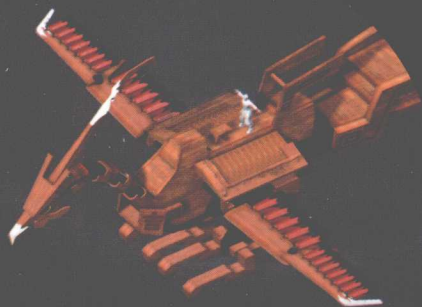




动漫游戏专业普通高等教育系列教材

影视动画 造型设计

动漫游戏专业普通高等教育系列教材
编写委员会



动漫游戏专业普通高等教育系列教材

编写委员会

策 划

陈义冰

编写策划

浙江传媒学院动画学院

杭州玄机科技信息技术有限公司

现代出版社

责任编辑

陈世忠

封面设计

易风

版式编排

王 俊

劳骁立

陈丽琼

编 委

韩 铭

刘 源

谭 伟

任志宏

马建昌

肖 伟

刘少辉

刘移民

赫 聪

陈德春

魏 东

李林潘

陈天荣

杨 磊

李 伟

周 宇

谢多强

(以上排名不分先后)

内容提要

该书着重于专业理论与动画造型设计相结合,配有大量原创动画造型案例范品,内容丰富,体例新颖。是一本实用性、案例性较强的《影视动画造型设计》教材。该书以动画造型的创意为重点,使之逐步掌握动画造型设计的基本知识、基本技能,增强动画造型的设计能力及表现力。内容涉及影视动画中各个动画角色设计,如角色的比例造型、转面造型、表情造型、口型造型和各种动态造型。

动画造型的特点是用形象的语言,将抽象的象征意义转化为具象的视觉艺术形象,综合运用变形、夸张、拟人等艺术手法将动画角色设计为可视形象。其目的是要对每一个动画角色赋予感染力和生命力。

结合实际赏析世界上优秀的动画造型作品,并配合中国本土优秀的原创动画造型案例,将理论与实践相融合。

从专业角度出发该书是一本符合本科、大专、高职、高专普通高等教育动漫游戏专业学生、动漫游戏爱好者量身定做的实例教材。在每个章节的后面都有和本章内容紧密相联的思考题,引导学生互动讨论、作业练习与课程总结,并提供课堂教学多媒体课件辅助光盘。

图书在版编目(CIP)数据

影视动画造型设计/陈义冰,刘葵主编.—北京:现代出版社,2007.12

ISBN 978-7-80188-832-7

I.影… II.①陈… ②刘… III.动画片—造型设计—教材 IV. J954

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2007)第 196949 号

主 编 陈义冰 刘 葵
责任编辑 陈世忠
出版发行 现代出版社
通讯地址 北京市安定门外安华里 504 号
邮政编码 100011
电 话 010-64267325 64245264(传真)
电子邮箱 xiandai@cnpitc.com.cn
印 刷 人民美术印刷厂
开 本 889mm×1194mm 1/16
印 张 9
版 次 2008 年 3 月第 1 版 2008 年 3 月第 1 次印刷
书 号 ISBN 978-7-80188-832-7
定 价 48.00 元(附赠一张 CD-ROM 电子课件光盘)

版权所有,翻印必究;未经许可,不得转载

序言

随着经济全球化和文化创意传媒产业的迅猛发展,我国动漫产业,近年来呈现出强劲的复苏和迅猛的发展态势,巨大的市场需求为动漫产业发展提供了宽广的市场基础,当然,产业的发展离不开人材,人材的培养离不开教育,教育是产业发展的源动力。这将给我国动漫教育的发展带来新的机遇。

在影视动画片里,人类的想象力得到了充分的发挥,它赋予自然界的一切花草树木、动物以情感给予它们以人性化的表现。动画艺术的特点是用形象的语言,将抽象的象征意义转化为具象的视觉艺术形象,综合运用变形、夸张、拟人等艺术手法将动画角色设计为可视形象。其目的是要对每一个动画角色赋予感染力和生命力。动画应该归类于电影艺术,其不同于通常意义的电影之处是:它的拍摄对象不是真实的演员,而是由动画师画出的预先虚拟设计好的动画形象。在动画片里演员就是动画师本人,戏演得好坏和动画师的自身素质、文化修养有着紧密关系。

在国家大力发展动漫产业的号召下,开设动画专业的高校与日剧增,大家都出于一个目的,一个心愿,多快好省地发展动画事业。对优秀的原创性人才的需求和培养成为最迫切的问题。因此动漫教育在近年来出现了蓬勃发展的状况,而动画是其中最具综合性的和最重要的专业。虽然近年来陆续面市了一些专业教材,也都在探索一条适合自身特色的动画教育模式,但对快速扩张和尚属成长期的中国动画教育领域而言,多样化和特色优势教学课程的设置和相关教材的出版仍是迫在眉睫的事。

该系列教材特点是校企合作,将理论与实践相结合,配有公司制作的大量新颖实用的精彩案例,和编者长期的创作实践经验和多年丰富的教学经验相融合,以动画行业的生产标准为编写依据,教材基本上涵盖了动画设计、制作与后期合成全过程。课程内容环环相扣,相互融会,但又是相对独立。课程的知识点紧紧围绕行业创作和生产需求进行设计编写。事实证明,优秀的动画作品是最好的教案实例,这样可以缩短人才培养从书本到企业实践的周期,保证了企业的用人需要,同时满足了课堂教学的要求,使教与学和产业有机地接轨。

在这里,要感谢明日科技(中国)有限公司、杭州玄机科技有限公司,他们毫无保留地将一些技术资料公开,这对公司来讲是难能可贵的,同时也要感谢各位编者的辛勤工作。由于时间仓促,书中内容有疏漏之处在所难免,恳请广大师生提出宝贵意见,以便我们在今后的编撰中进一步充实、改进和完善。

陈义冰

浙江传媒学院 动画学院 动画系主任

2008年1月

目 录

导论	01
第一节 动画美术风格类型比较	03
第二节 美术设计的基本任务	22
第三节 动画造型设计师	22
思考题	36
第一章 动画造型设计风格	37
第一节 写实性风格	40
第二节 半写实性风格	43
第三节 风格作品欣赏临摹	45
第四节 抽象性风格	55
思考题	60
第二章 动画造型设计应用技法	61
第一节 人物造型设计	65
第二节 动物造型设计	66
第三节 造型作品欣赏	75
思考题	79
第三章 动画角色造型设计	80
第一节 角色比例造型	82
第二节 角色转面造型	89
第三节 角色表情造型	94
第四节 角色口型造型	98
第五节 角色动态造型	99
第六节 角色服饰设计	106
第七节 道具造型设计	110
思考题	112
第四章 动画造型色彩配置	113
第一节 色彩的产生	114
第二节 色彩的装饰性	114
第三节 色彩的调子	115
第四节 色彩的对比	117
第五节 色彩的调和	129
第六节 色彩的心理	132
思考题	135

导论

在动画片里,人类的想象力得到了充分的发挥,它赋予自然界的一切花草树木、动物的情感和人性化的表现。动画造型是用形象的语言,将抽象的象征意义转化为具象的视觉艺术形象。其中,动画造型在整个动画创作中占有极为重要的地位。

一部好的动画片必定有好的造型才能充分传达出故事情节和人物性格,引起观众的共鸣。这一点在动画片《秦时明月》、《孝女曹娥》等众多动画片中得到了很好的体现。

一部完整的动画作品可以从几个角度来审视它的艺术性:一是剧情本身对某一创作思想的刻画程度;二是作品表现手法、叙事方式的艺术表现力;三是直观的画面审美。这三个方面相辅相成。动画角色设计恰恰是体现在这三个方面,它的艺术性直接归结到对画面的处理,即角色的各种姿态造型、身材、比例、表情、技法、风格、色彩以及形象的综合表现。一个成功的角色

设计不仅使观众获取视觉上的审美感受,还能将其引入作品的想象空间。

动画艺术其实是一门画出来的视听造型艺术,它需要我們同时运用造型手段和绘画制作手段对影视动画片进行角色造型设计。角色造型设计既要求有高度的创造性,又要求有很强的艺术性。一方面要求艺术创作,另一方面则要求通过绘画手段进行绘制。

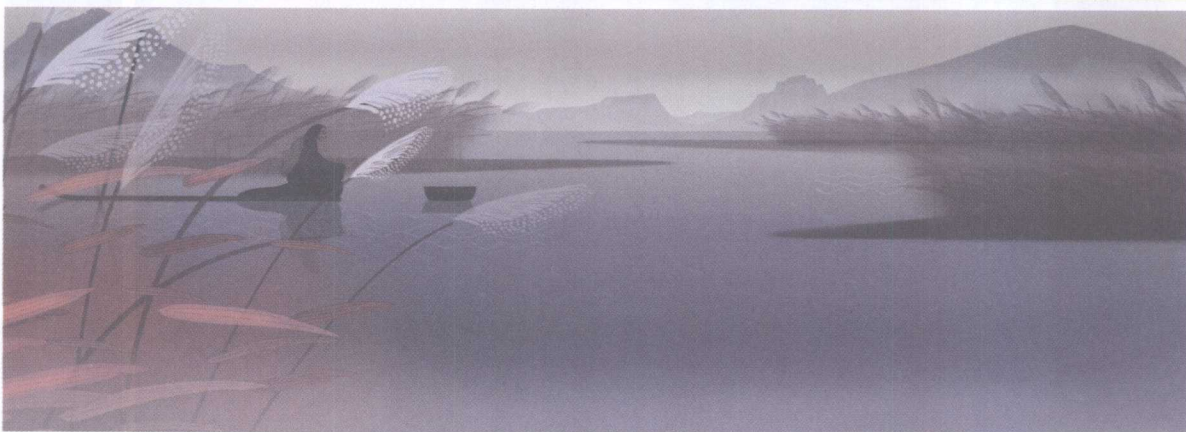


动画片《秦时明月》角色造型





动画片《秦时明月》角色造型



动画片《孝女曹娥》角色造型

动画片涉及的内容广泛,有反映古代生活的、有反映现实生活的、有青春浪漫的、有恐怖悲剧的、有科幻冒险的、有温馨烂漫的童话王国等等。因此,动画造型的样式与风格从现实到非现实有着巨大的跨度和多样的变化。但是,无论是写实风格还是匪夷所思的幻想造型,都离不开它们作为表达人类精神和情感载体的这一特征。从这个意义上说,每个动画角色的性格,不管它的外形如何变化,都是人的某些特征的一种折射。因此,作为一名设计者,在研究和设计动画造型之前,首先要研究和了解人的不同外在特征、气质和内在性格的差异,重视对生活的观察和积累,这样才能赋予动画造型以感染力与生命力,才能创造出栩栩如生的动画形象。

动画造型源于生活,又高于生活,是一门多种因素结合的综合性很强的视觉艺术。理想的动画造型是塑造动画造型设计成功的关键。尽管动画造型的手段是多样的,但都离不开简化和夸张这两种最基本的表现方式。动画中夸张的造型与现实形成的反差而使观众产生视觉的兴奋,更能突出动画造型的鲜明性格特征,给人留下深刻的印象。

动画造型风格与本国文化有着极其密切的关系,中国博大精深的民族文化和悠久的历史对早期的中国动画片的成功起到了关键性的作用。因此,我们一定要扎根于本民族文化土壤,在吸收、借鉴国外先进的科学技术及造型手段的同时,多从中国传统历史及中国现代文化中吸收精髓和营养。只有这样中国的动画行业才会有希望。

第一节 动画美术风格类型比较

一、传统动画

动画是电影制作的一种。本来是没有所谓传统动画的,自从电脑图像软件入侵动画片制作以后,人们便把电脑图像软件之前的动画片制作称为“传统动画”了。

传统动画,也指古典动画,是动画历史上最古老、最普遍的表现形式。

动画(Animating)——在词典中的解释为,“赋予生命”的意思,给无生命的东西以生命。动画片又叫卡通片,它是由连续逐格的画面构成。我们所说的传统动画片是产生了一个多世纪的一种艺术形式,用最简单的话说就是:会“动”的画,和电影一样,动画片是利用电影的逐格拍摄法,根据人们眼睛的视觉残留现象,用绘画方式画出一幅幅静态的但又是逐渐变化着的动态画面,经过摄影机、摄像机、电脑一格一格地拍摄或扫描到电影胶片上,然后以每秒钟跳动24格画面或25帧的速度连续放映或播放。凭借着景别的变化、视角的变化、各种镜头的剪接等配合故事情节发展来组织画面,从而让凝固静态的画面“活动”起来。它的突破之处在于绘制过程中使用了电影分镜头语言,令观者像观赏电影一样身临其境地进入故事情节。

动画应该归类与电影艺术,不同于通常意义的电影之处在于:它的拍摄对象不是真实的演员,而是由动画师画出的预先虚拟设计好的动画形象。在动画片里演员就是动画师本人,戏演得好坏和动画师的本身素质、文化修养有着紧密关系。

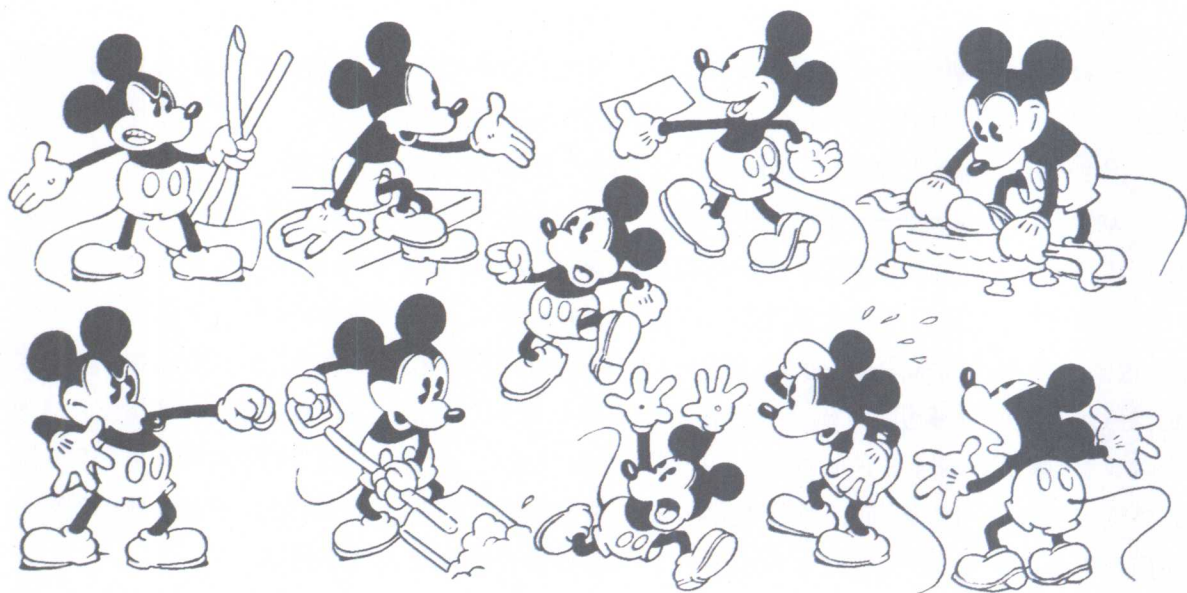
动画艺术其实是一门画出来的视听造型艺术,它需要我们同时运用造型手段和绘画制作手段对影视片进行动画角色、场景空间造型设计。造型设计既要求有高度的创作性,又要求有很强的艺术性。一方面要求艺术创作,另一方面则要求通过绘画手段进行绘制。

动画片不但能使一切生物(即人物、动物、植物)按照动画师的意志活动起来,也可赋予非生物以生命,使桌、椅、锅、碗和机器人等都按照原创设计人员的意志活动起来;它能非常鲜明和富有表现力地表现某些自然现象,如:风、雪、鱼、雷、水、火、烟、云,还可以通过叠化等技巧,直接使一种形象变化为另一种形象,如:《大闹天空》中孙悟空的“七十二变”等。总之,动画片什么都能表现,它为我们充分发挥丰富的想象力、创造力提供了广阔的天地,它特别擅长于表现夸张的、幻想的、虚构的题材,它能把幻想与现实紧紧地交织在一起,把幻想的东西通过具体形象表现出来,因而具有独特的感染力。

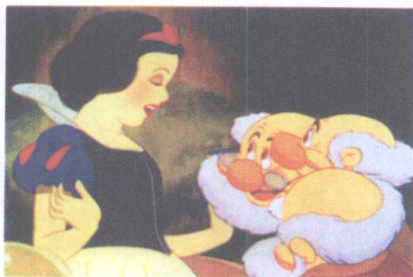
传统动画最大的优点是它的表现力较强,在电视教材动画的制作中,常用于表现一些质地柔软、动作复杂,又无规律,形态发生变化的物体动态。传统动画经历 100 多年的发展,影响力越来越大,无论大人孩子等不同的人群,都是它的观众,一个好的动画形象会被一个人记忆一生,说明动画片确实有着它独特的魅力。传统动画产业至今已成为一个庞大的产业,并且还在成长。

1、美国动画造型风格

不可否认,美国与日本是世界上少有的可以称之为动画影视“大国”的国家——不仅因为它们生产的动画影视数量之多,而且还由于动画影视在其动漫产业中占据着不可替代的地位。单就两国动画片的造型风格而言,也是各有千秋,各有所长。



迪斯尼传统动画造型风格



动画片《白雪公主》



动画片《美女与野兽》



动画片《驼背人》



动画片《花木兰》



动画片《玩具总动员》

美国的动画业十分发达。既有商业运作非常成功的制片厂，也有世界一流的动画大师沃尔特·迪斯尼（1901～1966年），新一代的艺术家更是层出不穷，同时还出现了以 UPA 学派为代表的实验动画。

沃尔特·迪斯尼的早期动画《米老鼠》、《白雪公主》等，以其圆浑的弧线造型赢得了孩子们的心，并形成了美国动画最具代表性的风格，即整体造型简洁、活泼，男女主人公的形象完美化（同时也是概念化），野兽人性化、善良化（如《美女与野兽》），甚至在细节上也是力求标准、理想的。一直以来美国动画的角色设计都是沿用其常见的造型原则，即正面角色基本上为长方形和圆形脸，头顶平直；反面角色为倒三角形脸，头顶尖。但这也不是一成不变的，迪斯尼动画的造型风格也一直在不断地充实与发展的。

例如动画片《花木兰》，则借鉴了中国画的一些技法，虚实结合，工笔画技法与水墨画技法相结合，意境悠远，颇富东方韵味。《埃及王子》的造型则脱离了传统圆浑的弧线造型方式，长脸、长鼻子、尖下巴、短上额的母亲以及高额头、菱形眼睛、大鼻子、高颧骨的撒普拉和迪斯尼的传统美女简直是天壤之别。然而当我们在撒普拉出场的段落中看到蓝色影调里的她愤怒回首的反打镜头时，却是一个善良的女主角的魔鬼般的反传统的造型，以及特定情景中的性格和心理，这就是《埃及王子》人物造型上最突出的特点——不惜“丑化”面容以发掘性格，摆脱概念化造型。

近来随着动画片《玩具总动员》、《怪兽公司》、《怪物史莱克》、《海底总动员》等的推出，美国制作的动画片仅就视觉效果而言，有逐渐向三维动画发展的趋势。



动画片《怪兽公司》

2、日本动画造型风格

日本动画还善于运用温馨、青春、浪漫的内容,以及唯美夸张的造型风格、神拟变形的手法和性感的画面吸引观众。诞生了一批像手冢治虫、藤子不二雄、大友克洋、鸟山明、北条司、桂正和、宫崎骏等动漫大师,开创动漫大半个世纪,可以说在日本家喻户晓整整影响了几代人的成长,他们创作的许多经典作品多如繁星,自成一格,群星灿烂。如《圣斗士星矢》、《美少女战士》等,画面讲究美伦美奂,精美极致。着重刻画人物形象、服饰、兵器、头饰等。线条行云流水,色彩斑斓,极富想象力。人物造型或是清纯的大眼睛、长腿的美少女或是高大、英俊的美少男,具有程式化特征,给人以清新愉悦的视觉享受。日本动画的角色造型别具风格,独树一帜。在三维动画长足发展的今天,日本动画与三维动画中着力刻画主角的立体感、真实性相反,仍然坚持用相对简单的笔画勾勒角色形象,动画人物和其他角色大都采用传统的二维构图(动画场景及特效镜头仍使用CG技术润色),但创作人员通过出色的观察力赋予角色以鲜明的活力,使得平面的人物看起来是那么的具有生命力,而且名家几乎各有绝活,令人叹为观止。

北条司的《城市猎人》画风写实,他所绘制的人物具有强烈的时代感,他还将人物的动感与物体的质感完美融合,给人以看真人版电影的感觉。

动漫大师手冢治虫的《铁臂阿童木》、《狮王大地》等作品中的形象更是通过电视这种媒体,传播到世界的每一个角落,深入到少年儿童的心中。



动画片《风之谷》

宫崎骏的作品流露出对人类自身生存的关切和忧虑。他运用细致的绘画风格及写实的表现手法,塑造出淳朴、亲和的动画形象,例如动画片《千与千寻》中的小千,动画片《梦幻街少女》中的那个性格开朗的女主角月岛霞等等。他设计的场景造型奇异、

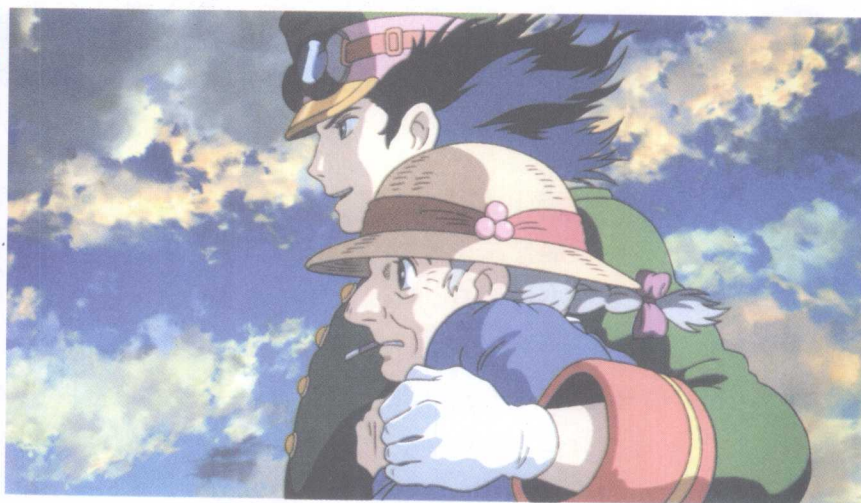


动画片《龙猫》

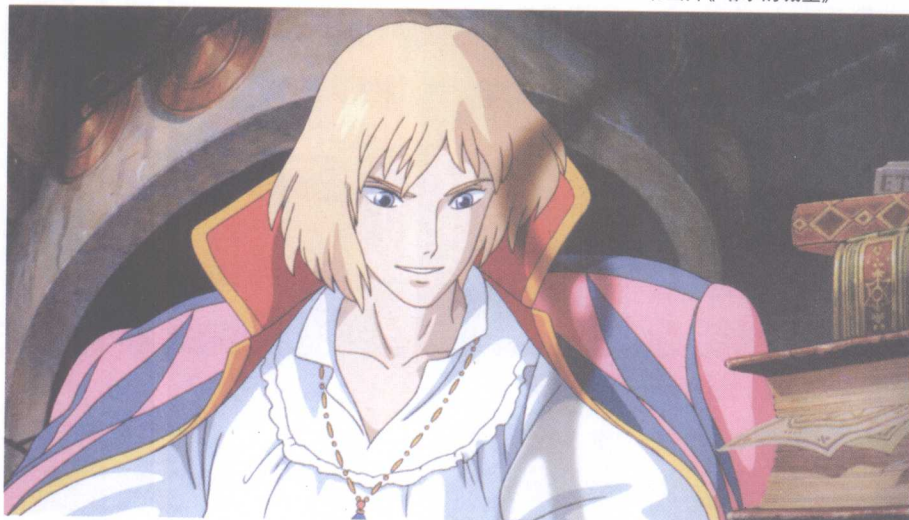
恢宏，画面色彩优雅朴素，但却显现出一种诗意的神秘。宫崎骏还擅长场景的唯美营造。在《幽灵公主》的山谷还绿片段中，当山谷在归还麒麟兽的头颅之后重归翠绿时，那种赏心悦目的效果和东方化的绘画特色，令人心生遐想。



动画片《千与千寻的神隐》



动画片《哈尔的城堡》



动画片《哈尔的城堡》



动画片《铁臂阿童木》

3、中国动画造型风格

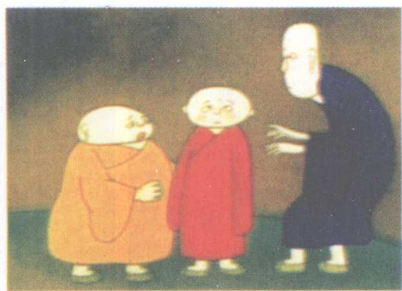
1926年,万氏兄弟(万籁鸣、万古蟾、万超尘、万涤寰)摄制了中国第一部动画片《大闹画室》,从此揭开了中国动画史的一页。在此后的70多年的时间里,中国动画在自己民族风格的道路上艰难地探寻着,取得了许多可喜的成绩。

我国动漫业在一路坎坷与孜孜不倦地创作发展中走到了今天,通过几代人的不懈努力,在艺术创作上曾经有过六七十年代的辉煌成就,当时因其种类繁多,风格独特,制作精良而被国际动画艺术界誉为“中国学派”的美誉。中国民族文化造就了中国动画的艺术风格,例如《大闹天宫》、《牧笛》、《哪吒闹海》、《三个和尚》(上海美术电影制片厂)等大型动画片在造型设计和动作设计方面完全不逊色与同一时代的迪斯尼的造型风格,又不同于日本动画的传统风格。



动画片《大闹天宫》

以《大闹天宫》为例,无论是主角孙悟空的造型,还是玉皇大帝抑或巨灵神和四大天王的造型无不取材于中国的传统文化:例如从敦煌壁画到中国戏剧的造型,甚至中国的门神,全是《大闹天宫》中人物造型的来源。我们再来看看另一部优秀动画片《三个和尚》。《三个和尚》的故事取材于一句古老的中国俗语“一个和尚有水吃,三个和尚没水吃”。在影片中,通过对三个和尚的刻画,描绘出斤斤计较的自私心态。而挑水动作在空白背景中左传右转来处理,这一独具匠心的艺术夸张风格没有丝毫生硬造作之感,充分发挥动画片的特性。因此发挥主观想象力,使构思具有强烈夸张艺术语言,为动画片增加艺术感染力起着重要奠定作用。从故事环境的设定、音乐的配置和叙事手法上来看,无论在场景造型上还是在人物造型上,都参考了一些



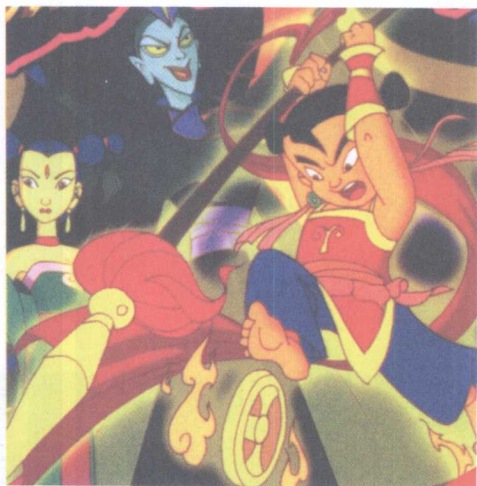
《三个和尚》



《阿凡提的故事》



《九色鹿》



动画片《哪吒闹海》



动画片《黑猫警长》



动画片《梁山伯与祝英台》



动画片《宝莲灯》

中国传统的绘画技法,如山、水、庙的大全景具有水墨山水画造型的味道;人物造型,寥寥几笔,气韵生动,随意洒脱却又神情俱现,极具中国画的表现力。

《九色鹿》(上海美术电影制片厂)取材于敦煌莫高窟第257窟西壁的北魏壁画《鹿王本生故事图》,该影片在美术设计上很好地保持了北魏壁画的独特风格。《鹿铃》(上海美术电影制片厂)则根据庐山“白鹿书院”中的一个有趣的传说改编而成,是一部清新、雅致的水墨动画片……随着中国动画业的发展,表现手法也日趋成熟,动画人物的造型风格也越发多样化。新动画片《哪吒传奇》的造型设计则脱离了《哪吒闹海》中的平面化设计模式,更具空间感和透视感。创作者继承了中国传统文化及美术的特点,又加进了许多现代化的理念并将一些青春偶像的造型也融入其中。但从哪吒的造型上看,它摆脱了传统的葫芦娃式的中国儿童动画造型,变得更有灵性,更具亲和力。产生了一批蜚声海内外的优秀作品,并形成了自己独特的造型风格。其中最引人注目的是中国水墨动画的成就及其表现力。

各国动画造型风格的形成并不是偶然的,它是由动画家所处的时代、地域及其所属民族的文化氛围决定的,因而动画造型的创作基本上是固定于民族底蕴的范畴之内的,而其民族文化精神也是作者的理想、信仰、精神与审美风格生发的源泉。因此,中国式动画造型实质上也是要求我们的动画创作体现出我们自己的生活内涵与民族情感。

应该看到,中国文化、中国艺术的博大与繁杂,对于我们来说是一个无尽的宝藏。如何选择,如何发扬,如何借鉴,这些都是很困难的但却是很有意义的工作。中国的动画尚处于发展阶段,理论体系及教学体系尚不完善,

同时又面临日本、欧美动画的强大冲击。在这个充满挑战与机遇的历史时期,认识的局限必定会导致动画作品的盲目性,因此我们应该明确:

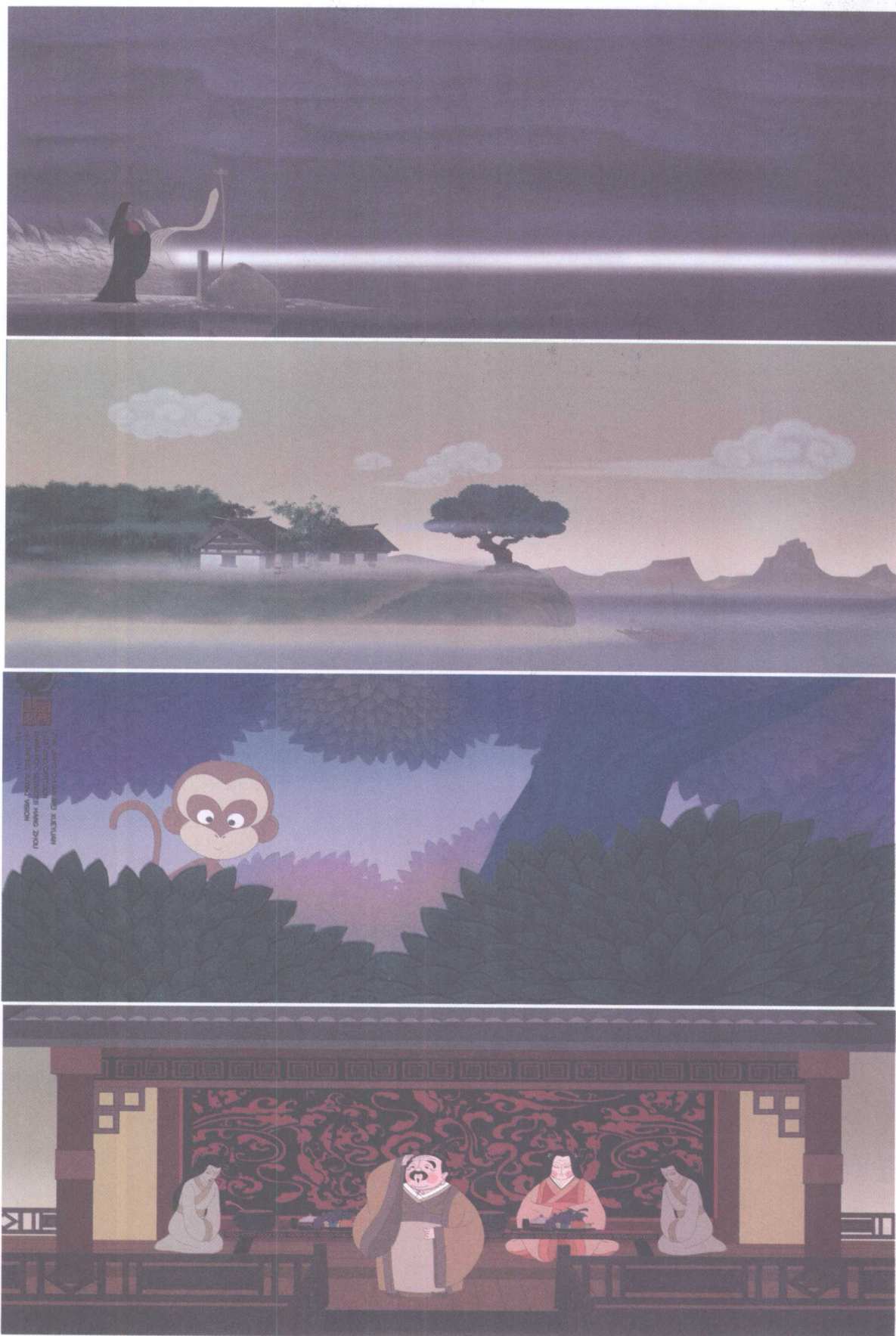
首先,客观地看待“发扬传统”。客观地观点指既不能全盘否定传统艺术的价值又不能重复和走老路,而应该以主动的创造精神从中国各类传统文化积淀中、造型艺术中汲取营养,从而创作出与当今社会审美发展意识相呼应的新的动画形象。深得世界人民赞许的北京 2008 年奥运会会徽就是从中国篆刻艺术中激发灵感而创作出来的,这就是“发扬传统”的最好例证,将其观点运用到动画造型创作中也是如此。



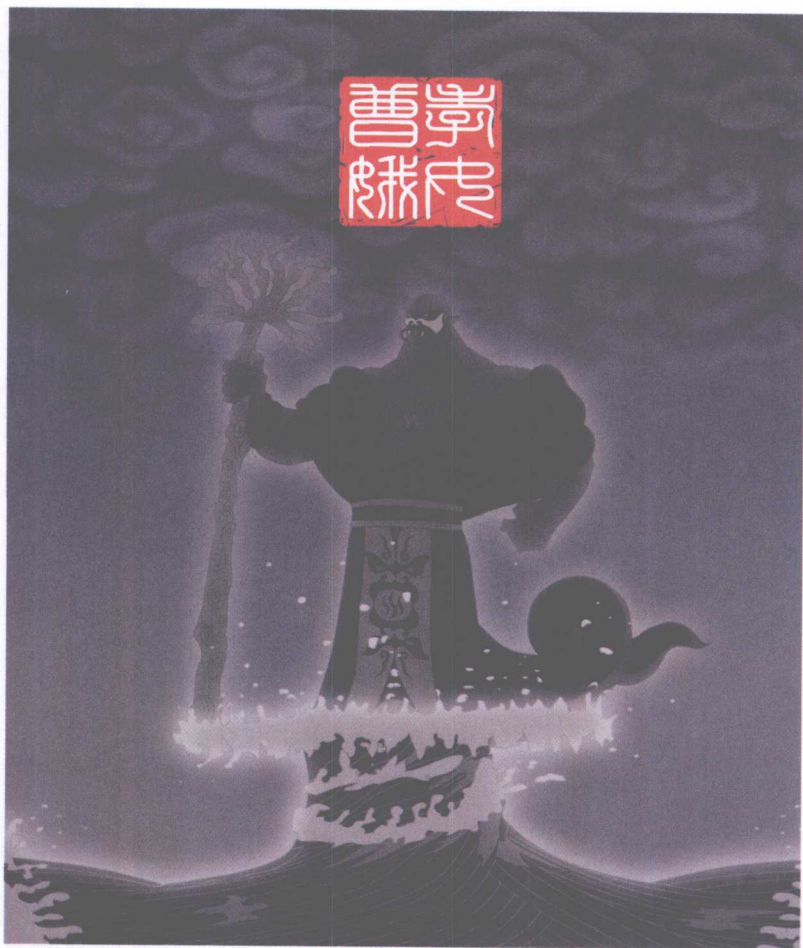
其次,“世界艺术一体化”是当今强势文化的口号,中国动画如果失去了民族性特征也就必定会失去在国际动画界的话语权地位,也就无从谈说交流与互补。“世界艺术一体化”所带来的,确切地说是一种技术的共享,通过这种手段表达的是各国对于艺术的不同态度和不同的观察角度。从这方面来说,《黑猫警长》、《宝莲灯》、《隋唐英雄传》、《我为歌狂》以及《梁山伯与祝英台》等动画片的推出标志着中国式动画的发展。因此,我们不仅要学会走出去,还要有能力打回来,一味模仿而缺乏“原创”精神是没有意义的。



动画片《孝女曹娥》



动画片《孝女曹娥》



动画片《孝女曹娥》

二、计算机动画

1、制作二维动画的软件有好些个,但是在民间最流行的却要算 FLASH 了。

FLASH 是近些年才出现的一种新的事物,它是由美国的 MACROMEDIA 公司推出的一款多媒体动画制作软件。它是一种交互式动画设计工具,用它可以将音乐,声效,动画方便地融合在一起,以制作出高品质的动态效果,或者说是动画。

FLASH 在英文中的原意是“闪光”,因此在中国,Flash 作者便被称为“闪客”。由于网络上每天都有几十万人次下载 Flash 作品的需求量,以及电视节目和广告中对 Flash 作品的青睐,使得“闪客”成为一种新兴职业。很多制作 Flash 工作室如雨后春笋般迅速出现,但在市场上大获成功的仅是少数。

FLASH 动画有别于以前我们常用于网络的 GIF 动画,他采用的是矢量绘图技术,矢量图就是可以无限放大,而图像质量不损失的一种格式的图,由于动画是由矢量图构成的,就大大地节省了动画文件的大小,在网络带宽局限的情况下,提升了网络传输的效率;可以方便地下载观看,一个几分钟长度的 Flash 动画片也许只有 1、2 兆大小。所以一经推出,就风靡网络世界。

FLASH 的优点有操作简单,硬件要求低;功能较强,可以综合众多环节在 Flash 里完成动画;可控性强。Flash 有这么多优点,那么就一定会有一些局限,用 Flash 制作较为复杂的动画时会感觉费力;矢量绘图的局限。