

Comic
and
Animation

Animation Character Design

曾思思 编著

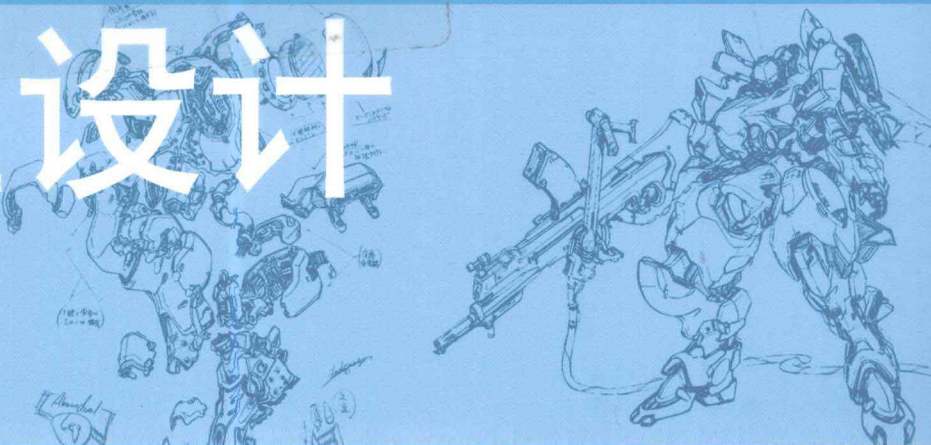


中国高等院校动漫游戏专业“十二五”规划教材

动画 造型设计



上海动画大王文化传媒有限公司
Shanghai Donghuadawang Culture Media Co., Ltd.
上海人民美术出版社



Animation Character Design

曾思思 编著

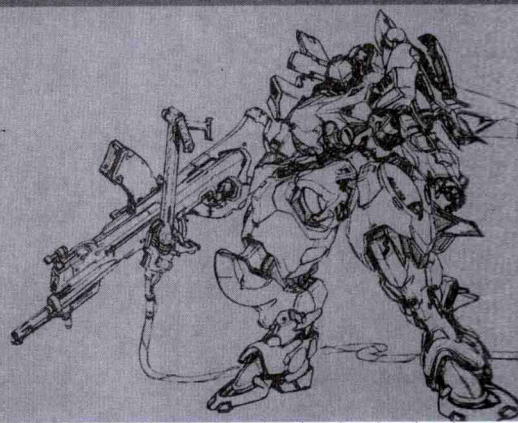


中国高等院校动漫游戏专业“十二五”规划教材

动画 造型设计



上海动画大王文化传媒有限公司
Shanghai Donghuanwang Culture Media Co., Ltd.
上海人民美术出版社



中国高等院校动漫游戏专业 “十二五”规划教材学术专家委员会

吴冠英 (清华大学美术学院信息艺术设计系教授)

张承志 (南京艺术学院传媒学院院长)

丁海祥 (浙江传媒学院动画学院副院长)

曹小卉 (北京电影学院动画学院副院长)

林超 (中国美术学院传媒动画学院副院长)

陈小清 (广州美术学院数码设计艺术系主任、教授)

廖祥忠 (中国传媒大学动画学院副院长)

王峰 (江南大学数字媒体学院副院长、
副教授、博士、硕士)

刘金华 (中国传媒大学动画学院研究生导师,
中国软件行业协会游戏软件分会会长)

凌纾 (上海美术电影制片厂首席编剧)

黄玉郎 (香港玉皇朝出版有限公司创作总裁)

戴铁郎 (上海美术电影制片厂一级导演)

(以上排名不分先后)

编写委员会

丁纪晖	秦瑶	李文霞
李斌	赵航	曹亮
马骧飞	叶聪桐	卢振邦
王鹏威	许金友	刘源

(以上排名不分先后)

图书在版编目(CIP)数据

动画角色造型设计 / 曾思思编. — 上海: 上海人民
美术出版社, 2012.1

ISBN 978—7—5322—7557—1

(中国高等院校动漫游戏专业“十二五”规划教材)

I. ①动… II. ①曾… 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(2011)第199773号

中国高等院校动漫游戏专业“十二五”规划教材

动画角色造型设计

编著: 曾思思

策划: 海派文化

责任编辑: 朱双海 杜昀初

助理编辑: 赵甜

封面设计: 陶雷

版式设计: 叶小玉

技术编辑: 任继君

出版发行: 上海动画大王文化传媒有限公司

上海人民美術出版社

地址: 上海长乐路672弄33号D座

电话: 021-60740298

印刷: 上海丽佳制版印刷有限公司

开本: 787×1092 1/16

印张: 6.75

版次: 2012年1月第1版

印次: 2012年1月第1次

书号: ISBN 978—7—5322—7557—1

定价: 32.00元

目录 Contents

前言

1 动画角色造型概述 / 5

- 1.1 动画角色造型的定义 / 5
- 1.2 角色造型设计在整个动画流程中的位置 / 7
- 1.3 影视动画中角色造型的作用 / 7

2 动画角色造型风格 / 10

- 2.1 动画角色造型风格类型 / 10
- 2.2 中国动画角色造型风格浅析 / 14
- 2.3 欧美动画角色造型风格浅析 / 16
- 2.4 日韩动画角色造型风格浅析 / 19

3 动画角色造型特点 / 21

- 3.1 角色的造型设计确定角色性格的基调 / 21
- 3.2 动画角色造型的艺术特征 / 23

4 动画角色造型的创作方法和步骤 / 34

- 4.1 绘制工具 / 34
- 4.2 动画角色造型的设计步骤 / 35
- 4.3 动画角色造型的设计形式 / 37

5 动画中人物及动物的角色造型设计及其训练技巧 / 51

- 5.1 人物角色造型设计 / 51
- 5.2 动物角色造型设计 / 66
- 5.3 机械角色造型设计 / 70
- 5.4 角色的类型与表演 / 74
- 5.5 造型能力与技巧的训练 / 82

6 数字三维动画角色造型 / 87

- 6.1 数字创作时代的特点以及技术发展 / 87
- 6.2 数字三维角色制作过程以及相应的概念 / 91
- 6.3 数字三维角色造型设计特点 / 95
- 6.4 技术发展对角色设计的影响 / 99

课程教学安排建议

参考书目

前言

角色是动画片的灵魂，一部优秀的动画片中必定有成功的角色造型设计。动画角色造型设计是动画艺术视觉化的第一步。在动画课程中，角色造型设计是动画教育中必不可少的基础课程。这里我们将着重介绍动画片中对于角色造型的设计。角色造型设计是二维动画和三维动画的关键环节，它决定了一部动画片中角色的形象特征和性格特征。对于广大动画从业者和动画教育者而言，角色造型设计是动画造型艺术的基础，也是打开动画艺术创作的第一把钥匙。

本书着重于将专业理论与角色造型设计实践相结合，配有大量动画角色造型案例范品，内容丰富，体例新颖，是一本实用性、案例性较强的教材。它以动画角色造型为切入点，使学生通过系统的学习逐步掌握动画角色造型设计的基本知识、基本技能，增强动画角色造型的设计能力及表现力。

从专业角度来看该书是一本符合高校动漫游戏专业课程安排需求的、理论与实例紧密结合的教材。在每个章节的后面都有和本章内容紧密相连的本章小结和练习题，方便老师进行教学并引导学生开展互动讨论。同时，本书也适用于动漫游戏方面的从业人员及爱好者，为他们提供了动画角色造型方面的专业借鉴。

曾思思

1

动画角色造型概述

目标

了解动画角色造型的定义。

了解动画角色造型设计在整个动画流程中的所处环节。

探究动画角色造型的重要性。

引言

本章重点讨论在动画创作过程中动画角色造型的重要性，以及理解动画角色造型设计在整个动画流程中的所处环节。

一、动画片中的角色造型设计决定动画影片的整体风格。

二、与实拍电影相比较，动画角色造型有其自身的诸多特点。

三、动画片中的角色具有一定的市场价值，这就需要动画角色造型能够衍生出形式丰富的周边产品，这是动画产业链中的重要环节。

1.1 动画角色造型的定义

动画艺术是视觉艺术，设计动画片中的角色造型也就成了动画艺术视觉化的第一课。动画角色造型设计的工作目标归根结底是将剧本角色视觉化、具象化。在一部动画片中，角色是真正的灵魂和核心。动画片中的角色如同电影或电视剧中的演员，可以说角色是动画艺术家创造的演员，同样担任着演绎故事、推动情节发展以及揭示角色性格和命运的任务。(如图 1-1 至图 1-3)

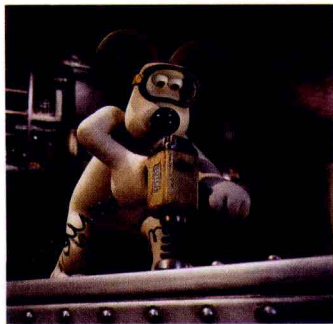
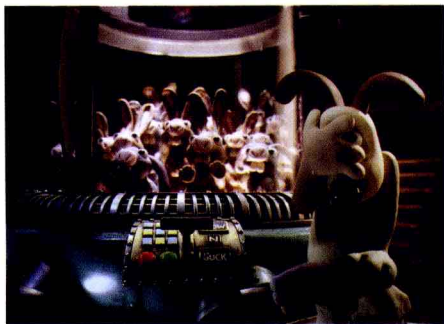




图 1-1 系列动画影片《超级无敌掌门狗》

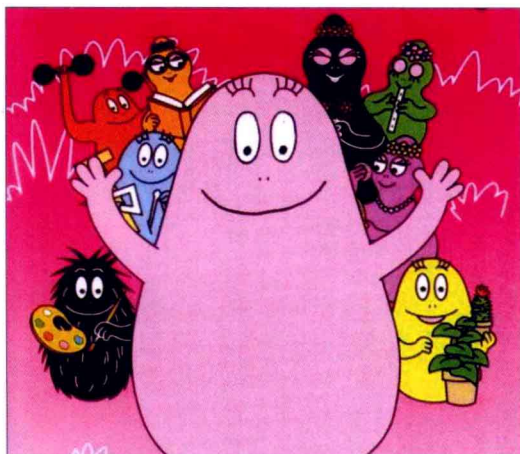
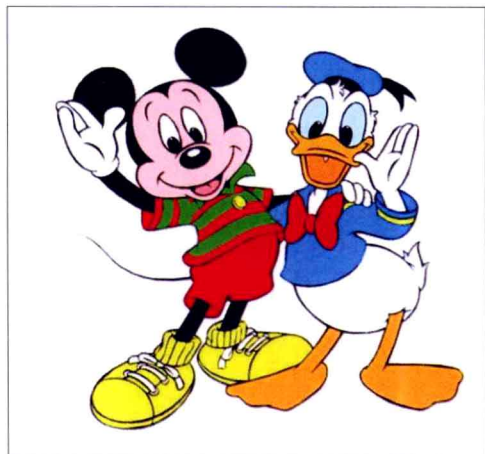


图 1-2 系列动画影片《米老鼠和唐老鸭》

图 1-3 系列动画影片《巴巴爸爸》

动画中的角色与实拍电影中的演员相比较，最明显的不同是动画片的角色是由动画角色造型设计师创造出来的。动画片中的角色造型有它自身的弊端，比如说它很难像真人那样表现一些细微的表情。但它也有其优点，动画片的角色造型在表现一些个性化的动作时我们可以做出真人所不能做出的在视觉上极富表现力的动作，所以在设计动画角色造型时我们要扬长避短，合理地运用夸张、对比、装饰等手段，设计出符合观众想象的各种角色造型。

动画角色造型设计没有实拍电影中想达到某种效果却找不出合适的演员带来的苦恼。相对于影视剧、舞台剧的角色造型设计，动漫造型设计师有着更自由的发挥空间。动画的角色类型多样，包括人物角色形象、动物角色形象和非生命体角色形象。角色的性格、气质、年龄、表演风格乃至身体特征等由创作者来决定。

动画角色造型的准确与否关系到原画师动作设计的成败，其结构的繁简程度影响到动画师工作量的大小。动画角色造型要求形式感要强烈，所以概括、夸张常常是我们设计人员所惯用的艺术手法。我们在设计角色造型的时候，不应该仅仅看重一个方面，一定要学会综观全局去考虑，既要考虑动画影片的整体风格，又要考虑动画影片的节奏，还要考虑动画影片的民族性、地方特色，考虑角色的动作风格。同时还要在可能的情况下，了解一下音乐的特点。只有从多个方面去挖掘体会，我们才能够创作出理想的动画角色造型。

1.2 角色造型设计在整个动画流程中的位置

在动画制作过程中，动画角色造型设计属于前期工作。动画的制作是一套团队合作且有步骤的工作。动画制作流程中，任何一个环节都不是孤立的，其中一个环节出现问题，随后的各个环节都将事倍功半，最终影响整部动画片的质量。也就是说，一部优秀的动画作品，要经过多个烦琐的制作环节才能完成，每个环节都需要创作者充分重视并精心设计。

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角色造型设计师所要完成的。最初交给角色设计师关于角色造型的部分只有文字，角色造型设计师需要靠脚本及自己对角色的理解来设计出符合故事主题并能令观众印象深刻的角色造型。角色造型设计稿出来之后，设计师与每个角色的负责动画师共同参与修整造型，使在不失去原设计风味的前提下，让造型更容易为动画师个人所掌握。在这个过程中必须不断修改、不断整合。

角色造型设计的整个过程绝对不可以太过草率，它对于整部动画片来说非常重要，以后的整个动画制作流程均以此为基础，如果到投入绘制工作后再作改动，就会造成大量的浪费。角色造型设计到最后阶段，必须做造型表，造型表上有角色的各种角度、表情，有助于统一动画师作画，造型表经导演核准后，尽可能不再改动。此后则进行造型配色，由设计师、美术指导与色彩风格师依据角色个性，构想色彩概念并执行。角色造型设计的最终造型表将分发给每一个原画师进行每一个镜头的动作设计，原画师完成后再交给动画师完成整个完整的动作。动画领域里包括原画、动画等设计师都需要熟练掌握动画角色造型的技能。这些作为主体的、不断运动着与表演着的角色是动画片的核心，它们一起统领着整部动画片的画面风格，而其中角色造型设计的成功与否，更直接地影响着后期的工作，没有精彩准确的造型设定，也就没有生动的动作表演。因此，一个成功的角色的产生需要动画工作者们一系列的不懈努力。

1.3 影视动画中角色造型的作用

角色造型是动画造型设计的重要组成部分。我们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，但一定会记得动画片中的角色造型。一部好的动画片必定有好的角色造型才能充分表现故事情节和人物性格，我们很难想象一个丝毫不能引起观众共鸣的角色身上所发生的故事会非常吸引人。

动画文字剧本中的角色造型只是单纯的文字描述，将文字转化为具体的造型是动画角色造型设计师的主要任务。设计具体角色造型时必须符合角色的性格、年龄和时代特征，融入设计者对角色的理解。动画造型人员在设计好角色外形后还要根据后期不同的制作方式提供不同的角色参考图。例如二维动画人物设定还需画出人物四个转面图，人物常见的表情、动作图等，并为分镜、原画、动画人员提供参考。

动画导演都非常重视动画片中角色造型的塑造，角色造型是一部动画片的基础，它直接影响到全片的成败。不同题材、不同国家的动画片都有其特有的风格，角色造型风格的确定是动画角色造型人员的首要任务，角色造型的设计决定了动画影片的风格，动画影片的风格又直接影响角色造型的创造，它们是相辅相成的。从影片视觉因素来看，角色造型对影片画面的美术风格有影响，动画片中的场景设计也需要和角色造型风格统一。动画片《米芽米咕人》中的角色造型在带有印象派与野兽派双重画风的场景的衬托下，焕发出无穷的生命力（如图1-4）。

从动画影片整体风格而言，动画片中角色造型与剧本共同构成动画片的美术风格，角色造型

设计师需要根据故事的时代背景和内容创造角色，要看这个角色造型是否适合故事本身，而不仅仅看角色是否好看。作为一个优秀的设计者，除了要掌握扎实的造型基本功以外，还需要熟悉动画创作规律，仅仅具有坚实的美术功底是远远不够的。



图 1-4 动画影片《米芽米咕人》中的整体风格和角色造型

一个成功的动画角色造型能成功地促进产业化发展。在动画片中，那些风格独特、个性突出、表情生动的动画角色是最能吸引观众的。对动画角色造型进行商业性的产业开发，建立在动画角色基础上的衍生玩具产品，成为动画产业坚强的商业后盾。

动画衍生产品遍布文具、玩具、服装、体育用品、音像制品、各类商业印刷品以及网络和游戏等多个领域。以迪士尼为首的动画巨头公司，其动画片赢得的票房是一方面的收益来源，而更多的经济收入来自于成功角色造型的衍生产品的开发，这项经济来源比前一项还要丰厚得多。同样著名的吉卜力公司周边市场的开拓始于1988年《龙猫》生产的玩具龙猫布偶（如图1-5）。当时由于《龙猫》没有达到预期的票房收入，致使公司陷入财政危机，正是大受欢迎的龙猫布偶的销售业绩弥补了财政赤字。2001年10月开幕的吉卜力美术馆是一种新型的衍生产品形式，它设有企划展示室、图书阅览室、动画展示室，以及出售纪念品的商店等。日本、美国等动漫产业已经逐步形成了一条成熟的产业链，在这个链条上，核心是动漫角色造型的版权，围绕着这个核心，通过衍生产品收入、票房收入、海外销售收入、产业链延伸等方式，动漫企业的运营收入像滚雪球一样越来越大。在中国，电视台收购动画片的价格远远低于制作的成本，动画周边产品的设计和开发便成了中国动画公司收回成本的另一条重要的途径。



图 1-5 吉卜力公司动漫角色衍生产品

动画角色造型设计师在设计角色造型时就要充分考虑其商业价值，动画角色的设计需要考虑到玩具等周边商品的设计和发展来确定题材及市场定位。观众对动画角色的喜好，影响着一个动画角色的寿命长短。观众的审美倾向与动画片的收益有很大的联系，市场收益是制作一部商业动画片的最终目的，而市场收益来源于目标观众，所以市场分析的关键在于对目标观众的充分认识。目标观众以年龄分层确定，对于儿童，色彩明快、简单可爱的造型更容易给他们留下深刻的印象。该群体没有成人那样丰富的生活经验，但却充满幻想，在成人眼中不可能的事物在他们的眼中变得合情合理。因此以儿童为目标观众的动画角色造型设计需要充分考虑儿童这个群体的审美喜好。市场定位不仅需要考虑到不同年龄层次，还需要考虑观众的不同性别。一般来说，女性观众更喜欢清新、亮丽的画面，而且该群体对时尚和潮流有着特别敏锐的触觉，而男性则喜欢色彩偏深、夸张刺激的画面。所以只有认真分析目标观众，才能设计出深受观众喜爱的动画角色造型。

本章小结

在动画片创作流程中，动画角色造型设计是所有工作的前提和基础。动画片中的角色是动画角色造型设计师创造的演员，担负着演绎故事，推动着故事情节发展以及揭示角色性格、命运和动画片主题的重要任务。动画角色塑造的成功是动画片成功的前提。

对于动画创作来说，动画片的角色造型风格很大程度上影响动画片的整体风格。因此，角色造型设计师在动画片中确立的造型风格会引导影片的整体风格趋向一个明确的定位。

动画角色造型设计除了具有丰富的人文和艺术内涵以外，它在商业方面的巨大价值也是不容忽视的，优秀的动画角色造型可以衍生出形式丰富的周边产品，构成动画产业链中的重要环节。

练习

1. 结合你身边的例子分析动画角色造型在动画片创作上和商业上的重要性。
2. 根据你喜欢的动画角色设计一款衍生产品。

2 动画角色造型风格

目标

了解动画角色造型风格类型。

了解并探究中国、欧美、日韩动画角色的异同点。

引言

一部动画片的美术风格及其角色造型风格是让观众对影片过目不忘的关键。片中动画角色造型设计要与整体美术风格协调统一。也可以说，整个动画影片的风格基调决定了其中角色造型设计的风格。一部动画片有无数个角色需要被造型设计，所以整个团队经常是由数名设计师组成。于是在整个动画角色制作的流程中，每个角色造型设计师必须在每个环节都遵循按照动画片的整体美术风格来绘制角色，切忌动画角色造型设计师按照自己的风格绘制动画角色造型。

2.1 动画角色造型风格类型

动画角色造型风格类型多样，目前常见的风格有写实类风格、写意类风格与符号类风格三大类。

2.1.1 写实类风格

写实类风格的动画片在动画角色造型设计中更多采用的是写实风格的角色造型。写实风格是指将人们能够直接看到和感觉到的一切物体进行如实表现的一种风格，表现了人们力图尊重自然和接近自然的内心渴望。写实风格的动画片中，其造型的结构、比例关系、色彩等方面的处理基本以自然中的物象为基准，例如在此风格中人物的造型结构、比例和五官刻画都以人的自然状态为标准。因此写实风格的动画人物基本符合现实中人体的骨骼和肌肉结构。

写实类风格的动画角色造型光影效果突出，强烈的明暗对比的光影效果。画面层次自然、丰富。在角色的色彩设计中，可以大胆运用丰富的色调去更加真实、细腻地表现自然中的色彩；对场景的刻画也要更加真实、贴近自然，从而达到与角色

设计的风格统一。宫崎骏的《萤火虫之墓》(如图 2-1)和大友克洋的《蒸汽男孩》(如图 2-2)等动画片都是写实风格的代表。



图 2-1 《萤火虫之墓》〔日〕宫崎骏、高畑勋,1988 年



图 2-2 《蒸汽男孩》〔日〕大友克洋,2004 年



如果你想要动画角色在肢体语言和表情动作方面呈现极为逼真的视觉效果,如恐慌的眼神、愤怒的表情、颤抖的面部肌肉以及丰富细腻的肢体动作,那么在设计角色造型的时候必定要突出写实风格的动画角色造型特点。

写实风格的动画造型以自然物象为基本参照对象,其形态、运动规律都力求接近自然状态。但基于以下两种原因,仍须对形象作必要的处理:一是根据动画制作技术的需要,对角色造型作适度的归纳与简化,即将自然形象中层次复杂的转面关系简化为从明至暗的两个或几个转折面。一般写实风格的动画造型十分强调光影的变化和块面的效果,注重减弱线的造型,突出视觉上的体积与空间感、色块与明暗对比。二是造型既要准确反映角色特征,亦要使人感觉是源于生活中的形象,如不同民族、地域、文化背景、职业,不同性格特征的个体或群体,其特征在表现时可以在外形上有大的差异;同时在角色造型的细节上,如发式、五官、体形、服装或配饰、道具和色彩等的设计中寻求变化,使其既能与其他角色形成鲜明对比,又能自然地融进整个群体之中;既真实,又不乏特色。

虽然写实类角色造型其形态贴近现实,但动画造型中的写实风格的真实性并非只是对现实自然的简单再现和刻板模仿,而是在经过艺术加工后的精髓再现。部分写实风格的动画角色造型在创作过程中会参考现实生活中的人物,如动画片《草原英雄小姐妹》中两个小姐妹的造型是以真人原型并加以适当的夸张来塑造的(如图 2-3)。对比这两幅画面我们可以明显感觉到动画角色造型设计是在生活中原型的基础上进行的二度创作,是对原型各方面的精炼,同时也有为了满足影片的放映效果而进行的适度夸张。

写实风格动画片贴近我们的真实生活,其造型、颜色都更接近自然状态。因此也就弱化了角色与观众的距离感,观众观看这类影片时会更易牵动情感,得到身临其境的感受。从商业动画

角度来讲,写实风格的动画影片代表着商业动画创作的主流方向,体现着更高的创作难度和技巧。写实风格的角色造型设计要求角色造型设计师不仅要具有扎实的美术写实功底,而且要求角色造型设计师在描绘角色的过程中必须对所描绘的角色进行主观的归纳、提炼,进而创造出更具内在生命力的造型,避免出现概念化、程式化的写实角色形象。

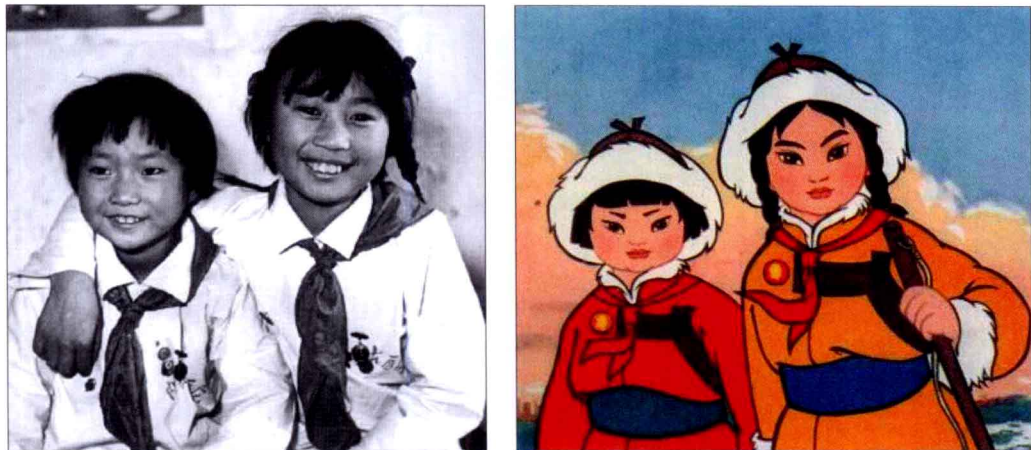


图 2-3 《草原英雄小姐妹》中动画角色与动画角色原型对比

2.1.2 写意类风格

写意类造型设计,主要是指那些个性化比较强、视觉效果比较突出的动画片中所出现的角色造型设计。在这一类的造型上,我们不强求它必须是自然界中真实存在的形象,而是力求让观众在观看的时候,能够感觉出角色在影片中风格统一的夸张设计以及预留给观众的联想空间。

这里谈到写意类角色造型的夸张设计,其主要表现在形象的比例关系、形态、动态、表情等方面的夸张变化,如头部、躯干和四肢等部分可以随意压缩、拉伸;头部五官的比例、位置可以自由地变化。这种艺术处理使得角色造型更具有艺术创作的特质,如著名的动画角色米老鼠、孙悟空以及《怪物公司》中的角色造型(如图 2-4)等都属于写意类的角色造型。





图 2-4 《怪物公司》中的角色造型

2.1.3 符号类风格

动画中的符号化造型设计风格表现为具象和抽象两种。具象类造型具有鲜明的形象特征，是对现实对象的浓缩与精炼、概括与简化，是突出与夸张其本质因素的一种表现形式，如宫崎骏在《千与千寻》影片里，在神仙澡堂中添加了一个符号化的人物——无面人（如图 2-5），他只有一张悲哀的面具，丧失了声音，只能靠吞吃别人来发声。“无面人”的形象是在失去交流和沟通、生活在自我封闭状态中的人们得不到关心而失去表情的真实内心写照。这样一个符号化的寓意设置真实地反照出了现今社会的众生之态。



图 2-5 《千与千寻》〔日〕宫崎骏,2001 年

抽象符号化是以图形符号或几何图形的组合来表达某种含义的，其造型简洁，具有强烈的现代感和视觉冲击力，给观者以良好的印象和深刻的记忆。抽象符号化造型设计是一个抽象的概念，它往往运用通过视觉刺激而产生的视觉联想来传达其形态包含的内容。抽象符号化风格角色造型特点是设计的自由度和随意性较强。抽象符号化风格的动画片是一种纯粹形式的动画类型，它往往采用非具象形态，如运用几何形态以及其他有机或无机的形状创造出“运动的图像”和“可视的音乐”。诺曼·麦克拉伦在他的作品《色彩交响曲》（如图 2-6）中，就是通过一系列印有不同条纹图案的卡片，很完美地运用了图像来诠释声音。

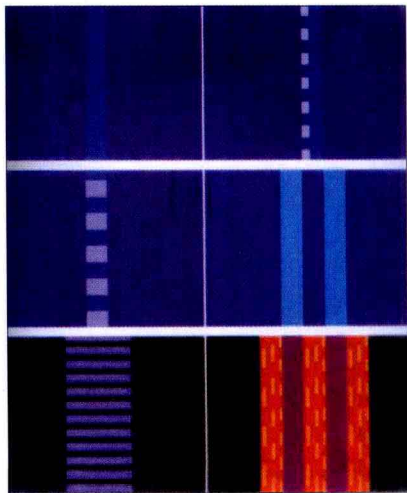


图 2-6 《色彩交响曲》
〔加拿大〕诺曼·麦克拉伦,1971 年

创作抽象符号风格的动画片，需要动画师在动画原理和动画运动规律方面具备很深的造诣，才能使那些没有具体形态指向的抽象图像运动起来，并富有生命的韵律。

优秀完美的动画造型永远是动画设计者智慧、心血与灵感的结晶，是设计者综合素质的表现。以上这三类动画角色造型的设计风格——写实类风格、写意类风格、符号类风格之间并没有一个非常明确而清晰的界限，根据不同作品的整体设计风格会倾向于某一类而已。在这里确定动画角色造型的设计风格是为了更准确地表达主题并创造独特的视觉效果，从而更有效地丰富和发挥动画艺术的表现力。当然，不同时代人们的审美变化与动画制作技术的不断更新、发展成为动画设计创新的催化剂，无论你喜欢或者正在学习着哪种风格，我们都应该在模仿和学习中逐步积累经验，最终形成自己的动画创作风格。

2.2 中国动画角色造型风格浅析

中国动画片的种类包括水墨动画片、皮影动画片、剪纸动画片、木偶动画片、泥塑木偶片等等。可以说，当今世界动画片中美术风格最为丰富的就是中国动画片。中国传统风格动画片的角色造型是在现实生活的基础上，经过幻想式的虚构和高度的提炼、概括所创造出来的。中国动画中写实类风格和符号类风格的作品不算多，而写意类风格的动画作品一直占据主导地位，如《天书奇谭》、《大闹天宫》、《哪吒闹海》等一些经典的动画影片都属于写意类风格的作品。

中国传统风格动画片的角色造型一般来源于中国的传统艺术，比如古代绘画、壁画、民间艺术等。因此角色造型的装饰性比较重。例如在《天书奇谭》（如图2-7）中，其角色造型设计充分借鉴了多种中国传统艺术形式，包括戏曲、雕刻、年画、剪纸以及江浙一带的民间玩具和门神纸马等艺术造型语言，并且结合了夸张的漫画手法进行影片动画化的处理。

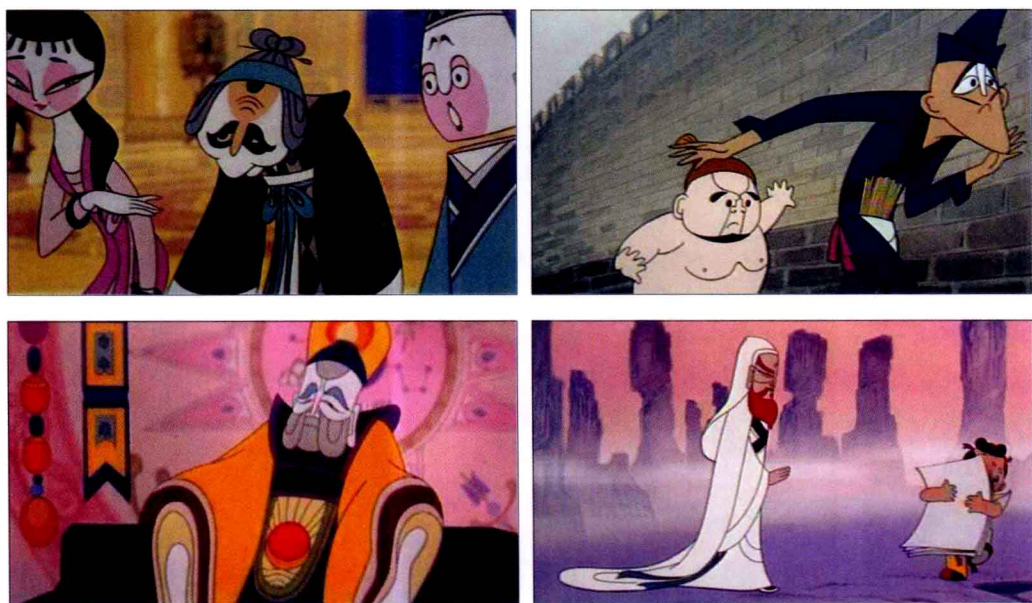


图 2-7 《天书奇谭》中的角色造型

同样在动画片《大闹天宫》(如图2-8)中,孙悟空的造型以戏剧脸谱、中国民间皮影艺术、民间版画和年画上孙悟空的造型作为参考。在线条、色彩的处理上充分保持与人物形象装饰性相吻合的特点:线条凝练简洁,色彩于统一中求层次丰富,以红、黄、绿这样浓重、鲜明、富有装饰的颜色作为孙悟空形象设色的主体成分,突出孙悟空机灵、勇敢、果断、讨人欢喜的性格,营造这一神话剧的幻想气氛。整体受到中国京剧艺术和西方现代派艺术的影响。片中的其他角色,如龙王、玉帝、四大天王、哪吒和太白金星等角色的造型设计,也同样吸收了如民间门神等中国传统艺术形式的启发,表现出了典型的中国式的装饰风格,体现了地地道道的中国文化符号。



孙悟空



龙王



玉帝



四大天王



哪吒



太白金星

图2-8 《大闹天宫》中的主要角色造型

水墨动画则是代表中国风格的又一种动画形式。动画片《牧笛》、《小蝌蚪找妈妈》(如图2-9、图2-10)中角色造型以中国水墨画的独特创作手法而得到国内外业界的一致好评。在水墨动画中,为了表现水和墨的渲染效果,角色的造型设计没有明显的边缘线,这突破了商业动画片通常使用“单线平涂”的制作方法。水墨动画片为中国动画艺术实现民族化开辟了一条新的道路。



图 2-9 水墨动画片《牧笛》中的角色造型

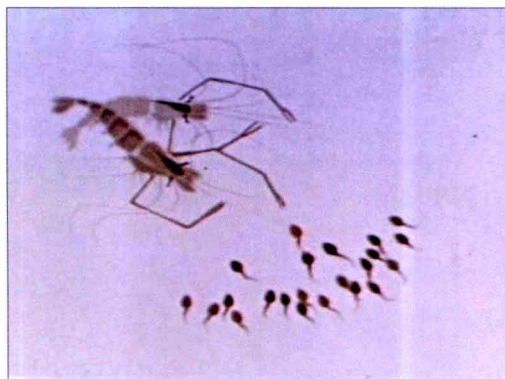


图 2-10 水墨动画片《小蝌蚪找妈妈》中的角色造型

通过对中国经典动画角色造型设计的分析,还有一些角色造型上的细节设计值得我们认真观察、仔细总结。例如中国动画角色造型中,在人物五官的处理上和欧美、日韩的画法不太一致,其中最具代表性的就是杏核眼和单凤眼,且装饰味比较重,这与中国传统的审美观念相一致。我们在创作中可以借鉴戏曲、壁画、连环画、雕塑等艺术门类中各角色的处理方法,使本土风格更加明确。同时在民族服装、配饰及传统纹样上下功夫也会取得丰富的视觉效果。

2.3 欧美动画角色造型风格浅析

欧美动画角色造型一般比较夸张,动作节奏较快。代表欧美动画的动画公司有迪士尼、华纳、皮克斯、辛普森等公司。最具代表性的迪士尼公司塑造了许多到今天仍然脍炙人口的动画角色,像米老鼠、唐老鸭、白雪公主、狮子王、灰姑娘、小美人鱼等(如图2-11、图2-12),在这些动画片中的我们可以充分感受到动画明星们的独特魅力。在众多迪士尼创造的动画明星中,最具代表性的就是米老鼠(如图2-13),这只神奇而伟大的老鼠在动画片中的行为表现来源于卓别林式的智慧和幽默。在美国动画片中的很多角色都承担着娱乐观众的伟大使命,米老鼠的成功论证了美国动画片娱乐性的特征。