

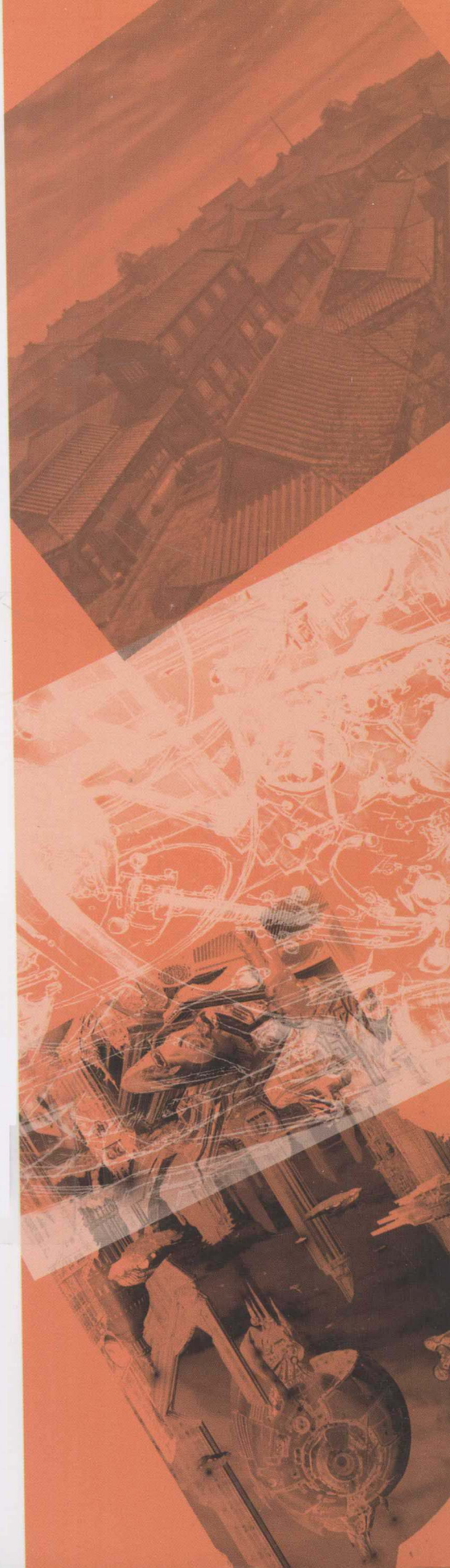


21 世纪]
动画专业核心教材

动画场景设计的 思维与技法

陈果 红方 编著

中国传媒大学出版社





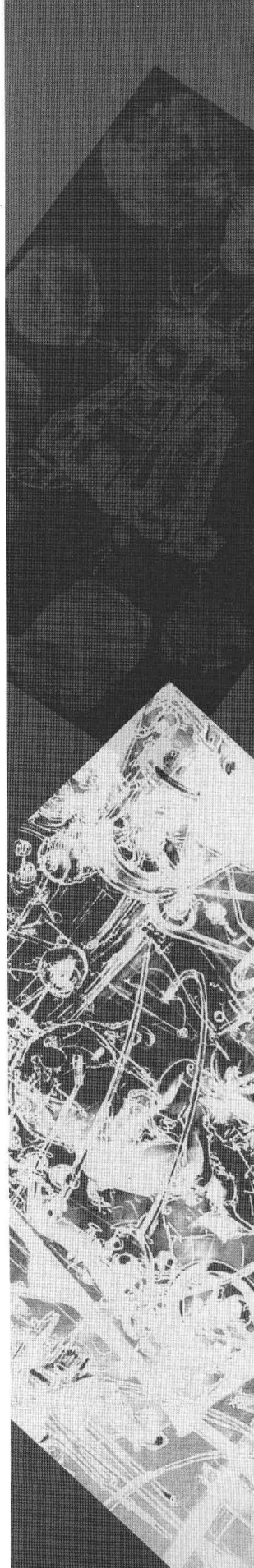
21 世纪

动画专业核心教材



动画场景设计的 思维与技法

中国传媒大学出版社



图书在版编目 (CIP) 数据

动画场景设计的思维与技法/陈果, 红方编著. - 北京: 中国传媒大学出版社, 2011. 1
ISBN 978 - 7 - 5657 - 0093 - 4

I. ①动… II. ①陈… ②红… III. ①动画 - 背景 - 造型设计 IV. ①J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2010) 第 216433 号

动画场景设计的思维与技法

编 著 陈 果 红 方

责任编辑 李水仙

责任印制 范明懿

封面设计 阿 东

出 版 人 蔡 翔

出版发行 中国传媒大学出版社

社 址 北京市朝阳区定福庄东街 1 号 邮编: 100024

电 话 65450532 或 65450528 传真: 010 - 65779405

网 址 <http://www.cucp.com.cn>

经 销 全国新华书店

印 刷 北京中科印刷有限公司

开 本 787 × 1092 毫米 1/16

印 张 8.75

版 次 2011 年 1 月第 1 版 2011 年 1 月第 1 次印刷

ISBN 978 - 7 - 5657 - 0093 - 4/J · 0093 定价: 46.00 元

版权所有

翻印必究

印装错误

负责调换

序

翻开此书详阅之前，请先浏览以下三点作为导读。

全面地讲，动画是协作的产物，涉及面很广。一部动画作品留给观众的印象优劣，是由剧本、角色、场景、剪辑、配音、特效等多方面共同决定的，另外发行宣传、明星献声、导演名气也会左右观众的判断。对于场景设计师来说，辛勤劳作的成果，是“物尽其用”还是“明珠投暗”，常常由不得自己做主。但是，自省、自勉、自我完善却是我们可以自主掌握的，同时也是永无止境的追求。这种追求能使场景设计为整部动画带来最大程度的品质提升。

场景设计的相关内容述诸书本教材，难免需要罗列章节、排比文辞。大凡学习术业知识都相同，学时由“合”到“分”，用时由“分”到“合”。在学术体系中可以条理化地去分析，但在实际操作中应该贯通地去运用它。

《动画场景设计的思维与技法》，侧重于思维。——技法说到底是由心智产生的。

辗转近一年时间，终于完成了写作。衷心地感谢在此过程中给予帮助的老师、家人、朋友和学生。欢迎广大读者交流指正。最后，让我们一同期待：中国的场景设计越来越完美！中国的动画行业越来越兴盛！

作者

庚寅年 七月

目 录

第一章 交代剧情 强调剧情	1
——场景在动画作品中的作用	
第一节 客观交代作用	1
第二节 主观强调作用	3
第二章 场景支撑着动画的美术风格	9
——动画场景的风格选择	
第一节 场景风格的重要性	9
第二节 场景风格的比较及选择	11
第三章 虚拟出真实可信的空间	26
——动画场景的空间关系	
第一节 场景的空间关系设定	26
第二节 空间关系的分类及带给观众的感受	31
第三节 塑造空间关系的技法	34
第四章 为场景特征作代言	42
第一节 道具设计规则	42
第二节 道具与场景特征	43

第五章	上镜的画作·····	58
	——动画场景的构图	
第一节	视屏比例·····	61
第二节	景别·····	63
第三节	镜头运动·····	65
第四节	构图形式·····	70
第六章	借景抒情的主要方法·····	73
	——动画场景的色光运用	
第一节	色彩的情感·····	73
第二节	光影的情感·····	80
第三节	场景的色光与感情抒发·····	84
第四节	场景的色光风格与作品的世界观·····	87
第七章	台上一秒钟 台下多日功·····	92
	——动画场景的制作流程及技法	
第一节	场景设计的前期准备·····	92
第二节	场景制作技法·····	105
第三节	场景与后期·····	114
附录一	场景实战赏析·····	118
附录二	参考文献·····	135

第一章

交代剧情 强调剧情

——场景在动画作品中的作用

第一节 客观交代作用

戏剧理论将场景定位为最基本的要素之一。

电影导演安东尼奥尼说：“没有我的环境，便没有我的人物。”

对于动画而言，所不同的只是场景的制作方式，相同的是场景对整部作品起到的基础性作用。首先，动画场景的根本作用就是在作交代，即向观众交代角色身处的环境，也就是故事所发生的环境。场景在动画播放过程中，靠不断地切换来交代单元场次的特定时空环境，维系、推动着剧情的变化。



图1-1

场景的交代作用/《龙猫》的场景设计

场景所交代的内容包括空间结构、环境特征、社会人文、时代背景、气候、天气以及时辰等等。所有内容综合在一起,形成了一幕动画场景带给观众的信息量。这种交代越到位,越能使观众切入到角色演绎的情感心理以及精彩曲折的故事中去,在明知的假象面前,产生身临其境的入戏状态,从而被作品深深打动。



图1-2

港产动画《麦兜——菠萝油王子》中用了一段场景切换的典型镜头。整个镜头长达80多秒,角色相对静止,场景却不停变换,末尾接上麦太的一句旁白说明:“从前有一个王子,有一天,他变成了一个大叔。”

第二节 主观强调作用

所谓的“场”,科学、玄学、艺术都视之作为一种有倾向、有能量,不一定直观看到但却实际存在的事物。每个“场”自身都存在一个统一的气氛。所谓场景,可以理解为“场”的景物化呈现。在进行场景设计的时候,自然会把这种呈现做得丰富多彩、

一目了然。

动画创作者们很早就发现并挖掘着场景中的“气氛”，使场景在画面中除了起到基本的交代作用之外，还适时地起到强调作用。随着动画技术和视听语言的不断完善，场景早已成为交代剧情、强调剧情甚至是组成剧情的重要元素，极大地丰富了动画的叙事手法。

总的来说，动画场景的主观强调作用表现在三个方面：

一、强调人物性格形象

动画片中塑造不同性格的人物常常使用不同的场景来映衬他们的出场。正面人物出场时：鲜花青草、阳光灿烂；而他的卑劣的敌人——反面人物出场时：花草枯萎、天空阴霾。这似乎已成了很多导演的概念手法并已引起现代观众的概念解读。用具有强烈气氛的场景，作为对角色描述的手段之一；用外化的场景形象，强调性地展示角色复杂多面的个性，会使观众直观了解到动画作者想要告知的角色性格特征。



图1-3

当女主角木兰出场时，场景的搭配晴朗、亮丽，但轮到反派角色匈奴王出场时，就从未遇上过好天气/《花木兰》的场景设计

二、煽动观众的情感反应

观众欣赏动画的时候,情感反应越激烈,越是投入,动画作品也就越是达到了吸引观众的目的。垫衬在整个屏幕上的场景,以其强烈的视觉张力,能非常有效地起到煽动观众情感的作用。动画场景散发的气氛,可以准确地传递出各种情感。根据剧情的需要,释放出喜悦、浪漫、温情、祥和、紧张、凄惨、难舍……让加强了动画效果赢得观众们加倍的喜怒哀乐。

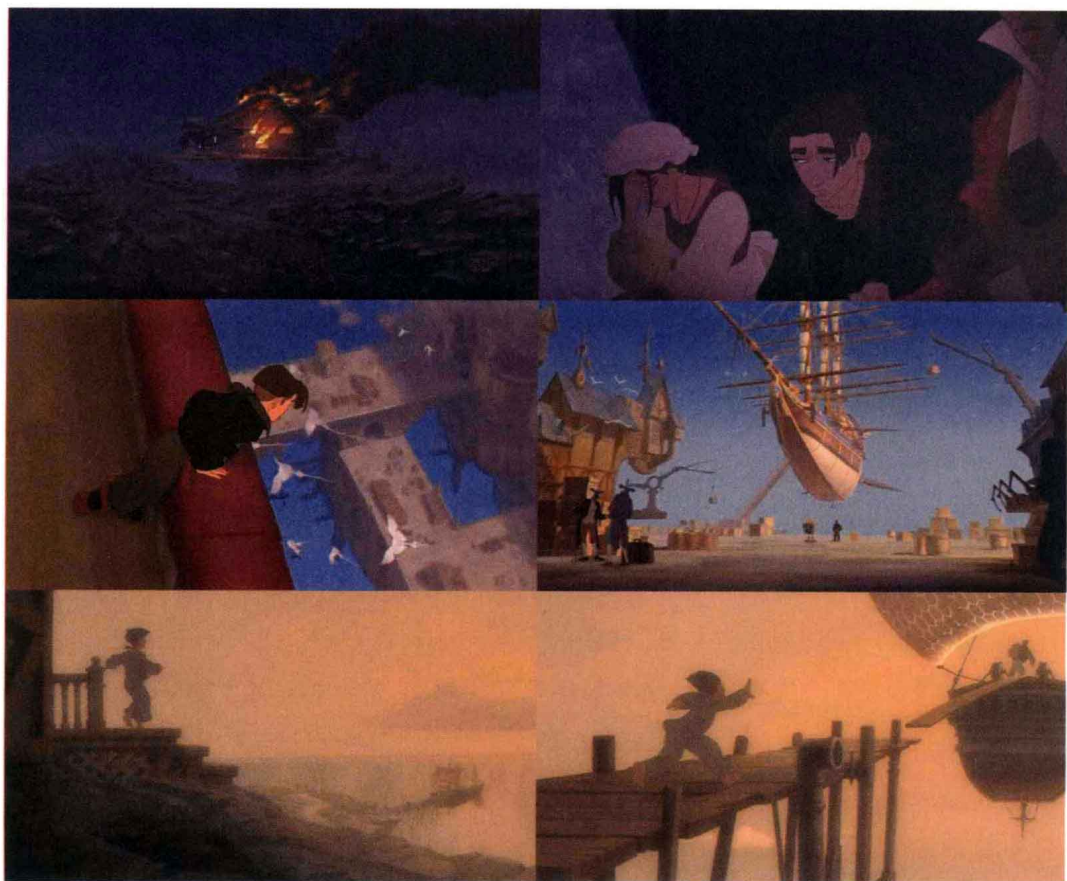


图1-4

科幻动画《星银岛》讲述的是一个惊险的寻宝故事。这三组场景分别是男主角吉米为了保护藏宝图而流离失所,乘船启航开始探宝之旅和回忆父亲弃家出走的场景。场景的设计上也分别展现出了失意、憧憬以及哀伤的感情

三、加强作品的主题思考

动画场景对作品主题的加强,多数采用暗示手法,往往使人产生朦胧的感触,观众不一定马上就能解读明白。但正是这种暗示给人们带来观片后的无穷回味,同时也彰显出主创者令人佩服的智慧深度。

在动画片中这种安排不像前两种那样普遍,是对场景的一种高级使用。如果使用恰当,可以在场景信息中含蓄地向观众传递出主创者想说的话,加强观众的自发联想,最终寻思到主创者想要引出的主题。

具体做法上,可以借助各种画面元素去实现。下面我们从造型、色光、构图角度各示一例。



图1-5

《小鸡快跑》的场景设计

黏土动画《小鸡快跑》里的主要场景——鸡舍(见图1-5),其造型被故意设计得如同监狱,营房、铁栏、哨塔等一应俱全,准确地讲更像是集中营。这样的场景设计在幽默中传递了追求自由平等、冲破独裁暴力的普世愿望。

日本动画《蒸汽男孩》里,小男孩雷与建造蒸汽城堡的父亲爱德华博士在屋顶的对话,是片中对主题的首次揭示。父亲激动地向雷陈述自己希望探索最强科技力量的梦想。环形阳台的背景,是艳丽的夕阳余照和翻滚的黑云。这样的场景氛围,看起来甚是绮丽,但恐怕观看者此时并不会有真正的激动、向往之情,反而本能地生起一种略带焦躁、担忧和恐慌的意识。灵巧的主创者正是以此来诱发观众对纯科技野心的思考。借助表面壮美却迫近黄昏的夕阳,来隐喻丢掉人性约束而无度地追求技术,会给人类带来的后果(见图1-6)。

再来看一看《浪客剑心——追忆篇》结尾的一个场景。当雪代巴回到门派据点



图1-6

《蒸汽男孩》的场景设计

时,首领辰已对她说:“为了不让德川幕府覆亡,我们会不择手段地把敌对的势力铲除……我们也在维护天下百姓的幸福,不惜豁出性命……”形成巨大反差的是,在这段话的35秒钟处,画面上的构图将辰已的脸和场景里一尊佛像的脸一分两开地并排在一起;又在接下来的16秒钟将对白改为旁白,直接采用对称构图的空镜头展现出完整的佛像(见图1-7)。

这样的场景构图可以产生多种解读。浅层面上讲,这尊铜锈满身的古老佛像正是幕府三百年统治的象征,而维护其统治的思想已像宗教一样植入了武士的头脑。更深一层理解,佛像已超出宗教的形式而代表了一种高位关注,辰已的剖白配上佛像静穆、慈悲的神情,两者所形成的对比,反衬出乱世中刀剑厮杀者的不明之苦。



图1-7

《浪客剑心——追忆篇》的场景设计

第二章

场景支撑着动画的美术风格

——动画场景的风格选择

第一节 场景风格的重要性

一部动画作品为观众奉献的是剧情，为业界奉献的是风格。风格是动画作品专业价值的体现，也常常是学术史上开派留名的依据。动画作品的美术风格产生于导演的头脑中，定型于美术师的概念稿上，最终由角色造型师和场景制作者来着力展现。因为观众看到的视屏，除角色之外的画面都是场景，其视力接触面有90%属于场景。所以，场景的视觉效果支撑着作品的美术风格。特别是随着视屏长宽比例的改进，宽敞的屏幕为我们带来更强烈的视觉震撼的同时，实际上也为场景的发挥带来了更大的权重值。

既然场景设计对于动画的整体效果有着宏观上的巨大影响，在定夺场景美术风格时，必须审慎考虑。日本动画的美术监督，通常都由具备一定经验的场景设计师升任也正是因为这一点。然而，决定场景的风格，除了导演的个人偏好、美术师的专业素养之外，还有设备的终极能力、资金的投入、观众的反馈等因素的综合作用。



图2-1

学术上按内容区分,可将视屏画面分为:以角色为主的动作镜头、交代人景关系的关系镜头和无角色的空镜头。在这三种镜头中,场景分别占着次要、主要、全部的画面地位/《劳拉的星星》的场景设计

(由上至下分别是动作镜头、关系镜头、空镜头)

第二节 场景风格的比较及选择

一、造型：写实与装饰

所有动画场景的造型中,写实风格是绝对的主流。一般来说,动画的制作会耗费较大的人力和资金,依靠商业的回报来支持运作,这就需要绝大多数普通观众的捧场。于是动画制作产生了一个信条,那就是:动画作品所针对观众的欣赏水平并非越低越好,但欣赏底线越低越好。这个客观现实在场景上的体现是,虽然动画场景的造型形式比实拍电影丰富得多,但主流动画却都选择了较写实的风格。有些作品的角色造型很夸张,却仍然搭配着写实的场景造型。这种选择使动画场景的风格为了保守地迎合大众而受到一些限制,反过来,在一定程度上也阻碍了当代动画的场景造型受到当代绘画的影响,抽象得令观众一头雾水、无可辨识。

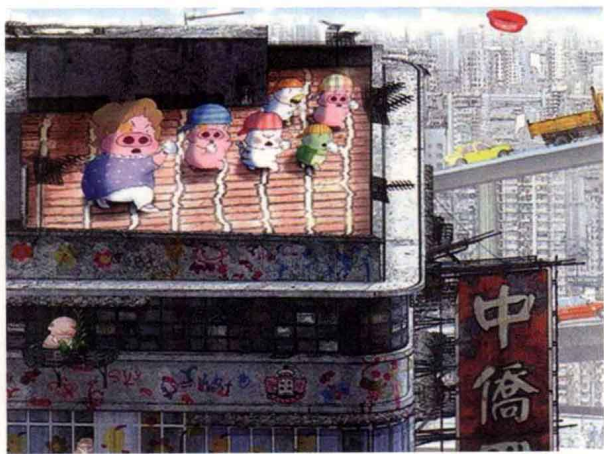


图2-2

《麦兜的故事》的角色造型Q版化



图2-3

《恶童》的角色造型夸张,但场景造型都比较写实