

镜头感设计的情境体验方式在动画分镜教学中的运用探究

郑群

(安徽工商职业学院 艺术设计系, 安徽 合肥 230041)

【摘要】镜头感的设计是动画分镜中至关重要的一环,为了使画面更具视觉冲击力,需要将多种镜头效果合理融入分镜设计中,本文将详细阐述如何将镜头感灵活运用在画面分镜教学中,并通过情景体验方式使学生更易掌握,最终使作品在视觉效果上的灵动性上得以全面提升。

【关键词】镜头感;景别;运动镜头;观赏视角;情境体验

【中图分类号】J954 **【文献标识码】**A **【文章编号】**1673-1891(2014)03-0151-03

走进光影的世界,无论是场景还是人物角色之间的联系都需要镜头间的传递进行展现。镜头如同双眸,成功的镜头设计更会以动感饱满的情绪推进剧情的发展。在高职院校《动画分镜头设计》这门课程中更多的是让学生进行故事情节的画面分镜表现,大多只关注剧情画面的展现,却忽略镜头画面的生动感。因此镜头感设计如何能够更好运用于画面分镜教学中则需要我们深入探究,以促进教学效果及作品的全面提升。鉴于学生对镜头知识的缺乏,笔者在实际教学中发现了一些亟待解决的问题:

1 教学问题的产生

1.1 学生只关注画面场景、道具、角色的设计

《动画分镜头设计》这门课程在我系的教学中是安排在大一下学期进行。对于刚入学半年的学生来说他们对动画相关知识了解甚少,因此,很多学生会片面理解为只需将一个完整的文字故事转换为画面语言,所以会着力研究空间三维透视关系是否准确,道具设计是否合理。尤其用于角色设计的工作时间竟高达80%,因此,课程结束时,学生的作业仅仅只是基本完成绘画部分的表现。

1.2 缺乏生动的镜头画面感

如果按这样的教学方式,学生制作出来的场景便是没有镜头关联的僵硬画面,应有的情感变化无法表达,动画制作变成了简单程序式的画面堆砌,生硬而又缺乏镜头的转换衔接,长此以往必将极大影响教学品质的提升。这些问题都源自于对镜头感设计知识的缺乏。

2 镜头感设计知识点在教学中的运用

富含丰富信息点、角度独特、表达准确的镜头是构成影片的基石;因此,镜头感设计在教学中已经成为需要着力讲解的重要内容。

2.1 镜头感的体现

镜头感需要通过物理的镜头反映出我们内心对于影片的真实感受。在场景基础上把所想变为所看。场面之所以气势恢弘,是因为眼前的视角被尽可能的放大;当故事强调某一点时,镜头便会聚焦画面的局部,因此视线顿时缩小了观察的范围。我们自身距离、高度的变化并不是造成视觉感反差的直接原因,关键点是源自镜头的拉伸。这种视觉与对象物体间的距离感就称之为景别。场景的景别主要受摄影机与物体间实际距离以及镜头焦距长短两因素的影响。正是这种距离变化使观众在欣赏影片时促使自身的心理和生理产生出强烈的碰撞。

2.2 景别分类在影片中的运用展现

转换的景别直接影响场景氛围的巨大反差,从而提升关注度的情感变化。让我们以影片《阿凡达》为例,详细分解多重景别交替运用的奇幻变化。影片开头庞大壮阔的活动场面是大全景所独有的魅力。此时,在镜头的世界里,角色变得非常渺小,场景充斥整个画面,整体感表露无疑。影片《阿凡达》在开场时为了展现云雾缭绕下茂密山林而采用了快速运动的大全景展示。由此使观众对这个奇幻星球萌发了无尽的探知欲。全景较之大全景的表现更为具体,观众可以更清晰的了解场景与角色的关联。当走进纳维人的世界时,观众们需要仔细观赏这个潘多拉的魔幻星球,因此全景镜头能更好呈现出纳维人的奇特相貌。

展现角色与环境之间或是角色之间关系变化的关键镜头称为中景,是影片中经常使用的镜头方式。《阿凡达》中的女科学家在研究星球植物并进行扫描时,大多采用中景镜头带领观众详细品味场景中繁茂的古树和众多奇异生物。观众能够通过特

写镜头欣赏局部细节,尤其是角色的面部表情动态,此时周围的场景会被弱化,宏观展现进入了微观表达阶段。例如在树上潜伏着的女纳维人,镜头推向其头部动态,清晰展现表情变化,进而窥探出她内心的情感起伏。因此,在教学中,应采用将多种景别融汇到场景角色的绘制中,将景别蕴含的不同情感通过分镜头绘制表达给观众,而并非仅仅是绘画的技能展现。

2.3 多角度结合的运动镜头

多重视角融合画面所产生的视觉变化会使镜头充满运动的激情。动画短片中运动镜头的表现常使角色处于静止,而背景则呈现出位移状态,这是相对运动造成的观赏视角运动效果。观众会伴随着场景画面位移速度的快慢及与角色之间距离的远近去感受运动节奏的变化。例如绘制降落的镜头不仅需要准确展现角色降落的体态,更要注意在降落时角色毛发会随速度下降而呈现反方向直立飘动的状态,以及角色服装抖动的效果;而背景则随着重力加速度迅速下移,下移时的风速也会带动周围树叶产生上下摆动的运动效果。因此我们需要指导学生将运动镜头概念运用到分镜的每一环节,表现出真实的画面效果。

移动镜头能较好的体现流畅性,在故事发展中较多运用。平视角度在移动镜头可以使画面感较为平稳,例如《超人特工队》中超人开车、办公室对话的场景均使用平视角度拍摄。如同我们与角色处于同一环境中,因此在表现稳定的状态及对话情节中会经常运用。

将主观视角与移动镜头结合如同将摄像机与物体绑定,使观众能够进入逼真的角色世界。很多场景中角色对着镜头说话,使我们感到自身就是听其说话的对象,身临其境融入影片之中。《爱丽丝梦游仙境》中爱丽丝追赶一只兔子进入奇幻世界,兔子回头看的虽然是爱丽丝,但此时观众与爱丽丝的视线形成主观一致,如同在看着观众。因此,镜头感更加真实可信。

通常故事的开头与结束往往采用升降镜头展现宏大场面,表达感情基调。其中上升镜头的仰视角度多为了突显正面角色的伟大、崇高而造成强烈的压迫感;《超人特工队》中则广泛采用仰视的镜头角度突显超人壮硕的身形比例与强大的人格魅力。

而俯视角度则通过下降镜头进行表现。他可以引领观众自然向下观望,形成空间、远近景物强烈的透视纵深感,多用于表现低沉、压抑的气氛。影片《小马王》中为了展现万马狂奔的恢弘场面,镜

头俯视角度慢慢由上自下逐步推进,使观众似乎感到耳边掠过群马飞奔的呼啸声。

由远至近、相互转换间推拉镜头的运动方式主要表现画面中视野缩小或放大,前进或后退的拉伸效果。进而了解局部与整体的场景及角色与环境的关系变化。

上下、左右以及旋转的镜头表现方式,如同模拟人类眼部视觉运动,摇镜头的动态感便使这种流畅更为自然。其中甩动镜头是一种快速的运动方式,由景物A闪动至景物B,起伏变化丰富了镜头表现力,画面效果因快速运动而产生模糊的镜头质感,使观众顿时感到晕眩。旋转镜头往往表现物体以一定轴向做360度的旋转运动,通常用于展现童年时光的欢快氛围;尤其当旋转木马之类的场景道具出现时,此镜头当推首选。但是学生在绘制场景时往往忽略快速运动状况下,角色视线中周围的景物会变得非常模糊,因此要把角色视线能够观察到景物的清晰与模糊感明确区分出来。

3 镜头感设计教学的情境体验方式

下面我将通过实验论证:情境体验方式是否能够让镜头感设计较好的运用到分镜头绘制的教学中来。以我院艺术设计系12级多媒体班学生为实验对象,我系专业教室为试验场。首先在实际教学中为学生设计出仿真度较高的工作场景。

3.1 明确剧本设定,充分利用教学时间

在实际教学中我发现对于高职的学生来说制定较为合理的剧本非常困难,需要花费大量的时间去查阅资料,创作编写。最终留给分镜头绘制的时间少之又少,根本完成不了教学要求。因此,本次12级多媒体班动画分镜头5周课程,我省去大量剧本创作时间,将经典的动画影片《功夫熊猫》根据剧情分为12个片段,班级24人,2人一组。这样做是为了杜绝学生之间的相互抄袭。而剧情中的角色、场景则需要学生摆脱原始设计,发挥想象重新设定。此时,教室就是工作室,学生就是工作人员,授课教师好比执行总监,从前期剧本到角色、场景的设计完成仅需一周时间,这样就可以让学生从繁杂的编剧工作中脱离出来。很多学生在熊猫阿宝设计的基础之上发挥想象,全力投入到镜头画面的创意设计工作中。

3.2 分镜环节时时监控,工作环节完美收官

根据传统教学思路新课会在第一周进行理论讲授,第二周则忙于角色、场景设计,当第三周进行分镜绘制时,很多知识点学生已经遗忘,此时还需

要教师重复讲授,事倍功半。因此,根据遗忘曲线规律,我在第二周进行镜头感设计相关理论的讲授,进而顺利进入第三周的分镜绘制中,这样能够将理论与实际运用紧密无缝对接,获得实效。

在第三周进行分镜设计过程中,90%的学生能快速将所学理论知识运用到绘制分镜的实际工作中来,教师此时可以专心提升监管力度;出现的问题我会第一时间提出,要求其修改。有工作懈怠、达不到要求的情况我会及时记录并与课程最终成绩结合;如果有学生工作表现不符合要求,就要对其提出重修警告。这样要求并非苛刻,因为我们专业的学生毕业后80%都会进入各类设计公司,如果在学校中没有让他们适应这一工作机制,那么走上工作岗位后他们会因无法适应而面临职场危机。因此,我们应该对学校教学中某些松懈的环境状态进行即时调整,使其更能适应社会职场的真实现状。

3.3 工作任务按时完成,评判标准明确清晰

注释及参考文献:

[1]杨猛,朱月著.现代动漫教程——视听语言[M].北京:印刷工业出版社,2008.

[2]温迪·特来勒罗(美).分镜头脚本设计[M].北京:中国青年出版社,2006.

[3]孙立编著.影视动画视听语言[M].北京:海洋出版社,2005.

教学的最后一周会进入评分阶段。以往教师独自评分会使师生之间缺少应有的沟通交流,很多学生并不理解分数之间等级差距的原因在哪。本次实验教学我安排学生提前将自己的作业装裱在KT板上,课程最后一天在班级进行展览式的公开评比;并邀请三位相关专业教师同时作为评委进行现场打分。很多老师反映学生的作品较以往有很大的提升。最后再将《功夫熊猫》、《花木兰》、《狮子王》这些精彩的分镜头绘本拿来与学生作品进行现场比较分析。此时,学生们在工作室畅所欲言,不仅找到了自身差距,更加提升工作能力。

最终,通过情境体验方式的实验教学,学生们更为清晰准确的理解镜头感设计在分镜绘制中的真正价值。镜头感设计是分镜绘制的灵魂体现,认真领悟才能真正把握教学的精髓,只有使学生主动将镜头感设计更为合理的运用到分镜绘制中,教学质量最终才能得以升华。

Research on Lens Design Sense Experience Ways in Animation Storyboard Teaching

ZHENG Qun

(Department of Art and Design, Anhui Vocational College of Business, Hefei, Anhui 230041)

Abstract: Lens sense design is an vital link in animation storyboard, in order to make the picture more visual impact, a variety of lens effects need to be reasonable integrated in storyboard design. This article in detail explains how to utilize a shot in the picture storyboard teaching, with scene experience to let students learn easier, and roundly improve the verisimilitude of visual effects in works.

Key words: lens feeling; shooting scale; the motion of camera lens; viewing angle; situational experience