

艺术设计专业系列丛书
“互联网+”新形态一体化教材



扫描二维码，
了解
配套资源



DONGHUA JUESE SHEJI

动画角色设计

袁琳 杨德芹 宣兴磊 主 编
张长晖 副主编

航空工业出版社

北 京

内 容 提 要

《动画角色设计》是数字媒体艺术专业动画方向的专业教材。本教材的编写为立志从事动画领域创作的各类人才提供基础的创作方法，由浅入深、循序渐进地对角色设计的方法进行了介绍，并结合时代特征，运用案例示范，进行内容的讲解。本书针对的是在校的动画方向的学生和动画设计爱好者，本书内容浅显易懂、图文并茂，适用于初学动画角色设计的读者进行学习与训练，通过本教材，可以学习设计各种类型角色，最终掌握动画角色设计的方法与技能。

图书在版编目（CIP）数据

动画角色设计 / 袁琳，杨德芹，宣兴磊主编. — 北京：航空工业出版社，2021.6（2024.9 重印）
ISBN 978-7-5165-2576-0

I. ①动… II. ①袁… ②杨… ③宣… 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（2021）第 093573 号

动画角色设计 Donghua Juese Sheji

航空工业出版社出版发行

（北京市朝阳区京顺路 5 号曙光大厦 C 座四层 100028）

发行部电话：010-85672666 010-85672683

北京荣玉印刷有限公司印刷

2021 年 6 月第 1 版

开本：889×1194 1/16

印张：11.75

全国各地新华书店经售

2024 年 9 月第 3 次印刷

字数：314 千字

定价：68.00 元



前言

PREFACE

本书是数字媒体艺术专业动画方向的专业教材，内容分为动画角色设计概述、动画角色设计基础、动画角色的基本形与剪影、动画角色的夸张与变形、动画角色的拟人、动画角色设计规范、动画角色设计案例详解七个部分，内容由浅入深，讲解了动画角色设计的设计理论与设计方法。

动画角色设计概述主要对动画角色设计的概念进行了阐述，并对国内外角色的发展历史进行了讲解，分别按照漫画、动画的角色做了详细的介绍；设计工具主要介绍了角色设计中即将用到的手绘绘画工具与数字绘画工具；本章最后提出了动画角色的线条要求，主要是针对数字绘画中的规范线条进行要求与讲解。本章使读者对动画角色设计有了一个总体性的认识。

动画角色设计基础从人体比例、人体骨骼、人体肌肉、人体脂肪讲起，重点剖析了动画角色设计中的角色内在结构，并讲解了如何对其进行简化，以及在各种透视角度中的表现。

动画角色的基本形与剪影、动画角色的夸张与变形、动画角色的拟人这三部分是动画角色设计的重点章节，是将较写实的造型创作为夸张的动画角色的具体方法。

动画角色设计规范从五个方面分析了动画角色创作流程中的各个环节与内容，使动画角色更加专业化、规范化，为动画作品后续的创作奠定基础。

动画角色设计案例详解部分从动画角色的风格讲起，讲解如何对角色的风格进行统一，并剖析了写实与简单两种风格类型，在技法上做了较为详细的分解，最后选取了一部分优秀的学生作业进行赏析与讲评，在实践的基础上进一步提高。

本书针对的是在动画方向的学生和动画设计爱好者，内容浅显易懂、图文并茂，适用于初学动画角色设计的读者进行学习与训练，通过本书的学习，可以对各种类型动画角色造型进行学习，最终掌握动画角色设计的方法与技能。

此外，本书作者还为广大一线教师提供了服务于本书的教学资源库，有需要者可致电 13810412048 或发邮件至 2393867076@qq.com。

编者

2020年12月

课程计划

CURRICULAR PLAN



章名	章节内容	理论学时	实践学时	总学时 64 (学时)
第一章 动画角色设计概述	第一节 动画角色设计简介	1	0	4
	第二节 动画角色设计工具	1	0	
	第三节 动画角色的线条要求	1	1	
第二章 动画角色设计基础	第一节 人体比例	0.5	1	10
	第二节 人体骨骼	0.5	1	
	第三节 人体肌肉	0.5	1	
	第四节 人体脂肪	0.5	1	
	第五节 简化形体	0.5	2	
	第六节 人体透视	0.5	1	
第三章 动画角色的基本形与剪影	第一节 基本形	1	2	9
	第二节 基本形的组合	1	2	
	第三节 剪影与姿势	1	2	
第四章 动画角色的夸张与变形	第一节 夸张的定义	1	0	7
	第二节 夸张的表现形式	1	2	
	第三节 角色的夸张内容	1	2	
第五章 动画角色的拟人	第一节 角色拟人的原则	1	0	9
	第二节 动物、植物的拟人	1	2	
	第三节 物品的拟人	1	2	
	第四节 人物角色拟物化	1	1	
第六章 动画角色设计规范	第一节 角色比例图	1	1	10
	第二节 角色转面图	1	1	
	第三节 角色表情、动作设计图	1	1	
	第四节 角色细节图	1	1	
	第五节 角色效果图	1	1	
第七章 动画角色设计案例详解	第一节 角色设计的风格	1	1	15
	第一节 角色造型系列化	1	1	
	第二节 角色造型风格分析	1	2	
	第三节 角色造型技法	0	6	
	第四节 优秀作业赏析	0	2	

目 录

第一章	动画角色设计概述 ·····	1
第一节	动画角色设计简介 ·····	2
	一、动画角色的概念·····	3
	二、动画角色造型发展史·····	4
	三、动画角色造型分类·····	12
第二节	动画角色设计工具 ·····	19
	一、传统绘画工具·····	19
	二、数字绘画工具·····	23
	三、数字绘画软件·····	25
第三节	动画角色的线条要求 ·····	26
	一、线条绘制的原则·····	26
	二、虚勾与实勾·····	26
	三、线条练习的方法·····	27
第二章	动画角色设计基础 ·····	31
第一节	人体比例 ·····	32
	一、头部比例·····	34
	二、人体标准比例·····	36
	三、不同头身比例·····	38
第二节	人体骨骼 ·····	42
	一、脊椎曲线·····	44
	二、身体骨点·····	45
第三节	人体肌肉 ·····	47
	一、头部肌肉·····	50
	二、躯干肌肉·····	51
	三、上肢肌肉·····	52
	四、肌肉的简化表现·····	53
第四节	人体脂肪 ·····	56

第五节	简化形体	58
第六节	人体透视	63
	一、透视规律	63
	二、人物透视	65
第三章	动画角色的基本形与剪影	73
第一节	基本形	74
	一、圆形	77
	二、方形	81
	三、三角形	83
第二节	基本形的组合	86
	一、基本形组合规律	86
	二、头部基本形	87
第三节	剪影与姿势	90
	一、剪影的检验	90
	二、赋予角色魅力	92
	三、重心和平衡	95
	四、站立姿势	98
	五、动态姿势	101
第四章	动画角色的夸张与变形	103
第一节	夸张的定义	104
	一、夸张的要素	106
	二、美式角色的夸张	107
	三、日式角色的夸张	108
第二节	夸张的表现形式	110
	一、加法夸张	110
	二、减法夸张	111
	三、变异夸张	112

第三节	角色的夸张内容	114
	一、头部夸张	114
	二、体型夸张	115
	三、局部夸张	115
第五章	动画角色的拟人	119
第一节	角色拟人的原则	120
	一、创造角色	120
	二、万物皆可拟人化	121
	三、角色设计要“以人为本”	123
第二节	动物、植物的拟人	125
	一、动物的拟人	125
	二、植物的拟人	128
第三节	物品的拟人	129
	一、直接拟人	129
	二、视觉双关拟人	129
第四节	人物角色拟物化	132
第六章	动画角色设计规范	133
第一节	角色比例图	134
第二节	角色转面图	136
	一、转面的种类	136
	二、转面与透视	138
第三节	角色表情、动作设计图	140
	一、表情设计图	140
	二、动作设计图	142
第四节	角色细节图	144
第五节	角色效果图	146

第七章	动画角色设计案例详解	149
第一节	角色设计的风格	150
	一、什么是风格	150
	二、角色设计的步骤	150
	三、风格设计常见问题	151
第二节	角色造型系列化	152
	一、风格统一的要求	152
	二、风格统一的方法	152
第三节	角色造型风格分析	155
	一、写实风格角色造型设计	155
	二、简单风格角色造型设计	159
第四节	角色造型技法	163
	一、线描造型法	163
	二、块面造型法	166
第五节	优秀作业赏析	170
	一、作业主题：一个和三个	170
	二、作业主题：吉祥物设计	175
后 记	179

1



第一章 动画角色设计概述

本章概述

本章是进行动画角色造型设计前的基础理论讲解，首先从动画角色的概念、发展史、分类、绘制工具等方面进行系统介绍，使学生首先对动画角色设计有一个理论、系统的认识；其次讲解了动画角色中的线条基本功的绘制要求和技法，并举例进行分析讲解，为后续设计打下基础。

学习目标

1. 了解动画角色造型的概念与发展史；
2. 了解动画角色设计的分类与特点；
3. 掌握数字绘画工具与线条绘制的方法；
4. 学会鉴赏优秀的动画角色作品。

第一节 动画角色设计简介

说起漫画、动画作品，人们首先想到的是里面活灵活现、富于个性的角色。还记得小时候看过的《黑猫警长》《葫芦娃》《大闹天宫》《机器猫》《阿拉蕾》《米老鼠与唐老鸭》吗？这些动画形象给我们留下了深刻的不可磨灭的记忆，这些角色设计性格鲜明，为整部作品的成功做出了极大的贡献，并伴随了一代又一代人的成长。随着时代的进步，动画作品在我国也逐渐成为创意产业的主流，若想成为一名专业的动画制作人员，必须要掌握一定的专业知识技能，全面提高自己的素养。角色设计是动画设计的重要环节，也是其中最基础的技能，需要不断进行实践。

虽然动画作品中的人物在现实生活中是不存在的，或者是以现实人物为基础、经过艺术加工的，但在设计师的手中，动画角色由一个个本来没有生命的虚拟形象变成了鲜活生动的角色，如同电影中的演员一样带给人们真实的感受。以动画为例，动画里的角色是动画艺术家创造的演员，他们担负着演绎故事、推动戏剧情节，以及揭示人物性格命运和影片主题的重要任务。

动画包括动画和漫画两个部分，动画的制作相对来说较为复杂，大多以团队的形式进行创作，因

此为了保证动画的制作进度顺利，我们可以将动画的流程大致分为前期、中期、后期三个阶段，动画角色造型处于流程的前期阶段。

前期阶段包括策划编剧、剧本撰写、角色与场景设计、风格设计、分镜头设计等内容，是整个动画的基础与核心部分（图 1-1-1）。中期阶段在二维动画和三维动画的制作中略有不同，二维动画中期阶段主要包括原画动画、动画测试、勾线上色等环节（图 1-1-2）；三维动画中期阶段主要包括建模、角色绑定与动画、灯光材质、渲染等部分（图 1-1-3），主要通过计算机完成。中期制作阶段是耗时最长，也是最辛苦的工作部分，需要工作人员具有耐心与合作精神。后期阶段主要包括片头片尾、音乐音效、后期特效、剪辑、合成、输出等部分，属于动画的整合修饰部分（图 1-1-4）。

在动画的制作流程中，角色造型设计的作用十分重要。一个作品策划后首先要完成文字剧本，之后就要开始进行角色设计、场景设计与分镜头设计，尤其是分镜头设计决定了整个动画的画面与节奏。在这个环节中，角色设计起到了关键的作用，它对于能否在画面中将故事讲述清晰、能否完成角色性格的塑造等方面具有决定性作用。

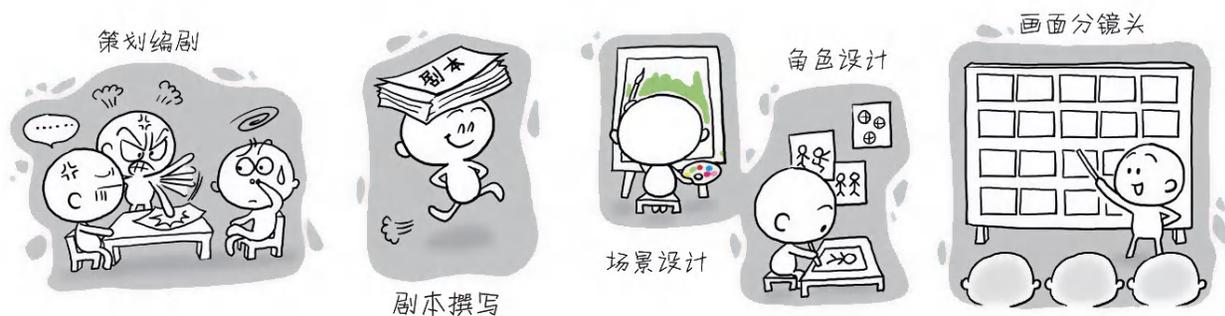


图 1-1-1 动画作品前期设计

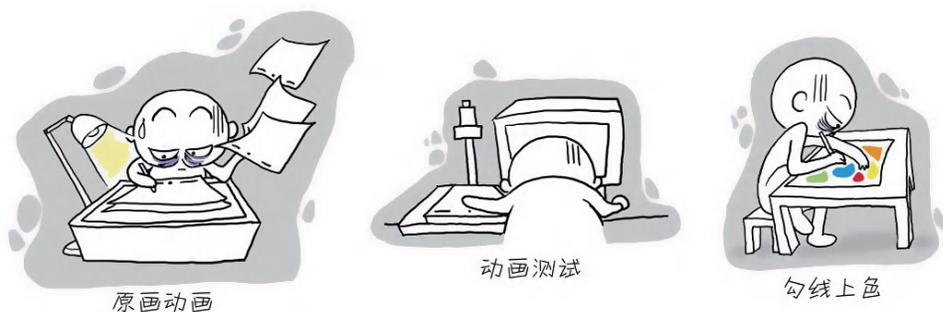


图 1-1-2 二维动画作品中中期制作

包括原画动画、动画测试、勾线上色等部分，是最辛苦的工作部分。

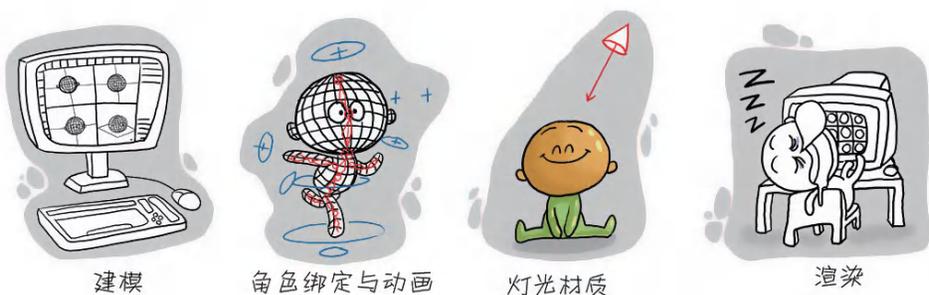


图 1-1-3 三维动画作品中中期制作

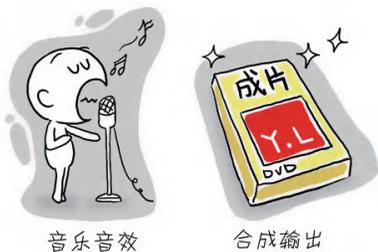


图 1-1-4 动画作品后期合成

一、动画角色的概念

动画角色设计是动画前期工作的重要环节。在常规的动画制作流程中，造型设计步骤主要是根据文字剧本创造出具体形象，并将涉及的草稿图归纳整理出规范的造型本，供其他环节的动画制作人员参考。角色设计的应用领域除了本书所说的漫画、动画之外，还包括游戏、影视、网站设计、广告、吉祥物、绘本、模型手办、虚拟偶像等，可以说在这个充满创意的时代，一切视觉媒体都会用到角色

设计（图 1-1-5）。角色设计就是给一切视觉媒体创造出富有个性、充满魅力的虚拟角色造型，这个造型包括角色的外形、转面、表情设计、动作设计等一切与角色相关的内容，目的是使这个角色在观众看来可信。

动画角色设计就是为动画作品进行的角色设计。动画角色设计要根据动画或游戏作品的要求来进行，一般来说都会有一个文字性的要求，设计师要按照文字要求将角色从无到有的创造出来。

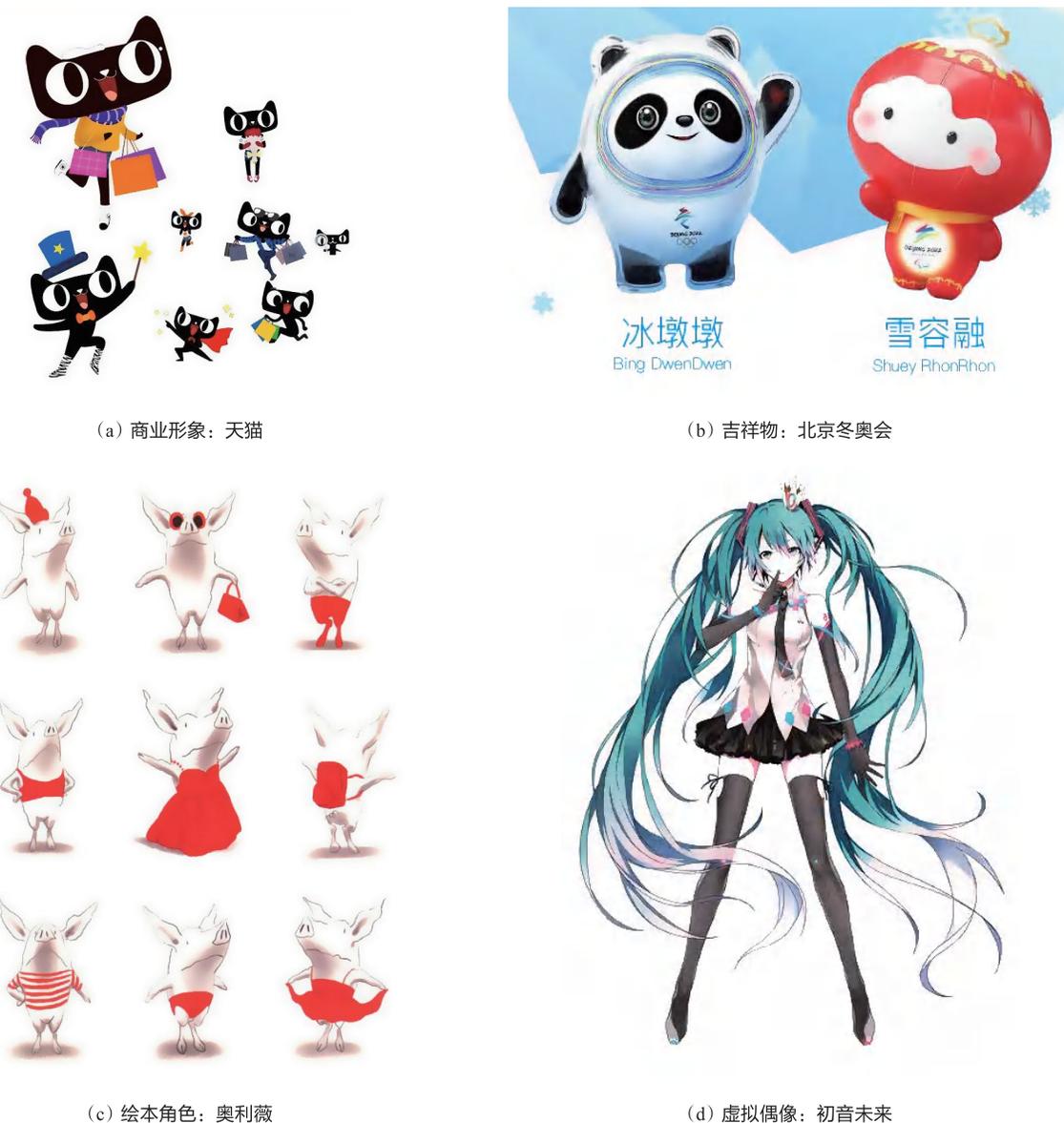


图 1-1-5 角色设计不同的应用领域

二、动画角色造型发展史

(一) 国外动画角色造型发展

角色设计的历史可以追溯到远古人类留在山洞石壁上的绘画，当然我们不会讲得这么久远，我们定义的角色设计大约从 19 世纪末开始，从当时的漫画杂志上可以看到角色造型设计的雏形。我们以动画产业发达的美国为例来介绍国外动画角色的发展。

1894 年，美国《纽约世界》杂志上的《黄孩子》漫画创造了一个角色，主人公黄孩子是一个年纪大约六七岁的儿童（图 1-1-6），他有着光秃秃的脑袋，大大的耳朵，穿着宽大破旧的长袍睡衣。黄孩子不但成为连环漫画的知名形象，还产生了大量的周边产品，包括玩具、塑像、广告招贴等。黄孩子是历史上公认的美国第一个连环漫画人物，作者理查德·奥特卡特也成为美国连环漫画的创始人。

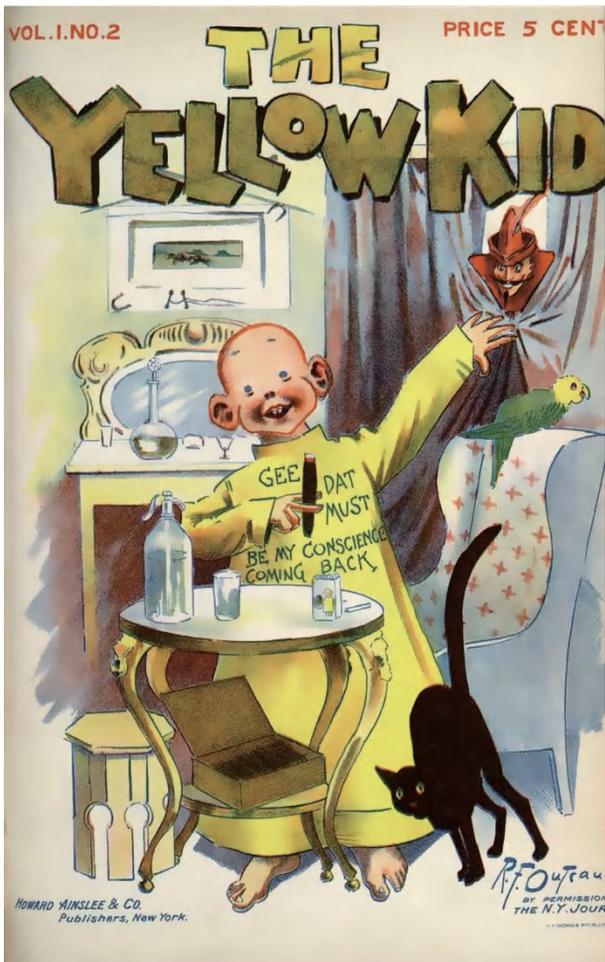


图 1-1-6 《黄孩子》

1898年，米其林兄弟无意中发现堆在一起的轮胎很像一个人的形状，于是一个由许多轮胎组成的人物角色诞生了，这个米其林轮胎人叫作“必比登”（Bibendum），他的中文名称为“米其林轮胎先生”。从此他成为米其林公司个性鲜明的象征。一个多世纪以来，必比登以他迷人的微笑、肥胖可爱的形象，把欢乐和幸福几乎带到了世界的每个角落，已经成为家喻户晓的亲善大使，米其林也因此而扬名天下（图 1-1-7）。



图 1-1-7 米其林

提起动画角色，不得不提到一个角色，就是1914年温瑟·麦凯的动画《恐龙葛蒂》，片中角色改变了此前人们普遍把动画当成纯艺术形式的概念，虽然今天看来其动画技术很稚嫩，但在当时这只憨态可掬、可爱任性的恐龙葛蒂引起了轰动，成为名噪一时的卡通明星，从此动画明星也开始像真人明星一样被观众接受和喜爱（图 1-1-8）。

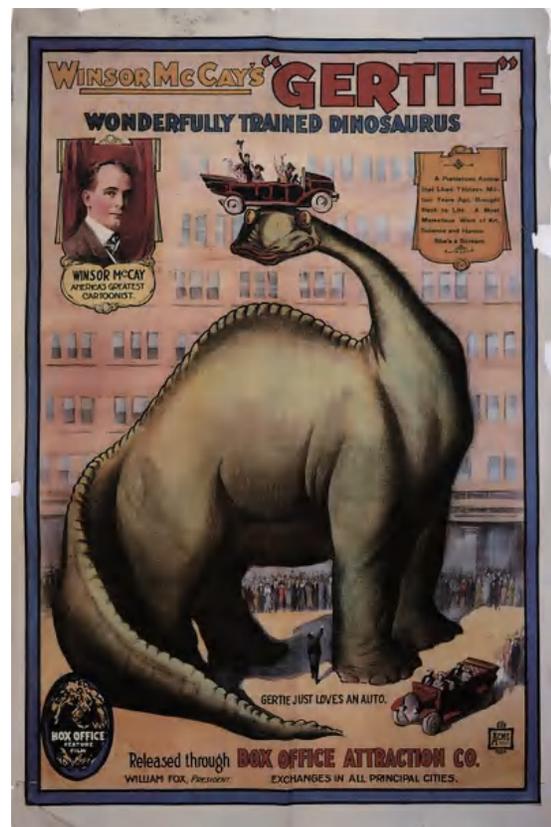


图 1-1-8 《恐龙葛蒂》

动画角色设计

1917年，苏立文创作了美国动画史上第一个有个性魅力的动画人物“菲力猫”。菲力猫起初只是一个充满好奇心、喜爱恶作剧且富有创造力的小角色，但后来其受欢迎程度却超越了当时的电影明星。他黑黑的身体矮胖笨拙，白白的脸上扑闪着大大的眼睛，笑起来则咧着大大的嘴巴，这一形象立刻为人所熟知。菲力猫也被誉为首位真正意义上的动画电影明星（图 1-1-9）。

1928年的《蒸汽船威利》是全世界第一部有声动画片，此片的问世标志着米老鼠形象的诞生。米老鼠颠覆了老鼠的形象，展现出一个勇敢、善良、乐观的角色，问世以来就获得了观众的喜爱，后来成为世界上寿命最长、回报率最高、最具标志意义的角色设计（图 1-1-10）。正是米老鼠的设计开创了迪士尼动画帝国的伟业。

爱吃菠菜并叼着烟斗的大力水手在 1929 年被漫画家埃尔兹·西格创造出来，这个角色有着夸张

的肌肉，吃了菠菜就能力大无穷，因此他也成为我们童年的美好记忆（图 1-1-11）。

1937年的《白雪公主》是迪士尼的第一部彩色动画影片。影片塑造的白雪公主在造型上既保留了真实的人类身材比例，又在此基础上对人物进行了夸张，突出女性柔美、可爱的一面，后来我们看到的《小美人鱼》《美女与野兽》《阿拉丁》《仙履奇缘》这些动画中的女主角，都拥有和白雪公主类似的造型特征，因此，“白雪公主”成为了日后迪士尼动画女主角的典范与风格定位（图 1-1-12）。《白雪公主》成功地开启了动画史的新纪元，为迪士尼今后动画的发展打下了坚实的基础。

以上是国外动画角色设计历史中一些著名角色，此外国外的角色设计还在不断发展，角色在作品中起到的作用越来越不可忽视，甚至超越了作品本身的价值。

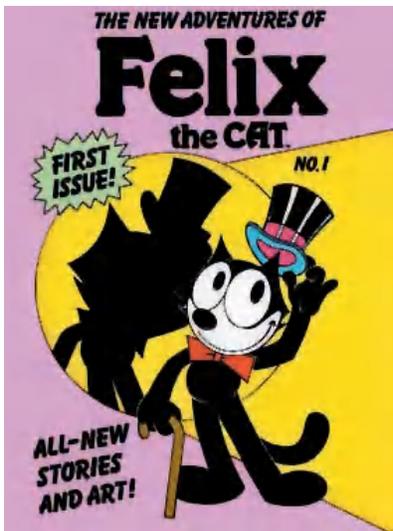


图 1-1-9 菲力猫

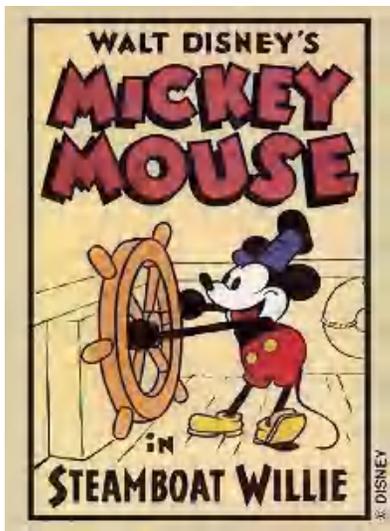


图 1-1-10 米老鼠



图 1-1-11 大力水手



图 1-1-12 《白雪公主》

（二）国内动画角色设计发展

学习角色设计还必须要了解国内角色设计的历史，现在我们面临的一个很大的问题就是设计的角色容易受到欧美、日本的影响，缺乏中国本土特色，这和中国老一辈艺术家比起来实在是令人惭愧的事情。这节课我们就以动画为例，来了解我国动画角色设计发展的历程。由于中国动画风格与造型多样，我们挑选一些经典角色进行举例。在欣赏这些经典角色造型的同时，我们不禁感叹前辈们多变的造型手法和中国传统文化与角色造型的完美结合。

1935年，一个叫三毛的孩子诞生了，他身世凄凉，饥寒交迫，受尽欺辱，贫穷得只剩下三根头发，这个经典角色出自中国杰出的漫画家张乐平之笔（图 1-1-13）。三毛的形象很好地诠释了旧社会底层人民的困苦生活，将流浪儿童在旧社会被奴役、被欺负、被凌辱、被践踏的悲惨遭遇表现得淋漓尽致。这部作品揭露了人间的冷酷、残忍、丑恶、欺诈与不平，深深刺激着我们的神经，看完后

引人深思，三毛的形象也深深地烙印在我们的脑海中，成为经典。



图 1-1-13 三毛

动画角色设计

万氏兄弟是中国动画的开拓者，为中国动画的发展做出了很大的贡献(图 1-1-14)。1941 年，受到美国动画《白雪公主》影响，《铁扇公主》由万氏兄弟制作完成。影片设计新颖，形象生动，孙悟空的七十二变、铁扇公主的种种法力，被描绘得活灵活现、出神入化。此片还将中国的山水画搬上银幕，第一次让静止的山水动起来。吸收了戏曲艺术造型的特点，赋予每个重要角色以鲜明的个性特征，使之具有浓郁的民族特色。在世界电影史上，《铁扇公主》是继美国的《白雪公主》《小人国》和《木偶奇遇记》之后的第四部大型动画艺术片，标志着当时中国的动画艺术已经接近世界先进水平(图 1-1-15)。



图 1-1-14 万氏兄弟



图 1-1-15 《铁扇公主》

中国动画人善于尝试不同的动画制作方法，大胆使用中国的传统艺术形式，如剪纸艺术、水墨画、折纸艺术、木偶等，把动画片的先进制作技术与中国引以为荣的民族艺术相结合，使中国动画达到了一个巅峰。上海美术电影制片厂拥有一大批优秀的原创动画创作者，他们凭借对中国动画和民族文化深深的热爱，创造了大量高质量的动画作品和家喻户晓的经典动画形象。

1955 年的木偶美术片《神笔马良》是动画电影“中国学派”的开山之作，在国际上屡获大奖。作品取材自民间传说，采用逐格拍摄木偶的手法完成，人物造型朴实而具中国特色，深刻而又易懂的道理蕴含其中。此作品在探索民族民俗方面取得了成功的经验，为中国美术片的民族化指明了方向(图 1-1-16)。



图 1-1-16 《神笔马良》

1956 年的动画片《骄傲的将军》(图 1-1-17)，其角色造型的民族特色十足，在创作上借鉴了中国传统戏曲尤其是京剧的许多元素，例如将军的脸谱化便借鉴了京戏人物造型，在动作的设计上也采取了京戏的风格。



图 1-1-17 《骄傲的将军》

1959年的《渔童》是笔者童年印象最深刻、最喜欢的动画之一了，它采用的是中国传统的剪纸风格，小渔童从渔盆出来的造型极富美感，老渔夫的正义勇敢形象、洋鬼子的卑鄙贪婪、县官的谄媚迂腐，甚至每个配角的造型都无处不透着浓厚的中国本土特色（图 1-1-18）。



图 1-1-18 《渔童》

20世纪60年代，随着中国动画人对民族性的认识不断提高，中国人文精神的重要环节——水墨画终于与动画片联姻了，同时折纸片也加入了动画大家庭，动画的题材渐渐丰富了起来。此时，中国动画迎来了第一个创作高潮。

1961年至1964年制作的《大闹天宫》，可以说是当时国内动画最具代表性的作品，从人物、动作、画面、声效等方面都达到了当时世界的最高水

平。孙悟空这个动画形象成为一代人的偶像与回忆。《大闹天宫》的美术设计张光宇是孙悟空的设计者，动画中的很多造型元素都来自他的绘画作品《西游漫记》中的设计元素（图 1-1-19）。张光宇的装饰画在民族艺术的基础上，汲取外国美术中的优秀成分，形成形式感极强、富有民族趣味的时代感。《大闹天宫》中的孙悟空上穿鹅黄色上衣，腰束虎皮短裙，下穿大红裤子，足下一双黑靴，脖子上还围着一条翠绿的围巾，导演万籁天用八个字称赞他“神采奕奕，勇猛矫健”（图 1-1-20）。美猴王已成为世界亿万人民喜爱的艺术典型，为祖国和人民赢得巨大荣誉。任何一个动画人都会不会无视《大闹天宫》在国内甚至国际动画界的影响和地位。



图 1-1-19 《西游漫记》



图 1-1-20 《大闹天宫》

动画角色设计

1977年，中国动画电影从濒临死亡进入了第二个繁荣时期，艺术形式再次成为动画人强调的重点。一些篇幅短小的片子既有鲜明的民族风格，又有现代意识，它以简洁奇特的置景、幽默夸张的人物和轻松诙谐的音乐揭示出深刻的道理。中国动画的艺术风格也形成了独树一帜的“中国学派”。

1979年，取材于古典文学作品的动画《哪吒闹海》横空出世。这部被誉为“色彩鲜艳，风格雅致，想象丰富”的作品，在国内外深受欢迎，它以浓重壮美的表现形式，再一次焕发出民族风格的光彩（图 1-1-21）。



图 1-1-21 《哪吒闹海》

1980年的《三个和尚》是根据中国民间谚语改编而成的：“一个和尚挑水喝，两个和尚抬水喝，三个和尚没水喝。”在艺术风格上，本片采用戏曲表演的“写意”手法，人物设计造型别具一格，具有强烈的个性，寥寥几笔就完全表现出了三个人物的不同性格，既具有幽默感，又给人以朴拙、善良的感受。在场景造型上，参考了一些中国传统的绘

画技法，如绘有山、水、庙的大全景具有水墨山水画造型的味道。影片还把西方动画片的现代漫画表现手法巧妙地结合并融化在民族风格之中，使生动活泼的画面形象中蕴含着深刻的道理（图 1-1-22）。



图 1-1-22 《三个和尚》

1983年的《天书奇谭》在人物的造型设计方面很好地继承了中国传统装饰绘画的特色，整个影片充分运用许多民族的东西，如年画、京剧、绍兴泥娃娃，充满了民间文化元素。众多人物的刻画无不栩栩如生，如蛋生、袁公、狐狸精、县太爷、府尹、小皇帝都个性鲜明，尤其是整个影片的中心角色——三只狐狸精，更是造型各有特色，性格鲜明，叫人印象深刻（图 1-1-23）。《天书奇谭》无论在故事的原创，还是在人物造型、动作设计与对白方面，无不创下了一个中国动画的高峰。



图 1-1-23 《天书奇谭》

1986年至1987年的《葫芦兄弟》(图1-1-24)是上海美术电影制片厂最成功的原创作品之一, 整部动画采用剪纸的造型风格, 人物造型设计富有中国民间造型特色, 七个葫芦娃造型可爱, 有着大大的眼睛, 头部是葫芦发型, 身着不同颜色的服装; 蛇精、蝎子精、爷爷、穿山甲等角色都经过创作者精心的设计。这是一部当之无愧的国产美术动画艺术精品。



图 1-1-24 《葫芦兄弟》

20世纪九十年代国外动画大量涌入我国, 中国动画原创力量遭遇断代, 年轻的动画人纷纷转向制作商业利润更高的国外动画, 愿意付出时间和精力做中国原创动画的人少了许多, 老一辈的动画人无法将“中国学派”传承下去。这个时期的动画角色造型充满了日本与迪士尼的影子, 中国风格越来越被大家遗忘。

1999年, 结合我国传统神话传说制作的大型动画《宝莲灯》(图1-1-25)问世, 这是一部里程碑式的动画作品。这部作品给处于原创低迷期的中国动画打了一针强心剂, 让我们重新燃起了对中国动画的希望。这部作品模仿迪士尼的运营模式, 在风格造型上也有借鉴迪士尼的影子, 尤其是其中那只小猴子的角色定位。虽然这部动画给了我们希望, 却也叫人感到痛心, 因为我们还是

没办法从中找出当年中国动画辉煌时期的影子, 中国动画变成了外国动画的山寨版, 曾经的“中国学派”不知何时才会再到来。



图 1-1-25 《宝莲灯》

虽然中国动画经历了低迷期, 但现在越来越多的动画爱好者开始纷纷投入这个行业。中国动画近些年来也逐渐有复苏的迹象, 尤其是一些学院作品屡屡获得国际大奖, 让我们看到了中国动画的未来与希望。商业动画方面, 面向低幼的《喜羊羊与灰太狼》系列动画和面向高年龄段的动画《魁拔》也取得了显赫的成绩, 为中国动画走向产业化迈出了一大步。

港台动画也有自己的特色, 其中不乏优秀作品。在2003年年底, 一只粉红色的小猪不经意地打动了我们的心, 他就是麦兜(图1-1-26)。麦兜是一只普通的猪, 没有复杂的造型, 只有漫画版简单的造型和憨憨的表情, 在生活节奏和压力如此之大的社会, 这只小猪为我们带来了不少轻松与欢乐。



图 1-1-26 麦兜

三、动画角色造型分类

(一) 漫画角色

漫画发展到今天，其作品风格可以说是包罗万象，本书无法将所有的类型都囊括其中，将主要介绍几种典型的漫画角色风格，增加大家在学习之初对漫画角色的了解。

1. 简笔漫画角色

简笔漫画角色是指漫画角色的造型比较简单，往往是一些基本型的组合，第一眼看上去像简笔画一样，但是造型简单并不意味着设计简单，很多造型都经历了多年的沉淀，有很强的符号性，比如每个国家都有其代表性的简笔漫画角色。

日本漫画面向的读者群有很细致的划分，面向对象为6~11岁的儿童漫画很多都是简笔漫画角色，这些漫画造型可爱，有着简笔画一样的造型，故事

主题明朗积极或温馨，如《哆啦A梦》《铁臂阿童木》(图 1-1-27)、《樱桃小丸子》(图 1-1-28) 等。



图 1-1-27 《铁臂阿童木》



图 1-1-28 《樱桃小丸子》

欧美的漫画角色分类也较细，其中简笔漫画类型的角色有《花生漫画：史努比》(图 1-1-29)、《加菲猫》(图 1-1-30) 等著名的卡通形象，这些漫画大多以四格或者多格的形式创作故事，故事内容幽默，角色塑造性格鲜明，使人观后很放松。



图 1-1-29 史努比



图 1-1-30 《加菲猫》

2. 写实漫画角色

提起美国写实漫画，我们第一反应就是超人或者蝙蝠侠这样的漫画英雄，认为美国漫画英雄都拥有健美的身材，身穿特殊的服装，拥有异于常人的超能力，职责就是伸张正义与为民除害。在全球范围内美式英雄漫画拥有大量的粉丝，可能是因为每个人都希望自己能拥有那样的超能力，美式漫画英雄正好替我们完成了梦想。

1938 年，一个穿着蓝色紧身衣、披着红披风的人问世了。他的胸前有着盾形的 S 标记，他的速度比飞行的子弹还要快，力量比火车头还要大，可以将一辆汽车高高举过头顶，他纵身一跃便能越过高楼。这就是超人 (Superman)，世界上第一位超级英雄 (图 1-1-31)。

蜘蛛侠 (图 1-1-32) 也是著名的美式英雄漫画角色，与超人和蝙蝠侠略有区别的是，蜘蛛侠并没有被设计成肌肉发达的体型，由于他特殊的飞檐走壁的超能力，蜘蛛侠看上去更瘦更灵活，红色的蜘蛛服成了他的标志。

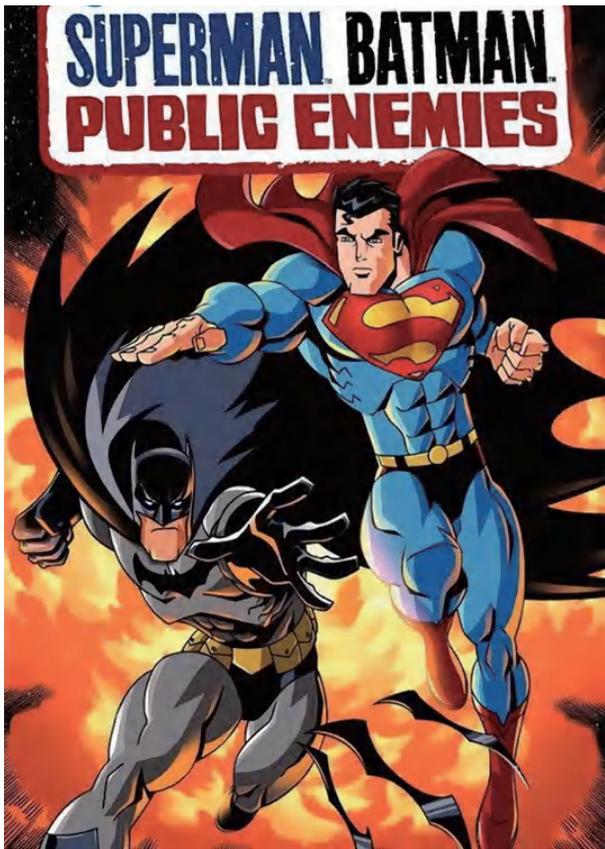


图 1-1-31 超人



图 1-1-32 蜘蛛侠

日式写实漫画的角色拥有与真实的人物差不多的比例，但相较美式肌肉男来说，日式的写实漫画造型较为接近普通人，在人物的五官和身材刻画上进行了一定的简化，更符合人们的审美。比较有名的写实漫画有北条司的《城市猎人》(图 1-1-33)、井上雄彦的《灌篮高手》(图 1-1-34) 等。



图 1-1-33 《城市猎人》

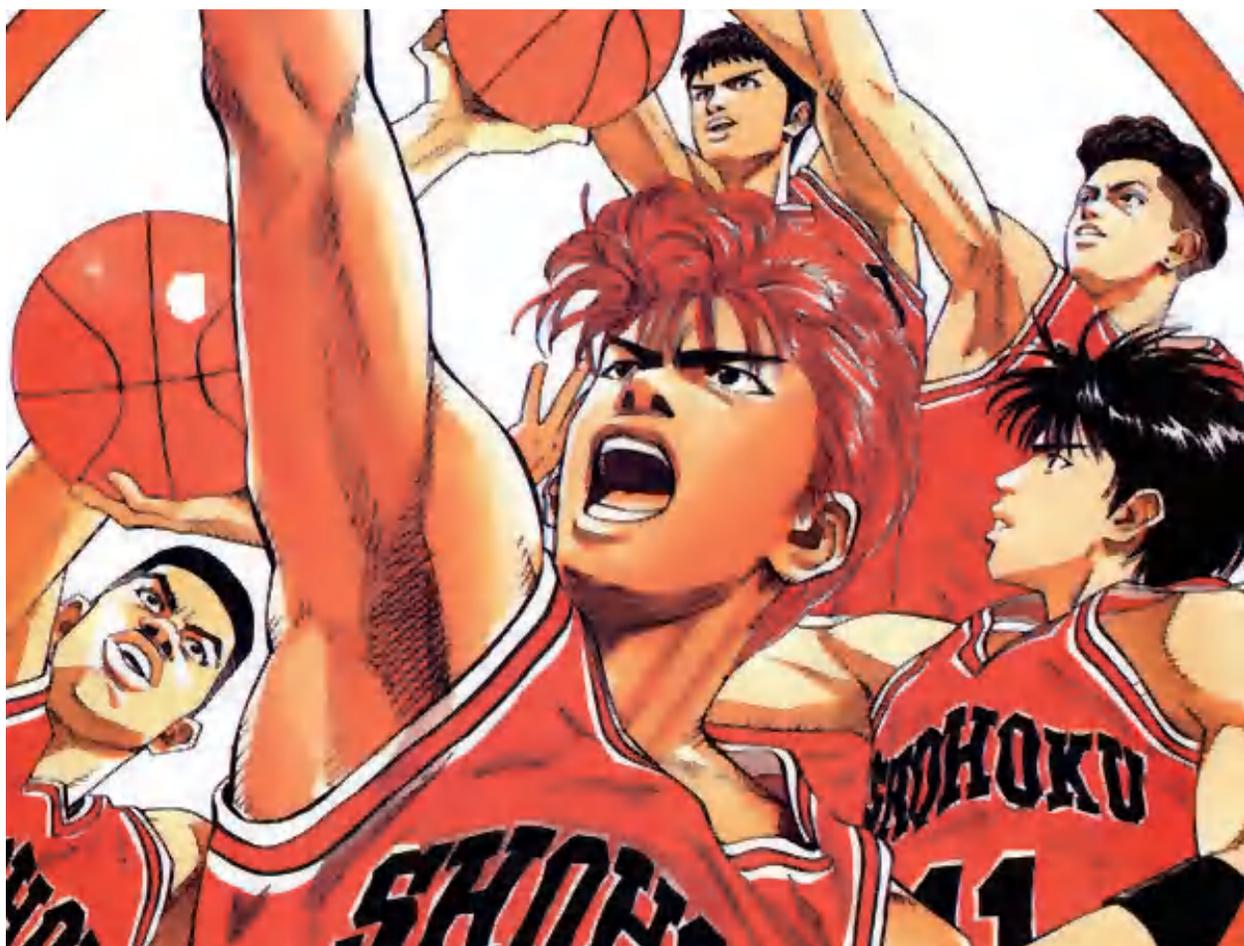


图 1-1-34 《灌篮高手》

3. 半写实漫画角色

半写实漫画角色占据了漫画的大部分比例，日式少年漫画就属于此类。这类漫画主题比较积极热血，造型更为硬朗，主角多是拥有普通外表而内心强大的少年。少年漫画作品主题大多是“努力、友情、胜利”，如《幽游白书》《灌篮高手》《钢之炼金术师》(图 1-1-35)、《乱马 1/2》(图 1-1-36) 等。

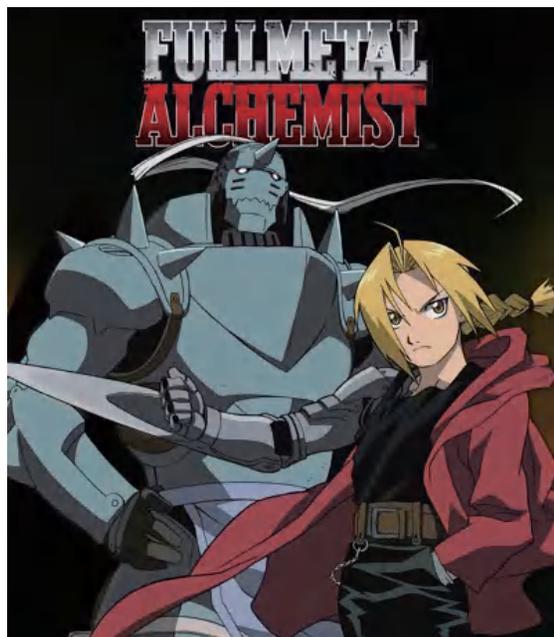


图 1-1-35 《钢之炼金术师》



图 1-1-36 《乱马 1/2》

4. 唯美漫画角色

唯美漫画主要指的是少女漫画类型，这类漫画最大的特点是造型唯美，符合女性的审美需求。在日本漫画中，女性角色多拥有大大的眼睛、飘逸的长发、曼妙的身材，故事中的主要角色不是白富美就是飞上枝头变凤凰的普通邻家女孩；男性角色多为高帅富，个头挺拔、长相英俊。少女漫画是用来满足女性梦想的漫画，在主题上多为浪漫和积极的，故事情节在现实生活中多半不会发生，如《美少女战士》《花冠安琪儿》《月光迷情》(图 1-1-37)、《凡尔赛的玫瑰》(图 1-1-38) 等。

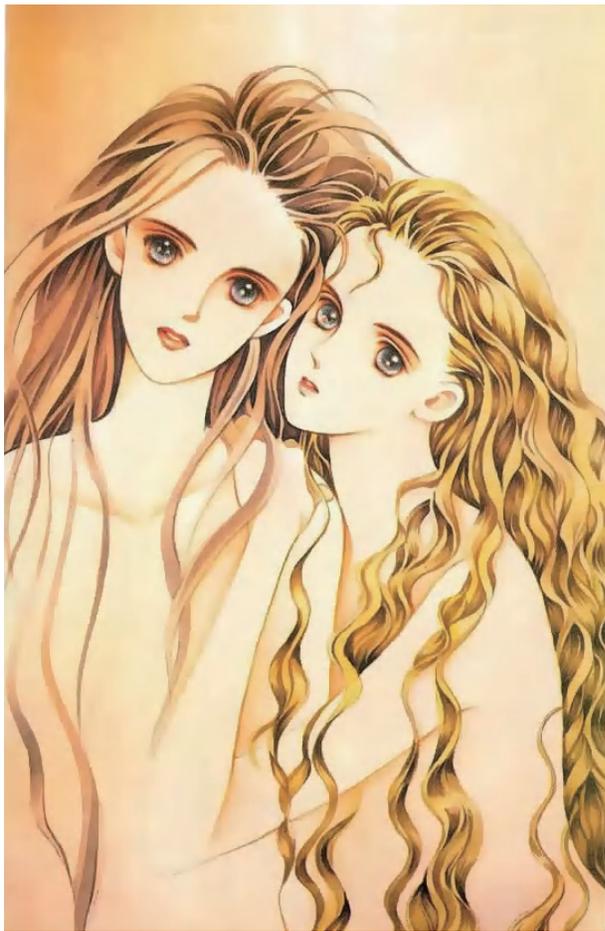


图 1-1-37 《月光迷情》



图 1-1-38 《凡尔赛的玫瑰》

(二) 动画角色

商业动画和艺术动画是动画中的两大分类，两者的美术风格与造型设计具有各自鲜明的特点。此外比较通行的划分还有学院动画、网络动画和儿童动画。

1. 商业动画

商业动画也是主流动画，它以票房和盈利为主要目的，衍生品设计较丰富，美术风格及其人物造型方面符合大众审美及价值观取向。迪士尼的动画角色造型都属于商业动画角色的范畴，比如《料理鼠王》(图 1-1-39)。

2. 艺术动画

艺术动画不以商业盈利为目的，其在创作内容上更加突出艺术家本人的个性表现，在美术风格

上大胆尝试更多艺术风格和创作手法。这一类型动画的观众群体较少，动画长度多为短片，作者以学生作品及其独立制作人为主要群体。例如加拿大艺术动画《两姐妹》(图 1-1-40)，短片用刮胶片的手法做出特殊的艺术效果，在角色造型上也不循规蹈矩，而是具有导演独特的审美与表达。

3. 学院动画短片

学院动画短片指的是学生在校期间创作的动画短片，这类短片具有很强的实验性，没有商业目的，学生在校期间尝试用不同的创作手段或材料进行创作研究，往往带有强烈的风格与个性特点。动画短片《冤》(图 1-1-41)是笔者在校期间创作的一部具有中国传统风格的动画短片，其中借鉴了我国早期上海美术电影制片厂的很多风格特征，具有鲜明的“学院派”风格。



图 1-1-39 《料理鼠王》

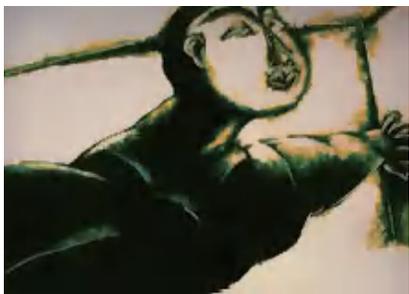


图 1-1-40 《两姐妹》



图 1-1-41 《冤》/欧衡

4. 网络动画

网络动画指的是以互联网作为最初或主要发行渠道的动画作品。网络动画由于受到网速和硬件设备的限制，多以线条简单、色彩简洁的 Flash 动画为主，由于 Flash 只需很小的体积即可储存大量信息，便于传播，很快开始在互联网流行起来。网络动画的作者多以个人为主，内容则多为小品动画或 MV 作品。韩国的网络动画发展迅速，产生了一大批优秀的网络动画和卡通角色，《流氓兔》(图 1-1-42) 就是其中的精品。这个角色完全颠覆了人们脑海中兔子天真可爱的印象，变成了一只贱

贱坏坏的蔫兔子，在网络上大红大紫。

5. 儿童动画

随着人们生活水平的不断提高和精神需求的增加，儿童动画的创作成了一个独立的部分，它以培养孩子的认知能力、良好的生活习惯及活跃的思维能力为目的。儿童动画作品往往由一系列动画角色构成，角色造型符合儿童审美，不追求复杂，多以简单的形态、鲜艳的颜色、活泼的动作、有趣的故事情节来迎合儿童的心理。比较有名的作品有日本的《巧虎》、西班牙的《小 P 优优》(图 1-1-43) 等。



图 1-1-42 《流氓兔》



图 1-1-43 《小 P 优优》

第二节 动画角色设计工具

“工欲行其事，必先利其器”，在进行角色设计与绘制之前，我们必须对绘制工作所需要的各种工具进行了解，找到适合自己的工具，才能更好地进行学习。

本章将分别介绍绘画中会用到的工具并加以说明，以便于学习者找到适合自己的绘画工具，使自己的创作充满乐趣与动力。

一、传统绘画工具

传统的动画绘制采用的都是有纸作业，从构思草图、绘制线稿直到上色全部在画纸上完成，这种方法绘制出的作品往往生动活泼、充满灵性，需要创作者具有一定的绘画功底与较强的造型能力，因为在绘制过程中偶然性较大，并且不可能进行大幅度的修改，同时艺术价值也最高。

(一) 速写本与纸张

坚持画速写是每个角色设计师的必修功课。速

写本是角色设计创作中必不可少的工具(图 1-2-1)。它应该一直装在你的包里，当你有灵感闪现或者看到一些值得记录的情景时，应该快速地把它们记录下来(图 1-2-2、图 1-2-3)。速写本种类很多，可以根据自己的需要进行选择。作为随身携带的速写本，尽量不要选择太大太厚的，纸张也要选择适合的厚度，以不透为准则。



图 1-2-1 速写本



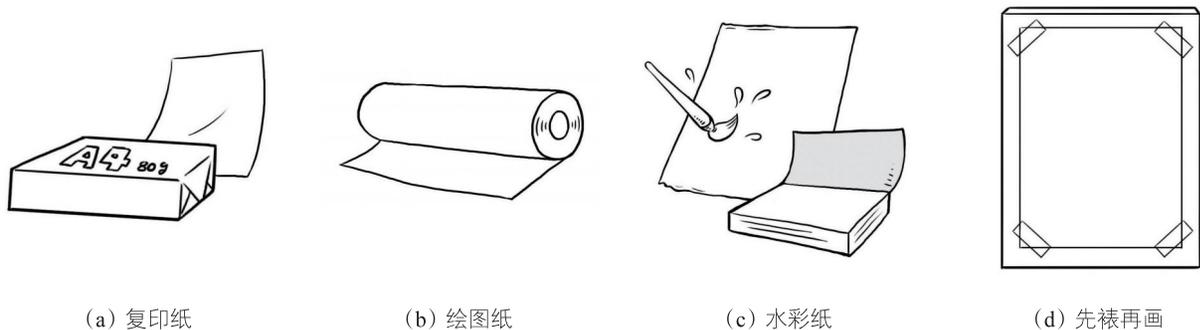
图 1-2-2 速写作品 / 袁琳



图 1-2-3 速写作品 / 袁琳

手绘角色打草稿阶段用什么纸并没有特别的要求，可以用便宜经济的稿纸、复印纸甚至带格子的笔记本纸都可以。如果是用作练习或者仅仅是用来绘制黑白底稿，那么普通的复印纸就够了，可以在完成纸绘后再扫描到电脑中进行色彩绘制（图 1-2-4a）。若是比较正规的绘图，用纸就需要注意一下了，要选择质量较好的复印纸、绘图纸或者漫画专用稿纸。绘图纸洁白、光滑，具有一定的吸水性，擦后不起毛，很适合进行墨水稿与彩稿的绘制，重量在 80g~100g 为好，可以裁成 A4、A3、

B5 等大小使用（图 1-2-4b）。水彩纸适合绘制水彩颜料画，它的吸水力比一般的纸强很多，纸面纤维强，反复涂抹不会破裂（图 1-2-4c）。水彩纸分很多种类，一般练习用水彩纸比较便宜。法国康颂阿诗品牌的水彩纸较贵，但它的三面封胶的水彩本很好用，不用裱纸画画也不会起皱。如果是单张的水彩纸，在绘画之前最好先“裱”在画板上，画的时候很方便，画完后待晾干再裁下来就不会起皱，不影响画面效果（图 1-2-4d）。



(a) 复印纸

(b) 绘图纸

(c) 水彩纸

(d) 先裱再画

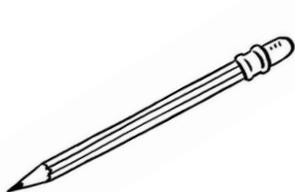
图 1-2-4 纸张

(二) 画笔与橡皮

用来绘图的画笔种类很多，只要能用来写字的笔都能用来画画。铅笔分成普通铅笔（图 1-2-5a）、自动铅笔（图 1-2-5b）、彩色铅笔（图 1-2-5c）。如果是用来勾线，最好选择线条比较丰富的蘸水笔（图 1-2-5d），现在也有专门用来勾线的绘图笔。毛

笔大多用来绘制大面积颜色（图 1-2-5e），水彩绘画还有专门的水彩笔（图 1-2-5f）。

铅笔离不开好搭档橡皮，不仅画错了可以用橡皮擦掉，而且用橡皮也可以擦出漂亮的肌理。橡皮分为普通橡皮（图 1-2-6a）和可以捏成任意形状的可塑橡皮（1-2-6b）。



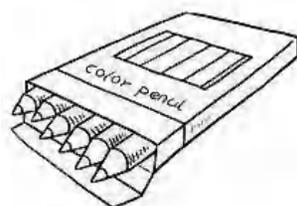
(a) 铅笔

铅笔的作用是起稿，铅芯要选择 HB~4B 的为最好，太硬会划伤画纸，太软容易弄脏画面。



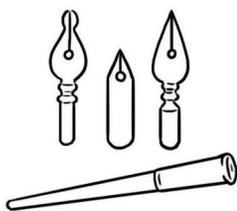
(b) 自动铅笔

自动铅笔和普通铅笔作用一样，不同之处在于它很方便，省去了削铅笔的麻烦，有多种铅芯可以选择，常用的铅芯规格有 0.5mm 和 0.7mm。



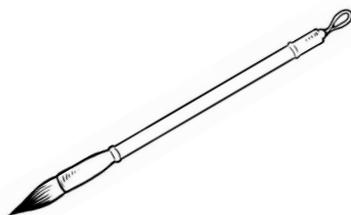
(c) 彩色铅笔

彩色铅笔是很容易掌握的上色或草图工具，在任何类型的画纸上它都能均匀着色。彩铅分为水溶性与非水溶性两种，水溶性彩铅在绘制完成后可以用毛笔进行晕染，效果类似于水彩，色彩亮丽、操作简便。



(d) 蘸水笔

蘸水笔为勾墨线常用工具。蘸水笔绘制的线条比较富于变化，但需要经常练习以适应其属性。



(e) 毛笔

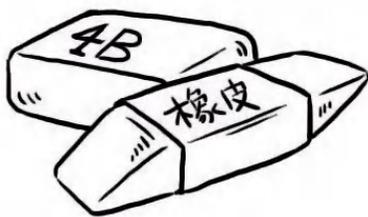
毛笔要选择笔头锥形、笔杆挺直的，大的毛笔可以晕染大面积色彩，小的狼毫毛笔可以用来勾线或者勾画细节。



(f) 水彩笔

水彩笔笔头较丰满，含水量大，很适合用来绘制水彩画。要选择笔头柔软、不易掉毛的水彩笔，一般大中小各一支就够了。

图 1-2-5 画笔



(a) 橡皮

橡皮在手绘铅笔稿阶段非常常用，4B 橡皮质地柔软，适合擦除较软的铅笔痕迹。



(b) 可塑橡皮

可塑橡皮多用在修改细节或者制作一些特殊的纹理效果中，它非常柔软，可以捏成不同的形状来擦除比较特殊的部位。

图 1-2-6 橡皮

(三) 其他手绘工具

1. 颜料

绘制黑白稿件多使用墨水(图 1-2-7a)或者墨汁(图 1-2-7b),绘制彩色稿件可选择的余地就大了,除了彩色铅笔之外,还有色粉(图 1-2-7c)、水彩颜料(图 1-2-7d)、固体水彩颜料(图 1-2-7e)、水粉、丙烯、油画、蜡笔等。

2. 拷贝台

绘制完草稿纸后,借助拷贝台可以将草稿用干净的稿纸进行清稿,非常方便。拷贝台(图 1-2-8)也是传统动画制作的工具之一,又叫透写台,是用来辅助绘制动画和插画的工具。将多张纸张放在拷贝台上,通过光的穿透作用可以看到下层纸张上绘制的图形,从而在上层的纸张上进行参考绘制。它是手绘作业的必备工具之一。



(a) 绘图墨水

绘图墨水是蘸水笔常用的颜料,多用来进行正稿的描线。比起普通墨水,绘图墨水不容易渗透,能保持较好的浓度。



(b) 墨汁

墨汁稀释后也可以作为绘制线稿的颜料,稀释的浓度要掌握好,否则使用过程中容易弄脏纸面。



(c) 色粉笔

色粉笔多用来绘制彩色稿件,色粉笔分为硬质与软质两种,本书作者最喜欢用的是上图的软质色粉笔,绘制出来的色彩细腻、柔和。



(d) 水彩颜料

水彩颜料最常用的是管状水彩,需要调色盘来进行稀释调色,水彩透明度较高,颜色之间重叠会产生丰富的效果,要多加练习才能更好地掌握。



(e) 块状水彩颜料

块状水彩颜料是一种便携水彩颜料,调色盘和颜料块只有手掌大小,方便写生时携带和使用。画画时配合自来水笔使用,节省了带刷笔筒和涮笔的程序,但价钱较贵,可根据情况选择。

图 1-2-7 颜料

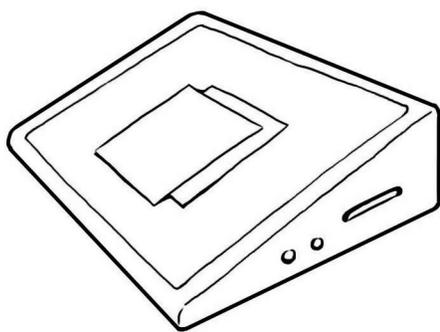


图 1-2-8 拷贝台

二、数字绘画工具

数字时代来临，电脑与手绘板逐渐普及，从而在很大程度上替代了手绘作业。某些作品采用半无纸化操作，将绘制完成的手绘线稿利用扫描设备输入电脑中，利用软件进行上色，大大提高了工作效率。还有一部分作品为全无纸化操作，从草图、线稿到上色全部在软件中完成，并且可以用素材进行拼接与修正，为作者提供很大的方便，但失去了某

些传统绘制的乐趣，商业气息更浓，艺术价值不高。在使用的时候一定要记得，数字绘画工具只是一个工具而已。

（一）电脑与手绘板

电脑是数字绘画的基础工具，在选择的时候可以根据个人不同的情况选择适合的电脑，有台式电脑（图 1-2-9a）、笔记本电脑（图 1-2-9b）可供选择。此外，绘图用的电脑对显卡和内存要求比较高，苹果电脑（图 1-2-9c）受到很多设计者的钟爱。

在手绘板发明之前，鼠标也作为绘图工具来使用，我们简称鼠绘。手绘板的出现为数字化绘图提供了很大便利，我们可以直接在电脑软件中进行线稿绘制、上色、做后期等一系列操作，便于修改，而且可以无限复制（图 1-2-10）。但是要注意电子文件的保存，否则文件一旦丢失或损坏，就会比较麻烦。长时间用手绘板画画，由于保持一个姿势不变，很容易患上颈椎病、肩周炎等病，要注意经常活动活动身体。



（a）台式电脑

适合各种绘图设计，功能强大，价格经济，是工作环境比较固定的情况下必须有的装备。



（b）笔记本电脑

小巧、便于携带，适合工作地点经常变动的人群，使用寿命较长，但高配置的价格略贵于台式机。



（c）苹果电脑

如果有条件可以考虑一步到位的苹果电脑，其色彩和使用度都很舒适，适合绘画作图，专业人士必备。

图 1-2-9 电脑



(a) 影拓系列

(b) 影拓配套设备

(c) Bamboo 系列

手绘板首选 WACOM 公司出的影拓系列，它是专门针对绘图人员所设计的，具有超强敏锐的压感与分辨率，价格较贵，在 2000 元以上。

目前影拓系列最新的是 Intuos5 代数位板，数位板带有笔座和可以替换的笔尖，数位板尺寸用作绘图 M 号比较合适，便于携带。

如果资金不充足可以选择入门级的 Bamboo 数位板系列，作为学生或者爱好者这种型号的数位板足够满足使用需求了，它的价格在 1000 元以内。

图 1-2-10 手绘板

(二) 平板电脑

平板电脑是近年来逐渐兴起的一种绘画工具，由于其便携的特点，深受绘画者喜爱（图 1-2-11）。其特定的 App 绘画软件，使用起来与 Photoshop+ 分类似，也便于上手。

(三) 其他设备

除了以上介绍的必要设备外，还可以准备好一些辅助设备来帮助我们进行角色设计，比如扫描仪

（图 1-2-12）、数码相机（图 1-2-13）等。如果是在纸上绘制的线稿或者草图，用扫描仪输入到电脑里是最佳选择，可以保证你作品的分辨率与细节。数码相机作为搜集素材的工具，可以随时记录情景，单反数码相机拍出的照片像素较高，需要配合专业的镜头来用，缺点是价格高，块头较大。如果想要携带便捷，卡片机是更好的选择，它可以直接放在裤兜里，其照片的像素虽不如单反相机，但作为参考图片已足够了。



图 1-2-11 平板电脑



图 1-2-12 扫描仪



(a) 单反数码相机



(b) 卡片数码相机

图 1-2-13 数码相机

三、数字绘画软件

最后来介绍数字设计软件。可以用来进行绘图软件很多，每个人都可以选择自己喜欢的软件，大部分绘图软件都拥有相似的界面与快捷键，所以掌握起来非常方便快捷。比较常用的有 Adobe Photoshop (图 1-2-14a)、Corel Painter (图 1-2-14b) 和 Easy Paint Tool SAI (图 1-2-14c) 等。Photoshop

这款软件大家都很熟悉了，它具有强大的图片处理能力，同时也是一款优秀的绘画工具，是创作动画作品必须掌握的软件。Painter 是一款专门用来绘制插图的工具，它可以模拟任何类型的笔触与绘画效果，与手绘的感觉最接近。SAI 是近年来最为人们喜欢的绘图软件，它凭借超小的尺寸和强大的线条修复功能被创作者视为首选的绘画工具。



(a) Adobe Photoshop



(b) Corel Painter



(c) Easy Paint Tool SAI

图 1-2-14 数字绘画软件