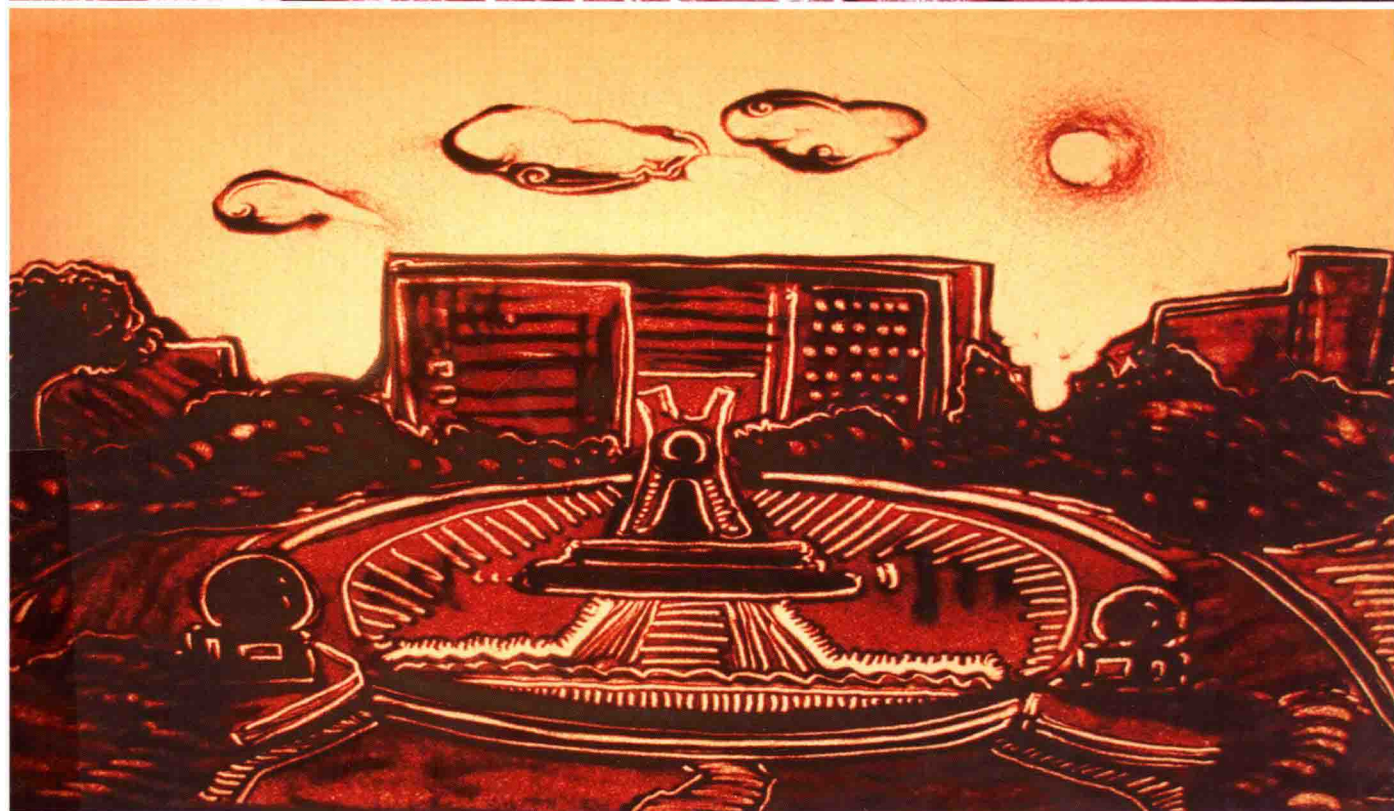


中国高等美术院校
课程教学经典案例

杨 野 主编 / 王 剑 著

影视动画场景设计

ZHONGGUOGAODENGMEISHUYUANYXIAO
KECHENGJIAOXUEJINGDIANANLI
YINGSHI DONGHUA CHANGJING SHEJI



图书在版编目 (CIP) 数据

影视动画场景设计 / 王剑著. —北京:北京工艺美术出版社, 2013.12

(高等美术院校课程教学经典案例 / 杨野主编)

ISBN 978-7-5140-0416-8

I. ①影… II. ①王… III. ①动画片-背景-造型设计-高等学校-教学参考资料 IV. ①J954

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2013) 第 257970 号

出 版 人: 陈高潮

责任编辑: 陈朝华 高萌萌

责任印刷: 宋朝晖

中国高等美术院校课程教学经典案例

影视动画场景设计

王 剑 著 杨 野 主编

出版发行 北京工艺美术出版社

地址 北京市东城区和平里七区 16 号

邮 编 100013

电话 (010) 84255105 (总编室)

(010) 64280399 (编辑部)

(010) 64283671 (发行部)

传真 (010) 64280045/84255105

网址 www.gmcbs.cn

经销 全国新华书店

制作 北京汉唐艺林文化发展有限公司

印刷 北京恒嘉印刷有限责任公司

开本 889 毫米×1194 毫米 1/16

印张 1.75

版次 2013 年 12 月第 1 版

印次 2013 年 12 月第 1 次印刷

印数 1~3000

书号 ISBN 978-7-5140-0416-8

总定价 (11 册) 176.00 元 (16 元系列丛书)



作者简介

王 剑 沈阳师范大学美术与设计学院讲师。

主要讲授课程：影视动画短片创作，影视动画场景设计，动画角色设计，动画运动规律，二维动画制作，动画分镜头台本，人体速写，设计素描，设计色彩、构成等设计创作课程。

立项：动画中的暴力内容及其对小
学生攻击性的影响研究。辽宁省教育科
学“十二五”规划2011年度课题，主持
人，课题号：JG11DB278。

前 言

设计作为人类生物性与社会性的一种生存方式，是人类历史不可分割的一部分，就像是生命体的新陈代谢一样，改变着人们的生活方式。优秀的设计教育作为现当代的新兴教育模式推动了人们生存方式的价值提升，同时也给人们的精神生活提供了广阔的思维想象。

1919年德国包豪斯学校确立了现代设计教育体系，是西方设计教育历史的里程碑。现代设计教育在我国起步较晚，但从20世纪80年代开始，随着我国经济的快速发展，人们越来越多地意识到现代设计教育与创新俨然成为世界经济发展的一部分，而受到格外的重视。设计人才潜在的市场需求，也带动了我国设计教育的快速发展，设计专业如雨后春笋在全国高等院校快速成长，设计专业学生数目急剧增加。目前我国设计类院校正在调整设计专业结构，调整更新设计课程内容，推行学分制改革，在创新设计教学模式上有了长足的发展，使学生在有效的学习时间里，对于所学设计知识能够系统地理解和把握。

沈阳师范大学美术与设计学院自建系、建院以来，设计学科的建设逐渐成熟完善，成功地实施与国外联合办学，建立了多所教学实习基地，并在2007年推出《十一五教育规划教材设计教学系列》10本教材，在教学实践中得到学生们的广泛认可，教材使用与发行遍布全国，一版再版。结合这10本教材的编著及教学经验，学院又开始策划编著这套《中国高等美术院校课程教学经典案例》。编著此系列教材的目标是通过本书系的编写出版和推广，将设计专业发展理念贯彻到课程教学知识体系和教学方式中，使这一系列课程搭配结构更合理、更具有系统性和开放性。这套系列丛书由不同的作者撰写，这些作者在设计领域都有一定的学术建树和良好的教学经验，虽然治学风格不同，但都有对设计专业的热爱。

这套丛书的突出特点之一是鲜明的设计观，充分体现了艺术设计发展的特点和国际化的趋势；其二是强烈的时代感，充分完整的设计理念、详实的内容、最新的资料和实例；其三是突出的实用性，充分体现了专业实用性特点，注重学生创新能力和素质的培养，注重历史与现实的结合和延续。每一本教材都是作者根据该课程的教学大纲及多年的设计学科教学经验和学生教学的实际情况编写，符合学科的专业特点与大纲要求，教学体系科学、系统、严谨、先进，无论从史料文字的确凿性及图例的代表性，都为学生的研究性学习和自主学习的开展，提供了有效的文献资料和资料清单。

我们诚挚地希望这套丛书的出版发行，既能满足本学院设计学科专业学生的教学需要，又能够满足促进其他院校设计专业课程建设及学生设计的需要。它们将给未来的设计专业学生提供知识，进行设计研究，真实地表现现代生活，在未来设计创造的图像世界中去恣意享受视觉文明，诗意地栖居在地球上。

《影视动画场景设计》课程教学案例

一、课程设置的背景

近年来,随着国家对动画产业的扶持,动画产业发展迅猛,人才需求量大增。在这个背景下,沈阳师范大学美术与设计学院开设了动漫专业。动漫专业对人才的要求比较综合,在整个生产流程中,分为前期、中期、后期,在生产工种上,有策划、导演、编剧、角色设定、场景设定、建模、动作、合成、编辑、音效等分工。《影视动画场景设计》是动漫专业的基础课程之一,是动漫专业的必修课。

二、课程内容和课程目标(教学大纲)

(一) 课程说明

课程编码:13200501 课程总学时:72(21/51) 周学时:12 学分:4 开课学期:2

1. 课程性质:专业必修课。
2. 适用专业与学时分配:适用于动画专业。

教 学 内 容 与 时 间 安 排 表

项目	内 容	总课时	理论课时	实践课时
一	影视动画场景设计概述及构思方法	4	4	
二	影视动画场景构图设计	8	4	4
三	影视动画的色彩设计	15	2	13
四	影视动画的光影造型	15	2	13
五	影视动画场景设计实践指导	24	4	20
六	影视动画场景设计作业发表宣讲	6	5	1

3. 课程教学目的与要求:

本课程是动画设计专业的本科专业必修课程。本课程从影视动画中的场景设计基础知识出发,讲述了影视以及动画中场景的特殊性;通过动画场景设计的学习使学生掌握动画场景的构思方法、构图设计、色彩设计、光影的运用、动画场景的设计图的制作方法,为以后的动画创作打下坚实的基础。

4. 本门课程与其他课程关系:

本课程是动画专业的基础课程,与动画角色设计课程

都是动画专业的基础学习课程,是进行动画短片、黏土动画等课程的前期知识课程。

5. 课程教学方法与手段:

本课程以学生实践学习为主,教师讲授重点和难点,穿插结合多媒体手段进行动画影片和优秀场景作品观摩、欣赏。

6. 课程考试方法与要求:

本课程为综合考试,具体要求:
平时 10% + 作品 90% = 总成绩

7. 实践教学内容安排:

本课程是一门需要学生大量实践学习的课程,每节课都应该是教师适当讲授结合学生实践练习。

(二) 教学大纲要

第一章 影视动画场景设计概述 (4学时)

1. 教学目的与要求

理解场景设计中的主要名词、概念;掌握场景设计的作用和功能;把握好场景设计中的造型手段和主题的统一。

2. 主要内容

一、场景设计概念和任务

二、场景设计在动画中的功能及构思方法

第二章 影视动画场景的构图设计 (8学时)

1. 教学目的与要求

从传统的艺术造型规律出发,掌握好构图在场景中的运用和表现。

2. 主要内容

一、构图基本形式与心理

二、构图原则

三、构图的主观性

第三章 影视动画的色彩设计 (15学时)

1. 教学目的与要求

了解色彩原理在动画影片中的运用。

2. 主要内容

一、色彩设计与色彩心理

二、影视动画色彩设计

三、影视动画色彩设计训练课题

第四章 影视动画的光影造型 (15学时)

1. 教学目的与要求

了解光影原理在动画影片中的作用和如何运用。

2. 主要内容

一、光影视觉心理学

二、光影的运用

第五章 影视动画场景设计实践指导 (24学时)

1. 教学目的与要求

学习著名影视动画的优秀场景作品,开阔眼界,提高审美。

2. 主要内容

一、场景道具设计

二、场景设计原则

三、摇移镜头场景设计

第六章 影视动画场景设计作业发表宣讲 (6学时)

1. 教学目的与要求

训练学生针对自己的作品进行创作源起、经过、转化、成果的宣讲,重视逻辑演变过程及在整个制作过程中同学们收获到了什么,并穿插结合老师的讲解,起到强化记忆、互通有无、取长补短的作用。

2. 主要内容

学生宣讲作品创作源起、经过、转化,重视逻辑演变过程。

老师讲解指导,注重引导学生关注创作理念,想法怎样产生的,在整个制作过程中同学们收获到了什么,有什么不足,存在怎样的不同看法。

三、教学理念

教育不是管束人,而是发展人;不是死守教室,而是走进生活;不是灌输知识,而是学会创造;不是记住别人的思考,而是产生自己的思考。体验才是真正的学习、深刻的学习,是学习的核心,是开发悟性的途径。鉴于本课程是一门实践性强的课程,因此,需要将教师讲授、引导与学生实践紧密结合,才能培养出具有扎实的理论功底和丰富的实践经验的动画专业人才。

本课程的课堂教学主要有以下理念:

1. 必须为学生的终身学习和终身发展奠定坚实的基础素养;
2. 必须把培养学生的创新精神和实践能力作为出发点和归宿;
3. 必须结合动画专业教学和现代信息技术教育整合的制高点;
4. 必须强化应用意识,把专业教学置身于生活的广阔背景之中;
5. 必须强化情感体验,鼓励学生亲身参与实践,积极体验、丰富经验。

在前瞻性理念的导引下,在具体的教学中,需要注意:

1. 人文素质培养与情感体验的统一;
2. 知识技能传授与综合素质培养的统一;
3. 动画专业自身的知识体系与其他学科知识(教育学、心理学)沟通的统一;
4. 传统媒体教学与现代技术整合的统一;
5. 学科知识与社会实践的统一;

6. 个体自主学习与小组合作学习的统一;
7. 集体讲授与个别化指导的统一;
8. 研究性问题设计与学生民主参与的统一。

四、教学方法

项目一：影视动画场景设计课题下达(4学时)

一、影视动画场景设计概述

学习动画场景设计,首先要理解“场景”这个词是什么意思。场景中“场”是戏剧影视中较小的段落,故事中一个场次片段的意思,是时间的概念。“景”是景物的意思,是空间的概念。也就是说“场景”指的是时间中的空间。我们进行场景设计的时候,要用时间意识思考、创作空间的形态。动画场景体现的是戏剧、影视中的场面,是展开动画剧情单元场次特定的空间环境。动画场景设计就是指影视动画创作中除角色造型以外的一切事物的造型设计。

动画艺术其实是一门画出来的视听造型艺术。动画场景不仅仅是绘景,更不同于环境设计,它是一门为影视动画服务,为展现故事情节,完成戏剧冲突,刻画人物性格服务的时空造型艺术。它的创作是依据动画剧本、依据角色造型、依据特定的时间线索进行的。场景在动画影片中具有交待时空关系、营造情绪氛围、刻画角色性格心理、建构动作的支点、强化矛盾冲突、强调叙事功能、发掘隐喻功能的功能。影视动画场景设计的构思要注重整体造型意识、把握主题、确定基调、探索独特恰当的造型形式。当代影视作品的发展进步,形成一股潮流,在场景设计方面其特点之一就是强调场景造型意识。屏幕上减少语言的说明性、叙述性,而充分研究利用场景造型语言的抒情性、叙事性、达意性。如电影《黄土地》《菊豆》《红高粱》在场景造型方面是很有特色的。

二、场景设计课题下达

本课题以“记忆”为主题,表达自己生活中曾经的那些难忘的人、难忘的事儿。画面上减少语言的说明性、叙述性,要充分研究利用场景造型语言的抒情、叙事、达意功能,鼓励在场景中适度运用有动感的光影、道具等场景因素,摆脱静止不动的场景设计训练模式。

根据兴趣自由选择完成课题的材料、风格,包括二维动画场景设计,纸上(国画 油画 水彩等)、CG;三维动画场景设计,微缩模型场景设计,如偶、泥、纸壳等;材料如沙、剪纸等其他材料。

本动画场景设计课题鼓励尝试运用影视动画视听语言,视听语言主要是电影的艺术手段。作为一种独特的艺术形态,主要包括:镜头、镜头的拍摄、镜头的组接和声画关系。

要求:

1. 作品为动画短片形式。
2. 独立完成该动画场景设计课题。
3. 尝试运用视听语言。

项目二：影视动画场景构图设计(8学时)

构图就是视觉表达的语法,语法正确就可以把创作者的意图正确地传达出来。掌握构图的基本原则、形式、视觉、心理,有利于绘制出优秀的动画场景。

一、构图基本形式与心理

构图基本形式包括水平线、垂直线、水平与垂直组合、斜线、曲线、三角形、中空的三角形、倒三角形、复合三角形、菱形、对角线等形式。

斜线:心理上感受到强烈的动感。使水平线倾斜就得到斜线,会有动起来的感觉。画面加上斜线后,就会出现动感,创造出动感与节奏。与水平线和垂直线的“静”相比,斜线的视觉心理是“动”。斜线量加大,视觉心理上会感到动感更强烈。

曲线:曲线给观者的心理感受与直线相比更加柔和。直线是刚硬理性的,曲线是柔软感性的。曲线适合用于表现风景和女性,使用曲线容易使感情外露,平衡感难以把握。被强调的曲线表示激情,与直线固执的理性相比,曲线可以说是富有感情的。当曲线被强调时,画面也会变得富有激情。即使同样是曲线,雷诺阿所画的曲线和莫迪利亚尼的沉稳的曲线相比,是完全不同的。

中空的三角形:给人心理感觉轻快,又有稳定感,形成新的空间,三角形带有的刻板重量感消失了。在夏加尔的作品中这种构图形式经常用到。

倒三角形:一动就容易倾斜却意外地具有了良好的平衡关系。与地面接触的点位于三角形的垂直线上,因此稳定了,且轻盈生动没有笨拙感。

复合三角形:把大小不等的三角形组合在一起,可以产生强大的动感。在三角形稳定的构图基础上又增加动感,就具备了厚重、动态、强有力的画面效果。但在现代绘画中运用得较少。

菱形:两端的部位细,中央部位膨胀的菱形构图与倒

三角形构图相似,与底面的接触点在中心范围之内,具有良好的稳定性且轻快富于动感。

对角线:近现代画家经常运用对角式构图进行艺术创作,如齐白石、吴昌硕等。画面的四个角相对连接而成的线叫做对角线。四边形中包含着的对角线是隐藏起来的基准线。

构图的艺术性直接归结到对画面的处理,即场景的造型、构图、体感、空间、风格和色调气氛的综合表现。一幅成功的场景作品不仅使观众获得视觉上的享受、精神上的放松,还能将其引入作品的想象空间。

二、构图原则

平衡:无意间欣赏到一幅画时,觉得很舒服,因为这幅作品保持了适当的平衡。保持画面好的平衡感,欣赏者会有踏实的感觉。破坏了画面平衡会失去紧张感。观察一下没有保持平衡的状态,就懂得平衡的重要了。如果一方的动态加强了,却没有受到抑制,这种动态就会失去平衡。画面失去了平衡就会失去了生动的紧张感。出色的画面平衡,让观众感到舒服。

曲线与直线对比:曲线的视觉感受是柔软温和的,直线则是理性而冷酷的。将两者对立起来进行构图,各自的性质都会得到强化,变得更加生动。曲线因此展现出更加柔和的表情,直线则更加冷酷,更增加了几分刚硬。自然之中原本就是曲线与直线混合存在,即使是看似全部由曲线构成的人体,也有直线的部分,没有直线,就不能算是完全的人体。一幅作品全部由曲线,或者全部由直线构成,都是不舒服的,要有柔和与刚硬的对比。

节奏:无论是三角形、方形、梯形、圆弧,在画面中重复某一形状,就能形成令人愉快的节奏感。这个形状的特征最好与其他形状区别,运用单纯的形状容易形成节奏感。拥有节奏感能够形成令人愉快的画面,同时,还具有了稳定感。形状的重复出现,使观众产生了视觉及心理的“惯性”,从而容易接受这一形状。如果同一形状在画面中只出现了两次,就不能形成节奏感却可以具有安稳性。形状的重复产生节奏感,节奏拥有安稳感。

三、构图的主观性

(一) 根据画面效果调整场景构图

在动画画面制作中,可以根据构图需要改变物体位置,并不是真实生活中是什么样,画面就是什么样。艺术是主观的。我们从两个例子来看动画电影《花木兰》中的画面构图。如木须出场后与老祖宗对话的场景构图,老祖

宗坐在祠堂中的正位,木须站在老祖宗的对面与他说话。从传统建筑规则的角度来说,祠堂的地砖线应与中心正位保持横平竖直。老祖宗正坐着与木须对视时,二人的视线应与地砖线横向垂直、竖向平行;但是片中木须正面对视老祖宗时,可以发现木须与老祖宗的视线与地砖线并没有横向垂直、竖向平行,而是有一定的倾斜角度。这是为了构图美,不按照真实客观场景处理。再如单于士兵抓捕宋军探子的场景构图。单于进军时发现宋军探子,停住马队指示士兵寻找。放慢速度一帧帧地观察画面可以发现,三个找人士兵下马的前后位置不一致。这就是为了画面构图好看而主观调动了位置。

动画创作需要根据画面效果调整构图,这是动画专业人员需要做的功课之一。所以,要耐心体会每个细节之间的关系,微妙的差异往往影响最后的效果。

(二) 根据表现的需要主观设计动画机位

动画中没有真的镜头和机位,是创作者模拟摄像机画出来的镜头和机位,可以根据表现的需要,对动画镜头、机位的构图进行主观调整。就是在实拍的电影、电视剧中,也要始终选择最有表现力的场景、角色角度,不必死板地受制于机位;动画就更灵活,《花木兰》中很多地方的机位准确,但场景、人物的角度并不衔接,机位变了以后场景和人物角度并没有跟着变,始终选择一个最有表现力的角度。也就是说,根据表现力的需要,机位角度可主观调整,始终选择最具表现力的构图刻画角色、场景。

对动画而言,它不是静止不动的画面,而是一种时间和空间共存的时空艺术。随着动画影片中剧情的不断展开,动画角色所处的环境,即动画场景造型的空间也在如影随形地产生变化。运动着的空间和空间中的运动,是一种状态,是角色、景物、光线、色彩在空间中的流动状态。

动画艺术是影视艺术的一个分支,所以动画场景设计具有影视艺术的烙印。动画场景的设计与动画的情节、角色的活动是互动的、紧密联系的,不能使场景设计成为填补镜头画面空白的手段。

项目三 影视动画的色彩设计 (15 学时)

影视动画作为一种“运动的绘画”,有着镜头之间的色彩组合,镜头与镜头的转换衔接使色彩具备了“连贯性”的组合特点。色彩处于不断运动的状态,与静态色彩相比,更利于传达一段复杂的情感事件。在镜头画面之间的连续组合后,色彩具有了像语言交流一样的“连贯性”,色彩作为

一种艺术语言既具有空间性又具有了时间性。色彩元素经过恰当设计后的转换联接,达到不同事件情绪的刻画。

一、色彩设计与色彩心理

(一) 色彩设计

色彩设计是指与广泛而普及的生活色彩、自然色彩铺陈有所不同的用色技巧。色彩设计是深入地理解掌握色彩知识,以及应用手法、技巧等专门的知识。

(二) 色彩心理

对色彩的心理阐释,很难用精准的语言来形容。可以通过改变同一事物、空间的色彩的色相、明度、纯度、冷暖关系等改变受众对事物的心理反应。

儿童相对来讲更喜欢那些色彩鲜艳明亮的原色、间色,如饱满的红色、蓝色等。有研究发现,小学一至三年级的儿童更喜欢红色,三至六年级的儿童则更喜欢蓝色。不同的性别有色彩喜好的差异:女孩喜欢粉、蓝、绿、橙、紫罗兰、红、黄及白,男孩喜欢蓝、红、绿、紫罗兰、橙和黄。青年人则多偏喜好对比强烈的组合色彩。色彩对比在场景构图上的心理平衡方面起到作用,色彩对比越强,观者心理感受到的动感越强烈。

色彩的设计运用能够暗示对象的格调高低、质量优劣等。以食品包装为例,食品本身或外包装的色彩设计能够影响顾客的食欲。一般情况下,黄、黄绿色引起的食欲指数偏低,橙、红、白或粉红色的食物给人感觉更加甜美,红和橙色果汁看上去会比其他颜色的果汁更甜,对于烘烤食物如面包、坚果类,顾客比较期待中性的金褐色,所以这类商品的包装设计多采用此类色相。食物的色彩不能让顾客产生排斥心理,任何的食品染上了不自然的颜色将导致被大量的顾客拒绝。在蓝绿色彩范围内的食物及外包装色彩设计应该谨慎对待,因为这类色调很容易的联想到真菌或细菌等。蓝、亮蓝或蓝绿色会使顾客降低食欲。黑紫色食品会让顾客觉得食品不健康,许多有毒或发霉的水果就是这种色调。

色彩能在特定的环境内改变人的情绪,左右人对时间的感知。如人被置于红光下容易错误判断时间,过多地估算时间,在绿或蓝光下会有较少的时间误判。色彩还能影响人对空间、噪音、温度、体重、音量等的感知。总之色彩与人之间存在一种复杂且有力的关系,动画设计者应该认真对待、利用,激发更有创意的设计。忽视或处理不当色彩在观众心理上的作用,是导致动画影片不理想的原

因之一。

二、影视动画色彩设计

色彩可以体现故事节奏,每一段戏可以利用色彩塑造影片角色矛盾冲突的节奏感。不同的色彩与不同的情感有关,无论是悲伤、甜美、愉快,还是优雅,都可以用不同色彩来表达。

动画片《狮子王》是由以下几场戏构成,每场戏都是一个色调,每一段落是一个主题,每一个主题是一种情绪冲突。不同的主题、冲突设计适合的色彩来展现,能感受到影片起承转合的节奏,赤橙黄绿青蓝紫都有了,前一场戏与后一场戏以互补的关联来达到视觉的平衡,不是随意乱用,这样的影片会使观众感到很舒服、不累。如果一直呆板的用一种色就会造成视觉疲劳。该片是典型的根据剧本角色的情绪来设定色彩的。

案例分析一

每一场戏都设计一个主色调,设计的色彩生动准确地传达了该场戏的角色应有的情绪状态。



1、小狮子诞生阳光灿烂



2、刀疤的阴险灰暗



3、老巫师狒狒的痛苦预言,深蓝



4、希望、美好的金黄色调



5、美好多彩的童年



6、灰暗的遇险



7、犯错后的羞愧，紫蓝、紫红



8、暗绿、黄绿色，邪恶的允诺



9、空气中隐藏的危险



10、血色、痛苦的逃亡



11、短暂快乐的成长



12、灰暗色调，邪恶的统治



13、爱情，粉蓝、粉绿、粉红



14、痛苦的挣扎、抉择，深蓝



15、激情的回归，暖色调，热烈



16、昏暗的冷色调，艰难的斗争



17、热烈的高潮，大红色调



18、光荣的胜利

案例分析二：

《花样年华》（导演：王家卫）：女主角旗袍的设计色彩及纹样，准确地传达了角色的内心情绪和两人所处的情感状态。



1. 旗袍色彩较丰富，红黄蓝全色，结合图案纹饰传达了柔美、温馨的情调。周围环绕的暗调与音乐、升格镜头、行走姿态综合传达了与丈夫离别不久后被淡淡忧伤环绕，富有情调。



2. 深赭褐、深灰蓝相间冷的苦咖啡色，孤灯、昏暗的小巷、斑驳的老墙点缀以旧的颜色表达了丈夫长时间离开家的孤独寂寞、淡淡的相思，但还有颜色。



3. 几乎没有了颜色，接近灰白，丈夫长时间离开家的心灰意冷，孤灯、昏暗的小巷、斑驳的老墙两个内心寂寞的人擦肩而过。



4. 第一次约会,女主角高雅庄重、气质从容、矜持的外表下,用什么表达角色内心?胸前的一大朵美丽的花表露了角色的内心——心花怒放,黄色代表幸福、愉悦。



5. 男主角外表平静,不停地喝着凉开水,压制着内心的激动。



6. 情感热烈期,旗袍的红色。



7. 情感挣扎阶段,忧郁的蓝紫色主调,细碎的花纹表达内心乱如麻,整体环境是昏暗的色调,把角色设计在铁窗后暗示内心被囚困的压抑痛苦状态,在痛苦折磨下又隐含着些许的幸福。



8. 痛苦地掐着手臂,心乱如麻。



9. 当一切已成往事,再回到记忆中的地方时,深蓝色旗袍,画面昏暗的色调,细碎的灯光暗示了角色内心似玻璃般的破碎、伤感惆怅。

课堂动画影片详细分析:

利用多媒体教室对如下经典动画影片进行详尽地剖析:《僵尸新娘》《千与千寻》《骄傲的将军》《大闹天宫》《红楼梦》(新老版对比)、《断臂山》《色戒》《霸王别姬》《史密斯夫妇》《勇敢的心》等。

三、影视动画色彩设计训练课题

(一) 色彩设计静帧训练课题

影视动画静帧画面内色彩的组合搭配,已经超越了表达物体自然色的作用,更多地用于讲述故事和表达主题思想。

创作者可以用色彩语言来讲故事、刻画形象、传达情绪。如在同一画面中将几种大的反差色彩组合成为对立的互相影响的色彩关系,用这种差异、对立的色彩关系来象征、暗喻、刻画影片中不同的角色性格及推动故事情节的发展。不同色彩的运用会产生对比的效果,能够准确地表达剧情和创作意图,同时还能使观众产生审美的享受及新

鲜、震撼感等。

要注重学习经典的影视动画作品是如何把不同含意的色彩进行搭配,达到特殊的对比效果。如动画片《埃及王子》开篇中一个镜头,占很小比例的希伯来人位于阴暗色调的前景中,并设计了深重的阴影;画面远景中雄伟宏大的法老像笼罩在暖黄色的光亮中,并配合使用了广角镜头,使观众感受到了法老王权的神圣凌人的地位和希伯来人的渺小无助,悲惨、暗无天日的生存状态。再如动画片《狮子王》中,正面角色辛巴多是在明亮的色彩氛围中出现,而反面角色刀疤却始终处在阴暗色调中,运用不同色调表达了角色性格的差异、对抗。即使在同一空间中出现也多是阴冷色调与明亮色调的对比关系,表达出了正与邪的矛盾斗争。在色调的强烈色彩反差中,产生出较强的视觉冲击力,渲染和强化了影片的气氛,准确地传达了设计构想。

1. 色彩的采集、借鉴

色彩的采集,顾名思义,就是对对象的色彩进行概括,由此创造出统一、和谐的色彩作品。在采集的过程中,需

要运用人们对色彩的理解,去理性地表现现实对象。色彩的采集是影视动画专业者必备的手段,要想具有运用简单的色彩快速地表现对象的能力,就要掌握色彩的采集和归纳的方法。通过观察、分析、整理,记录下色彩的成分和色彩的比例关系,然后将它进行创造性的再设计,这种方法用于影视动画色彩的表现。训练方式可以是对自然、经典名作等色彩的采集。

借鉴就是参照别人出色的设计作品,分析、归纳、借鉴作品的色彩,从中吸取经验,并将其运用到自己的作品中。我们可以对各国影视、绘画大师的作品进行借鉴,总

结大师作品中的创作技巧和色彩运用技巧,以提升自身的鉴赏品位及对色彩的把控能力。我们有着深厚的文化底蕴,各种丰富的艺术形式都可以拿来为动画创作提供素材。中国民间美术中的皮影、木偶、年画、剪纸等艺术形式的造型简洁、夸张,色彩单纯、强烈,还有中国传统水墨画的诗情画意,色彩单纯、清新、雅致、明快。这些可以为动画艺术色彩提供借鉴。还有其他多种色彩艺术处理方式,如省略、提炼、夸张、想象、挪用、替换等。

借鉴优秀作品,进行变调设计处理,同时运用水、媒介剂等其他材料技法,进行再创作的国画场景设计作品。



向大师致敬 国画 王剑再创作

2. 色块与场景契合

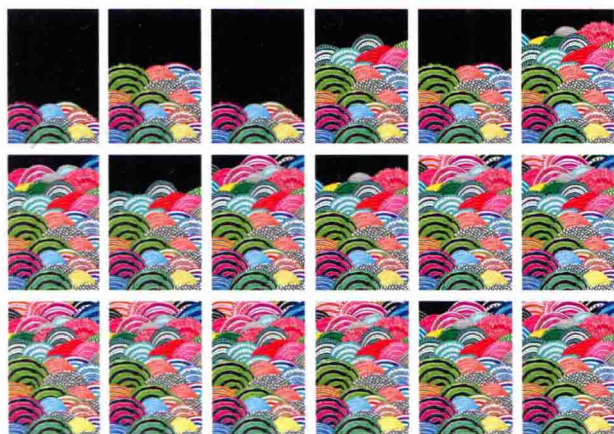
场景与色块结合,训练运用色的点、线、面及面积、位置、形状、肌理等嵌入原有的和谐场景画面,契合成为具有新形式感的场景视觉效果,达到场景色彩构成的训练目的。(课堂作业)





(二) 色彩设计动态训练

影视动画作为一种“运动的绘画”，需要训练色彩的运动组合。以下为学生的训练举例：



色彩的运动组合训练截图1 韩猛



色彩的运动组合训练截图2 蔡煜

项目四 影视动画的光影造型 (15 学时)

一、光影视觉心理学

视觉是人类最重要的感知能力，在视觉形式各要素中，光影和色彩是最富于感官刺激性的视觉语言，它善于表达强烈的主观情感。光影使多彩的画面，物体的形态、质

感呈现于镜头画面，光影的营造能够产生具有真实感的影视场景，强化故事矛盾，推动故事发展，使观众产生心理感受。

光的物理特性与心理知觉有关，对光的色调和亮度的感觉不仅和它的频率和强度有关，还和它出现的背景有关。

因此利用光影不断制造情节悬念,是动画片吸引观众的有效方法之一。光影刻画人物心理的作用是十分微妙的。暖色调的阳光,以仰视角度照射,使主角处于表演者和领袖的位置。而昏暗的、反差对比低的灯光则适用于悲哀、低沉或神秘莫测的效果,将预示着某种不祥之事的发生。

电影《霸王别姬》中刻画日本侵略军在城墙内集体枪杀抗日民众时,光影设计了探照灯在漆黑阴森的夜晚中突然打出强大、刺眼、威慑的冷光柱,画面光影晃动使人感受到动荡、紧张、危险、肃杀的氛围。在另一场戏中刻画国民党兵在戏院里看戏,一群衣冠不整的国民党兵毫无秩序混乱地围在戏台周围看戏,很多士兵用手电筒往戏台上胡乱照射,光影是混乱、无力、弱小的。两相对照使观众心理上感受到了当时侵略军的肃杀强大,国民党兵的混乱、无力、弱小。动画《埃及王子》中运用不同光影色调暗示敌对双方不同人性力量的差异与对抗,如耶稣降难于埃及的那一场,在同一空间中呈现出蓝色调与橙色调的冷暖光影对比关系,冷调的蓝色代表了邪恶的一方,暖调橙色表现了正义的一方,暗示、强化了观众对正义与邪恶势不两立的强烈心理感受。动画《狮子王》开片中老狒狒巫师在山崖上将刚出生的小狮子高高举起时,金黄色阳光穿过云雾照耀在小辛巴的身上,这一光影设计给观众一种伟大的未来君王的心理暗示,强烈的视听感受产生了心理的震撼。引起观众情感的参与和心灵的共鸣。

动画影片《僵尸新娘》中活人在现实世界中是灰暗压抑的光影色调,而地下骷髅死者的世界里由于作为重要的表现手法之一的色彩光影参与了刻画,使观众产生了活人的现实世界是恐怖阴险的,而地下世界反倒是有兴趣、幽默、充满关爱的心理感受;电影《罗生门》中美妙的竹影,令人心旷神怡;电影《阳光灿烂的日子》画面中明亮的阳光,使人感受到迎面扑来的泥土芳香气息,而这些正是在光影的作用下产生的心理感受。光影的设计运用让人领略到一种心理体验,让人们能更深刻地体察影视语言所要表达的意境。

二、光影的运用

光影塑造场景空间的设计用光一般包括主光、辅光、逆光、背景光。主光是用来表现物体的形态、立体空间、外在结构等的光线;辅光是用来照亮主光没有照到的阴影部分,近似于物体的反光,起到适度表现阴影部细节的作用;轮廓光也称逆光,是从被摄物体背后照射来的光线,起到勾画出被摄对象的轮廓,使前后被摄物体之间具有适度的

差异和空间感的作用;背景光是用来将局部或全部的背景照亮的光线,一般起到烘托渲染大环境、大气氛、大基调的作用。

光影是烘托物体的点睛之笔,没有光影的作用,就无法将艺术作品中渲染的情境和氛围与观众产生共鸣;没有光影的作用,景物就会缺乏真实的细腻感。在影视动画中,光影是丰富其戏剧化的工具。因此,“影视动画等艺术作品造型表现的绝妙,便在于客观或主观的光影与景物在画面构图中的巧妙配合和变化达成平衡,使观众看到画面中形态的存在,引起心理上的感悟、精神上的共鸣”。

动画光影设计的基本用光方式有顺光、侧光、逆光、顶光、底光等。光影在动画影片中有塑造空间、营造气氛、制造悬念、刻画角色、完成动作、强化矛盾、推进高潮的作用。

电影《勇敢的心》中运用自然光影因素有节奏、递进式的变化。第一场:浓雾阴郁,表现主人公痛苦的童年,目睹了小伙伴和家人被统治者杀死的恐怖现场,场景阴郁压抑的气氛,随处可见的烟雾是塑造不稳定动荡的元素。第二场:阳光,童年短暂的快乐是充满阳光的。第三场:阴沉雷声,打击比第一次更强烈痛苦,小主人公的父亲被统治者杀死了,声音对人物情绪的塑造用了雷声,这是心中的声音,不应理解为表面场景的声音,是愤懑的呐喊,烟、火、光影刻画了充满愤懑动荡的场景画面。第四场:晴天,主人公长大成人后回故乡来到朋友的婚礼现场。第五场:阴雨绵绵,在婚礼现场朋友的妻子被统治者抢走,民众被欺压,用阴郁的下雨天表达比阴天更大的内心苦闷。第六场:是快乐的爱情,先是自然山川乌云散去、空气清新、生机勃勃、群鸟自由飞翔。再用夕阳刻画爱情的美好,又进一步用月光、水中倒影、波光刻画爱情的浪漫。第七场:失去爱人,这是最痛苦的打击,达到了最极致的痛苦,此时场景为了突出刻画人物的内心痛苦,没有采用自然气候的变化,没有用更剧烈的自然现象如:冰雹、山崩地裂等,以免干扰人物情绪的表达,也是当痛苦到达极致时哀莫大于心死,已经没有了表面的剧烈表情,已经不需要气候的变化和演员更激烈的表演来表达了。主人公遭遇了一系列的递进式的打击从此开始了反抗暴政,走上了由平民到英雄的道路。

案例分析一:动画电影《僵尸新娘》中运用光影达到塑造空间、营造气氛、制造悬念、刻画角色等的作用。



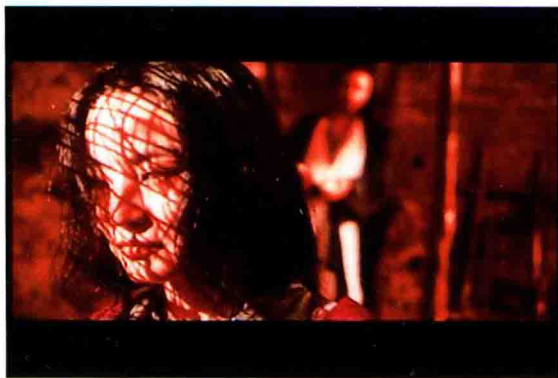
案例分析二：电影《东邪西毒》利用场景光影对四位典型女性人物心理情绪的刻画。

第一位：用的是水波光，折射的、柔美的、动荡的，她在苦苦地等她的丈夫，体现心里的缭乱。她遵守传统女性道德没有追随丈夫去，心里像水波一样的渴望激情，又似水波一样轻柔，没有任何力量，只有痛苦和内心的激烈冲动与渴望，所以场景的设计选择来到溪水旁。

第二位：竹影光，用硬朗的鸟笼照射过来的光影效果，体现心乱如麻的、精神分裂的极度扭曲的痛苦挣扎，渴望得到但又得不到。

第三位：一直处在阴影下，低着头，刻画她懂得坚持，但骨子里特别自私。

第四位：最核心的大悲剧的人物，先是用平光即美人光，表现角色是女人中的女人，而后随着调度又转为纯侧光，



成为大明大暗的阴阳脸,刻画她内心极度的痛苦与矛盾。

讲授方式:应用多媒体教室进行经典影视动画分析、讲授。

项目五 影视动画场景设计实践指导(24学时)

一、场景道具设计

影视动画的道具分为陈设道具和戏用道具两大类。陈设道具具有创造典型环境的造型语言和手段。戏用道具具有辅助演员表演达到塑造角色性格和时代等作用。

陈设道具是体现时代、地域和人物的社会面貌、性格、情趣的重要因素,戏用道具对于人物性格、动作和推动促进剧情发展具有“点睛”的作用。道具的艺术创造是在剧本、导演阐述和美术师的创意基础上的再创造。场景道具设计时,首先要为角色提供典型环境,一切反映在镜头画面上的景色和人物的环境,依据创作的需要,对剧本所要表现的生活、历史、社会、主题思想和人物形象、风格样式都要研究设计。

道具在影视动画传播中起到意在不言之中、思想和情感的外化延伸、以物状人的作用。道具设计构思方面,重视两个问题:1.需要表现什么;2.怎样表现。重要的是如何表现,采用怎样的方式方法准确地表现剧本内涵。

道具设计遵循的原则:

1. 始终注意突出作品的主题,为拓展剧本内涵、提高影视动画品味服务。道具设计是影视动画的创作手段,不可喧宾夺主,也不能可有可无,道具的信息量要足,做到惜墨如金。

2. 格调一致,存在内在联系,道具传达出的情感信息必须和主题统一。

3. 追求个性创意与独到表现,从剧本引发出丰富的想象力,发挥道具语言的强烈感染力。

4. 要善于用智慧及哲理传达出情趣、睿智、美感。

二、场景设计原则

除依据剧本、情节规定设计场景外,为了更好地表达内涵、讲述故事会有制作者智慧的创造性地发挥。艺术是主观的,可根据表现的需要主观设计场景、角度、位置、情节等,并不是真实生活中是什么样,艺术就一定要这样去表达。要展开主观丰富的想象力,引导、释放、挖掘每个人不一样的想法、面貌,避免刻板教条、思维束缚的标准答案。

(一) 根据时间需要添加场景中不存在的东西

为了缩短时间及情绪上的连贯,原来的位置不存在的东西,可以添加、增大或缩小,方位是为内容服务的。如动画影片《花木兰》中木须敲锣叫醒众家族祖先灵魂这场戏。木须开始敲锣的位置,背景里本来不存在这么多这么大的石碑,导演主动增加了几块儿,是为了表现的需要增加的,放了座很大的碑,目的是为了缩短时间,需要在这时叫醒家族祖先的灵魂,节省时间的同时达到了情绪连贯的作用。

(二) 根据情绪需要设计场景因素

一部好的作品首先应在情绪上感染观众,从而引领观众自觉地进入故事的世界感同身受。如动画影片《花木兰》中木兰参加选秀失败后,自认为给家人丢了脸,见到父亲情绪低落,一个人伤怀并把吉祥物蟋蟀放掉。取下笼子准备放蟋蟀时背景,是院中月亮门一侧竹丛的阴影;紧接着蟋蟀跳出竹笼时的镜头,背景变为美丽的大自然山水,蟋蟀再回看木兰时背景又回到阴影。这显然是穿帮镜头,这种错误很容易被发现,是故意的还是无意的?这是导演有意设计的,虽然不符合真实,但是符合情绪的表达,表现了角色渴望自由回归自然本真的情绪思想。

再如,木兰劝父亲不要再应征,木兰的劝说失败后受打击很悲痛,黑夜里独自在小湖边惆怅,蜷缩在石狮子下。石狮子是父权的象征,木兰被父权压制而失落,为刻画情绪的需要,下雨了,雨的方向是垂直的,犀利地直打下来,加强了木兰被父权重压的感受。从木兰拔剑割发实施替父从军这一危险的计划时,下雨的方向开始变为倾斜的,在绘画构图中倾斜着设计摆放形象是具有不稳定感的、是险构图,与木兰的行为相呼应。雨的方向可正可斜,用什么角度是根据表现的需要。只要表现的情绪效果好,可以任意主观设计。从影视剧中也可以发现这样的情况。如张艺谋导演的电影《十面埋伏》,在影片的最后,部分段落中大雪的方向就是主观设计的。漫天大雪中刘德华、金成武饰演的两角色打斗,两人相对,正反打镜头的雪都是朝一个方向下。而实际上两人相对,正面镜头对着人脸,其中一人面前的雪是从左向右下,客观上对面的人面前的雪应是从右向左下。但是,张艺谋认为,雪的方向一旦变了,会影响气氛连贯,为了保持气氛连贯,所有的雪都向一边刮。专业人员立即就能看出来这是穿帮的场景镜头,是假的、失真的,但是观众不会计较,因为这符合情绪的需要。

三、摇移镜头场景设计

动画中的镜头运动并不是真实的有镜头的运动,而是场景的反向运动,使观众在视觉上形成错觉,好像是镜头在运动。以下为国画风格动画《亲亲》的移动镜头场景设计。



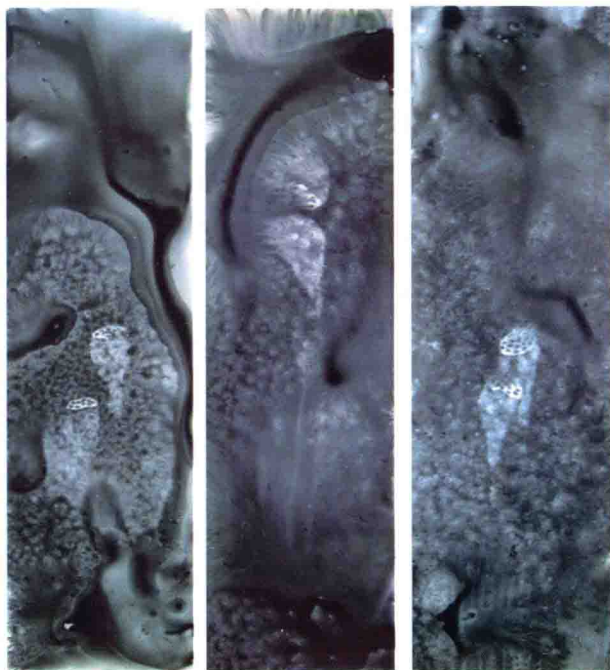
摇镜头场景 王剑 绘



摇镜头场景(局部) 王剑 绘

移镜头场景 王剑 绘

竖幅移镜头场景
王剑 绘



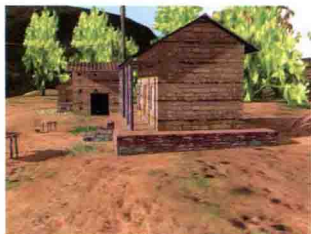
项目六 影视动画场景设计作业发表、宣讲(6学时)

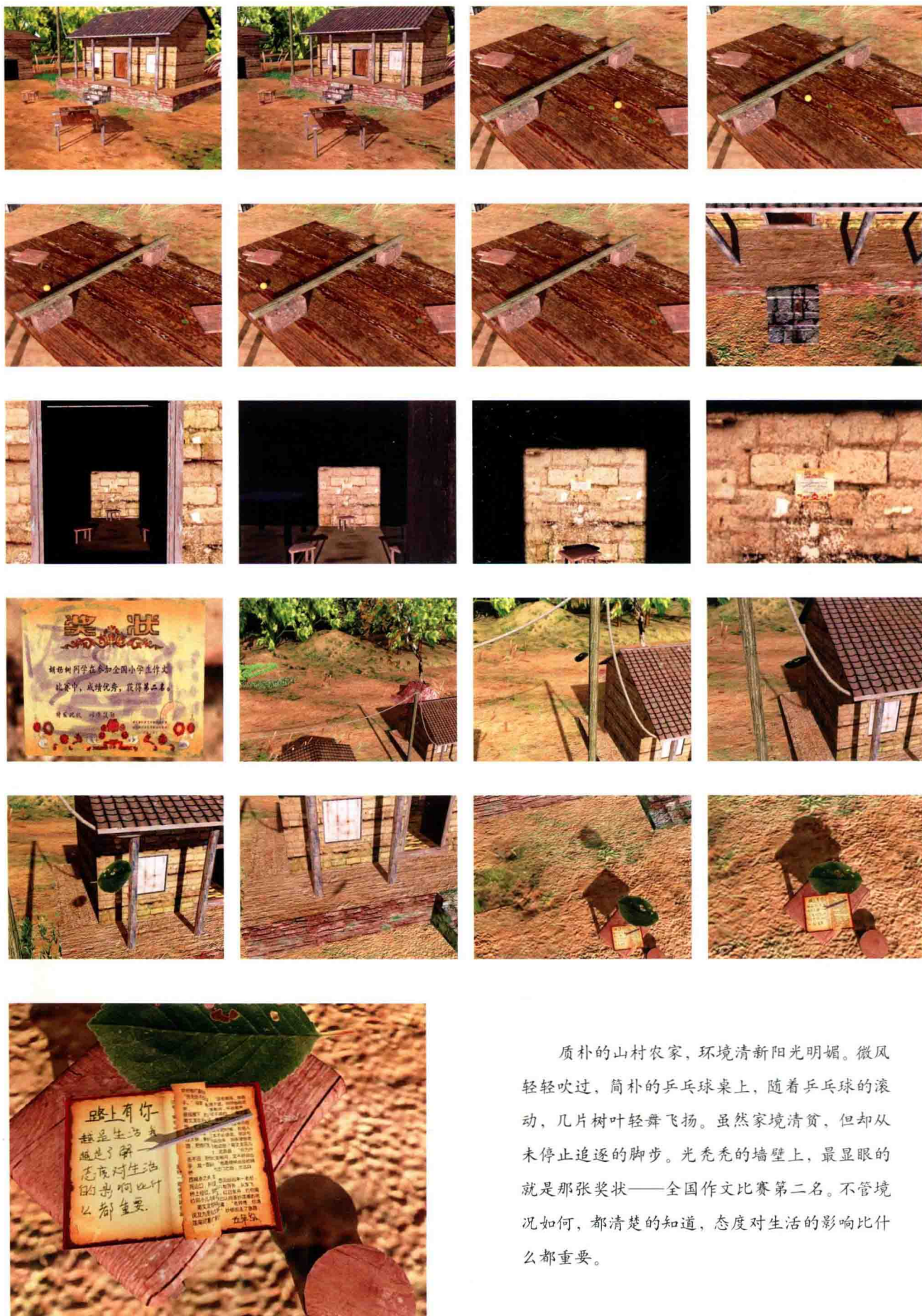
一、动态短片场景设计作品

场景画面中不直接出现人物,运用场景构图、色彩、光

影、道具等设计因素表达故事,鼓励在场景中适度出现有动感的光影、道具等场景因素,应用影视动画视听语言的艺术手段,如镜头、镜头的组接和声画关系等。

动态短片场景设计作品一 《珍藏的回忆》 钟浪





质朴的山村农家, 环境清新阳光明媚。微风轻轻吹过, 简朴的乒乓球桌上, 随着乒乓球的滚动, 几片树叶轻舞飞扬。虽然家境清贫, 但却从未停止追逐的脚步。光秃秃的墙壁上, 最显眼的就是那张奖状——全国作文比赛第二名。不管境况如何, 都清楚的知道, 态度对生活的影响比什么都重要。