

第 1 章

动画场景设计综述

学习目标:

1. 掌握动画场景设计的基本概念。
2. 掌握动画场景设计的作用、任务、要求及研究对象。
3. 对动画场景设计中的平面坐标图、立体鸟瞰图和景物结构分解图有较为直观的把握。

1.1 动画场景设计的基本概念

1.1.1 什么是动画场景设计

学习动画场景设计首先要了解什么是场景设计。一部优秀的动画片在前期的制作过程中离不开以下两大主要设计因素：一是动画场景设计；二是动画角色造型设计。

动画场景设计,就是在一部动画片中,除动画角色造型以外,所有必须要考虑设计到的景和物。说得具体一点,就是指具有远近空间层次感的场面构图。这些构图是以镜头气氛稿为单位,来表现镜头画面的造型、构图、体感、色调、风格的空间虚拟景物。这些虚拟景物由场景设计师设计,设计的内容包括人类活动的各种空间场所、生活场所、工作场所、社会环境、自然环境以及历史环境等。各种场景、空间、场所图例如图 1-1 ~ 图 1-20 所示。



图 1-1



图 1-2



图 1-3



图 1-4



图 1-5



图 1-6

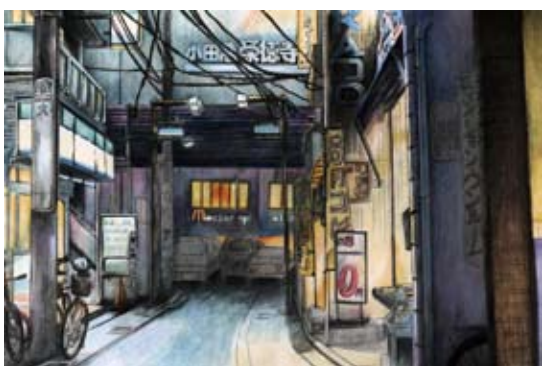


图 1-7



图 1-8



图 1-9



图 1-10



图 1-11

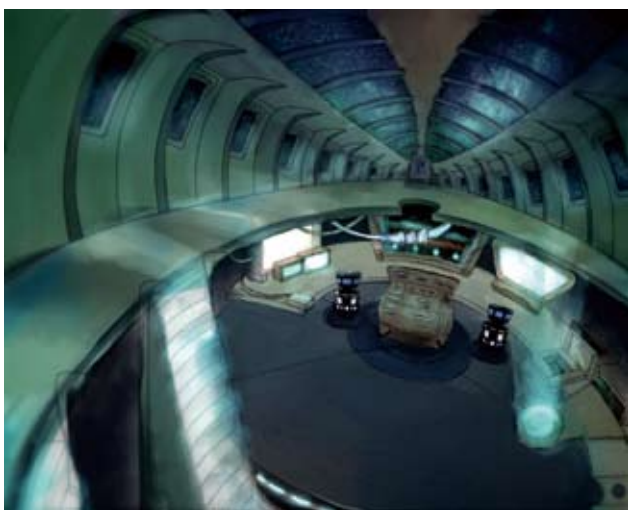


图 1-12



图 1-13



图 1-14



图 1-15



图 1-16



图 1-17



图 1-18



图 1-19



图 1-20

1.1.2 什么是动画角色造型设计

动画角色造型设计是用形象的语言将剧本或文字中描述的抽象的象征意义转化为具象的视觉艺术形象,综合运用变形、夸张、拟人等艺术手法将动画角色设计为可视形象。其目的是要对每一个动画角色赋予感染力和生命力。

动画角色造型设计主要包括以下四个方面。

(1) 比例造型。图 1-21~图 1-30 所示为角色比例造型图例。

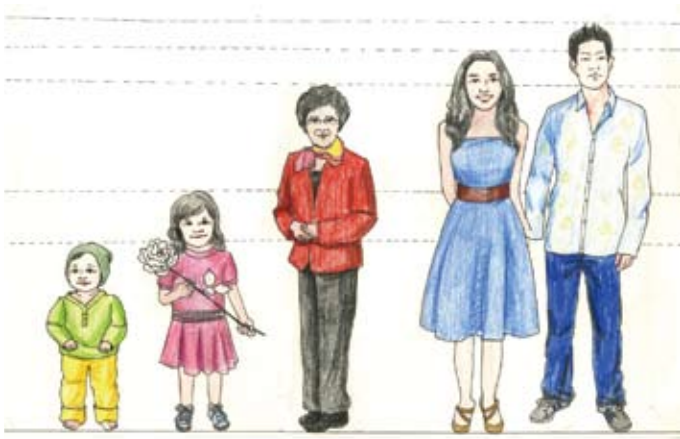


图 1-21

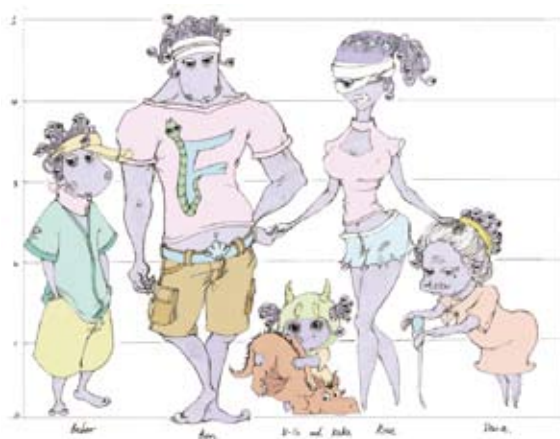


图 1-22

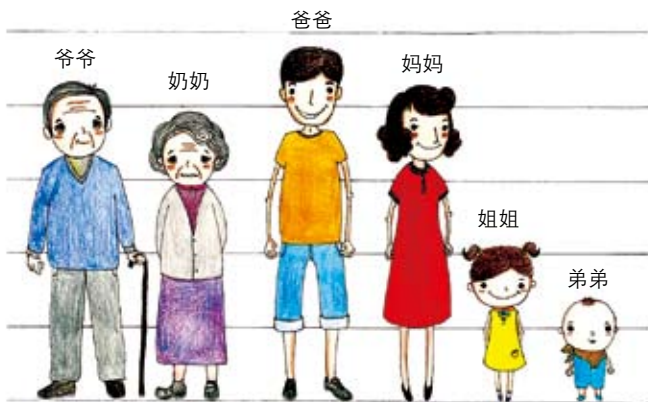


图 1-23



图 1-24

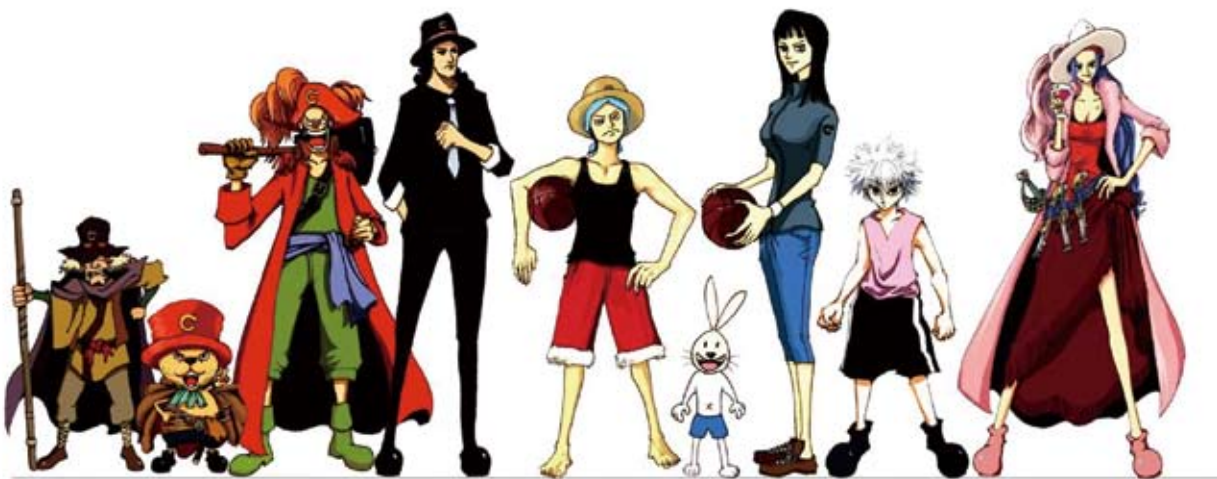


图 1-25



图 1-26



图 1-27



图 1-28

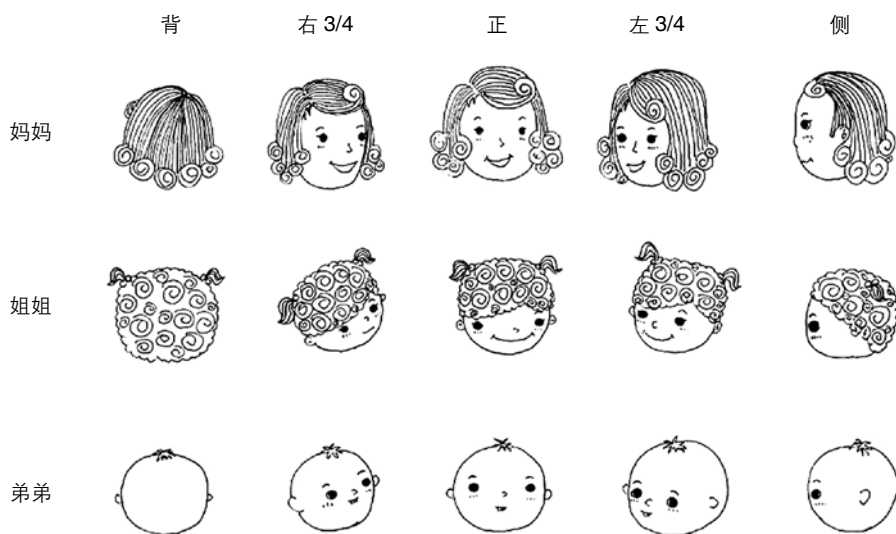


图 1-29

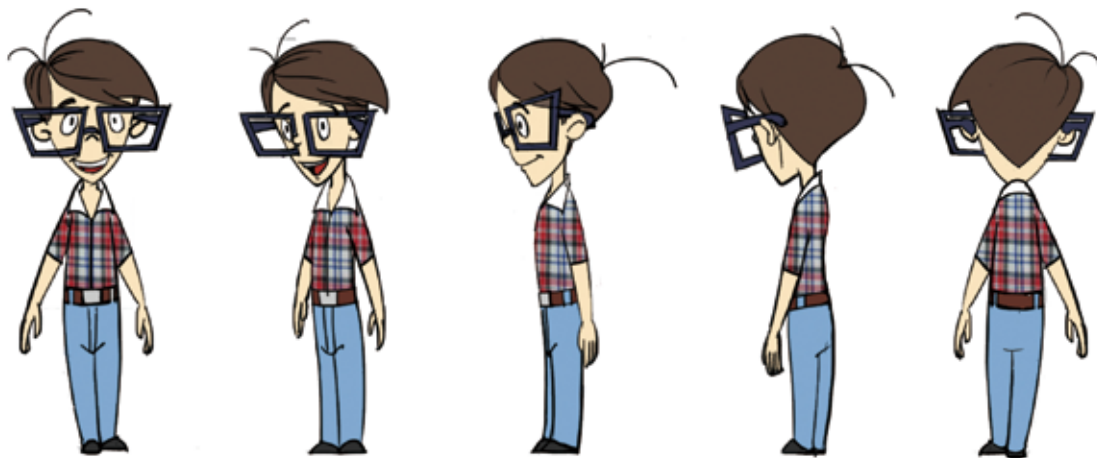


图 1-30

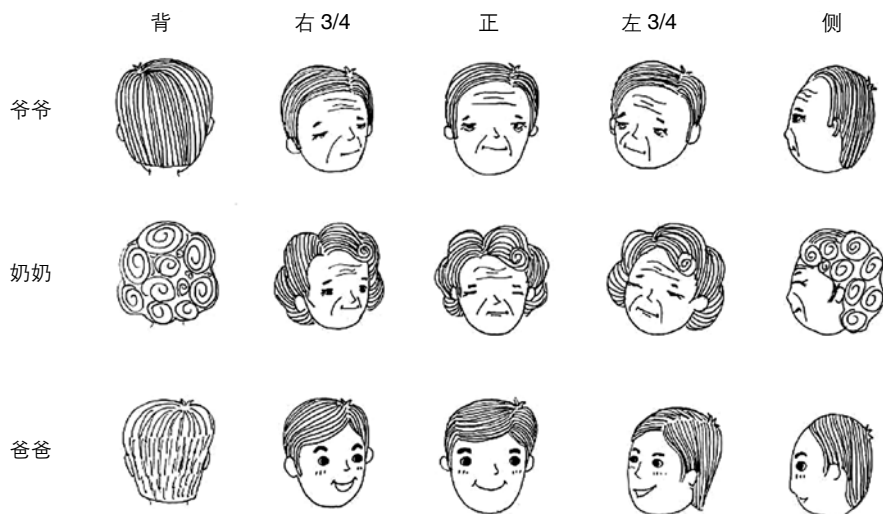
(2) 转体、转面造型。图 1-31 ~ 图 1-40 所示为角色转面、转体造型图例。



↑ 图 1-31



↑ 图 1-32



↑ 图 1-33



图 1-34

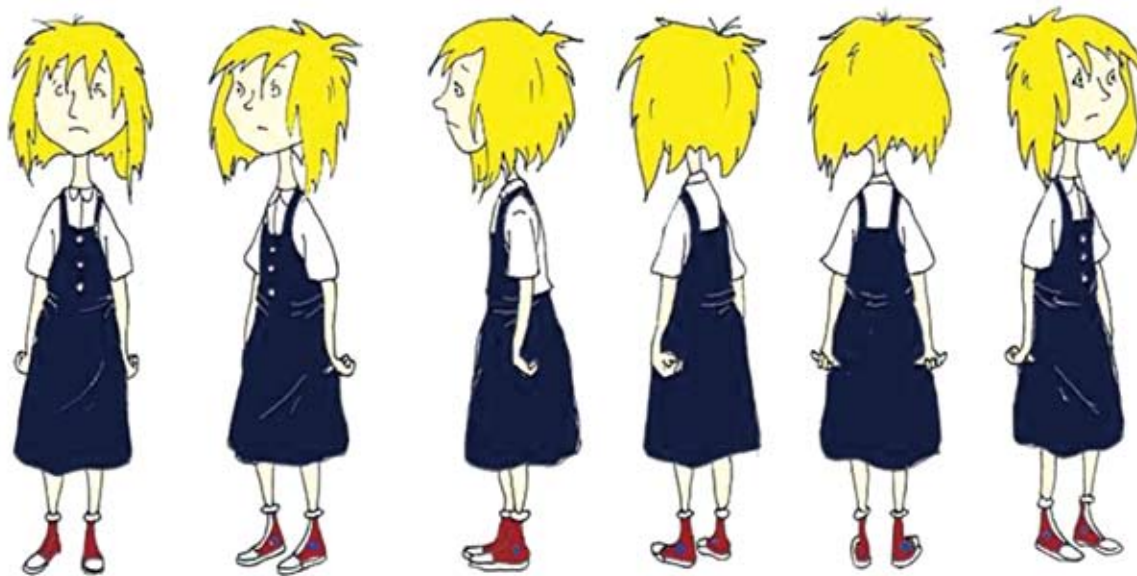


图 1-35



图 1-36



图 1-37



图 1-38



图 1-39



图 1-40

(3) 表情造型。图 1-41~图 1-50 所示为角色表情造型图例。

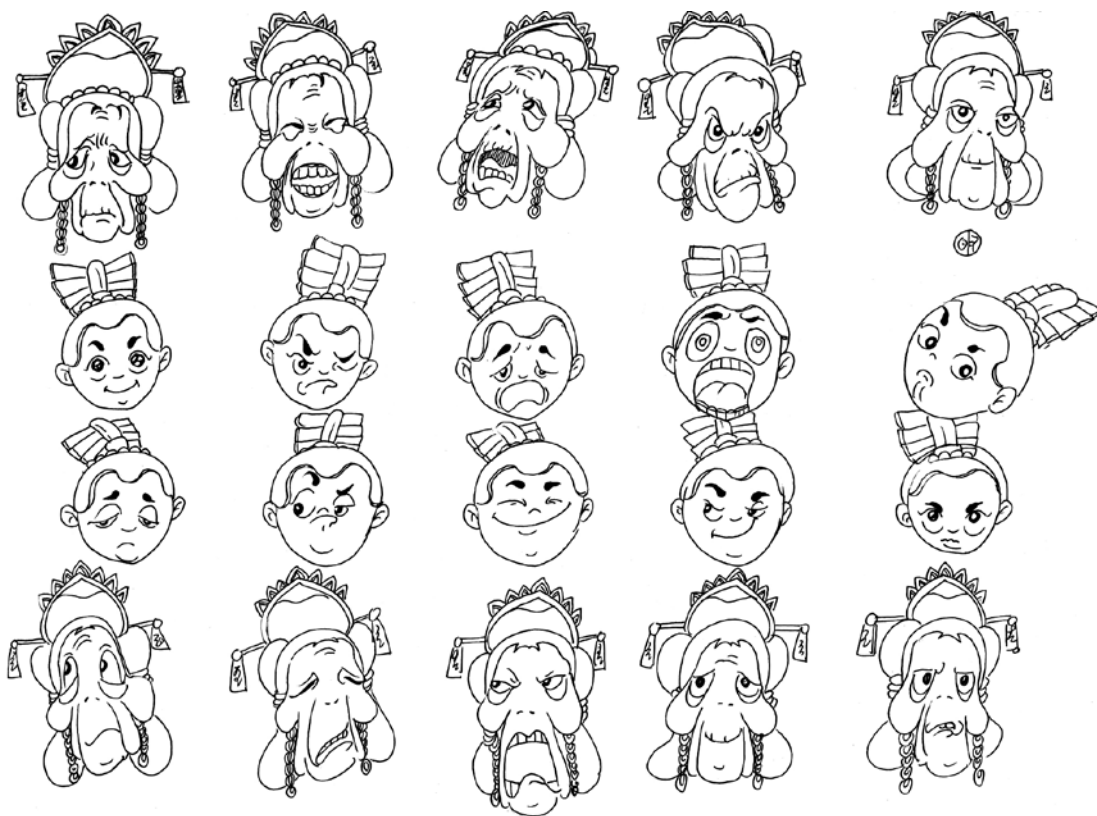


图 1-41

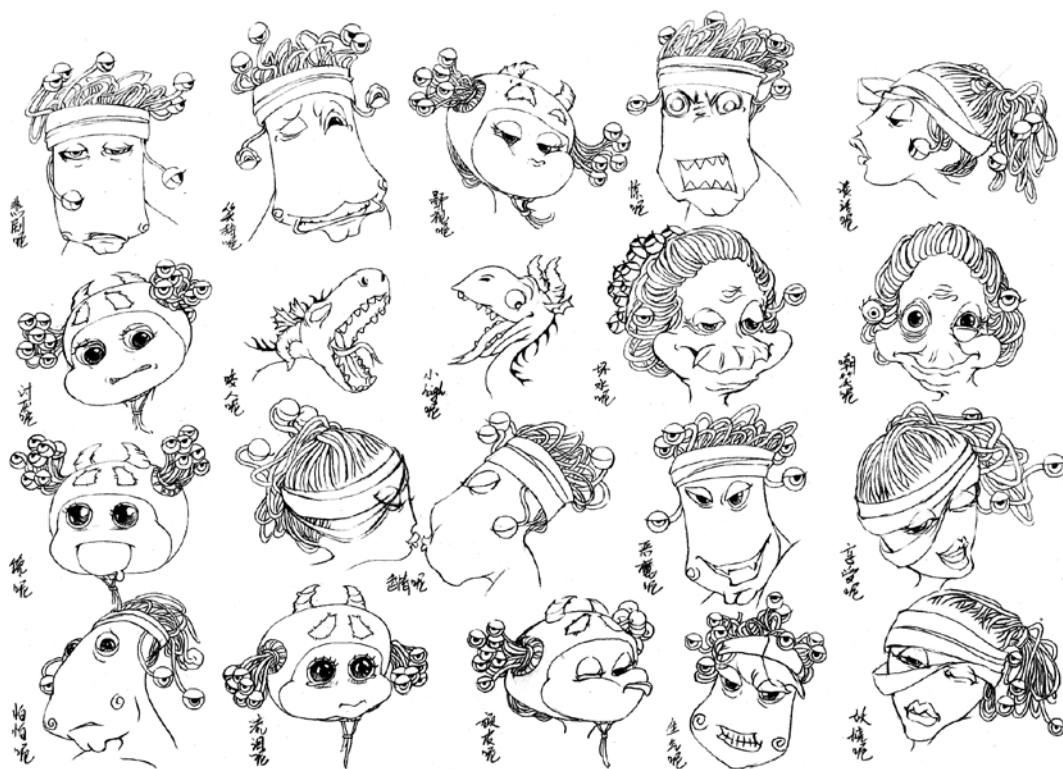


图 1-42



图 1-43

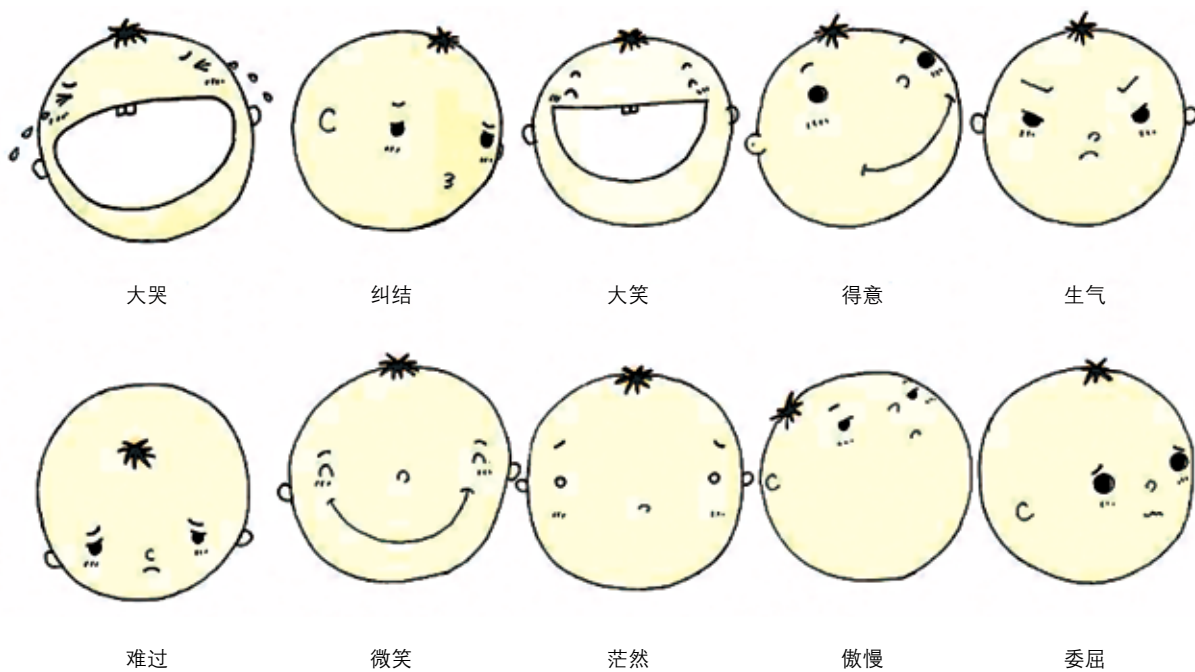


图 1-44

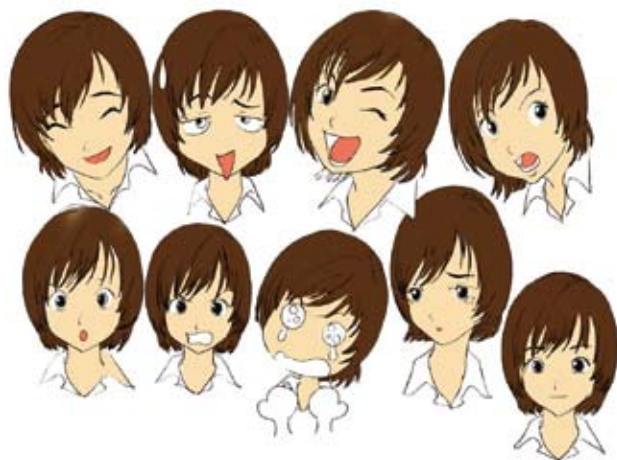


图 1-45



图 1-46



图 1-47

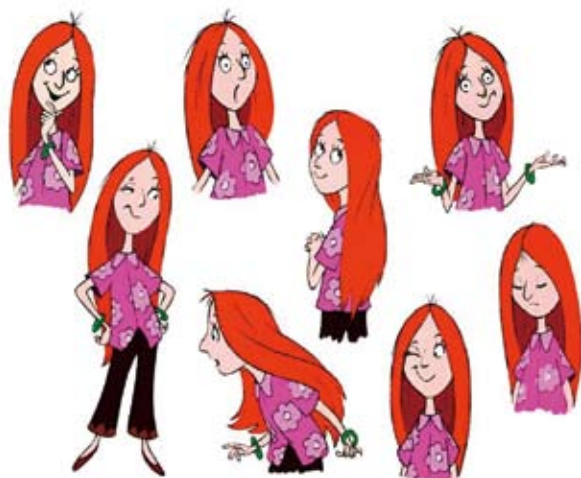


图 1-48



图 1-49



图 1-50

(4) 各种动态造型。图 1-51 ~ 图 1-60 所示为各种角色动态造型图例。



图 1-51



图 1-52



图 1-53



图 1-54



图 1-55

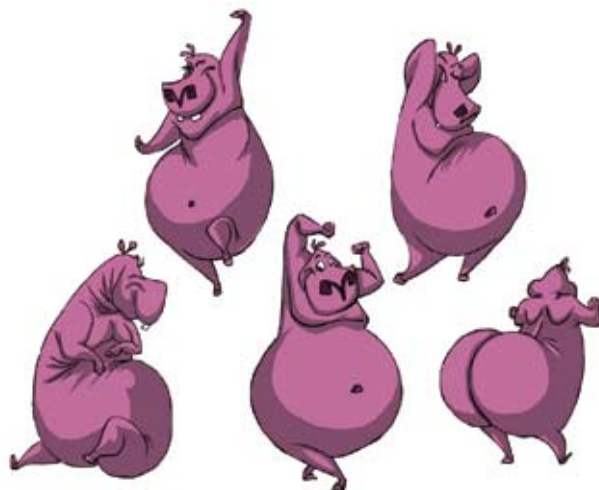


图 1-56



图 1-57



图 1-58



图 1-59



图 1-60

1.1.3 动画场景设计研究的对象

动画场景设计基本的大概念确定下来以后,它所研究的对象在镜头画面中包括的四个方面也自然地体现出来,它们分别是视角的变化、景别的变化、镜头运动方式的运用和镜头画面的处理。

这四个方面必须很好地具体综合运用在动画影片中,并在动画影片中恰到好处地综合体现出来。同时,只有将这四个方面的内容和内在的必然联系合理地综合运用到具体的动画场景的设计中,才能制作出真正意义上优秀的动画影片。

(1) 视角的变化:包括平视、仰视、俯视等三视变化的综合运用。图 1-61~图 1-68 所示为视角的变化图例。



图 1-61



图 1-62

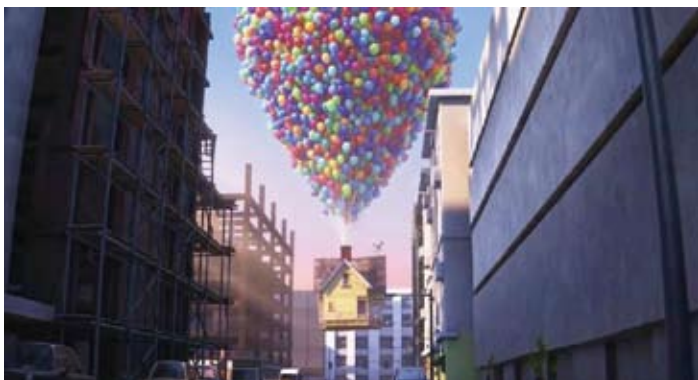


图 1-63



图 1-64



图 1-65



图 1-66



图 1-67



图 1-68

(2) 景别的变化: 包括大特、特、近、中、全、远、大远等景别综合运用于场景镜头设计中。图 1-69 ~ 图 1-76 所示为景别的变化图例。



图 1-69



图 1-70



图 1-71



图 1-72



图 1-73



图 1-75



图 1-74



图 1-76

(3) 镜头运动方式的运用：包括镜头运动中推、拉、摇、移、跟等多种运动方式的综合运用。图 1-77 ~ 图 1-84 所示为镜头运动方式的运用图例。

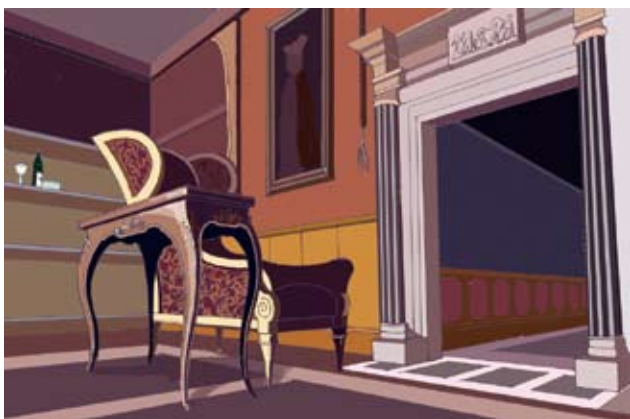


图 1-77



图 1-78



图 1-79



图 1-80



图 1-81



图 1-82



图 1-83



图 1-84

(4) 镜头画面的处理：包括色彩、光影、构图、画面艺术表现与镜头的运动性相结合。图 1-85 ~ 图 1-92 所示为镜头画面的处理图例。



图 1-85



图 1-86