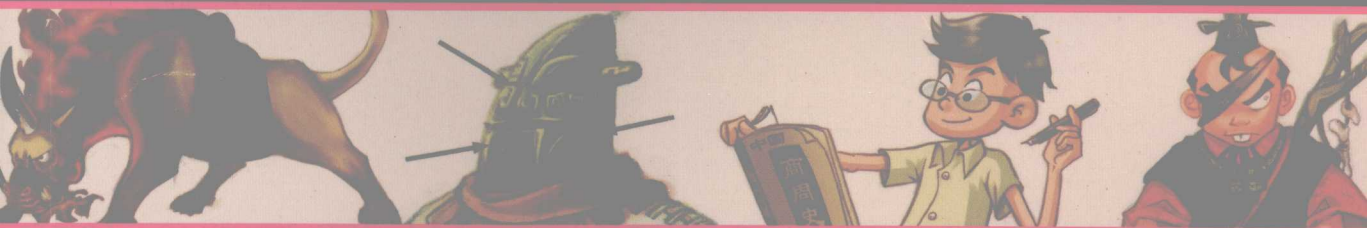


Character Design of Animation & Comics 动漫造型设计

策划 / 北京电影学院动画学院
编著 / 谭东芳 丁理华

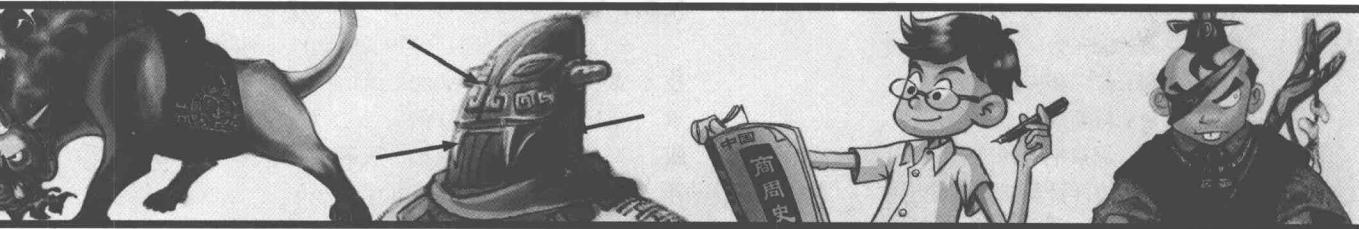


海洋出版社

Character Design of Animation & Comics **动漫造型设计**

江苏工业学院图书馆
藏书章

策划 / 北京电影学院动画学院
编著 / 谭东芳 丁理华



海洋出版社
北京

内 容 简 介

动漫造型设计是高校动漫专业必修基础课程。本书从易教易学的实际目标出发,用丰富的范围、通俗易懂的语言生动详细地介绍了动漫造型设计中各类元素的设计原理,包括人物、动物、怪物、机械以及其他必要的基础及辅助性原理,包括动作设计原理、人体结构、服饰设计等。

全书由9章构成:动漫造型基础、人体结构、人物的动态与表演、人体的夸张模式、服饰考证与设计、动物设计、怪物设计、机械设计和设计实例。

本书不再止步于以往“了解经典与模仿经典”的教学方法,而是采用“授人以渔”的原则,使学习者掌握动漫造型设计需要的所有共通性原理,使以后的动漫设计始终有理可循、有据可依,重点在此基础上培养个人创造力和想像力,开拓和设计出独具个人风格的设计理念。

在引导读者进行设计思考方面,本书通过大量的手绘示意图以及几套不同作品的创作范例,提供了动漫造型设计中从理性、感性不同角度思考的完整过程,以期使学习者获得更深刻的动漫造型设计体验。

本书适用于高校动漫专业学生、动画公司从业人员和广大动漫爱好者。

特 别 声 明

本书所涉及的一些画面图形,仅供教学分析借鉴之用,画面图形的著作权,属原创作者所有,特此声明。

图书在版编目(CIP)数据

动漫造型设计/谭东芳,丁理华编著. —北京:海洋出版社,2007.10

ISBN 978-7-5027-6868-3

I.动… II.①谭…②丁… III.动画—造型设计 IV.J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2007) 第 143472 号

书 名: 动漫造型设计

编 著: 谭东芳 丁理华

责任编辑: 仁 华 赵 武

责任校对: 肖新民

责任印制: 周京艳 魏志新

排 版: 海洋计算机图书输出中心 晓阳

出版发行: 海洋出版社

地 址: 北京市海淀区大慧寺路8号(716室)
100081

网 址: www.wisbook.com

发 行 部: (010) 62113858 (010) 62132549
(010) 62174379 (传真) 86489673

技术支持: www.wisbook.com/bbs

承 印: 北京媛明印刷厂

版 次: 2008年1月第1版第1次印刷

开 本: 787mm×1092mm 1/16

印 张: 19 (彩色10.5)

字 数: 426千字

印 数: 1~3000册

定 价: 58.00元 (部分彩印)

本书如有印、装质量问题可与发行部调换

一套推动和普及中国动漫游戏
教育及产业发展的优秀教材。

教育部全国职业教育与成人教育教学用书行业规划教材

“十一五”全国高校动漫游戏专业骨干课程权威教材

专家委员会

指导单位

中国动画学会
中国图形图像学会
中国视协卡通艺委会
连环漫画研究会

总策划

北京电影学院动画学院

总主编

孙立军

出版策划

孙立军
杨绥华
钱晓彬
秦仁华
周京艳
黄梅琪
蒋湘群
申彪
吴清平
赵武

整体企划

周京艳
赵武

张会军(全国政协委员、北京电影学院院长)
孙立军(北京电影学院动画学院院长)
高福安(中国传媒大学副校长)
廖祥忠(中国传媒大学动画学院副院长)
肖永亮(北京师范大学艺术与传媒学院副院长)
王 钢(同济大学传播与艺术学院动画系主任)
林 超(中国美术学院传媒动画学院副院长)
于少非(中央戏曲学院新媒体艺术系主任)
晓 欧(中央美术学院城市设计学院动画系主任)
吴冠英(清华大学美术学院动画实验室主任)
戴铁郎(著名动画导演)
余为政(台南艺术学院动画研究所所长)
朱德庸(著名漫画家)
黄玉郎(著名漫画家)
严定宪(著名动画导演)
王庸声(连环漫画研究会会长)
余培侠(中央电视台青少中心主任)
沈向洋(微软亚洲研究院院长)
凯西·史密斯(美国南加州大学动画系主任)
凯文·盖格(美国迪斯尼公司著名动画导演)
谢福顺(新加坡南洋大学计算机工程学院院长 副教授)
田 丰(新加坡南洋理工大学电脑工程学院助理教授)
马志辉(香港理工大学设计学院副院长)
赖淑玲(台湾岭东科技大学设计学院院长)
韩永燮(韩国祥明大学艺术大学教授 / 画家)

(以上排名不分先后)

出版者的话

伴随着互联网技术和CG技术的日新月异的发展,动漫游戏产业的前景给每个置身其中的人带来了无限的遐想,全世界影视动画、动漫、游戏行业不断制造的财富故事,特别是欧美发达国家、邻国韩日动漫已经成为其国民经济支柱的现实,为中国动漫游戏产业展示着绚丽的色彩。巨大的市场空间及需求,新媒体动画技术的发展,给中国动漫游戏产业再创昔日“中国学派”的辉煌带来了一次难得的历史性机遇,中国动漫游戏产业为“赶上了好时候”兴奋不已,整个产业正在涌动激情的创业热潮。

人才是企业及产业发展的“源动力”,已经成为共识。但是目前动漫游戏人才的数量和质量,离产业的需求无疑有相当差距,这无疑使我国快速发展的动漫游戏产业遭遇瓶颈。人才现实的需求,直接催生了近些年来中国动画教育的蓬勃发展,无论是本科、高职还是各类培训班新生人数及在校人数每年都在快速增长。但是动漫游戏毕竟是新生事物,面对这样的新行业、新技术,如何快速提高“教学水平”,为产业培养及输送既有创意又有实操执行能力的“真人才”,是我们教育工作者面临的一个全新挑战。教学的核心是“课程的设置和教材的编写”,一套高标准的“动漫游戏专业高等教育教材”的推出已经成为各类专业院校的普遍需求。

由北京电影学院动画学院、中国动画学会及海洋出版社等知名机构共同发起和组建的“动漫游戏专业高等教育教材编委会”,组织国内优秀的一线老师历时三年,搜集并整理了大量欧美、韩国、日本等优秀的动画游戏学院的课程设置、教材等教学资料,广泛征求了海内外教育专家、技术专家的各类意见,结合国内的实际情况,编写了这套《“十一五”全国高校动漫游戏专业骨干课程权威教材》,力图全面展示“最核心的动漫游戏理论”、“最新的技术”、“最典型的项目应用”,为国内动漫游戏专业提供一套标准的通用教材。只有建立了这样一种规范和标准,来自各个不同的院校毕业生、在日常的工作中才会有一种共同的知识底蕴,才会有共同的语言去“对话、沟通”,这样的合作正是中国动漫游戏产业迅速做强做大的根本,否则,我们的动漫游戏可能没有产业,只有作坊。

中国的动漫游戏教育刚刚开始,动漫游戏教材又是一个日常日新的巨大工程,“动漫游戏专业高等教育教材编委会”是一个开放的平台,衷心希望国内外专家,特别是身在教育最前线的老师加入到我们的策划与编写队伍中来,“众人拾柴火焰高”,让我们共同为推动中国的动漫游戏教育及产业的发展贡献自己的心力和才智。时值本套教材出版不久前,国家有关部门连续出台《关于发展我国影视动画产业的若干意见》、《关于实施“中国民族网络游戏出版工程”的通知》及在北京电影学院等著名高校建立“影视动画原创基地”等重大决策,全力规划并支持动漫游戏产业的发展,甚是欣慰,机会真的来了。

丛书总序

进入崭新的21世纪,中国的动画事业将如何发展?

尤其在美国、日本的电影动画得到普遍认同和接受,成为举足轻重的类型片以及其动漫产业蒸蒸日上成为重要的支柱产业的今天,中国动画产业在各方面都存在着有目共睹的差距,甚至在很多领域存在着诸多的空白!

中国动画如何在严峻的情况下找到属于自己的出路,再现“中国学派”的辉煌,这些挑战无疑都已经现实地摆在我们的面前。而对于每一个动画从业者,或者是正准备投身于动画事业的人来说,更是责无旁贷!

说到我们的动画创作,虽在改革开放后取得了长足的进步和发展,但是与先进国家的差距却已经日益明显地加大。这当中存在着多方面的因素,最为突出的是我国缺乏大批优秀的动画创作性人才,而发展动画教育则又是人才形成的根本保证。

要真正发展我国的动画事业,毋庸置疑首先要关注我们动画教育如何真正地完善。虽然我国的动画教育早从50年代就已经在北京电影学院等院校中开始,也培养了一批优秀的动画人才,但是随着整个动画的发展,动画教育也显然面临着新的挑战。随着社会各界对于动画事业发展的日益关注,全国各地院校纷纷建立了动画专业,出现了除研究生、本科、大专院校以外,还包括中专、短期培训等等各种层次的教育形式,为更多有志于在动画领域发展的青年提供了大量的学习机会。中国动画教育正表现出极好的发展态势。但是,出于历史、经济等各方面原因,我们的动画教育一直以来都存在着缺乏系统、科学和连续性的弊病;而在课程设置、教学安排等方面也都未能真正实现一个完整的教育体系。不仅如此,我们的动画教育还没有一套完备的、科学的、体系化的专业教材,显然在很大程度上制约着我国动画教育的发展。一套高水准的专业动画教材已经成为我国动画高等教育的普遍需求,但是我们也要看到,要编写这样的一套教材,难度之大可想而知。不仅要将授课内容和动画创作的精华浓缩在有限文字和图片中,还要用我们比较熟悉的学习方式去布置各种重要的知识点,而且还要将各国动画大师的创作经验以及优秀作品的成功所在进行理论化、科学化的归纳,并结合到行之有效的教学中……这显然更是难上加难。

北京电影学院动画专业教育经过多年的教学积累和实践总结,逐步形成了一套行之有效、具备突出特点的课程安排和教学体系。为了让我们积累的一些教学经验与更多的兄弟院校分享,为了动画人才能够在更为系统和科学的教育中茁壮成长,从而培养更多更好的优秀动画工作者,我们开始筹备这套国内最为全面的《“十一五”全国高校动漫游戏专业骨干课程权威教材》。

为了保证本系列教材的科学性和严肃性，我们组织了上百名以北京电影学院动画学院为主体的优秀教师和国内外专家、教授（其中大多都经历过大量的动画创作实践并且参与了动画教学，具备着丰富的教学经验和个人积累），编写历时多年。因此，从组织的人力、物力、数量以及时间的投入等角度来说，本套动画教材可以说是中国有史以来最大型、最权威的动画教材。

整套教材的安排上，我们的主导思路是将理论建设和实践操作相结合，强调优秀动画作品的理论总结和动画创作的可操作性两个方面。教材关注当前各国动画的 latest 发展，将动画的创作理念、艺术创作方式和科技手段等方面有机结合，内容包含了动画创作和各种基础训练、专业训练、各类技法以及动画的影片分析、动画剧作训练、动画大师研究……所以在规模上、系统性上都是我国动画教材的首创，我们本着“依靠理论来指导实践，依靠实践来丰富理论”的整体设想在如何突出整个教学体系、课程安排等角度上编写了本系列教材。

本系列教材的编写过程中，在突出教材实用性的同时，我们坚持“观念新、写作手法新、实例新”的理念，一方面在写作上突破死板和教条的语言，将各个学习点从基础到不断深化的过程体现得活泼而生动；另一方面，突出最新的实例来指导教学，拉近知识与生活的距离，让学生在最新的资讯中以最简单的方式获得知识。

整套系列教材从整体策划、收集整理资料，到作者撰写、编辑出版，历时多年，工程浩大，凝聚了许多人的心血，处处体现了工作者脚踏实地的严谨作风，表现出对中国动画教育事业的执着热情。在此，我再次感谢为本套教材付出劳动和努力的每一个人！真诚感谢他们为中国动画教育所作的卓越贡献。

衷心希望此套系列丛书能够在一定程度上“推动我国动画教育的纵深发展，促进我国动画人才的成熟壮大，开创我国的动画创作更为辉煌的局面”的目标，作出我们力所能及的贡献。

当然，由于时间的紧迫以及动画本身创作的复杂性，在编写过程中肯定存在着诸多的不足和纰漏，恳请广大专家、同行批评指正。

本系列丛书不仅可以作为高等院校动画专业的专业教材，同时也适合动画公司的创作人员以及动画爱好者自学使用。



孙立军，丛书主编
北京电影学院动画学院院长

教育部全国职业教育与成人教育教学用书行业规划教材

“十一五”全国高校动漫游戏专业骨干课程权威教材

编写委员会

孙立军	齐小玲	蒯 蕊	曹小卉	卢 斌
李 亮	马 华	何 澄	徐 铮	叶 风
苏元元	孙 立	黄 颖	陈静晗	张 丽
康小琳	陈 志	马 欣	王珅珅	杨 科
刘 阔	刘 渊	钱明钧	贾云鹏	孙 聪
叶 櫓	孙 悦	韩 笑	李晓彬	葛 竞
冯 文	胡国钰	卢 虹	伍振国	戴盼盼
王玉琴	李一冰	周 进	黄 勇	於 水
刘 佳	姚非拉	聂 峻	刘鸿良	单国伟
王庸声	张 宏	姜维朴	缪印堂	王叔德
吴 辉	洪德麟	赖有贤	吴 月	陈海珠
林利国	祖 安	吴 鹏	陈 明	吕 波
李广华	李 铃	高鸿生	张 宇	丁理华
李 益	陈昌柱	陈明红	陈 惟	张健翔
陈伟利	吴筱荣	彭 超	张 拓	邢 禹
陈 琢	刘 畅	刘向群	张丕军	李若岩
王竹泉	林 浩	邹 博	陈 雷	

(以上排名不分先后)

本书序

我们谁都不会否认，造型对于一个动漫作品的重要意义，当几十年岁月的尘埃逐渐湮没了那些经典动画的情节时，只有那些形态各异，个性丰满的角色难以被人们遗忘：米老鼠、超人、史奴比、丁丁、变形金刚、机器猫、阿拉蕾、秦博士、葫芦娃、黑猫警长……即便是职业与动画毫无关系的成年人也能够如数家珍的吐出一大串经典动画角色的名字，它们是每个成年人清澈的童年回忆中不可缺少的一部分。这就是动画造型的价值与魅力。

在过去的十几年中，我们本土的动画和连环画遭到了外来动漫产品强大的竞争压力与围攻，势微的本土风格不再被新一代的动漫爱好者追捧和学习，在那些外来产品的影响下，我们曾生产了一大批丢失自我而无法称得上中国动漫继承之作的“中国动漫”，特别在角色的造型上，很多的借鉴已经几乎达到了临摹的程度，这对亚洲起步最早的中国动画界不能不说是个莫大的遗憾。

近几年，我们的动画教育开始逐步走上正轨，新的动画作品中也出现了越来越多找回了自我，充满性格的真诚之作，这是足以让所有从业者欢欣鼓舞的事情。为了让中国动画复兴的路能够持续的成功走下去，动画教育与产业的接轨就格外显得重要了。

基于从事动画教育的这短短几年以及我自己学习动画的不算短的经历，在造型的学习与研究上，我诚恳地向年轻的学习者们提出一些建议：

首先，关于学习理念，应该是学内而不学外，学原理而不学模式。很多喜爱动画的初学者都从是临摹开始，本人也是，但不正确的临摹却往往将我们带入事倍功半的“学外，学模式”的误区。也许在最初的日子里，我们发现，临摹了一百张圣斗士后，自己脱离范本也能画个八九不离十的英俊少年了，由此而窃喜，认为自己已经能够开始创作了，已经开始“原创”了，这是非常可笑的。就像我们在厨房看了一百次老妈炒鸡蛋的过程，我自己就会了，但如果让我弄个胡萝卜炒肉片，我肯定还不会。这就是学了模式，而没学到原理的结果，我们此时的所谓原创其实只是在对着脑子里的印象内临摹而已。

如何学内，学原理呢？第一，多问多想；第二，问作者不问画面。比如说我们看到一张喜欢的人物造型，我们不能想“这人物瓜子脸挺好看，下回我也画这种脸；这人腰部拱起个棱，看起来很生动，以后我画人腰部时也都弄这么个棱……”这就是标准的学模式思考，将来任何超出其所见过的范本的创作任务对这样的学习者来说都将是个无法完成的噩梦。而正确有效的思考和问题应该是“这样的人物脸

型确实好看，为什么好看呢？如果我把下巴改宽点，额头缩短点，发际线退后点会怎样？这人腰部的突起很生动，作者为什么要在画道突起的棱呢？为什么突起这么高，其他地方也能这么处理吗？我要参考人体解剖资料找到答案……”这样，我们就从表象摸索到了实质，从模式的表现掌握了原理。掌握了正确的学习理念，将使我们的进步一日千里成为可能。

其次，关于风格，要敢于诚实的表达。什么叫诚实的表达？每个人都有自己的审美取向，一个人的不同阶段审美取向也经常发生很大的改变，我们自己的风格务必是符合自己所坚持的审美意识的，这样的风格就是诚实风格。经常有人因为那样的原因，比如说为了在某赛事上获奖，比如说为了赢得某些目标人群的赞赏，比如说为了与流行风格一致等等，违心的操纵自己的手，创造“无心”的作品，这就是虚伪的风格。当前的流行小说、动画片、游戏等动漫相关产品的造型，大量充斥着那些固定的模式，令人失望，我想很多作者的创作过程，也必定是了无生趣而乏味不堪的吧。在我们的学习阶段，强烈、坚持、自信的以自己的方式设计，以自己的习惯表达，这一点我们几乎可以说是动漫造型设计最为可贵与重要的地方。

最后，关于画内与画外的积累与磨炼，应该两面兼修。很多学生，特别是不少用功的学生，往往花费大量时间在动笔的磨炼上，这是无可厚非的，但如果这种磨炼专一到心无旁骛，毫不在意对画外的各方面知识的积累上，就不值得提倡了。我们的动画造型设计重在一个“设计”，设计从哪来？从对生活的细腻认识，从对各种人文、自然知识的积累上获得灵感。如果我们的心思完全用于画内，也许有一天当我们的技法炉火纯青之时，突然发现自己竟没有什么有趣的设计主意，甚至没有什么强烈要表达的东西，这就很可能会沦为一个高超的名家名作复制画匠，这是非常可悲的。因此，只有画内画外的两方面修炼，才能使自己成为一个有思想、有内涵的优秀造型设计师。

该书中未标明出处的所有图片皆由笔者绘制。第九章的《巫农——太岁传》中所有造型设计及故事结构为笔者个人作品，仅作教学讲授原理之用，抄袭必究！

另外，在本书的编写过程中，郭波、周远宏、刘少牛、严丽凰、林峰、王伟、丁峰、方慎楠、丁丹丹等朋友也参与了本书资料的收集与整理，在此一并感谢。

编者

教学重点及课时安排建议

课时安排建议			教 学 重 点
第一章 动画造型基础			使不了解动画的学生知道造型设计的概念;使爱好和了解动画的学生更全面的知道造型设计都包括哪些程序,造型设计的工作成果是什么样的,好的造型设计要达到哪些要求。为后面的分模块教学提供一个纲领和目标。
讲授 4	实践 0	小计 4	
第二章 人体结构			1. 人体结构对于动画造型设计的重要意义。 2. 人体骨骼的基本构造,人体骨骼的生理曲线。 3. 人体造型的关键节点——露于体表的骨点。 4. 各主要肌群的穿插关系与基本形态。 5. 学会使用基本几何形,有立体感的、有曲线的概括人体。
讲授 12	实践 16	小计 28	
第三章 人物的动态与表演			1. 详细介绍人体的重心和重心线的概念、作用。 2. 建立符合物理定律的人物动作——人物的静态平衡与动态平衡。 3. 学会表演,为角色设计能够强化其造型与性格特征的动作。
讲授 6	实践 6	小计 12	
第四章 人体的夸张模式			1. 人物头部和五官的不同夸张对于气质的影响。 2. 人体形状的不同夸张对于人物形象气质的影响。 3. 如何将真人夸张成动漫人物。
讲授 12	实践 12	小计 24	
第五章 服饰考证与设计			1. 了解最常见的世界各民族各时期的服饰特征。 2. 掌握服饰对于人物体量的营造与影响方法。 3. 动画角色服饰的设计原理。
讲授 6	实践 6	小计 12	
第六章 动物设计			1. 介绍各种常见的动物结构。 2. 提供若干不同风格的动物夸张方式,引导学生进行有创造性的卡通动物造型设计。
讲授 8	实践 8	小计 16	
第七章 怪物设计			1. 建立符合自然规律的怪兽生理构造。 2. 拟人类怪兽的体感设计。 3. 理解动物的气质表现并应用于自己的怪物设计中。 4. 非拟人怪物的设计。
讲授 6	实践 6	小计 12	
第八章 机械设计			1. 使学生理解积累现实中丰富的机械造型元素的重要性。 2. 各种机械造型元素的使用和堆积原理。 3. 机械造型的拟人化设计。 4. 注入符合常识的合理结构的机械设计。
讲授 8	实践 8	小计 16	
第九章 设计实例			本章教学重在使学生将前面的各模块知识点充分融会贯通,完成一套完整的动画的造型设计。鼓励学生创建丰富多样的风格,并对完成的作品分别展开讨论与点评,以使学生吸取经验。另外,务必杜绝临摹与抄袭现象,最精美的抄袭作业也是最低分,使学生养成正确、良好的创作品质。
讲授 4	实践 30	小计 34	
合 计			
讲授 66	实践 92	小计 158	

目 录

第一章 动漫造型基础 1

- 第一节 造型设计概念 2
- 第二节 动漫造型设计的形式 5
- 第三节 三维游戏造型设计的特点 11
- 第四节 本章小结 14
- 第五节 练习题 14

第二章 人体结构 15

- 第一节 学习人体结构的意义 16
- 第二节 人体的基本比例 20
- 第三节 人体的骨骼结构 25
- 第四节 人体的肌肉结构 32
- 第五节 人体的脂肪分布 40
- 第六节 使用简单几何体概括人体 42
- 第七节 本章小结 47
- 第八节 练习题 47

第三章 人物的动态与表演 49

- 第一节 肢体语言与造型 50
- 第二节 人物的重心、平衡与动势 51
- 第三节 将角色磨砺成优秀演员 58
- 第四节 本章小结 63
- 第五节 练习题 63

第四章 人体的夸张模式 65

- 第一节 头部的夸张模式 66
- 第二节 体型的感情色彩 92
- 第三节 身体细节的夸张方式 107

- 第四节 如何将真人夸张成动漫人物 111
- 第五节 本章小结 115
- 第六节 练习题 115

第五章 服饰考证与设计 117

- 第一节 衣纹的画法 117
- 第二节 不同国家、不同时代服饰特征 126
- 第三节 服装设计原理 141
- 第四节 服装设计方法 147
- 第五节 本章小结 149
- 第六节 练习题 149

第六章 动物设计 151

- 第一节 常见动物的夸张模式 153
- 第二节 狗的画法 156
- 第三节 猫的画法 160
- 第四节 马的画法 164
- 第五节 牛的画法 168
- 第六节 鸟的画法 170
- 第七节 昆虫的画法 173
- 第八节 本章小结 175
- 第九节 练习题 175

第七章 怪物设计 177

- 第一节 怪物在动漫作品中的表现 178
- 第二节 怪物设计的基本原则 181
- 第三节 非拟人类怪物设计 185
- 第四节 拟人类怪物设计 188

第五节 本章小结 193

第六节 练习题 193

第八章 机械设计 197

第一节 现实生活中积累机体的造型元素 198

第二节 学会驾驭各种机体造型元素 201

第三节 机械的拟人化设计 206

第四节 做一个“纸上谈兵”的发明家 210

第五节 本章小结 211

第六节 练习题 212

第九章 设计实例 213

第一节 大型三维动画《巫农——太岁传》造型设计实例 214

第二节 动画人物设定实例——《抗日先锋队》 267

第三节 战斗型机器人造型设计实例 278

1

第一章

动漫造型基础

学习重点

- 造型设计的概念
- 动漫造型设计的形式
- 三维游戏造型设计的特点

动漫造型设计的工作目标是将剧本角色视觉化、具象化，它在整部动漫的制作过程中起着非常重要的作用：造型的好坏直接影响到影片播出后的视觉效果。动漫造型设计的内容包括人物转面、表情、动作等诸多细节的设计，为后期制作人员提供详尽的参考。



第一节 造型设计概念

一、概念及重要性

动漫造型设计的工作目标归根结底就是将剧本角色视觉化、具象化。相对于影视剧、舞台剧的造型设计,动漫造型设计师有着更自由的发挥空间,创作者不必顾虑演员本身的气质,去设计服饰,因为演员的气质、表演风格乃至身体特征都由创作者来决定;创作者也不必顾虑一个巨型飞船的制作成本会有多高,只要创作者能顺畅准确地画出它来,这个道具就可以归“剧组”所有了。

在动画制作过程中,造型设计属于前期工作。动画片中所出现的人物、动物、器物等各种造型元素的设计都是造型设计师所要完成的。这些作为主体的、不断运动着、表演着的角色是动画片中当然的主角,它们一起统领着整部动画的画面风格,而其中主角造型设计的成功与否,更直接而深切地影响着作品的生命力与魅力。常常都会有这样的体会,多年前看过的那些经典动画的情节也许已经记不清了,但蓝精灵、一休哥、擎天柱这些主角形象却如烙印般铭刻在人们的记忆中,历久弥新!

在游戏的制作过程中,造型设计同样属于前期工作,它决定了游戏的风格 and 游戏方式,直接关系到游戏的成功与否。

二、与其他课程的关联与差异

如果把基础美术中的素描色彩比作蹲马步、踩梅花桩,那么动漫造型设计就是比武对战;素描色彩是绘画艺术创作的基础,动漫造型设计就是艺术基础上的生命和灵魂。我们首先要知道的是这两类课程有着前后承接的关系,但重点不尽相同。

素描、色彩是训练驾驭画笔的能力、辨认形象的能力、复制造型的能力,而动漫造型设计却是要求在理解现实造型的外在结构、内在气质的基础上,创造新的造型。

前者是“辨认”,后者是“理解”;前者是“复制”,后者是“创造”,差异显而易见(见图1-1)。

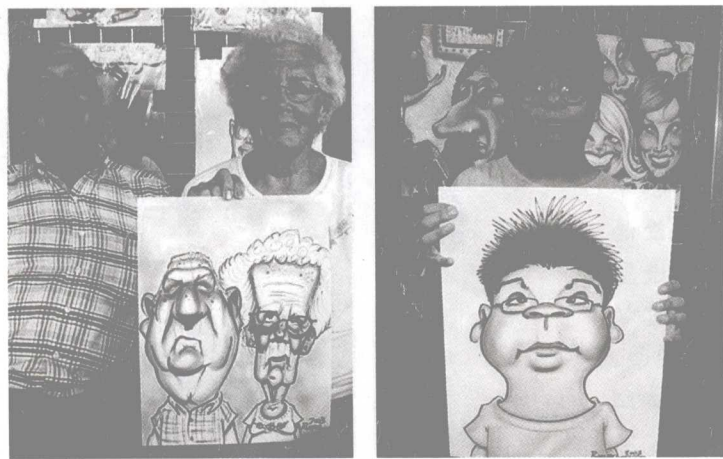


图 1-1 漫画大师笔下的卡通人物范图
左图是一对老年夫妻的漫画头像,右图是一个戴眼镜的小男孩的动漫头像。夸张的造型强调人物不同的气质特征。