

# 模块 1

## 对动漫角色造型设计的初步认识

### 1.1 动漫角色造型设计概述

动画是通过角色的表演来推动故事情节和表达主题的。动画同文学剧本一样,反映人物的生活、愿望与理想。动画角色是动画的灵魂所在,是动画精神内涵的外在表现。动漫角色造型设计是把剧本角色视觉化、具象化。优秀的动漫角色是虚拟的、富有真情实感的角色,有符号特征和文化内涵。

一部优秀的作品必然会有良好的角色设计和塑造,它们凭借着丰富的文化内涵、积极的人生态度、乐观的性格特征、极具特色的造型塑造赢得了人们广泛的喜爱,也大大提高了作品的艺术价值和商业价值。例如,《哪吒之魔童降世》是以中国传统神话为题材的动画电影,该动画立足于现代价值观念,同时对传统故事进行合理创新、重组,哪吒被塑造为画着烟熏妆、有鲨鱼牙、带着颓废神情但勇于反抗自身命运的反英雄人物形象(图 1-1)。2015 年《西游记之大圣归来》既有借鉴名著《西游记》的成分,同时又有创新,孙悟空的角色设计无论是外形还是性格都明显区别于传统美猴王,被赋予了更多的人性,展现了有畏惧、有苦恼、有失败、有挣扎且明知不可为而为之的勇气(图 1-2)。



图 1-1 《哪吒之魔童降世》(1)



图 1-2 《西游记之大圣归来》(1)

优秀的动画形象通常会在外貌、表情或者动作等方面做夸张处理,有容易让人记忆的特点,就外形来讲具有很强的辨识度,即使是剪影的状态也能让人一目了然(图 1-3)。



图 1-3 Mickey Mouse 衍生产品

与真人角色不同,虚拟的动漫形象要求在外形设计上更多地凸显角色的性格特征和在故事中的地位等信息。

## 1.1.1 动漫的相关概念

### 1. 漫画

漫画一词在中文中有两种意思:一种漫画(caricature)是指笔触简练,篇幅短小,具有讽刺、幽默和诙谐的风格,但却蕴含深刻寓意的单幅绘画作品(图 1-4);另一种漫画(comics)是指画风精致写实,内容宽泛,风格各异,运用分镜式手法表达一个完整故事的多幅绘画作品(图 1-5)。两者虽然都属于绘画艺术,但不属于同一类别,彼此之间的差异很大,但由于语言习惯已经养成,人们已经习惯把这两者均称为漫画。为了区分起见,本书把前者称为传统漫画,把后者称为现代漫画(过去亦有人称连环漫画,今已少用),而“动漫”中的漫画一般均指现代漫画。



图 1-4 伊朗插画家阿里雷扎·帕克德尔的漫画作品



图 1-5 现代漫画

## 2. 动画

动画 (animation 或 anime) 是指由许多帧静止的画面以一定的速度 (如每秒 24 张) 连续播放时, 肉眼因“视觉暂留”现象产生错觉, 而误以为是画面活动的作品。医学证明, 人类具有“视觉暂留”的特性, 就是说人的眼睛看到一幅画或一个物体后, 在 1/24 秒内不会消失。利用这一原理, 在一幅画还没有消失前就播放出下一幅画, 由此给人带来一种流畅的视觉变化效果 (图 1-6)。

## 3. 动画原理

1824 年英国伦敦大学教授彼得·马克·罗杰特在他的研究报告《移动物体的视觉暂留现象》中最先提出视觉暂留现象, 又称“余晖效应”。人眼在观察景物时, 光信号传入大脑神经需经过一段短暂的时间, 光的作用结束后, 视觉形象并未立即消失, 这种残留的视觉称“后像”, 视觉的这一现象则被称为“视觉暂留”。视觉暂留时间为 0.1 ~ 0.4 秒。

1870 年, 德国科学家赫曼发表了“赫曼方格错觉”。将黑色的方块整齐排列, 中间空出了垂直相交的白色条纹。观察者在观察这张图的时候, 总会发现余光所及之处存在“暗点”, 而当视线转移到“暗点”所在处, “暗点”就会消失, 仿佛永远追不到 (图 1-7)。

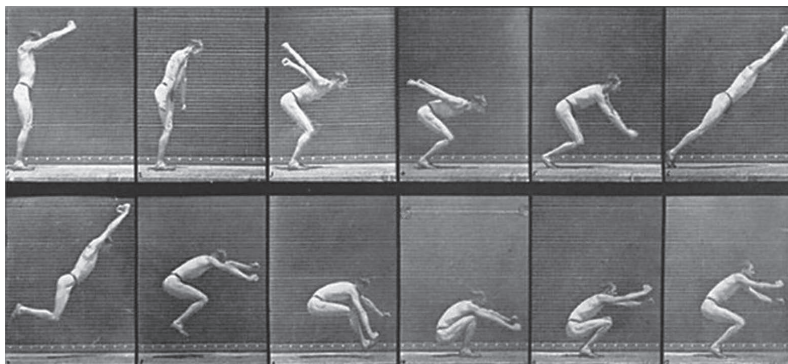


图 1-6 真人运动规律

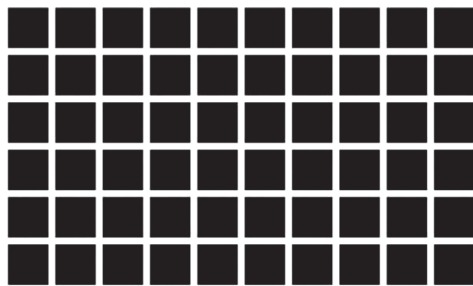


图 1-7 视觉暂留现象图

## 4. 动漫

动漫是动画和漫画的合称。随着现代传媒技术的发展, 动画和漫画 (特别是故事性漫画) 之间联系日趋紧密, 两者常被合二为一称为“动漫”。动漫的语言本质是一种绘画语言, 这种绘画语言贯穿着它的内容与形式, 是艺术表达中至关重要的一环, 掌握好它的语言就能够随心所欲地驾驭精神的主旨。现代动漫的变革出自日本动漫, 因为日本动漫十分流行, 已逐渐成了一种文化时尚 (图 1-8)。现在动漫本身也涵盖动漫产业。英文词

cartoon 的中文音译为“卡通”，也是漫画与动画的合称，但有时含义比“动漫”更加广泛，常用来指美国动画（图 1-9）。



图 1-8 《一人之下》



图 1-9 《巴巴爸爸》(1)

### 5. 动漫产业

动漫产业是指以创意为核心，以动画、漫画为表现形式，涵盖了图书、报刊、影视音像制品、舞台剧等产品的开发、生产、发行，以及与动漫形象有关的服装、玩具、电子游戏等衍生产品的生产和经营的产业。动漫产业是以设计、制作、生产、销售和人才培养为产业链的二维和三维动画、网络动画、影视动画、游戏动画及衍生产品开发的产业，是文化、艺术与现代科学技术高度结合的新兴产业。以漫画、卡通、动画、游戏以及多媒体内容产品等为代表的动漫产业在全球经济中的地位迅速提高，逐步成为文化创意产业的支柱产业。动漫产业具有消费群广、市场需求大、产品生命周期长、高附加值等特点，属于资金密集型、科技密集型、知识密集型和劳动密集型的文化产业，目前在许多发达国家已经成为重要的支柱产业。

动漫衍生品是指利用动漫中的原创人物形象，经过专业的动漫衍生品设计师的精心设计开发制造出的一系列可供售卖的服务或产品。动漫衍生产品是动漫产品中非常重要的一部分，主要包括动漫相关的游戏、服装、玩具、食品、文具用品、主题公园、游乐场、日用品、装饰品等，范围较宽，产品种类也较多（图 1-10）。



图 1-10 动漫衍生产品

无论是传统的漫画还是现代动画，都离不开角色。无论是写实的角色还是夸张的角色，无论是真实的角色还是虚拟的角色，都具有鲜明的性格特点，是作者表达情感意图的载体。

#### 1.1.2 动画制作流程

动画的制作流程可以分为前期设计、中期制作和后期制作。角色设计处于前期阶段，是进行分镜设计和原画

设定的前提。在动漫产业链中,角色造型在动漫产品开发、生产、出版、演出、播出和销售过程中至关重要。优秀的角色造型是动漫产品成功运营的关键。

## 1. 前期设计

前期设计是一部动漫作品的起步阶段,主要任务是完成文学剧本创作、角色设计和场景设计、分镜头脚本设计。首先要创作一部构思完整、内容出色的文学剧本,然后依据文学剧本完成文字分镜头剧本,以及根据文学剧本和导演的要求确立美术设计风格,设计角色造型和场景,再由导演将文字分镜头剧本形象化,绘制画面分镜头脚本。

(1) 导演阐述。导演阐述是导演对这部动漫作品的创作意图和构思的表达、说明和总结,导演阐述主要包括思想理念、剧情结构、创作意图、影片风格、环境背景、人物分析、画面处理和视听配合等。

(2) 动画文学脚本创作。动画文学脚本创作是将文学剧本转换为动画片实际拍摄所需要的动画文学脚本,详尽阐述故事情节、角色特征、服饰风格、道具及景别等。

(3) 美术设计。美术设计的主要任务有确定造型风格,完成角色造型设计、场景设计和道具造型设计,以及确定色彩关系等(图 1-11)。

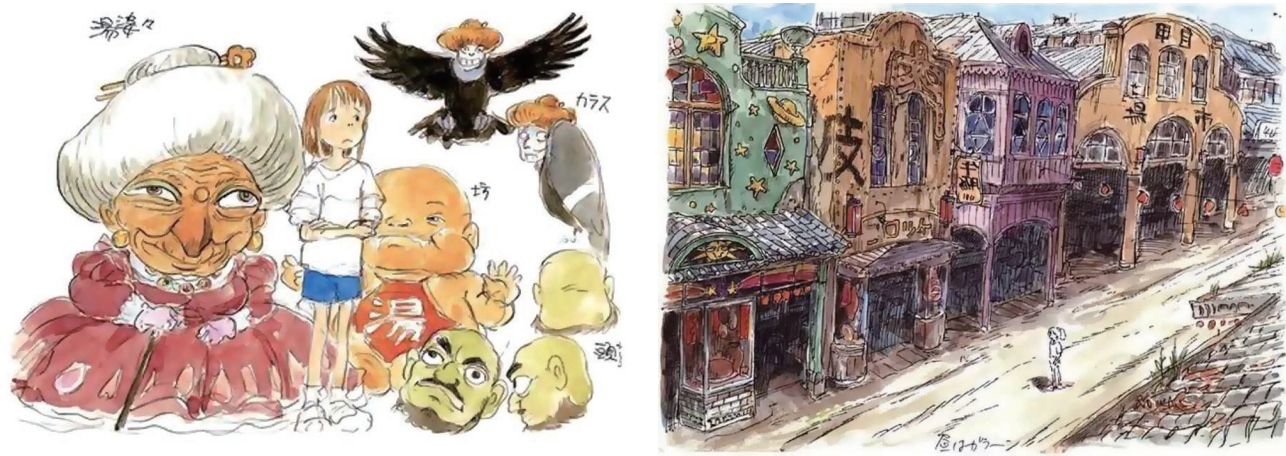


图 1-11 《千与千寻》中的角色设计与场景设计

(4) 分镜头脚本设计。分镜头脚本设计是利用蒙太奇语言将文学剧本转换成画面的形式,并配以各种特效、拍摄手法等。分镜头脚本设计详细说明了每一个镜头中的景别、角度、机位、灯光、角色动作及服装道具等内容,并指示何时切换到下一个镜头,以及镜头开始和结束的方式(图 1-12)。所有的制作人员都要严格按照分镜头脚本进行制作。在分镜头脚本的基础上,可进一步丰富和完善画面内容,如角色活动范围、比例关系、空间关系、镜头运动方式、画面规格等。

## 2. 中期制作

中期制作的主要任务是具体绘制和检验等工作,主要包括设计稿、原画和背景的绘制、检查及校对等。

(1) 设计稿。设计稿创作分为动画设计稿和背景设计稿。创作者通常要做的有标注镜头号、画框规格、时间、关键动作、镜头移动指示、计算机操作及特效指示、各种组合线指示,以及背景设计、台词、声效、光源等,将动作、场景、镜头移动、人物表情和运动等进行更加具体的指示。

(2) 原画。原画即动画关键帧,由原画师负责绘制。原画师须具备高超的手绘能力、准确的时间掌握、空间概念以及运动规律知识(图 1-13)。

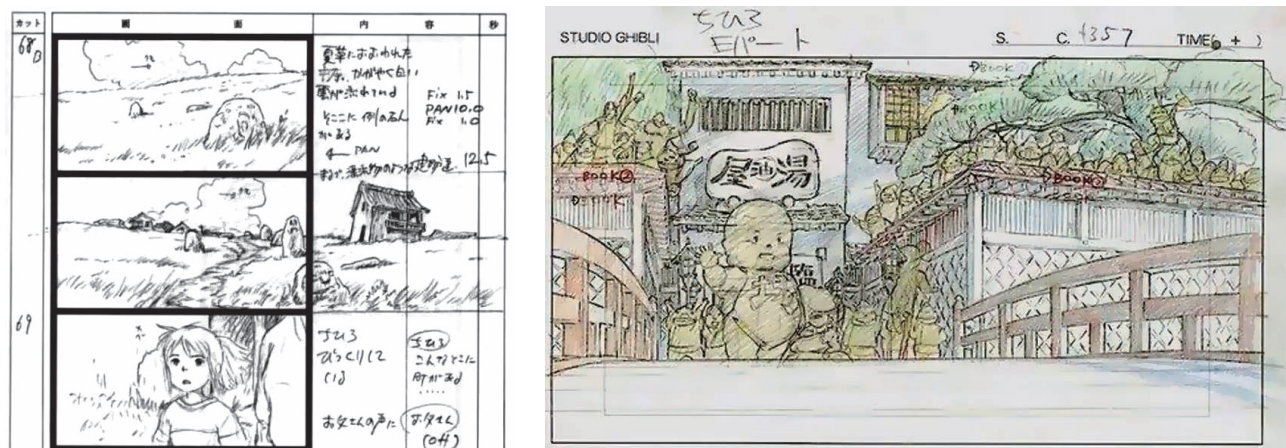


图 1-12 《千与千寻》中的分镜头脚本设计

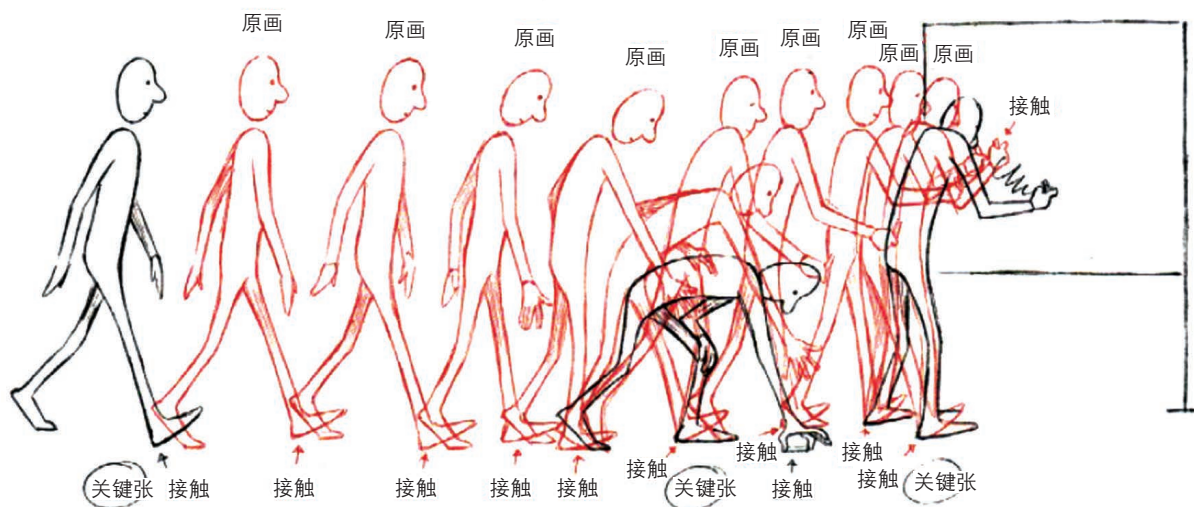


图 1-13 原画示意图

(3) 修型。修型也被称为作监,是对原画的修改和誊清。修型工作完成后,原画才算最终定稿。

(4) 动画。动画就是原画之间的衔接性画面,也称中间画,也就是按照要求绘制原画之间的画面从而使动作连贯起来(图 1-14)。

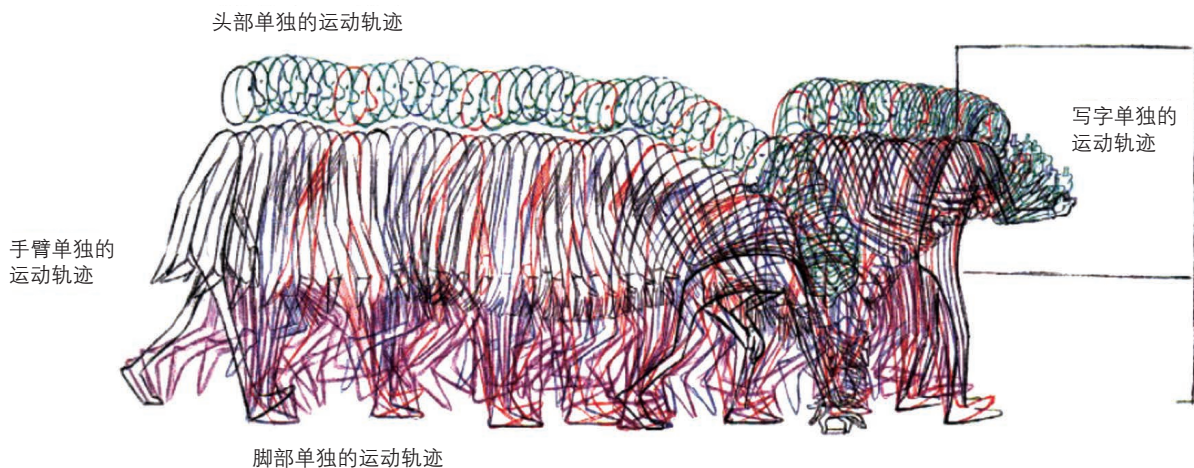


图 1-14 动画示意图

### 3. 后期制作

后期制作阶段的主要任务是将中期完成的画稿进行上色、校色以及最终剪辑、配音、配乐等工作,从而高质量地完成一部或多部动画系列片。

在各种各样的动漫作品的创作环节中,角色造型的设计是整个影片中的基础和必要前提,它们主导着动漫作品整体的情节和风格。

#### 1.1.3 动漫角色设计的意义

动漫角色设计的意义不仅仅局限于动漫作品本身,优秀的动漫角色代表着一种价值观、一些美好的愿望或者某些优秀的品质,甚至是一种民族精神、一个时代的象征。角色设计就是把剧本角色视觉化、具象化。动漫作品中的形象是在现实生活的基础上,通过幻想虚构以及高度的概括所创造出来的形象。动漫角色形象是外在特征和内在性格的结合,形象中的内在性格也由于外形的夸张和概括而显得格外鲜明(图 1-15)。

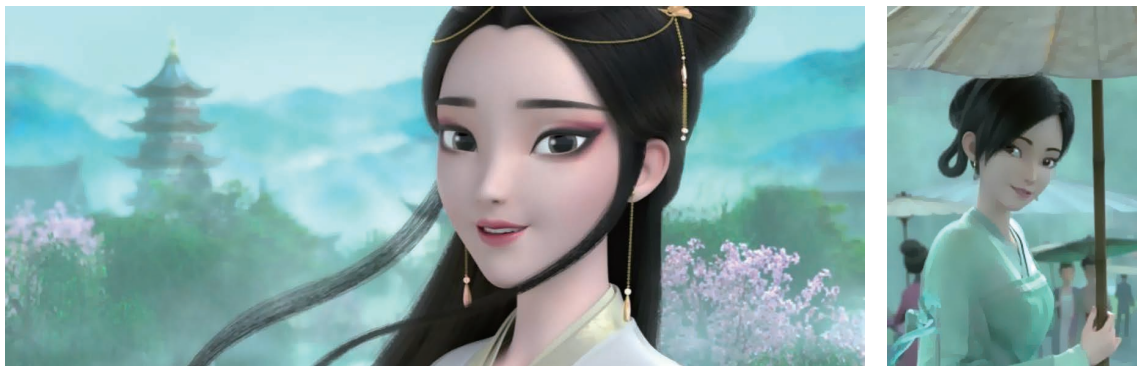


图 1-15 《白蛇：源起》中的角色造型

动漫角色造型可以随着动画师的思绪变出千奇百怪的形象,在动漫作品中角色形象的作用就像演员一样,但比真人演员背负了更多的责任。除了表演风格之外,外在的形象本身就是一种“符号”,可以反衬和加强角色的性格及心理活动。设计动漫角色造型就等于塑造明星,优秀的动漫角色一定是虚拟且富有真情实感的角色,具有符号特征(如形态、服饰、动作、表情、色彩、纹理等)以及文化内涵,一般有特定的故事情节和主题帮助塑造角色的文化内涵,或是外在形态上体现的某些文化元素(图 1-16)。



图 1-16 《功夫熊猫》中的角色造型

在动画制作流程中,角色造型设计是完成商业策划、创意和剧本创作之后重要的创作环节,是动画前期创作阶段的起点,角色造型设计不仅是后面创作的基础和前提,而且决定了动画的艺术风格、情节和趋势。造型设计的任务包括:角色的标准造型;转面图,通常有正面、侧面、背面的结构图、比例图(指角色与角色、角色与景物、角色与道具之间的比例);服饰道具分解图;形体特征说明图,即角色所特有的表情和习惯动作及口型图等。动漫角色无论是有生命的生物还是无生命的物体,都是动漫传情达意的“工具”(图 1-17)。

### 1.1.4 实战演练:王宾人物线稿及设计效果图

王宾,明代画家,隐士,字仲光,号光庵,吴县(今属江苏苏州)人,擅长山水画和刻印。王宾是古代所谓的“逸士”,当时与吴县韩奕、昆山王履并称“吴中三高”。王宾为侍奉母亲尽孝道,几经劝说,仍决意辞官,过着闲云散淡、幽居西山的生活。太子少师姚广孝和他是世交,曾举荐他为官。对他说:“寂寂空山,何堪久住?”王宾答:“多情花鸟,不肯放人。”(图 1-18)

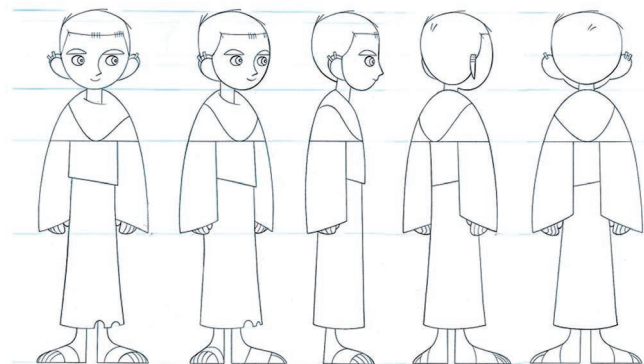


图 1-17 《凯尔经的秘密》中角色的转面

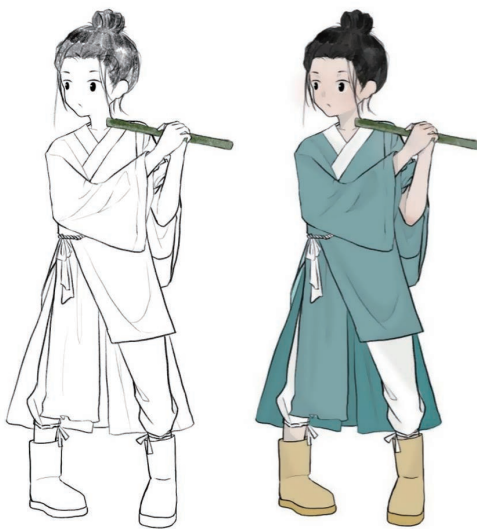


图 1-18 王宾人物线稿及设计效果图(作者:丁希雯)

## 1.2 动漫角色造型的风格类型

动漫作为一种文化产品,其艺术属性是与生俱来的。动漫角色是动漫作品中的演员,其外在形象和内涵是否符合动漫作品的总体要求,是否能充分展示角色造型的性格魅力,是决定动漫作品成败的关键。下面阐述动漫角色造型风格的分类,绘画艺术、民间艺术对动漫造型风格的影响以及不同国家的动漫造型风格。

### 1.2.1 绘画艺术与动漫造型风格

#### 1. 写实类动漫造型

写实类角色造型是动漫角色造型中最逼真的一类,是根据人物的原型加以适当的夸张变化设计而成的,角色的面部表情、动作和骨骼非常逼真,是按照事情真实的样式进行表达的方式。角色拥有细致真实的情感反应。写实类动漫造型在造型设计上突出人物性格,注重结构的严谨性、准确性,强调体积感与强烈的对比性,虽经过艺术的夸张处理,但仍忠于原型。写实的动漫作品也未必需要每分每秒都是写实,插入夸张的手法也会给作品带来意



外的喜剧效果。写实类动漫作品在创作分镜头的时候注重真实的透视,动作也不会天马行空,往往会追求和接近现实中的动作,打斗场面也不会出现非现实的场面。比起夸张的动漫风格,写实的画风就是更加贴近事实,可以创建一个更有真实感的虚构世界(图 1-19)。



图 1-19 《极地特快》

## 2. 半写实类动漫造型

半写实风格动画角色的造型在写实的基础上进行艺术加工、改造,通过夸张甚至变形的手法突出动画角色的主要特征,既不失写实的特色,又增加了更多设计者创作的成分。通常半写实风格的人物造型结构简练、概括夸张、特征突出、性格鲜明(图 1-20 和图 1-21)。



图 1-20 《超凡的诺曼》



图 1-21 《相思》

## 3. 夸张变形类动漫造型

为了表达强烈的思想感情,突出某种事物的本质特征,运用丰富的想象力对事物的某些方面着意夸大或缩小,作艺术上的渲染,这种修辞手法叫作夸张。夸张在动漫中的应用无处不在,动漫就是一门夸张的艺术。夸张的手法可以更生动地表现出情节、动态或表情,使作品更具艺术感染力。夸张、变形类动漫造型会将形体结构如头部、躯干、四肢等部分随意压缩、拉伸,头部五官形状的比例、位置的变化更加随意、自由,更具有丰富想象力的艺术创作特质(图 1-22 和图 1-23)。夸张的表演风格可以让作品的假定性满值,让虚构的内容更容易理解和让观众接受。

## 4. 抽象符号类动漫造型

抽象符号类动漫造型的特点是简单、无拘无束,造型抽象且符号化,随意性比较强。抽象写意类动漫造型一般出现在个性化较强的动漫作品中,造型不刻意强调是什么或像什么,带有较强的主观创造性和随意性,如各种

符号、字母及任意形状都有可能成为设计的灵感来源(图 1-24)。抽象写意类动漫造型隐含在画面运动的过程中,有时是象形的,带有符号特征,多有象征性、随意性的特点(图 1-25)。



图 1-22 《蜡笔小新》



图 1-23 《大护法》

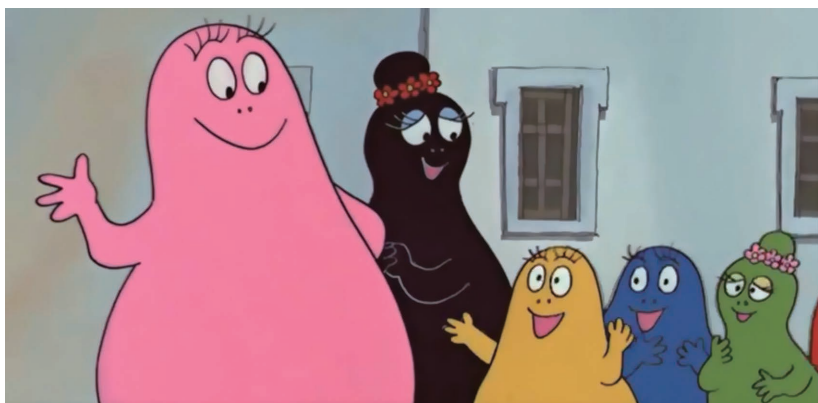


图 1-24 《巴巴爸爸》(2)



图 1-25 《三十六个字》

## 5. 装饰类动漫造型

装饰类动漫造型的特点是对造型做一定的图案化处理,色彩上不强调光影与空间的表现,更注重画面的色彩在节奏、统一、组合方式等形式规律方面的应用,装饰风格的作品平面效果突出,装饰风格的动画角色设计形式感强,有独特的艺术感染力(图 1-26)。一般对物象做平面化处理,用变形、变式、变色的手法对物象做大胆的修饰。这类造型充满了想象,具有简练、淳朴、含蓄、浪漫、夸张的艺术特点和唯美的艺术倾向。



图 1-26 《养家之人》

## 1.2.2 民间艺术与动漫造型风格

现代动漫作品在艺术形式上的发展早已突破绘画性与平面性,在空间与表现形式上日趋丰富多彩,通过发挥各种材质的特性,将动画的“动”体现于各种物质特性。动漫作品作为一门创作艺术,从其产生开始便与绘画艺术息息相关,常见的动漫角色造型表现形式有水粉画风格、素描淡彩风格、年画风格、壁画风格、水彩画风格、水墨画风格和版画风格等,不同风格的绘画形式使动漫角色造型呈现不同的视觉效果(图 1-27)。



图 1-27 壁画风格动画片《九色鹿》

水墨动画片可谓是最具中国风格的动画片,它将中国的水墨画与动画电影相结合,使中国特有的笔墨情趣完美地再现于银幕,形成最具中国特色的艺术风格,震惊了整个世界影坛。《牧笛》(图 1-28)和《小蝌蚪找妈妈》(图 1-29)等可以说是其中的代表作,富于韵律的画面、诗的意境,给人以美的享受,使动画艺术也达到一种审美的境界。



图 1-28 《牧笛》



图 1-29 《小蝌蚪找妈妈》

民间艺术是动漫作品取之不尽的设计源泉。在动漫作品的表现形式上,艺术家们在不停地尝试运用各种民间艺术表现手法,使动漫风格呈现出了与众不同的艺术效果。特有的动漫风格有剪纸风格(图 1-30 和图 1-31)、皮影风格、木偶风格(图 1-32)、戏曲风格、实物风格和泥偶风格(图 1-33)。



图 1-30 剪纸动画《渔童》



图 1-31 剪纸动画《济公斗蟋蟀》



图 1-32 木偶动画《阿凡提的故事》



图 1-33 黏土动画《小羊肖恩》

## 1.2.3 不同国家的动漫造型风格

从动画诞生至今,动画角色造型不断演变。不同国家因文化与历史的差异,动画造型千姿百态,各具特色。

### 1. 中国动漫造型风格

中国的动画角色造型不局限于对外界物象的外表模拟,更着重于表现万物的内在特性;不求物象的结构、比例、透视解剖的准确,而是注重突出对象的势,并善于把握大的特征,处于似与不似之间,讲究韵律和构成,形成了自然中的秩序化、律动化,进而滋养出独特的节奏、平衡和充满动感与力度的结构形态(图 1-34)。比如,经典水墨动画电影《山水情》(图 1-35)以写意画的方式,抛开光影比例关系,在似与不似之间塑造人物,更趋于传情而不在于写形,更在于写意而不在于写实。这都是动画设计师对现实生活情形的一种提炼、概括,并涵盖了他们视觉艺术思维的形式。

中国传统动漫角色造型成功地借鉴了中国传统艺术形式,具有鲜明的中国特色和突出民族风格。这些形象简约含蓄、传神生动,始终坚持自觉追求鲜明的民族风格和民族身份。《大闹天宫》在追随当时的审美潮流的同时,保留性格鲜明的艺术神韵,成功塑造了一个集勇敢与活泼于一体的孙悟空,其惟妙惟肖的形象被几代观众铭记,也影响到其后的很多艺术创作(图 1-36)。1979 年版的《哪吒闹海》中,著名画家张仃设计的哪吒造型既具有“神”的超凡脱俗气质,又有“人”的生活气息(图 1-37)。《大闹天宫》和《哪吒闹海》的民族风格表现为浓重、绚丽的格调。在山川、石头、草木等景物以及宫殿建筑的造型设计上,华美的视觉造型和活泼的内在情绪融为一体,

个性鲜明的人物性格与华丽鲜艳的神奇景色相得益彰,传统绘画的形式美感和装饰美学的意味有机融合,呈现出一个灿烂丰富的意象世界,于情景交融中揭示作品的内蕴。



图 1-34 《鹿铃》



图 1-35 《山水情》



图 1-36 《大闹天宫》



图 1-37 《哪吒闹海》

从 20 世纪的《大闹天宫》《哪吒闹海》到近年的《西游记之大圣归来》《哪吒之魔童降世》,孙悟空、哪吒的形象发生了显著变化(图 1-38 和图 1-39),形象内涵也被赋予新价值、新理解和新呈现。数字技术同时带来观影体验、形象造型的更新,但影片中艺术形象的内涵和成长叙事的主题始终未变(图 1-40 和图 1-41)。



图 1-38 《西游记之大圣归来》(2)



图 1-39 《哪吒之魔童降世》(2)



图 1-40 《小门神》



图 1-41 《姜子牙》

中国动画角色在造型设计上类似于中国工笔重彩或年画的线条和填色过程。中国动画角色的设计大都源于历史题材,角色造型都以历史人物为主,造型富有中国民族特色。

## 2. 欧美动漫造型风格

美式动漫造型从最初的米老鼠、唐老鸭到众多让人们喜闻乐见的动画形象,其造型风格已经深入人心。同其他动画造型相比较,更显得夸张和富于变化。这些形象讲究体块感,注重整体效果,结构复杂,效果单纯,色彩浓烈鲜艳;肢体和表情的动作利用压缩与伸展夸张到极致,富有弹性,以此表现极度流畅自由、灵活快速的动作特征。《猫和老鼠》中的汤姆猫外形漂亮,动感十足,两只眼睛也总是贼溜溜地转个不停。它没有固定的表情,而是在一系列的動作中,不断展现出具有想象力且出乎意料的变形,形象地表现出它所具有的小聪明、狂妄、幽默、滑稽的个性。

欧美动画的商业模式以迪士尼为代表。迪士尼动画造型最核心理论是“圆形论”,即任何形态都是由圆形组成的。圆形是最能体现动作弹性、文治武功等形态变化的形体。迪士尼的动画造型在细节处理上采取适度夸张变形的手法,将角色的眼、嘴、手、脚等参与表演的部位设计得比较突出,利用异于常人比例的方式达到吸引观众视线的目的(图 1-42 ~ 图 1-53)。由于欧美人发色、肤色、瞳孔颜色的多样性,欧美动画造型的色彩也较大胆夸张,突出丰富且有表现力的色彩。

美国动画角色设计喜欢将动物拟人化,将人的性格特征在动物的身上得以体现。美国的角色造型能将直线与弧线合理地结合起来,角色注重整体的效果展现,讲究角色的体块感,肢体和表情的动作极其夸张且富有弹性,色彩浓烈,线条舒展,表现夸张、稚气、可爱有趣、个性化、卡通化,出人意料的变形与夸张程度令人瞠目结舌。角色形象符号化,造型设计极其简单,所勾勒出的角色形神兼备,经常体现英雄主义、自由、正义的价值观。



图 1-42 《怪物公司》



图 1-43 《马达加斯加》



图 1-44 《猫和老鼠》



图 1-45 《海绵宝宝》



图 1-46 《怪鸭历险记》



图 1-47 《飞出个未来》



图 1-48 《开心汉堡店》



图 1-49 《寻梦环游记》



图 1-50 《疯狂动物城》



图 1-51 《神偷奶爸》



图 1-52 《冰雪奇缘》



图 1-53 《精灵旅社》

## 3. 日本动漫造型风格

日本的动漫造型带有明显的“写实主义”风格,结构设计都以自然中的物象为参照,动作设计也是模仿自然的基本规律,对形象做变形处理的不多。比如,家喻户晓的日本动画大师宫崎骏,他的动画作品中的角色造型基本是按照现实生活中人物的结构、比例、形象、动态等进行准确的设计和定位的,其形态、设色、服饰、性格设计等没有较强烈的夸张变形,更接近现实人物的真实状态,因此可以拉近观众与角色之间的距离。

日本动漫造型延续了漫画中的形象,画面饱满,色彩浓烈,人物造型夸张,比较生动。日本动漫注重角色内心情感,反映在动画造型设计上,一方面是表现客观,另一方面是极力反映主观,反映在动画造型上是接近还原的写实风格造型和极度改变身材比例的夸张风格造型。比如,《城市猎人》《千年女优》《亚基拉》等动画的造型设计非常接近真实人物的外貌,而《圣斗士》《美少女战士》等动画的造型设计则尽力拉长人物身材、五官的比例。无论是写实风格还是夸张风格,将角色美化是日本动画造型设计的基础原则,身材标准、五官精致、服饰华丽,唯美化和模式化的日本动画角色造型成了日本动画的标签(图 1-54 ~ 图 1-61)。



图 1-54 《美少女战士》



图 1-55 《千年女优》



图 1-56 《樱桃小丸子》



图 1-57 《火影忍者》



图 1-58 《名侦探柯南》



图 1-59 《龙珠》



图 1-60 《哈尔的移动城堡》

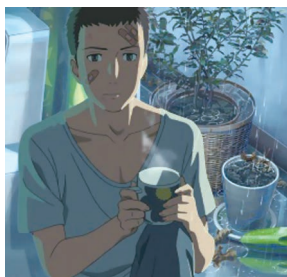


图 1-61 《言叶之庭》



日本角色形象已经拥有了自身一种特定的创作模式。在角色风格上,角色始终带着清晰明显且浓郁的民族文化。其唯美且细腻的角色表现上又彰显着东方人的精神特点,线条柔软,表现出了东方人委婉含蓄的感觉,画面极其唯美。角色的造型柔和甜美,风格细腻精致,线条细致柔软流畅婉转。

#### 4. 法国动漫造型风格

不同于迪士尼的工业化动画风格,法国动画走的是风格化,能体现出艺术大师个人个性化的道路,一直保持其独特的清新风格,结合本土的传统文化底蕴。法国动画里荒诞情节较多,画面的风格、艺术形式及表现手法都较为夸张,角色造型多夸张且放大缺点,如大鼻子、尖脑袋、高颧骨、细长腿,大大的双眼皮眼球外凸。大部分仅用最简单的自然线条勾勒出人物的外形,色彩随心运用(图 1-62)。



图 1-62 《疯狂约会美丽都》

### 1.2.4 实战演练：设计一个古风动漫造型

#### 1. 角色王锡爵

王锡爵,字元驭,号荆石,明代南直隶苏州府太仓州(今属江苏太仓)人,生于明嘉靖十三年七月二十一日(1534年8月30日),卒于万历三十八年十二月二十九日(1611年2月11日)。王锡爵仕途三十余载,任内阁首辅多年,一生勤于政务,主要成就有:一是力主对日本一战,保证大明外部环境的安全;二是防治灾害,救护百姓;三是对皇帝懒政、朝臣结党和政令不通十分担心,并奋力改革。

王锡爵的角色造型设计效果如图 1-63 所示。

#### 2. 角色李玉

李玉(约 1691—约 1671 年),字玄玉,号苏门啸侣,一笠庵主人,清初戏剧家,吴县人。明朝灭亡后专心剧本创作,创作剧本 60 多种,现存世 20 种,其中《万里缘》《千钟禄》反映了清兵入关后的离乱生活;与朱素臣等合作《清忠谱》,揭露了魏忠贤阉党集团的残暴统治,歌颂了颜佩韦等人的斗争精神。作品通俗易懂,在戏曲技巧上有一定的成就。他还编有《北词广正谱》,是研究北曲的重要著作。李玉的造型设计效果如图 1-64 所示。

### 1.2.5 进阶实例：《孔小西与哈基姆》的故事大纲与风格分析

#### 1. 故事大纲

到沙特参加中沙交换生计划的孔小西,出生在美食世家,她和哥哥孔小东都非常擅长烹饪中国美食。

孔小西误打误撞遇到了沙特少年哈基姆,而哈基姆的家里刚好有一家餐厅。可是哈基姆家的餐厅却遇到了来自对面新开的法式餐厅——拉曼餐厅的竞争。

拉曼餐厅的老板皮埃尔更是想把生意不好的哈基姆家的餐厅收购下来。

为了保住哈基姆家的非常有特色的传统阿拉伯餐厅,孔小西和孔小东将来自中国的美食做法和食材带入了哈基姆家的餐厅,不但帮助餐厅渡过难关,还发生了一系列温暖、有趣的故事。



图 1-63 少年时期的王锡爵 (作者: 丁希雯)



图 1-64 李玉 (作者: 丁希雯)

## 2. 风格分析

《孔小西与哈基姆》以中沙儿童友谊为主题,不但呈现出沙特本土的文化特征,也融入了中国美食、服饰、功夫等中国元素。该动画为电视动画,观众以儿童为主,剧情轻松活泼,故采用半写实动漫造型风格。角色造型概括、简洁,角色形体结构和面部表情夸张、变化丰富,为故事营造了轻松和谐的搞笑气氛。可爱的角色造型符合儿童的审美。故事发生在现代,画面以二维矢量形式表达,以实现高清效果。另外画面色彩明快,饱和度高。

## 1.3 动漫角色造型设计的内容

### 1. 角色头部转面设计

角色头部转面需要在造型设计阶段完成,为分镜及原画设计提供依据。角色头部转面设计包括正面、3/4 正侧面、侧面、3/4 背侧面和背面五个转面(图 1-65)。

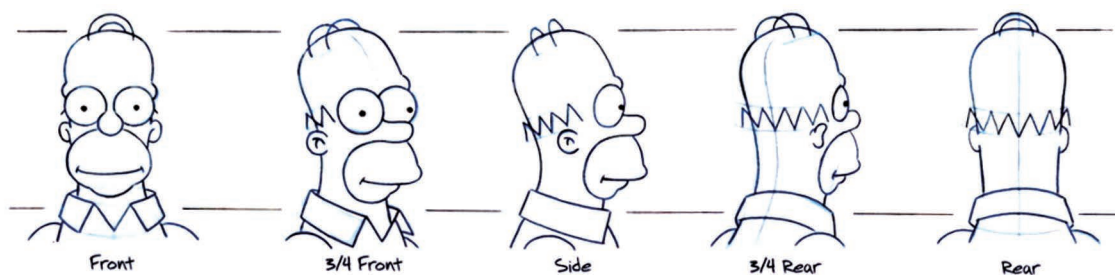


图 1-65 《辛普森一家》中的角色头部转面

### 2. 角色面部表情设计

在动画片中,对于角色肢体动作的表现固然重要,但绝对不能忽视角色的表情所具有的表现力。在系列动画片以及影院动画片的剧情中,一般都有大量的对白和各种情绪的动作表现,这是叙事的需要,也是塑造角色的需要。通常情况下,这些情绪的表现不仅仅通过角色的肢体动作表现,更多情况下是通过角色的表情来表现。人物表情的变化很多也很微妙,并且能够直接反映人物的内心活动,是人物情绪变化、内心活动的外露表象,所以在学习动画运动规律时,就要涉及表情与口形的运动规律(图 1-66 和图 1-67)。



图 1-66 《西游记之大圣归来》角色表情设计

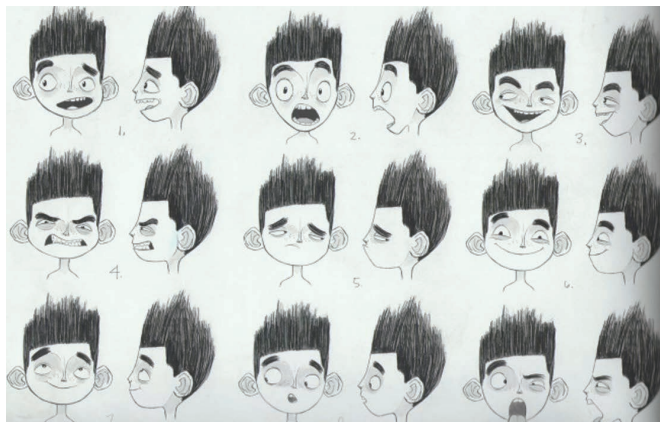


图 1-67 《超凡的诺曼》角色表情设计

### 3. 角色口形设计

动画的口形与表情一般是分不开的,角色口形会在统一规范的基础上依角色不同而表现出不同的风格(图 1-68)。



图 1-68 《哪吒》中的角色口形范图

### 4. 角色身体转面设计

角色身体转面可以强化角色的立体特征,一般包括正面、3/4 身体正侧面、侧面、3/4 身体背侧面四个转面(图 1-69)。

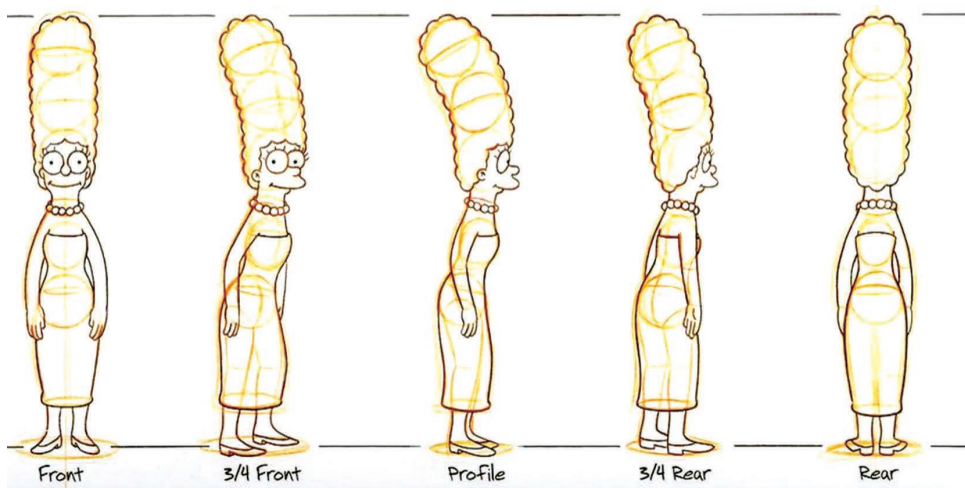


图 1-69 《辛普森一家》中的角色转面图

### 5. 角色手形设计

角色手形变化是角色表演的重要方面,不可或缺。角色设定不同,手的外观、形态与动作也会有很大差异(图 1-70 和图 1-71)。

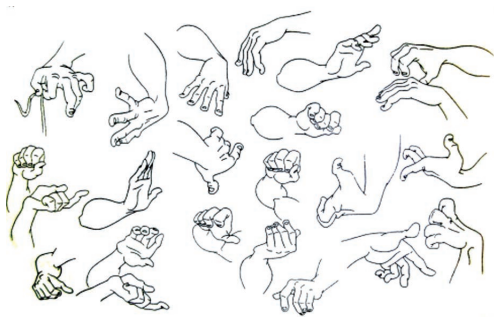


图 1-70 《人猿泰山》中的角色手形设计图



图 1-71 《辛普森一家》中的角色手形设计图

## 6. 角色常见动作设计

在动画的角色设计阶段,需要将主要角色的标志性动作或常见动作进行设定,以更直观地表现人物角色的性格特征(图 1-72 和图 1-73)。



图 1-72 《哪吒之魔童降世》中的角色动作设计范围



图 1-73 《西游记之大圣归来》中的角色动作设计范围