

国际经典动漫设计教程



动画造型设计

International Classical Animation Design Course

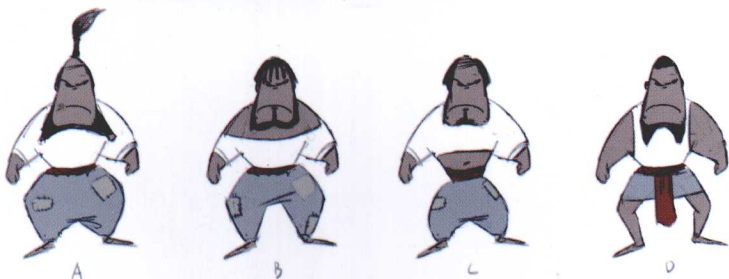
李浩跃 / 编著

国际权威动漫人士二十年倾心打造全新设计理念

原创造型细节解构, 453幅手稿完整再现

78个实操案例, 多达十二步的超详细分步骤讲解

九大专业板块, 从影视动画到游戏角色设定



动画造型设计

International Classical Animation Design Course

李浩跃 / 编著



中国青年出版社
CHINA YOUTH PRESS



中青雄狮

律师声明

北京市邦信阳律师事务所谢青律师代表中国青年出版社郑重声明：本书由著作权人授权中国青年出版社独家出版发行。未经版权所有人和中国青年出版社书面许可，任何组织机构、个人不得以任何形式擅自复制、改编或传播本书全部或部分内容。凡有侵权行为，必须承担法律责任。中国青年出版社将配合版权执法机关大力打击盗印、盗版等任何形式的侵权行为。敬请广大读者协助举报，对经查实的侵权案件给予举报人重奖。

短信防伪说明

本图书采用出版物短信防伪系统，读者购书后将封底标签上的涂层刮开，把密码（16位数字）发送短信至106695881280，即刻就能辨别所购图书真伪。移动、联通、小灵通发送短信以当地资费为准，接收短信免费。短信反盗版举报：编辑短信“JB，图书名称，出版社，购买地点”发送至10669588128。客服电话：010-58582300。

侵权举报电话：

全国“扫黄打非”工作小组办公室

010-65233456 65212870

<http://www.shdf.gov.cn>

中国青年出版社

010-59521255

Email: law@cypmedia.com MSN: chen_wenshi@hotmail.com

图书在版编目 (CIP) 数据

动画造型设计/李浩跃编著. —北京: 中国青年出版社, 2010.6

ISBN 978-7-5006-9374-1

I. ①动... II. ①李... III. ①动画—造型设计 IV. ①J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字 (2010) 第112413号

动画造型设计

[二十一世纪动画设计精品课程规划教材]

李浩跃 编著

出版发行： 中国青年出版社

地 址：北京市东四十二条21号

邮政编码：100708

电 话：(010) 59521188 / 59521189

传 真：(010) 59521111

企 划：中青雄狮数码传媒科技有限公司

责任编辑：李廷钧 张 军 付 聪 王莉莉 刘忆初

封面设计：张宇海

印 刷：北京建宏印刷有限公司

开 本：889×1194 1/16

印 张：12

版 次：2010年7月北京第1版

印 次：2010年7月第1次印刷

书 号：ISBN 978-7-5006-9374-1

定 价：48.00元

“北京北大方正电子有限公司”授权本书使用如下方正字体。

封面用字包括：方正粗雅宋长、方正中雅宋、方正兰亭纤黑。

前言

让爱好变成理想，

让理想变成职业，

你的梦想将不再遥远。

让我们一起走进动画造型设计的世界！

如果你打算成为一名动画造型设计师，或是你正在从事这方面的工作：

如果你对自己的美术功底很自信，但在想象力方面感到力不从心；

如果你对自己的创意已经很满意了，但设计出来的东西总是缺乏视觉冲击力；

如果你觉得自己的设计已经很好了，但不明白为什么不能被采用；

如果你觉得自己的灵感已经枯竭了，但还需要在短时间内想出很多新奇的创意；

如果你觉得开发团队已经做得很好了，但仍没有良好的市场反应。

如果上面的问题困扰着你，请细细地阅读这本书的内容。

为了提高设计水平，应该多鉴赏他人的作品以学习别人做得好的地方。但众所周知，以开发者的身份去设计和以旁观者的角度去鉴赏是两码事。很多人都知道周杰伦的歌很有个性，但只有极少数人可以创作那种风格的歌曲，甚至很有可能只有他一个人。

另外，虽然动画造型设计需要很好的美术功底，但美术功底却不是动画造型设计的全部。即使跟着别人一步一步地画，你还是设计不出属于自己的东西，充其量你的美术功底会有所提高。因为对造型设计来讲，重要的是设计思路还有改进意识。

本书从一个更新、更全面的角度探讨动画造型设计，让你体验全新的设计思路。造型设计不是单凭好的美术功底和一些随机的创意就可以做好的，还需要你有较高的综合素质和一些设计经验。因为造型设计还受其他因素的影响，例如技术的限制、市场审美的限制等。

动画造型设计是动画制作领域里一个很重要的组成部分，在加快生产效率，提高产品质量，尤其是提高视觉效果的质量方面起了关键性的作用。很多国内的动画公司和游戏公司都对造型设计不重视，甚至觉得画面唯美的就是好的造型设计，其他的各方面都可以忽略不计。还有一些公司连造型设计师这个独立的职位都没有。

在这个观众和玩家都特别挑剔的年代，无论动画剧本和游戏策划案做得有多完美，如果产品的视觉效果不好，是不可能获得预期市场效益的。很多观众都会冲着漂亮的演员去看一部电影，同样也有很多观众会冲着吸引人的动画角色去看一部动画。

出色的造型设计本身就是产品的一个卖点，比如不少人会冲着HelloKitty这个角色去看它的动画。而且出色的造型设计除了给公司带来更多的观众和玩家，还可以带动周边产品的销售，例如T恤、玩具等，从而使公司实现经济效益最大化。由此可见，造型设计绝对不是可有可无的。

书里面有些地方会出现概念设计这个词，它与造型设计是同一个意思。

本书在编著的过程中，得到多位朋友和同仁的帮助，在此谨表示由衷的感谢。特别感谢黄冠侨、卢宏发、陈妙榕、刘松玲为本书提供了出色的设计草图。

本人能力有限，难免会有一些失误或是讲得不够全面的地方，希望各位朋友多多包涵，多多指正。但愿这本书能给你的概念设计带来一些启示，能让你的设计能力迈向一个更高的台阶。

目录

前言	003
----------	-----

Chapter One 概述

1.1 动画造型设计在整个动画开发流程中的位置	008
1.2 动画造型设计所用到的硬件及软件设备	009
1.2.1 硬件设备	009
1.2.2 软件设备	011
1.3 一个完整的动画造型设计方案应具备的元素	011
1.4 动画造型设计师应该具备的素质	014
1.4.1 扎实的美术功底	014
1.4.2 创意	014
1.4.3 沟通能力	014
1.4.4 对软件的熟练操作	014

Chapter Two 动画造型设计的风格表现

2.1 整体比例的变化	017
2.2 局部夸张	017
2.3 拆分与重组	020
案例分析1: Q版角色的拆分与重组	020
2.4 分离造型	022
2.5 省略造型	023
2.6 简洁造型	024
2.6.1 点线面的组合应用	024
2.6.2 简单几何形体的应用	025

Chapter Three 市场分析

3.1 不同年龄段的审美差异分析	029
3.2 不同性别的审美差异分析	031
3.3 不同生活方式的审美差异分析	032
3.4 不同地域的审美差异分析	032

Chapter Four 动画造型设计元素

4.1 服饰分割的探索	034
案例分析2: 公主安娜	034
案例分析3: 贵妇人	036
案例分析4: 巫师玛纳	038
案例分析5: 武夫小七	039
4.2 天气与气候色彩变化的探索	040
4.2.1 昼夜变化	040
案例分析6: 梅里雪山	040
案例分析7: 陈旧机械城	042
4.2.2 季节变化	043
案例分析8: 蘑菇林的季节变化	043
4.3 换色系统	045
案例分析9: 机器人斯科特	045
案例分析10: 小海豚	046
4.4 换装系统	047
案例分析11: 女战士艾斯	047
案例分析12: 花仙子柔柔	049
案例分析13: 剑客锐克	052
4.5 成长系统	054
案例分析14: 海洋战士申里	054
4.6 变形系统	056
4.7 对称造型与不对称造型	057
4.8 从简单造型到复杂造型	058
案例分析15: 机器人鲍博	058
4.9 质感的探索	060
4.9.1 不锈钢的质感表现	060
案例分析16: 异型杀手法兰克斯不锈钢的质感表现	060
4.9.2 石头的质感表现	062
案例分析17: 异型杀手法兰克斯石头的质感表现	062

目录

案例分析47: 冬日下的幽灵谷	127
7.1.3 景物光影对场景设计的启发	129
案例分析48: 科布多拉大瀑布	131
7.1.4 景物造型和质感对角色设计的启发	132
案例分析49: 海怪马藤	133
案例分析50: 石头脸	135
案例分析51: 林中人	137
7.1.5 仿生造型设计	138
案例分析52: 仿生运输机	138
7.2 从平面图形到立体造型的转变	140
案例分析53: “极限号”穿梭机	140
7.3 从随机的变化中寻求灵感	145
案例分析54: 海鱼	145
案例分析55: 卡通角色面部	149
7.4 相近造型的探索	151
案例分析56: 爬行动	151
7.5 旧草图中寻找新灵感	153
案例分析57: 深海鱼怪	154
案例分析58: 远古海湾	156
7.6 即兴创作	158
案例分析59: “穿越号”太空总指挥站	158
案例分析60: 孢子植物单体	161
7.7 几何形体的自由组合	167
案例分析61: “穿越号”太空舰	163
案例分析62: 卡通角色	165
7.8 局部变形	167
案例分析63: 机器人尼古拉	167
案例分析64: 大头仔悦悦	169
案例分析65: 水手罗林	170
7.9 穷举法的探索	170
案例分析66: 树木	171

案例分析67: 卡通角色服饰	172
----------------------	-----

Chapter Eight 设计中常遇到的问题以及改进方法

8.1 场景设计改进的案例	174
案例分析68: 蘑菇林的场景设计改进	174
8.2 角色设计改进的案例	175
案例分析69: 人马射手	175
案例分析70: 女巫安妮	176
案例分析71: 书呆子东东	177
8.3 道具设计改进的案例	178
案例分析72: 小型战机	178
8.4 插画设计改进的案例	179
案例分析73: “下沉”	179
案例分析74: “石化”	181
案例分析75: “重生”	181

Chapter Nine 对技术和项目管理的认知

9.1 技术可行性评估	186
案例分析76: 机器战士史灵克	186
案例分析77: 大头娃娃容容	188
9.2 画面效果评估	189
9.3 工作量评估	190
案例分析78: 女巫利娜	190
9.4 整体设计风格的协调性评估	192

Contents

4.9.3 白骨与血肉的质感表现	063
案例分析18: 异型杀手法兰克斯白骨与血肉的质感表现	063
4.9.4 石头与火焰的质感表现	064
案例分析19: 异型杀手法兰克斯石头与火焰的质感表现	064
4.9.5 冰火交融的质感表现	065
案例分析20: 异型杀手法兰克斯冰火交融的质感表现	065
4.9.6 带有锈迹金属的质感表现	066
案例分析21: 异型杀手法兰克斯带有锈迹金属的质感表现	066
4.9.7 X光的质感表现	068
案例分析22: 异型杀手法兰克斯X光的质感表现	068
4.10 能量等级系统	070

Chapter Five 动画造型的设计流程

5.1 动画造型的设计流程图	072
5.2 角色的设计流程	073
5.2.1 写实角色的设计流程	073
案例分析23: 机器人里本斯	074
案例分析24: 机器人鲍博	077
5.2.2 卡通角色的设计流程	079
案例分析25: 小铜人宾宾	079
案例分析26: Q版兔子	081
5.3 场景的设计流程	084
5.3.1 写实风格场景的设计流程	084
案例分析27: 孢子林	084
案例分析28: 派诺星球的巨型浮石	087
5.3.2 卡通风格场景的设计流程	089
案例分析29: 花园城市纽曼	089
5.4 宣传插画的设计流程	091
案例分析30: 森林恋曲	091

案例分析31: 女王克丽奥佩特拉之梦	094
--------------------------	-----

Chapter Six 画面表现的探索

6.1 气势磅礴的构图	098
案例分析32: 海上奇观	098
案例分析33: 海上悬浮的城堡	100
6.2 出众的视角	101
案例分析34: “穿越号”太空站	101
6.3 幻彩的应用	105
案例分析35: 冰封美人	105
案例分析36: 落日下的城堡	106
案例分析37: 完美时刻	107
案例分析38: 失落的文明	108
6.4 细腻的画面效果	109
案例分析39: 海底雅典卫城	109
案例分析40: 帕克丽斯之死	111
案例分析41: 兽人毕提斯之矛	113
6.5 新颖的设计元素	114
案例分析42: 暗黑斧手魔灵	114

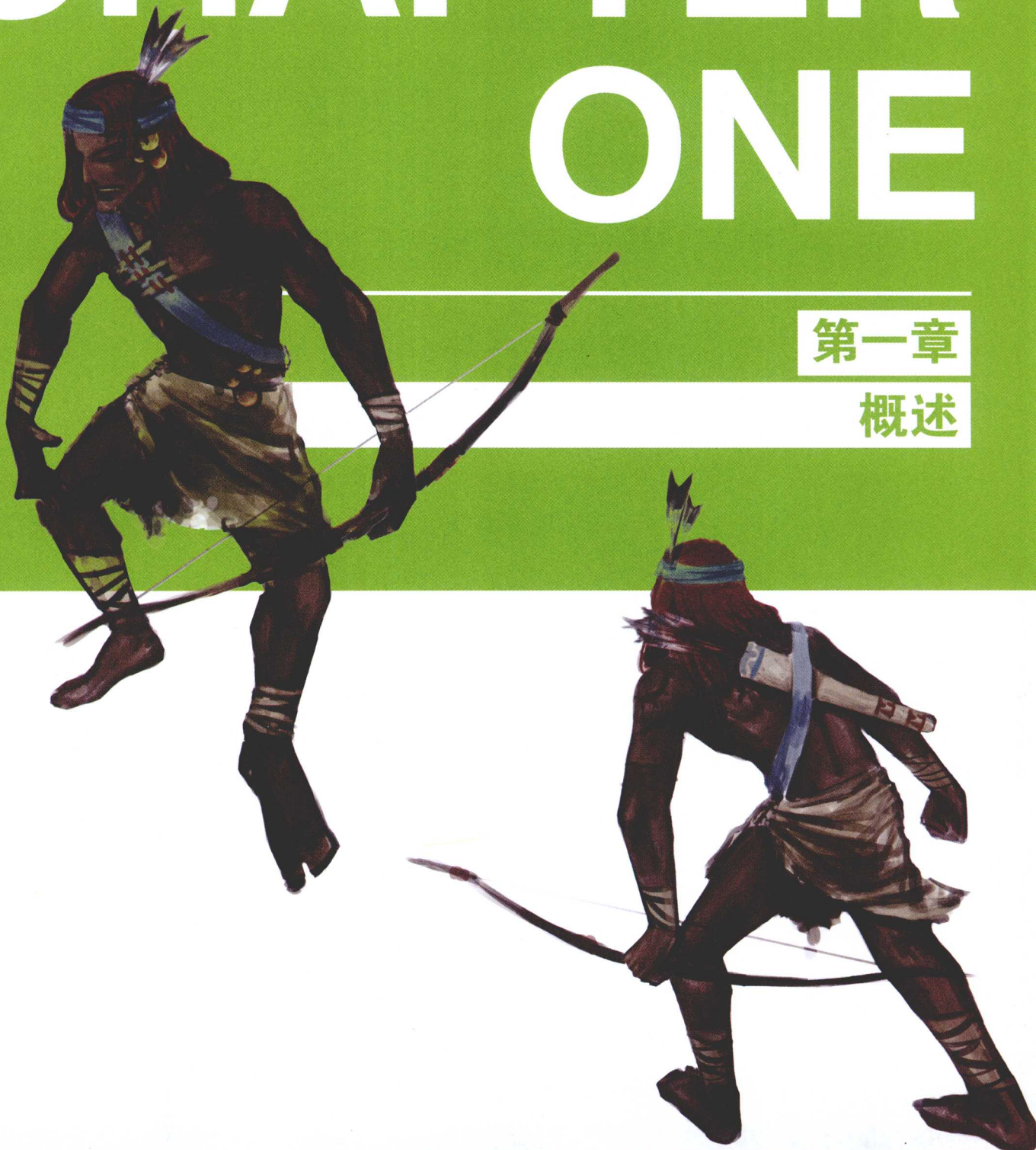
Chapter Seven 动画造型设计的特殊技巧

7.1 来自大自然的启发	118
7.1.1 发掘景物中的设计元素	118
案例分析43: 迪克星球外表面	118
案例分析44: 深谷中的石屋	120
7.1.2 源于景物的色彩与构图	122
案例分析45: 被遗忘的古堡	122
案例分析46: 石牙村	125

CHAPTER ONE

第一章

概述



动画造型设计狭义上是指动画中的角色造型设计。本书中谈到的是广义上所指的造型设计,它包括角色设计、场景设计、道具设计和插画、宣传海报的设计等。

目前动画行业里有一个很流行的词,叫概念设计,或概念原画设计,其实这是广义上动画造型设计和游戏造型设计的统称。另外,因为在风格表现和技术实现方面,动画造型设计和游戏造型设计有很多相近的地方,所以本书会提及一些游戏造型设计的理论和技术,并将这两种造型设计统称为概念设计。

动画造型设计到底是什么,是不是画出一个很有视觉冲击力的设计图就算完事了呢,还是受其他的元素影响?还

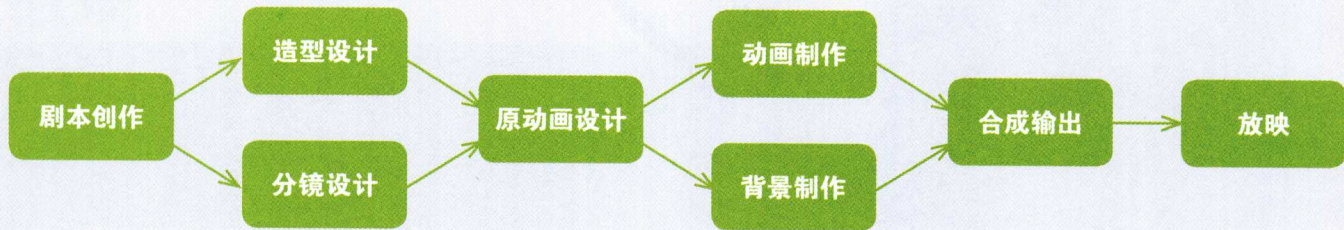
有,一个完整的动画造型设计方案应该包含些什么元素呢?本书将为你揭开这些谜底。

概念设计的最终目的是要确定一部动画或是一款游戏的美术风格,并为后期的美术制作提供依据。概念设计师要根据动画剧本或游戏策划的需求,把自己的设计想法清晰、准确地用图像的形式表达出来。概念设计不必拘泥于细节,而要着重表现动画或游戏的氛围。这个工作往往需要设计师大量的查找资料和不断地返工修改,直到设计出让整个制作团队满意的作品。所以这一工作需要概念设计师拥有丰富的工作经验和生活积累。

1.1 动画造型设计在整个动画开发流程中的位置

动画造型设计处于动画开发的前期阶段,对后期的工作会产生很大的影响,甚至会影响最终的市场收益。如果已经有一个很好的动画剧本,那么一套好的造型设计方案将会对大众产生更大的吸引力,从而带来更高的商业利润。

请看下面的动画开发的流程图:



这是动画开发的大致流程。在动画开发的过程中,还包括作曲、声效制作和对白录音三个环节。不同的动画项目在一些局部的环节上可能会有所差别。例如,制作三维动画之前要先进行角色模型的制作和骨骼的设定,制作偶动画之前也需要先进行布偶、泥偶或木偶这一类的角色模型的制作。

下面是这些环节的简单介绍。

剧本创作

剧本创作是动画开发的第一个步骤。最终的剧本有可能是原创的,也有可能是由现有小说改编的。剧本与小说不同的地方在于,它不是单纯的描述故事,而是将每一个镜头出

现过的台词、动作、剧情等用文字的形式表现出来,它还详细描述了角色性格、服饰、道具、背景及音乐等。

造型设计

造型设计处于动画开发的前期阶段。在这个阶段里,造型设计师负责将剧本里的文字描述设计成具体图形。它包括动画里面出现的所有可视化元素,例如角色、场景、道具等。它在很大程度上影响着动画的最终视觉效果,所以对造型设计师的美术功底有很高的要求。在造型设计的过程中,要全面分析市场的审美趋势、项目的资金需求和技术可行性等。对于一些需要开发衍生产品的动画项目,还要预先考虑产品的开发难度和生产成本。

分镜设计

在动画开发的前期阶段为了有效地缩短动画的开发周期,在较为重要的角色造型(例如主角)设计出来后,便要开始分镜设计。分镜有时由导演亲自编绘,有时由分镜设计师来完成。动画分镜是文字剧本的可视化形式,它以画面的形式来表现每一个镜头的长度、内容、动作和气氛。动画分镜像是一部动画的预演,它的出现使项目组可以评估动画的制作成本、制作难度和最终的视觉效果。

原动画设计

原动画(Key Animation)设计就是要求设计师设计出关键的动作,它处于动画开发的中期阶段。设计师先根据已有造型设计出每个镜头的关键动作,再画出运动的关键点,标出时间点和空间幅度,最后填写摄影表。

动画制作

动画制作处于动画开发的中后期阶段。在二维动画中,设计师在原动画的基础上,根据摄影表加上中间画,制作成完整流畅的动作序列。而在三维动画和偶动画中,设计师则是在原动画的基础上,利用制作好的模型,根据摄影表调出完

整流畅的镜头运动。

背景制作

背景制作处于动画开发的中后期阶段,即根据背景设计图画出背景或是制作出背景模型(三维模型或是微缩模型)。

合成输出

合成输出处于动画开发的后期阶段。它主要包括特效制作、剪辑和影音合成。二维动画要求在合成输出之前,将画好的动画逐格拍摄;而三维动画要求将制作好的动画渲染输出成序列图片。

放映

放映是指选择适当的媒体以便将制作好的动画投放市场。这是动画开发的最后一个步骤。

总的来说,造型设计左右着一部动画片的视觉效果。人们观看动画的目的主要是为了娱乐,很少有观众可以接受沉闷生硬的画面。没有好的造型设计,再好的剧本也很难获得理想的市场收益。

1.2 动画造型设计所用到的硬件及软件设备

1.2.1 硬件设备

电脑

现在已经很少有概念设计师直接在纸上完成设计,因为这样不便于修改。用电脑修改设计稿不仅更方便、快速,而且设计师还可以很自由地选择颜色进行绘画。

电脑的配置尽量要高一点以保障工作的流畅性。如果电脑频繁瘫痪,设计师将无法顺利进行工作。现在的显示屏很便宜,有条件的话可以配两个显示屏,一个用作设计,另一个用作预览,这样就可以随时观看画面的整体效果,从而进一步提高工作效率。

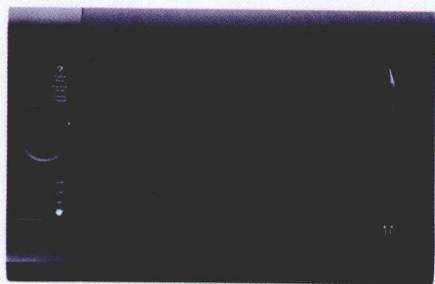
另外,现在已经有越来越多的朋友用手提电脑完成设计。我建议在手提电脑上外接一个显示屏(用作预览窗口)以提高其色彩显示率。



▲ 熟练地操作电脑可以在很大程度上提高设计师的工作效率,而且在电脑上设计的作品也更便于传输。

数位板

尽量用压感细腻一点的数位板以保证笔触有微妙变化。



◀ 高质量的设计图要求设计师能熟练地使用数位板。如果经济条件允许可以选择手绘屏，这种工具更加传统。

相机

设计师需要有一个属于自己的图片资料库，其中一部分来自网上而另一部分来自自己拍的照片。这些自己拍的照片不是最终的作品，而只是用作参考或用于激发灵感，所以不需要价格昂贵的专业相机。



◀ 卡片机（体积小的消费型相机）足以把眼前的事物清晰地拍摄下来，而且更方便外出携带。

扫描仪

现在还有很大一部分概念设计师习惯用纸来画设计草图，然后把草图扫描到电脑上上色。但扫描仪在扫描高精度图片的时候需要很长时间，如果草图不是太精细，用相机拍下来就可以了。当然，如果起稿也在电脑中完成的话，可以省下很多时间和精力。

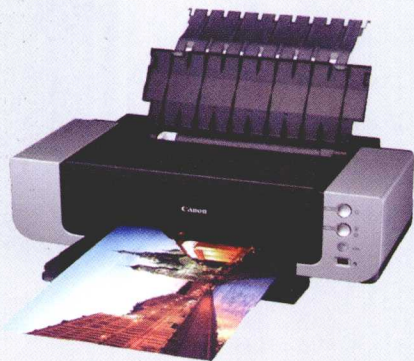


◀ 扫描仪可以把纸上画的设计图非常清晰地扫描到电脑中，并转换成可以编辑和传输的数码文件。

打印机

把设计图打印出来更便于沟通，因为这样设计师可以直接在设计图上勾画并修改。如果拥有一台打印机，可以将设计图打印出来，当面交给客户或邮寄给客户。

另外，为了存储设计图，可能还需要U盘、刻录机等设备。



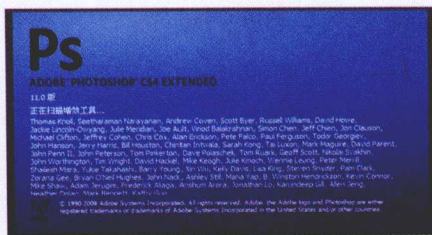
◀ 打印出来的设计图更便于沟通和传阅，不需要随时随地把电脑带在身边。

1.2.2 软件设备

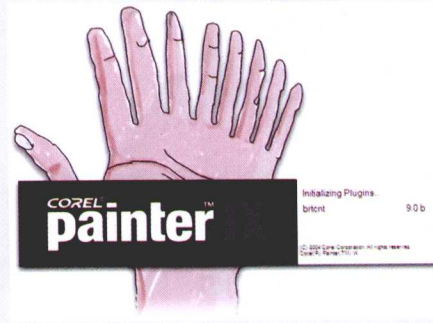
造型设计主要是二维动画设计,基本上都是用二维绘图软件来完成。目前主流的二维绘图软件有Photoshop和Painter。

其中,Photoshop有更强大的图形编辑功能,而Painter有更丰富的笔触和纹理效果。可根据自己的喜好选择相应软件,本书中所有的设计方案都是在Photoshop中完成的。建议尽量少用非主流的绘图软件以免带来麻烦。

软件只是一种工具,最终的设计方案效果和质量如何取决于设计师的创意和画面表现能力。如果这两方面都比较薄弱,软件也无法帮助你完成一个出色的设计方案。所以,应该将精力集中在基本功的练习和创意的积累上面,而不是花绝大部分的时间去研究软件的功能。



▲ Photoshop的登录界面



▲ Painter的登录界面

1.3 一个完整的动画造型设计方案应具备的元素

一般情况下,一个完整的角色设计方案应该包括效果图,转面图(正面、背面和侧面的结构图),动作、表情、角色之间的比例图,有时还包括角色的宣传插画。但要根据不同的项目和不同角色的重要性做适当的取舍。例如,一些次要的角色露面的机会很少又没有太复杂、太个性化的动作和表情,就可以不画他的动作和表情了。



◀ 这是猎人的设计效果图。因为他的穿着较为简单,在效果图里可清楚地看见角色正面和侧面的结构,所以只需要加上一个背面的结构图就可以了。



进攻时的呐喊

想主意

饥饿

得意

▲ 上面两幅图为猎人的动作和表情设计图。在时间不充足、角色又不是十分重要的时候，只需要画出该角色最个性化的动作和表情就可以了。



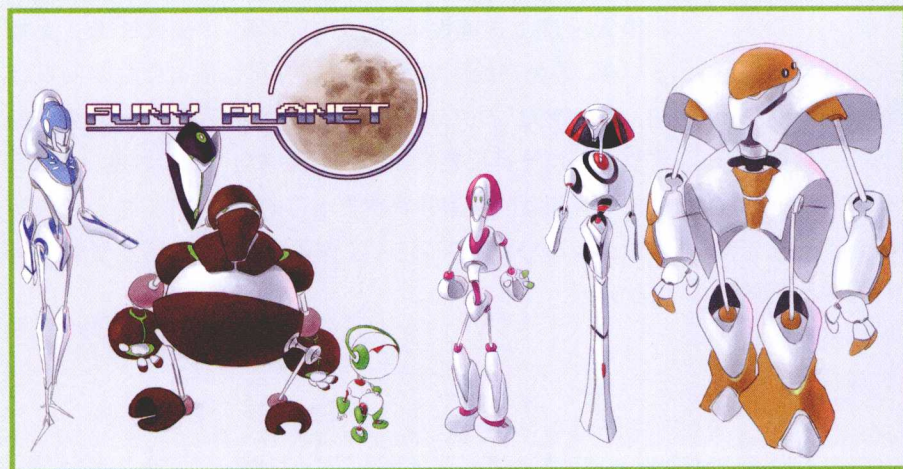
▲ 这是最为常见的正面、侧面和背面的结构图。它既清晰地展示了角色的结构又可以作为三维建模时的背景参考图。



▲ 如上图所示,设计师设计的造型应该与动画最终的画面效果接近。例如,最终的动画是单线平涂的,在设计造型的时候也最好单线平涂。最终实现不了的造型设计,画得再细腻也没有意义。



▲ 如果是开发较为写实的三维动画,在设计造型的时候,就需要对其质感进行细致的刻画,这样造型看起来更立体,更逼真。



◀ 这是角色之间的比例图。虽然在剧本中已有角色身高的详细描述,但为了让角色之间的身高比例更加清晰,应加上角色之间的比例图。如果动画中所出现的角色不是太多,还应将所有设计好的角色按身高比例拼到同一张图上。

一般来说,造型设计方案应该是越详细越好,但是这也意味着设计所需的时间和精力也越多。造型设计方案的最終目的是展示出造型特征,在时间不充裕的情况下,只要能达到这个目的,方案越简单越好。

另外,动画和游戏都要求将角色、场景和道具等从多个角度展现给观众和玩家。所以,在设计造型的时候,应考虑

到不同转面结构的协调和统一。

如果是场景设计,基本上画出效果图就可以了,比如二维动画的背景、三维动画的手绘背景和实拍电影的手绘背景。如果某些重要的物件很难在效果图中表现出来,为其做一个独立的单体展示就可以了。

1.4 动画造型设计师应该具备的素质

1.4.1 扎实的美术功底

概念设计师的职责是把动画剧本或是游戏策划案中的文字描述图形化,如果没有扎实的美术功底,即使想法再好,都不可能以画面的形式准确地表达出来。

为了提高美术功底,平时要多练习素描、速写和写生。其中,素描训练可以提高设计师造型写实能力;速写训练可以使设计师快而准地把想到的和看到的造型以画面的形式记录下来;写生训练可以提高设计师对光影的感知能力,使之更善于画出现实中的造型和色彩。

另外,临摹大师的作品也是提升设计水平的一个有效方法。通过临摹,不仅可以更深入地体会原作者的绘画风格、表现技法和构图技法等,还可以积累设计经验,从而不断地为自己的设计注入新鲜的元素。

1.4.2 创意

动画最主要的功能是它的娱乐性,因为观众期望在动画中获得一种区别于现实世界的新奇体验。照搬别人的东西往往是最省心省力的,但之所以不能这样做,一是因为版权问题,二是因为设计师需要给观众和玩家带来视觉新鲜感。所以,如果设计稿没有创意,再绚丽的画面都是毫无意义的。设计师应具有出色的观察能力并习惯用多种不同的方式去思考问题,以激发出自己的灵感,从而想出更新奇的创意。只有这样,设计出的动画造型才会更有趣味性和吸引力,才能带给观众和玩家更多的快乐。

1.4.3 沟通能力

概念设计方案只是一种沟通工具,而不是最终产品,最终产品应该是一部动画或是一个游戏。不能符合项目需要或是无法实现的方案都发挥不了任何作用。

作为概念设计师,应该多与负责创作剧本或策划案的同事沟通,这样才能充分理解他们想要获得的效果,并能告诉他们,有些想法和视觉效果很难实现。另外,还应该与制作组的同事沟通,这样才能更清楚地认识概念设计案的造型细节是否合理,视觉效果是否能实现。对于一些不好实现的方案,可以忽略掉一些不重要的细节,或是寻找替代方案。

1.4.4 对软件的熟练操作

在概念设计这个行业里,单纯靠铅笔、马克笔和喷枪的时代已经过去。如果可以熟练地操作一两个绘图软件,将会在很大程度上提高设计师的工作效率,并使设计形式更加多样化。因为在绘图软件中,设计师可以很方便地复制设计图、建立新图层并在新图层上进行绘画和修改。这些功能将更便于设计师反复修改和不断完善自己的设计图,从而设计出更有创意的方案并获得更出色的画面效果。商业性的美术设计有严格的时间限制,工作效率越高,在行业里的竞争力就越强。

CHAPTER TWO

第二章

动画造型设计的风格表现



虽然模仿或直接盗用别人的设计作品会省下很多的时间与精力,但是这种做法很难被观众和玩家认可。开发动画或是游戏产品的最终目的是希望这些产品能被认可,绝不能为了省时间随随便便地把一个动画开发出来。当然,如果仅仅是为了研究学习,又另当别论了。

与此同时,如果设计想法太过前卫让人不太容易理解和接受,这样的设计也是失败的。花了很多的时间、精力和资金开发的产品可能只有很少的观众和玩家认可。那么创新的尺度该如何去定义呢?

模仿主流风格的作品不大可能占有太大的市场份额,因为开创这种风格的设计师已经赚走了第一桶金,而且模仿者的作品也很难超越开山之作。即使真的能够超越,由于存在先入为主的观念,观众和玩家还是会更认可之前的作品。

动画和游戏的开发周期一般都是很长的,大多为一年以上。设计师应考虑自己的作品在推出市场之前市场上是否已经存在美术风格与之接近的作品,还应考虑到大众审美观的改变。

观众和玩家的眼光永远都是挑剔的,他们无时无刻不在追求着新鲜感。但过于前卫的东西往往使人难以接受,风险也会随之而来,最终的结果很可能是吃力不讨好。而且一种新的风格很可能会使工作量与制作成本增加以及制作周期延长。可见,想要开发出创新的产品,风险是很高的。

有不少的大公司已经探索出独有的风格,很多时候单看画面就可以分辨出是哪个公司开发的。这样的公司通常都有着强大的技术力量和充足的资金去引领市场审美的潮流。即使他们的美术风格不作任何的改变,依然能够在一段时间内维持稳定的收入。但现在市场上很大一部分是还没有成气候的中小型公司,他们的首要问题是探索出属于自己的美术风格。

很多人经常会探讨美术风格是否应该走民族路线的问题。国内的动画作品大部分都带着鲜明的东方味道,但是这种民族路线会不会很快就遇上瓶颈?其实,本土的公司可以做一些大胆的尝试,去走一条东西方味道相结合的路。

能不能引导观众接受一种全新的审美潮流?这样做值得吗?公司可以承担得起这笔费用吗?这些问题都是在设计动画作品时应该考虑到的。设计的作品一旦成功,可以创造名牌效应,设计风格能引领时尚,公司甚至还可以借此机会开

发周边产品,从而获得更高的商业利润。

总的来说,应从以下的几个方面综合考虑设计风格的可行性:

- ① 该设计风格是否符合观众和玩家的审美要求。例如开发的动画是给学龄前儿童观看的,就不适宜设计一些复杂、诡异、另类的造型,因为儿童更倾向于接受一些简单可爱的造型。
- ② 公司是否有足够的时间和资金来开发这种设计风格的动画作品。如果是小成本制作,最好不要设计过于逼真的造型,因为这样需要很多的时间和资金。
- ③ 制作团队的技术水平是否可以实现该设计风格的画面效果。用水墨效果去表现激烈的打斗场面要求制作团队有很高的技术水平,一些技术力量较为薄弱的公司就很难实现了。
- ④ 该设计风格是否与竞争者已开发或正在开发的作品过于接近。如果作品过于接近,最好是重新设计造型,这样才能与别人的作品区分开。

下面将围绕这几个问题探讨一些风格表现的技法。

