

动画美术设计

第2版



76

828-7241
128

动画创制基础系列教材

动画美术设计

吴冠英 · 编著
高等教育出版社

前 言

动画产生于20世纪初,是由漫画与电影的结合而产生的一门独特的艺术样式。动画借助电影语言与摄制原理,赋予静止的图画以动感生命。近百年来,动画设计家创作了无数充满智慧与想象力的优秀动画作品,动画艺术以其独特的魅力为观众所喜爱。动画设计家的奇思妙想和动画片中不可思议的动态影像表现,使人们在笑声、惊叹声中身心得到愉悦。

一部动画片从创编到制作完成是一项既复杂、严谨又充满着创造性的工作,需要掌握动画的基本原理和动画的系统知识,比如动画剧本的创编,镜头的语言语法运用,美术设计整体风格的把握及造型、背景设定格式,不同物体的运动规律与原动画绘制方法,后期合成、剪辑、配音、动效等诸多技术和非技术要素等。本套动画片创制基础教材,旨在培养高素质的实用性、全能型、职业化的动画设计人才,是国产动画事业发展的需要。其主要特点是系统、全面、实用,符合当今世界动画业发展潮流和中国的实际情况。本套教材注重选用国内外优秀的动画创作实例,其通俗的语言表述,使教师便于讲述、学生便于接受,也便于与实践相结合,是一部结合目前相关理论研究成果和实践状况的系统性动画专业教材,对于从事其他类型的动画专业教学和业余爱好者都有很好的参考价值。

本套教材共分5册。其中《动画前期创意》由王川、武寒青编著,《动画美术设计》、《动画美术设计原创图例参考》由吴冠英编著,《原动画技法》由李剑平、张弓编著,《动画后期制作》由匡宇琦编著。本套教材为清华大学美术学院本科及研究生动画专业教材。在此,对在本套教材中引用的所有优秀动画作品范例、设计图稿所涉及的中外著名动画公司、动画设计家表示衷心的感谢!并对为本套教材进行认真审阅工作的动画设计家、北京电影学院兼职教授曹小卉先生以及为本套教材作序的清华大学美术学院教授、博士研究生导师刘巨德先生深表谢意!

丛书主编 吴冠英

2001年4月



第一章 美术设计

第一节 美术设计的任务

动画美术设计,就一部动画片创制的全过程而言,它包含了全部视觉部分的设计,即对一部片子的整体风格、色调、气氛的设定。具体包括角色造型设计、背景设计、分镜头台本设计及放大设计稿绘制等内容。美术设计在一部动画片的编创过程中非常重要,是奠定一部动画片成功的基础。中国动画片《大闹天宫》、《哪吒闹海》、《小蝌蚪找妈妈》、《三个和尚》、《夹子救鹿》等在美术设计方面都是非常具有特色的中国动画艺术风格的代表作品。美国迪斯尼公司1928年制作的动画片《米老鼠》则是典型美国式的动画美术设计风格,尤其在造型设计方面,如大手足、大脑袋、细小的四肢等,形象十分逗趣。它的美术设计风格,影响了世界许多国家的动画美术设计的创作思路和造型风格。中国、日本的早期动画影片都或多或少吸纳了迪斯尼的美术设计风格。动画片中的很多角色形象成为了人们喜爱的动画明星,如中国的“孙悟空”、美国的“米老鼠”等,不胜枚举。可见优秀的动画美术设计是动画片创制的重要部分,它不单反映出导演对整部动画片美术设计的创意、设想与其风格定位,更是美术设计家将意图视觉化的独具匠心的艺术创作设计。这多方因素的综合,使动画成为独树一帜、人们喜闻乐见的一种艺术形式。

第二节 动画美术风格、设计思想的历史演变和主要类型

动画片整体美术风格的设定是个较为复杂的问题,无论是写实还是装饰、是传统还是现代、或者兼而有之,这是设计前首先要思考的问题。风格一旦确定,就必须按设定的思路展开所有环节的设计。美术设计的风格,不单体现在视觉上,它甚至影响整部动画片的节奏和音乐的风格。动画片美术风格不同于一般的美术作品风格,它包括造型、色彩、背景、动态、绘画形式与表现技法等综合设计的整体传达与表现,它是一种独特的审美形式。动画片美术风格的设定,首先是要将动画文学剧本所叙述的故事内容、导演对影片整体风格的设想及风格的定位等内容形象化。对剧本的理解是美术设计成败的关键。美术设计的第一步是其整体风格的定位。动画片的风格类型主要有两种:一种是漫画式的风格,一种是倾向于写实的风格(图1-1-1至图1-2)。具体到每部动画片的美术风格都会各不相同,这取决于美术设计者个人的审美取向、所面对的不同的受众者的需求、人文及时代背景的不同等

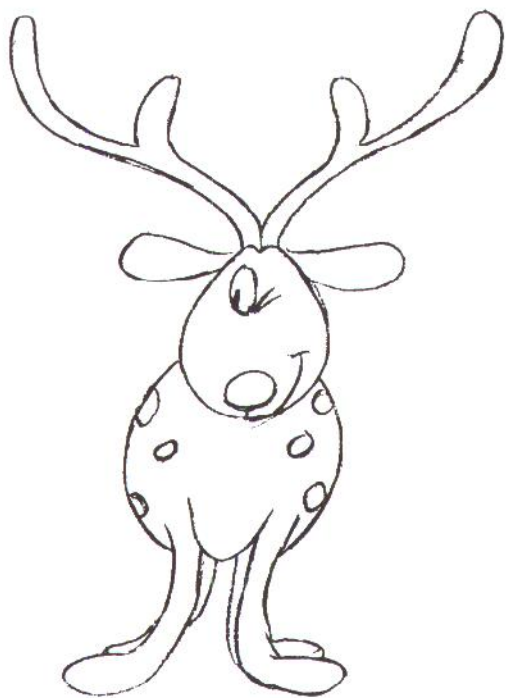


图1-1-1

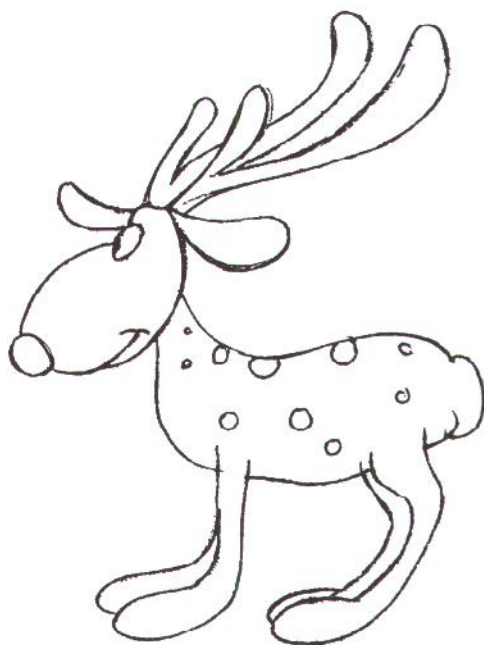


图1-1-2



图1-2

图1-1-1 动画片《学问猫教汉字》中的小鹿造型

吴冠英

图1-1-2 动画片《学问猫教汉字》中的主要角色造型

吴冠英

图1-2 动画片《攻壳机动队》

押井守(日本)



多种因素的影响。因此,动画美术风格的设定必须考虑以上各因素,尽可能做到既不影响主观意图的表达又能使动画片美术风格有突出的个性,从而赢得一定层面的观众。动画片的风格在以上两种主要风格的基础上同时又可以衍生出无数种风格迥异的艺术样式。而美术设计的工作是要对所要表达的内容进行认真分析,明确其表现主旨,确定风格趋向,最后进行具体形象的刻画。

动画的描绘特点,最早是受漫画的影响,如诞生于20世纪初的第一部名为《可笑表情的滑稽片断》的动画片中所描绘的形象,就是运用了漫画的手法对人物形象、表情进行了夸张的刻画(图1-3-1至图1-3-2);这部由美国人丁·斯图亚特·布莱克顿(J·stuart Blacktton)制作的动画片第一次赋予图画以生命。为了使运动中的图画更有效地表现并传达人物形象动态与表情特征,这种更为夸张、幽默、有趣的漫画式语言便成为动画艺术风格最初亦是最显著的特点。在默片时代,动画艺术家便以夸张的方式强化外形特征来区别不同角色。同时,这种描绘方式为形象的塑造提供了更大的自由度。随着动画技术的发展,不单是美术设计,包括音乐、动作等构成要素在内的早期动画,在艺术表现上也都突出了特有的“漫画式”风格与其艺术意味,正是这一艺术特征奠定了动画所具有的独特的娱乐性功能。

在欧美许多国家的动画家也普遍运用了这种“漫画式”的美术设计风格,并在一些动画艺术短片中对“漫画式”语言进行了充分的挖掘与发挥,如英国动画片《傲慢的斗牛士》(哈拉斯、巴克卢—ABC电视台)(图1-4-1至图1-4-2)中,主要角色的造型都将四肢简化为线形,头部形态与表情都十分夸张而洗炼,其形象典型而幽默,把斗牛士那份从容、高傲与潇洒表达得有趣、到位;从这幅动作时间只有1/2秒的原画设计中可以看出,其动态的夸张和细腻。加拿大的动画艺术短片创制群体在世界上也很突出和具有代表性,如动画片《抛开忧郁》(诺曼·迈克莱恩作)中运用的几乎都是抽象的图型符号,但整部影片的色调却因此和谐而富有变化,它由迈克莱恩和朗伯特手绘而成(图1-5);这部电影用视觉语言的形式去表现音乐的魅力。另两部美国动画片《一次谋杀的解剖》(哥伦比亚)的片头(索尔·巴斯和协会)和《金臂男子》(奥托·布里明戈小组、索尔·巴斯和协会)用符号的形象和黑白两色来突出其动画的风格(图1-6至图1-7)。由美国特纳斯·恩尼·福特公司制作的《孔雀》,其背景设计甚至是一种滚筒涂墙般的肌理,角色基本无色,着意突出孔雀尾羽的五彩斑斓(图1-8)。此片的美术设计运用了对比的形式法则。前南斯拉夫的杜桑·乌卡迪克的作品《短笛》中,作者对乐器与演奏者进行了高度的夸张,至使两者融为一体(图1-9);法国的贝隆·蒙兹克勒制作的作品《电影的考察》中(图1-10),无论主体角色的造型还是背景的造型都呈现出一种写意的风格,作者着力表现一种意味,一种

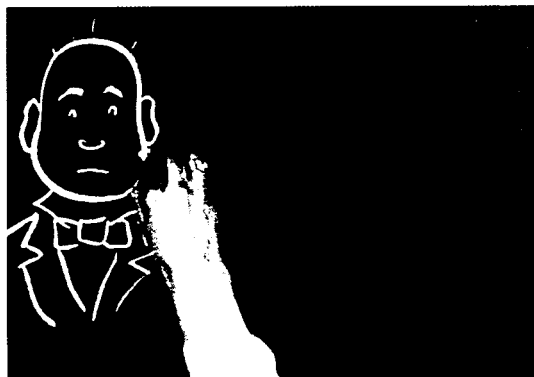


图1-3-1



图1-3 2

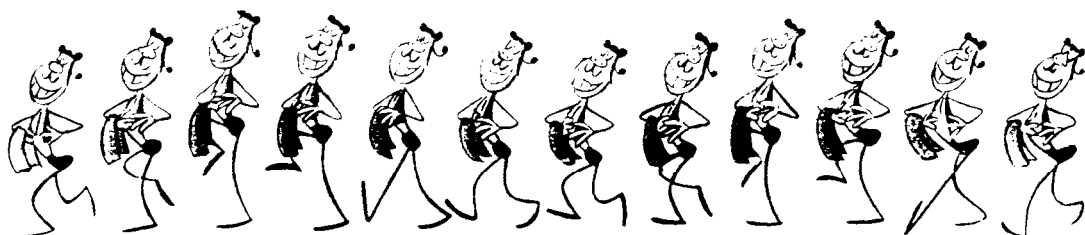


图1-4-1



图1-4-2

图1-3 《可笑表情的滑稽片断》

J·斯图亚特·布莱克顿(美国)1906年

图1-4-1 动画片《傲慢的斗牛士》中主要人物活动的半秒钟连续画面 英国ABC电视台

图1-4-2 动画片《傲慢的斗牛士》中主要人物造型 英国ABC电视台



图 1-5

图 1-5 动画片《抛开忧郁》

诺曼·迈克莱恩·朗伯特（加拿大）

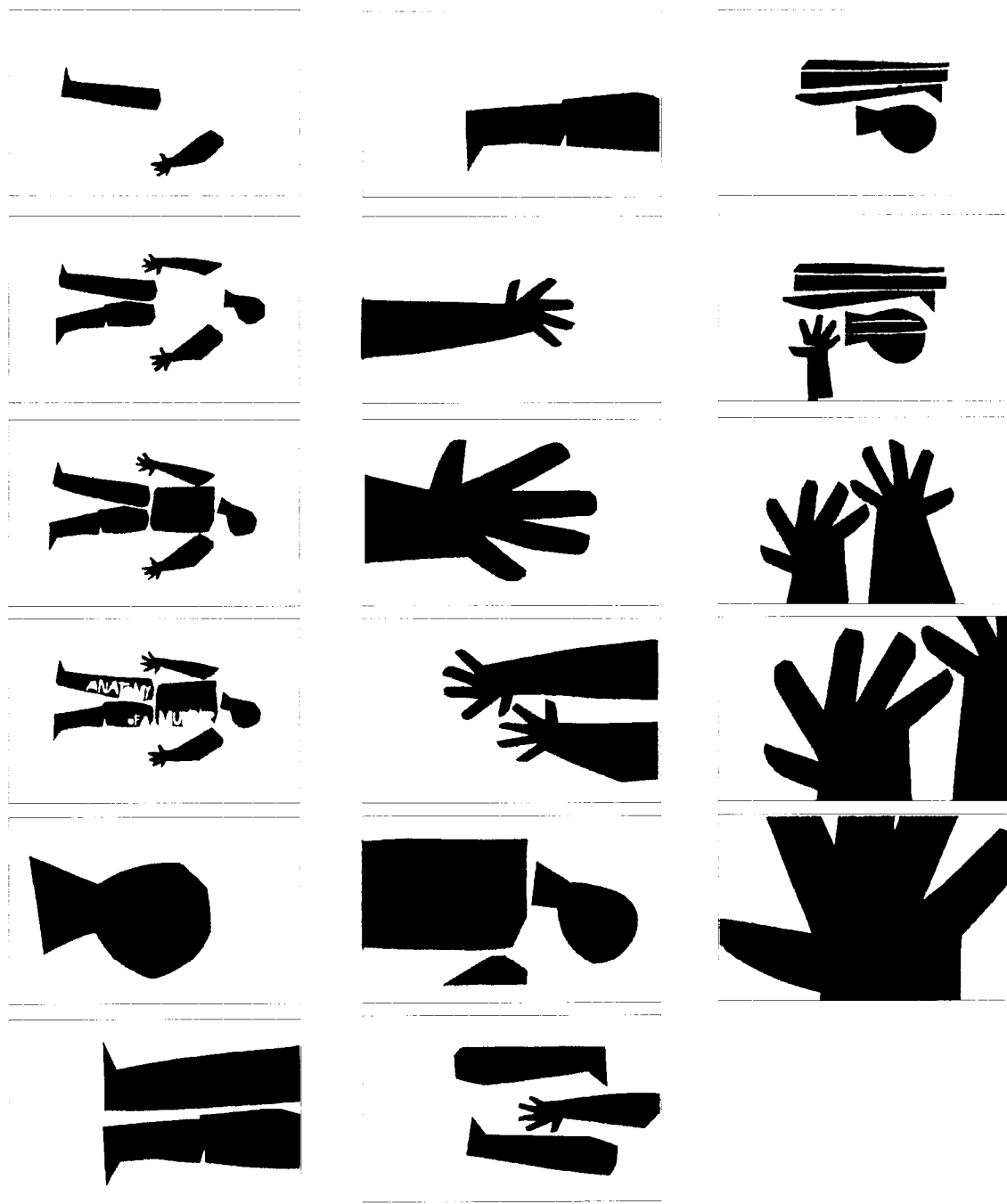


图 1-6

图 1-6 动画片《一次谋杀的解剖》片头

哥伦比亚公司（美国）

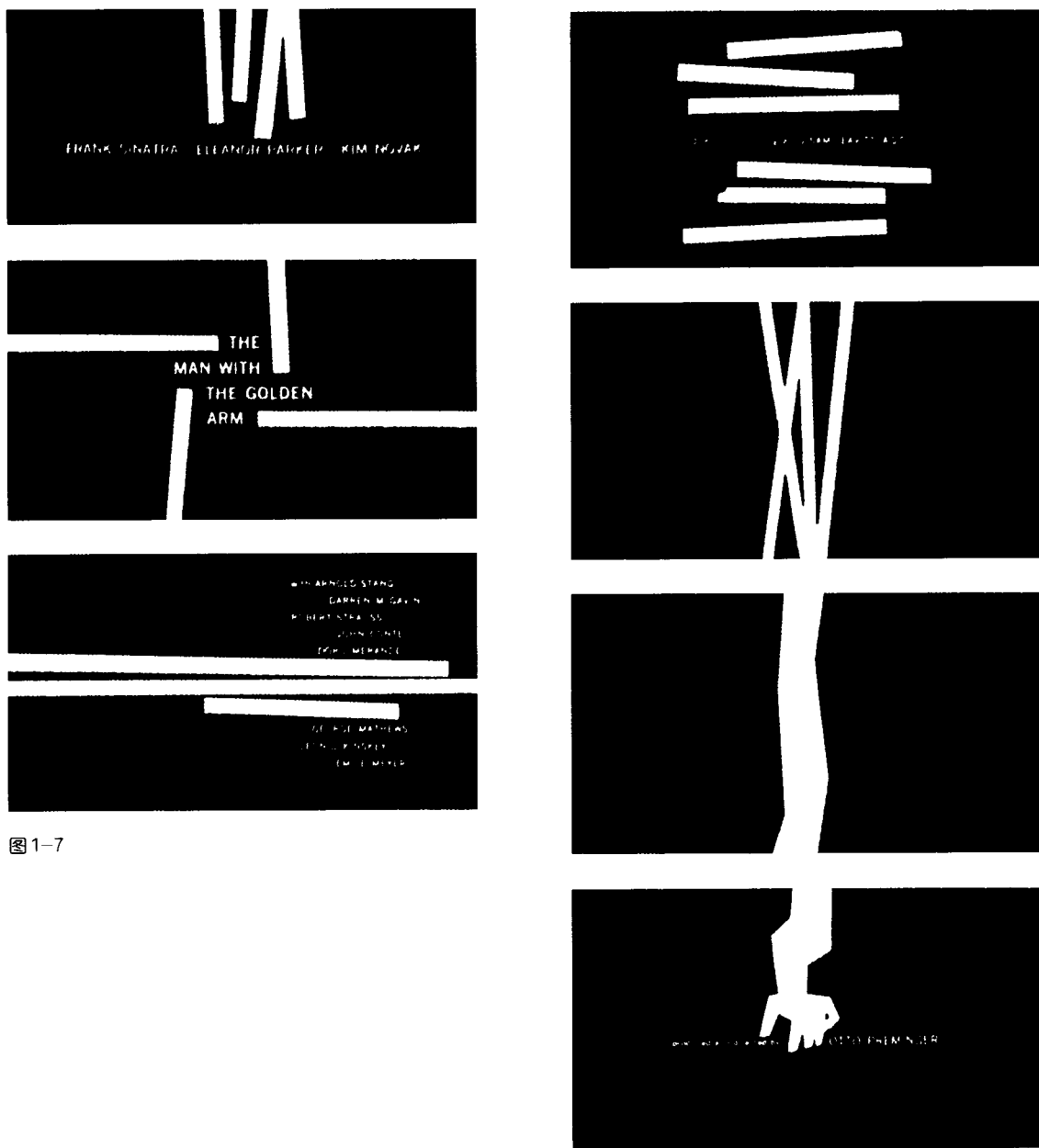


图 1-7

图 1-7 《金臂男子》片头动画

奥托·布里明戈小组, 索尔·巴斯和协会(美国)

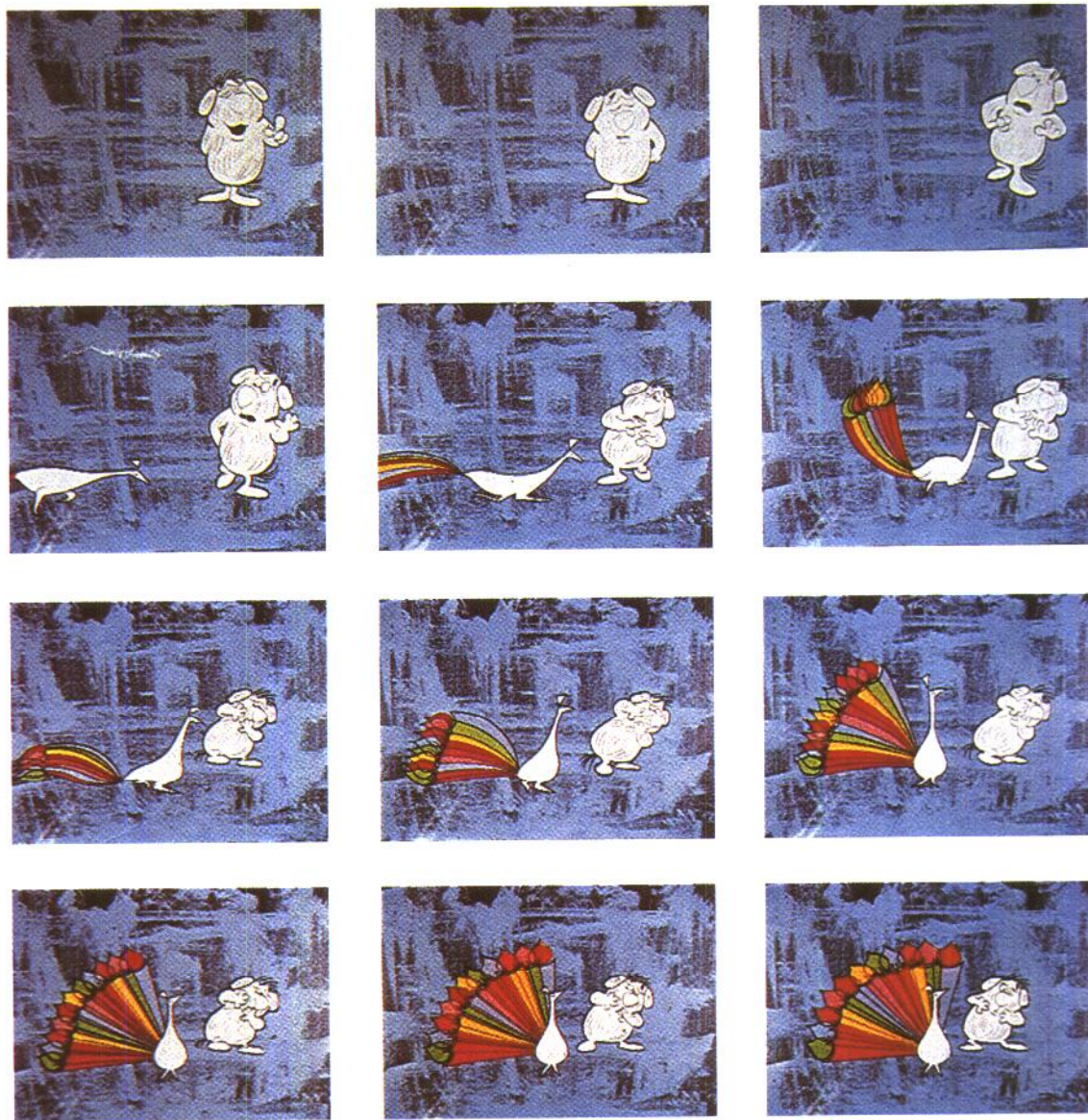


图 1-8

图 1-8 动画片《孔雀》

特纳斯·恩尼·福特公司(美国)



图 1-9

图 1-9 动画艺术短片《短笛》

杜桑·乌卡迪克（前南斯拉夫）

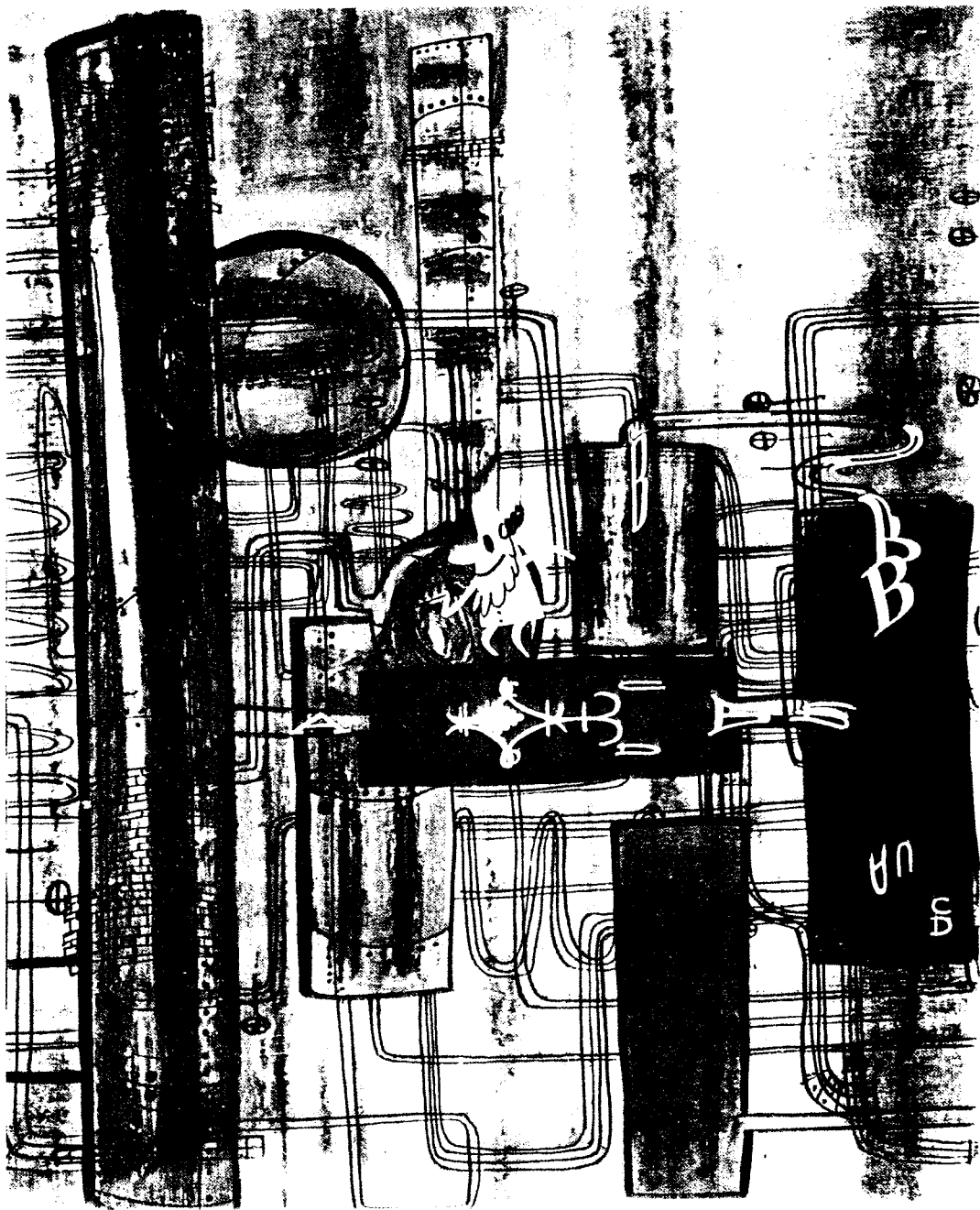


图 1-10

图 1-10 动画片《电影的考察》

贝隆·蒙兹克勒（法国）



相互间的关系。从中外众多动画片的美术设计风格看,各国的动画艺术家无不从本土的传统艺术样式中吸纳其独特的表现形式,在制作过程中创造性地运用了各种造型手段来表现作品内容,从而使动画美术设计风格更加丰富多彩。

在西班牙的阿尔塔米拉洞窟壁画中发现画了8条腿的野公猪形象(图1-11),这大概是人类第一次表现出了运动中的动物视觉形象的图画。布须曼人岩画中的造型简洁而形态明晰(图1-12),成为动画设计家设定其造型设计风格的极好参照,如借鉴古希腊瓶中的装饰造型风格(图1-13),庞克·阿尔马纳克于1898年创作的动物的讽刺画(图1-14);费尔朋所作的19世纪法国路易·菲力浦讽刺画等(图1-15),从不少的动画片中均可领略到来自古代装饰及漫画艺术的一些风格特征。而真正对动画美术风格影响最大的要数连环漫画,最具代表性的作品有美国早期的系列漫画《大力水手》(金斯·费图勒)(图1-16-1)、《菲力克斯猫》(图1-16-2至图1-16-3)(佩特·苏利文)等一系列改编创作的动画片初步形成了美国系列动画片的艺术风格,后来的“米老鼠”、“高飞”、“兔巴哥”、“唐老鸭”等形象的设计成为以世界最著名的沃尔特·迪斯尼动画公司为代表的风格象征(图1-17-1至图1-17-2)。在动画片中还有一类纯粹抽象的美术风格,如1934年由美国人约瑟夫·塞林格和路易斯·

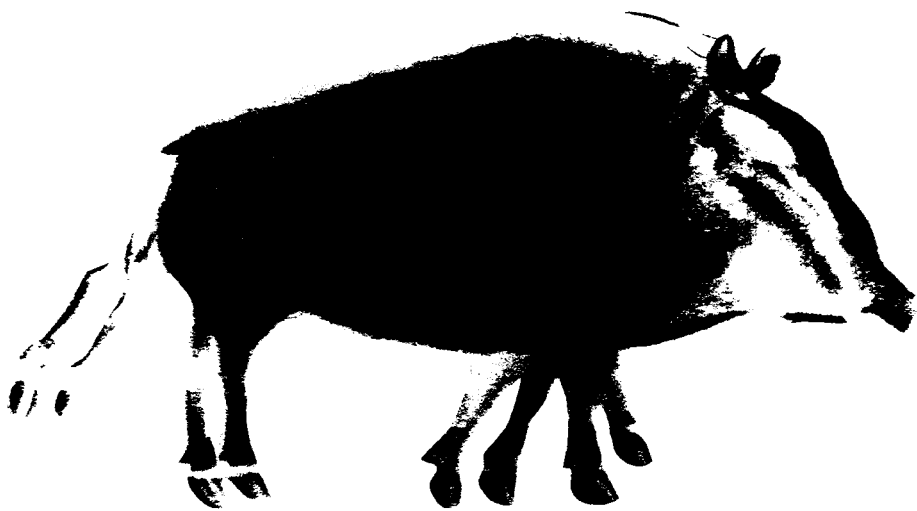


图 1-11

图 1-11 西班牙阿尔塔米拉洞窟壁画

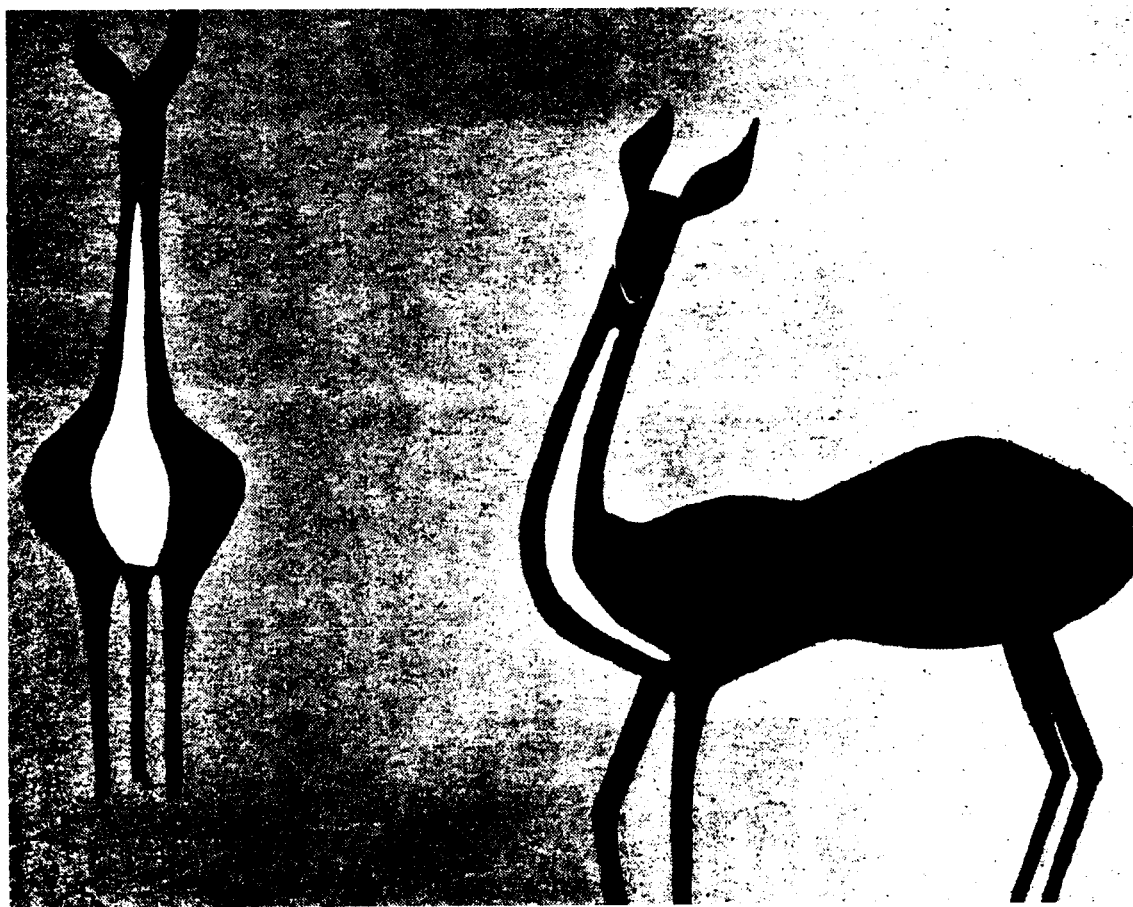


图 1-12

图 1-12 布须曼人岩画



图 1-13



图 1-14

图 1-13 古希腊瓶画

图 1-14 《动物的讽刺画》

庞克·阿尔马纳克(法国) 1898 年



图 1-15



图 1-16-1

图 1-15 《路易·菲利浦》讽刺画

弗尔朋（法国）

图 1-16-1 连环漫画《大力水手》

金斯·费图勒（美国）