

高等院校动画艺术专业教材

场景设计



湖北长江出版集团

湖北美术出版社

→ 吕锋 著

D 动画

场景设计

高等院校动画艺术专业教材

湖北长江出版集团 湖北美术出版社

吕锋 著



责任编辑 / 戴建国 吴开
助理编辑 / 赵 诣
封面设计 / 吴开
技术编辑 / 程业友

图书在版编目 (CIP) 数据

动画场景设计 / 吕锋著.

—武汉: 湖北美术出版社, 2008.12

高等院校动画艺术专业教材

ISBN 978-7-5394-2484-2

I. 动 …

II. 吕 …

III. 动画—背景—造型设计—高等学校—教材

IV. J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2008) 第 170613 号

动画场景设计

© 吕锋 著

出版发行: 湖北美术出版社

地 址: 武汉市洪山区雄楚大街 268 号

电 话: (027) 87679522(发行) 87679553(编辑)

传 真: (027) 87679523

邮政编码: 430070

H T T P: www.hbapress.com.cn

E-mail: hbapress@vip.sina.com

制 版: 湖北浩艺设计制作工作室

印 刷: 湖北恒泰印务有限公司

开 本: 889mm × 1194mm 1/16

印 张: 7 印张 字数: 150 千字

印 数: 3000 册

版 次: 2008 年 12 月第 1 版

2008 年 12 月第 1 次印刷

书 号: ISBN 978-7-5394-2484-2

定 价: 45.00 元 (附赠光盘 1 片)

高等院校动画艺术专业教材编委会

- 执行主编: 朱明健 (武汉理工大学艺术与设计学院 副院长、教授)
邢国金 (中国动画学会动画教育委员会 秘书长)
- 编 委: 严定宪 (上海美术电影厂 前厂长、一级导演)
段 佳 (北京电影学院动画学院 教授)
王 钢 (上海同济大学传播与艺术学院动画系 主任)
常 虹 (中国美术学院传媒动画学院 副院长、副教授)
孟 军 (北京大学软件学院数字艺术系 副教授)
陈 瑛 (武汉大学新闻传播学院 主任、教授)
魏光庆 (湖北美术学院动画学院 院长、副教授)
张瑞瑞 (湖北工业大学艺术设计学院 副院长、教授)
周 艳 (武汉理工大学艺术与设计学院动画系 主任)
凌 纾 (上海美术电影制片厂 一级编剧)
金 琳 (上海同济大学传播与艺术学院 副教授)
陆成法 (上海邦德学院动漫学院 副院长)
翁子扬 (武汉大学国际软件学院数字艺术系 副教授)
吴云初 (常州纺织服装职业技术学院艺术系 教授)
孙 菁 (东南大学艺术设计学院 讲师)
侯晓霞 (湖北美术学院动画学院 讲师)
吕 锋 (沈阳航空工业学院设计艺术学院 讲师)
汤晓颖 (广东工业大学艺术设计学院 讲师)
潘 俊 (中南民族大学美术学院 讲师)

组稿编辑: 戴建国 (湖北美术出版社高校教材事业部 主任)

联系电话: 13995572128 QQ: 513433538

参编学院: 北京电影学院动画学院

中国美术学院传媒动画学院

上海同济大学传播与艺术学院

武汉理工大学艺术与设计学院

湖北工业大学艺术设计学院

湖北美术学院动画学院

武汉大学国际软件学院

上海邦德学院动漫学院

常州纺织服装职业技术学院

沈阳航空工业学院设计艺术学院

中南民族大学美术学院

广东工业大学艺术设计学院

武汉软件工程职业学院

前言

人才是第一生产力，因此，培养动画人才已成为当前发展我国动画产业的首要任务。

近几年来，我国动画教育产业发展异常迅速，全国已有 200 多所大专院校开设了动画专业，而且已经有几所独立的动画学院。教学设施还在不断完善，教学质量也在不断提高，我国动画教育将逐步形成自己的特色和体系。

动画是一门独立的又是综合性的学科，它是艺术与科学的高度结合，涵盖面十分广泛，既包括影视、漫画、游戏的原创和制作等艺术领域；又包括当今高新科技数字技术等多方面的应用。因此使动画突破了原有的专业界限而形成“泛动画”的全新概念。这就对动画教育提出了更多、更高、更新的要求，同时也为动画教育的内容开辟了更加广阔的空间。动画不仅仅是为儿童制作的影视作品，而且可以成为所有观众都喜爱的一种娱乐形式，“全龄动画”已经是目前国际流行的文化现象；动画不仅仅是一门艺术，而且是一种能够广泛应用的现代科技的表现形式，3D 动画可以创造一个虚拟世界；在市场经济条件下，动画不仅仅是艺术和科技综合运用的新兴产业，而且已逐步成为一个世界性的文化产业，有着丰富和特殊的经济内涵，在管理、经营、开发等各个领域都有很多需要研究的课题。根据上述动画产业的发展动态，可以想见，动画教育所要面对的知识领域将是相当宽广的。

由于过去我国动画产业不甚发达，动画教育也相对滞后，因此亟需加强基础理论的建设。今天，积极开发编写和出版动画理论著作与动画教材已成为一项非常重要的文化经济并举的综合性工程。近几年来，动画教程的编著和出版已十分活跃，品种也在逐渐增多，也引进了一些动画教材版本，这对促进我国动画教育的发展都是十分有益的。

这次湖北美术出版社出版了《高等院校动画艺术专业教材》，又是一套内容比较丰富的动画理论著作。它关注了当前各国动画的最新发展，将动画的创作理念、创作方式和科技手段等方面进行了有机结合，内容包含了动画创作的各个重要组成部分以及各种专业知识、基础训练、操作技巧和作品分析等。可以达到“培养学生形成一种系统性的、创造性的专业思维习惯”和“锻炼学生将理论联系实践的动画操作能力”的宗旨。无论对于动画教学工作，还是对动画专业人士和动画业余爱好者来说，这都是一套很有实用价值的参考丛书。

希望我国动画教材的出版工作，在动画专家和出版界同仁的共同努力下，不断充实、不断完善、不断提高、不断更新，加速提高我国动画教育的水平，为不断培养更多动画优秀人才作出贡献。

序

五千年的中国文化底蕴给予我们取之不尽用之不竭的艺术源泉。我们曾怀旧于中国动画所获“中国学派”的国际美誉，与自喜相伴的是沉思，我们未曾感到轻松。

如今，欣逢改革开放，动画教育与产业有了一个前所未有的发展机遇，我们感悟到动画教育的责任重大，培养一批优秀的动画艺术人才来继承、发扬和创新动画艺术已刻不容缓。

动画作为一门独特的艺术形式，自诞生以来就为人们所喜闻乐见，在百余年的发展历程中，不断地完善与发展，其外延也不断地得到扩展，尤其是随着 IT 技术的迅猛发展，动画早已渗透到了影视、游戏、网络等各个领域之中。

动画场景设计是动画创作中重要的组成部分，涵盖面很广，包括影片中各主场景的色彩气氛图、平面图、立体鸟瞰图、景物结构分析图等。一方面，它给动画导演提供了镜头调度、运动主体调度、镜头构图、景物透视与光影及空间想象的依据；另一方面，也直接影响着整部作品的艺术水平。动画场景设计是一门集功能性与艺术性于一体的空间造型艺术。

值得一提的是，《动画场景设计》的撰稿人吕锋是一位年轻的动画创作者，也是沈阳航空工业学院动画专业讲师。他以自己的实践体验与教学经验的总结来撰写此书。以自身独特的感受来奉献给广大读者，相信它会给动画艺术的学子提供一条更为便捷的入门路径，从而进入动画创作的自由空间。

把简单的事情复杂化，是故弄玄虚；把复杂的事情简单化，是一种能力。只要坚定学习的信心，动画其实很简单，让我们共同迎接中国动画辉煌灿烂的未来。

中国艺术研究院研究员、博士生导师
中国美术家协会美术理论委员会委员 翟墨
中国文化部艺术系列高级职称评审委员

1	第1章 动画场景设计概论
1	1.1 动画场景设计风格类型与任务
12	1.2 场景在动画片中的功能
15	1.3 动画场景的特性
17	1.4 动画场景设计的要求
19	1.5 动画场景设计的构思方法
21	第2章 动画场景空间设计与镜头表现
21	2.1 场景空间设计
26	2.2 景别
27	2.3 构图
29	2.4 动画场景透视表现
38	2.5 镜头运用
43	第3章 动画场景色彩创作
43	3.1 色彩的情感与象征
48	3.2 动画场景的色彩类别与作用
50	第4章 动画片的光影造型
50	4.1 光影造型概论
54	4.2 光影在动画片中的作用
55	第5章 动画场景中的陈设道具与材质表现
55	5.1 场景中陈设道具的定义与运用
56	5.2 陈设道具设计与绘制
59	第6章 动画场景设计图的制作
59	6.1 场景设计与制作软件工具介绍
61	6.2 场景方位结构图的制作
62	6.3 场景气氛图制作
88	第7章 动画场景设计欣赏
88	7.1 原创获奖动画场景设计欣赏
91	7.2 中国动画场景设计欣赏
93	7.3 外国动画场景设计欣赏



第1章 动画场景设计概论

本章导读

本章学习的目的和教学重点是：通过本章的学习，使学生了解动画场景设计风格类型与任务、场景在动画片中的功能、动画场景的特性、动画场景设计的要求、动画场景设计的构思方法。重点掌握动画场景的特性和动画场景设计的要求。

1.1 动画场景设计风格类型与任务

1.1.1 “场景”与“背景”

1) 背景的基本定义

通常是动画片中角色造型所处的环境空间。它可以采用多种形式绘制完成。背景可分为有单层背景和多层背景两种类型，目前国内外市场上的许多背景均是由电子计算机制作与合成的。

2) 场景的基本定义

通常是指影视和戏剧中的场面，是推动动画片剧情单元场次的特定环境空间。我们要首先明确的是所谓场景与所谓环境并非是相同的定义，它们两者之间既有联系又有区别。所谓环境是指影视剧本所涉及的时代、历史背景以及具体的自然环境或地域等要素，还包括剧中主要角色活动的场所和空间，它是一个广义的、涉及范围较大的定义。而场景是特指使剧情展开的、具体的、物质的单元场景，每一个单元场景均是构成动画片环境的基本要素。

3) 动画场景设计的基本定义

动画场景设计是指在动画片中除了动画角色造型以外的，随着时间的改变而变化的一切物体的造型设计。

1.1.2 动画场景的类型

如果从故事题材的角度划分，动画场景可分为现实生活类、古代生活类、科幻类等；如果从动画场景所要表现的内容分类，动画场景可分为自然风景类、城市建筑类、意象空间类与抽象场景类等。通常业内人士依据文学剧本和导演分镜头台本中所涉及的内容和剧情的要求，将动画场景的类型一般可分为室内景、室外景和室内外结合景三种类型。

1) 室内景

室内景主要是指角色造型所居住与活动的房屋建筑、交通工具的内部空间。与此同时，室内景又可分为私人空间和公共空间两种。

由于室内空间具有小型化、私密化、个性化的特征，通过观察其中的陈设和空间布局以及色彩配置就可以大致判断出主人的身份、性格、爱好、经济收入、社会阶层、时代背景和地域环境等诸多情况。因以，在设计私人室内空间场景时，一定要根据动画剧本所揭示的角色造型的特定情况来考虑，进而设计其中的道具、空间布局和色彩。(图1-1-1、图1-1-2)

美术设计者在设计室内公共空间的场景时，应着重考虑地域、时代与功用，同时还要考虑到建筑本身的尺度与角色造型间的比例关系。^①(图1-1-3~图1-1-6)



图1-1-1 选自动画片《芭比娃娃》中的私人空间室内景



图1-1-2 选自动画片《超人特工队》中的私人空间室内景



图1-1-3 选自动画片《跨越时空的少女》中的公共空间室内景——实验室



图1-1-4 选自动画片《跨越时空的少女》中的公共空间室内景——篮球馆

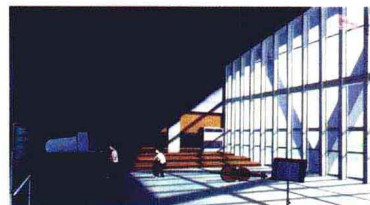


图1-1-5 选自动画片《跨越时空的少女》中的公共空间室内景——排练场



图1-1-6 选自动画片《跨越时空的少女》中的公共空间室内景——图书馆

^①角色造型设计也称动画人物造型设计，是美术设计者根据动画剧本和动画导演意图创作的动画片中的角色形象图稿。是绘制人物造型比例图、人物表情图和人物转面图的依据，是参与创作和制作人员共同参照的剧中角色基准造型。许南明主编：《电影艺术词典》，中国电影出版社，1986年12月，第579页。



图 1-1-7 选动画片《狮子王 III》中的室外景——自然场景

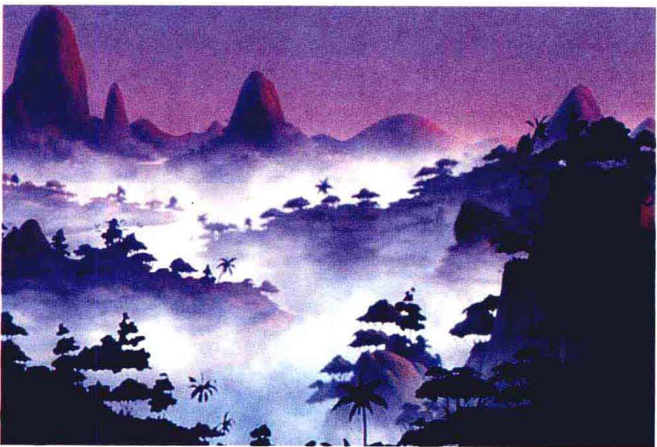


图 1-1-8 选动画片《狮子王 III》中的室外景——自然场景



图 1-1-9 选动画片《浪客剑心追忆篇》中的室内外结合景

2) 室外景

室外景通常是指包括建筑内部之外的一切自然和人工的场景。由于动画片具有假定性，因此动画场景的制作是人为设计和绘制的结果，它既可用二维手工绘制，又可用 3D 建模，也可以采用两者结合的方式。因而，在动画场景设置上美术设计者可以有很大的自由创作空间，但美术设计者在设计时也要根据动画剧本的要求来考虑其时代与地域因素的制约。(图 1-1-7、图 1-1-8)

3) 室内外结合景

室内外结合景通常是指室内景与室外景结合在一起的景观，它既涉及室内与室外、院内与院外，也涉及室内外景与院内外景结合在一起的景观，基本属于组合式场景。其特征是内外兼顾，结构比较复杂，富于变化，空间层次丰富。(图 1-1-9 ~ 图 1-1-11)

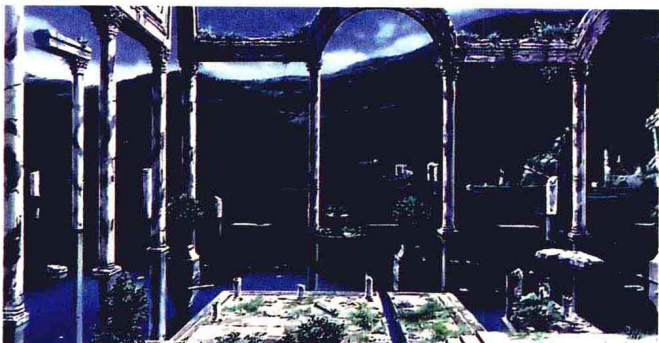


图 1-1-10 选动画片《吸血鬼猎人》中的室内外结合景

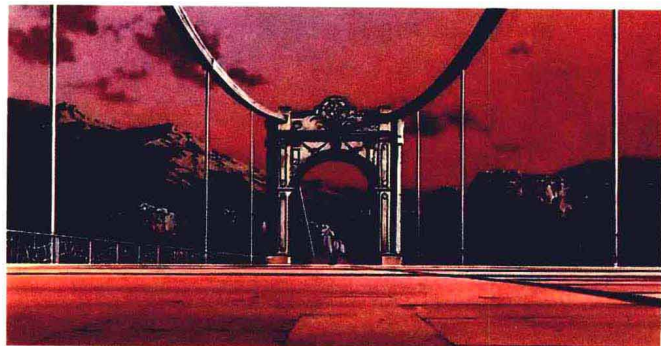


图 1-1-11 选动画片《吸血鬼猎人》中的室内外结合景

4) 主场景

主场景通常是指展开动画剧情和主要角色造型活动的特定的空间环境。每部动画片的主场景均是根据动画剧本剧情的场次来划分的。通常来讲，每部动画片均有特定的主场景。主场景表现的是故事主体所在的环境和地点。在一部动画长片或系列动画片中会有多处主场景，通常动画剧本会提供几处主要活动场所。诸如，1994年美国迪斯尼公司出品的影院动画片《狮子王 I》，故事发生的地点在非洲草原。影片开场出现草原上突兀的巨石，就是整部动画片中多次重复出现的主场景。因此，“巨石”已经成为《狮子王 I》《狮子王 II》《狮子王 III》中典型的 Logo。^①日本动画片《地海传奇》也是如此。（图 1-1-12、图 1-1-13）

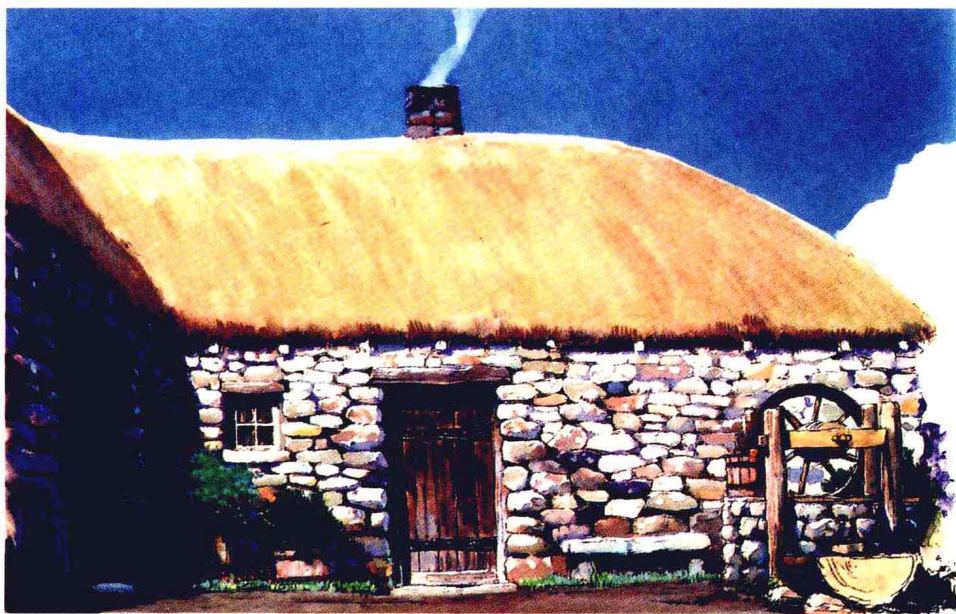


图1-1-12 选自动画片《地海传奇》中的主场景——白天



图1-1-13 选自动画片《地海传奇》中的主场景——夜晚

^①《狮子王 I》共翻译成27种语言，在46个国家播放，创造了7.5亿美元的历史票房纪录，相关商品收入超过10亿美元。此外还有2000万美元的录像带收入，并获得多项奥斯卡奖项。



图 1-1-14 选自动画片《秒数 5 厘米》中的主要场景



图 1-1-15 选自动画片《千与千寻》中的主场景

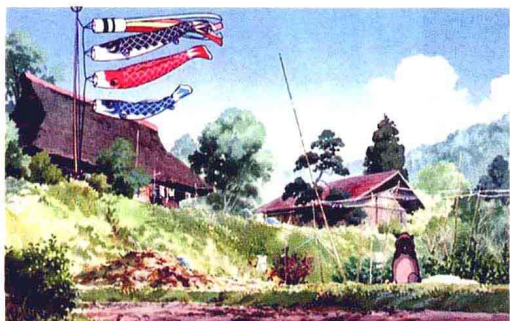


图1-1-16 选自动画片《平成狸合战》中的主要场景



图1-1-17 选自动画片《花木兰》中的场景

5) 主场景设计的要点

①从动画剧本出发, 把握影片主题:

当美术导演看到文学剧本或文字分镜头台本时, 第一步就是研究动画剧本, 分析其主题后, 才能就所要设计的主场景进行下一步资料的收集、整理与运用。(图 1-1-14)

②收集和运用各种与动画剧情相关的资料:

艺术创作源于生活, 又高于生活。动画片的创作也遵循这条法则。美国的沃尔特·迪斯尼和日本的宫崎骏在进行创作前, 总是尽可能地收集到与动画剧本相关的素材。(图 1-1-15)

③主场景的设计要适合角色的活动:

在动画片中, 角色造型是演绎故事情节的主体, 场景的设置应围绕主体来进行, 即场景服务于主体。因此, 主场景的设计者要从角色造型入手, 要充分研究和分析其角色的身份、职业、性格特征, 进而分析其内心世界。

④体现场景的时代特征:

时代特征是美术设计者进行动画场景设计时要考虑的重要因素。时代特征离不开三个层面, 即时代环境、社会环境和生活环境。

所谓时代环境通常指的是具有较大时间跨度的历史阶段或某一段历史发展的特定时期。(图 1-1-16)

所谓社会环境通常是指某一时代环境或历史时期的社会面貌和景象, 以及人们的精神面貌和地域的民族风俗与时代风尚等。(图 1-1-17)

所谓生活环境是指在特定历史时期或社会环境下, 人们的生活条件、生活方式、家庭状况、工作环境以及衣、食、住、行、用。其中生活环境以家庭生活环境最为重要, 由于每个家庭中的生活状况各有不同, 究其根源是由家庭的社会阶层、地位、职业、经济收入、个人兴趣爱好等元素决定的。这些元素糅合在一起, 就形成了一个具体的家庭生活环境氛围, 同时也反映了特定的时代特征和社会风貌。(图 1-1-18、图 1-1-19)



图1-1-18 选自动画片《僵尸新娘》中的场景

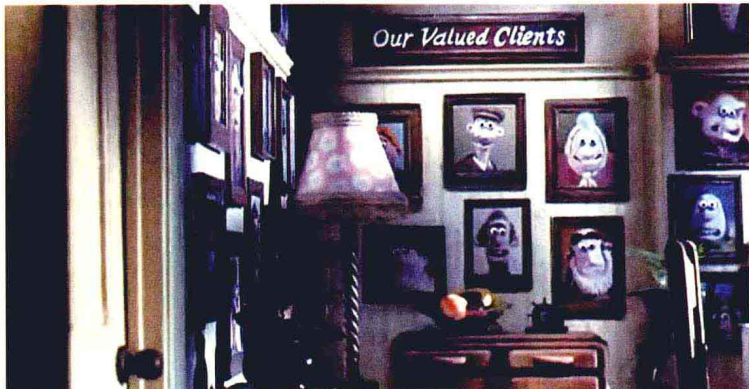


图1-1-19 选自动画片《超级无敌掌门狗》中的场景



图1-1-20 选自动画片《平成狸合战》中的场景



图1-1-21 选自动画片《怪物公司》中的场景

⑤主场景要根据动画剧本的要求，设计应具有地域特征：

要使动画片的场景独具魅力，主场景的设计就必须具有鲜明的地域特征。地域特征涉及某一地区的自然景观、植被、民风民俗、地形地貌、建筑样式、器物造型等与其他地区有着显著差异的物质。（图1-1-20、图1-1-21）

如美国动画影院片《星际宝贝》以美丽的美国夏威夷岛为其故事原形的场景，每一场戏、每一处场景均体现了珊瑚群岛的地域特征：高耸的椰子林，清澈见底的碧蓝海水，黄金色的沙滩，具有原始生态的草房，独有的草裙舞……（图1-1-22）

日本动画大师宫崎骏的众多动画片带有明显的地域特征，揭示了日本社会的各个层面，比较典型的有《龙猫》。片中向观众展现了参天树林、各色植物和日式木房的田园风光，给人一种温馨情感和童话色彩的生活感受。^①（图1-1-23、图1-1-24）

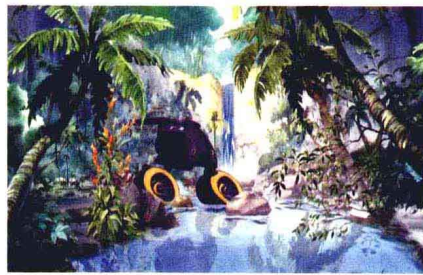


图1-1-22 选自动画片《星际宝贝》中的场景



图1-1-23 选自动画片《龙猫》中的场景



图1-1-24 选自动画片《龙猫》中的场景

^①范健祐：《日本动画来龙去脉》，载黄玉珊、余为政编《动画电影探索》，台湾远流出版事业股份有限公司，1997年10月，第143页中说宫崎骏的父亲是零式战斗机组合工厂的厂长。而在刘建的《映画传奇——当代日本卡通纵览》一书中则说：“宫崎骏的伯父在鹿沼市经营一家飞机工厂，宫崎骏的父亲在那里担任主管。”（参见百花文艺出版社，2003年1月，第53页）两者略有出入。

中国动画片中也有许多具有鲜明地域特色的作品，诸如影院动画片《大闹天宫》（上海美术电影制片厂1961年—1964年）、水墨动画片《山水情》（上海美术电影制片厂1988年）等。这些动画片大多改编自中国的神话故事或民间传说，在场景处理上具有强烈的中国特征。正如法国《世界报》评论的：“中国水墨动画柔和的景色、细致的笔调，以及表示忧虑、犹豫和快乐的动作，使这部影片产生了魅力和诗意。”（图1-1-25、图1-1-26）

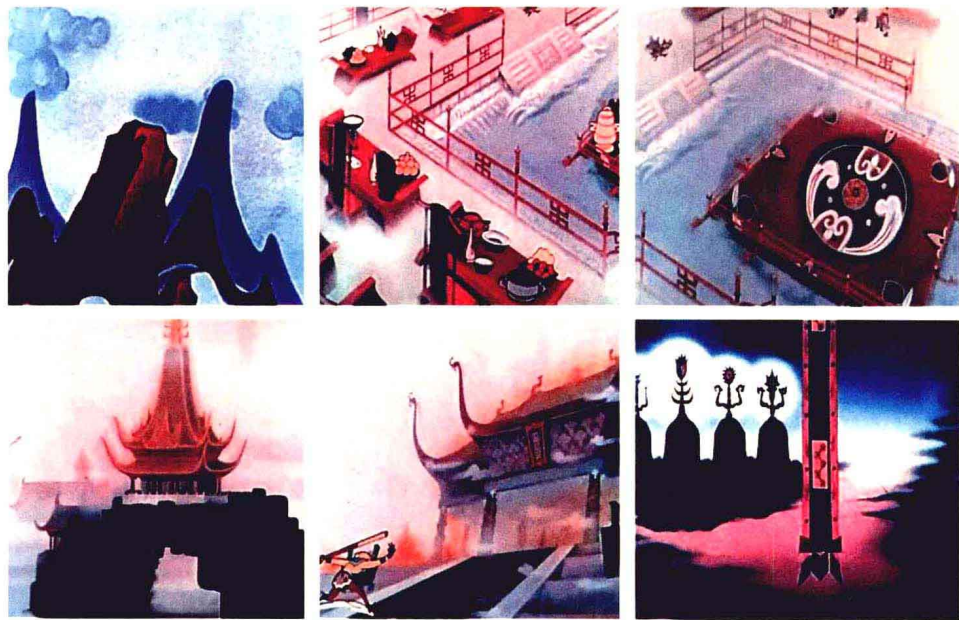


图1-1-25 选自动画片《大闹天宫》中的场景

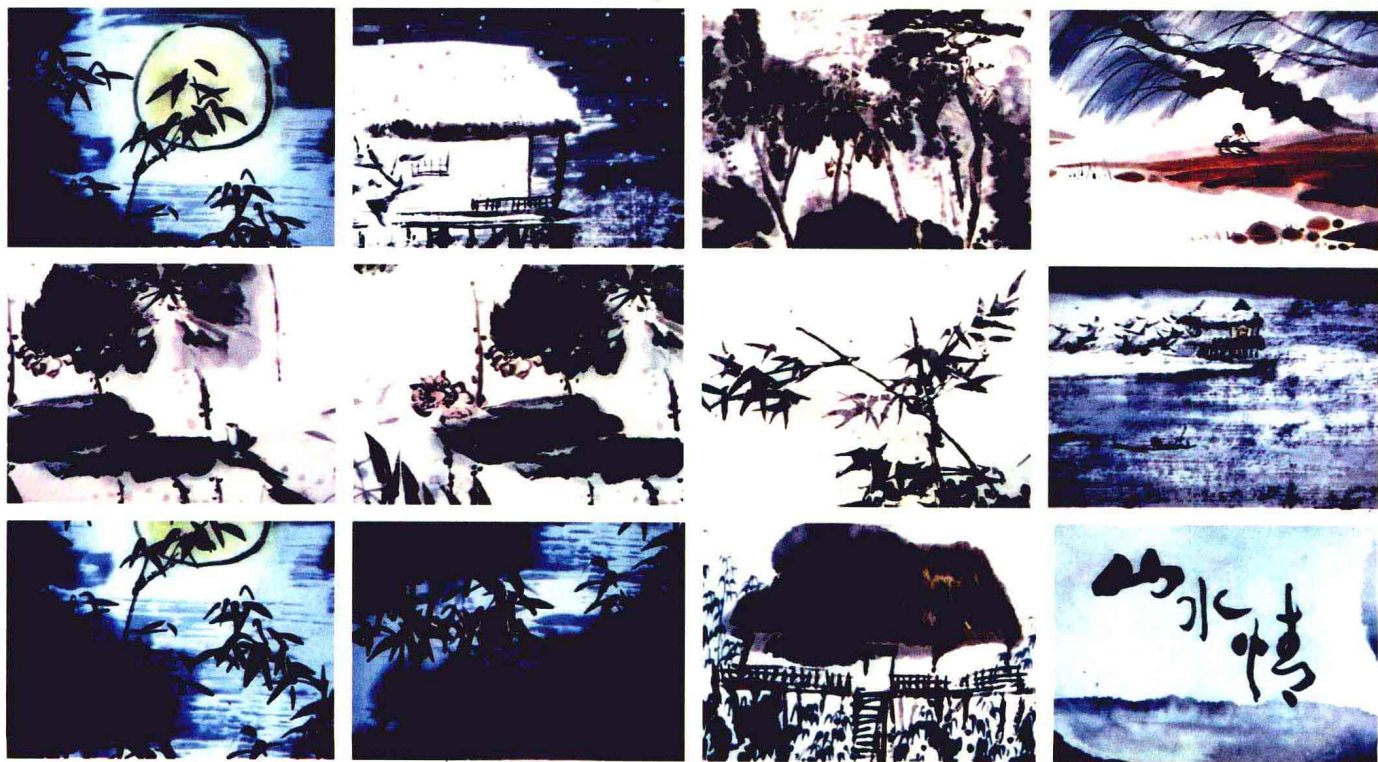


图1-1-26 选自水墨动画片《山水情》中的场景

◎主场景的设计要考虑人物活动的空间处理和场面调度：

所谓“场面调度”通常是指把演员放在场景中的适当位置。动画作为假定性艺术，其场景完全是美术设计者使用画笔、鼠标或压感笔制作的2D或3D的图像。美术设计者在进行动画场景设计时，人物活动的空间和场面调度问题是必须要考虑的。普通的真人影视作品都是运用摄影机或摄像机，将真人在场景中的表演记录下来，而动画片的表演却是一种虚拟的再现。(图1-1-27)



图1-1-27 选自动画片《最终幻想》中的场景

场面调度在动画片中，存在两个调度：一是人物调度，二是镜头的调度。在镜头的调度中要注意景别、视角、构图、运动等因素，即在一处场景中同时出现角色的一条或多条运动轨迹，选取不同的活动范围与空间。与此同时摄影机也可以在场景许可的范围内，根据动画导演和剧本的需要，进行不同景别、角度、构图，固定或运动镜头的调度。(图1-1-28)



图1-1-28 选自迪斯尼动画全书

1.1.3 动画场景设计的风格

1) 写实风格

① 写实的基本定义：

写实是对现实的忠实记录与再现，是一种基于时间与空间、相对固定的，并且符合自然规律和历史真实以及人们日常心理、生理习惯的相对的真实与再现。

② 写实风格场景设计的原则：

写实风格的场景设计是在传统动画片中常见的一种表现形式，通常是指从造型式样、自然材质、透视角度、光影与色彩等绘制方法的运用与处理上，遵循历史真实与自然规律，符合特定时间、环境以及光照情况下物体的自然属性，同时符合人们心理和生理习惯的一种场景设计方法。(图1-1-29)

造型式样的写实通常是指美术设计者在设计造型式样时，要注意历史的真实性、时代的要求和地域的特征，还要符合自然科学规律。造型式样的写实不是照搬现实生活，而是要将现实生活再加以艺术化的处理，



图1-1-29 选自动画片《儿时的点点滴滴》中的场景



图1-1-30 选自动画片《恐龙》中的场景

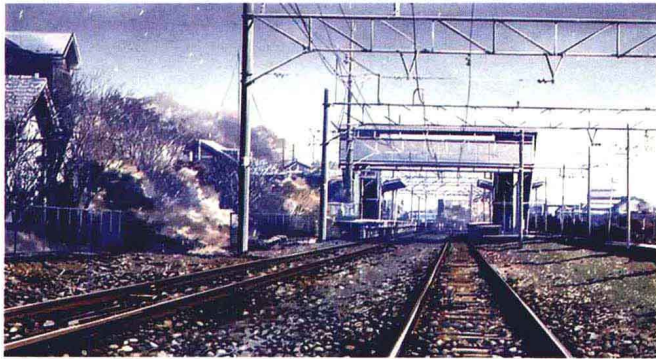


图 1-1-31 选自动画片《秒速 5 厘米》中的场景

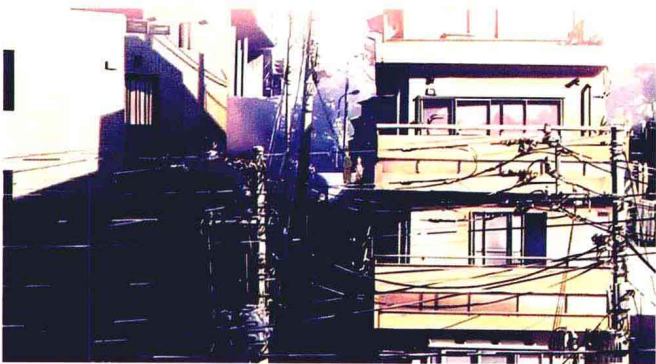


图 1-1-32 选自动画片《秒速 5 厘米》中的场景



图 1-1-33 选自动画片《秒速 5 厘米》中的场景



图 1-1-34 选自动画片《马达加斯加》中的场景

进而达到艺术的真实性。

自然材质的写实通常是指在动画场景设计中所涉及的材料和质地都遵循一定自然法则的规律性，并且符合人们公认的视觉感知。(图 1-1-30)

透视角度的写实通常是指在动画场景设计中所涉及的透视关系应符合科学的、常规的透视规律。(图 1-1-31)

光影关系的写实通常表现在：第一，符合科学的光学规律；第二，符合自然中物体被光线照射后所产生的投影效果与投影角度。(图 1-1-32 ~ 图 1-1-34)

色彩规律的写实通常是指在特定的光色条件下，物象色调的色彩形式，它遵循自然环境中人们视觉的常规心理。(图 1-1-35 ~ 图 1-1-37)

③ 写实风格场景设计的特点：

a. 真实感和亲和力，符合观众的欣赏水平和趣味习惯；

b. 画面精美，给人身临其境的感受；

c. 符合动画生产的需求。

④ 写实风格适合表现的动画题材：

a. 具有特定环境特征和指定环境与场景要求的动画题材；

b. 具有宏伟气氛的历史与科幻题材；

c. 动画剧作结构完整的商业动画片；

d. 具有深刻现实主题意义的动画片；

e. 制作周期长、制作人员众多的系列影视动画片。

⑤ 写实风格场景设计的重点：

a. 时间、地点、空间要明确。

b. 在动画场景平面图中，安排角色表演区域和行动路线。

c. 确立视平线的高度，找准透视关系。

d. 参考一手和二手资料，完善场景各个细部。

2) 装饰风格

① 装饰风格的基本定义：

所谓装饰风格是指具有一定程度规则性、秩序性的艺术表现风格。它具有很强的规则美、秩序美、形式美，它是将生活中的自然物体和绚丽的色彩，进行有机的概括并进行规则化、秩序化的处理，进而达到其形式上具有美感。

② 场景设计的装饰手法：

a. 归纳法处理：美术设计者将现实生活中的随意形体，经过秩序化地概括、归纳、整理，进而得到具有一定秩序感的形体造型。(图 1-1-38)

b. 平面法处理：在客观真实场景的基础上，将其原有的深度、空间、质地、光感等因素进行压缩化、平面化，将其三维空间的形体与造型转为平面化的概括处理。(图1-1-39)

c. 装饰化的处理：在客观原型的基础上，将场景中的装饰元素加以提炼并强化，其手法可以是具象的，也可以是抽象的。

在装饰风格设计的场景中，装饰色彩的运用不是孤立的，而是要根据场景及其主要角色的造型，以及平面化与单纯化程度的轻重来设计的。装饰风格的动画片在观众视觉中很醒目，诸如中国传统动画片《大闹天宫》的场景设计以中国大青绿山水和界画的表现形式为基础，借鉴佛寺、道观建筑和壁画的表现内容，并融入风景画中对立体空间的营造手段，极力以线条和色彩的规律变化来加强装饰效果，使得影片既具有空间的真实感，又传达出神话的恢宏幻想。此外，影片中几个关键性场景的环境渲染均有很大差别：诸如人间乐园花果山的生机勃勃；天庭上烟云缭绕，缥缈沉浮；龙宫中宝光闪烁，飘忽不定……装饰风格的背景融合了多种绘画技法与特点，尤其注重线条与色彩的繁复多变，以适于表现对环境气氛的不同需求。正如法国《世界报》评论的那样：“不但具有一般美国迪斯尼作品的美感，而造型艺术又是美国迪斯尼作品所做不到的，它完全表现了中国的传统的艺术风格。”为此，该作品1962年获得捷克斯洛伐克第十三届卡罗维发利国际电影节奖，1978年获得英国伦敦国际电影节年度杰出电影奖，1980年5月获得第二次全国少年儿童文艺创作评奖委员会一等奖，1982年8月获得厄瓜多尔第四届国际儿童电影节三等奖、第二届中国电影“百花奖”最佳美术片奖。

3) 漫画风格

漫画风格的动画片数量很多，诸如，日本漫画家臼井仪人的《蜡笔小新》、樱桃子的《樱桃小丸子》等。漫画风格的环境造型和场景设计较为简洁、概括、单纯，颜色设定力求简化。

4) 幻想风格

① 幻想的基本定义：

幻想是指非现实的、超乎日常生活和视觉常规与想象的、是非常规的思想与想象。(图1-1-40)

② 幻想风格的设计理念：

幻想风格的动画片多是依据动画剧情的要求，设计出极其大胆、夸张，具有超乎常规想象力和形式感的场景与道具，并在色彩的运用上采取新奇、大胆和非

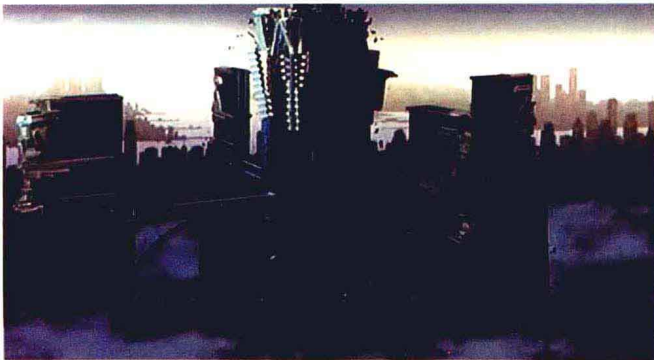


图1-1-35 选自动画片《大都会》中的场景



图1-1-36 选自动画片《四眼天鸡》中的场景



图1-1-37 选自动画片《五岁庵》中的场景



图1-1-38 运用归纳法设计的动画场景 李亚楠



图 1-1-39 选自动画片《青蛙的预言》中的场景

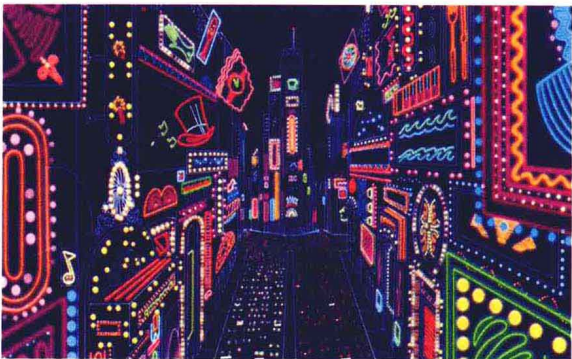


图 1-1-40 选自动画片《幻想曲 2000》中的场景



图 1-1-41 选自动画片《千与千寻》中的场景



图 1-1-42 选自动画片《千与千寻》中的场景



图 1-1-43 选自动画片《千与千寻》中的场景

常规心理与欣赏习惯的色彩处理,给观众一种新的视觉感受。例如,日本动画大师宫崎骏的《千与千寻》(Spirited Away, 2001年)。本片的场景设计将传统与现代很好地结合起来,作为影片中最重要场景“浴镇”,漂浮着一种怀旧的气息,动画导演把此镇上所有建筑设计成近代建筑中有代表性的“西化”日式风格,在传统的日式建筑中融合西方建筑特色,浴室的电梯、走廊、浴盆等通过想象夸张,给观众以新的视觉形象,此外白龙与千寻飞行的大场面还运用了数码CG技术,增强了视觉效果。因此,本片荣获第52届柏林国际电影节金熊奖、第75届奥斯卡最佳动画长片奖。(图1-1-41~图1-1-43)

5) 综合风格

①综合风格的基本定义:在一部动画片中,依据不同段落和动画剧作的要求,涉及到不同的美术设计风格。这就要求动画导演要有很强的组织与控制能力,将段落与段落之间运用巧妙的手法加以剪辑,使观众不论在心理上还是视听感受上,都能顺畅和连贯。(图1-1-44~图1-1-47)

②美国迪斯尼的《幻想曲》(Fantasia, 1940年)就是其杰出的代表。在1996年美国电影百年庆典的活动中,这部电影跻身于专业人士评定的、具有权威性的美国电影史100部经典影片之中。这是从4万部影片中挑选出来的100部影片,能够在这100部影片中占有一席之地的影片,其艺术上的成就给制作者及制作公司带来的无形资产,要远远超过盈利所带来的短期效益。《幻想曲》是一部音乐动画片,制作完成于1940年,是世界第一个使用立体音响拍摄的影片,分为8个段落。分别是巴赫的《D小调托卡塔和赋格曲》、柴可夫斯基的《胡桃夹子组曲》、保罗·杜卡斯的《魔术师的徒弟》、史特拉文斯基的《春之祭》、贝多芬的《田园交响曲》、庞开力的《祈祷舞》、穆索尔斯基的《荒山之夜》,舒伯特的《万福玛利亚》。^①

五光十色的光谱在不同颜色的背景上闪烁,象征着不同乐曲的音乐主题,装饰风格的设计像巴赫的音乐一样,给《幻想曲》一个如梦如诗的开篇。

第二部分《胡桃夹子组曲》原作为柴可夫斯基在圣彼得堡剧院创作的芭蕾舞曲,写实与装饰相结合的设计风格充分展现了大自然的美丽富饶,并通过四季的变化,表现出不同季节的自然特征。卡通风格的米老鼠站在悬崖上,指挥着云层、群星和天体万物,写实风格的设计在这里配合得天衣无缝。

^①20世纪90年代,《幻想曲》以录像带的形式发行,终于盈利。参见詹姆斯·斯图尔特:《迪斯尼战争》,赵恒译,中信出版社,2006年1月,第50页

第四部分一开始,摄影机就带领我们从数光年之外的太空,进入环状星云,穿过银河系,通过一团团雾影,在一片片红色的星云和一颗颗流星的伴随下,直奔地球,最后到达喷射着熔浆的火山口,以写实的风格演绎着古生物生息繁衍直到灭亡的景象。

第五部分是全片最美的段落之一,影片不但再现了原作中清泉石上流的美丽画面,而且还描绘了溪水中和小溪畔神话人物结伴而行的情形。装饰风格生动再现了原作的风貌。

6) 非主流动画短片的美术设计风格

①非主流动画短片的基本定义:主要是指在形式表现和内容追求上完全不同于主流的动画片,这类动画短片基本上不是一种商业运作模式。

②非主流动画短片有别于主流商业动画片,追求个性强烈,使用一些非常规的制作手法。诸如非主流动画短片《老人与海》是利用当今世界顶级技术制作而成的二维动画,俄罗斯的动画大师阿列克山大·彼特罗夫经过三年绘制而成,这部影片在非主流动画短片的发展史上是一次飞跃。^①(图1-1-48、图1-1-49)

此类非主流动画短片具有:

- a. 个性化、特征鲜明;
- b. 画面效果趋于纯美术的样式;
- c. 视觉形式感强;
- d. 不适合大规模生产与制作。



图1-1-48 选自动画片《老人与海》中的场景



图1-1-49 选自动画片《老人与海》中的场景



图1-1-44 选自动画片《幻想曲2000》中的场景



图1-1-45 选自动画片《幻想曲2000》中的场景



图1-1-46 选自动画片《幻想曲2000》中的场景

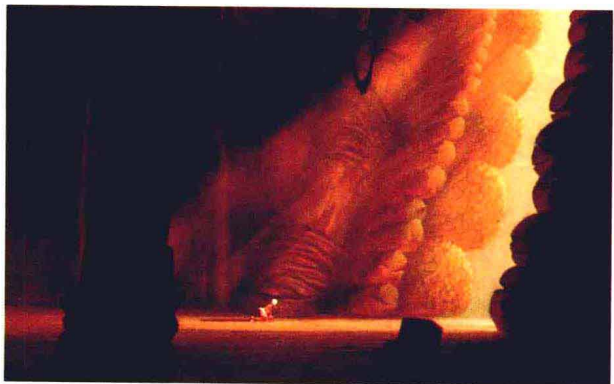


图1-1-47 选自动画片《幻想曲2000》中的场景

^①俄罗斯是动画制作的大国。早在20世纪30年代,苏联便制作出了《新格列佛游记》(木偶)《渔夫和金鱼的故事》(动画)等大型的动画片。但是在第二次世界大战之后,由于冷战和意识形态方面的原因,苏联动画片很少同世界交往,给人们留下印象的动画长片不多,只有《灰胖鸭》《冰雪女王》。另外,指令性的生产也使苏联动画片没有真正达到商业化制作的规模和自由,受约束较少的动画短片相对较为发达。参见祝普文主编:《世界动画史》,中国电影出版社,2003年9月,第二版,俄罗斯动画史。