

影视动画之场景造型

寇 强 编著



中国书籍出版社
China Book Press

影视动画之场景造型

寇强 编著



中国书籍出版社
China Book Press

图书在版编目(CIP)数据

影视动画之场景造型/寇强编著,——北京:中国书籍出版社,2016.7

ISBN 978-7-5068-5680-5

I. ①影… II. ①寇… III. ①动画片—背景—造型设计 IV. ①J954

中国版本图书馆CIP数据核字(2016)第166297号

影视动画之场景造型

寇 强 编著

责任编辑 张 娟 成晓春

责任印制 孙马飞 马芝

封面设计 刘正宇

版式设计 刘建勇

出版发行 中国书籍出版社

地 址 北京市丰台区三路居路97号(邮编:100073)

电 话 (010) 52257143(总编室) (010) 52257153(发行部)

电子邮箱 chinabp@vip.sina.com

经 销 全国新华书店

印 刷 重庆市圣立印刷有限公司

开 本 787毫米×1092毫米 1/16

字 数 185千字

印 张 9.5

版 次 2016年7月第1版 2016年7月第1次印刷

书 号 ISBN 978-7-5068-5680-5

定 价 45.00元

版权所有 翻版必究



作者简介

寇强 重庆邮电大学传媒艺术学院 副教授

2003年毕业于四川美术学院油画系，获硕士学位。创作作品多次入选全国性美展并获奖，多件作品为国内外各类学术机构所收藏。多篇论文发表于《文艺研究》《文艺评论》等艺术类核心期刊。

影视动画中的场景在塑造动画角色、营造情绪氛围及烘托主题等方面均发挥着重要作用，在动画创作实践中亦成为相对角色设计至关重要的环节。所以我们认为，动画设计所应具备的相关造型知识既需要大而全，研究方法和视角多样化地整合研究，亦有必要对动画创作的某一环节进行细化研究。有鉴于此，本书力求初步厘清将造型艺术技巧应用于动画场景设计的特点及其针对性。

本书意图从影视动画创作的实践回溯场景造型相关技能练习的特殊要求，相关论述不仅注重绘画技能的基础性，更紧密贴合动画专业的针对性。且在此过程中注重训练课题对于学生发散性、创意观念的培养，以契合影视动画创作创意为核心的内在要求。从而使得教材基础练习不仅具有较强的实践可操作性，更兼有理论建构的创新性。

偏重于影视动画场景所涵盖的造型理论与技法能力的研究是本书的特点，但其中所包含的形体、结构、色彩、明暗、光影等造型元素，乃至构图、线条的节奏、韵律等形态构成所应注重的创意观念等内容，亦是包括动画在内的设计学多专业方向共同而重要的研究课题。因而，作为以造型能力基础训练和观念意识培养为重点的本书亦将或有较为宽泛的适用范畴。

本书的另一个特点是例证作品的鲜活。其不仅是编者数年来教学经验与思考的汇集，而且，编入其中的绝大部分作品，均是编者指导重庆邮电大学传媒艺术学院动画、设计专业历届学生在场景速写、色彩、线描等造型课程

中认真绘制完成的优秀之作。

我们相信，这些作品是理论向实践转化的生动载体，对其的讲析将使造型基础的技法练习更为切近动画专业初学者的实际需要。这不仅将有助于读者对相关理论知识的直观领悟，对于动画专业造型知识的侧重点和作用认识得更为清晰，进而强化对专业造型能力的掌握，亦有助于学生后继课程学习的顺利展开。

编者

2016.4

目录

CONTENTS

第一章 影视动画的场景概论	1
第一节 影视动画的场景概念与意义 / 1	
第二节 影视动画场景的类型 / 2	
第三节 影视动画场景的构成元素 / 4	
第四节 影视动画场景的艺术风格 / 5	
第二章 影视动画的场景造型能力训练	10
第一节 影视动画场景造型的内容 / 10	
第二节 影视动画场景造型的训练手段——写生 / 10	
第三章 场景造型能力——取景与构图	15
第一节 取景 / 15	
第二节 构图 / 17	
第四章 场景造型能力——画面的构成原则与规律	23
第一节 场景画面构成的基本规律与法则 / 23	
第二节 场景画面构成的节奏与韵律 / 25	
第三节 场景画面构成的形式美感 / 26	
第四节 场景画面构成的意境 / 27	
第五章 场景造型能力——透视	31
第一节 透视的基本概念 / 31	
第二节 透视的基本术语及内涵 / 32	
第三节 透视的基本类型 / 32	

第六章 场景造型能力——形态与形状	36
第一节 形态与形状的基本概念 / 36	
第二节 基本造型元素——点 / 37	
第三节 基本造型元素——线 / 38	
第四节 基本造型元素——面 / 41	
第五节 基本造型元素——体 / 43	
第六节 场景写生中的线条与形态表现 / 44	
第七章 场景造型的空间架构和形态、色彩归纳	58
第一节 场景写生中的空间架构 / 58	
第二节 场景写生中的思维方法与创意表现 / 64	
第三节 场景写生中物象的形态与色彩归纳 / 65	
第八章 场景造型能力——色彩	73
第一节 色彩的基本要素 / 74	
第二节 色彩与心理 / 75	
第三节 色彩的联想与象征 / 78	
第四节 色彩与味觉、嗅觉的关联性 / 79	
第五节 色彩的音乐性 / 80	
第六节 场景写生中的色彩表现 / 80	
第七节 色彩造型能力在动画场景中的运用 / 106	
第八节 场景色彩写生作品赏析 / 108	
第九章 场景造型写生课题训练	113
第一节 组合场景训练单元 / 113	
第二节 场景局部与单个物象训练单元 / 119	
第三节 场景造型写生作品解析 / 128	
第十章 场景写生作品欣赏	136
参考文献	148
后记	150

第一章

影视动画的场景概论

第一节 影视动画的场景概念与意义

一、场景的基本概念

动画中的场景是指除角色以外所有物象的总和，是指动画角色表演活动，情节与戏剧冲突展开的各种空间。任何一部动画影片都离不开场景画面的展现。一部优秀的影视动画作品，不仅需要各类鲜活生动的角色形象，还需要许多经过精心构思，与角色形象完美搭配的各式场景。

所以，总体而言，对于影视动画中的场景设计就是指依剧本、剧情的需要和作品的整体风格，为角色的表演和情节发展所建构、创造的一个具有特定造型特征的整体背景空间。这也就是我们进行动画场景造型训练的核心任务。

动画场景是因动画的存在而存在的，它与角色造型设计和谐共生，一道成为风格统一的创意构思和审美观念的产物。

二、场景的主要功能

场景在影视动画中的主要功能一是为了衬托角色，为其提供表演的舞台，推动故事情节的展开；二是为了渲染和营造出故事所需要的环境、气氛，建构起整个动画作品的艺术风格和形式美感。

三、场景的重要意义

场景在影视动画中具有举足轻重的作用，是构成镜头画面感的主体。一部动画片中的场景所占的镜头画面比重是非常高的，有些全景镜头，特别是一些空镜头和特写镜头，几乎纯粹由场景画面构成。

场景在镜头画面中是始终存在的，即使没有角色，也依然如此。由此可见，场景是影视动画作品中的重要组成部分，发挥着不可替代的独特作用。所以，场景塑造得好坏，对于整个动画形式感和艺术风格的构建都具有决定性意义。

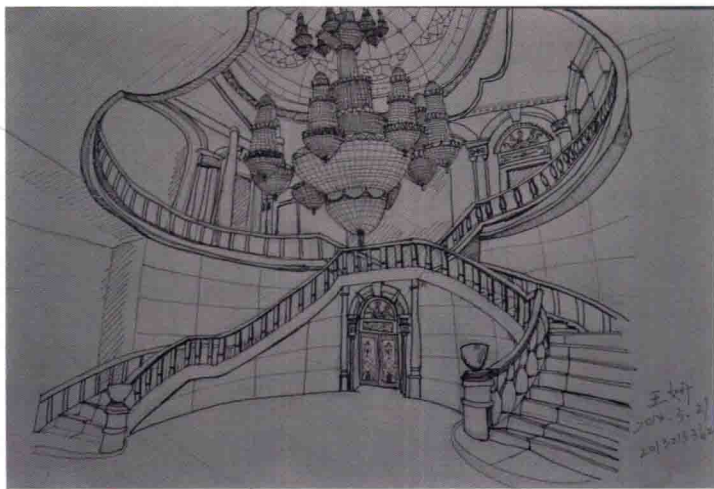
第二节 影视动画场景的类型

影视动画的场景通常有不同类型，需要创作者分别从场景类型的不同布局结构与规模、色彩基调与气氛效果、以及风格样式等方面做出造型处理和细节设计。

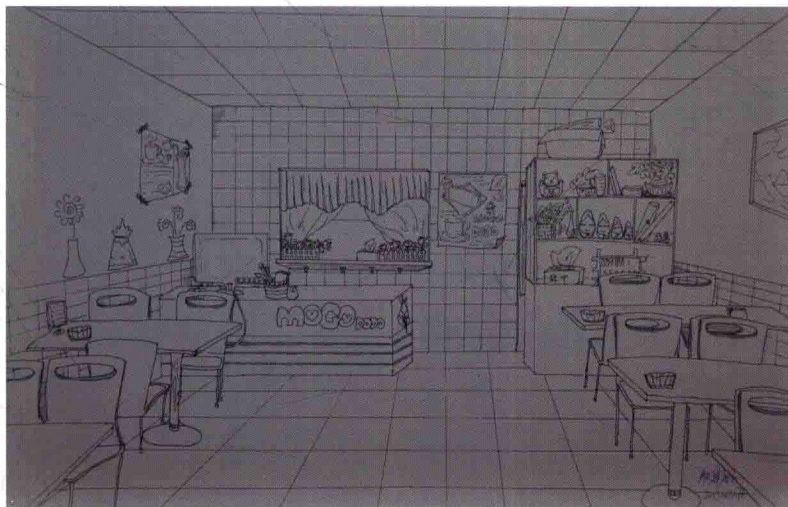
动画场景依据表现对象的差异，可分为内景、外景和内外结合景等几大类型。

一、内景

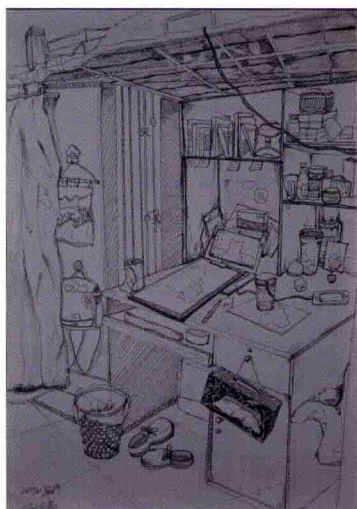
内景是指相对外景而言，较为封闭和狭小，具有内聚性的内部结构空间。如各种建筑物的室内、隧道、洞穴内等(图1-1、图1-2、图1-3)。



1-1 学生作业 王妍



1-2 快餐店 耿梁西子

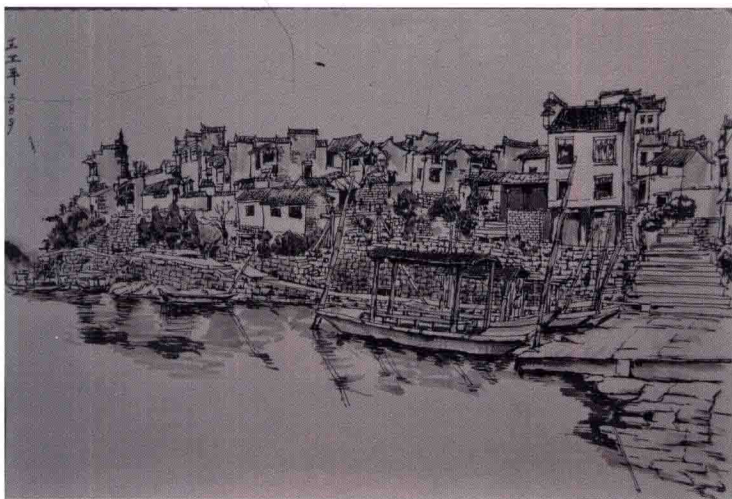


1-3 寝室一角 刘金莉

室内场景是角色活动的重要区域，涉及对于各种家具、家用电器及室内装饰物的表现，对于剧情设定的角色性格、生活习惯、兴趣爱好等特征有暗示、强调的作用。如在法国动画片《美丽城三重奏》中，对祖孙两人生活的老屋中的室内场景有深入细腻而又轻松生动的表现：丰富且种类繁多的各式家具、生活用品，陈列装饰品营造了一个平淡俭朴、略显杂乱但又不失温馨的家居环境，与片中奶奶对孙子无微不至地关爱紧密契合。

二、外景

外景是指相对于内景而言，较为开阔和宽大，具有扩散性的外部结构空间。如城市街道、江河湖海、山川、草原、森林沼泽等（图1-4）。



1-4 渡口小景 王玉平

三、内外结合景

内外结合景是指兼具内景和外景的表现内容和特点的空间场景，是内景和外景两者构成元素的有机结合。

第三节 影视动画场景的构成元素

一、物质元素

动画场景的物质元素涵盖各种自然与人造景观、器物、工具、配饰等内容。物质元素通常是可量化与感知的实体。



1-5 学生作业

二、效果元素

动画场景的效果元素涵盖色彩、光影、材质、肌理等内容。效果元素如色彩、光影是不可量化只可感知的虚体。

第四节 影视动画场景的艺术风格

一、场景的风格

场景在造型表现形式上的多样性风格,使得场景在叙事功能外,还有着丰富的寓意性,这对影片的主旨观念和情感氛围的传达,起到了重要的作用。影视动画场景的艺术风格样式,我们大体可将其区分为写实性、表现性和寓意性等三大类型。

(一) 写实性场景

写实性场景是忠实于客观场景及其景物的形态与空间架构特点,对场景的比例透视、空间结构,乃至物象细节的表现等都力求真实,强调对场景物象造型要素的具象再现。此外应说明的是,传统二维动画写实性场景的造型也经过了对场景一定的提炼、概括和归纳,因而具有较强的简约化和符号化特征。

如匈牙利动画短片《THEFLY》中的场景造型。片中场景以简洁、朴实的素描方式——一种偏黄褐色调,类似于褪色胶片的粗粝效果呈现,风格无疑是写实的,但又因为采用了苍蝇的第一视角设计,因而具有强烈的超现实主义的奇幻风格。

该片描述故事情节出奇的简单,讲述了一只苍蝇从树丛中被一幢别墅的窗玻璃反光所吸引而进入房内,被主人发现追打,被迫四处躲闪,最终被打死制成标本的全过程。在这部几乎全是由各式场景呈现的短片中,大量采用类似苍蝇复眼视域的广角透视效果,完整展现了从室外到室内各个不同场景的特征,绘制极为细腻和生动。值得一提的是,该片以动画制作中较为罕见的纯粹第一视角创作完成,制作于CG技术尚处于萌芽状态的1980年。在不能将复杂的场景细节通过CG技术化繁为简,只能依靠手绘方式完成难度极高的复杂场景透视效果的条件下,创作人员深厚的造型功力和非凡的毅力无疑让人钦佩。

俄罗斯动画片《老人与海》的场景设计将古典主义油画的写实技巧与动画制作样

式完美结合,更展现出令人惊叹不已的画面效果。全片每一帧画面都是在玻璃板上绘制而成的,与传统二维动画以线勾勒,平涂色彩的绘制方法可谓大相径庭。

影片中的角色和场景都以严谨具象的形体,饱满丰富的色阶变化绘制而成。可以说,该片的每一帧画面都是一幅精美绝伦的风景油画,可明显看出英国特纳,法国印象派,俄罗斯巡回展览画派等欧洲著名风景大师、流派造型语言和风格的印记。场景不仅成功地塑造了不同光色条件下,天空与大海壮阔迤迳的宏伟,云卷浪飞,海天一色的壮丽,而且对于飘摇不定的自然物象,如船桨搅动的水花,海面升腾的薄雾,斑驳的阳光等一些微小的细节,都描绘得非常生动传神,展现出作者极为扎实的造型功力。

随着近年来CG(Computer Graphics)技术全面介入动画创作各领域,且技术的发展日新月异,CG动画造型非但不再囿于二维平面风格的单线平涂的简化,而且将“写实”的造型风格发展到一个前所未有的高度——几可乱真。细腻宏大而真实的场景中,细节层次丰富的丛林,波光鳞鳞的江河湖海,肌理丰富的土地、岩石等物象,其逼真程度,都让人叹为观止,呈现出许多前所未见的视觉奇观,可说是对动画造型设计理念和技术的极大拓展;但反过来,这也对造型师的艺术素养和技术储备,提出了更高地要求。

(二) 表现性场景

法国动画片《美丽城三重奏》在场景设计中的内涵表现性环节可谓浓墨重彩。

首先,场景的呼应在片中是作为推动情节发展,特别是体现创作观念的重要手段。如对于苏莎和查宾祖孙俩居住的老屋场景的表现。影片开始时,倒叙回顾了查宾的童年生活。这时的场景为我们展现的是芳花漫飞、树影婆娑掩映的老屋前,祖孙两人相依相伴的怡然自得和一派生机盎然的温馨田园风光;而后,随着城市化扩张向乡村地区逐步蔓延,围绕着祖孙两人居住的老屋周边出现了越来越多的塔吊和鳞次栉比的屋舍,他们的生活环境也不再像以前般清幽恬静,而是变得日渐喧嚣与逼仄。时光如梭,当老屋的场景伴随着一列火车鸣叫嘶吼着轰然驶过,再次出现于观众眼前时,一条高架铁路桥已经粗暴地横跨在老屋之上了。老屋被挤压倾斜得残破不堪,摇摇欲坠。通过对于老屋在影片中呈现形态的前后对比,巧妙影射和鞭挞了资本主义工业化扩张对于个人私权的侵犯和生存空间的倾轧。

动画影片《父与女》的场景设计里,多运用意象化、表现性的线形施以简约的淡彩,

形成古朴雅致的造型样式与意境深邃的诗化风格,颇有东方尤其是中国艺术形制的韵味,更使其作品超凡脱俗于大多数欧洲动画的面貌。如本片中仅有的几个特写镜头中,季节更迭里风吹叶落、倦鸟独飞、孤树独立在空旷雪地上等意象,无不呈现出一派萧瑟冷寂的境界,象征着缺失父亲关爱的女儿生活的艰辛,情感的无依,明显可在其中品味出中国传统文人画的隐喻符号表达特点和“意境”氛围营造;象征着时光流逝的单车车轮承载着逐渐老去的女儿一次次地来到与父亲别离的湖畔林阴道上,与她相对而行偶遇的不同路人却由老到幼地依序出现,这其中更蕴含着周而复始,生命轮回的深刻寓意。场景里这一切细节化的设计都给人留下了深刻的印象。

(三) 寓意性场景

与写实性和表现性场景有所不同的是,寓意性是指在场景的设计中,物象不再仅是地域环境和角色活动的背景空间,而是具有较为独立而复杂内涵指涉的表意化符号。而这一表现形式,通常具有浓厚的隐喻和象征意味。日本动画大师押井守的代表作《功壳机动队》就是这种表现形式的范例。

《功壳机动队·GIS》(简称GIS)和《功壳机动队·Innocence》(简称Innocence)这两部影片中各有一段长达数分钟,游离于主要情节叙事,节奏缓慢的意识流影像设计,这是影片内蕴指涉与地域民族文化彰显最为明晰和凸显之所在。

在《GIS》中,阴暗忧郁的城市街景里,低飞的巨型客机几乎是擦着高耸的摩天大楼掠过,满布着垃圾的航道河,淅沥的细雨中突兀闪烁的行道灯,鳞次栉比的破旧高楼上密匝着各式店招、商品广告、逼仄街道和高架桥上踽踽而行的漠然路人、霓虹刺目的灯光下静默的人体模型……灰暗青冷的画面中,这些象征压抑、绝望、残败的意象接踵而至,在低徊哀婉的女声映衬下,难以言状的忧伤情愫四下弥散。押井守在影片中所着力探讨的,并非是进化到无远弗届的先进技术,也不是匪夷所思的剧情架构,而是当人工智能的发展已脱离了人类地控制,具有人类所独有的主体意识,也就是说当人工智能最终取代了人类,进而占据了整个社会的支配者地位时,被放逐与边缘化的人类对于自我身份和存在意识,对于不可知未来的迷茫之感。

而在《Innocence》中,这种“物哀美”的审美意念亦成为贯穿影片剧情架构和场景设计里的内核主旨,作者将其或刻意,或隐晦地加以彰显。典型例证如庙会祭祀游

行的一段斑斓绚丽，如梦如幻的影像，一反《GIS》整体场景设定的压抑和灰暗，将浮华明丽的影像色调表层下暗涌的深刻悲凉以一种极至对比手法凸显，更像是这种“物哀”之美仪式般地物化显现：在漫天飘飞的纸屑与彩带中，充满龙纹、关公像等中国传统文化和民俗符号，金碧辉煌的庙宇神轿载着体量巨大的三牲、神灵等模偶气势恢宏地渐次出场，在光怪陆离的西方后现代风格的城市街道巡行。这些场景里，传统与现代，东方与西方文化元素符号混杂糅合，鲜活显现了日本文化的内在质素。在神轿之上带着面具的“能剧”演员们的肢体表演剧烈而又隐忍，一旁观看的众多路人已然不复《GIS》里的真实肉身，而是带着各式神鬼面具，静寂无言地木然伫立在街道两旁。华丽炫目的游行之后，众人焚烧人偶的祭祀性仪式随之上演……整段画面中，缓慢而行云流水般不断流转的摇移镜头伴随着紧密、渐强的鼓点和典型日本能乐风格，高亢震撼的女声演唱此消彼长，循环递进，科技对人类异化的主题内蕴至此终于达到了高潮。显然，这些场景都以超越理性的纯粹感性的宣扬，让观众从更深层面去感受剧情中所蕴含的深入骨髓的“物哀”式的悲壮之情。

俄罗斯动画片《故事中的故事》中两段关于卫国战争的场景，其寓意性风格的表现更值得一提：夜晚的花园里，昏黄的路灯下，一对对的青年男女正跳着探戈舞，这时的背景音乐是《疲惫的太阳》。这首节奏轻快的著名舞曲，由于在苏联卫国战争时期得广泛流行而被赋予了沉重的象征意义。

桌上的餐布随风翻动，寓意着和平生活即将被打破。镜头突然数次瞬间定格，快速推至特写的镜头里，男人一个个从女人怀里消失，只剩女人张开的双臂惊愕地悬停在空中。拉至中景的画面里，男人们变身一个个穿着大衣背枪的士兵，从女人身边漠然走过，幽灵般消失在雨雪纷飞的夜色中，隐喻着注定凶多吉少的命运。这时的风更大了，桌上的餐布被吹得如波浪般翻动。拉至全景的镜头里，驶过的火车车窗透射的灯光映照着仍呆立站在水面的女人们。伴随着急促地敲打门窗的声音，三角形的战地来函如雪片般飞来，抓取信函的女人们舞动双手，这时的镜头在三者间来回快速切换。配合着渐强的，如泣如诉的大提琴乐音，叠印着只言片语，却字字惊心的不详讯息：你的丈夫、兄弟、儿子死亡、受伤或者失踪！与之前幽灵般的士兵们走向战场完成了前后场景的叙事呼应。

紧接着的转场画面里，独行女人拖着沉重的步履走过黯淡的路灯，走进吞噬一切

的黑暗……无疑的，她们将进入生命里最为无助和悲伤的严冬。餐布已飞上了半空，原来的幸福生活这时已彻底颠覆。火车鸣叫着疾驰而去，卷起树叶兀自飘零，落入平静的水面。但显然，此时的平静已然物是人非。生命个体的命运之脆弱与无助在艰难时世中尤甚，就如那片颤然的树叶般，无从决定自己飘飞的起点和终点。

当战争结束，相似的舞会场景再次出现时，只有寥寥几对男女还能相拥而舞，坐在中间那位拉着手风琴的军人也只剩下了一条腿，绝大多数的女人形影相吊，显然，她们与亲人再也无法相拥。胜利日漫天绽放的绚丽烟花与她们依然如故，悬停在空中张开的双臂互为映衬，彼时的全景切分为每个女人如雕塑般的特写，与残酷的讯息，象征祭奠的伏特加酒和面包，庆祝的烟花一道共同注解了战争胜利得沉重代价……