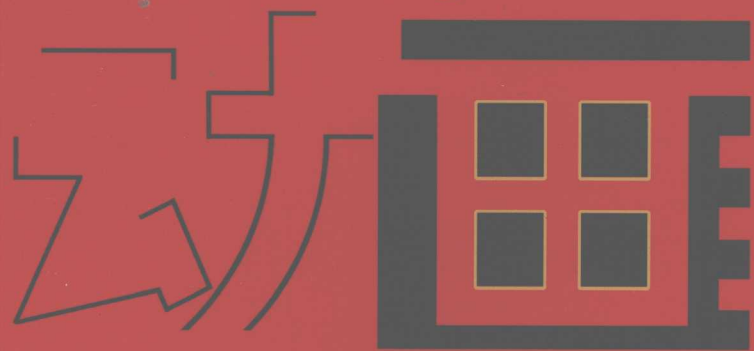
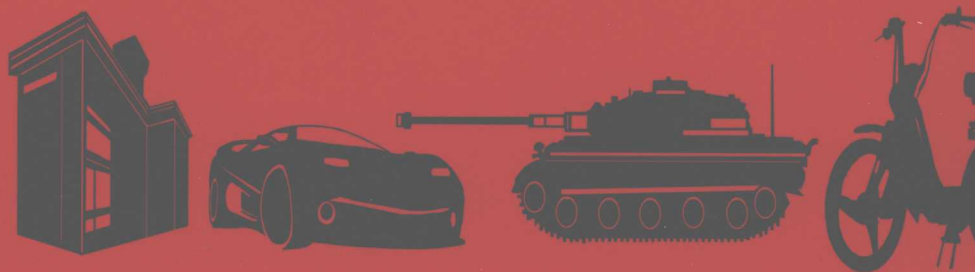


新世纪全国高等教育
影视动画艺术丛书



影视动画场景 设计与表现

周晓波 郭宇 韩鹏 林潇 张春继 编著



视美动画教学研究基地专用教材
重庆动画产业人才培养基地专用教材

西南师范大学出版社

新世纪全国高等教育
影视动漫艺术丛书

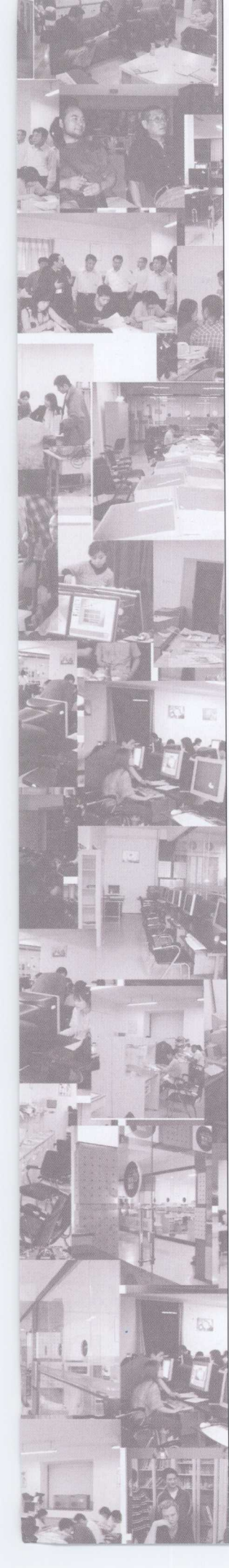
动画

影视动画场景 设计与表现

周晓波 郭宇 韩鹏 林潇 张春继 编著



西南师范大学出版社



图书在版编目(CIP)数据

影视动画场景设计与表现/周晓波编著. —重庆: 西南师范大学出版社, 2007.8

(新世纪全国高等教育影视动漫艺术丛书)

ISBN 978-7-5621-3919-5

I. 影… II. 周… III. 动画片—制作—高等学校—教材
IV. J954

中国版本图书馆CIP数据核字(2007)第118642号

丛书策划: 周安平 王正端

新世纪全国高等教育影视动漫艺术丛书

主 编: 周琮凯

影视动画场景设计与表现 周晓波 郭宇 韩鹏 林潇 张春继 编著

责任编辑: 戴永曦

整体设计: 王正端 周琮凯

出版发行: 西南师范大学出版社

地址: 重庆市北碚区天生路1号 邮编: 400715

http://www.xscbs.com.cn

E-mail: xscbs@swu.edu.cn

电话: (023)68860895

传真: (023)68208984

经 销: 新华书店

制 版: 重庆海阔特数码分色彩印有限公司

印 刷: 重庆康豪彩印有限公司

开 本: 889mm×1194mm 1/16

印 张: 7.75

字 数: 248千字

版 次: 2008年1月 第1版

印 次: 2008年1月 第1次印刷

ISBN 978-7-5621-3919-5

定 价: 39.00元

本书部分作品因无法联系作者, 客观上不能按照法律规定解决版权问题, 我社已将该部分作品的稿酬转存于重庆市版权保护中心, 请未收到稿酬的作者与其联系。

重庆市版权保护中心地址: 重庆江北区杨河一村78号10楼(400020)

电话(传真): (023)67708230

出版、发行高校艺术设计专业教材敬请垂询艺术设计事业部。

本书如有印装质量问题, 请与我社读者服务部联系更换。

读者服务部电话: (023)68252471

市场营销部电话: (023)68868624 68253705

艺术设计事业部电话: (023)68254107

序



动画是一门集艺术与技术于一体的学科。动画是当代文化的集合点——它包括了文学、电影、美术、音乐、传播等多个学科门类的内容。动画是当代文化一种特殊而典型的语言形式——我们生活中的大部分时尚形式似乎都与动画相关。动画又是一个产业——已成为世界创意产业中非常重要的组成部分。总之，动画不仅仅是一种艺术形式，更是一个庞大而复杂的系统性学科。所以，动画教育和人才培养是一个极具难度的课题。它不仅包含了庞杂的学术内容，又是一个复杂的系统工程，其中包含了复杂的工作流程，使教师在讲学过程中，既要面对美术方面的问题，又要面对影视的问题，还要面对软件使用等技术问题……从另一方面看，学生的作业练习也很难实施，动画作业不像广告、油画，可以由一个人在一两天或一周内做一方案。一个创作性动画作业可能会历时一个月甚至更长时间，因为它复杂的制作程序必须花很多时间去完成其每一个步骤，然后我们的课时又是有限的。此外，动画创作还涉及到团队合作，从编剧到动画，到技术制作，可能跨越几个专业或几个部门，没有团队的协作很难完成一部动画片。所以还涉及到团队合作精神和工程规划设计流程管理等。怎么去实施这些内容的教学呢？这是个难题，是一个许多人正在努力研究的问题，要想编撰一套完整的、完美的，甚至真正对当今动画事业发展和动画教育有贡献价值的教材，实在是一件不容易的事情。但不论怎样，这个责任是每一个业内人士和相关高校的教师责无旁贷的。我们是有必要，也必须不懈努力地去完成它。

四川美术学院于1996年创建了动画专业，历时十余年，也经历不少曲折，如何培养出具实作能力，能够服务于产业的人才，如何通过高校实力和科研人才推动我国动画产业的发展，一直是我們不断探究的问题。但动画学科和产业在中国都是刚刚起步，现成的试验平台和相关经验也很少，使我们面临的难度也比许多学科大得多。

动画教育应有什么样的模式和学科建设方式呢？我们在重庆广电集团的支持下启动了产、学、研相结合的教学模式，组建了视美动画教学实训基地，以课目项目化的方式实施教学改革，使同学能够在具体的电视动画的制作过程中去学习，我们每年可以生产三千七百多分钟的电视动画片，也使学生的作品能每天在电视台播出，通过收视率评价引入了社会评估，使教学对接行业标准，适应社会需求，一方面通过引入的项目和实战平台促进教学，另一方面以高校的学科、人才资源支持产业发展。

特别值得一提的是，这套丛书的编写是集合了多个高校的专家作者共同研讨、论证而完成的，并在重庆科委的支持下建构了重庆高校动漫联盟，促成了高校之间的沟通、交流，共同高举产、学、研大旗推进教育改革。在编撰这套丛书的过程中，我最大的感受是参与这套丛书的各个高校都有自己的教学特色和独特的优势，来自不同高校的专家作者提出了许多独特见解。如果这套教材有幸能获得广大读者的认可的话，即应归功于这次合作。中国动画事业的发展，需要相关高校联合起来，实现信息互通、资源共享、整合力量，才能提升我们的教学实力，为中国动画事业的发展培养优秀的人才。在此感谢参与该套丛书的各高校领导和学科带头人的支持与指导。

在这儿，应特别感谢重庆市科学技术委员会。重庆市科委为我们搭建了一个让大家聚在一起的平台——重庆动画产业人才培训基地，这套丛书即是在这一平台中产生的，该基地也使这套教材有了检验的场所。

当然更应该感谢西南师范大学出版社将这套教材推介给全国广大的读者和同行。在整个编撰过程，他们的许多建议和努力促进了该教材的完善，尤其是西南师范大学出版社社长周安平教授、责任编辑王正端先生，不仅直接给予了该教材的具体指导，并为这套教材的出版做了大量繁琐的事务工作，在此深表感谢。

丛书主编

周琮凯 副 教 授 四川美术学院影视动画学院副院长

特邀专家顾问（排名不分先后）

罗 力 四川美术学院副院长 / 四川美术学院影视动画学院院长 / 教授
郝大鹏 四川美术学院副院长 / 四川美术学院设计艺术学院院长 / 教授
周 旭 重庆市科学技术委员会主任
潘复生 重庆市科学技术委员会常务副主任
董小玉 西南大学新闻传媒学院常务副院长 / 教授
王东亚 重庆市科学技术委员会高新技术发展及产业化处处长
陈 锋 重庆市科学技术委员会社会发展处副处长
周西庭 重庆重视传媒有限责任公司总经理

学术指导委员会成员（排名不分先后）

周晓波 副 教 授 四川美术学院影视动画学院常务副院长
陈昌柱 教 授 四川音乐学院美术学院动画系主任
夏光富 教 授 重庆邮电学院传媒艺术学院院长
罗江玫 副 教 授 重庆工商大学设计艺术学院基础教研室主任
罗 瑶 副 教 授 江西理工大学应用科学学院艺术设计教研室
游 踪 工 程 师 重庆大学数字艺术研发中心副主任
彭一虹 教 授 重庆长江师范学院美术学院院长

编委会成员（排名不分先后）

刘 兴 总 经 理 重庆重视动画艺术有限责任公司
许世虎 教 授 重庆大学艺术学院院长
陈 航 教 授 西南大学美术学院院长
曾 强 副 教 授 重庆交通大学人文学院设计艺术系系主任
邓 旭 教 授 重庆师范大学美术学院院长
胡 虹 副 教 授 重庆工商大学设计艺术学院院长
柳小成 副 教 授 重庆长江师范学院美术学院副院长
崔 毅 教 授 重庆三峡学院美术学院院长
陈 克 教 授 河南师范大学美术学院院长
王天祥 副 教 授 重庆文理学院美术系系主任
苏大椿 副 教 授 重庆正大软件职业技术学院数字艺术系主任
陈 丹 高级工程师 重庆工商职业学院传媒艺术系主任

参编单位（排名不分先后）

四川美术学院影视动画学院
重庆重视动画艺术有限责任公司
西南大学新闻传媒学院
西南大学美术学院
重庆大学艺术学院
重庆邮电大学传媒艺术学院
重庆交通大学人文学院设计艺术系
重庆师范大学美术学院
重庆工商大学设计艺术学院
重庆教育学院
重庆长江师范学院美术学院
重庆文理学院美术学院
重庆三峡学院美术学院
河南师范大学美术学院
重庆工商职业学院
重庆正大软件职业技术学院

重 庆 市 科 技 计 划 项 目 资 助 教 材

前言



影视动画场景设计是动画设计中很重要的一部分，作为画面中占大部分面积的场景，它在很大程度上决定着动画的风格。一部出色的动画片，不仅需要生动的角色，还需要与角色相配合的场景，无论从布局构成，还是造型设计来看，影视动画需要优秀的场景进行表现与烘托。

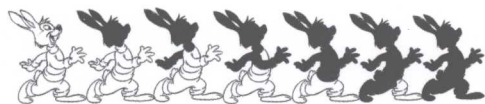
在绘制动画场景的时候容易将CG绘画、环艺设计与之相混淆，也容易只重视视觉效果和造型，而忽略了场景设计的重要性，这都是由于对动画场景的重要性在整个动画片中的作用认识不足，而动画的故事线索、情节与表现都要依赖于动画中的场景设计。

新世纪全国高等教育影视动漫艺术丛书之《影视动画场景设计与表现》作为动画专业必修课程的教材，清楚地讲述了影视动画场景设计的技巧及注意事项，强调场景配合情节、配合角色，以经典的实例讲述学习重点，每个实例都进行细致的分析，深入浅出。教材以丰富的案例全面、系统、科学地描述塑造场景的技巧和讲述提高画面表现能力的方法，能够有效地帮助学习者树立正确的场景设计概念，使影视动画场景设计的能力在短时间内得到加强和提高。

优秀的场景设计能够有效地吸引观众，《狮子王》《千与千寻》《埃及王子》《最终幻想》《机器人总动员》《哈尔的移动城堡》《阿基拉》等等动画之所以深刻地打动着我们，这跟动画场景设计所带给我们的视觉感受密不可分。

中国动画业正处于一个非常有利的发展期，中国的动画业发展得到了国家资金和政策上的大力支持，如何在这一阶段更好地推动动画教育的传承和发展，培养更多的优秀动画人才也是当今教育工作者的责任和义务。希望本教材对学习和研究动画艺术有很好的参考和指导作用。书中难免有不足与疏漏，望各位专家和读者能够不吝赐教。

2007年7月



第一章 动画场景设计概述 1

- 1.1 场景设计概念 2
- 1.2 动画场景设计与其他场景设计的区别与联系 4
 - 1.2.1 戏剧舞台场景 4
 - 1.2.2 影视场景 5
 - 1.2.3 动画场景 6
- 1.3 场景设计的功能 7
 - 1.3.1 交代时空关系 7
 - 1.3.2 营造情绪气氛 8
 - 1.3.3 场景动画 9
 - 1.3.4 场景的隐喻和象征作用 11

第二章 动画场景概念设计 13

- 2.1 场景设计中的错误认识 14
 - 2.1.1 只重视视觉效果,忽视场景合理性 14
 - 2.1.2 与其他专业混淆 14
 - 2.1.3 创作思路不完整 14
- 2.2 动画场景设计中的概念设计 15
 - 2.2.1 概念设计是一套可实施的系统规划——5个W,1个H 15
 - 2.2.2 概念设计的繁杂性 21
 - 2.2.3 概念设计体现独特性 21
- 2.3 不同世界观类型的场景创作 22
 - 2.3.1 场景创作理论——功能模块设计 22
 - 2.3.2 现实世界观场景特点——注重典型性 22
 - 2.3.3 科幻世界观场景特点——注重科学性 24
 - 2.3.4 虚幻世界观场景特点——注重灵感 28

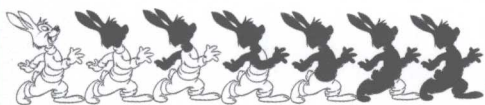
第三章 动画场景表现 31

- 3.1 动画场景的空间构成 32
 - 3.1.1 动画场景的空间概念 32
 - 3.1.2 场景空间表现 34
- 3.2 色彩与光影 44
 - 3.2.1 色彩 44
 - 3.2.2 光影 49
- 3.3 材质与细节 54
 - 3.3.1 材质 54
 - 3.3.2 细节 57

第四章 场景制作方法 60

- 4.1 画幅规格及制作标准 61
- 4.2 方位结构图在动画中的运用 61
- 4.3 景别 62
 - 4.3.1 大特写 62
 - 4.3.2 特写 62
 - 4.3.3 近景 63
 - 4.3.4 中景 63
 - 4.3.5 全景 64
 - 4.3.6 大全景 64
 - 4.3.7 远景 64
- 4.4 构图 65
 - 4.4.1 动画场景设计中构图的本质 65
 - 4.4.2 动画场景的构图和绘画中构图的根本区别 66
 - 4.4.3 构图中所形成的视觉节奏感 66
 - 4.4.4 构图中对纵深的组织 67
- 4.5 绘制场景设计前的准备工作 68
 - 4.5.1 2D 场景 68
 - 4.5.2 3D 场景 72
 - 4.5.3 场景模型制作 78
 - 4.5.4 游戏场景 81





第五章 动画场景运用 84

- 5.1 动画镜头 85
 - 5.1.1 影视镜头与动画镜头 85
 - 5.1.2 动画场景中的镜头设计 89
 - 5.1.3 三维动画中的场景与镜头 93
- 5.2 场景合成 94
 - 5.2.1 角色与场景 94
 - 5.2.2 场景中的前景与背景 94
- 优秀作品赏析 98
- 主要参考文献 114

第一章 动画场景设计概述



1.1 场景设计概念

什么是场景设计,场景设计对动画影片有什么样的影响,如何对动画场景进行设计?要回答以上这些问题,我们就要了解场景设计,了解场景的定义和作用。

一部出色的动画片,不仅需要丰富的角色表演来丰满影片,同时还需要展示出相当完美且能引起观众共鸣的场景。无论是从布局安排,还是从造型设计来讲,影视动画的表现都需要优秀的、动人的场景进行烘托。我们学习场景设计,首先要知道场景的定义:场景中的“场”是戏剧电影中的一个段落、片段的意思,我们常说的“转场”,就是指由一个时空点转换到另一个时空点;“景”则是指在“场”中的景物、景色。因此,影视动画场景设计就是指动画影片中除人物角色以外的一切造型设计,它是动画影片展开情节、刻画人物特征的必要元素。我们知道,场景代表了时间与空间,但是动画场景设计并不仅仅是绘制时空背景,它还有很多具体的内容,如为角色服务、成为角色运动的支点,通过场景时空的变化塑造角色心理变化,达到刻画角色、展现故事情节,完成戏剧的矛盾冲突的目的等。

影视动画场景设计通常安排在动画影片创作的前期,是设计中很重要的一个部分。很多时候,动画影片镜头中场景所占的画面的比重是很高的,特别是一些全景镜头,包括一些空镜头和特写镜头,镜头中几乎只有场景出现。我们可以通过场景的局部细节交

代环境、刻画心理、渲染视觉气氛,因此,场景也是画面视觉效果的重要体现。场景的重要性要求我们大胆地运用造型手段和绘画手段对影片进行场景空间造型设计。

场景风格由三大要素组成:故事、角色、环境。大体风格可分为写实、夸张、科幻、漫画、梦幻、写意、装饰、色彩等。风格是个性的体现,是艺术作品的表现形式和灵魂,失去了风格也就失去了艺术价值。场景设计要完成的常规设计图包括场景气氛图、场景方位结构图(如平

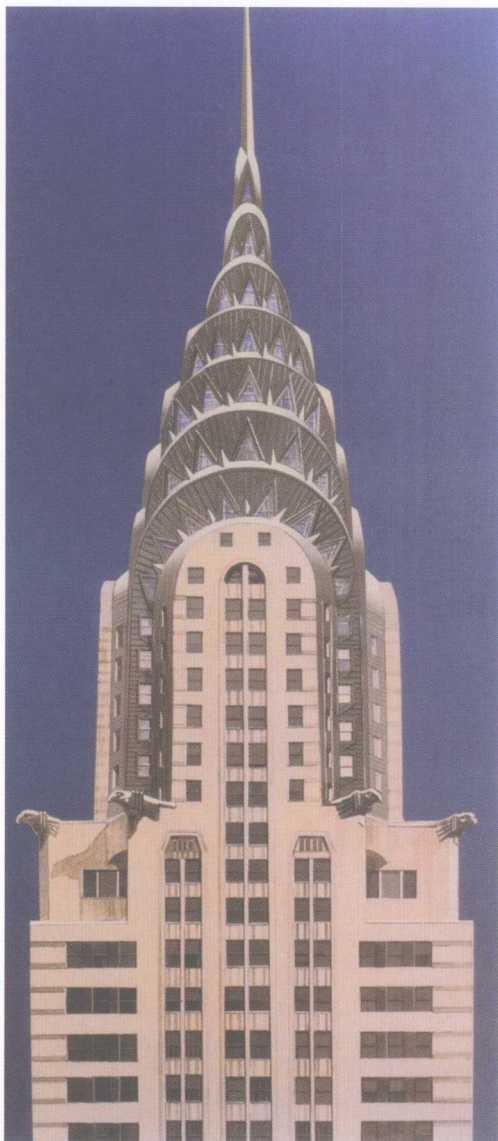


图 1-1



图 1-2

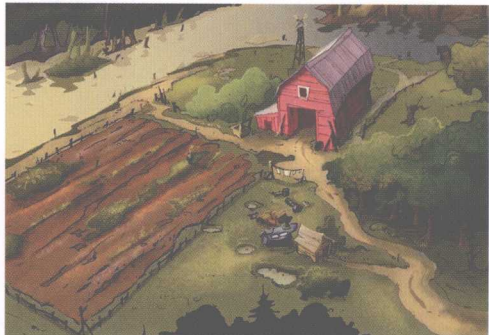


图 1-3



图 1-4



图 1-5

面图、立面图、鸟瞰图等)、场景细部图等。根据剧本的要求对每一场进行相应的设计。

动画场景设计既要有高度的创造性又要有很强的艺术性,它应该富有想象力,既可以是生活中写实的,也可以是虚构的;但无论是哪种题材,都应该在写实的基础上进行一个再创作。动画场景内容极为丰富,包罗万象,场景中的每一个元素,我们都要精心设计。在创作中我们要设计出场景的艺术感,让它成为动画影片的风格特色。

场景表现要注意的四个问题:剧情、时代、地域、季节时间。动画影片的主体是角色的表演,而场景就是角色表演的场所。角色的生活环境、社会环境、历史环境、自然环境乃至一些小道具,都是场景设计所涉及的范围。

设计场景,一是要有丰富的生活积累和素材,这对于我们创作是非常重要的。当我们在设计一个场景的时候,头脑中也许已经有了一个大体模糊的概念,再把这些模糊的概念细化就是设计的工作。这个时候,我们可以收集与我们设计内容相关的资料,再将资料和我们设计进行整合。因为所有的设计都是对现实事物的改变、重建和升华,所以我们的设计要以现实为依据,达到艺术创作的真实感和创造力。二是要有坚实的绘画基础和创作能力。这些修养直接影响到塑造影片的故事主题、构图、造型、风格、节奏等视觉效果,也是形成作品独特风格的必备条件。

在对场景设计的概念有所了解之后,明确其目的和要求,我们才能有针对性地对动画场景设计进行学习。



图 1-6

1.2 动画场景设计与其他场景设计的区别与联系

戏剧舞台场景、影视场景、动画场景既有联系又有区别,三者都要表现时代环境特征,刻画人物,渲染气氛。都重视布景、灯光、服装,细节的处理。三者在场景布置方面都要先做出设计稿,再根据这个设计进行布置,但在布置的手法方面还是有很多区别的。

1.2.1 戏剧舞台场景

舞台美术是戏剧及其他演出艺术中除表演以外的各种造型因素的统称,包括布景、灯光、化妆、服装、效果、道具等。其任务是根据剧本内容和演出要求,在统一的艺术构思下,运用多种造型艺术手段,创造剧中环境和角色的外部形象,渲染舞台气氛。

舞台美术不仅直观地显现舞台剧发生的具体环境,而且还把这一环境创造性地表现为富有诗情画意的艺术境界,从而使舞台空间以优美的意境烘托活的生命。戏剧舞台场景由于场地空间有限,所以它要求在有限的空间中显现环境、刻画人物、渲染气氛、创造意境。戏剧舞台场景不仅是综合艺术中不可或缺的一个有机部分,而且是独立成章独具魅力的美术杰作。信息化时代的到来,使得各种设计思想、设计风格以及其他人文环境的熏陶等,潜移默化地给舞美设计师带来设计思想、观念的变化,也为舞台美术设计的发展提供了广阔的空间。舞台美术设计构想是感情、理智与形式、内容的统一,其造型、色彩、灯光、服装,舞台空间中每一条线、每一个点的运用都要融入戏剧的整体。一部优秀剧目的舞台美术,往往以充满诗情画意的美,长久地影印在观众的脑海中,成为他们心中恒久温馨的风景线。

舞台美术的产生是舞台表演的需要,舞台美术的发展是舞台表演发展的结果。就舞台技术而言,舞台美术的发展还取决于社会生产力的高低,随着社会的需要,当代舞台美术的发展不仅表现在戏剧舞台上,而且已经打破了舞台本身的局限和范围,投身于更大的文化市场,谋求更大的生存、发展空间,舞台技术推广和对当代科技成果的引进,已大大地改进、扩大了艺术的创造力,成为当代艺术创造的一种必然趋势。随着数字技术的发展,舞台美术的场景起了翻天覆地的变化,2007年春节联欢晚会中的芭蕾舞《江南》就很好地运用了影视数字技术,把舞台场景和江南的风景恰当地结合在一起。

道具,是舞台美术中的重要组成部分。“道具”一词是外来语的意译,是同西方话剧艺术一起经日本传入中国的。在我国传统的戏剧形式——戏曲中,道具与布景一起,共称“砌末”或“砌末”,并无“道具”的称谓。戏剧舞台美术直接面对观众。戏剧舞台布景是特定的框架、半立体的画面结构,它直接面对观众,与观众的距离、角度保持不变,因而具有亲近感,但在空间角度选择上有一些局限。戏剧舞台道具是戏剧舞台美术的组成部分,



图1-7 重庆电视台少儿频道开播庆典电视晚会美术设计(周晓波)

毫无疑问它也具有这种特征。戏剧舞台的布景、化妆、服装、道具的设计与制作属于戏剧演出的前期工作。舞台美术师又称为“造型导演”，为导演提供形象的依据。因此，布景设计师、化妆师、服装设计师、道具设计师和灯光设计师都要首先熟读剧本，收集形象资料，根据剧本和导演的要求进入案头设计工作，画出效果图、平面图、立面图 and 制作图。设计效果图（色彩图）是可以并应当追求体现艺术性的，但制作图则是工程性的，必须具有进入制作工序后的制作技术操作性，而且必须考虑到观众的直接面对性特征的因素。



图1-8 重庆电视台2003春节电视晚会美术设计(周晓波)



图1-9 《拍案说法》栏目场景美术设计(周晓波)

20世纪80年代,戏剧改革的浪潮催生了戏剧电影化的尝试,起初它是实验性的,而后,在戏剧生存危机的刺激下,在中西戏剧观念、流派的交流和碰撞中,“电影化”趋向愈演愈烈。其主要特征是以电影式的可调度时空打破传统戏剧的四堵墙,实现时空的自由转换、流动和剪辑,广泛运用特写、闪回以及叠化等电影技法,扩展戏剧的目击感召力,增强故事的阐释力和性格的揭示力,营建场景的画面感和视觉刺激性,减“说”为“演”,以电影式的高度视觉化的布景、道具特别是动作,构筑现代舞台“银幕式的亲切感”,突出影像造型,建构“电影式的隐喻”,以丰富的手段扩大戏剧的视听语汇等等。

1.2.2 影视场景

影视美术主要包括布景、服装、道具、化妆、照明、音响等等。电影艺术的特性决定了电影美术也具有与其他美术不同的个性。

影视场景也就是影视作品的布景,这比起戏剧的舞台的特定框架,半立体的画面结构的场景就丰富多了,影视场景可以去适当的外景地取景,也可以在摄影棚里进行搭建,

某些特殊的场景还可以结合模型或背景图像来实现。只要确定好机位,角色就可在场景内进行各种表演。

在摄影棚里搭的景也称“棚内景”或“内景”。摄影棚内搭建的场景包括室内景或户外景。摄影棚是专供拍摄影视作品使用的特殊建筑物。较大的摄影棚面积一般在400平方米至1000平方米,高度为8米以上。棚内四周有为绘制背景用的天片,装有各种照明设施、音响条件,以及隔音、通风、调节气温、排水等设备。棚内可搭建供拍摄的各种室内外布景。内景的有利因素是不受天气、季节等自然条件的限制和影响,同时较易于创造出所需的环境气氛和视觉效果;不利的方面是耗资大,制作时,某些场面容易显露人工痕迹,缺乏真实感。因此,导演为了追求场面真实,近年多采用实景拍摄。

摄影棚以外的场景包括自然环境、生活环境等,在摄影棚外搭建的室内景称为实景。优点是真实、自然,具有浓厚的生活气息,有利于表现地方色彩或民族特色。在影片中采用非人工搭建的实景,可以达到逼真的效果。对自然环境或社会环境的选用由外景美术师根据影片情节的需要事先选定,并可按照导演的创作意图对实景作一定的加工,使之具有典型特征和时代气息。实景使影片中出现的场面富有生活气息和时代感,既可节约制片成本,也有利于加快摄制进度。电影《雾都孤儿》的场景就是巴兰多夫制片厂仿照英国伦敦上个世纪的城市面貌在布拉格搭建的一个巨大的城市外景。虽然耗资巨大,但效果非常好,演员都说走在其街道中都仿佛回到了上世纪的伦敦。

现在在影视作品上的实拍和数字化技术的结合用得比较多。角色和近景采取在摄影棚或实景地通过蓝屏拍摄,再通过数字技术把蓝屏部分替换掉。电影《达·芬奇密码》中在圣叙尔比斯教堂里的镜头是电影中一个至关重要的场景,导演希望在这里拍摄影片中需要的夜景。但原著中的天主教堂拒绝摄制组在教堂进行拍摄。而且,这个教堂通常也不会夜间开放。后来,去电影院的观众们仍然可以看到这个关键的场景,就是通过数字技术完成的。剧组借助Rainmaker公司的视觉特效解决了这个问题。由于蓝屏和数字场景的帮助,摄制组在不进行实景拍摄的情况下,也能够完成任务。当然,这一切可没有想象中的那么简单,Rainmaker团队的人员只能在白天的时候进入教堂,并进行拍照,所以他们制作的模型是依照白天的环境,即便电影中的场景是发生在晚上的。随后,他们利用其他的教堂进行参考,感受夜间教堂中的气氛,由马修·格伦兹领导的后期团队将数字模型由白天转变为夜间。(图1-10、图1-11)

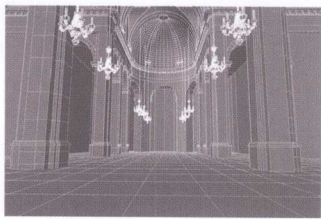


图1-10



图1-11

1.2.3 动画场景

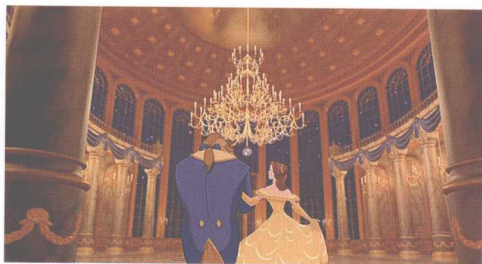
动画影片也包含场景设计、角色服装、道具设计、色彩光影设定、后期配音等等。动画影片的制作由于有其特殊性,所以存在自身的特点。

一般来说,由于动画场景是通过绘画或三维建模来实现的,所以可以表现出很多现实中找不到的奇妙景色,它能够最大限度地丰富创作者的想象空间,制作出很多造型、色彩夸张的场景。另一方面,动画场景设计还要为角色服务,它作为角色运动的支点在动画影片中还要起个定位的作用。动画场景和角色的组合比起影视场景要求更加严格,需要工作人员精心设计。场景中角色的位置、在画面中的比例、动作的多少都影响着场景。

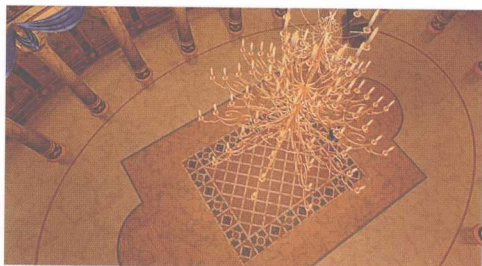
如角色特写或近景的镜头场景会相对比较少,在镜头不反复出现的前提下,我们就可以画得比较节约成本。

动画影片为了服务角色要营造情绪氛围,刻画角色的心理空间。通过非真实的光影和造型,动画场景可以做得比戏剧舞台场景和影视场景更加夸张,以配合角色夸张的表演。

三维动画作为近年来新兴的电脑艺术,发展势头非常迅猛,已经在许多行业得到了广泛的应用。三维动画利用计算机进行动画的设计与创作,产生很接近真实的立体场景,极大地提高了工作效率,增强了动画制作效果。三维动画的场景大量用于二维动画中,使很多制作二维动画的复杂方法变得简单。如迪斯尼公司1991年制作的《美女与野兽》中,最后美女与野兽跳舞的镜头就用到了二维角色和三维场景的结合,如图1-12、图1-13。图中的宫殿要是用绘画的方法来做,那随着二人的舞蹈和镜头的转变,场景的序列也要相应地增加,工作量将相当大。但采用三维场景,场景可以根据摄像机的移动而移动,只要渲染出每一帧再和角色结合就可以了。而且,三维渲染出来的运动镜头非常真实,可以拉近画面和观众。现在三维在动画和电影中的运用已经非常广泛了,由于可以根据摄像机的移动而移动,所以可以做出很多摄像机跟随、旋转的动画。在环艺设计中,摄像机动画的运用非常广泛。



1-12



1-13

1.3 场景设计的功能

1.3.1 交代时空关系

我们在欣赏动画影片的时候,可以看到威严的宫殿、碧蓝的大海、金黄的麦穗、嫩绿的草地,还可以看到太空上的堡垒或是精灵们住的蘑菇房子,甚至是全世界的奇妙景象。在我们为这些影片深深感染的同时,也从这些景象中获取了不少信息,以便帮助我们更好地理解影片,这就是场景交代时空关系的功能。在实际运用中,很多影片在开始的阶段往往出现一段甚至是几段全景的空镜头,就是为了交代故事发生的时空要素。

场景的时空关系就是指角色生存和活动的空间,是由天然的、人造的景和物构成的具象的可视环境,是影视作品情节和故事发生、发展过程中赖以展开的空间环境。正是有这个空间环境的存在,我们才能只通过故事画面就大致了解其时代背景、地理环境。由于场景与故事情节和叙事内容联系很紧密,所以也可以称为叙事空间。(图1-14、图1-15)



图1-14



图1-15



图1-16

叙事空间应该符合剧情内容,体现时代特征、事件性质和特点,体现故事发生的地域特征、历史时代风貌、民族文化特点、角色生存环境(职业、身份、年龄、性格、爱好),交代故事发生、发展的地点和时间。如动画《美女与野兽》开场的几个镜头,其建筑特点、环境氛围已经可以将时空要素向观众充分展现了。(图1-16)

1.3.2 营造情绪气氛

刻画心理空间时根据剧本的要求,往往需要场景营造出特定的气氛和情绪基调。物质空间中的很多局部造型因素构成情调、氛围,通过这些引发观众的联想,主观地构成另一个空间环境形象。这也是场景设计不同于环艺设计之处。环艺设计只要把场景设计规划好,渲染出品质清晰的画面,表现出良好的空间层次和空间关系,不要求营造出主观的情绪色彩;动画场景设计要从剧情出发,从角色出发,设计每一个细节要符合剧情,不但要规划设计出具有鲜明特色的场景,还要营造出相应的情绪氛围。场景的造型功能为创造生动、真实、性格鲜明的典型角色服务。如角色感到高兴或幸福的时候,相应的,他身边的景色也是明朗的,如阳光、鲜花等事物;如果角色感到痛苦、难过,他身边的景色也会因为他的主观情绪色彩而改变,可能处于室内的阴暗角落或是大雨滂沱的街道;要是表现角色忧郁、具淡淡的哀愁,周围的环境可以有落叶的午后或是阴雨绵绵的天气。

场景刻画角色就是刻画角色的生活空间,反映角色的精神面貌,展现角色的心理活动,角色的不同心情所看到的同一场景气氛也应该不同。心理空间正是反映角色内心活动的形象空间,或因观者的情感而形成的想象空间。是一种对角色心理变化和内心情感世界的烘托,因此,也可称为情绪空间。角色与场景是不可分割、相互依存的关系,典型环境为塑造角色性格提供客观条件。比如在动画片《狮子王》中,同样是在荣耀石,由辛巴和刀疤所领导的大草原的环境风貌有着明显的不同,辛巴任职时的大草原看起来明朗,富有生机,而刀疤统治时则看起来阴暗,死气沉沉,如图1-17。又如在动画片《哈尔的移动城堡》中,女主人翁刚进城堡时由于对城堡的环境不熟悉,其心理空间带有明显的神秘与恐惧成分,所以她所处的环境看起来都显得有点阴森,也不得不让观众对

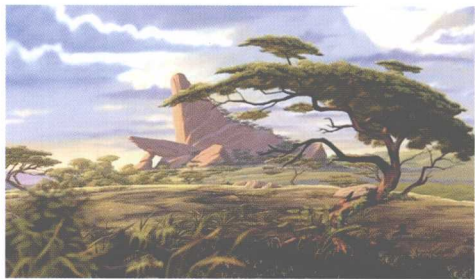


图1-17

女主人翁的命运产生担忧;而当她熟悉那个环境并和城堡中的居民成为朋友后,这层带有神秘与恐惧的面纱就消失了,城堡也出现在了有阳光的湖边,整个色调都明朗起来了。这些,都是角色客观心理空间的间接反映。客观心理空间也是对物质空间的描述,运用造型等各种因素和手段形成的场景能形象地、直接地、正面地表露和突出个性。主观心理空间是通过对角色想象、回忆、幻想等的直接描述,或对角色精神幻觉空间的直接描述,以虚实结合的手段来塑造与角色的心理密切相关的社会环境,刻画角色的内心世界的。主观心理空间的描述,既有现实的一面,又完全不同于现实。其中的现实因素是角色的性格特征依然受到现实的影响,虚幻的一面是指角色现在处的空间环境完全是一个主观意志支配的,所以这个空间环境比客观心理环境更加夸张。如动画《冰河世纪2》(图1-18)中的长期客串的那只松鼠,在片尾处于昏迷状态的时候在梦境里登上了天堂,在天堂中,它看到的就是一个松果的世界,一个完全满足它拥有大量松果愿望的世界。那里的云海到处都散落着松果,俯拾皆是,而且还有一个超级闪亮的特大号松果在等着它,表现出了松鼠在灵魂深处对松果的强烈渴望。