

### 第三章 角色設計應用於視覺構成的探討

在第二章的傳統動畫與電腦動畫之比較中，雖然 2D 動畫已漸漸被 3D 動畫取代，但是許多 3D 電腦動畫本來就需要有 2D 動畫的概念，也因此在此資料蒐集當中選擇最具歷史性的動畫公司迪士尼 Disney 之歷史年表以及在第二章所提到的其他電腦公司票房較佳之 3D 電腦動畫、即將上映的 2 部倍受看好的 3D 電腦動畫，從動畫角色的設計以及標題的設計中，分析並整合出將來適用於本論文創作設計的重要參考要項。

#### 3.1 知名動畫之相關作品

以下為 Disney 之動畫作品年表，其中全 3D 電腦動畫製作影片，以灰色加上「電腦動畫」字樣代表之。

##### 3.1.1 迪士尼 Disney 之動畫作品

表 3-1 Disney 動畫作品年表

推出日期	中文翻譯	標題設計	動畫圖片
1937/12/21	白雪公主 		
1940/2/7	木偶奇遇記 		

1940/11/13	幻想曲 	FANTASIA	
1941/10/23	小飛象 	DUMBO	
1942/8/13	小鹿斑比 	Bambi	
1943/2/6	致候吾友 	Saludos Amigos	
1945/2/3	三騎士 	The Three Caballeros	
1946/4/20	為我譜上樂章 	Make Mine Music	
1946/11/2	南方之歌 	Song of the South	

<p>1947/9/27</p>	<p>米奇與魔豆</p> 	<p>FUN AND FANCY FREE</p>	
<p>1948/5/27</p>	<p>旋律時光</p> 	<p>Melody Time</p>	
<p>1949/1/19</p>	<p>悠情伴我心</p> 	<p>So Dear to my Heart</p>	
<p>1949/10/5</p>	<p>伊老師與小蟾蜍大歷險</p> 	<p>The Adventures Of Ichabod and Mr. Toad</p>	
<p>1950/2/15</p>	<p>仙履奇緣</p> 	<p>Cinderella</p>	
<p>1951/7/28</p>	<p>愛麗絲夢遊仙境</p> 	<p>ALICE in WONDERLAND</p>	
<p>1953/2/5</p>	<p>小飛俠</p> 	<p>Peter Pan</p>	

1955/6/16	小姐與流氓 WALT DISNEY CLASSICS	<i>Lady and the TRAMP</i>	
1959/1/29	睡美人 WALT DISNEY CLASSICS	<i>Sleeping Beauty</i>	
1961/1/25	101 忠狗 WALT DISNEY CLASSICS	<b>101 DALMATIANS</b>	
1963/12/25	石中劍 WALT DISNEY CLASSICS	<i>The Sword in the Stone</i>	
1964/8/29	歡樂滿人間 WALT DISNEY MASTERPIECE COLLECTION	<i>Mary Poppins</i>	
1967/10/18	森林王子 WALT DISNEY CLASSICS	<i>The Jungle Book</i>	
1970/12/24	貓兒歷險記 WALT DISNEY CLASSICS	<i>THE ARISTOCATS</i>	

<p>1971/10/7</p>	<p>飛天萬能床</p> 		
<p>1973/11/8</p>	<p>羅賓漢</p> 		
<p>1977/3/11</p>	<p>小熊維尼歷險記</p> 		
<p>1977/6/22</p>	<p>救難小英雄</p> 		
<p>1977/11/3</p>	<p>妙妙龍</p> 		
<p>1981/7/10</p>	<p>狐狸與臘狗</p> 		
<p>1985/7/24</p>	<p>黑神鍋傳奇</p> 		

1986/7/2	妙妙探 		
1988/6/22	威探闖通關 		
1988/11/18	奧麗華歷險記 		
1989/11/17	小美人魚 		
1990/8/3	唐老鴨俱樂部 之失落的神燈 		
1990/11/16	救難小英雄 澳洲歷險記 	INCLUDEPICTURE "http://disney.wretch.cc/image/tile/c29.JPG" \* MERGEFORMATINET 	
1991/11/12	美女與野獸 		

1992/11/25	阿拉丁 		
1993/10/13	聖誕夜驚魂 		
1994/5/20	賈方復仇記 		
1994/6/15	獅子王 		
1995/4/7	高飛狗 		
1995/6/23	風中奇緣 		
1995/11/22 電腦動畫	玩具總動員 		

1996/5/25	飛天巨桃歷險記 		
1996/6/21	鐘樓怪人 		
1996/8/13	阿拉丁和大盜之王 		
1997/6/27	大力士 		
1997/8/4	小熊維尼尋找羅賓 		
1997/11/11	美女與野獸：貝兒的心願 		
1998/6/19	花木蘭 		

1998/8/25	風中奇緣 2 : 倫敦之旅 		
1998/10/27	獅子王 2 : 辛巴的榮耀 		
1998/11/25 電腦動畫	蟲蟲危機 		
1999/3/26	阿德日記電影版 		
1999/6/18	泰山 		
1999/11/9	米老鼠溫馨聖誕 		
1999/11/24 電腦動畫	玩具總動員 2 		

2000/1/1	幻想曲 2000 		
2000/2/11	跳跳虎歷險記 		
2000/2/29	極限高飛 		
2000/5/19 電腦動畫	恐龍 		
2000/9/19	小美人魚 2： 重返大海 		
2000/12/15	變身王國 		
2001/2/16	下課後電影版 		

2001/2/27	小姐與流氓 2 : 狗兒逃家記 		
2001/6/15	失落的帝國 		
2001/11/2 電腦動畫	怪獸電力公司 		
2002/2/15	夢不落帝國 		
2002/2/26	仙履奇緣 2 : 美夢成真 		
2002/3/19	鐘樓怪人 2 : 老實鐘的秘密 		
2002/6/21	星際寶貝 		

2002/11/27	星銀島 		
2003/1/21	101 忠狗續集： 倫敦大冒險 		
2003/2/14	森林王子 2 		
2003/3/21	小豬大行動 		
2003/5/20	失落的帝國： 神秘的水晶 		
2003/5/30 電腦動畫	海底總動員 		
2003/8/26	星際寶貝史迪奇 		

2003/11/1	熊的傳說 	BROTHER BEAR	
2004/1/16	酷狗上學記電影版 	TEACHER'S PET	
2004/2/10	獅子王 3 Hakuna Matata 	THE LION KING 3 HAKUNA MATATA	
2004/3/9	小熊維尼之春天的百畝森林 	WINNIE THE POOH Springtime with ROO	
2004/4/2	放牛吃草 	HOME On The RANGE	
2004/8/17	三劍客 	The Three Musketeers	
2004/11/5 電腦動畫	超人特攻隊 	THE INCREDIBLES	

2004/11/9	米奇耶誕嘉年華 Disney Video Premiere	MICKEY'S Twice Upon A Christmas	
2005/2/1	花木蘭 Disney Video Premiere 2	MULAN 2	
2005/2/11	小熊維尼之 長鼻怪大冒險 Disney MovieToons	Pooh's Heffalump MOVIE	
2005/6/14	泰山 2 Disney Video Premiere	TARZAN 2	
2005/8/19 電腦動畫	鴿戰總動員 Walt Disney FIGURES PRESENTS	VALIANT	

資料來源：迪士尼動畫王國 <http://disney.wretch.cc>

### 3.1.2 票房賣座之 3D 動畫電影平面設計海報



圖 3-1 玩具總動員(Toy Story)1995  
圖片來源：93ol.myrice.com

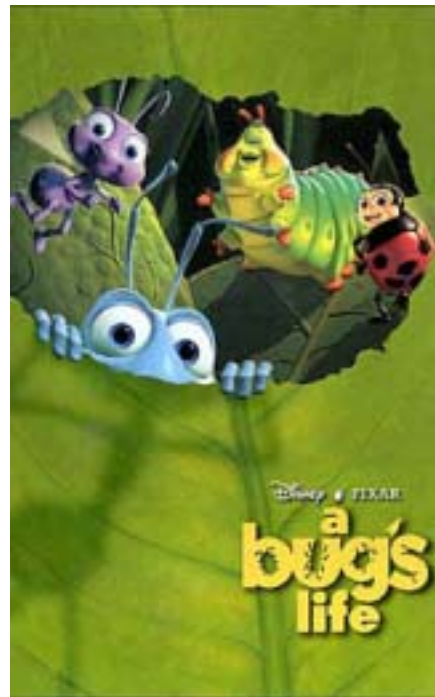


圖 3-2 蟲蟲危機(A Bug's Life)1999  
圖片來源：disney.go.com/DisneyPictures/

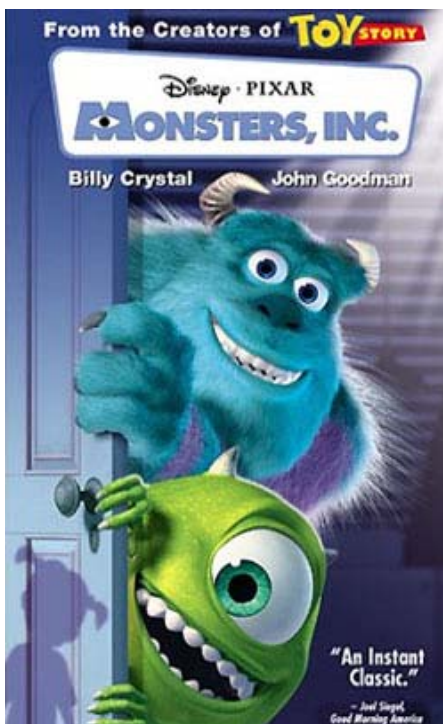


圖 3-3 怪獸電力公司(Monsters, Inc) 2002  
圖片來源：disney.go.com/DisneyPictures/

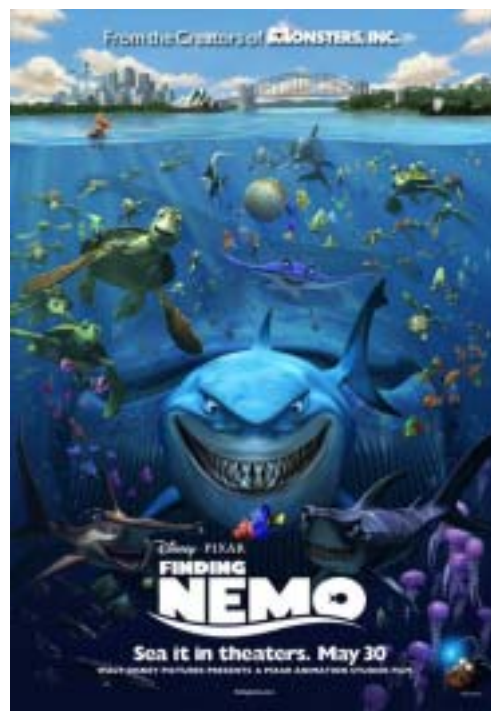


圖 3-4 海底總動員(Finding Nemo) 2003  
圖片來源：www.impawards.com



圖 3-5 史瑞克 2 (shrek2) 2005  
圖片來源：[www.shrek2.com/2004](http://www.shrek2.com/2004)

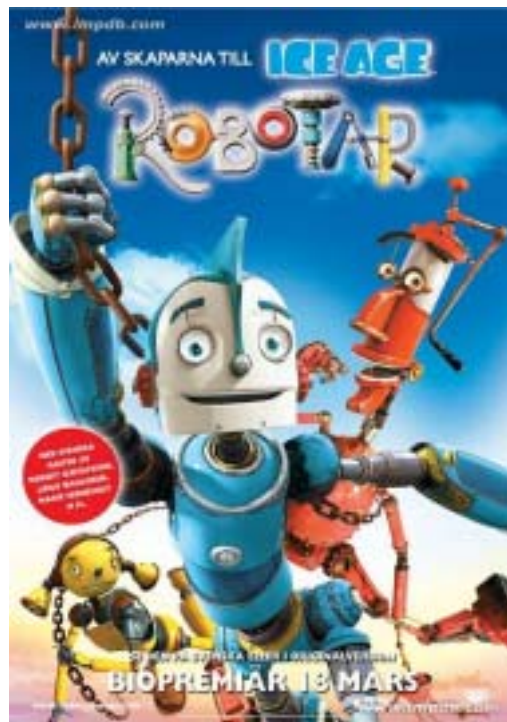


圖 3-6 右機器人歷險紀 (Robots)  
圖片來源：[www.robotsmovie.com](http://www.robotsmovie.com)



圖 3-7 馬達加斯加 Madagascar 2005 即將上映  
圖片來源：[www.dreamworks.com](http://www.dreamworks.com)



圖 3-8 鴿戰總動員 Valiant 2005.8.19  
即將上映  
圖片來源 [disney.go.com/DisneyPictures](http://disney.go.com/DisneyPictures)

### 3.2 3D 電腦動畫角色設計分析

以角色設計的方向來說，迪士尼(Disney)動畫公司在製作角色造形時，很講究形狀 ( shapes ) 的設計變化，每個造型都要有它獨特的形狀，而且形狀要有明顯、對比的差異，同時要能夠反應角色的個性。一個成功的造形設計，即使角色全部被塗成黑色剪影，應該還是要能夠看的出來誰是誰。

電腦動畫有它強勢的地方，也有它的弱點，就像其他各種藝術媒體一樣，設計師必須要了解軟體先天的限制，取長補短。電腦動畫目前最擅長的質感就是塑膠、金屬、木材、泥石、水煙等非哺乳類動物的處理。

一、動畫長片「玩具總動員」、「怪獸電力公司」選用玩具這種塑膠質感物品作為主角，一方面在技術層面上當時製作真人手法尚未成熟，加上針對低年齡層的觀眾作角色設計的方向，進而以塑膠材質貼圖，而不會暴露電腦短處。其角色主要以塑膠玩具質感設計出有趣味性的角色，所採用的設計也加入諸多表情讓角色生動活潑。具故事性、娛樂性、趣味性、商業性。在字體設計上，利用圖案化的風格強調出玩具的包裝特色。

二、「蟲蟲危機」、「海底總動員」、「馬達加斯加」、「鴿戰總動員」動畫電影當中，設計師將角色表皮使用光滑質感的甲殼作為貼圖，而大受成功，其角色主要以擬人化加上塑膠光滑質感避免流於一般昆蟲、動物的恐怖印象，設計出有趣味性的角色，所採用的設計也加入諸多表情讓角色生動活潑。在字體設計上，利用圖案化的風格強調加上昆蟲的外在結構讓字體設計整個融入故事情節中。

三、「海底總動員」字體利用海洋特質波浪圖案化的風格強調流線型的海。「機器人歷險記」角色在配色中融入了機械的生鏽或是斑點油墨特質，在肢體動動作上可以看出角色的個性與其活潑特質。因此設計師

必須了解電腦動畫的優缺點，以及故事內容的發展、訴求的重點，而進行製作。

四、「史瑞克」運用擬人手法，卻不完全呈現過於寫實的風貌，真人身上的表皮、膚色、毛孔、體毛、頭髮、油脂等質感，處理起來較為複雜，耗時耗力，也因為風格趨向於真實的風貌，接近日常生活人類所視，容易產生嚴肅或是無更深想像空間的趣味性，因此並不適用於本研究，以環保主題為出發點，希望能夠用趣味引起較高接受度之造形所要達到的內容訴求。

在「動畫電影產業概況」也提及，以電腦動畫創造之純虛擬角色，如果是擬人角色爭議會很多，不少觀眾反應，動畫擬真的感覺有點怪異，有如外星人甚至像個受指令操控的屍體，如第一個逼真的動畫擬人角色太空戰士 Final Fantasy，這部從熱門電玩遊戲搬上大螢幕的電影，反應就很「冷」，儘管 Sony 電影公司投資這十多億美元拍攝製作，全球票房卻僅 7600 萬美元，顯示擬人角色的困境，也顯示科技儘管能替動畫片或電影達到加分效果，但是流行娛樂市場高報酬、高風險的特質依舊未變。這也使電影公司不太敢再進行類似的嘗試，Shrek (史瑞克) 的製作小組在創造菲奧那公主此角色時，即刻意不讓她過於擬真。

在「科幻」的領域當中，從 ATOM、鐵人二十八號、多拉 A 夢、機動戰士鋼彈到新世紀福音戰士，至今各種大大小小的機器人作品，依然年年是日本動漫畫、玩具聯合產業的熱門題材。

從動畫電影的內容、角色的造形、色彩的傳達當中得知，色彩的鮮明、造形的討喜，可以提高注目性，製造出老少咸宜的樂趣。

在民國 93 年台灣師範大學設計研究所研究生-郭于菱的「以 3D 電腦動畫圖像表現兒童節目之研究」研究當中可知，最能吸引目光以及決定成功與否的一部動畫最重要的部分就是造形與色彩。而從以上章節表格與其他票房賣座 3D 電影動畫圖示的研究並整理，分析出以下幾點設計具有注目性、

討喜動畫角色的特點：

- 一、角色必須具備自己的個性，或是有其功能性。
- 二、角色色彩配置必須鮮明、彩度高。
- 三、角色必須與背景、文字搭配得宜形成高度注目性。如 2.4.2 提及設定視覺層次需要留意之事項位置有尺寸、色彩、明度、視覺比重。
- 四、角色設計能與標題精神作最完整的搭配。
- 五、角色設計能夠利用流線型的風格製作，產生親切感與流暢感。
- 六、角色設計可參考主流形式再加入自己的獨創性進而衍伸出獨一的動畫角色。

### 3.3 動畫的藝術創作的目標與元素分析

動畫的藝術創作的目標是透過視覺的發展，為影片明確勾勒出一個「外貌」，也就是電影的視覺感受和風格。以下就針對動畫的藝術創作的目標與元素分析：

- 一、亮度：可用在增強舞台上潛藏的情緒。亮度是由舞台的戲劇性效果支配，歡樂的場景偏好用高調採光，緩慢的戲劇性動作則是用低調採光。
- 二、對比：在純白與純黑之間的色調範圍。低對比的影像看起來柔和，而高對比的影像看起來刺眼，通常用在強化戲劇性和緊張氣氛。
- 三、焦距：是整個影像的清晰度，範圍可從非常柔和到非常刺眼。操控焦距可以讓製作人將觀眾注意力引導至螢幕上各個區域。
- 四、透視：是影像的間距和深度，可做調整。前景及背景可以看起來較為靠攏（壓縮），或是更為分離（解壓）。
- 五、顏色：在動畫片中是由藝術家決定和控制，以達到故事敘述或是藝術

上的表現效果。場景的色調可以表現出情感、位置、時間及戲劇效果。可以仔細選擇顏色來強調在畫面中的某些部份。

六、情感：冷色讓人聯想到分離與衝突，而暖色則是聯結與浪漫。改變各段情節的整體色調會幫助創造多樣化的感覺。顏色也用於角色設計方面，以達到象徵的目的。角色設計師利用顏色和形狀來定義角色的個性，以及他們在故事裡的定位。紅色是典型用來描述緊張、危險；藍色造成平靜感，而黃色象徵力量。同時，圓形通常運用在個性歡樂的角色造形上，方形是強壯、可信賴，而三角形是加強鬼鬼祟祟的感覺，造成視覺上的不適，在有名的反派人物上都可看到。