

第 1 章

动画角色造型设计综述

本章学习的目标及内容:

(1) 通过本章的学习,让学生了解动画角色造型设计的基本概念。

(2) 通过本章的学习,让学生了解动画角色造型设计的作用和研究对象。

(3) 通过本章的学习,让学生掌握动画角色设计的主要造型风格和绘制流程。

1.1 动画角色造型设计的基本概念

1.1.1 什么是动画角色造型设计

动画角色设计是动画影片制作的灵魂,成功的动画角色塑造不但可以使形象栩栩如生,还可以利用动画角色创作出更多夸张、离奇、虚幻的形象,让观众者可以从中感受到设计者独特的审美价值取向,这些审美价值取向是用形象的语言,将剧本或文字中抽象的描述转化为具象的视觉艺术形象,并综合运用变形、夸张、拟人等艺术手法将动画角色设计为可视形象,其目的是设计者对每一个设计的动画角色形象赋予感染力和生命力。此外,动画影片作为影视作品的一个分支类别,它和真人演出的电影、电视一样,角色造型设计的好与坏,决定着影片的质量,它在影片创作中起着举足轻重的作用,在动画影片中的角色造型应与影片整体风格协调统一,对影片整体效果的展示起着至关重要的作用。因此,设计什么样的角色能够深入人心一直

是动画创作者关心和研究的问题。如图 1-1 ~ 图 1-10 所示为中外动画影片中的经典角色形象。



图 1-1 《僵尸新娘》

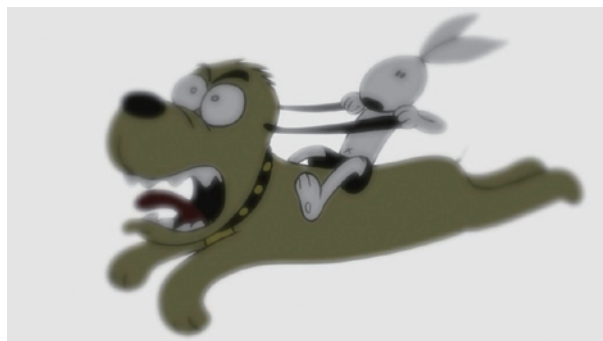


图 1-2 《功夫兔—菜包狗大反击》



图 1-3 《旅行者日记》



图1-4 《名侦探柯南》

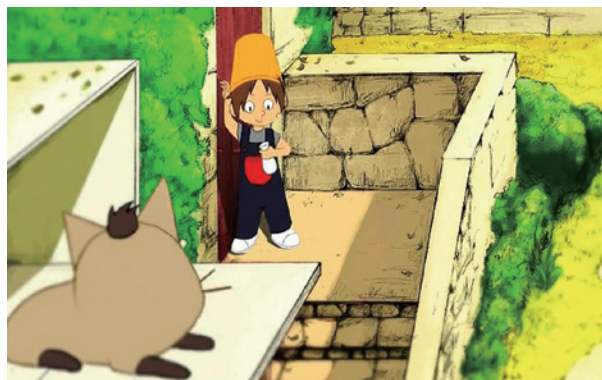


图1-8 《给我牛奶》

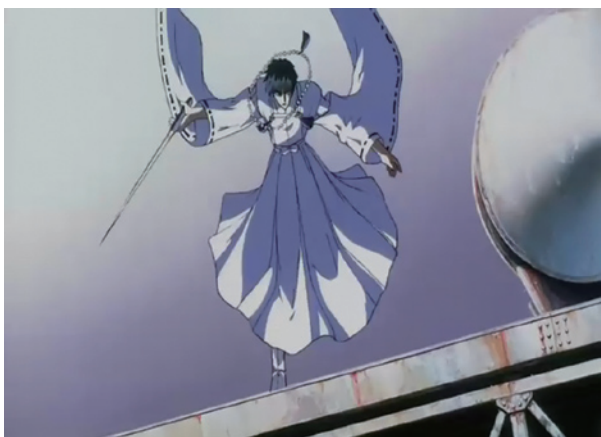


图1-5 《X战记》



图1-9 《新装的门铃》



图1-6 《空之境界》



图1-10 《飞屋环游记》



图1-7 《红辣椒》

1.1.2 角色造型设计的主要研究对象

动画角色是故事的表现者,我们在观看一部动画片时不断跟着动画角色的表演而引起情感上的共鸣。一个好的角色造型应该简明传神,用寥寥数笔展出生动的形象。一部动画片的艺术影响力的大小很大程度上取决于自身的动画角色设计与塑造

的成功与否,可以毫不夸张地说,动画角色的设计与创作,以及艺术表现、资金投入等方面有着很大的关系,因而,在人们的心中到底什么样的角色才能深入人心,这一直都是动画创作者们重视和研究的问题,动画创作要想取得更大的进步,动画创作者必须从角色的设计和塑造方面入手。目前,动画角色设计已经渗透到生活的每一个角落,大到动画广告、影视、游戏,小至漫画角色插图、手机卡通彩信、衍生产品吉祥物等。

概括地说,动漫角色造型设计主要由动漫角色形象的设计、卡通角色形象的设计、儿童图书中插图绘画角色的形象设计、游戏中角色形象的设计、动漫周边角色形象的产品设计等五个方面组成,这五个方面是动漫设计者在角色造型设计方面主要的创作和研究对象。

1. 动漫角色形象的设计

动漫角色形象是用简单而夸张的手法来描绘生活或时事中的人物角色形象。这些想象中的角色设计,一般运用变形、比拟、象征、暗示、影射的创作方法,以取得幽默诙谐的画面效果,这一系列的设计手法要营造出强烈的讽刺性和幽默感。

现代漫画艺术的发展是伴随着卡通形象艺术化与应用性的扩大而发展起来的。漫画形象以其丰富和多样性的特征,早已经深入人心。从20世纪80年代风靡中国的“记者丁丁”到经典角色米老鼠,动漫产业化发展使其与人们的生活息息相关,与大众娱乐文化同时发展。漫画在短时间内,能够将人们的想象快速简便地表达出来,也成为人类最具创造性的一种体现。漫画在角色形象的表现形式上也极具多样化,主要有平面媒介、影视、玩具及周边产品开发等角色形象的设计种类,在动漫文化近百年的发展历程中,涌现出大量的优秀作品及角色形象,如美国迪斯尼推出的米老鼠及后来创作的唐老鸭、史努比等;中国则有三个和尚、哪吒、孙悟空、阿凡提等经典角色形象;日本有皮卡丘、哆啦A梦、阿童木、樱桃小丸子等;另外欧洲的巴巴爸爸(法国)、丁丁(比利时)等也很有影响力。这些形象经过动

漫产业化的运作后进入大众的生活之中,并成为世人休闲娱乐中的一道可爱风景。如图1-11~图1-14所示。



图1-11 《萤火之森》



图1-12 《鲍勃的生日》



图1-13 《未来小子》

2. 卡通角色形象的设计

提起卡通形象,现在的人们应该并不陌生。卡通形象是动画、漫画中出现的的最小构成要素,是动漫



图1-14 《长发公主》

绘画中外在结构和形体塑造的具体形象的体现。它的特点在于不追求画面的逼真性,主要借助于幻想、想象和象征,运用夸张、神似变形的手法,以达成审美和某种意念的传达。可以说,卡通形象是虚拟的,是在人们想象空间中诞生的产物,赋予无生命的角色以血肉、情感、精神,让它们变得有生机、有活力,并且完成人们所要表达的思想意识。

动画艺术是一种独特的艺术形态,也是一种大众化艺术形式,而卡通形象是动画片的灵魂。一个好的卡通形象,不仅意味着动画片的成功,更预示着无穷的文化价值和商业价值。而卡通形象设计的关键就是要赋予每一个角色独特的艺术感染力与生命力。离奇的卡通形象,可以表现夸张、变形的视觉审美张力;明亮的色彩,卡通化的造型以及强烈的动感,可以凸现感官强烈的视觉快感;幽默虚拟的形象,满足了人们欢愉和体验的需求。

现如今,卡通形象已经深深融入我们的生活中,渗透到玩具、食品、衣服、生活用品,特别是文具产品等领域。从动物、花草到人物,从神仙到古怪精灵,无不成为人们设计的蓝本,加以形象化后,就成了现在的卡通明星了。屈指算来,卡通形象从诞生到现在也有70多年的历史了。1929年,米奇老鼠成为第一个被商品化的卡通角色。同年,米奇老鼠还拥有了米奇老鼠俱乐部。国内对于卡通形象的使用相对较晚,但发展很快。纵观我们现在的学生用品生产企业,大都有自己的卡通形象。有的从国外引进,有的自成一派。

卡通人物造型的设计,不是单纯的随心所欲的人物角色设计,而是要充分解读人物的性格、所处环境、时代背景、职业等人物元素,同时要兼顾到技术

要求或摆设功能,通过夸张、变形的艺术表现手法,发挥丰富的想象力来塑造角色形象,从整体综合的高度来确定各个卡通人物的艺术形象。但在诸多的必要条件中充分认识被设计人物的时代背景、社会地位是创造卡通角色最为必需的首要条件,也是最容易被忽视的一个环节。只有认真地分析角色的时代背景、社会地位才不会偏离故事,否则就会出现角色生活在一个真空中没有时代印迹的问题,所塑造的形象就显得苍白无力。如图1-15~图1-18所示为动画专业师生创作的卡通角色形象。



图1-15 卡通形象(一)



图1-16 卡通形象(二)



图1-17 卡通形象(三)



图1-18 卡通形象（四）

3. 儿童图书中动漫插图绘画角色的形象设计

插图艺术是在从属于文学作品内容的前提下，为丰富文学作品的精神内涵、增强其艺术魅力而出现的一种绘画艺术形式。优秀的插图绘画作品不仅要体现文学和绘画的高度统一性，而且是对文学作品的一种再创造。所以，动漫插图绘画角色形象设计绝不仅仅是对文学作品中某一事件或情节的图解或一般性的形象再现，而是以其相对独立的艺术性感染读者，具有独特的艺术审美价值。

文学作品为语言文字的艺术，作家、诗人通过语言文字来创造所要表现的情感、生活以及人物。读者惟有通过阅读，才能明了所表达的情节和所创造的艺术形象。动漫插图的角色形象设计则是直观的视觉艺术，观者对其艺术形象一目了然，如果没有视觉的体验和心灵的感受，作品则不能给予读者深刻的影响。就此而言，优秀的动漫插图的设计作品，是通过读者的艺术欣赏，使其对作品有形象化的理解，这不仅能丰富、深化对文学作品的理解，而且能够提高文学作品的艺术品位。在当今竞争激烈的商品市场中，同质化产品越来越多，在这种情况下，角色形象的个性化和趣味性设计尤为重要。因此，在大量的插图设计表现中，动漫造型元素以其特有的时尚、趣味性成为一门独特的种类。同时，随着动漫产业快速发展，在设计中运用动漫造型元素的多重属性已成为一种趋势和潮流。如图1-19～图1-22所示为国外著名儿童动漫插图画家设计的角色形象。



图1-19 俄罗斯插画家 Igor Oleynikov 的作品



图1-20 芬兰童书插画家 Pete Revonkorpi aka Pesare的作品



图1-21 英国插画家 Josh Kirby 的作品

4. 游戏中角色形象的设计

游戏中角色造型设计是一个由感性到理性、非逻辑性到逻辑性、由现象到本质的过程，是需要设计师不断实践、不断思考、不断努力才能实现的过程。

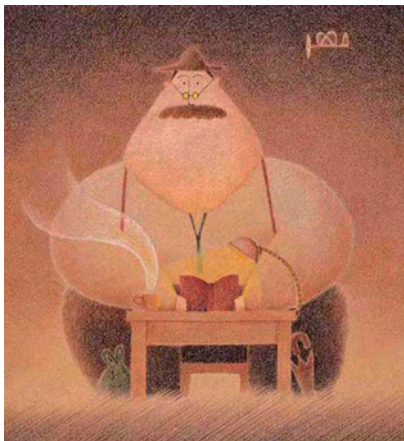


图1-22 日本插画家starcat的作品

设计者必须根据艺术美学的原则,结合游戏角色设计创新的基本原理,借鉴与继承其他艺术创作形式,如传统动画、影视等设计思路,深入研究与归纳属于自身的艺术表现特征。游戏中角色形象设计有四大艺术表现特征,它们分别是:幻想性与奇特性、夸张性与趣味性、符号化与象征性、民族性和时代性,这四大艺术表现特征在实际创作当中起到不可或缺的重要作用。

此外,游戏角色的导向可以以美术导向为主,也可以以故事导向为主。以美术为导向的角色设计不是很依赖故事内容,它常常为简单模式的游戏提供纯粹的视觉艺术来强化角色。这样设计出的角色,更多是来自设计师突发的灵感,来驱动他制作出这个角色,从而再创作故事。以故事为导向的角色设计通常依赖于游戏剧情,即设计师从故事的背景和內容出发,挖掘人物性格特征,来确定角色外观形象。然后再根据故事的特点来确定用何种视觉形象来呈现角色。这样能吸引玩家将兴趣投入到对游戏背景的了解和对角色的操纵上来。

如图1-23~图1-26所示为动画专业师生手绘设计出的游戏角色形象。



图1-23 游戏角色形象(一)

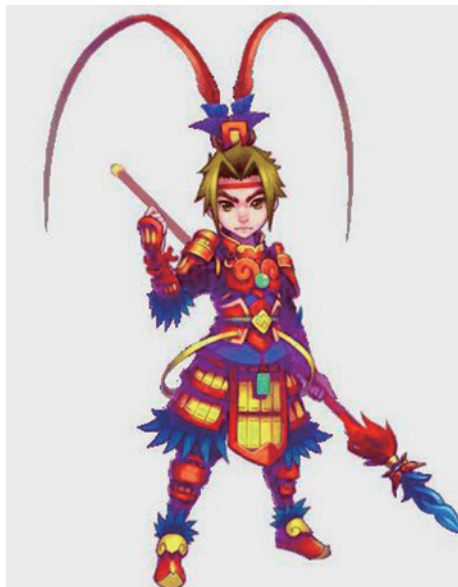


图1-24 游戏角色形象(二)



图1-25 游戏角色形象(三)



图1-26 游戏角色形象(四)

5. 动漫周边角色形象的产品设计

动漫周边角色形象的产品设计也称为动漫衍生产品设计。当下人们不再单纯把动漫片看成只是动漫影视作品、几个动漫角色,而是更深刻地感觉到了在其背后深厚的产业结构和随之带来的经济效益和社会效益。而动漫周边产品是动漫产业链中的一个关键环节。

所谓动漫周边产品是指由原漫画或动画衍生的产品,包括玩具、文具、服装、生活用品,乃至汽车、电子游戏等,是原漫画或动画文化的延伸。当今不少国家,动漫产业已经逐渐成为支撑国民经济的支柱产业,由动漫支持起庞大的产业体系已经成为新的经济增长点。影视动画片的拍摄播出以及赢利并不是动漫作品的最终目的,动漫作品衍生产品推出以及品牌授权和服务所带来的利润才是终极目标,这些已经成为不争的事实。动漫作品向产品的转变过程是一个由艺术创作活动向产品设计和市场管理转变的过程。作为动漫产业链的一个组成部分,动漫衍生产品是从艺术创作和感性的角度出发,将其由艺术品转化为产品、消费品的过程,面对的是使用者、消费者的市场经营模式。在整个动漫产业链中,艺术只占了前端的设计和宣传推广部分,而后面的经济利益才是动漫产业的开发重点。如图1-27~图1-30所示为动漫周边角色形象的产品设计图例。



图1-27 动漫角色产品设计(一)



图1-28 动漫角色产品设计(二)



图1-29 动漫角色产品设计(三)



图1-30 动漫角色产品设计(四)

1.1.3 动画角色造型设计和动漫产业发展的关联

一部动画的艺术影响力的大小很大程度上取决于自身的动画角色设计与塑造的成功与否,对于动画产业也有重要的意义。动画角色的设计与塑造和设计创作、艺术表现、资金投入等方面有着很大的关系,这是一个综合因素的表现。什么样的角色才能

深入人心,这一直都是动画创作者重视和研究的问题,我国的动画创造要想取得更大的进步,必须从角色的设计和塑造上入手,将其中的优点不断继承和创新,可以为动画产业提供更广阔的空间。在创意时代背景下,世界各国都意识到动漫产业背后蕴含着巨大的经济效益,使得动画、漫画、游戏市场竞争异常激烈。动画角色形象的塑造是文化产业整体的灵魂。一部好的动画片必定要有好的造型,并通过媒介来充分传达出故事的情节和人物个性,从而引起观众的共鸣。动画设计中,角色造型设计的探索研究,不但是对动画视觉风格的探寻,更是从世界上经典的动画形象中研究一个成功动画角色设计的创造过程,这是一个由感性到理性的过程,也是一个逻辑性完善的过程,更是一个由现象到本质的过程,还是一个需要动画设计师不断实践、不断思考、不断创新才能实现的过程。此外,一个成功的动画角色形象,必定会对生产商与观众产生最佳的视觉传递能力。伴随着动画的产业化进程,动画角色形象的价值逐渐被提升到商务运作的高度,拥有独特性格魅力的动画角色,不仅具有深远的艺术价值,而且蕴含着巨大的市场与利润,由动画角色形象衍生出来的产品,更是蕴藏着比传统商品更大的文化价值和商业价值。

1.2 学习动画角色造型设计的意义、作用和所要具备的条件

1.2.1 学习动画角色造型设计的意义

动画角色造型设计在整个创作流程中处在前期末尾的位置。它前接文字剧本、故事版剧本,后续分镜头脚本、原画设计。与角色造型设计同时进行的有场景设计、环境气氛设计。这个阶段的设计决定了片子的视觉艺术风格。说到“角色”,我相信谁都会明白该词的含义,它出现在诸多艺术种类中,如影视、戏剧、戏曲、文学等作品都离不开角色,

它是情节发展的驾驭者、推动者,是构成艺术作品的核心材料。角色表现得不好,将是艺术作品的灾难,而且是无法挽回的灾难。动画角色和诸多艺术种类中的角色在功能、含义、地位方面是一样的,但它们之间一个非常关键的区别是:“动画角色”的产生过程是独一无二的。独特的性格魅力是一个动画片的灵魂,动画角色人气的高低与其塑造的性格魅力有着密切的联系。动画角色是动画片的灵魂,是动画片最核心的部分,没有角色就没有动画存在的意义。通过对动画角色静态的形象设计、标准造型设计和动作设计,可以体现角色的性格魅力,并将一定的商业化、社会化的因素融入动画艺术创作。作为一种艺术形式,它承载并实现着人们各种各样的奇思妙想,以其独特的魅力给人们带来了不同寻常的愉悦体验。角色性格塑造是围绕角色造型展开的,有关角色动作、表情、对白、服装、道具等的设计,有动静之分。角色设计和服装、道具属于静态设计,是角色性格塑造的核心部分;而根据剧情需要,围绕角色静态设计展开的动作、表情、对白则属于动态设计。

动画片中角色形象在整个动画影片中占有极为重要的地位。一部好的动画片必定有好的角色形象才能充分传达出故事情节和人物性格。动画角色形象的创作过程是导演根据文学剧本描述的角色外貌和性格特点,进行素材搜集、提炼概括及形象创造的过程。在创作过程中要对大量的形象素材进行分解、集中、对比与统一,并运用造型艺术手段描绘出形象的草图或轮廓图,然后进行反复的修改和加工,最后设计出动画角色的形象。它是一个将朦胧的意识明朗化、将意念物化的设计过程。此外,动画角色造型设计对镜头画面的形成有着决定意义,其设计的生动趣味性决定着镜头画面的表现感。在各种类型的动画片创作环节中,角色造型设计是整个影片成功的前提和基础,它们主导着整个动画片的情节、风格、趋势等。动画片中角色的意义不仅仅局限于动画片本身,它的设计意义类似于电影明星所带来的广泛社会影响。优秀的动画角色造型同样有着独立于影片之外的意义和价值。通常在常规的商业动画

创作流程中,角色造型设计是在完成商业策划、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和美术设计工作中最先开始和最重要的设计内容。可以说,动画角色造型设计不仅是动画创作的基础和前提,而且决定了影片的艺术风格和艺术质量,进而也极大地影响着影片的制作成本与制作周期。

1.2.2 动画角色造型设计的作用

动画艺术是一门画出来的造型艺术,而动画角色设计在这门艺术中集功能性与艺术性于一体,它直接影响着整部作品的风格和艺术水平,需要我们同时运用造型手段和绘画制作手段来塑造动画影片中的角色形象。

动画角色的造型设计,在动画片的创作中是极为重要的一个部分,是一部动画片制作的基础。它直接影响到动画片的成败。好的动画造型设计,能给一部动画片带来不可估量的影响,使动画片的生命力更强,故事更加感人。形象性是艺术的共同特征,无论何种艺术形式,都离不开形象的塑造,都有其相应的造型特点和表现手段。动画艺术与所有艺术形式一样,源于生活。动画角色是来源于人们对生活的感受以及人们对生活中的素材进行集中、概括和提炼加工后创作的一些艺术形象,都是经过加工塑造和沉淀后所作的精华设计。动画影片中的角色通过动作设计被赋予了生命力,由此使画稿从初始静止状态升级成运动状态,“动”是动画的核心。

动画角色造型设计的作用很多,一方面是给导演提供镜头调度、运动主体调度、景别的变化、视角的变化的选择;另一方面是对镜头画面进行处理,即对镜头画面中的造型、构图、体感、空间、色调、风格的综合表现,同时也是背景设计制作者的直接参考资料,这些参考资料也是用来控制和约束影片整体美术风格,保证叙事合理性和情境动作准确性的重要形象依据。

在早期动画制作中,动画创作和绘制都是用纯

手绘的方式完成的。但是,随着动画制作手法和新的表现形式的推出,以及计算机技术的不断发展,三维动画也在不断地发展壮大。当今动画影片的创作越来越多地把二维、三维动画制作手法综合运用到具体的动画角色的塑造中,因此,动画角色造型是动画影片设计的前提和基础,它在整个影片中起到核心和突出的作用,更是整部影片的灵魂。动画角色造型的好坏直接关系到动画影片的成功与否,关系到动漫角色后续开发产品的生存和发展。由此可见,动画角色造型设计在动画创作以及在市场运作过程中的地位和作用是非常重要的。

1.2.3 学习动画角色造型设计需要具备的条件

从事动画角色造型设计从表象上看起来是较为简单的工作,但是真正要从事这项研究,并且做好、做精这项工作,其实是一条走起来并不容易的道路。要从事这项工作必须具备以下一些基本条件。

首先,动画角色的设计者要具备综合的文化修养、扎实的艺术功底和专业的绘画表现技能素质。

其次,动画角色设计者在具体角色设计的时候,要有丰富的想象力、表现力以及对草图作品的鉴赏判断能力,同时设计者还必须具备团队的互助合作精神。

再次,动画角色设计者要能够忍耐得住枯燥乏味的设计表现过程。因为在具体设计过程中,成品稿不是一遍两遍就能画成功的,必须经过许多次的失败和否定后,才有可能出现成功的动画角色设计稿。

最后,动画角色设计者要有对角色设计怀着执着与热爱的精神。如果不热爱动画角色设计,要塑造、设计出好的,甚至是经典的角色形象,那将是件近乎不太可能和令人郁闷的事情。因此,设计者想要在动画角色造型设计方面取得成就并有所作为和建树,就要付出比一般人更多的辛苦和执着。

1.3 动画角色造型设计的题材、造型风格

1.3.1 动画角色造型设计的题材

动画作品可表现的题材是很宽泛的,如民间故事、神话传说、童话故事、科幻题材、现实题材、历史故事、幽默讽刺等,而这些题材又相互结合、各有侧重。

一部完整的动画作品可以从几个角度来审视、体现它的艺术性。首先,通过故事剧情本身对某一种创作思想的表现刻画程度来体现艺术性。其次,通过动画作品的艺术表现手法和叙事方式的艺术表现力来展现艺术性。再次,通过动画作品中画面的丰富内涵来体现艺术性。

动画角色设计恰恰是体现在以上三个方面,这三个方面相辅相成,而它的艺术性是对画面的处理,即灯光、色彩、结构、空间、气氛的综合表现需要紧密地联系起来。一个成功的动画角色设计不仅使观众获取视觉上的审美感受,还能将其作品引入无限的想象空间。如图 1-31 ~ 图 1-44 所示为各种题材的动画影片中的角色形象。



图 1-31 童话故事题材的动画片《美女与野兽》



(a)



(b)

图 1-32 民间故事题材的动画片《骄傲的将军》