

浅谈动画角色泥塑教学

王海军

(湖北民族学院艺术学院助教)

湖北恩施

445000

摘要:随着动画产业的不断发展动画角色造型设计要求不断提高,在一部动画作品中造型所起到的作用是不可估量的,而泥塑却是检验你所设计造型合理性的一个重要步骤,我们可以通过泥塑的练习过程发现造型上存在的不足和缺陷。泥塑也可以使你对于平面的造型有一个三维的理解,有助于你理解造型内在的骨骼和身体结构。
关键词:角色泥塑;创造性思维;理论与实践

一、具有创造性思维的动画造型设计作品是角色泥塑的前提条件

对于创造性思维来说我认为它是一种具有创新意义的思维活动,教师的教学方向和学生的努力方向都要注意思维的发散性、灵活性及独创性方面。从专业教学方面来讲,我认为创新思维的培养要注意以下几个方面:一是需要学生对专业基本理论透彻而熟悉的掌握,这是为了夯实理论的基础;二是广泛地接触多科知识和专业知识技能,这是为了加强专业技能基础,如果没有多学科知识的支撑,创造力会受到很大的限制。另外要创造条件使学生及时了解本学科的前沿动态,培养及时获取信息并且快速吸收的能力,否则创造力也会产生极大的局限。最后要激励学生加强实践、学以致用。

对于动画角色泥塑来讲,动画角色的形象设计是动画创作的重要内容,也就要求学生作品要有更多的去创新,多进行创造性设计。因此,动画形象设计一定要准确定位,深入挖掘角色的个性,进行全方位的设计,新颖的动画作品可以更好地传达作者的感情,能够表达出自己独具匠心的个性特点,具有鲜明的性格特征和人格魅力,所以具有创新思维的动画作品是进行角色泥塑的前提条件。

在能够熟练的进行角色创作之前要掌握一定的理论基础,比如,在动画形象的创作风格上有很多种,我们可以把风格分为三类:写实类、写意类和抽象符号类。其中写实类和写意类形象在影视作品中比较常见。

1. 写实类:此类因作品的形态、设色、服饰、性格等设计都更接近角色的真实状态,因此可以拉近角色与观众之间的距离。虽然经过艺术处理和夸张,但还是比较忠于原形,其特点是造型严谨、结构明确。

2. 写意类:一般夸张的幅度比较大,把人和物做比较大的夸张处理,此类动画造型一般没有可供参考的设计原形,是设计者根据自己的生活经验,运用形式美的造型法则设计出来的动画角色,具有夸张、唯美、幽默、虚拟、神秘等特点。比如我们熟悉的中国动画中的孙悟空、猪八戒和美国动画中的唐老鸭、米老鼠等都属于此类。

3. 抽象符号类:符号通常是指字母、电码、数学、化学、交通标志……符号学者认为凡是能够作为某一种事物的标志的东西都是符号,因此这种类型的特点是造型简单、抽象、符号化、无拘无束的。

学习到了基础的理论知识才能更好的去创作,才能更好地表达自己的创作思想,也就是说确定好自己的动画类型是进行角色泥塑制作的前提条件,它直接体现角色的性格特点,决定了整个作品的风格,在动画制作中占据重要地位,同时作为最基本的专业知识是我们进行创造性造型设计的基础。

二、动画角色泥塑教学中需要理论和实践的有效结合

在实践课之前我们应该要重视一个非常很重要的问题,就是你所要塑造角色的动态的把握。角色的动态是角色性格塑造的重要部分,是角色内在性格外化的关键。我们都清楚动画角色的动作具有夸张、幽默与戏剧性的特点,角色的动作设计来源于生活,但并不是生活中原本动作状态的再现,而是经过提炼和升华的动作。动画中的角色大多数是拟人化的,虽然它们形象各异,但是所表达的情感都是人类的情感。因此,要以人体的基本结

构、运动状态和规律为动作的基点。角色的动作和表情设计都应模仿人类的表达模式,把人类的动作和表情特征渗入到动画角色中,因此这是我们在进行实践练习前必须要考虑的问题。

在教学中,不仅要使学生“知其然”而且要使“知其所以然”,基于本课程的特点:直观性强与动手能力强,也就是我们所说的实践性强。动手实践不仅是消化知识的过程,更重要的是它起到了弥补课堂教育的不足,起到把专业知识进行整合,并且是专业知识更加系统化,增强了专业知识的应用能力。从教学方法上,调动学生主动学习的热情和对专业的热爱是关键,要把教学的重心从“教”转到“学”上来。在教学中不仅在理论方面要讲述普通人物和动物泥塑的制作步骤和方法,更重要的是在动手实践上要求学生反复的练习,我们尽可能多去示范,让学生也跟着做,这样就形成边教边学,边学边做的互动学习,达到教、学、做三者合一。例如,在泥塑制作方法上包括以下几个方面:

1. 搭架子:利用铁丝进行骨架的制作,重点主要在于动态的把握,严格要求学生把握住动态和重心。然后在做好的骨架上拴上小十字架,以便挂泥和承重。

2. 加大泥、作大形:做大形时通过观察、比较、分析,在理解的基础上敏锐、大胆地进行塑造,要求学生合理的进行体积压缩。不要孤立的只注意一点进行塑造,更要注意的是头、颈、胸、上下肢之间的动态组合关系。在塑造中要以框架观念,几何体积的观念来构筑、塑造,克服通过对轮廓来塑造的坏习惯。防止表面的模拟,要有选择地进行重点刻画,学会和掌握提炼概括的能力。同时时刻检查作品造型是否准确,形体、结构是否充实、严谨,大的节奏是否鲜明,是否具备一定的体感、量感和空间感,有没有把对象的气质、个性特征表现出来,作品整体是否和谐统一,是否具备一定的力度和格调,体积压缩是否合理。

3. 细部刻画:此时更要多观察,少动手,要在形体与形体之间多作比较,最重要的是泥塑作品的个性是否表现出来,这就需要更加严格从作品的比例、性格特点去进行细部的刻画。

4. 完成:进行整体调整,从整体出发,回到“第一感受”重新审视自己的作品。冷静地对待发现的每一个问题,思想明确之后,有针对性地,主动地去加以解决,直至达到比较满意的效果,从而进入到后期的模具制作和造型装饰上。

5. 在造型装饰上,色彩的运用也是非常重要的,经过上色之后,角色的造型就呈现出五彩斑斓的色彩。通常动画角色造型的色彩采用的颜色种类较少、配色简单。当某种颜色在设计中占的比例较大时,动画角色就给人以该颜色为基调的色彩感觉。比如,整体呈现出白色的动画角色给人和平的感觉;呈现出红色的动画角色给人热情澎湃、妙趣横生以及容易亲近的感觉;呈现出黑色的动画角色给人神秘冷酷、严肃认真、恐怖的感觉;紫色的动画角色给人优雅高贵的感觉。

以上对泥塑步骤和方法简要的基本内容,在教学中我们不应仅仅在课堂上讲授理论,让学生掌握立体造型的基本方法,完成从平面造型到立体造型的转换过程,更重要的是实践方面需要花更大的精力,更好地培养学生的空间感、立体感,毕竟动画是三维的要多方面的去表现作品。在教学中理论与实践相结合,不仅让学生掌握了角色泥塑制作方法的的知识,更提高了学生整体观察事物、分析事物、解决问题的能力,从而极大地增强了造型能力。

在实践课中,我始终遵循“因材施教”原则,要求根据每一位学生的特点有的放矢的实施教育,充分尊重每个学生的想法、思路,然后再进行启发式引导,使学生的能力得到了很大的提高。在教学当中,学生会不断遇到新问题,而又不断在实践中得到解决,从而使自身素质和动手能力得到提高,积累的专业知识和经验越来越丰富,这就是我们实践的目的:使学生提高了自己解决实际问题的能力,是学生综合运用所学知识进行设计实践的重要环节,有利于培养学生的实际动手能力和综合运用能力。

总之,我们必须本着事实求是态度,通过长时间的教学研究与实践,不断地深入研究动画角色泥塑的教学方式,为了更好地提高教学质量,增强自己的专业水平,更好地把知识传授给每位学生,让它真正能为动画专业的学生提供一个展现自己作品模型的平台,为以后的工作做好前期准备。