

## 设计、创新与应用

### ——《动画造型设计》课程培养目标及培养模式的思考与实践

金陵科技学院中加影视动画学院 袁晓黎\*

**摘要：**《动画造型设计》课程是影视动画专业的必修课程、主干课程。培养学生的基本设计能力不是最终和唯一的目的，它必须与创新能力、应用能力的培养相结合，才能真正培养出能适应动画片创作与生产的有用人才。如何使学生真正掌握设计动画角色的技巧与能力，并且能将自己所学的内容运用到实际的动画片制作中去，是我们在教学中最为关注的核心问题。本文就《动画造型设计》课程的培养目标与培养模式进行了探讨。

**关键词：**动画角色；创新能力；应用能力

一部动画片的成功，是由许多要素构成的。除了有好的故事、好的美术风格、好的画面构图与背景设计之外，动画角色造型是其中最重要的一个环节。在动画片的制作过程中，动画角色的设计，相当于普通影视制作时选演员并对演员进行造型设计的工作，它是一部动画片制作的基础。成功的动画角色造型设计，能使动画片更加感人，给动画片增添更强的生命力。反之，不但感染不了观众，无法引起观众的共鸣，还会引起观众对整部影视的反感，从而导致影片的失败。

《动画造型设计》课程就是通过一系列教学内容的学习与研究，培养学生设计动画片角色造型能力的课程。该课程是影视动画专业的必修课程、主干课。如何使学生真正掌握设计动画角色的技巧与能力，并能将自己所学的内容运用到实际的动画片制作中去，是我们在教学中最为关注的核心问题。我校动画专业经过了多轮的教学实践。这个实践过程是我们对教学目的不断思考的过程，是对教学内容不断整合的过程，是对教学改革不断深化的过程。本文将就《动画造型设计》课程的培养目标、培养模式、创新与应用等问题进行探讨。

#### 一、动画角色造型的设计意识培养

初学动画角色造型设计的学生大多只是对动画角色有一个模糊的感觉，这种感觉是平时观看动画片所留存的一些浅显的记忆。还有一部分学生入学前迫于高考的巨大压力，几乎不看动画片，对动画片角色的造型没有感觉，对动画角色设计的认识停留在绘画技法的学习上，不理解设计的意义与目的，导致千篇一律的“日本动漫式”或“美国卡通式”。针对这种情形，我们通过了“模仿、消化、强化”教学思路，采用“一观看、二收集、三归纳、四交流”的手段对学生进行引导，使学生快速提升自己对动画角色造型设计的认识。

(1)“观看”是指在教学过程中，教师有目的地选择十到二十部有一定代表性，覆盖面宽、多样化、不同风格的动画片，让学生反复观看。比如写实风格的《蓝球飞人》、《仙履奇缘》、《白雪公主》，拟人化风格的《猫和老鼠》、《小飞象》、《小鹿斑比》，装饰风格的《大闹天宫》、《哪吒闹海》、《三骑士》，图案、剪

\* 袁晓黎（1960 - ），女，江苏徐州人，金陵科技学院中加影视动画学院副教授，文学学士；研究方向：动画设计。通讯地址：南京市白下路314号；邮编：210001。

纸风格的《鼯鼠的故事》、《猪八戒吃西瓜》，木偶风格的《阿凡提》、《神笔马良》等等。通过观看这些优秀动画片，提高学生对动画造型的感性认识。

(2)“收集”是在观看的基础上采用截图的方法，将自己认为有用的造型收集起来，这个工作要有量的要求。在这个过程中，对学生的要求是“先做加法，后做减法”，也就是先将自己感兴趣的角色形象保存下来，种类尽量多，风格尽量丰富，形象尽量完整。比如同一部动画片的角色，要尽可能收集全面，甚至包括服饰与道具。同时还要注意收集不同种类动画片中的形象，以利于进行比较研究。

(3)“归纳”是将自己收集的造型按不同类别进行分类。本阶段紧紧围绕动画角色的造型“分析特点、掌握规律”展开教学，要求学生从结构、类型、手段、效果等方面对所收集的资料进行归纳、分类，归纳出动画角色造型设计的一般规律。这个归纳、分析过程是学生感性认识积累和进行思考的过程，所以要求学生针对每一类造型的不同特点，用简单的文字进行描述。

(4)“交流”是全班同学将自己所收集的资料进行公开展示。通过相互观看、讨论交流来开拓眼界、共享成果，营造一个较浓郁的动画角色造型专业学习气氛，有效地提高了学生对动画造型的基本认识。

## 二、动画角色造型的设计能力培养

动画角色的造型设计近似于普通影视制作选演员的工作，只是动画片的角色造型设计，是通过造型设计师的手一笔笔绘制出来的。造型设计师除了要设计出角色的结构、外形、服饰、道具外，还要赋予所设计的造型以特定的性格、内含，根据剧情中的相应身分设计出典型的动作模式甚至语言风格，这样设计出来的动画角色造型才是有生命力的。课程中，教师通过“文字分析、造型设计、突出特色、完善结果”这四个步骤循序渐进地使学生一步步进入设计状态。

(1)“文字分析”是要求学生对自己所要设计的动画角色从历史时代、造型结构、服饰道具、性格特征等多方面进行全面而系统地分析研究。比如角色的性格分析，一部动画片往往由多个不同角色组成，教学过程中要求学生对各角色进行反复分析与比较，找出每个角色所拥有的与众不同之处，并用简洁的语言为每个角色的造型设计写出设计文案。通过用“简洁的文字把分析结果进行表述”这一过程加深学生对所要设计的角色造型的理解，为下一步的设计实践做好铺垫工作。

(2)“造型设计”是要求学生在理解创作要求的基础上进行造型初稿的绘制。这一阶段可分成两个步骤，第一步是从“大处着眼”，学生要描绘出动画角色造型的基本结构与外形草图，从不同的角度、不同的转面 and 不同的透视关系中对所绘制的角色造型进行分析，使动画角色的结构趋向合理。第二步是从“小处着手”，绘制动画角色的五官、手足、发型、衣饰，并尽可能从影片风格、表演模式与运动学的角度考虑造型结构与表情、动作的关系。通过以上两个步骤的实践，最终形成设计草图。

(3)“突出特色”是要求学生在理解的基础上设计出有特色的角色造型。让学生真正意识到动画角色的造型设计“没有特色就没有生命”，学习的重点是让学生尝试运用各种表现手法表达角色的特点。教学中，学生将讨论如何让自己所设计的动画角色造型更加有特色，对所设计的初步方案进一步进行分析比较，通过课堂讨论，同学交流，形成一个新的修改方案，再次进行进一步的设计。

(4)“完善结果”是要求学生检视自己所设计的造型是否达到了设计目标所要求的标准。它的外形与内含是否做到了“形式与内容的完美结合”。比如，是否表现出剧本所赋予动画角色的性格，动画角色的服饰是否与故事所发生的时代、环境、剧情相符合，动画角色的造型是否与其自身的年龄、性别相一致，角色与角色之间在造型特征上是否拉开了距离，角色的表现手法及材质、纹理、色彩与镜头、场景是否统一等等。教学中采用学生自检、互检与教师指导相结合的方法进行，一步步完善动画角色的造型。

## 三、动画角色造型的应用能力培养

动画角色造型设计的目的，是为动画片找到“合适的演员”。把动画角色的造型设计出来，只是第一步，是“纸上谈兵”。所设计的动画角色能否真正符合动画片的要求，成为“有生命力的动画角色造型”，才是设计的最终目的。因此，应用能力的培养更加重要。本阶段教学的突出特点就是针对“有生命力的动画角色造型”这一主题，从“强化、表现、突出、夸张”四个角度，研究如何跳出“纸上谈兵”，走向实战。

(1)“强化”是指让学生学会抓住动画角色在动画故事中所具有的独特之处及其相应特征，根据角色特有的地位与身分，进行设计。如，作为一国之主的皇帝与他的臣子、奴仆有着截然不同的身分和地位，设计过程中，强化皇帝的威严、臣子的顺从、奴仆的谦卑，就能取得事半功倍的效果。再如，《西游记》中孙悟空机灵又正直、猪八戒的狡诘又笨拙、唐僧的稳重又迟钝，迥异的性格形成强大反差，有着强烈的戏剧性，抓住并强化这些造型特征，就能设计出有一定应用性的造型。

(2)“表现”是指在设计过程中，要突出表现故事发生环境对动画角色造型的影响。优秀的动画角色造型设计，蕴含着鲜明的民俗文化与地方特色，比如，《睡美人》中的小公主爱罗拉宽大的拖地式长裙、紧收的上衣、卷曲的发型，充分显示了西方古典传统特色，《阿拉丁》中的小公主茉莉则绘以粗宽的眉毛和一双大眼睛、配上典型的阿拉伯式中分的发型，一个充满活力的阿拉伯公主的形象跃然纸上。教学过程中，引导学生了解、认识并重视民俗文化、地方特色与地域文化对动画角色造型的影响，从而设计出生动、有内含的动画角色造型。

(3)“突出”是指让学生重视不同时代对动画角色造型的影响，并学会运用这种“时代特征”设计动画角色造型。昔日拖地长裙是女性的最爱，而短裙长裤则是现代女性们的流行时尚。不同时代有着不同的造型特点，而不同的造型又反映了特定的时代风貌。动画片脱离不了时间要素，合理地运用这个要素，是成功设计动画角色造型的重要环节之一。

(4)“夸张”是指按动画片剧情的要求，对动画角色的造型进行艺术夸张处理。对造型的夸张、动画的夸张、情节的夸张、风格的夸张等，是动画片与普通影视剧不同的一个突出特点。教学中，要让学生了解“夸张”在动画角色造型设计过程中的重要性及必要性，学会运用这一手段与技巧，艺术地处理动画角色的造型，使之更有艺术性。

#### 四、动画角色造型的创新能力的培养

设计符合剧情和动画片整体风格的造型只是第一步，创作出新颖、独特、有个性的动画角色才是动画片角色造型设计的最终目的。而设计出这样的作品，需要设计人员有较强的创新能力，而创新是动画设计人员综合素质的集中体现。本课程结合教学内容，从过去的纯技法训练走出来，调整了理论教学的比重，用“纵横结合、内外联系”的方法训练学生的创新能力。

(1)“纵”是指从艺术发展史这条纵向线上展开，使学生从深厚的文化积淀中汲取营养。我们可以从彩陶上找到朴素的原生态的美、从青铜器上找到一种神秘而又凝重的美、从战国的漆器上感受到一种灵动、从汉画像石上看到一种拙朴。以敦煌壁画风格为主要基调的我国动画片《九色鹿》，其造型采用的也是敦煌壁画所特有的典雅、古拙与怀旧的风格，而以古埃及壁画风格为创作主调的动画片《埃及王子》的角色造型，则大量采用了古埃及壁画中的人物形象，这种内容与形式的完美结合，是创作者在“纵”向艺术史上深厚积淀的结果。课堂中将艺术史与动画角色造型设计结合起来进行教学，随着对艺术史包括中外美术史、工艺美术史等不同艺术门类的了解，学生把握角色造型风格的能力得到了大大加强。

(2)“横”是通过对当代时尚、前沿的各种艺术形式的分析，丰富学生的设计语言。自动画片诞生以来，艺术家对动画片的表现风格作了大量的探索与创新，像泥偶、布偶、实拍与动画结合、折纸、剪纸、水墨画、素描淡彩等形式，大大地丰富了动画的表现语言。这些丰富的形式，很多是从姊妹艺术上借鉴而来的。

《神笔马良》、《阿凡提的故事》是借用木偶艺术的手法创作的，《猪八戒吃西瓜》、《抬驴》就是从剪纸艺术中汲取了营养，水墨画风格的动画片《小蝌蚪找妈妈》更是一个非常成功的借鉴姊妹艺术的经典之作。而许多探索型短片更是从目前流行的广告、平面设计、装帧艺术上直接吸取营养的。教学过程中，引进“横”向的教学内容，拓宽了学生的视野，让学生了解动画片的表现风格与角色造型在设计过程中的作用，通过参照成功的范例，提高了学生把握各种造型特点，驾驭设计效果的能力。

(3)“内”是指培养学生分析剧本和剧情的能力。人们常说动画角色的造型会对动画片产生非常大的影响，反过来动画故事本身对动画角色造型的影响和制约也非常大，它即给动画角色的造型设计提供了创作的依据，也在一定程度上对动画角色造型的创作范围作了一定的约束。在教学过程中，不能从纸面到纸面、从造型到造型地去教学，要引导学生学会“看”剧本，“看透”剧本，了解故事情节、时代背景、角色性格及剧本对动画角色外貌的基本介绍，从剧本中挖掘出实质性的内容、找到角色的亮点，从而过滤出动画角色造型设计所需要的，最精华的东西。

(4)“外”是指直接进行动画创作之外的一些影响动画角色造型的要素。一部动画片从设计到制作不只是绘画就能完成的，还要受到创作、绘画、表现风格以外的其它因素的制约，比如生产工艺、生产方式、生产材料等要素。泥偶或胶泥动画的角色造型材料的原因，不能过于追求细节，要强调整体感。布偶动画可以充分发挥纺织材料特有的材质美，但要充分考虑关节处理等工艺问题。另外，大型动画片的角色造型与动画小品的造型要求不同。短片或动画小品参与制作的人少，创作者易于沟通并达成共识，动画角色的造型就可以更加个性化一些，艺术性的表现可能会更加强烈一些。而大型动画片的创作与生产必须有各种工种的人员参与，设计动画角色时即要考虑本制作班子的制作能力、制作费用等因素，还要考虑生产过程中，造型统一性、简洁化、易操作的问题，所设计的动画角色造型是否适合大规模生产的要求，是否会因为在制作过程中受制作者能力、水平的差异而导致动画角色造型走形、跑偏。

动画角色造型的设计能力，除了通过课堂学习，还必须在动画片生产实践中反复磨练，通过大量的练习才能得以提高。培养设计能力是基础，掌握创新技巧是设计成功的保证，而将设计的动画角色完美地应用于动画片创作中，赢得观众的喜爱才是目的。《动画造型设计》课程所要解决的不仅仅是学生学会画动画角色的造型，更重要的是学会“设计”，学会创作真正让人想看、爱看、记得住的动画角色。

参考文献：

1. 李洁. 浅谈动画片中的角色造型设计[J]. 江西科技师范学院学报, 2004(5)
2. 翟翌璠. 影视动画造型基础[M]. 中国宇航出版社, 2003
3. 孙立军, 李捷. 现代动画设计[M]. 河北美术出版社, 2003

(责任编辑：张冬玲、刘任丰)