

论分镜头设计在动画创作中的作用

谭丽 王睿

(四川职业技术学院 四川 遂宁 629000)

[摘要] 动画创作是一个神奇的创造历程。在这个历程中,过程与结果同等重要。本文论述了分镜头设计在动画创作中的作用,介绍了动画分镜头设计的概念,并阐述了不同类别分镜头设计的差别。

[关键词] 分镜头设计;作用;差别

[DOI] 10.12252/j.issn.2096-6288.2021.03.2128

一、分镜概述

动画与实拍影片都是视听艺术,都是用连续的影像和声音作为艺术创作的表现形式与内容。分镜头设计,可以说是整个创作过程中的“草稿”或者“提纲”,就像是文学创作的提纲或者绘画的草稿一样,是对导演构思意图的快速表现方式。从动画创作的前期制作到后期合成,分镜头设计都是原画和动画的重要参考对象,后期合成时,也要以分镜头设计的构图、时间、镜头运动等作为制作依据。也就是说,在分镜头上下的功夫越多,后面的工作就开展得越顺利。

分镜头根据剧本的描述,以人的视觉特点作为依据,绘制出构图和画面运动,并清晰标注角色的表演、镜头的长度及运动、场景的长度、镜头时间、背景音乐和音效等内容。分镜头设计是动画创作中非常重要的一个环节,它将文字剧本中的场景、人物运动以及人物之间的关系视觉化、形象化,把整个作品的大轮廓都勾勒出来,是动画导演施工的依据,也是动画创作中各部门理解导演具体意图,统一创作理念的根据。

动画的创作往往需要大量的人力、财力和物力,分镜头设计在这个过程中,为前期、中期和后期提供了统一的前进方向,具有指导作用。就拿宫崎骏的动画电影来说,它的镜头小稿层次分明,角色表情、主要运动、结构透视等全部刻画得很细致,这为后面的场景设计与原画设计提供了明确的参考资料。

二、分镜前期准备

在进行分镜头设计工作之前,要做一些前期的准备工作,以便分镜工作的开展。

1. 分析剧本。首先要对剧本进行分析,抓住剧本的要点,了解创作者所要表达的思想。摘取剧本的重要立意,合理展开对全篇风格样式的设定。包括角色形象与性格设定,场景空间的地理位置和时代特征的把握,片子整体美术风格的设定。与各部门工作人员协调,提出要求和意见,以便保证整部片子跟导演的创作理念保持一致。

2. 角色设计。角色设计师要根据剧本以及导演的要求进行角色设计。以《哪吒之魔童降世》为例,哪吒的形象是在角色设计师做了100多稿的情况下选出来的,最终确定的那一版最符合导演心中对角色的要求与期待。事实证明,导演选对了,这一版哪吒形象具有生命力,散发出独特的性格魅力,已经得到了许多观众的认可。角色设计稿一般要有正面、侧面、半侧面和背面,主要角色的表情图,还要有各角色的身高比例图,以及主要角色的动作设计图。

3. 场景及其他设计稿。分镜设计师要对一个虚拟的“场景”进行“场面”和“空间”氛围的营造。所以,在分镜绘制开始前,一般要提前准备好场景设计和道具设计等,以便后续工作的顺利开展。

三、不同类别分镜头设计的差别

分镜头设计会由于应用的领域的不同而表现出不同的特征。

1. 动画与实拍影片分镜头设计的差别

动画与实拍影片的分镜头有显著的差别。实拍影片分镜头会标注摄像机的拍摄角度,提供演员舞台调度的大致信息,以及每一个镜头的总体安排等信息。分镜设计师只是简略的为角色的表演进行调度,不会对某一角色的动作进行细致设定,

因为演员可能还没有确定。动画分镜头画面是带有场景设置的角色表演。分镜头实际上是角色的表演。动画的每一个镜头都在分镜头设计阶段被详细的策划出来,包括角色设计、表演、动态、剧情、音效、特效、镜头运动等。在分镜头阶段,已经将本部片子的思想表达清楚,后边的工作都以分镜头设计为蓝图。动画是由一个个的镜头运动组成,这些镜头运动由一系列单独的分镜头来表示。所有将在成片中出现的动作和镜头运动,都会在分镜阶段加以说明。动画分镜设计师犹如电影中的摄像师,运用虚拟的镜头去拍摄角色的运动。静态的分镜头设计稿制作成动态分镜,将整体把握动画的内容与节奏。

2. 连环画与动画分镜头设计的差别

连环画和漫画小说创作者在定稿前也会使用分镜头来表现方案。连环画分镜头与动画分镜头有一个重要的区别,那就是连环画创作者在设计框架和版面时,拥有绝对的自由度。版面怎么具有美感就怎么来,可以是规则的框架,也可以是不规则的形状。框架的边沿还可以增加一些特殊效果,来增加画面的趣味性。动画分镜头在布局上是比较受限制的,因为有一个不变的大小限制——屏幕。动画师在设计镜头运动时,让角色在屏幕中进行表演,创造自然流畅的视觉效果。屏幕的尺寸是动画师们不能够改变的标准,所有的分镜头都要与屏幕保持相同的比例。动画分镜设计师仿佛是一个导演,一个演员,扮演剧本中所有的角色,掌握动画的节奏,对画面进行编辑,对场景和角色的感情做出提示。

3. 剧场版动画与电视动画分镜头设计的差别

剧场版动画跟动画短片包含所有的前期制作环节,在动画创作过程中,角色、剧情和制作设计同时开始。即使将整个片子的镜头顺序改变,或者推翻之前的角色设计重新设计,都不奇怪。这种情形下,动画师们有更多的自由空间去进行创作。而电视动画分镜头便不同于剧场版动画。电视动画的角色设计和剧本基本在绘制分镜头前都已经确定好了,角色的设计可能是之后都不能改变的。分镜设计师必须严格按照拿到的剧本和定下的角色设计、场景设计和道具设计来设计分镜头,不可擅自改变。电视动画分镜头还必须包括确切的摄像机运动,画面内容要做到精确严密。

结束语

《白雪公主与七个小矮人》的导演大卫·汉德(David Hand)说过:“……导演依靠什么来统领全局?就是把影片的图片脚本制作好,争取做到一拍就过,并从编剧部门获得能够顺利传递的剧情主旨……这样最终的结果就能得到保证了。”由此可见分镜头在动画创作中起着很关键的作用。正因为分镜头在动画创作的前期阶段所占据的重要地位,所以动画师们应正确对待分镜头,做好分镜头设计。

参考文献

- [1] 孙立. 影视动画镜头画面设计[M]. 北京: 海军出版社, 2008.
- [2] 薛轶丹, 屠玥. 动画分镜头设计[M]. 人民邮电出版社, 2016.
- [3] 南茜·贝曼. 准备分镜图——动画编剧与角色设定[M]. 人民邮电出版社, 2008.
- [4] 常虹. 动画片的前期制作[M]. 浙江: 中国美术学院出版社, 2004.