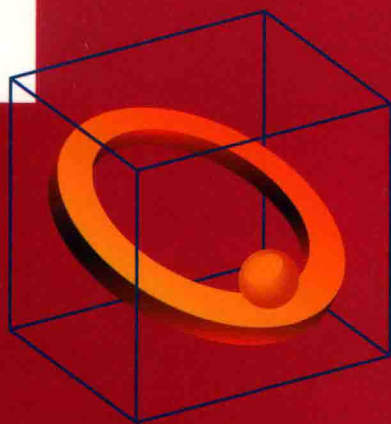


动画造型

李岩◎著

设计



吉林出版集团股份有限公司
全国百佳图书出版单位

动

画

造

型

设

计

李

岩◎著



吉林出版集团股份有限公司
全国百佳图书出版单位

图书在版编目(CIP)数据

动画造型设计 / 李岩著. — 长春: 吉林出版集团
股份有限公司, 2019.8
ISBN 978-7-5581-2149-4

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 (2019) 第 190180 号

动画造型设计

DONGHUA ZAOXING SHEJI

著 者 李 岩
责任编辑 冯 雪
封面设计 马静静
出 版 吉林出版集团股份有限公司
发 行 吉林出版集团社科图书有限公司
电 话 0431-81629712
印 刷 三河市铭浩彩色印装有限公司
开 本 787mm × 1092mm 1/16
字 数 237 千
印 张 13.25
版 次 2020 年 3 月第 1 版
印 次 2020 年 3 月第 1 次印刷
书 号 ISBN 978-7-5581-2149-4
定 价 65.00 元

如发现印装质量问题, 影响阅读, 请与印刷厂联系调换。

前 言

动画是一门综合的艺术形式,是集视觉、听觉、内心感受等诸多感官因素于一体的独特艺术门类。动画从起源到发展形成了许多风格与表现形式,由于人们对动画不断增长的需求和动画艺术自身不断地发展,各个国家、各种风格的动画层出不穷,形成了丰富多彩、各具特色的艺术体系。

在动画作品中,动画角色造型是动画影片视觉设计的重要组成部分,成功的动画造型不仅承载着影片艺术风格的传达和叙事功能,同时也是延长动画作品生命力,从而达到商业盈利目的之关键所在。动画角色造型设计是设计师具有探索性意义的创作行为,同时也对传统艺术、艺术设计等领域的艺术创作有着积极的参照作用,而对动画造型进行创意设计,无疑具有重要的意义。基于此,特撰写了《动画造型设计》一书。

《动画造型设计》共分为六章内容,全书首先对动画造型设计的一些基础性知识进行了系统介绍,之后对动画创意理念与思维方法、动画创意构思方法、动画造型创意设计与实践进行深入探讨,其后还探究了中国传统元素在动画造型中的应用、动画角色形象在衍生品设计中的应用等领域的知识,最后对中外优秀动画造型进行分析。

本书的撰写做到了理论与实践、传统与现代的结合,在分析动画造型设计的同时,融合剪纸、年画、皮影等中国传统美术元素,对其在动画造型中的应用进行研究。而动画衍生品是动画产业链的终端,也是能获得巨大利益的黄金环节,它涉及的范围最广泛、跨领域合作最多、生命力最长,因此成为发展动画业的重要组成部分。

本书在撰写过程中得到一些国内外学者的帮助和支持,同时也参考借鉴了部分学者的相关理论著作和研究成果,在此一并表示感谢。限于作者本人理论水平,书中难免会出现不妥之处,希望广大读者给予批评指正。

作 者
2019年8月

目 录

第一章 动画造型设计基础理论	1
第一节 动画造型设计的原理与意义.....	1
第二节 动画造型的艺术特征.....	5
第三节 动画造型的风格.....	14
第四节 动画角色造型设计者的能力要求.....	19
第二章 动画造型设计的思维及其衍生品	28
第一节 动画造型设计的思维灵感.....	28
第二节 动画造型设计的思维特征.....	31
第三节 动画造型设计的衍生品.....	34
第三章 动画造型创意构思及设计	47
第一节 动画造型设计及其形的基本要素.....	47
第二节 动画创意构思的因素与原则.....	56
第三节 计算机动画造型设计方法与应用.....	70
第四章 中国传统元素在动画造型中的应用	82
第一节 剪纸艺术与动画造型设计.....	82
第二节 年画艺术与动画造型设计.....	98
第三节 皮影戏与动画造型设计.....	107
第四节 水墨画艺术与动画造型设计.....	111
第五章 动画角色造型设计与新元素的结合	123
第一节 动画角色造型设计的创意及过程.....	123
第二节 人物角色造型设计.....	129
第三节 动植物角色造型设计.....	153
第四节 魔幻类生物的角色造型设计.....	162
第五节 动画角色造型的着色、服饰、随身道具设计.....	164

第六节 新元素及其在动画角色造型设计中的应用.....	175
第六章 中外优秀动画角色造型案例.....	180
第一节 中国优秀动画角色造型案例.....	180
第二节 外国优秀动画角色造型案例.....	190
参考文献.....	201

第一章 动画造型设计基础理论

第一节 动画造型设计的原理与意义

一、动画造型设计的基本原理

(一) 动画造型设计的一般步骤

动画造型设计需要遵循一定的设计步骤,其中,主要是根据以下两个步骤进行造型设计的。分析解读剧本是我们进行造型设计创作的第一步。

1. 分析解读剧本

我们说,制作动画片的前提首先是要有故事剧本,而设计动画片中角色形象的前提却是要对剧本进行分析和解读。角色形象在还没有被视觉化之前,我们只能通过文字剧本中对角色形象的形状、性格及特征的描写得到一个朦胧的概念,然而文字的描述往往又是很概念化的,因此设计师首先必须对剧本中角色的思想内容、外貌特征及性格特征的描述有一个深刻的了解和研究,只有在充分理解的基础上,才能按照导演确定的影片风格进行形象创作设计。

创造一个角色形象主要是将文字形象的模糊意识变得明朗化、将意念风格化的基本过程,也是在文学剧本能够提供的形象基础上做出整体艺术风格构思的重要过程。人物造型不只是具有一个经典的外形轮廓,它同样也应该具有一个独立的人格特征、性格特征以及举止习惯等。设计者还应该把这些品质集中在一起进行考虑,才可以设计出活生生的逼真形象。例如在现实生活中有聪明的、机灵的、可爱的人,同样也存在一部分狡猾的、凶恶的、呆滞的、怪癖的人,不同性格的人常常会在人的脑海中出现一个概念化的假定,但是常常就是这种概念化的形态注定了会和

观者形成共鸣,产生完全不一样的视觉效果,而这同样也属于我们应该深入剧本解读的部分,分析了解角色形象定位同样也是基于这一重要原因。

2. 创意构思与风格设定

创意构思和风格设定,是动画片导演的职责任务之一。动画片和电影虽然是同类艺术表达形式,但是它们的创作方式是完全不一样的。动画导演是用绘画的艺术手段创作活动的影像,而电影导演是用指示摄影机来记录真实生命体影像的。因此,动画片的创意构思相对于电影来说更加有主观化的意向。

动画片导演是进行动画片集体创作时的核心人物,也是对影片未来设计的形象风格做出全面而完整的艺术构思的关键所在。导演追求的主要是银幕形象能够表现出强烈的情绪感染力,其中主要包括视觉的、听觉的、思想知觉等多种元素共同构成的艺术美感画面。动画片的表现技巧或者表现形式方面所具有的独创性,也是导演在创作构思方面应该着力要体现出来的。好的吸引人的看点往往也就表现于此。

动画片在艺术风格的设定方面,通常都是这部影片能否成功的重要因素之一。动画片的风格形式,无外乎两种:具象风格的与非具象风格的。一般来讲,影院动画大片,写实风格的人物造型更容易抓住人的眼球。紧张刺激故事情节、同真人形象有共同性格特征的角色与现实生活中人的沟通更容易产生共鸣,如《西游记》中唐僧的形象(图 1-1)。



图 1-1 《西游记》中唐僧形象

电视动画片以商业连续剧的形式展开,角色形象却往往以夸张、变形

的漫画造型为主,伴随着衍生产品在市场上的销售,使得形象深入人心,轻松、幽默的氛围充满生活。

再就是那种极具个性特征、制作手法多种多样的动画艺术短片。如沙画动画、油画动画、版画动画、玻璃动画等。这类作品的造型风格由于太过于个性化,不适合大制作公司的生产操作,具有局限性,只适合在小的团队或个人间合作绘制。

动画艺术短片更能体现动画艺术的多样性、风格化的特点。

(二) 动画造型设计的实施方法

导演在确定了动画片的风格(即写实或写意风格)之后,造型设计师就可根据导演意图以及文字描述的角色性格进行创作设计了。

我们说不管是具象的还是抽象的动画造型,都要通过形象元素呈现给广大观众,而当形象被观众认可并且进一步深入人心时,也就是动画片成功的保证之一。例如,米老鼠、唐老鸭、孙悟空、白雪公主、幽灵公主等,这些感人至深的艺术形象都是动画艺术家们依照生活中的形象素材及性格素材进行提炼后得到的,它们的行为举止及人格化的动态,既来源于生活,而又高于生活;既体现了人物的生活化特性,又上升到高于现实之上的理想状态。迪士尼动画公司在制作动画片时,往往会让演员去舞台上进行表演,而动画师们则用速写的形式描绘下来,再把它们的形象幻化成剧本中的角色。日本动画大师宫崎骏先生的动画作品中经常有神秘景象、魔幻的自然形态,其实也是从自然形态中提炼出来并进行再创作得到的。

所以说,动画形象的创作是对生活形态的升华和对艺术的再现。根据故事需要,造型设计师可以直接或间接的方式从生活中收集大量的素材,以期从大量的素材中进行形象的发现,这是一个辛苦的过程。

由于对文字剧本的反复研究和思考,设计师们十分清楚所需形象的素材类型,可以通过写生或拍照直接获得生活形象;也可以从本民族的文化遗产或者其他文艺作品中汲取素材;从历史记载中发现形象;从绘画艺术及民间工艺美术作品中进行形象挖掘。

我们从许多优秀的动画片中就能体会出这种借鉴的技巧。如中国动画片《大闹天宫》中的角色借鉴了京剧脸谱的造型,场景再现了敦煌壁画的装饰绘画(图 1-2)。



图 1-2 《大闹天宫》孙悟空脸谱造型

《猎人》中猎人与狼都采用了剪纸风格(图 1-3),从生活素材中提炼出有艺术品位的形式,才是我们积累素材的最终目的。



图 1-3 《猎人》

二、动画造型设计的意义

在动画发展的历史长河里,动画片娱乐大众的功能已被人们广泛地接受与喜爱。许多耳熟能详的动画形象带给人们以轻松、快乐、新奇、刺激等众多的精神享受,这也是其他艺术表现形式所不能替代的,是动画艺术形象最重要最有价值的意义之一。

作为一部好的商业动画片,不仅要有引人入胜的故事剧本,还要有形

象生动、富有个性、特点突出的角色形象,只有给人留下深刻印象的角色,才能吸引人的眼球,成为传世佳作,经久不衰。如哪吒、喜羊羊等(图 1-4、图 1-5)。

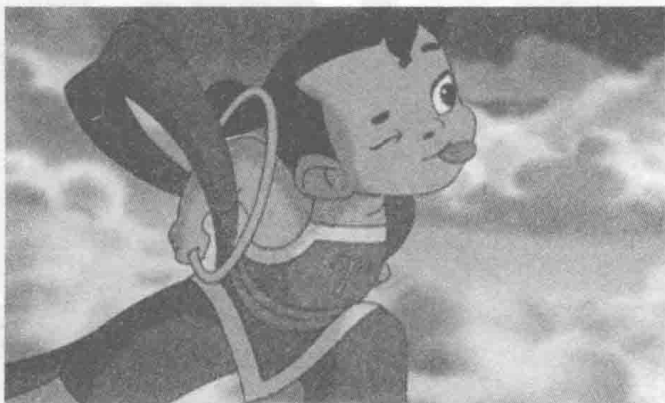


图 1-4 哪吒



图 1-5 喜羊羊

所以说造型设计作为动画前期设计的重要环节,是影片成功与否的重要因素之一。

第二节 动画造型的艺术特征

一、概括与简练

在动画影片制作中,平均每一秒钟的动画,通常就要制作 25 帧动画,因此动画制作需要投入大量的人力、物力和财力,同时动画角色的绘制数

量非常庞大,角色造型设计越复杂、越细致,则制作的成本就会越高。这就要求动画角色造型设计必须概括和简练,去掉可有可无的细节,概括地表现形象、结构、动态和特征,简化形象、精简笔墨(图 1-6)。

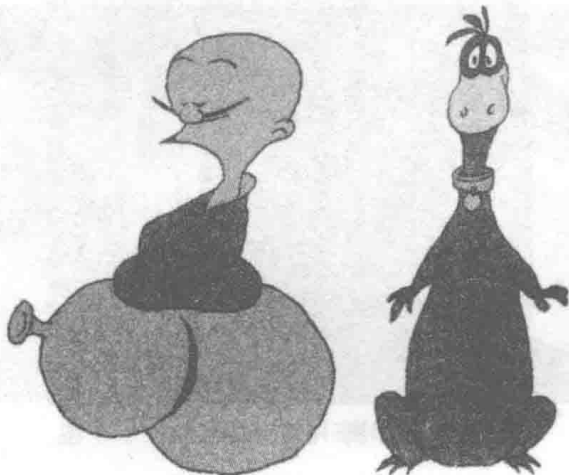


图 1-6 根据我国台湾地区蔡志忠漫画改编的动画造型

二、符号化

在这里我们所说的符号化,主要是指角色造型所具有的独特个性与视觉层面的识别性,它主要包括了角色的形体、结构、个性等多个特征,都具有十分鲜明的形象特征,明确区别于其他任何一种造型,如同一个特定的符号,让观众一眼就可以辨认与识别出这是片中的哪一个角色,如幼儿益智类动画《宝宝巴士》,其中的大熊猫虽然都长着“黑眼圈”,但是每一个造型形象都有自身的特点,猴子和兔子也有自己的造型特点(图 1-7)。

三、变形和夸张

夸张主要是动画造型最为基本的特征之一,动画造型非常接近漫画的造型,动画造型假如过于写实或者接近自然形象,就会变得索然无味,失去了动画艺术的特点与存在的必要性,所以,动画造型不管是在形体上、神态上、表情上都应该更为夸张,一定比自然形态更有趣味、更生动,才可以吸引住观众的眼球。

在动画造型的设计过程之中,不管角色是写实的还是夸张的造型,都需要运用变形的手法对形象展开加工,只是变形的程度存在差异而已,通过变形能够让角色的形象变得更加富有特点、个性更为鲜明、形象更加生

动、造型更具有新颖感。

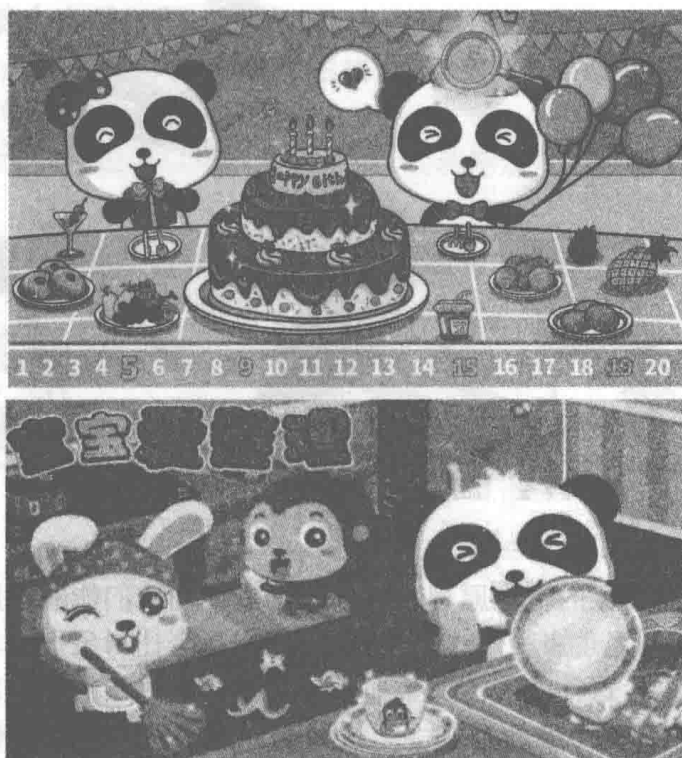


图 1-7 《宝宝巴士》中的人物造型符号

变形的的方法主要分为下列几种。

(一) 简化变形

简化变形主要是指保留角色的主要特征、去繁存简、去粗存精,尽可能简化其造型,使造型能够达到一种非常简洁的效果。这就要求我们必须要去掉对象表面的琐碎细节,充分抓住角色最基本的特征加以提炼与概括,创造出一种比较简约与单纯的造型。在动画片制作的过程之中,角色设计变得越烦琐、越复杂,制作难度也就相应的会越大,制作成本也就会越高。所以简化变形在动画制作过程之中也十分重要,应用也是最普遍的。它能够使动画片在制作过程中节约更多的劳力与资金,进而降低成本,如在《小鲤鱼历险记》中,对小鲤鱼、小乌龟、海马等形象的肢体进行简化变形(图 1-8)。

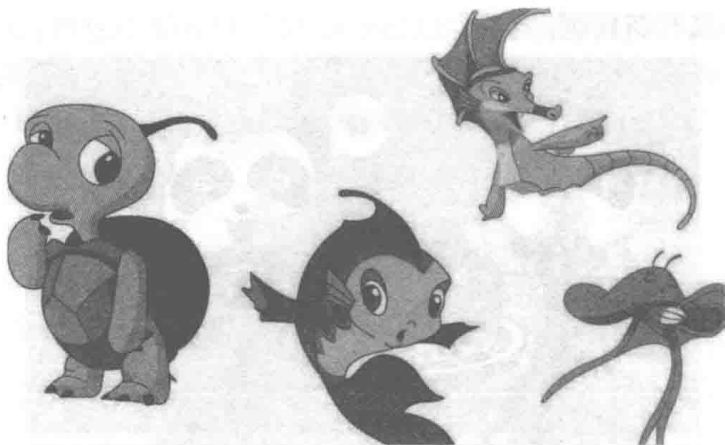


图 1-8 《小鲤鱼历险记》中形象的肢体简化变形

(二) 透视变形

采用透视变化的基本原理,加以变形,就如同我们能够运用日常比较少见的、特殊的视角来表现人物与场景,往往都会让对象形成非常强烈的透视变形效果。这种变形的效果通常都具有非常强烈的视觉冲击力与新鲜感,同时也不失形象的真实性。这种变形的手法在动画创作过程中已经得到了非常广泛的运用,特别是在欧美与我国香港地区的动漫画创作过程中使用极其普遍的(图 1-9)。



图 1-9 透视变形

(三) 扭曲变形

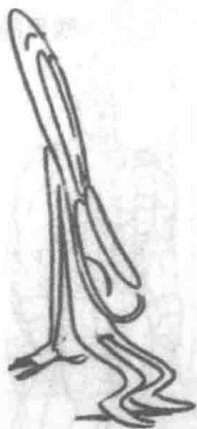
扭曲变形的手法通常是在动画造型设计中非常常见的手法之一,在

自然界中,有一些物体在遇到了刮风或者有较大的外来压力作用、受到打击的时候,就会出现变形,如拉长、压扁、扭曲等。利用这个原理,在动画的造型设计过程之中,我们能够采用拉长、压缩或者扭曲变形的方法达到变形的效果(图 1-10)。

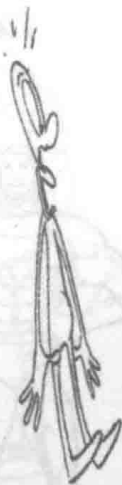
扭曲变形通常也可以用于表现速度、运动等效果。



(a) 压缩变形



(b) 扭曲变形



(c) 拉长变形

图 1-10 扭曲变形

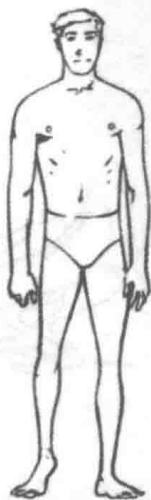
(四) 夸张变形

夸张通常都是动画造型设计最为重要的表现形式之一,依据角色的性格以及形体特征等做出夸张与强调,达到生动、幽默并传神的效果。夸张造型通常表现在下面两个方面。

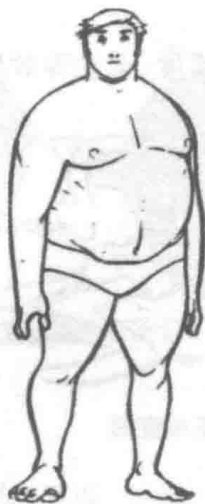
1. 夸张角色的形体特征

对角色的形体特征做出夸张,如夸张角色的身材特征,身材有胖、瘦、

高、矮,有魁梧的、弱小的、肥胖的等;脸形有方、圆、尖、阔等的变化,五官则有大小、宽窄、厚薄等不同。夸张强调和强化角色的这些特征,使胖的更胖,瘦的更瘦,矮的更矮,高的更高,以上的夸张变形如图 1-11 所示。



正常体型



胖子体型



残忍的人体型



英雄体型



坏人体型

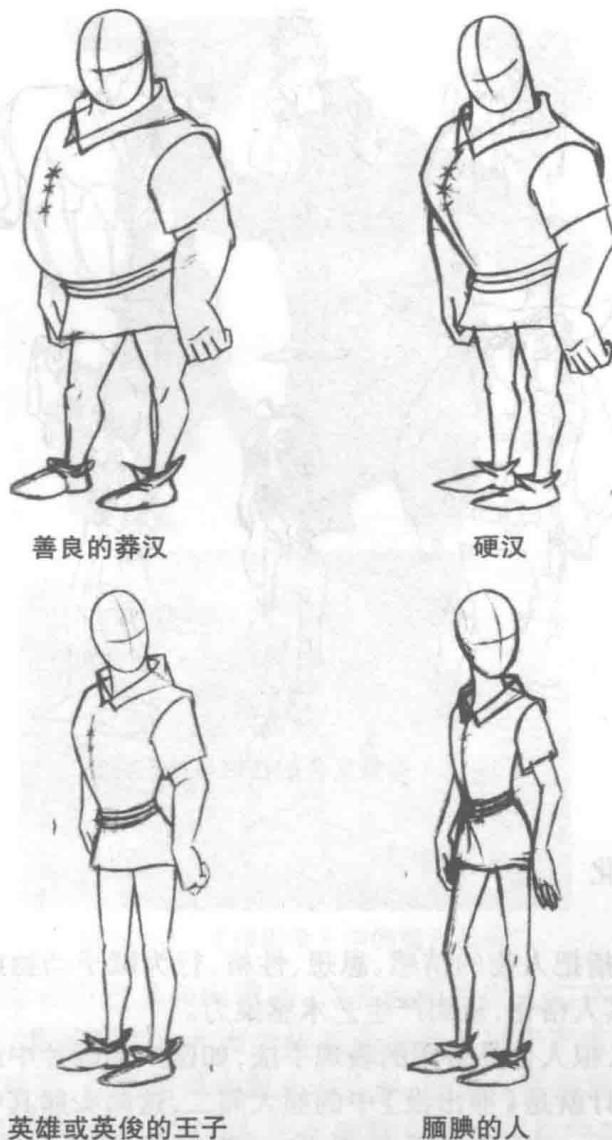


图 1-11 通过形体夸张变形使角色性格与身份产生变化

2. 夸张角色的性格与神态特征

各个角色的形态和神态存在很大的差异,也正是这些差异才使角色之间产生出丰富的变化,才会产生众多的有艺术感染力的形象。我们可将角色的性格与神态特征进行夸张,如在性格方面有狡诈的、阴毒的、开朗的、活泼的、忧郁的;在神态上有谦卑的、傲慢的、柔弱的、刚强的、灵巧的、笨拙的等。在角色设计前应角色作一番分析和研究,明确角色在剧中的地位,角色的经历、个性和作用,然后夸张角色的性格和神态特征,创造出生动的、符合角色性格和神态特点的造型(图 1-12)。