

# 影视动画艺术的场景设计与角色创作

孔维玉

(哈尔滨理工大学荣成校区 山东 荣成 264300)

**[摘要]** 经济迅速发展,科学技术水平不断提高,数字媒体和网络信息技术不断发展,影视动画成为一种影视文化,具有特殊性,让人们享受了视听盛宴。影视动画充分的现实了自身的艺术价值、产业价值及文化价值等,对影视动画进行设计创作时,自由性较强,诸多影视创作者对其十分喜爱。21世纪前途最好的文化产业是动画产业,而影视动画产业设计的精髓是场景设计和角色创作,在影视动画产业的竞争中发挥了重要作用。本文对影视动画艺术的场景设计与角色设计进行分析,以推动影视动画的发展。

**[关键词]** 影视动画艺术;场景设计;角色创作

## 1 引言

影视动画场景设计可以看作是一门时空造型艺术,该艺术可以给观众呈现详尽的故事情节,架构完善的戏剧冲突,同时刻画出不同的角色性格和所处的特定的空间环境。通过设计场景氛围,动画角色就拥有了广阔的表演舞台。从某种意义上讲,场景仅仅是一个假定性的空间。在作品画面中多数情况下处于第二视觉层次。一部影视动画作品要想获得成功,除了要拥有一个独特的角色造型外,还要有相对完美的场景对其进行烘托。在设计影视动画场景时,不但要保证动画场景设计的高度的创造性和较强的艺术性外,同时还要兼具一定的合理性,依据故事情节的发展来创作出动画角色所需要的一幅幅构图和场景氛围。

## 2 影视动画艺术的场景设计

### 2.1 场景设计的内涵

影视动画的重要构成部分是场景,对影视动画的整个剧情起到衬托的作用,在里面发挥着重要的作用。影视动画艺术中的场景设计是对影视动画整个作品中的场面进行设计,是除去角色造型之外其他所有事物的造型进行的设计。对影视动画进行场景设计时需要结合人物的背景,情感,并与时代背景相融合,只有场景设计具有针对性和选择性才能引起人们的共鸣,为人们所赞同。场景设计要符合以下3个要求,其一,要对故事的走向十分明确,根据不同剧情、剧情的起伏等作出不同的场景设计。其二,场景设计要与影视动画本身的风格相符合,否则看起来就不伦不类。其三,要充分认识到人物的性格特点等,场景设计要做到与人物的性格特点相符合。

### 2.2 场景设计要点

#### 2.2.1 综合运用多种艺术手段

运用多种艺术手段突出影视动画场景中的视觉体验效果,可以更好地诠释作品和整体效果。因此,在艺术创作的早期阶段,设计师应该充分掌握和理解自己的艺术形式,并在早期阶段准备相关的材料。在设计过程中,场景设计中的自然场景,如天空、建筑物或树木,都要经过特效处理,让观众感受到视觉效果的美,从而达到借景抒情的效果。观众的心理意识得到充分增强,人物的心理感受得以实现。通过联想将影视动画中的人物和未来的非现实场景进行设计。

#### 2.2.2 合理应用色彩

在影视动画中,场景的设计至关重要,有利于角色的活动和故事情节的展开。而在场景的设计中,色彩的应用又是影视动画制作的关键。因此,在创建影视动画的过程中,要准确把握视觉艺术的投入比例。如果能够做到色彩的完美搭配,能够在为观众带来视觉享受的同时,提升作品的整体视觉效果。那么在场景中融入色彩时,要从最基准的开始,当然越简单越好,这样有利于后期作品色彩的转变。在色彩的融入过程中,还要把握色彩的投入力度,并不是投入比例越多越好,若是投入的过于丰富,会影响整部作品的质量与效果,还会降低角色的风采,有点喧宾夺主的味道。

## 3 影视动画中的角色创作

### 3.1 影视动画角色的作用

#### 3.1.1 构建影视动画作品的主线

在动画作品中,动画角色人物的有效塑造可以进一步提升整个动画作品的吸引力,这就像是明星效应一样,我们在网上找电影、电视剧观看的时候,首先需要查看这些影视作品的演员名单,看到自己熟悉的演员,就愿意尝试看一看,然而没有看到自己所熟悉的演员,可能就认为这部作品属于二流作品,不值一看。换句话说,一个故事情景的设计需要有一个具有成功形象的人物,这样的理论在影视动画作品也是如此,具有特征的动画角色可以构建整个作品的主线。

#### 3.1.2 体现原型理念

动画作品在表现故事发展过程中的角色人物都是虚幻的,是作者构想出来的,但是这种构想不是凭空设计的,需要作者具有一定的生活经历,不断从生活中寻找角色人物的原型。《熊出没》中的光头强这一动画人物角色是一个虚拟出来的人物,作者在进行这一人物角色设计的时候,已经参考了一个一肚子坏水,就是想将森林中的木头砍光的人物,煞费苦心的与森林的保护者熊大、熊二进行斗智斗勇,也许是因为费脑子,作者将光头强索性设计成一个没有头发的人物形象,还原这一人物角色的形象,可能在生活中进一步找寻到这一人物的原型碎片,可能作者本身就是一个头发较少的人,总之,在塑造动画人物的时候,作者都是从生活中、理念中的原型来创造动画人物。

## 3.2 影视动画人物角色的塑造

### 3.2.1 人物塑造形象设计

在进行影视动画作品的人物形象设计需要进一步突出人物角色细节的描述。例如在人物造型、动作等方面的塑造。在动画人物造型的塑造上可以不拘泥于电视作品的局限,可以进行最大限度的夸大,这样可以帮助塑造出更为突出的动画人物角色。例如:《大头儿子和小头爸爸》中的典型人物都是有着自己造型上的特征,这种特征不需要拘泥于人形演员的问题,可以进一步最大限度的夸张,例如大头儿子的头很大,这是这一人物的塑造特征,进一步塑造了孩子聪明的特征,小头爸爸的头很小,与大头儿子呈现出一种很明显的对比,这样的人物对比塑造可以进一步提升该动画作品在观众中的关注度,另外还有一个围裙妈妈始终带着一个围裙,这是这一人物的基本造型特征。

## 4 结束语

影视动画是将人们天马星空的想法、愿景、憧憬、臆想等以完美的形象展现出来的一种手段,是对人类抽象思维向具象化拓展的途径,是来源于生活却高于生活的艺术。场景设计、角色创作二者是相辅相成、不可分割的有机整体,统一于影视动画创作的实践。如果影视动画在创作过程中缺失了场景设计,那么角色创作也不足以发挥作用,如果在影视动画艺术创作中缺失了角色创作,场景设计也将变得索然无味。由此可见,在影视动画艺术创作中,对场景设计、角色创作进行探讨是非常有必要的,可促进影视动画艺术在数字时代进一步发展。

### 参考文献

- [1]秦枫,修茹.影视动画场景设计的艺术风格化研究[J].戏剧之家,2017(21):115.
- [2]绪言,龚秋婕.影视动画艺术的场景设计与角色创作[J].信息记录材料,2017,18(01):87-88.