、昆虫、魔怪等)。

(3) 年龄：清楚地标明或者标定角色的大致年龄范围。

(4) 简单描述：包含的内容主要有角色的性格、特殊长相的描述、与其他角色之间的关系、正面或反面角色、角色动作特征、生活习惯、出现在哪些场景中以及完成哪些活动和任务等。

(5) 备注：可以注明角色的特殊衣着、特殊道具、职业等。

1.3.2 《听海》动画短片剧本与角色

《听海》动画短片是海南软件职业技术学院学生的原创动画短片，曾获 2012 年海南省职业技能比赛一等奖。该作品是以“创建文明城市，打造魅力海南”为主题制作的二维动画短片，以响应海南省召开“文明大行动”动员大会所提出的“用 3 年左右时间，把海南打造成为公共场合礼让有序、公共环境整洁有序、公共交通安全有序、旅游出行和谐有序、诚信经营文明有序的良好社会环境，实现公民文明素质和文明程度的全面提升”的宣传主题，如图 1-13 所示。



图 1-13 《听海》动画短片

故事梗概：

雯是一个盲人，十几年里，房间是她主要的活动范围，而她最大的梦想是去海南听海。一天，为了梦想她推开了房门。从家门到海边，一路上得到了很多热心人的帮助。雯慢慢地从她孤僻世界里走出来，感受海南人的温暖与热情。在众人的帮助下到达梦想的地方——海南的海边。

人物：

主角：原先的雯，褐色短发女孩，穿紫色系的上衣和裙子，挂着粉色的小挎包，拿着导盲杖，性格孤僻、自卑。来海南后的雯，开朗、自信、快乐。

配角：路人甲，热心的男孩；

小女孩，扎着一个小辫子，穿短上衣、短裤、喜欢吃东西、活泼可爱；

跳舞的小伙，热情的男孩。

场景1 日内 中午 雯房间

这是一个很简单的房间，一眼看去空荡荡的。十几年里，房间是雯最主要的活动地方。

雯躺在床上收听着新闻。收音机是雯了解外界的唯一工具。收音机响着“大家好，今天是3月3日哦，我们等着你来享受阳光沙滩，美丽的海滩。”听到这儿，雯“憧憬地看着”收音机。日历上用红笔清晰地标志着“3月3，女儿的生日”。雯慢慢地从床上爬起来，拿着导盲杖，为了梦想，她推开房门，阳光撒在她的脸上。因为她最大的梦想是去海南看海。

场景2 日外 中午 马路边

雯推开门，阳光打在她的脸上，她慢慢地走出去，路上汽车来往开着。雯向右转身，按照导盲路向前走。她走着走着，导盲路消失了。原来这是一个十字路口。雯站在路边等待过马路。行人在她身边穿梭，汽车响着大喇叭。因为是盲人的问题，雯只能靠声音来走。当听到声音较为安静了，雯踏出脚步。

一阵大喇叭声响起“哔……”

“嗨，有车！你干嘛！”一只手把雯拉住了。

雯吓得全身发抖，向后退了几步。路人甲上前说：“你没看见红绿灯吗？这样过马路是很危险的。”雯的身边开始围着几个人议论着，“导盲杖！她是一个盲人。”

雯更加害怕地站在路边。

大家看着雯害怕的表情，渐渐地安静了下来。路人甲牵着雯把她送到对面的马路。

场景3 日外 公交车站

雯依靠导盲杖走向公交车站。等车的人很多，队伍排得很长。队伍里排队的最后一个人看到雯走来，让出了自己的位置，其他人也纷纷为她让路。队伍的人慢慢地让开了位置给雯。

雯直直地走到公交车门前，安全地上车了。

场景4 日外 车上

坐在座位上的小女孩大声说：“姐姐，坐我这里。”车上的人们都微笑着。雯沿着声音走去，笑着说：“谢谢你。”小女孩说：“姐姐，给你水喝。”雯微笑地点了下头。小女孩说：“姐姐，你一个人去哪儿啊？”雯沉默了一会儿，说：“去看海。”

场景5 日外 公交车站

公交车开走的背影。

场景6 日外 海南风景

公交车车窗外，不断出现世纪大桥两边美丽的景色。

场景7 日外 椰林内的一片空地

目的地——假日海滩到了，雯被小女孩慢慢地牵下公交车。

小女孩拉着雯的衣角，把她带到了正在跳舞的人群中。小女孩跑开，向舞动的人群跑去。

雯紧握着导盲杖，不知所措地站在舞动的人群外。

突然间一只大手伸向她，说：“来跳舞啦。”雯害怕地缩了下。几个小姑娘跑到雯的身边，把她推向跳舞的人群。雯紧张的情绪慢慢地被人们的热情驱散了，跟着人们开心地舞动起来。

雯的脑海不断出现闪屏，雯在房间里孤独的生活镜头。

场景8 日外 傍晚 海边

耳边传来海浪的声音，雯感受着海风，面向大海展开双手，

开心地笑了。海风吹动着她的秀发和裙摆。

场景9 字幕出现：与文明通行，和幸福相约

《听海》动画短片剧本中的主角角色设计清单如下。

- 角色名称：雯。
- 性别：女。
- 年龄：约 12 岁。
- 简单描述：雯是褐色短发女孩，穿紫色系的上衣和裙子。

原来的雯性格孤僻、自卑，来海边后的雯性格开朗、自信、快乐。

备注：挂着粉色的小挎包，拿着导盲杖。

根据《听海》动画短片剧本中的主角角色设计清单设计出的角色如图 1-14、图 1-15 所示。



图 1-14
《听海》短片中的雯



图 1-15 《听海》主角三视图

1.3.3 剧情与角色造型

在一部动画片中，剧情直接决定角色的造型设计，剧情与角色造型之间的相互关系主要体现在以下几点：

(1) 剧情的背景资料限定了角色造型的风格特征。

(2) 剧情决定了角色存在的空间。角色离不开一定的动画时空关系。时空关系包括时间性的历史时期、年代，甚至一天中的早、中、晚；还包括空间性的太空、地域、国家，甚至是更为具体化的生活场景。动画的时空关系决定了角色的容貌、体形、服装、发行、道具等造型元素。

(3) 剧情决定了角色的个性特征。通过剧情发展，角色的性格、脾气禀性、气质、生活背景等个性特征会一一体现出来，这些都直接影响角色造型。

(4) 剧情决定了角色的戏剧动作。角色的戏剧动作包括两个方面：表情和肢体动作。动画角色造型是为戏剧动作服务的。图 1-16 为《听海》主角的表情图。



图 1-16 《听海》主角的表情图

1.4 动画角色设计岗位

动画艺术属于非常综合的艺术形式，是实践性极强的行业。在整个动画流程中，动画角色设计属于前期工作范畴，是动画剧本和分镜头设计之间的流程，其工作性质以创作和设计为主，对动画角色设计岗位的专业素质有着较高的要求。

1.4.1 职位描述

动画角色设计者主要是在导演的领导下，依据动画剧本，考虑后续分镜头设计等工作规范。由角色设计者具体设计动画片的造型风格，并针对每一个角色的造型画出几种不同角度的姿态和典型的表情，包括全部角色的比例图、概念设计图、形体结构图、转面图、动态效果图、表情图、常态化表演图、D型图、道具图、色指定、角色系列化元素示意图等，为后续的工作流程提供参照和标准。著名的角色设计师格兰·基恩 (Glen Keane)，如图 1-17 所示。他是一名美国动画师、作家和插画家，参与过《小美人鱼》《阿拉丁》《美女与野兽》《泰山》和《魔发奇缘》等数部华特迪士尼经典动画长片的角色监制和创作。他曾获颁 1992 年安妮奖的最佳动画角色奖和 2007 年温瑟·麦凯奖的终身贡献奖。迪士尼动画片《魔发奇缘》角色设计图，如图 1-18 所示。

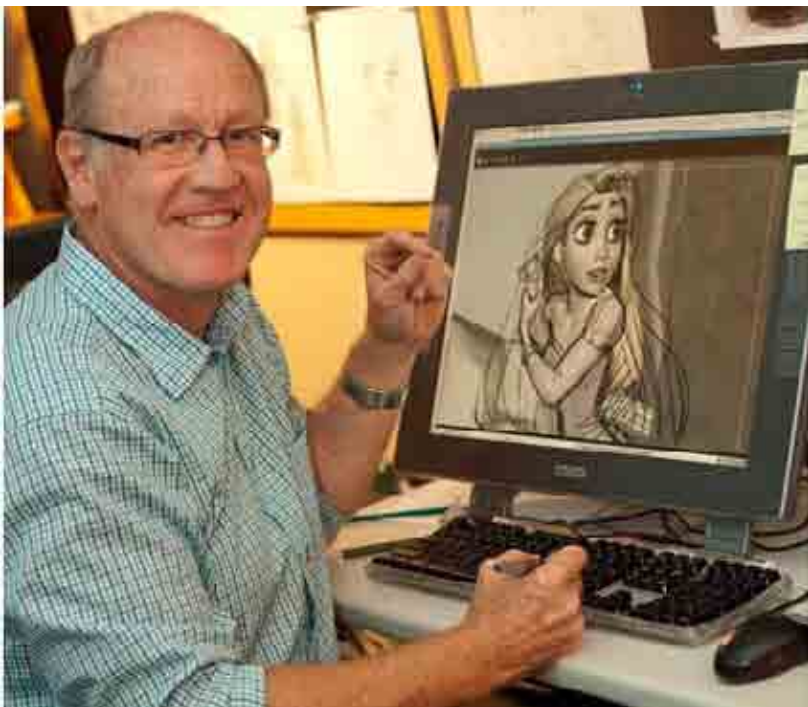


图 1-17 著名的角色设计师格兰·基恩



图 1-18 迪士尼动画片《魔发奇缘》角色设计图

1.4.2 动画角色设计岗位要求

- (1) 热爱动画，热爱生活，具有动画或相关专业高等教育经历。
- (2) 具有丰富的想象力、扎实的美术功底和一定的艺术鉴赏能力。
- (3) 沟通理解表达能力强，善于把握剧本的人物特征和导演意图，能够独立完成工作。
- (4) 能够熟练运用相关设计软件，包括 Photoshop、Flash、

3ds Max、Maya 等。

(5) 有两年以上动画设计的经验者优先。

(6) 此岗位面试时要求提供作品。

1.5 动画角色设计艺术修养

现代的影视动画项目种类繁多，风格多样，包括二维、三维、四维、影视、游戏、多媒体、虚拟现实等方向。因此，一名合格的动画角色设计师除了应该掌握扎实的美术功底和造型能力，还要熟悉动画以及相关产业链项目的全部制作流程，更为重要的是要具有较为全面的技术经验和影视艺术修养，以掌控各类项目在艺术和技术层面的相关问题。

1.5.1 动画角色与动画原理

动画创作是将所要表现事物的行为过程以及反映其行为特点的关键帧，在平面且不运动的纸上一张一张表现出来，并以每秒 24 帧或 25 帧来播放，而不具体指代实际表现在纸上或者数字画面上的形象。可以说它是一种思维过程，原画赋予某个实体时，它便有了行为的前提，而且有了两种方式的行为，一种是“静止”，另一种是“运动”。而动画中的“静止”也可以说成是一种很特别的运动。因为与现实相同，动画中时间也是流动的，在时间的变化中，事物的运动只是在空间中没有任何变化，这一点运动的感受是画面无法带给观众的。具体而言，动画只有视觉暂留，才有似动现象，才会产生动画。没有视觉暂留，似动现象就失去其基础，同样不会产生动画。动画是不能凭空想象的，设计时不管想要表现什么样的事物，都只能通过可视的形象动作来表现，而没有其他的手段。动画角色设计过程中，在充分研究角色表演的同时，研究时间、空间、张数、速度的概念及彼此之间的相互关系，从而处理好动画片中角色设计与角色表演的关系，图 1-19 所示为迪士尼动画片《魔发奇缘》角色关键帧图片。



图 1-19 迪士尼动画片《魔发奇缘》角色关键帧

1.5.2 角色设计与动画表演

动画片中的表演与真实人物故事片中的表演大体相同，但是真实人物故事片中的表演是根据演员自身的形象去表达剧本中所规定的内容，观众在银幕上看到的是真实人物表演。而动画片中的表演是经过原画绘制人员手中的画笔画出来的，原画绘制人员按照剧本规定的内容，将形体、表情等用动画特技的形式进行夸张与变形，一张一张地绘制在纸上，观众所看到的是一张一张的画面。作为动画片中主要动作设计的原画设计者，有必要学习表演知识并将真实人物表演的方式用动画语言来加以演绎。动画中的表演要比真实人物表演夸张得多，无论是形体动作还是画部表情，都要求具有动画特征。由于动画片中的动作特别多，有时无法从现实生活中获取，因此，动画创作者必须充分发挥想象力来进行创作，对现实生活进行提炼和夸张，大胆地创作，图1-20所示为迪士尼动画片《魔发奇缘》角色设计手稿。

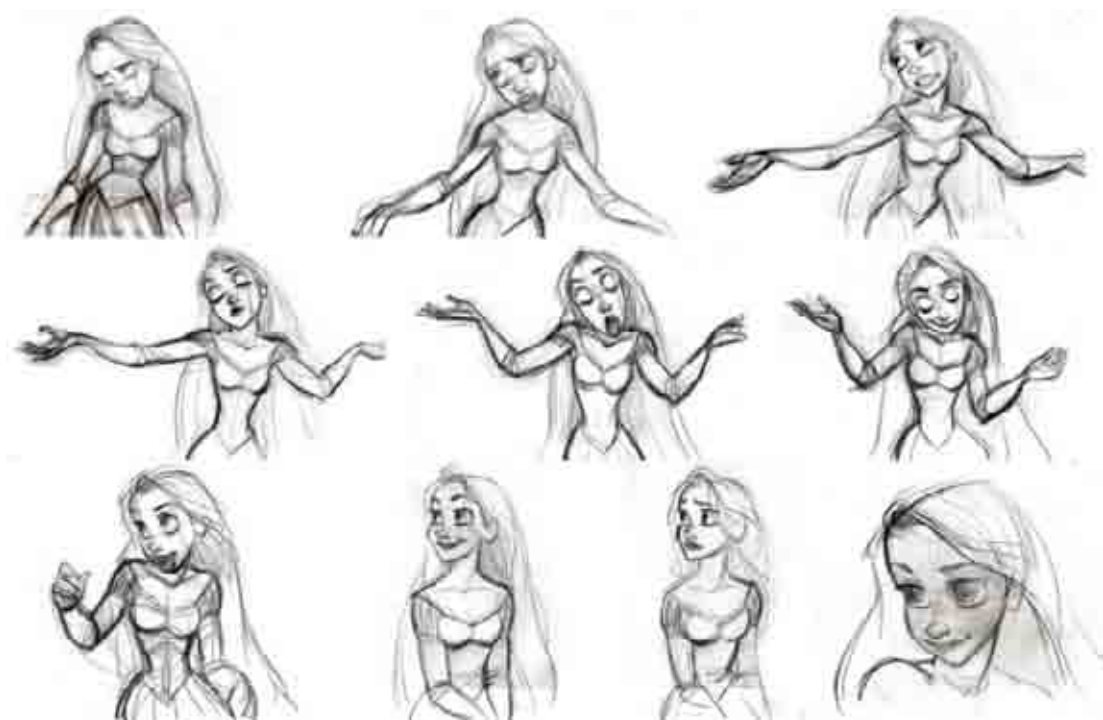


图 1-20 迪士尼动画片《魔发奇缘》角色设计手稿

1.5.3 动画角色设计与三大构成

在动画创作时，画面的构图、色彩的搭配、空间的布局等内容与角色设计有着密切的关系，传统的三大构成分别为平面构成、色彩构成、立体构成。三大构成知识应

用于动画角色创作的学习,使角色设计作品能够体现平面构成中各种元素的组合形式、各种情况下角色设计的色彩配置和构成形式、空间构成的表现形式等方面的知识,通过动画角色设计与构成元素的结合,传达视觉语言,使动画角色设计品质不断提升。

在动画角色设计的学习和实践过程中,要通过点、线、面的组合关系与情感表达,将美的形式法则运用在动画设计中,体现个性化的设计思维,创造出新颖、独特的动画角色造型,通过色彩知觉和色彩象征正确表现。例如,色彩的主从、色彩层次、色彩的表情构成的形式美等要素。进行角色、场景、镜头三者之间的色彩配置设计,不断增强自身动手实践与逻辑思维,进一步提高创新能力。图 1-21 所示为梦工厂动画片《守护者联盟》概念设计图。



图 1-21 梦工厂动画片《守护者联盟》概念设计图

1.5.4 动画角色设计与视听语言

动画创作和电影都是运用视听语言展开叙述的,动画中的角色设计类似电影中的演员,动画的流程与电影制作流程极为相近,一部优秀的动画作品往往是凭借独特的电影语言而诞生的。电影语言是一种视觉语言,它不是口头语言,而是一种符号、工具和手段,有自己的单词、造句、语法变化。它的基本单位是镜头,通过蒙太奇这一手段进行组合来阐释或叙述某个事件的发生和发展,如图 1-22 所示。



图 1-22 迪士尼动画片《公主和青蛙》镜头组合

1.6 角色设计的创作准备工作

设计是一种从无到有、有目的的创作行为，设计作品受设计者的世界观、阅历、时代背景等条件的影响。宋朝大诗人陆游在给他的儿子传授写诗的经验时说过“功夫在诗外”。虽然诗词本身是遣词造句的艺术，但诗写得不好，不是要在文字本身上下功夫，生搬硬凑一些词句。因为，即使把字典背下来，也未必能作出一首好诗。一些流传千古的诗都是作者对人物、世事、生命、尊严等有了深切的体会及感悟，并将这些感情以诗的方式抒发出来，打动了那些读诗之人。诗的好坏不是由辞藻是否华美、韵律是否优美决定，而是取决于思想是否深刻、感情是否丰沛，这些只能在诗以外的生活中不断磨砺、感悟。作诗如此，做设计亦同样如此。角色设计不是独立的，必须根据剧本设定来进行，即使是同一人物，在不同的剧情中，角色所展现出来的形象也是有很大差异的。例如《西游记》与《大圣归来》里的孙悟空人设就有很大的不同点，如图 1-23、图 1-24 所示。



图 1-23 《西游记》里的孙悟空



图 1-24 《大圣归来》里的孙悟空

1.6.1 角色设计的模仿、借鉴与临摹

古代的人即使做梦也不会梦到电脑、手机、汽车等现在我们身边的普通事物，因为人的创作能力也受到自身认知的限制。受到当前科技、人文环境等一系列条件的影响，我们应通过多观察、多研究来不断提升自己的设计水平。有些人在做设计时，总想做出一个前无古人的作品，甚至因此而拒绝资料，在角落里闭门造车，但有时闭门造车后的作品仅仅是意识中的翻版——因为看到他人作品留下的不清晰印象，或者雷同于他人曾经完成的作品。见多识广才能开拓自己的设计思维，其实在学习设计的路上可以模仿、借鉴。世界在不断地变化，而我们要通过不断学习才能够充实自己，才能够在充实和了解的基础上进行创作活动。

临摹是一种很有效的观察方式，临摹是为了更好地创作，而不是单纯意义的照抄。只有了解光影原理、结构变化等信息才能够实现自己表达的意图。在初学绘画时，对大多数人而言，



图 1-25 游戏《英雄联盟》动漫角色 Timor 原图

素描是从绘画石膏几何体入手，色彩是从静物入手，进行结构和光影的研究，培养观察能力、塑造能力，掌握规律后利用这些规律创作原创作品。初期的培养就是一种对现实的临摹，只有当表现力和造型能力到了一定阶段才能言创新、言表现，进而实现艺术化的再现，图 1-25 所示为游戏《英雄联盟》动漫角色 Timor 原图，图 1-26 所示为学生李秀梅临摹的《英雄联盟》动漫角色 Timor。



图 1-26 学生（李秀梅）临摹的《英雄联盟》动漫角色 Timor

1.6.2 角色设计师艺术创作灵感来源于生活

艺术创作中经常会提到“灵感”一词，灵感来了，思如泉涌，精彩的创意井喷而出，下笔如有神助。那么灵感是什么？灵感是创作思维过程中认识飞跃的心理现象，具有一种突发性，它是在一个人长期孜孜以求、苦思冥想后，通过某一诱导物而得以启发的产物。也可以理解为它是对苦心研究工作者的一种特殊奖励。但灵感什么时候才能光顾自己的家门？坐等是等不来灵感的。灵感来源于生活，来源于不断进行的思维活动，当思维活动积累到某一临界点时，灵感就有可能敲响你的家门。有人把灵感比作捡来的钱包，但如果想要捡到钱包，至少要出去走走，并时刻留意地面，躺在家里，钱包是不会从天上掉下来的。

1.6.3 角色设计师应充分发挥自己的想象力

设计者应该具备些叛逆的思维、独立的个性，不要被太多的条条框框限制住，大胆地发挥自己的想象力。在动画电影《机器人总动员》(WALL·E)中那两个可爱的小机器人角色，给人留下了非常深刻的印象。但如果把这两个小家伙单独拿出来，给没有看过这部电影的角色设计专业人士看，肯定有人会说：“这怎么行？两个角色都没有嘴巴、鼻子，除了呼唤名字外都用机器语交流，观众看得下去吗？眼睛是心灵的窗口，而角色EVA(伊娃)的眼睛就是两个发光的蓝点，WALL(瓦力)就是两个摄像机镜头，这样的角色面部表情太有限了，不适合表演！这样的角色肯定不行！你看那些之前的机器人动画，哪个不是尽量模拟人类面部，设计得有鼻子有眼有嘴巴的，比如《变形金刚》《高达》。作为情绪表达的另一重要结构——手，处理得也太简约了，一个简直可以说没有手，只有不打弯的胳膊；另一个就是两个片。”可实际上呢？这部影片大获成功，在欣赏时，观众完全没有感觉到两位角色在语言、情感、肢体语言表达上的问题，而是被这部精彩的动画深深地吸引，与剧中角色一起快乐悲伤，并喜欢上了这两个可爱的小机器人，如图1-27所示。



图 1-27 《机器人总动员》中的角色 WALL 和 EVA

1.6.4 角色设计师应广听取意见多积累资料

在设计活动中,设计者本人应该广泛听取意见,搜集相关资料,但也要保持自己的独立性,无论是专业人士还是书本,都只起参考作用。中国有句话叫:尽信书不如无书。提升自己的设计水平是一项长期工作,设计师应该在平时的生活中,多观察周围的事物,善于从各种渠道获取信息,开拓自己的眼界。因为观察和理解是实现和再创造的前提,虽然在动漫中许多形象都是现实中不存在的,但这些形象却是以现实为基础通过设计师再创造出来的。这是一个长期学习实践的过程,不是一朝一夕能够完成的。我们的大脑应该是一个巨大的硬盘,里面储存着我们需要的各种动物、植物等形象,当我们需要时,能够快速调出供我们使用。另外,重要的一点就是绘画水平的不断提升。一个好的想法如果不能够完美、准确地呈现在观众面前,便会大打折扣。

1.7

本章小结

本章我们主要围绕动画角色设计的概念展开介绍。通过本章，我们应了解角色设计的概念、动画角色设计的意义与功能，并掌握动画角色设计的依据。学会区分动画角色与真人演员的差异，理解动画角色的特性以及动画剧本与角色设计的关系，清楚动画角色设计岗位要求以及动画角色设计艺术修养，掌握如何做好动画角色设计的准备工作。

1.8

课后训练

1. 动画角色的设计概念是什么？
2. 什么是动画角色造型？
3. 动画角色设计是什么？依据是什么？
4. 找一部你喜欢的动画看看，谈谈你为什么喜欢这部动画？好在什么地方？
5. 临摹一幅自己觉得好看的动画角色。
6. 搜集一些动画或游戏中经典角色的资料，了解角色背后的故事，了解其设计和制作过程。
7. 尝试探讨 TV 版《变形金刚》和电影版《变形金刚》对其玩具设计制作的影响。