

动画角色的静态视觉形象设计手法研究

郭蒙蒙

(北京首都师范大学科德学院,北京 102602)

摘要:动画角色的视觉形象是观众对一部动画片的初印象,成功的角色视觉形象可以有效提高观众对动画片的兴趣。随着技术的发展,三维动画崛起,角色塑造分工变得更加细致,一个角色要先由设计师设计出静态三视图,保证角色静态美观准确的基础上,再进行下一步的表情、动作设计。从角色的静态视觉形象的角度进行分析,对动画角色造型艺术提供理论研究价值和可以付诸实践的切实可行的设计方法。

关键词:动画角色;视觉形象;图形成;设计方法

中图分类号:J218.7

文献标识码:A

文章编号:1004-7344(2023)47-0172-03

0 引言

动画片想要取得成功,首先要给观众良好的第一印象,而动画角色一定是观众最先关注的重点^[1]。一个动画角色要先由设计师设计出静态三视图,保证角色静态美观准确的基础上,再进行下一步的表情、动作设计。角色的静态三视图,也就是角色站立不动时的视觉形象,包括了角色的体型、服装、发型、五官、道具。如何才能设计出美观的、符合角色性格和时代背景定位的视觉形象,有以下方法,包括图形成、除图形成其他元素、对比手法的应用。

1 图形成对角色视觉形象的影响

一个好的角色视觉形象,一定是可以准确传达角色性格的,在角色视觉形象的设计中,大部分的老师们都强调线条的简洁,形象的概括和夸张。但是如何去概括、夸张,从而体现角色的个性却没有指出一个明确的方向。实际上,在对角色视觉形象的概括、夸张的背后,有很严密的逻辑,这涉及角色的“图形成”^[2]。因为大部分观众对相同的形状感觉是相似的,而不同的形状带给观众的感觉是不同的。角色设计师需要将不同的形状元素整合到动画角色的服装、道具、配饰、发型中去,也就是将角色身上的零散琐碎的元素概括为某种形状,通过形状的特质来强化角色的个性特征。

1.1 圆形元素在角色视觉形象中的运用

当我们看到圆形,首先最直观的感觉,是圆润、舒适、缺乏攻击性,进而衍生出一些其他特质,如温和、温柔、可爱、宽容等^[3]。那么在设计一些温和可爱的角色形象时,就要多多的运用圆形元素。例如,《超能陆战队》中的大白一角,大白(图1)作为一个“私人健康顾问”,性格温和善良,被称为“守护型暖男”,大白的视觉形象就是各种圆形或者接近圆形的组合,其身上的线条和

整体轮廓都偏圆形,圆形的圆润舒适的特质和大白温和宽容的性格完美融合,这样就从角色的视觉形象上向观众准确的传达了角色的性格特征。其他还有很多类似特质的动画角色,例如,《哆啦A梦》中的哆啦A梦,《功夫熊猫》中的阿宝等,都属于温和无攻击性的角色,圆润的线条就是他们的造型线条要概括和夸张的方向。

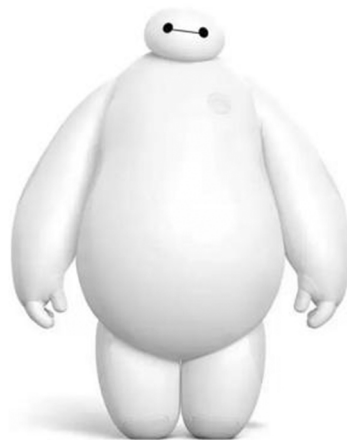


图1 大白

1.2 方形元素在角色视觉形象中的运用

方形给人的印象,多是稳定、可靠,安全,有时是刻板,缺乏变通。当设计师遇到一些性格特质为端直方正、可靠、任劳任怨、缺乏变通的角色时,可以将方形融合到他们的视觉形象中去。例如,《机器人总动员》中的瓦利一角,作为一个垃圾回收机器人,几百年来执着于收垃圾,即便地球上只剩下它一个机器人,它也一丝不苟地完成工作,可谓兢兢业业。执着、可靠构成了它个性中极具代表性的特质。于是设计师就把瓦利(图2)的收集箱设计成方形,瓦利身上的线条也多概括为方形,以此来传达他可靠、任劳任怨的性格特质。方形的运用

也非常广泛,类似角色还有《海绵宝宝》中的海绵宝宝、《变形金刚》中的擎天柱等,这些角色的视觉形象多用方形概括,以突出他们性格中可靠、勤恳而稳定的特征。



图2 瓦利

1.3 三角形元素在角色视觉形象中的运用

当我们看到三角形,首先想到的就是有棱角、锋利、有攻击性,延伸出来的性格特质可以包括敏捷、灵活,也有一些刻薄的感觉在其中。动画中很多反派角色的视觉形象设计就大量的运用了三角形中具有攻击性的视觉特质。例如,《睡美人》中的邪恶女巫——玛琳菲森(图3),她心胸狭隘,睚眦必报,所以设计师将她身上的线条全部概括夸张为非常尖锐的三角形,以此来凸显玛琳菲森性格中的刻薄和攻击性。其他类似的角色如:《白雪公主》中的邪恶王后、《小美人鱼》中的章鱼海巫等。



图3 玛琳菲森

1.4 其他图形元素在动画角色中的应用

圆形、方形、三角形以及它们衍生出来的近似图形如椭圆形、流线型、长方形、月牙形这些形状是角色视觉形象中最常用的概括、夸张图形。但实际的应用中不只有这几种图形,可以根据动画风格的不同和角色性格的不同去挖掘更丰富的图形应用。但是在为角色设计“图形感”时,尽量避免使用太多不同特质的形状,以

免角色的性格传达紊乱不明确。

2 元素使用对角色视觉形象的影响

动画角色身上的饰品、服装等元素,决定着角色的性格和角色所处的时代。在做动画角色形象设计时,除了要体现角色的性格特质,还得要一眼就看出角色所处的时间和空间,才算一个合格的角色形象设计。

以《功夫熊猫》中的阿宝为例,《功夫熊猫》的时代背景较为模糊,概括为中国古代。设计师在为阿宝进行视觉元素选取时,选择了中国古代经常出现的白色绑腿,这一元素大大的强化了阿宝来自中国古代的信息传达。同时《功夫熊猫》中的其他角色的视觉形象也包含了大量的中国元素,如阿宝父亲头上的筷子和盘扣、开衫设计,仙鹤头上的斗笠设计都是典型的中国元素,以此来强化动画角色的时代背景。图4为仙鹤的斗笠设计。



图4 仙鹤斗笠设计

而《冰雪奇缘》中的时代背景设定为西方古代,并未具体指代现实中的哪个国家,因此设计师在做角色视觉形象设计时,将欧洲中世纪的服装简化概括,应用到了角色的身上,同时角色的发型和发色也多参考欧洲中世纪的人物。

在做动画角色形象设计时,元素切忌与角色的“图形感”冲突,尽量选取与角色性格特质相接近的元素。或者要对所选取的元素进行变形处理,以适应角色的性格特质。

3 对比手法的运用对角色视觉形象的影响

在进行动画角色的服装配饰设计时,要尽力突出角色的脸部。那是因为很多人在认识一个新朋友时,最关心对方的脸部长相;同时脸部作为人类交流和传达情绪的重要器官,无疑是全身上下最重要的部位。因此,设计师要熟练运用对比的手法突出角色的脸部,对比^④的概念就是将两个或多个反差大的元素配置在一起而取得的强烈的具有协调性的效果。

对比的原则是视觉面积小的部分会更吸引人的目光。

体型、服装、发型、五官、道具等组成角色形象的元素都有疏密、材质、颜色之分,这3个属性都要通过对比来增加节奏感。

3.1 疏密对比

音乐中有节奏的概念,节奏有快有慢,相互配合演奏出来的歌曲才动听感人。实际上,在各类视觉艺术作品中,也存在“节奏”的概念,视觉艺术作品中的节奏是指疏密关系。“疏”指的是松弛、稀疏,“密”指的是紧张,密集。疏密结合,二者互相穿插,相辅相成,可以使各种形式的艺术作品更加富有节奏的美感。在动画角色形象设计中也要考虑到疏密节奏,如果角色全身大面积穿着密集繁复的服装和装饰,而只有脸部周围小面积空白无装饰,那么观众就会被小面积的部分吸引,自然的把视线集中到角色脸部;如果角色全身大面积松弛的服装,配饰稀疏,脸部周围是小面积密集的装饰物,那么观众也会把视线集中到小面积的角色脸部。

当然,疏密的对比并不是极端对立,密集的部分也要有相对密集和相对松弛的部分,这样疏密穿插才能形成一种美妙的节奏感,在实际的应用中,是非常考验设计师的个人审美功力的。角色形象的疏密节奏把控需要大量的练习和案例积累,才能掌握其中的奥秘。

3.2 材质对比

动画角色的视觉形象包括体型、服装、发型、五官、道具,他们都具有不同的材质,所呈现出的肌理、颜色、密度都有所不同。尤其是角色的配饰和服装,选择范围非常广泛,可以是光泽柔和温润的珍珠;也可以是坚硬锐利的钢铁;细腻柔软的丝绸;粗犷原始的木头、石头等。不同的材质呈现出不同的性格特质,如粗犷、朴素、细腻、华丽等。

不同性格的动画角色应该搭配符合她/他性格特质的服装配饰。同时金属的硬度、光泽感和棉布的柔软、无光泽显然是对立的属性,二者如果结合形成对比,即可在视觉上弥补材质本身的不足,达成一种富有韵律的美感。

在传统二维动画中,由于技术限制,材质的对比较为粗糙,但随着三维技术的发展成熟,越来越丰富的服装和装饰被应用到动画角色中去。作为设计师,在为角色进行搭配时,除了要配以符合角色性格、身份的配饰,同时也要注意材质的肌理、颜色、密度的对比,在保持材质的美感和韵律的基础上,突出动画角色的脸部——对比所占面积小的部分更吸引人的目光。

3.3 颜色对比

颜色具有3个属性,分别为色相、明度、纯度。每个

色相都具有他们本身特有的性格特质,设计师在为不同的动画角色搭配色彩时要考虑的色相和角色的个性的匹配度^①。例如,粉红色给人的感觉是青春、活力、甜蜜,在进行一些少女类的动画角色设计时可搭配粉色。黑色给人深沉、神秘、恐怖的感觉,动画角色中涉及邪恶的反派或神秘低调的角色时,可多用黑色;蓝色的沉静、优雅、忧郁;红色的热烈、温暖,都需要根据角色的性格不同来进行区分搭配。明度、纯度也是如此,同样是红色,明度、纯度的高低带给人的感觉都有细微的差别。而不同的色相、明度、纯度互相搭配,在角色身上所占面积的多寡,带给人的视觉感受是不同的。在保证颜色符合动画角色性格定位的同时,要合理使用对比手法,用较小面积的配色来突出角色的视觉中心——脸部。

在进行动画角色的静态视觉形象设计时,设计师要保持清醒的头脑,先根据角色的性格特质选取符合角色的图形感,再根据对比原则,将符合角色时代背景的元素有节奏的搭配在一起,通过疏密、材质、颜色的对比,有效突出角色脸部。在实际的应用中,设计师除了要透彻理解设计原则,还要结合角色的特性,灵活的对原则进行取舍,这样才能设计出更符合市场审美的动画角色。

4 结语

随着时代的发展,角色设计的创作技术不断增强,设计题材不断丰富,我们能看到的动画角色越来越精致,质感越来越细腻,但是动画角色的设计思路仍然未发生重大变化,我们人类对于图形的直观感受是一致的,动画角色视觉节奏感是不可或缺的,色彩搭配的和諧是必不可少的。设计师只有更加注重动画角色的静态视觉形象设计,才能推动现代动画进一步发展。

参考文献

- [1] 何荣.几何形在动画角色造型设计中的应用[J].装饰,2018(5): 114-116.
- [2] 蔡华立,杨盼盼.动画角色造型的几何化处理[J].剑南文学(下),2016(2): 72.
- [3] 徐羽茜.动画角色造型变化的社会价值和意义[J].文学教育(上),2023(2): 149-151.
- [4] 安琪.综合材料绘画中视觉对比的特点研究[D].兰州:西北民族大学,2021.
- [5] 曹曼.论中国传统色彩在动画造型中的象征设计[J].西部皮革,2020,42(20): 98-99.

作者简介:郭蒙蒙(1988—),女,汉族,山东德州人,硕士研究生,助教,主要从事教师工作。