

Animation Director and Practice Series

动画指导与实践系列 动画场景设计

Animation Scene Design

主 编 徐 令 陈德俊
副 编 韩 洁 徐 丹 闫化
编 著 徐 令 韩 洁
辽宁美术出版社



DESIGN
ANIMATION
PRACTICE



动画指导与实践系列

动画场景设计

主编 徐令 陈德俊

副主编 韩洁 徐丹 闫化

编著 徐令 韩洁

辽宁美术出版社

图书在版编目 (C I P) 数据

动画场景设计 / 徐令, 韩洁编著. -- 沈阳: 辽宁美术出版社, 2014.4

(动画指导与实践系列)

ISBN 978-7-5314-5974-3

I. ①动… II. ①徐… ②韩… III. ①动画-背景-造型设计-高等教育-教材 IV. ①J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字 (2014) 第062034号

出 版 者: 辽宁美术出版社

地 址: 沈阳市和平区民族北街29号 邮编: 110001

发 行 者: 辽宁美术出版社

印 刷 者: 沈阳市博益印刷有限公司

开 本: 889mm×1194mm 1/16

印 张: 6

字 数: 135千字

出版时间: 2014年5月第1版

印刷时间: 2014年5月第1次印刷

责任编辑: 苍晓东 李 彤

封面设计: 范文南 洪小冬 苍晓东

版式设计: 彭伟哲 薛冰焰 吴 烨 高 桐

技术编辑: 鲁 浪

责任校对: 李 昂

ISBN 978-7-5314-5974-3

定 价: 48.00元

邮购部电话: 024-83833008

E-mail: lnmscbs@163.com

http: //www.lnmscbs.com

图书如有印装质量问题请与出版部联系调换

出版部电话: 024-23835227

目录

contents

序

第一章 动画场景设计概述

007

第一节 动画场景设计的概念 / 008

第二节 场景的功能 / 008

一、交代时空关系 / 008

二、营造情绪气氛 / 009

三、刻画角色性格、心理 / 009

四、场景是动作的支点 / 010

五、强化矛盾冲突 / 010

六、叙事功能 / 010

七、隐喻功能 / 011

第三节 场景的特性 / 011

一、时间性 / 011

二、运动性 / 011

第四节 动画场景设计的要求 / 012

一、从剧本出发，从生活出发 / 012

二、与角色统一的线条感 / 012

三、写实基础上的绘画感 / 012

第二章 动画场景的创作方法

013

第一节 动画场景设计的种类 / 014

第二节 动画场景设计的构思 / 015

一、树立整体造型意识 / 015

二、形成基调 / 015

三、确立造型 / 015

第三节 动画场景画面构图的处理方法 / 016

第四节 动画场景的空间构成 / 016

一、点 / 016

二、线 / 017

三、面 / 018

四、体 / 019

第五节 动画场景的空间表现 / 021

一、空间的概念 / 021

二、动画场景的要素与分类 / 021

三、空间形态的心理感受 / 022

四、塑造场景空间的方法 / 022

五、场景空间在动画影片中的作用 / 026

第三章 动画场景的色彩运用

029

第一节 色彩的基本原理 / 031

一、色彩的种类 / 031

二、色彩的属性 / 031

— 第四章 动画场景的制作流程 **045**

- 第二节 色彩的基调 / 033
 - 一、色相基调 / 034
 - 二、明度基调 / 034
 - 三、纯度基调 / 035
- 第三节 色彩的对比 / 036
 - 一、色相对比 / 036
 - 二、明度对比 / 038
 - 三、纯度对比 / 039
- 第四节 色彩的调和 / 041
 - 一、类似调和 / 041
 - 二、对比调和 / 043
- 第五节 色彩的装饰性 / 044

- 第一节 场景透视的表现功能 / 046
 - 一、场景镜头画面透视的基本概念 / 046
 - 二、透视方法 / 046
 - 三、透视的画法 / 048
- 第二节 二维动画场景制作 / 049
 - 一、动画场景设计图的制作 / 049
 - 二、场景绘制的方法 / 051
 - 三、二维动画场景制作中应注意的问题 / 055
- 第三节 三维动画场景制作 / 059
 - 一、建模 / 059
 - 二、材质 / 060
 - 三、灯光 / 061
- 第四节 定格拍摄动画场景制作 / 063
 - 一、模型的制作 / 063
 - 二、灯光的布置 / 063

— 第五章 动画场景设计图的制作 **065**

- 第一节 场景效果图的制作 / 066
 - 一、画幅规格 / 066
 - 二、景别 / 066
 - 三、构图 / 067
- 第二节 场景效果图的绘制方法 / 068
 - 一、天空的绘制 / 068
 - 二、地面的绘制 / 069
 - 三、花草的绘制 / 070
 - 四、树的绘制 / 072
 - 五、全景的绘制 / 073
 - 六、外景的绘制 / 073

— 第六章 经典动画场景创作赏析 **077**

动画指导与实践系列

动画场景设计

主编 徐令 陈德俊

副主编 韩洁 徐丹 闫化

编著 徐令 韩洁

辽宁美术出版社

图书在版编目 (C I P) 数据

动画场景设计 / 徐令, 韩洁编著. — 沈阳: 辽宁美术出版社, 2014.4

(动画指导与实践系列)

ISBN 978-7-5314-5974-3

I. ①动… II. ①徐… ②韩… III. ①动画-背景-造型设计-高等教育-教材 IV. ①J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字 (2014) 第062034号

出 版 者: 辽宁美术出版社

地 址: 沈阳市和平区民族北街29号 邮编: 110001

发 行 者: 辽宁美术出版社

印 刷 者: 沈阳市博益印刷有限公司

开 本: 889mm×1194mm 1/16

印 张: 6

字 数: 135千字

出版时间: 2014年5月第1版

印刷时间: 2014年5月第1次印刷

责任编辑: 苍晓东 李 彤

封面设计: 范文南 洪小冬 苍晓东

版式设计: 彭伟哲 薛冰焰 吴 烨 高 桐

技术编辑: 鲁 浪

责任校对: 李 昂

ISBN 978-7-5314-5974-3

定 价: 48.00元

邮购部电话: 024-83833008

E-mail: lnmscbs@163.com

http: //www.lnmscbs.com

图书如有印装质量问题请与出版部联系调换

出版部电话: 024-23835227

21世纪全国高职高专美术·艺术设计专业
“十二五”精品课程规划教材

学术审定委员会主任

苏州工艺美术职业技术学院院长

廖 军

学术审定委员会副主任

南京艺术学院高等职业技术学院院长

郑春泉

中国美术学院艺术设计职业技术学院副院长

夏克梁

苏州工艺美术职业技术学院副院长

吕美利

联合编写院校委员(按姓氏笔画排列)

丁 峰	马金祥	孔 锦	尤长军	方 楠	毛连鹏
王 中	王 礼	王 冰	王 艳	王宗元	王淑静
邓 军	邓澄文	韦荣荣	石 硕	任 陶	刘 凯
刘雁宁	刘洪波	匡全农	安丽杰	朱建军	朱小芬
许松宁	何 阁	余周平	吴 冰	吴 荣	吴 群
吴学云	张 芳	张 峰	张远琰	张礼泉	李新华
李满枝	杜 娟	杜坚敏	杨 海	杨 洋	杨 静
邱冬梅	陈 新	陈 鑫	陈益峰	周 巍	周 箭
周秋明	周燕弟	罗帅翔	范 欣	范 涛	郑祎峰
赵天存	凌小红	唐立群	徐 令	高 鹏	黄 平
黄 民	黄 芳	黄世明	黄志刚	曾传珂	蒋纯利
谢 群	谢跃凌	蔡 笑	谭建伟	戴 巍	

学术审定委员会委员

南京艺术学院高等职业技术学院艺术设计系主任

韩慧君

南宁职业技术学院艺术工程学院院长

黄春波

天津职业大学艺术工程学院副院长

张玉忠

北京联合大学广告学院艺术设计系副主任

刘 楠

湖南科技职业学院艺术设计系主任

丰明高

山西艺术职业学院美术系主任

曹 俊

深圳职业技术学院艺术学院院长

张小刚

四川阿坝师范高等专科学校美术系书记

杨瑞洪

湖北职业技术学院艺术与传媒学院院长

张 勇

呼和浩特职业学院院长

易 晶

邢台职业技术学院艺术与传媒系主任

夏万爽

中州大学艺术学院院长

于会见

安徽工商职业学院艺术设计系主任

杨 帆

抚顺师范高等专科学校艺术设计系主任

王 伟

江西职业美术教育艺术委员会主任

胡 诚

辽宁美术职业学院院长

王东辉

郑州师范高等专科学校美术系主任

胡国正

福建艺术职业学院副院长

周向一

浙江商业职业技术学院艺术系主任

叶国丰

学术联合审定委员会委员(按姓氏笔画排列)

丁耀林	尤天虹	文 术	方荣旭	王 伟	王 斌
王 宏	韦剑华	冯 立	冯建文	冯昌信	冯顺军
卢宗业	刘 军	刘 彦	刘升辉	刘永福	刘建伟
刘洪波	刘境奇	许宪生	孙 波	孙亚峰	权生安
宋鸿筠	张 省	张耀华	李 克	李 波	李 禹
李 涵	李漫枝	杨少华	肖 艳	陈 希	陈 峰
陈 域	陈天荣	周仁伟	孟祥武	罗 智	范明亮
赵 勇	赵 婷	赵诗镜	赵伟乾	徐 南	徐强志
秦宴明	袁金戈	郭志红	曹玉萍	梁立斌	彭建华
曾 颖	谭 典	潘 沁	潘春利	潘祖平	濮军一

序 >>

当我们把美术院校所进行的美术教育当做当代文化景观的一部分时，就不难发现，美术教育如果也能呈现或继续保持良性发展的话，则非要“约束”和“开放”并行不可。所谓约束，指的是从经典出发再造经典，而不是一味地兼收并蓄；开放，则意味着学习研究所必须具备的眼界和姿态。这看似矛盾的两面，其实一起推动着我们的美术教育向着良性和深入演化发展。这里，我们所说的美术教育其实有两个方面的含义：其一，技能的承袭和创造，这可以说是我国现有的教育体制和教学内容的主要部分；其二，则是建立在美学意义上对所谓艺术人生的把握和度量，在学习艺术的规律性技能的同时获得思维的解放，在思维解放的同时求得空前的创造力。由于众所周知的原因，我们的教育往往以前者为主，这并没有错，只是我们更需要做的一方面是将技能性课程进行系统化、当代化的转换；另一方面需要将艺术思维、设计理念等这些由“虚”而“实”体现艺术教育的精髓的东西，融入我们的日常教学和艺术体验之中。

在本套丛书实施以前，出于对美术教育和学生负责的考虑，我们做了一些调查，从中发现，那些内容简单、资料匮乏的图书与少量新颖但专业却难成系统的图书共同占据了学生的阅读视野。而且有意思的是，同一个教师在同一个专业所上的同一门课中，所选用的教材也是五花八门、良莠不齐，由于教师的教学意图难以通过书面教材得以彻底贯彻，因而直接影响到教学质量。

学生的审美和艺术观还没有成熟，再加上缺少统一的专业教材引导，上述情况就很难避免。正是在这个背景下，我们在坚持遵循中国传统基础教育与内涵和训练好扎实绘画（当然也包括设计摄影）基本功的同时，向国外先进国家学习借鉴科学的并且灵活的教学方法、教学理念以及对专业学科深入而精微的研究态度，辽宁美术出版社会同全国各院校组织专家学者和富有教学经验的精英教师联合编撰出版了《21世纪全国高职高专美术·艺术设计专业“十二五”精品课程规划教材》。教材是无度当中的“度”，也是各位专家长年艺术实践和教学经验所凝聚而成的“闪光点”，从这个“点”出发，相信受益者可以到达他们想要抵达的地方。规范性、专业性、前瞻性的教材能起到指路的作用，能使使用者不浪费精力，直取所需要的艺术核心。从这个意义上说，这套教材在国内还是具有填补空白的意义。

目录

contents

序

第一章 动画场景设计概述 007

第一节 动画场景设计的概念 / 008

第二节 场景的功能 / 008

一、交代时空关系 / 008

二、营造情绪气氛 / 009

三、刻画角色性格、心理 / 009

四、场景是动作的支点 / 010

五、强化矛盾冲突 / 010

六、叙事功能 / 010

七、隐喻功能 / 011

第三节 场景的特性 / 011

一、时间性 / 011

二、运动性 / 011

第四节 动画场景设计的要求 / 012

一、从剧本出发，从生活出发 / 012

二、与角色统一的线条感 / 012

三、写实基础上的绘画感 / 012

第二章 动画场景的创作方法 013

第一节 动画场景设计的种类 / 014

第二节 动画场景设计的构思 / 015

一、树立整体造型意识 / 015

二、形成基调 / 015

三、确立造型 / 015

第三节 动画场景画面构图的处理方法 / 016

第四节 动画场景的空间构成 / 016

一、点 / 016

二、线 / 017

三、面 / 018

四、体 / 019

第五节 动画场景的空间表现 / 021

一、空间的概念 / 021

二、动画场景的要素与分类 / 021

三、空间形态的心理感受 / 022

四、塑造场景空间的方法 / 022

五、场景空间在动画影片中的作用 / 026

第三章 动画场景的色彩运用 029

第一节 色彩的基本原理 / 031

一、色彩的种类 / 031

二、色彩的属性 / 031

— 第四章 动画场景的制作流程 **045**

- 第二节 色彩的基调 / 033
 - 一、色相基调 / 034
 - 二、明度基调 / 034
 - 三、纯度基调 / 035
- 第三节 色彩的对比 / 036
 - 一、色相对比 / 036
 - 二、明度对比 / 038
 - 三、纯度对比 / 039
- 第四节 色彩的调和 / 041
 - 一、类似调和 / 041
 - 二、对比调和 / 043
- 第五节 色彩的装饰性 / 044

- 第一节 场景透视的表现功能 / 046
 - 一、场景镜头画面透视的基本概念 / 046
 - 二、透视方法 / 046
 - 三、透视的画法 / 048
- 第二节 二维动画场景制作 / 049
 - 一、动画场景设计图的制作 / 049
 - 二、场景绘制的方法 / 051
 - 三、二维动画场景制作中应注意的问题 / 055
- 第三节 三维动画场景制作 / 059
 - 一、建模 / 059
 - 二、材质 / 060
 - 三、灯光 / 061
- 第四节 定格拍摄动画场景制作 / 063
 - 一、模型的制作 / 063
 - 二、灯光的布置 / 063

— 第五章 动画场景设计图的制作 **065**

- 第一节 场景效果图的制作 / 066
 - 一、画幅规格 / 066
 - 二、景别 / 066
 - 三、构图 / 067
- 第二节 场景效果图的绘制方法 / 068
 - 一、天空的绘制 / 068
 - 二、地面的绘制 / 069
 - 三、花草的绘制 / 070
 - 四、树的绘制 / 072
 - 五、全景的绘制 / 073
 - 六、外景的绘制 / 073

— 第六章 经典动画场景创作赏析 **077**

动画场景设计概述

第一章

— 本章重点 >
动画场景设计的功能

— 学习目标 >

1. 动画场景设计的概念和特点;
2. 动画场景的功能及特性;
3. 动画场景设计的要求。

— 建议学时 >
4学时。



第一章 动画场景设计概述

第一节 动画场景设计的概念

“场景”是一个复合词，“场”是表示时间概念，是指每个故事的一个片段，而“景”是表示空间概念，指景物。由此可见场景指的是时间中的空间。动画场景设计就是指动画片中除角色造型以外的一切景物造型设计，场景随着时间的改变而发生改变。动画影片的主体是动画角色，场景就是随着故事的展开，围绕在角色周围，与角色发生关系的所有景物，

即角色所处的生活场所、陈设道具、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和要完成的设计任务。动画影片的场景是展开剧情、刻画人物的特定空间环境。场景设计既要有高度的创造性，又要有很强的艺术性。一般分为内景、外景和内外结合景。场景设计要完成的常规设计图包括：场景效果图（或称气氛图）、场景平面图、场景立体图、场景细部图、场景结构鸟瞰图，并可以制作场景模型。

第二节 场景的功能

一、交代时空关系

1. 视觉空间

在各种平面绘画中，所表现的形象和动作是固定的、静止不变的，不能直接显示出时间过程，其对时间的表现只能是暗示性的，或是通过画面的内容来隐含时间的因素。而动画则是通过时间和空间来表现形象的时空艺术。在动画中，时间和空间共存共生，它在时间上是发展的、延续的，可以表现实际的时间。

在动画艺术的发展过程中，积累了多种形式的时间处理手法，其中包括时间的延伸、变形、压缩和定格，以及时间因素对“蒙太奇”手法的运用和剪辑的作用等。上述诸多时间处理手法是动画艺术创作特有的思维方式，这也是有别于其他绘画艺术的一个重要特点。

绘画中的时间通常分为播放时间、叙事时间。

播放时间就是动画片播放的实际时间，也称片长。电影动画片一般在80分钟左右，电视动画片则通常在5分钟、10分钟、20分钟左右。动画片的容量取决

于播放时间的长度，每个镜头、每场戏的长短直接影响到影片的结构、节奏和整体的叙事风格。

叙事时间指的是动画片中的视听语言展开的时间，即对故事内容进行描述、表现的时间。动画场景对叙事时间的表现，可以做到非常形象、直观。比如，用以表现时间概念，可以通过一个院落的空间场景来实现，画面构图固定不变，光线由院落一侧斜照过来，地面上有另一侧院墙的投影，然后地面没有了阴影，但光亮感很强，再后来光线从另一方向照过来，院墙的投影也换了一个方向，最后院落环境变暗，室内灯光亮起来。这就是以一种简单、直观的方式表现出一天中时间的流变。

动画片中的时空关系可以突破常规的时间概念，根据故事情节的需要，既可以按照自然时序的规律表现时间，也可以任意进行切换组合，对动画的时间进行主观化的处理。因此，动画的叙事时间作为一种特有的表现手法，具有相当的自由度。

2. 运动空间

动画最显著的特点就是“动”，只有表现了运动



图1-1

才是动画区别于其他绘画的标志，才能提升动画的价值和存在的意义。绘画中的一切都处在一个固定的空间，处于一种静止不变的状态，画面中人物的动作、物象的运动都要依赖于观者根据自身的生活经验所进行的联想、想象和推测；而动画最擅长表现的就是运动，时间因素、空间因素和运动是动画最基本的特征，在时间流动和变幻的过程中展开故事，展现空间的概念。

动画的运动性主要体现在两个方面：一是指角色或物体的运动以及由于物体的运动所造成的位移和变形。二是指由于镜头的运动（如推、拉、摇、移、升、降等）和镜头画面的景别、构图、角度的变化所形成的运动。

动画的运动不受时间、空间和自然规律、物理现象的限制和影响，可谓是天马行空，任意驰骋，极端自由。因此，进行场景的设计要最大限度地调动起积极的思维和适应性，充分发挥想象，巧妙构思，大胆创造，为人们提供完美的运动空间和艺术美感。

二、营造情绪气氛

在场景设计中，根据剧本的要求，需要从剧情出发，营造出各种不同气氛的环境空间。这里的气氛必须与角色的情绪相呼应，通过环境空间的不同基调准



图1-2

确地传达出各种复杂的情绪，如孤独、悲伤、紧张、烦躁、温馨、热情、浪漫等（如图1-1、图1-2所示）。

三、刻画角色性格、心理

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

动画片中的角色与一般的影视片中的角色不一样。一般影视片中的角色专指人物而言，但动画片中的角色则要宽泛得多，可以是人物，也可以是动物或植物，甚至可以是桥梁、建筑、家具、汽车、云朵、海浪等，一切有生命或无生命的对象均可以进行拟人化的塑造与刻画，它打破了现实世界中的逻辑系统，想象力在这里处于主宰地位，这是动画片提供给我们的自由的创作空间（如图1-3、图1-4所示）。

角色与场景之间是相互依存的关系。觉得活动必须在一定的空间中展开，场景为角色的性格塑造和活动提供环境空间，即在典型的环境中表现典型角色的典型性格。刻画角色就是展现角色的性格特点、精神面貌和心理活动。

场景刻画角色必须以角色的个性为依据，以此来确定场景的内容和特征，运用各种不同的造型因素和



图1-3

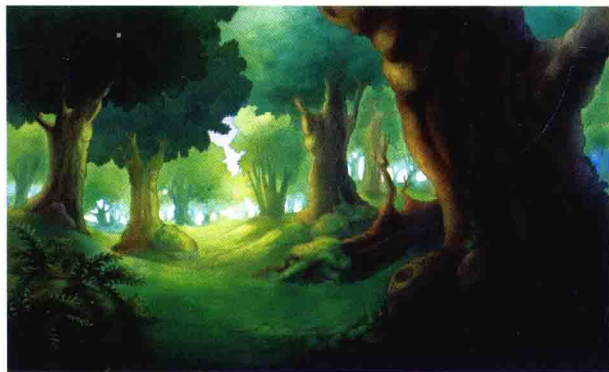


图1-4

手段,塑造符合剧情需要、展现角色性格、突出角色个性的场景形象。需要强调的是,在设计过程中,必须在比较和对比中寻找差异,使设计作品具有鲜明的个性特征,能够突出所要表现的内容。

场景刻画角色包括物理空间和心理空间两个方面。物理空间是指角色的兴趣爱好、职业特征、生活习惯等,心理空间则是表现角色内心活动的形象空间。心理空间是角色情绪和情感的外化与延伸形式,可以对角色的心理活动和情感世界进行烘托,具有抒情和表意的功能。场景对角色心理的烘托所运用的手段和造型元素是多种多样的,如结构、色彩、光影以及镜头的调度等,这些都是塑造角色心理空间的重要手段。多数情况下,在场

景设计中,各种不同的造型元素和手段往往是综合运用的,以最大限度地满足刻画角色的需要。

四、场景是动作的支点

动作就是角色的行为。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心理活动的反映。动画影片的场景以刻画角色、塑造角色为目的(如图1-5所示)。

五、强化矛盾冲突

每一部动画或者每一部影视作品,在叙述故事、刻画人物的时候,都会设计一定的矛盾冲突,而这个矛盾冲突往往是一部戏中的重头戏,也是一部戏的高潮,是主要事件中主要人物活动的主要场景。故事中的矛盾冲突通过剧情中矛盾的不断激化,最后达到高潮,这个过程正是吸引观众之所在。矛盾越是激烈,越能吸引观众,从而达到惊心动魄、引人入胜的效果。根据剧情的需要而设置的场景变化可以直观地、有效地表达和强化剧中的矛盾冲突。

六、叙事功能

通常情况下,影视剧中的叙事功能,主要是由演员来实现的,包括台词和形体动作等。但是,在某些情况下,场景可以在没有角色出现的情况下独立地推



图1-5



图1-6



图1-8



图1-7

动叙事，从而实现叙事的功能，甚至比角色的表演更能打动观众，收到“此时无声胜有声”的效果（如图1-6、图1-7所示）。

七、隐喻功能

如图1-8所示。

第三节 场景的特性

叙事时间。

一、时间性

动画中的时间可以分为：播映时间、事件时间、

二、运动性

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

而引起的位移和变形。二是指镜头的各种运动方式,如推、拉、摇、移、升、降等,以及镜头画面的景别、角度、构图的变化形成的运动画式(如图1-9所示)。



图1-9

第四节 动画场景设计的要求

一、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;分析任务;明确影片风格;深入生活,收集素材。做到场景造型风格与人物风格和谐统一。

二、与角色统一的线条感

“线条感”指的是在场景绘制中,应有明确的轮廓线处理。

三、写实基础上的绘画感

动画场景造型的美术风格影响、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,场景占据镜头画面绝大部分的面积,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(如图1-10所示)。



图1-10

[复习参考题]

- ◎ 如何引导学生正确认识动画场景设计的概念以及在动画片中的作用。
- ◎ 剧本和动画场景之间的关系。
- ◎ 以一部动画片为例,分析人物角色造型与场景空间的关系。