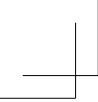
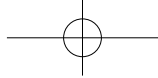
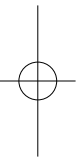
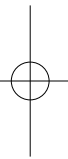
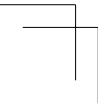
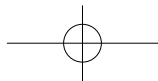


PART 1

第 1 篇

动画造型设计





动画造型设计概论

动画造型设计是指对动画角色的形象、服饰、道具等进行设定的创作。动画是绘画艺术与电影原理相结合的艺术形式，动画造型的设计既要充分体现每一个角色的特性，又要符合动作原理和制作技术要求。这是一个对自然与生活中的形象进行选择、提炼、概括、综合的创作过程，不仅需要熟悉和掌握动画造型语言的规律性和特殊性，更需要发挥想象力和创造力。因此，对于生活的细致观察和体验有助于设计经验的积累，尤其要注意观察不同特征的人物形象和动作，更加有利于动画造型设计的创作。无论题材或造型风格是否存在差异，动画总是以人类的共同经验为载体，传达普遍的情感，万变不离其宗。在设计造型之前首先要了解人的外在特征与内在性格差异，不管角色的形象如何变化，都影射了人的特性，只有抓住这一点才能成功地塑造角色，与观众产生共鸣。

娱乐性是动画产生、存在与发展的依托，从写实到夸张、从黑白到彩色、从二维到三维到 AI 生成，无论工艺和技术怎样进步，娱乐功能始终是动画的魅力所在，如图 1-1~ 图 1-3 所示。这一点也正是角色造型最重要的本质特征。人们永远记得那些曾经陪伴他们成长的动画形象，回忆起来总是轻松愉快的。因此，动画造型设计可以理解为以制造欢乐为目的，将每一个动画角色赋予生命力与艺术感染力的创作过程。图 1-4~ 图 1-11 所示为不同国家的动画作品中经典的动画形象。

4 动画造型设计与动画场景设计（第三版）



图 1-1 《滑稽脸的幽默相》 詹姆斯·斯图尔特·布莱克顿



图 1-2 转盘画面影像镜，也叫“诡盘”（1833）



图 1-3 西洋镜（1834）插图中“玩具”里面的图片是一个长条状，可在圆框内围成一圈，人物动态可循环观看

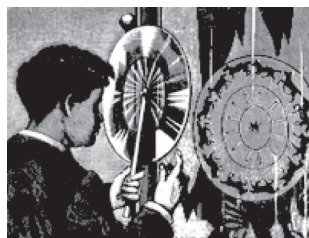


图 1-4 《哆啦A梦》 藤子·F·不二雄（日）



图 1-5 《冰河世纪》 二十世纪福克斯（美）



图 1-6 《龙猫》 吉卜力（日）

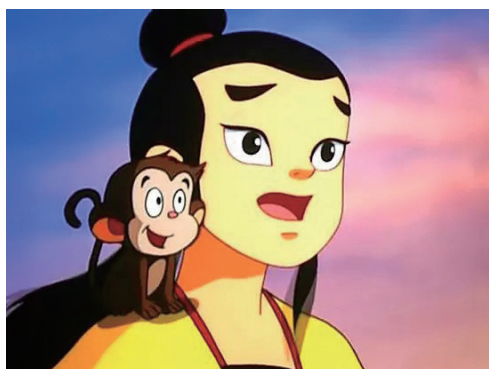


图 1-7 《宝莲灯》 上海美术电影制片厂
(中国)



图 1-8 《玩具总动员4》 迪士尼(美)



图 1-9 《哪吒之魔童降世》 彩条屋影业
(中国)



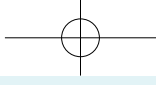
图 1-10 《超级无敌掌门狗：人兔的诅咒》
阿德曼动画公司(英)



图 1-11 《西游记之大圣归来》 十月
文化(中国)

思考与训练

回顾动画发展史，了解动画是如何产生的。



动画造型设计的艺术 特征与风格类型

动画造型设计的总体艺术特征可以概括为“简洁而有力”。简洁是指运用尽可能概括的造型手段来塑造动画角色的形象；有力是指能够充分地体现出动画角色的性格、内涵与外在特征。这既体现了造型艺术的基本要求，同时也符合动画制作技术的要求。历史上的独乐玩具是利用视觉暂留原理制作的“小动画”，由一个小圆片和系在两边的两段绳子组成。例如圆片的正面画着一只鸟，背面画着一个鸟笼，当绳子拉直使圆片转动的时候，仿佛看到圆片上的小鸟站在鸟笼里（见图 2-1）。人们从这个玩具中得到了启发，为了能看清楚快速转动圆片上的形象，必须使其轮廓清晰、特征鲜明，而要获得这种图像，就要对形象的特征进行高度的概括和夸张。百年来，设计师遵循这一原理，设计了许多妙趣横生的动画造型，那些独具魅力的动画角色令人过目不忘。另外，传统动画片的制作过程极为繁复，工作量巨大，通常需要一支几十人到几百人的团队完成。一部 90 分钟的二维剧场动画需要十几万幅原动画，例如《悬崖上的金鱼姬》，全部手绘稿有 17 万张之多。从这个角度来看，每减少一条线就意味着减少了非常多的工作量。因此，以最简洁的造型语言表现出最丰富的视觉效果是动画造型设计的要义，设计中运用的每一条线、每一个面都必须能够体现出角色的形态、神态、质量、质感等诸多要素。

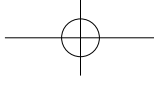
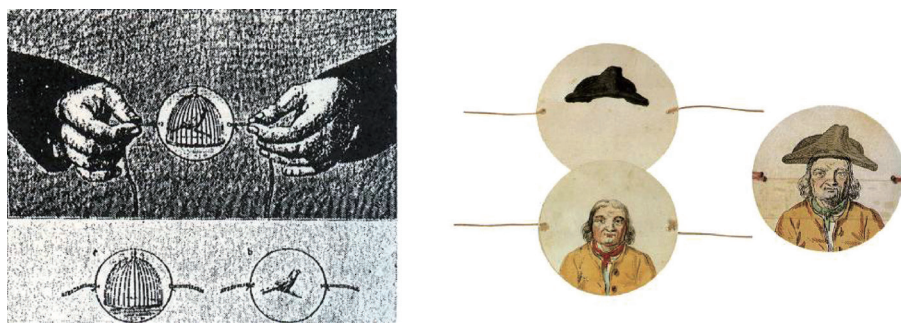


图 2-1 两款独乐玩具

随着动画制作手段的多样化,其造型设计的风格也越来越丰富(见图 2-2~图 2-12)。总结动画造型的演变过程,大致可以归纳为两类,一类为漫画风格;另一类为写实风格。漫画风格是指对客观现实的自然物象进行一定程度的夸张和变形处理的造型风格,强调角色的某种性格特征,是一种幽默有趣的造型艺术形式。超越自然形态的漫画风格造型具有很大的张弛度,设计时可以“随心所欲”。不同国家和民族的造型设计师,由于文化差异以及自身审美取向和生活阅历的不同,设计出的漫画风格造型也风格迥异,通常不可避免地带有许多个人风格。这些不同风格的造型往往也导致动画片风格的不同,例如,欧美、日本等国家和地区的动画片便各自具有显著的地域特征。写实风格的造型基本以自然物象的形态和比例关系为基准设计,通常运用光影效果,强调明暗对比与画面层次,具有很强的视觉冲击力。写实风格的角色神态更加自然和逼真,色彩设计逐渐开始使用灰色调,更加细腻地表现了“自然色”。例如,美国早期的动画电影《木偶奇遇记》《白雪公主》及日本的动画电影《阿基拉》《幽灵公主》等。其中,《白雪公主》的角色造型与动作设计基本以真人表演的拍摄影像为参考,逐格归纳总结运动特征后进行原动画绘制,其造型的形象、比例、口型、动作动态设计等均接近于现实。写实风格的造型并非一味地模拟真实,而是使角色的性格更具典型性,且不失动画的本质特征。技术的介入为动画造型设计提出了新的要求。运用计算机软件建模和渲染的三维动画角色拥有了全新的视觉感受,但无论漫画风格还是写实风格的造型,其造型质感和运动状态都非常接近于“真实”。三维动画一改二维动画以线为主的造型手段,空间感和立体效果成为设计师需要考虑的因素。三维动画角色更接近于人眼看到的真实物象,因此,在设计这类动画角色时需要使用空间概念构思造型,以便更好地表现纵深的体积感。



图 2-2 漫画 丰子恺 (中国)

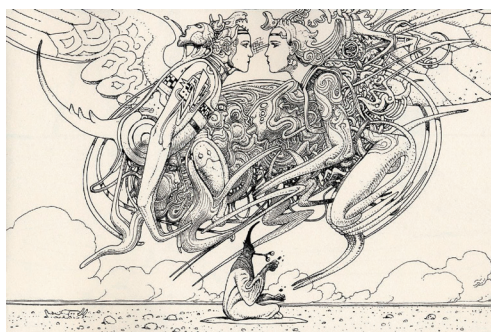


图 2-3 漫画 莫比乌斯 (法)



图 2-4 漫画《怪医黑杰克》手冢治虫



图 2-5 漫画《人型电脑天使心》(第八卷下)
CLAMP (日)

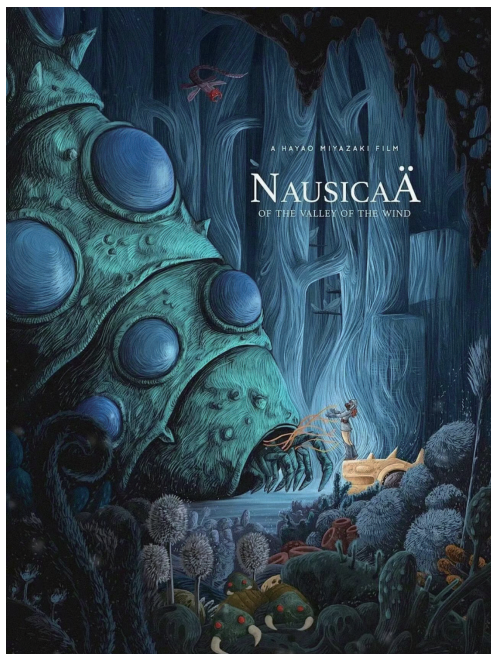


图 2-6 漫画《风之谷》宫崎骏 (日)

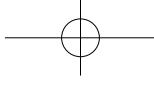
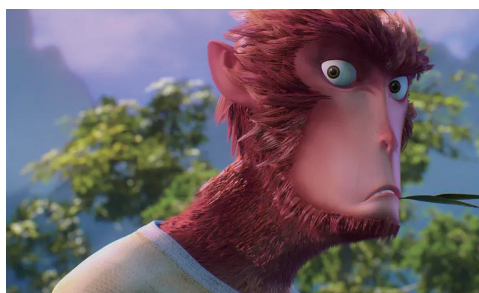


图 2-7 《西游记之大圣归来》 十月文化（中国）



图 2-8 《姜子牙》 彩条屋影业（中国）

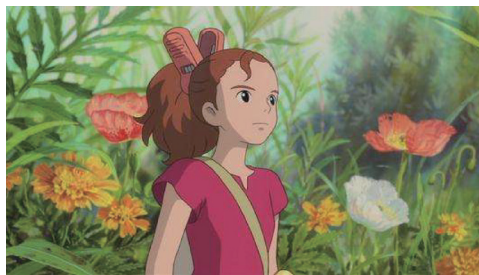


图 2-9 《借东西的小人阿莉埃蒂》 吉卜力（日）



图 2-10 《猫在巴黎》 Gébeka Films（法）



图 2-11 《怪兽大学》 皮克斯（美）

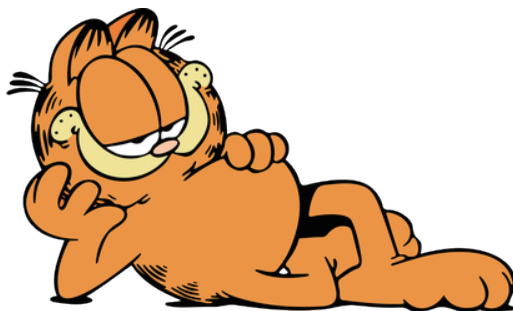


图 2-12 动画电影里的“加菲猫”(Garfield)是漫画家吉姆·戴维斯于1978年创作的同名漫画中的主人公

思考与训练

绘制一款属于你自己的“独乐玩具”。



二维动画造型设计

3.1 漫画风格

漫画风格一直是动画造型的主流形式，这种风格充分体现了动画艺术的娱乐性特征。漫画风格充满艺术家匪夷所思的想象力，造型夸张又具有丰富的内涵。

漫画风格动画造型的基本特征为简洁夸张。简洁是指造型语言少，且精练、概括；夸张是指将造型的形态进行主观改造并夸大角色的某些特征。动画中的角色大致分为两种类型，现实中的自然物，如人物、动物、植物等角色形象最为常见。如《猫和老鼠》《加菲猫》《跳跳虎历险记》等动画片中的角色，均以现实中的动物原型进行设计，形成全新的艺术形态。漫画风格的造型手段不是盲目的夸张和简单变形，而是基于角色性格的外化需求，同时又符合动画制作的技术要求（见图 3-1~图 3-8）。在具体设计过程中，要注意以下几个方面的问题。