

谈动画片中角色的姿势设计

史玉红

(北京信息职业技术学院,北京 100018)

摘要:一部优秀的动画片需要好的剧情带着观众引入情景,需要一定的思想及内涵,需要饱满的人物形象,需要作为重要叙事手段和工具的配乐和声音来协助转场、渲染气氛、暗示情绪转变,还需要通过良好的画风用一个个画面把以上需要表现的统统表现出来。良好的画风需要原画师具备精湛的技艺和高深的造诣,在有限的空间里用自己的画笔和思维绘制出生动的角色形象和精准流畅的动作姿势,还要通过动作姿势反映出角色内心活和性格特征。而动画师除了具备精湛的技艺、熟练掌握动画基本原理和规则以外,还必须善于沟通与原画师在创意上达到地地完全统一,做好与关键姿势的衔接工作。接下来本文就探讨一下一个角色好的姿势需要具备哪些特点以及怎样才能设计好的角色姿势。

关键词:姿势;动画;动作;原画

【DOI】10.12231/j.issn.1000-8772.2020.33.299

1 初识姿势

动画专业的学生对于“原画”这个词都不会陌生,“原画是动画片里每一个角色动作的主要创作者,是动作设计和绘制的第一道工序”——严定宪。概括来说,原画是根据运动物体的关键动态所绘制的精细线稿。我们也可以从两个方面理解:一是原画稿——动画角色动作的设计稿;二是原画师——动画角色动作的设计者。在原画设计的过程中,原画师需要根据导演的意图把每个静态的角色通过表情及肢体语言的演绎变得鲜活起来,使他们具备鲜明的个性和独特的表现力。原画稿的内容包括角色五官的变化、四肢的变化以及运动过程距离的变化。了解原画自然要了解动画范畴的“姿势”和“动作”。姿势是角色的静态造型,是角色静止的概念。动作是角色

在某个固定的情景中进行表演的过程。实际上,角色的每个动作都是不同的姿势组合而成的,并按照事物的逻辑顺训、运动方向、运动轨迹进行组合和拍摄,然后进行播放,最终就形成了角色的一系列动作。

2 关键姿势与非关键姿势

姿势指的是角色的静态造型,是角色静止的概念。关键姿势就是角色运动过程中最主要、最具有代表意义的姿势,可以明确表现动作的运动方向、运动距离和运动轨迹。我们都知道一部动画片是需要一个团队同心协力共同来完成的,为了提高工作效率进行了一定分工。原画师将动作理解透彻,设计出动作中最重要、关键的、有代表性的姿势,从而达到依靠关键姿势来表现整体动作的目的。然

关键姿势之间的动画也就是非关键姿势都交给动画师来完成。

虽然这种分工可能会出现思想上沟通不清楚、创意达不到完全统一等问题,但尽量多沟通克服这些困难的情况下,这种解放了原画师的工作量,提高了工作效率的方法还是比较合理比较科学的。这种分工也就诞生了“原画”这个词,也有了原画稿用来表现角色的关键姿势,动画稿用来表现非关键姿势的方法。

3 姿势设计的重要性

“动画和姿势一样重要。也许拥有好的节奏、出色的动画原理和表演、好的运动规律,但是假如角色的姿势不够有力、不够切合主题(讲故事),就不会拥有出色的动画。”——Ham Luske。姿势是推动故事的源动力,好的姿势会塑造出鲜活的角色,角色的表演会推动故事的发展。姿势设计也好像是盖一座房子的地基和构造,只有地基打好了才能考虑墙的表面涂什么颜色的油漆。所以,如果我们动画看起来不舒服或者感觉肢体动画比较糟糕,那可能就是姿势设计不好或者节奏不对这两个原因造成的,那么,我们可以先从姿势上找找问题,例如看看手脚放的位置是否对,头部转的方向是否是对等等。

4 如何塑造角色的姿势

(1)不能只关注显而易见的“主动”运动肢体,还需要认真研究人体内在结构。当某些肢体运动的时候有哪些部位会被移动或者旋转,一个不错的姿势效果都有哪些骨骼和肌肉在发生作用,也许有些是显而易见的,有些需要仔细分析和观察才能发现,比如,转动头部的时候肩膀也会参与进来,改变视线方向的时候头部也会有旋转,哪怕很微弱的改变我们都必须作为一个姿势的整体去考虑它们,而不是只考虑那些显而易见的部分。

(2)不能只追求姿势的漂亮,要看有没有让角色富有符合故事需求的吸引力。姿势设计和杂志封面平面模特摆姿势不同,杂志封面上的模特的姿势确实很漂亮,但我们不需要靠单独某一个姿势去吸引观众,动画是一连串姿势所组成的故事画面,需要看通过姿势能不能传达出角色当前的情绪,能不能让观众相信这个角色是真实存在的。好的姿势需要去揭示角色的内心,需要去让观众相信这是真实存在的。例如,泰山第一次和珍妮相遇时的情景中,克里顿一看就知道是一个坏人。

(3)不能做成机器人的姿势,需要掌握好身体动力学,要让角色的姿势看起来真实自然。要做出一个“好”的姿势之前,要先学会如何做出一个“正确”的姿势,如果动画中充斥着类似机器人的姿势,根本不像一个真实存在的角色,不管情节多么好,还是画面多么精美,带给观众的感受是不真实的,那就更不可能去打动观众了。那如何才能做出“正确”的姿势呢?首先,重心位置就好像寻找秤砣应该放在秤杆上的位置一样,虽然不用那么精确,但是必须要找到那个“视觉平衡点”和支撑点的位置。还要仔细地分析运动中的平衡关系可以帮助我们分解动作,做出真实自然的运动。在动画中需要处理合力的地方是一个角色在拖、拉、拽、搬、举另一个物体或角色的时候,合力重心的平衡要综合考虑身体的负重,这样才能体现出真实的物体量感。最后,在很多动作中还需要考虑到惯性合力的存在,还需要考虑离心力,不要只看四肢的位置,还要去观察肢体的三轴线、生理弯曲及肩膀等。

(4)姿势设计时不要一开始就进入细枝末节,动态线要尽量避免过于复杂和曲折。不管多么复杂的角色,在创建姿势和动作的时

后,候都应该用归纳的方法将它们看成一个整体。而动态线就是明确这个整体运动趋势,可以是一根“看不见”的线条,用它贯穿身体的整体动态。如果角色手上拿着道具也需要考虑到整体中。但对于动态线,要尽量避免过于复杂和曲折,这就需要动画师的“整体观”,而不是一开始就进入细枝末节。动态线可以帮助动画师很快地识别角色当前的姿态,也可以帮助动画师将复杂的运动简理解。任何姿态都可以看成“一根线,三个球”,一根线指的就是动态线,三个球分别指头、胸和胯三个部位,这是姿势的主体。用这种方法去归纳总结和观察姿势和运动,很多难题就会迎刃而解。

(5)必须要去创建观众视线的焦点,要利用视觉引导去引导观众的视线,让他们去看想让他们看的地方,这在大荧幕放映时显得尤其重要。如果作品呈现出平均、零散的构图,那观众就会失去焦点,失去专注从而导致信息的丢失,直到失去耐心。由此可见,视觉引导对于动画表演来说是很重要的。视觉引导是一个整体考虑的概念,视觉引导需要流动的曲线,我们需要用画面中的所有元素去塑造这样的曲线。因此,不要随意地摆放角色的手臂和脚,也不要随意给出角色头部朝向和眼神所看的方向等,而是要让它们成为视觉引导的一部分,这会让观众有方向感。虽然,视觉引导与动态线一样都是基于平面图形画面的一种视觉原理,但了解它们可以帮助动画师从整体角度来分析动画。

(6)要从姿势上去表达角色还需要把握好角色个性与情绪。其中个性解释了角色是谁,情绪指的是角色在姿势中体现出来的心情和感受。在制作一个姿势的时候,始终要记得姿势是为故事服务的,观众关心故事是因为这件事情发生在他们关心的角色身上,而个性和情绪则是赋予角色生命力的主要元素。我们可以把姿势做得很漂亮,可以让角色拥有正确的身体力学、流畅的动态线,但是如果姿势没有属于角色自己的个性,这个角色就不会鲜活饱满。同样角色如果没有准确的情绪,那就不会推动观众去关心故事的发展。个性是一个不可能量化的标准,它不像动态线、视觉引导、身体力学这样易于讨论和评判,这应该是在姿势设计中最难掌握的一条原则,这需要的不仅仅是技巧,就像罗宾·威廉姆斯在《动画师生存手册》中讲到的一样“99招可以学会,但是还有关键的一招,叫才气。”

5 结束语

好的姿势可以立刻建立角色之间的交流、可以解释当前发生的事情,可以引导观众进入角色的内心。在动画姿势设计中,想把角色做得活灵活现需要通过系统地学习运动解剖学和大量的练习动态速写掌握有一定的基本要素、规律、技巧和准则等,但是,拥有好的姿势绝不是仅通过技巧就可以“推导”出来的,还需要动画师大量的观察和经验的积累,需要动画师的灵感与才华。