

影视动画场景设计

孙立军 主编

书 名：影视动画场景设计

作 者：孙立军

出 版 社：中国宇航出版社

出版日期：2003

ISBN：7-80144-574-0/J218.7

定 价：62.00元

中国宇航出版社

丛书总序

进入崭新的 21 世纪，中国的动画事业将如何发展？

尤其在美国、日本的电影动画得到普遍认同和接受，成为举足轻重的类型片以及其动画产业蒸蒸日上成为重要的支柱产业的今天，中国动画产业在各方面都存在着有目共睹的差距，甚至在很多领域存在着诸多的空白！

中国动画如何在严峻的情况下找到属于自己的出路，再现“中国学派”的辉煌，这些挑战无疑都已经现实地摆在我们的面前。而对于每一个动画从业者，或者是正准备投身于动画事业的人来说，更是责无旁贷！

说到我们的动画创作，虽在改革开放后取得了长足的进步和发展，但是与先进国家的差距却已经日益明显地加大。这当中存在着多方面的因素，最为突出的是我国缺乏大批优秀的动画创作性人才，而发展动画教育则又是人才形成的根本保证。

要真正发展我国的动画事业，毋庸置疑首先要关注我们动画教育如何真正地完善。虽然我国的动画教育早从 50 年代就已经在北京电影学院等院校中开始，也培养了一批优秀的动画人才，但是随着整个动画的发展，动画教育也显然面临着新的挑战。随着社会各界对于动画事业发展的日益关注，全国各地院校纷纷建立了动画专业，出现了除研究生、本科、大专院校以外，还包括中专、短期培训等等各种层次的教育形式，为更多有志于在动画领域发展的青年提供了大量的学习机会。中国动画教育正表现出极好的发展态势。但是，出于历史、经济等各方面原因，我们的动画教育一直以来都存在着缺乏系统、科学和连续性的弊病；而在课程设置、教学安排等方面也都未能真正实现一个完整的教育体系。不仅如此，我们的动画教育还没有一套完备的、科学的、体系化的专业教材，显然在很大程度上制约着我国动画教育的发展。一套高水准的专业动画教材已经成为我国动画高等教育的普遍需求，但是我们也要看到，要编写这样的一套教材，难度之大可想而知。不仅要将授课内容和动画创作的精华浓缩在有限文字和图片中，还要用我们比较熟悉的学习方式去布置各种重要的知识点，而且还要将各国动画大师的创作经验以及优秀作品的成功所在进行理论化、科学化的归纳，并结合到行之有效的教学中……这显然更是难上加难。

北京电影学院动画专业教育经过多年的教学积累和实践总结，逐步形成了一套行之有效、具备突出特点的课程安排和教学体系。为了让我们积累的一些教学经验与更多的兄弟院校分享，为了动画人才能够在更为系统和科学的教育中茁壮成长，从而培养更多更好的优秀动画工作者，我们开始筹备这套国内最为全面的《高等院校动画专业教材系列丛书》。

为了保证本系列教材的科学性和严肃性,我们组织了上百名以北京电影学院动画学院为主体的优秀教师和国内外专家、教授(其中大多都经历过大量的动画创作实践并且参与了动画教学,具备着丰富的教学经验和个人积累),编写历时多年。因此,从组织的人力、物力、数量以及时间的投入等角度来说,本套动画教材可以说是中国有史以来最大型、最权威的动画教材。

整套教材的安排上,我们的主导思路是将理论建设和实践操作相结合,强调优秀动画作品的理论总结和动画创作的可操作性两个方面。教材关注当前各国动画的最新发展,将动画的创作理念、艺术创作方式和科技手段等方面有机结合,内容包含了动画创作和各种基础训练、专业训练、各类技法以及动画的影片分析、动画剧作训练、动画大师研究……所以在规模上、系统性上都是我国动画教材的首创,我们本着“依靠理论来指导实践,依靠实践来丰富理论”的整体设想在如何突出整个教学体系、课程安排等角度上编写了本系列教材。

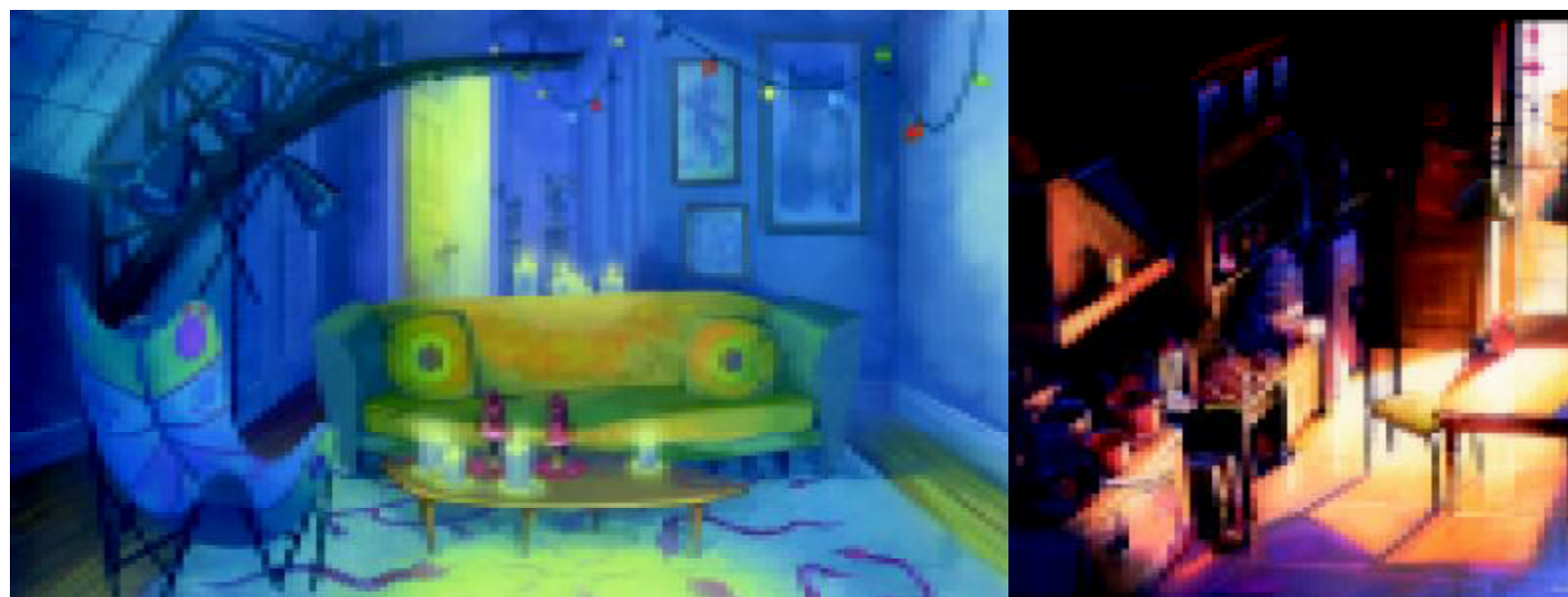
本系列教材的编写过程中,在突出教材实用性的同时,我们坚持“观念新、写作手法新、实例新”的理念,一方面在写作上突破死板和教条的语言,将各个学习点从基础到不断深化的过程体现得活泼而生动;另一方面,突出最新的实例来指导教学,拉近知识与生活的距离,让学生在最新的资讯中以最简单的方式中获得知识。

整套系列教材从整体策划、收集整理资料,到作者撰写、编辑出版,历时多年,工程浩大,凝聚了许多人的心血,处处体现了工作者脚踏实地的严谨作风,表现出对中国动画教育事业的执着热情。在此,我再次感谢为本套教材付出劳动和努力的每一个人!真诚感谢他们为中国动画教育所作的卓越贡献。

衷心希望此套系列丛书能够在一定程度上“推动我国动画教育的纵深发展,促进我国动画人才的成熟壮大,开创我国的动画创作更为辉煌的局面”的目标,作出我们力所能及的贡献。

当然,由于时间的紧迫以及动画本身创作的复杂性,在编写过程中肯定存在着诸多的不足和纰漏,恳请广大专家、同行批评指正。

本系列丛书不仅可以作为高等院校动画专业的专业教材,同时也适合动画公司的创作人员以及动画爱好者自学使用。



2003年4月于北京电影学院动画学院

作者简介



韩 笑

1993年毕业于中央工艺美术学院附中。1997年毕业于北京电影学院美术系电影美术设计专业，学士学位，同年留校任教。现任北京电影学院动画学院教师。

主要作品：

1999年，3D动感电影《封神飞魂》

2000年，3D动感电影《恐龙》

2000年，3D动感电影《勇闯紫禁城》

2001年，4D立体电影《史前历险》

2002年，3D动感电影《海底历险》

2002年，3D动感电影《捕鼠记》

2002年，3D动感电影《聊斋炼狱》

青年电影制片厂动画电影《心中之王》编剧、导演。（摄制中）

中国电影集团公司动画电影《猴王》（暂名）编剧（摄制中）

其中《捕鼠记》荣获2002年首届中国电视艺术家协会动画短片学术奖，优秀动画短片奖及动画技术应用奖。

前 言

影视动画场景设计在国内的动画行业以及动画理论界往往是不被重视的，在专业培养和理论研究及批评等领域，可以说一直都是个空白。现在的从业者基本都是由其他行业或其他美术设计培养方式中转行而来，所以往往对于绘画、设计能力有余，对于影视、动画知识理解不足，特别是“场景”如何在影视动画中的特殊应用更是雾里看花，似是而非。

动画场景设计很容易让人联想到就是动画的背景绘制，还有些同学常将动画场景设计和工艺美术中的环艺设计相混淆，这都是片面的或不正确的。

动画的场景设计不仅仅是绘景，更不同于环艺设计。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。它的创作是依据剧本、依据人物、依据特定的时间线索的。

在学习当中，往往把握空间造型并不难，难的是做到“形式追随功能，场景追随影片”，这是场景设计的基本法则。当场景在影片中的基本功能得到满足后，场景的设计就变得十分自由，应该如何把握这些自由因素，更好的为影片服务，更加适合影片需要，就成为了学习和创作的最大问题。

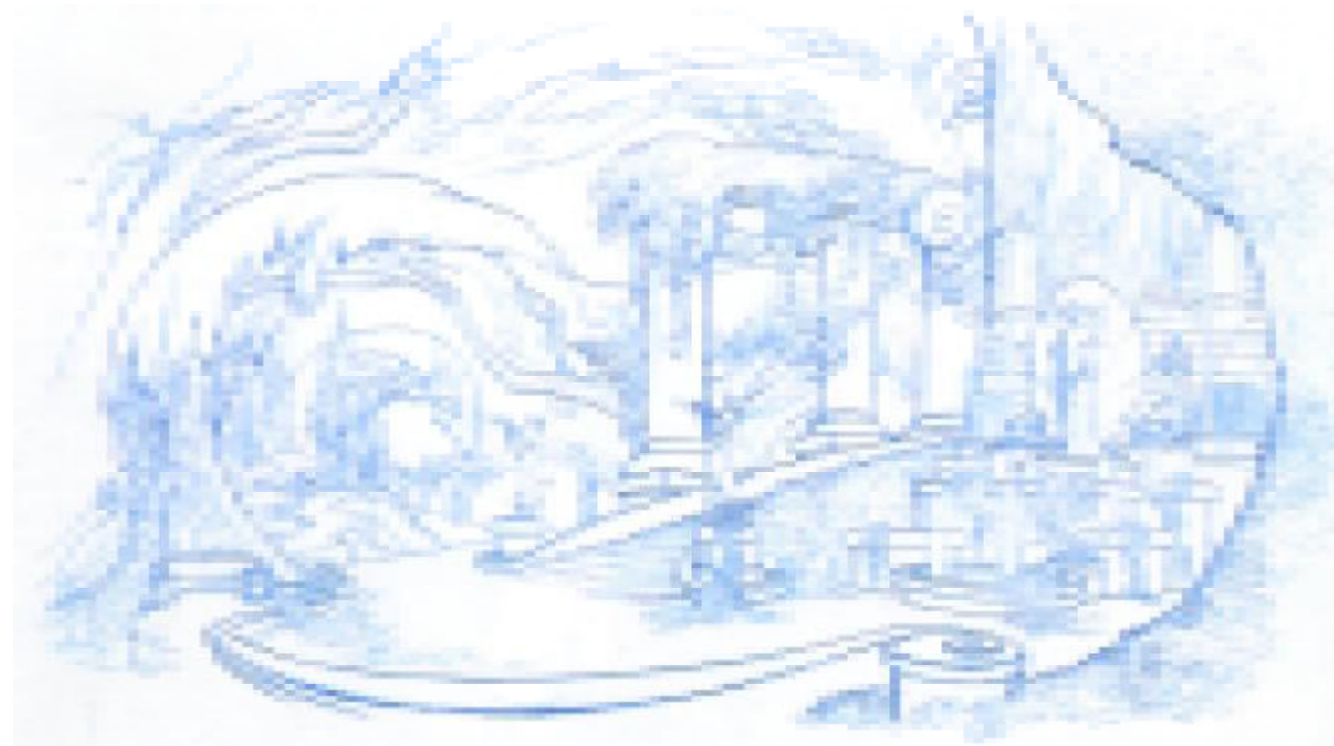
韩 笑

目 录(Content)



第1章 影视动画场景设计概述	3	第3章 动画场景造型的空间构成	37
1.1 影视动画场景设计概念及任务	4	3.1 形的基本概念	38
1.2 场景在动画影片中的功能	6	3.1.1 点	
1.2.1 场景交待时空关系		3.1.2 线	
1.2.2 营造情绪氛围		3.1.3 面	
1.2.3 场景刻画角色		3.1.4 体	
1.2.4 场景是动作的支点		3.2 造型的规律与方法	42
1.2.5 场景的隐喻		3.2.1 造型的规律	
1.3 场景的特性	16	3.2.2 造型的方法	
1.3.1 时间性		3.3 动画场景中空间的表现	47
1.3.2 运动性		3.3.1 空间的概念	
1.4 动画场景设计的要求	20	3.3.2 动画的场景空间	
1.4.1 从剧本出发,从生活出发		3.3.3 场景空间构成	
1.4.2 线条感		3.3.4 空间形态的心理感受	
1.4.3 写实感基础上的绘画感		3.3.5 塑造场景空间的方法	
思考与练习	25	3.3.6 场景空间在动画影片中的作用	
第2章 动画场景设计的构思方法	27	思考与练习	63
2.1 树立整体造型意识	28	第4章 动画影片色彩创作	65
2.2 把握主题,确定基调	29	4.1 色彩基本规律	66
2.3 探索独特恰当的造型形式	31	4.1.1 色彩的属性	
思考与练习	34	4.1.2 色彩构成的节奏	

4.2 色彩的心理	75	6.1.2 鸟瞰图的基本画法	
4.2.1 色彩的联想		6.1.3 方位结构图的应用	
4.2.2 色彩的感觉		6.2 场景效果图的制作	104
4.3 动画影片色彩的应用	83	6.2.1 画幅规格	
4.3.1 造型色彩的构成要素		6.2.2 景别	
4.3.2 色彩表现的功能		6.2.3 构图	
思考与练习	85	6.2.4 场景图的绘制方法	
第5章 动画影片光影造型	89	6.3 场景镜头画面透视	120
5.1 光影造型概述	90	6.3.1 镜头画面透视的基本概念	
5.1.1 自然光(室外光)		6.3.2 平行透视画法	
5.1.2 人造光(室内光)		6.3.3 成角透视画法	
5.1.3 镜头的采光方向		6.3.4 仰视画法	
5.2 光影在动画影片中的作用	93	6.3.5 俯视画法	
5.2.1 塑造空间		6.3.6 斜转角的镜头画面透视	
5.2.2 营造气氛		6.3.7 假透视	
5.2.3 制造悬念		6.3.8 运动镜头的透视	
5.2.4 刻画角色		6.3.9 倒影的透视画法	
5.2.5 完成动作		6.3.10 光影的透视画法	
思考与练习	97	6.3.11 数字技术的应用	
第6章 动画场景设计图的制作	99	思考与练习	149
6.1 场景方位结构图的制作	100	第7章 经典影视动画场景设计赏析	159
6.1.1 平面图、立面图的基本画法			





第①章 }
影视动画场景设计概述

1.1 影视动画场景设计概念及任务

影视动画场景设计就是指动画影片中除人物角色造型以外的一切物的造型设计。

影视动画场景设计对镜头画面的形成有决定意义，场景空间制约镜头画面角度，必须根据场景空间的特征安排镜头画面的角度。说得简单一点，影片镜头所表现的始终是场景空间中的人物和故事，而且镜头往往首先展现出来的就是场景的面貌。这在许多影片中很常见，例如在一场戏的开始，第一的镜头往往是一个场景全貌的空镜头，交代故事发生的时间地点。

影视动画艺术是一门画出来的视听造型艺术，这就需要同时运用造型手段和绘画制作手段对影片进行场景空间造型设计。

场景设计既要有高度的创造性，又要有很强的艺术性。一方面要艺术创作，一方面要通过绘画手段进行绘制。

动画影片的主体是动画角色，场景就是围绕在角色周围，与角色有关系的所有景物，即角色所处的生活场所，社会环境，自然环境以及历史环境，甚至包括作为社会背景出现的群众角色，都是场景设计的范围，都是场景设计要完成的设计任务。

动画影片的场景是展开剧情、刻画人物的特定空间环境。影片的环境化分为数量不等的单元场景进行绘制，设计师在影片总体空间造型的统一构思下对每一个单元场景进行设计。

场景一般分为内景、外景和内外结合景。

场景设计要完成的常规的设计图包括：场景效果图（或称气氛图），场景平面图、立面图，场景细部图，场景结构鸟瞰图，见图1-1。需要的话可制作场景模型，见图1-2。

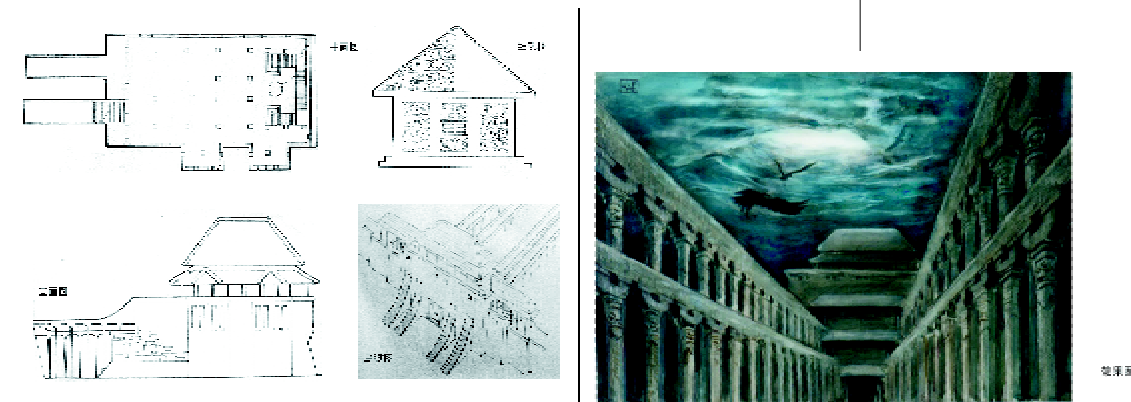


图 1-1



图 1-2

1.2 场景在动画影片中的功能

1.2.1 场景交待时空关系

1. 物质空间

物质空间指人物生存和活动的空间，是由天然的、人造

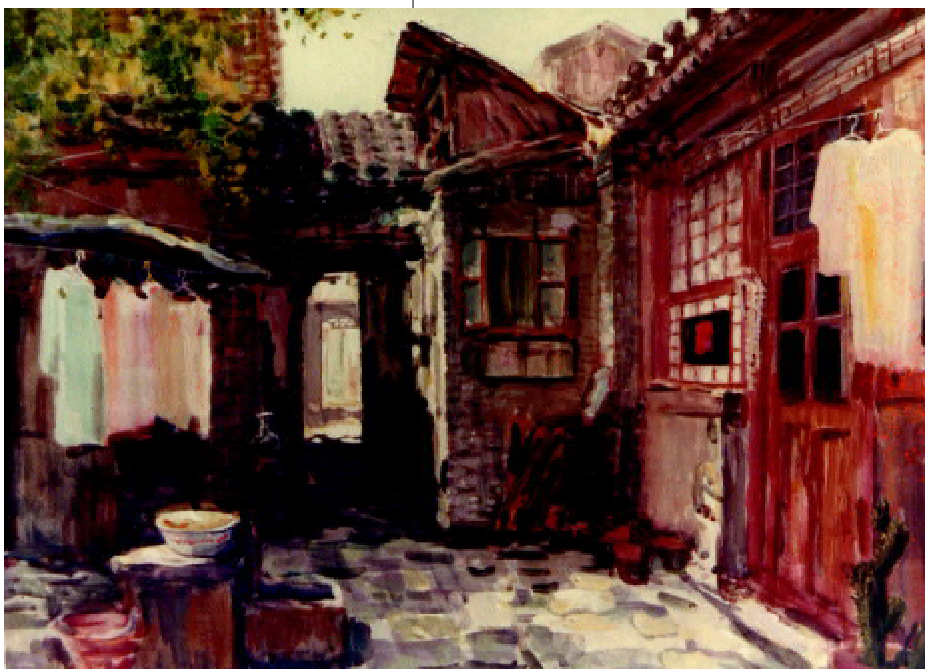


图 1-3

的景和物构成具象的可视的环境形象。是影视作品情节和事件发生、发展过程中赖以展开的空间环境。由于与情节结构和叙事内容紧密联系，也可以称之为叙事空间，见图 1-3。

它应符合剧情内容、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、人物生存氛围（职业、身份、年龄、性格、爱好），交待故事发生、发展地点和时间，引发矛盾冲突、导向结局。升华成为社会空间、心理空间的载体。

2. 社会空间

物质空间中的很多局部造型因素构成情调、氛围的结

果，通过观众的联想，主动构造出了另一个完整的空间环境形象，一个贯穿影片始终，引起人们动情的抽象思维空间，将观众的神经兴奋点集中在特定的历史阶段，能够激发情绪的精神境界之中。

例如：故事片《霸王别姬》的开场镜头，见图 1-4 导演采用了一个长镜头的处理方式。观众通过字幕可以了解到故事发生的时间、地点和时代背景外，但如果没有字幕，观众也完全可以通过画面中的内容得到相同的信息。在背景上的汉白玉牌楼，交叉悬挂的五色旗，路两边小商贩的招幌，人物穿着的厚重的棉袍等等，都是场景传达出的北京、冬季、北洋政府等特定的信息。最有意思的是，导演在处理这一段场景空间的时候，除了仅有的一点在远景的牌楼是建筑场景外，其他的环境空间都是用群众演员组成的天桥集市场面完成的。周围的这些群众演员在这个场景中已经不是“人物”，而是场景物质空间中重要的造型符号，影片的社会空间被准

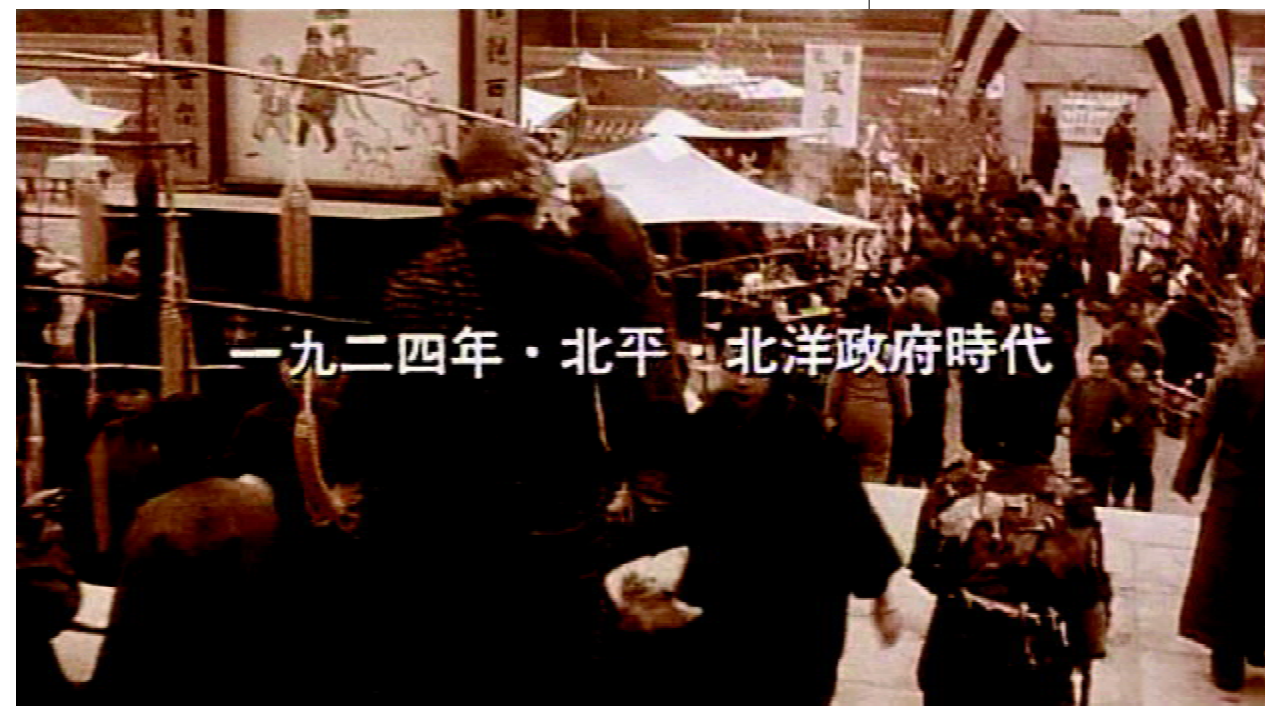


图 1-4

确的传达出来，这也是导演在处理这段场景空间的独到精妙之处。

1.2.2 营造情绪氛围

根据剧本的要求，往往需要场景营造出某种特定的气氛效果和情绪基调。这也是场景设计不同于环艺设计之处。场景设计要从剧情出发、从角色出发。

例如：在动画影片《魔女宅急便》（见图1-5）中，小魔女骑着扫把来到一个陌生的海边小城，被一个食品店老板娘



图 1-5

收留，在度过了忐忑不安的一夜后，小魔女清晨起床上厕所，她打开阁楼的门，下楼梯，拐弯斜向穿过小院，开门进厕所。当她再开门出来时听到旁边的响动，忙关上门。原来是厨师也起来工作了，厨师开门，上台阶，斜穿过小院，拐弯进了厨房。小魔女这才胆怯地开门，迅速跑回阁楼卧室。这场戏的情节很简单，就是要描写小魔女在来到一个新环境时心里的陌生感和恐惧感。我们可以看到场景空间设计得十分复杂，包括了上下左右前后对角的各种空间调度。这恰恰符合了人的一般心理反应，因为任何人在来到一个新环境时都会产生恐惧感，这是源于自己对这新环境的未知，害怕有危险会突然发生在某个角落，对自己造成伤害。所以场景空间越复杂，发生危险的机会越多，这种恐惧感就越强烈。这个场景就准确地营造出了这样一种情绪氛围。

1.2.3 场景刻画角色

影片的角色也就是我们经常说的人物，但动画影片中的角色包括更广泛，可能是人物，也可能是动物或是一切生命化、人性化的物体，这是动画影片自由逻辑系统带给我们的自由想象创作空间。

场景的造型功能是多方面的，集中到一点，是刻画角色，为创造生动、真实的、性格鲜明的典型角色服务。

刻画角色就是刻画角色的性格特点，反映角色的精神面貌，展现角色的心理活动。

角色与场景的关系是不可分割的，相互依存的关系，是典型性格和典型环境的关系。典型的场景环境应为塑造角色

性格提供客观条件，因而成为典型环境。

刻画角色的性格除了对角色身份的物质空间，包括生活习惯、兴趣爱好、职业特征、对周围事物的爱憎好恶等的塑造外，还是对角色的心理空间进行刻画。

心理空间是反映角色内心活动的形象空间，或因观者的情感动因形成的空间形象。是一种对角色心理变化和内心情感世界的空间烘托，是角色内心感情和情绪的延伸和外化形式。因此，也可以称之为情绪空间，有明显的抒情和表意功能。

1. 主观心理空间

主观心理空间是通过对角色想象、回忆、梦幻等的直接描述。对精神幻觉空间的描述，以虚实结合的艺术手段，塑造出与角色的心理活动密切相关的社会环境，刻画角色复杂的内心世界。

例如故事片《美梦成真》见图 1-6，男主人公基斯因车祸而丧生后，灵魂进入了天堂。对于天堂在其他艺术作品中有过很多描述，比如蓝天白云、金壁辉煌等等，这是我们大众普遍对天堂的想象。但在基斯心中，天堂就是自己对妻子安妮的爱。所以基斯进入的天堂就不是传统中描述的样子，而是安妮的画。基斯进入了安妮的画境，通过画进行着心灵的沟通，尤其是那棵令人心酸的紫色的树。象征着忧郁的蓝紫色的树叶，随风飘落，就好像哭泣的心灵。影片通过现实的油画与虚幻的天堂两个场景空间的转换，将两位主人公的性格与心绪表达得淋漓尽致、生动感人。

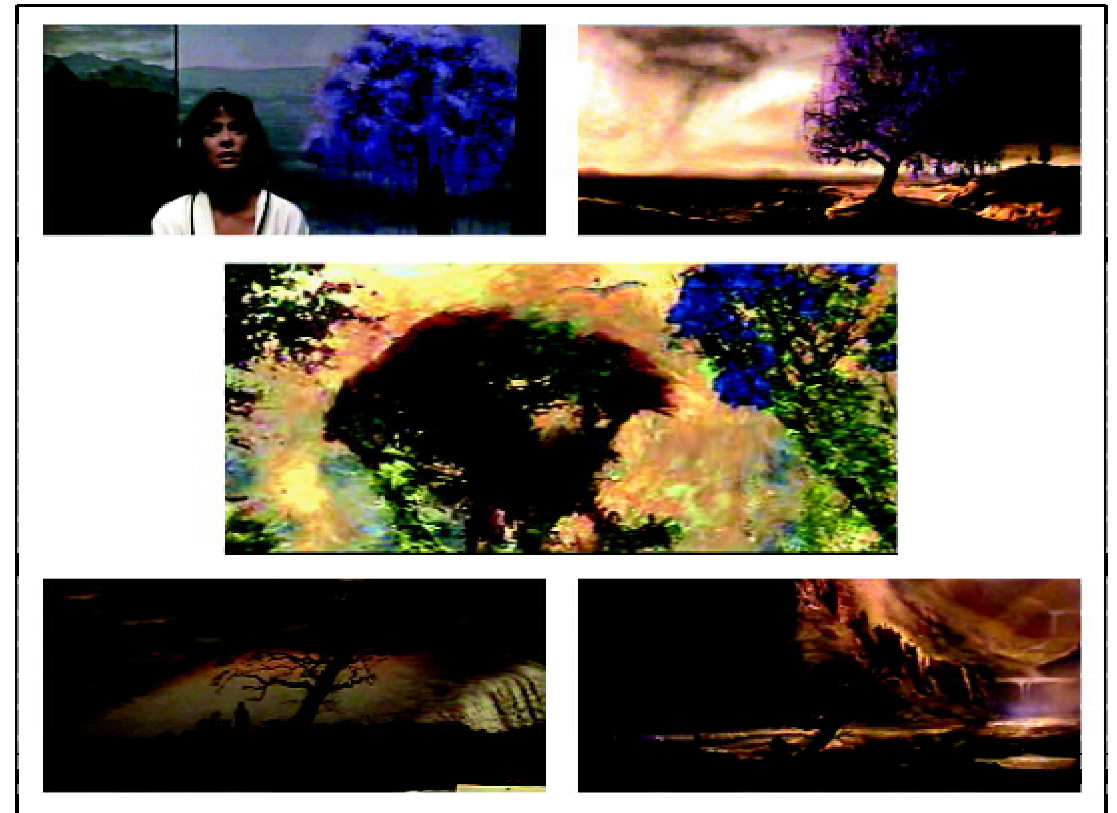


图 1-6

2. 客观心理空间

客观心理空间是物质空间的描述，使观众产生对角色性格、内心活动、情绪等的认知理解。例如我们经常会看到在表现中国古代的衙门大堂的影片中，梁上高悬着“明镜高悬”的大匾，这就是对执法者心理空间的客观的描述。

场景刻画角色首先应从角色个性出发，确定场景的特征，运用造型各种造型因素和手段，形成场景形象，直接的、正面的表露性格、突出个性。然后，在比较和对比中找到区别和差异，从而形成鲜明的个性特征，强化突出所表现的内容。



图 1-7

例如动画片《狮子王》(见图 1-7), 正面角色辛巴和反面角色刀疤的出场环境就存在着鲜明的对比效果: 前者的出场环境是阳光灿烂的荣耀国大草原, 而后者的则是月黑风高的象坟废墟。

从这个例子我们可以看出, 场景对角色心理和情绪的烘托, 可以靠多种造型元素和手段的综合作用, 色彩、光影、结构以及镜头角度等等, 都是形成心理空间的重要手段。

1.2.4 场景是动作的支点

动作就是指角色的动作、行为, 角色的动作是角色内心活动的外部表现, 是角色在与周围环境或角色之间关系的矛盾冲突中产生的心理活动的反映。

动画影片的场景是以刻画角色、塑造角色为目的的。场景与角色动作的关系十分密切, 场景是为角色动作而设置、根据角色的行为而周密设计的。它不能仅仅只起到填充画面背景的作用, 不应是孤零零的、被动的、消极的远离角色, 而应是积极、主动地与人物结合在一起, 成为角色动作的支点。

角色的动作离不开场面调度, 场面调度主要是导演对角色动作、行动路线、位置和角色关系的处理, 而这种处理是通过镜头, 在场景中完成的。

场面调度一词来自法语, 是“摆在适当的位置”的意思, 就是把角色摆在场景中适当的位置。

场面调度包括: 角色调度; 镜头调度, 镜头的景别、视角、构图、运动等。

场景的结构形式、场景空间的容量、尺度、分隔, 场景内的道具陈设等等都关系到角色动作和镜头调度的完成。

动画的场景设计并不是“绘制景片”, 而应该真正成为角色调度的支点, 并丰富角色的动作。

场景空间平面布局和设计以及对立体空间的安排, 提供有机的、准确的动作支点, 是实现场面调度、完成人物动作和镜头运动的因素和条件。

为了使动画中的角色和场景不被隔绝割裂, 为了使景与人能自然地融合在一起, 应有意识地增强角色在场景中的有机运动, 例如动画片《红猪》, 见图 1-8, 影片在表现角色动作的时候, 充分考虑到了场景的动作支点作用, 特别是在表现过场戏的时候, 角色动作与场景结合得天衣无缝。在《红

猪》这样一部展现飞翔之美的动画片中，角色在场景中上下台阶和开关门的次数也都在十几次以上，其目的就是要展现出立体生动的空间环境和细腻的动作、真实的效果。这对于动画片来讲无疑是增加了制作难度和成本，但正是这些细节的空间动作处理，使观众感受到了生命活力的美感，强化了影片的主题；正是这些细腻的行为动作的烘托，使得影片中的飞翔动作更加精彩。



图 1-8

1.2.5 场景的隐喻

场景的隐喻功能在动画影片中应用的很少，在故事片也并不普遍，但作为场景的叙事功能之一，我们也必须有所了解。场景隐喻顾名思义就是一种潜移默化的视觉象征、比喻，通过造型传达出深化主题的内在含义。例如故事片《大红灯笼高高挂》（见图 1-9），影片中的高墙大院虽然在造型上风格独特，很有气势，但却始终给人一种如监狱般的压抑封闭的感觉，这就创作者想要通过场景暗示出的封建思想和制度对人性的禁锢，是典型的场景隐喻功能的表现。



图 1-9

1.3 场景的特性

1.3.1 时间性

动画造型是时间和空间共存共容的时空艺术，时间与空间是相互依存的关系，时间因素是永远不会从动画中消失的，动画艺术创作积累了形式多样的时间处理手段，如时间的压缩、延伸、变形、甚至停滞，以及时间对蒙太奇和剪辑的重要作用等等，永远是动画思维的宝贵财富。

绘画与漫画中所表现的空间形象是瞬间的、凝固的，不可能有时间的延续过程，是固定的镜头、停止的动作。漫画中表现的时间过程只能是潜在的、暗示性的，而在动画中就可以表现为实际的时间，所以动画造型在时间上是发展的、移动的，它是通过空间和时间表现形象的艺术。所以在动画场景设计时一定要考虑到时间的因素。

动画中的时间可以分为：播映时间、事件时间、叙述时间。

播映时间就是指片长，常规电视动画片长一般在5分钟、10分钟、20分钟左右，电影动画片在80分钟左右。

播映时间的长度直接影响影片的容量。播映时间是由每个镜头、每场戏的时间组成的。播映时间的长短，每一段落和镜头的长短会直接关系到影片蒙太奇结构和节奏以及最终形成的叙事风格。

事件时间是指影片中事件展开的实际的、直接的时间，包括角色活动过程时间、动作时间、交待情节事件所需要的客观时间等。

叙述时间是指动画中用视听语言对影片内容进行交待、描述、表现的时间。

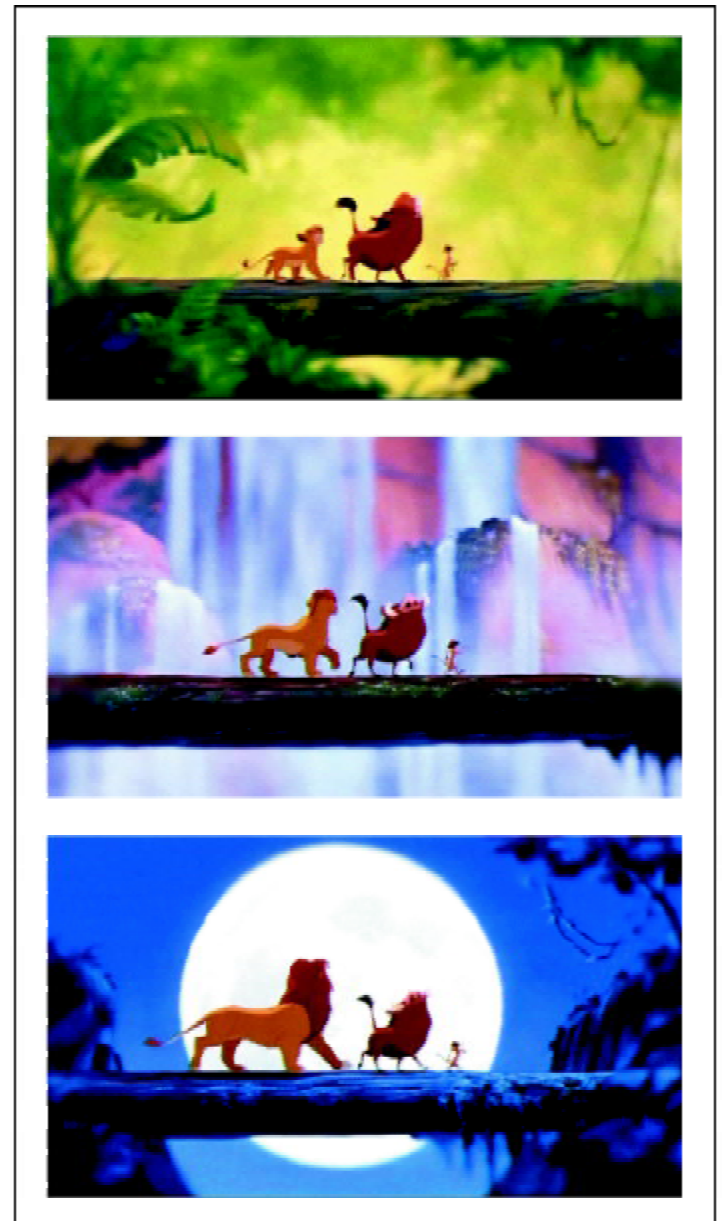
事件时间与叙述时间的比例关系，各占用篇幅的多少往往决定动画影片的时空结构。

场景在表现叙事时间的变迁上，可以起到非常重要的作用。例如表现时间的流逝，可以通过表现一个树林的场景来实现，镜头画面固定不动，树叶由绿变黄，然后飘落，最后被白雪覆盖。这样就以最简单、最快捷的方式展现出了时间的变化。

动画叙述时间可以成为一种表现手段，成为假定的时间，一种主观化的时间，如动画影片时间的扩延、压缩、颠倒、停滞等方法使动画的时间有很大自由度，动画的自由时空突破了一般的物理时间概念，它既可以按自然时序的规律再现时间，又可以利用动画时间的可变性，可以任意切换组合。

例如动画片《狮子王》(见图1-10)，小辛巴和丁满、彭彭在独木桥上向前行走，独木桥的场

图1-10



景空间始终不变，辛巴经过三次叠画，完成了一时间大跨度的变化，长大成人。影片通过场景的时间延长效果，表现出辛巴的成长历程，独木桥在这里就好像是他的生活方式一样，自由轻松、平静安逸。

1.3.2 运动性

绘画造型是一种固定空间的、静止的艺术形态。一幅画其中的平面构成、色彩构成、空间构成和人物形象所体现出的节奏感、动感及美感都是处在一种静止凝固的状态，画面中人物动作的变化，旋律感的产生和延续，完全是靠观者自身的想象与联想。

动画造型则有所不同，顾名思义，动画是运动的绘画，时间因素、运动和空间因素是它的基本特征，动画的造型是在时间流动的过程中展现的空间造型，“运动是动画画面最重要的特征”。

动画是动的艺术，表现运动才是动画存在的意义。世界上所有的物质都是在运动中的，而物质也只有空间和时间的运动中才能运动。

动画中的运动主要表现在两个方面：一是指空间中的角色和物体的运动以及由于物体不同速度的移动引起的位移和变形。二是指镜头的各种运动方式，如推、拉、摇、移、升、降等和镜头画面的景别、角度、构图的变化形成的运动。

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。

动画的运动是极端自由的，不受任何空间、时间、重力

等的影响，引用一句流行的话，“在动画中，只有想不到的运动，没有做不到的运动”，因此做场景设计必然要具有最大限度的适应性和能动性，创作出完美的运动空间。

例如动画片《泰山》（见图 1-11），茂密的原始森林，树木、枝叶、高山、瀑布本身在结构、线条上就具有着形式美的运动感，泰山在其间不断地展现出他特有的运动天赋，他动作矫捷，可以超越一切，无所不能，特别是女主人公的出现，更使他的运动有了用武之地，地形越复杂，地势越危险，越是泰山施展才华的好地方，可以说泰山的动作是超乎想象的。但影片正是通过一系列高难度动感镜头处理，带给我们刺激而完美的视觉效果，同时也有力的刻画出泰山灵敏的身手，勇敢的机智的性格，这可以说是影片最重要的卖点。

图 1-11



1.4 动画场景设计的要求

1.4.1 从剧本出发，从生活出发

熟读、理解剧本；明确历史背景、时代特征；明确地域民族特点；分析人物；明确影片类型风格；深入生活，搜集素材。场景造型风格与人物风格应和谐统一。

图 1-12 是动画片《大力士》中一个花园设计的草图，由于影片的时代背景是古代希腊，希腊悠久的历史文化就是我们要寻找、深入的“生活”，所以设计者将古希腊的造型元素加以结合，如柱子、滴水帷幕的形式感，向下带有俯冲式的效果和超级曲线设计，还有波浪形和涡旋形设计。

图 1-12

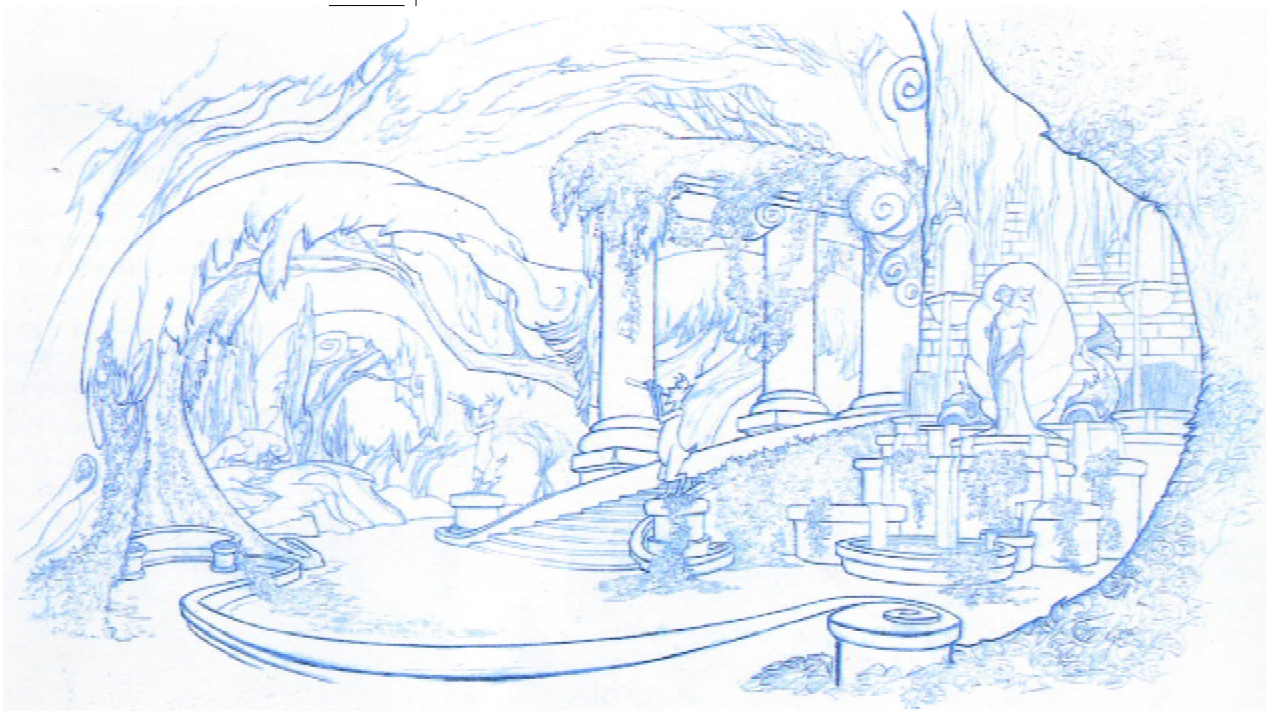


图 1-13、1-14，也是《大力士》中的场景设计，其造型的依据也是生活中的真实场景。

图 1-13

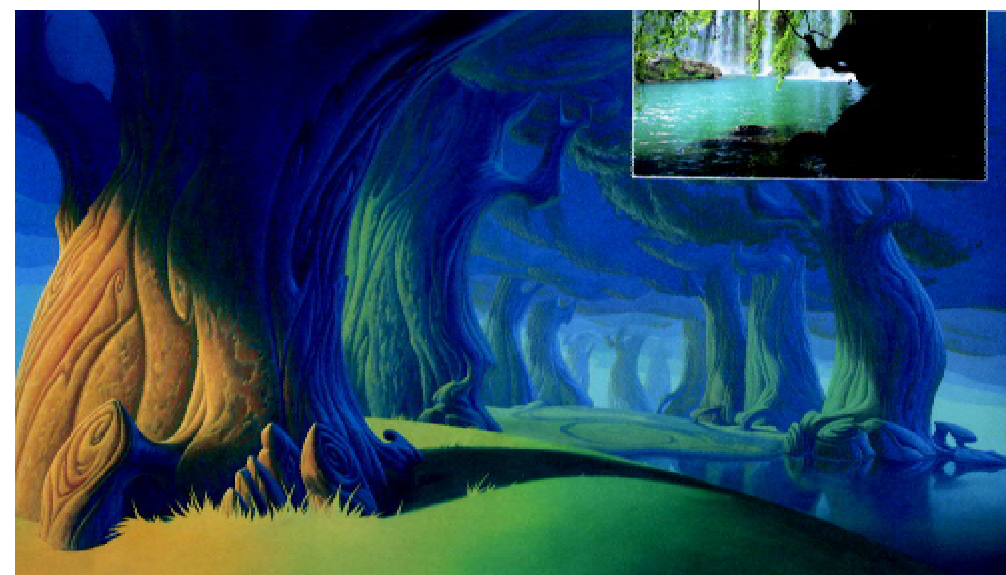
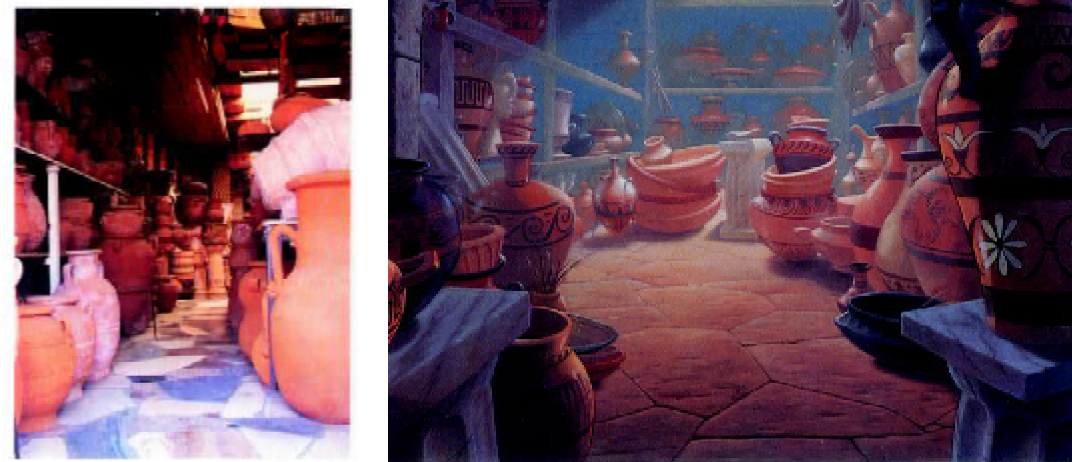


图 1-14



我们很熟悉的动画片《千与千寻》中(见图1-15),主要的场景都是根据江户东京建筑公园的环境设计的。建造于1992年的江户东京建筑公园是宫崎骏的灵感来源,公园里的澡堂、酱油店、居酒屋和文具店等都是七八十年前的日本古典建筑,宫崎骏就是在这里找回了怀旧中的日本,于是澡堂成了电影中的汤屋,文具店中摆放文具的抽屉则成了汤屋中的中药柜。这一切都是宫崎骏从生活中酝酿出的想象空间。



图 1-15

1.4.2 线条感

这里说的“线条感”指的是在场景的绘制中,应有明确的边缘线的处理。场景的轮廓线、结构线并不一定要以线条来勾勒,但一定要“明确肯定”,不能模糊不清,似是而非(见图1-16)。



图 1-16

理由很简单,由于动画的角色都是有封闭的线条做轮廓线的,也就是说角色的造型是“明确、肯定”的,那么场景的造型也自然应该是“明确、肯定”的。这样才能使角色的造型风格与场景的造型风格统一起来,使他们融为一体,使角色真正能生活在场景空间中。举个例子就很清楚了,一个中国画的人物造型要放在一幅印象派的油画场景中,那只能是种很搞笑的效果。

1.4.3 写实感基础上的绘画感

动画场景造型的美术风格影响，甚至决定了动画影片的美术风格。它是动画造型的基础，因为场景中的内容将充满整个镜头的画面，镜头画面中可以没有角色，但一定会有场景，场景占据镜头画面的绝大面积，角色虽然是影片的主体，但往往只在画面中占很小的面积。可以说，观众的眼睛始终被场景包围着。

所以，确定场景的美术风格尤其重要！

传统动画电影《大闹天宫》造型风格是完全的绘画感、装饰感，这样的造型在艺术审美上很有价值，也很独特、很风格化，但是有一点，就是缺乏“亲切感”。这样的造型和观众有极大的距离感，很难将带观众进影片的情境之中，很难令观众产生情感上的共鸣。只是“活”在画上的，而不是“活”在身边的。

为了达到生动鲜活的艺术感觉，现代主流动画影片，尤其是动画电影，越来越多的模仿故事片，越来越多的对角色、景物、空间、形、光、色、线等等造型形态进行生动的、逼真的模仿，越来越接近故事片的视觉效果，例如《冰冻星球》、《最终幻想》等，再加上科学技术的不段更新，三维动画、数字立体声的相继出现，使得动画电影的写实感、逼真性更加强化。

电影是一门创作真实的艺术。电影是从照相术发展而来的一种艺术，能够直接记录现实世界的人和事物，具有任何艺术无法企及的真实反映对象的能力，电影可以凭借这种逼真的再现，将观众带入真实的情境，抒发真实的情感。这也

正是动画创作者追求逼真效果的本质原因。

但不容忽视的是，动画本身具有它独特的审美特点，那就是源于绘画的审美感，也就是绘画的风格。观众欣赏动画就在潜意识中报有一种特定的审美心理期待，这种心理期待也是诱使观众走进影院的重要因素。如果动画片一味追求逼真感，就势必丧失动画特有的审美感，这样的动画片无异于故事片，但动画再写实也不可能超过故事片的写实，观众自然就没有看动画的必要了。

因此，极端的绘画感和极端的写实感都是不适宜的！我们在做动画造型，特别是动画场景造型上，应该提倡的是一种建立在写实感、逼真感基础上绘画感、装饰感，见图 1-17。

图 1-17



思考与练习

- 1) 影视动画的场景设计与工艺美术的环艺设计有什么本质的不同？
- 2) 通过一部影片，分析场景是如何交代时空关系的？
- 3) 影视动画的场景设计与绘画风景写生有什么不同？
- 4) 通过一部动画片，分析场景空间和人物角色的关系。