

吕峰 → 著 辽宁美术出版社



动画基础教程系列丛书 / 动画背景与主题

THE BASIC COURSE OF ANIMATION SERIES

THE SETTING AND THEME OF
ANIMATION

THE 30VC COURSE OF
ATTENTION SERIES

THE SCIENCE
AND ART OF
ATTENTION

THE BASIC COURSE OF ANIMATION SERIES

动画系列课程系列丛书 / 动画设置与主题

THE SETTING AND THEME OF ANIMATION

中国美术学院美术考级教材
中国美术学院美术考级教材

图书在版编目 (C I P) 数据

动画背景与主题 / 吕锋著. — 沈阳: 辽宁美术出版社, 2014.5

(动画基础教程系列丛书)

ISBN 978-7-5314-6322-1

I. ①动… II. ①吕… III. ①动画片-背景-造型设计-教材 IV. ①J954

中国版本图书馆CIP数据核字(2014)第095991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: 沈阳市鑫四方印刷包装有限公司

开 本: 889mm × 1194mm 1/16

印 张: 7.5

字 数: 200千字

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: 方 伟 王 楠

封面设计: 范文南 彭伟哲

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 978-7-5314-6322-1

定 价: 59.00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 动画背景设计的表述与主题构建

008

- 第一节 动画背景设计的表述 / 009
- 第二节 动画背景设计的主题构建 / 010
- 第三节 不同作品内容性质下的动画背景设计 / 014

第二章 动画背景设计在影视动画中的风格类型与功能作用

018

- 第一节 当前国际主流动画背景设计的风格类型 / 019
- 第二节 动画背景设计的功能作用 / 024

第三章 动画背景造型与典型塑造

030

- 第一节 动画背景造型 / 031
- 第二节 影视作品中典型的塑造 / 035

第四章 空间设计与动画背景设计的关联

038

- 第一节 空间的表述 / 039
- 第二节 景别 / 044
- 第三节 构图 / 046
- 第四节 动画背景透视表现 / 048
- 第五节 镜头运用 / 058

第五章 色彩学与动画背景设计的关联

063

- 第一节 色彩与心理 / 064
- 第二节 动画背景的色彩类别与作用 / 067

— 第六章 光影设计与动画背景设计的关联

071

第一节 光影设计表述 / 072

第二节 光影在动画背景中的功用 / 077

— 第七章 陈设道具与动画背景设计的关联

079

第一节 背景中陈设道具的表述与运用 / 080

第二节 陈设道具设计与绘制 / 081

— 第八章 动画背景设计的数字技术实现途径

085

第一节 数字技术表述 / 086

第二节 2D动画背景设计实现的方法 / 088

第三节 3D动画背景设计实现的方法 / 091

— 第九章 动画背景设计鉴赏

098

第一节 迪斯尼动画背景设计鉴赏 / 099

第二节 宫崎骏动画背景设计鉴赏 / 109

THE BASIC COURSE OF ANIMATION SERIES

动画系列课程系列丛书 / 动画设置与主题

THE SETTING AND THEME OF ANIMATION

中国美术学院美术考级教材
动画系列课程系列丛书

图书在版编目 (C I P) 数据

动画背景与主题 / 吕锋著. — 沈阳: 辽宁美术出版社, 2014.5

(动画基础教程系列丛书)

ISBN 978-7-5314-6322-1

I. ①动… II. ①吕… III. ①动画片-背景-造型设计-教材 IV. ①J954

中国版本图书馆CIP数据核字(2014)第095991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: 沈阳市鑫四方印刷包装有限公司

开 本: 889mm×1194mm 1/16

印 张: 7.5

字 数: 200千字

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: 方 伟 王 楠

封面设计: 范文南 彭伟哲

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 978-7-5314-6322-1

定 价: 59.00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

学术审定委员会主任

清华大学美术学院副院长

何 洁

学术审定委员会副主任

清华大学美术学院副院长

郑曙阳

中央美术学院建筑学院院长

吕品晶

鲁迅美术学院副院长

孙 明

广州美术学院副院长

赵 健

学术审定委员会委员

清华大学美术学院环境艺术系主任

苏 丹

中央美术学院建筑学院副院长

王 铁

鲁迅美术学院环境艺术系主任

马克辛

同济大学建筑学院教授

陈 易

天津美术学院艺术设计学院副院长

李炳训

清华大学美术学院工艺美术系主任

洪兴宇

鲁迅美术学院工业造型系主任

杜海滨

北京服装学院服装设计教研室主任

王 羿

北京联合大学广告学院艺术设计系副主任

刘 楠

学术联合审定委员会委员 (按姓氏笔画排列)

万国华	马功伟	支 林	文增著	毛小龙	王 雨
王元建	王玉峰	王玉新	王同兴	王守平	王宝成
王俊德	王群山	付颜平	宁 钢	田绍登	石自东
任 戡	伊小雷	关 东	关 卓	刘 明	刘 俊
刘 赦	刘文斌	刘立宇	刘宏伟	刘志宏	刘勇勤
刘继荣	刘福臣	吕金龙	孙嘉英	庄桂森	曲 哲
朱训德	闫英林	闭理书	齐伟民	何平静	何炳钦
余海棠	吴继辉	吴雅君	吴耀华	宋小敏	张 力
张 兴	张作斌	张建春	李 一	李 娇	李 禹
李光安	李国庆	李裕杰	李超德	杨 帆	杨 君
杨 杰	杨子勋	杨广生	杨天明	杨国平	杨球旺
沈 雷	肖 艳	肖 勇	陈相道	陈 旭	陈 琦
陈文国	陈文捷	陈民新	陈丽华	陈顺安	陈凌广
周景雷	周雅铭	孟宪文	季嘉龙	宗明明	林 刚
林 森	罗 坚	罗起联	范 扬	范迎春	邹海霞
郑大弓	柳 玉	洪复旦	祝重华	胡元佳	赵 婷
贺 祎	邵海金	钟建明	容 州	徐 雷	徐永斌
桑任新	耿 聪	郭建国	崔笑声	戚 峰	梁立民
阎学武	黄有柱	曾子杰	曾爱君	曾维华	曾景祥
程显峰	舒湘汉	董传芳	董 赤	覃林毅	鲁恒心
缪肖俊					



前言 >>

「欣逢党的十七届六中全会审议通过的《中共中央关于深化文化体制改革，推动社会主义文化大发展大繁荣若干重大问题的决定》指出“加快发展文化产业、推动文化产业成为国民经济支柱性产业”，这是继党的十七届五中全会通过的《中共中央关于制定国民经济和社会发展第十二个五年规划的建议》和十一届全国人大四次会议通过的《国民经济和社会发展第十二个五年规划纲要》之后第三次提出“推动文化产业成为国民经济支柱性产业”，作为文化产业中的动画产业便有了一个前所未有的发展机遇。

动画作为一种信息文化载体，是文化传播中的一种重要媒介，中国动画产业要让自己的作品创新或影响社会文化，就必须站在更高的角度，融汇人类文化发展的历史变革，从历史文化中去汲取养分，丰富创意的文化底蕴，进而创造出新的社会文化。值得一提的是，《动画背景与主题》的撰稿人吕锋是一位资深的动画创作者，他以自己十年的实践体悟来撰写此书，将自身独特的感受奉献给广大读者，相信一定会给动画业界人士提供一条更为便捷的路径，从而进入动画创作的自由空间。

中央美术学院 李林

目录 contents

序

第一章 动画背景设计的表述与主题构建

008

- 第一节 动画背景设计的表述 / 009
- 第二节 动画背景设计的主题构建 / 010
- 第三节 不同作品内容性质下的动画背景设计 / 014

第二章 动画背景设计在影视动画中的风格类型与功能作用

018

- 第一节 当前国际主流动画背景设计的风格类型 / 019
- 第二节 动画背景设计的功能作用 / 024

第三章 动画背景造型与典型塑造

030

- 第一节 动画背景造型 / 031
- 第二节 影视作品中典型的塑造 / 035

第四章 空间设计与动画背景设计的关联

038

- 第一节 空间的表述 / 039
- 第二节 景别 / 044
- 第三节 构图 / 046
- 第四节 动画背景透视表现 / 048
- 第五节 镜头运用 / 058

第五章 色彩学与动画背景设计的关联

063

- 第一节 色彩与心理 / 064
- 第二节 动画背景的色彩类别与作用 / 067

— 第六章 光影设计与动画背景设计的关联

071

第一节 光影设计表述 / 072

第二节 光影在动画背景中的功用 / 077

— 第七章 陈设道具与动画背景设计的关联

079

第一节 背景中陈设道具的表述与运用 / 080

第二节 陈设道具设计与绘制 / 081

— 第八章 动画背景设计的数字技术实现途径

085

第一节 数字技术表述 / 086

第二节 2D动画背景设计实现的方法 / 088

第三节 3D动画背景设计实现的方法 / 091

— 第九章 动画背景设计鉴赏

098

第一节 迪斯尼动画背景设计鉴赏 / 099

第二节 宫崎骏动画背景设计鉴赏 / 109

第一章



动画背景设计的表述与主题构建

本章导读

动画主题存在的基本形态、动画主题的形成过程、主题在不同意识形态下的演绎。

学习目标

了解动画背景设计的表述，识记动画背景设计主题构建，掌握主题不同作品的动画背景设计。

建议学时

4小时

第一章 动画背景设计的表述与主题构建

第一节 动画背景设计的表述

一、“动画背景”与“背景设计”的概念

1. 动画背景的概念

“动画背景”一词是1928年在美国首先开始使用,当时也叫衬底。主要区别于动画片当中动的部分,通常把不能动的部分作背景。^[1]

2. 背景设计的概念

“背景设计”就是按设定的整体美术风格并依据故事情节的要求,给每个镜头中的角色提供表演、活动的特定背景。在动画片中会有若干的主要背景,如室内、室外、城市、乡村或现实或幻想的景象等。在动画片中主要功能是起衬托作用,渲染和营造出故事所需要的环境、气氛,其诉求方式是面而非点。在一部动画片的大多数镜头中是处于第二视觉层次,但在一些以描述背景为主的镜头里的“背景”,事实上已形成了角色置换而形成另一种意义上的主诉角色了。这是因为功能发生了表化,但由于其非动态,故仍纳入背景设计范畴。概括来说,背景设计包含了全片背景的所有构成要素的具体造型、色彩及色调的配合设定。^[2](图1-1)

二、动画背景设计与绘画中风景写生的区别

动画背景设计与绘画中风景写生本是两种不同的艺术表现形式,绘画中的风景写生是绘画者从自己视角去看待风景,是个人绘画基本功的表现;而动画背景设计则是在动画创作前期,设计师依据故事情节并结合自己的想象力来绘制出一幅现实中或许不存在的场面,并且能够完全达到故事发展的要求,交代出故事中将要表现的时代背景与人文景观,并且最终画面要有强烈的感染力与视觉冲击力。简而言之动画背景设计师一般对美术、建筑、



图1-1 动画片《公主与青蛙》

历史等学科知识都有很高深的理解力,并能够融会贯通,达到触类旁通的境地(图1-2)。



图1-2 《金色的秋天》俄罗斯 伊萨克·伊里奇·列维坦^[3]

第二节 动画背景设计的主题构建

美国电影理论家李·R·波布克曾经说过：“任何一部影片首先需要考虑的是主题……尽管在过去二十年内，影片的风格发生了巨大的变化，出现了各种运动，但是在这一时期内，艺术上有成就的影片都有一个共同的特点，那就是一个无论在思想上或哲学上都有引人注目的鲜明主题。”^[4]“动画片本身的接受层面和艺术特点就决定了它以宣扬一种人类共同的美好理想和一种易于为大众所接受的道德观和价值观为主题。”^[5]动画电影《功夫熊猫》《变形金刚》《冰河世纪》《飞屋环游记》《花木兰》在全球公映时取得了优异的票房业绩，与此同时在电影评论界引起了激烈的探讨，这一切现象说明一部在商业和艺术上都有所建树的动画作品在主题定位上是至关重要的。

一、主题的表述

主题是指艺术作品中通过形象或声音所显现出来的贯穿全篇的中心思想或主导情感。主题也称主旨、题旨、立意。

动画作品的主题通常是指动画创作者通过塑造的艺术形象与故事情节所体现出来的思想主旨，它承载了作者对爱、人与自然、成长、社会现实的认识、评价与思考。主题将动画电影中的各种元素——人物、情节、对话、细节、表演、摄影风格、音乐等统帅起来，进而达到影片整体的和谐与统一。

二、动画主题存在的基本形态

通常主题的基本形态主要有情感主题、思想主题和情节主题。

1. 情感主题——在音乐、抒情等艺术作品中，主题以主导情感的方式呈现。诸如水墨动画《牧笛》讲述的故事发生在一个初夏的清晨，吹着短笛的牧童骑在水牛背上去放牧，牧童背靠树梢上做了一个梦：水牛不见了，正当牧童费尽力气找到水

牛时，发现水牛竟然被瀑布的水声所吸引，任凭牧童怎么吆喝，水牛也不肯离去。无奈之时，牧童从风吹竹林所发出的响声中得到灵感，削竹为笛，吹曲吸引水牛。此时牧童高兴地梦中惊醒，引领水牛回家。故事情节恬淡、隽永。影片既有意境又有深度，有机地将自然与艺术的关系作为主题：自然为艺术提供了无尽的源泉，而艺术又创造出高于自然的艺术美（图1-3）。



图1-3 水墨动画片《牧笛》

2009年美国奥斯卡最佳动画短片《回忆积木的小屋》在区区十余分钟内，以老人一生的情感经历为主线，将社会与大自然的关系作为副线，通过主副线索的相互交织发展，将爱情与亲情、老龄社会、全球变暖等三大主题紧密地结合在一起，可谓相得益彰，神来之笔（图1-4）。

2. 思想主题——在一些现代影视动画艺术作品，主题以中心思想的方式呈现。例如美国动画电影



图1-4 2009年奥斯卡最佳动画短片《回忆积木的小屋》

《花木兰 I》通过花木兰女扮男装,经过自己的努力得到大家的认可,但在雪崩单于的场面中女儿身被识破,遭李将军误解,后痛下决心,以女儿装的形象拯救了皇帝,最终使李将军上门认错并提亲等桥段,将正反矛盾环环相扣,推动故事的发展,进而体现了花木兰追求自我价值的思想主题(图1-5)。

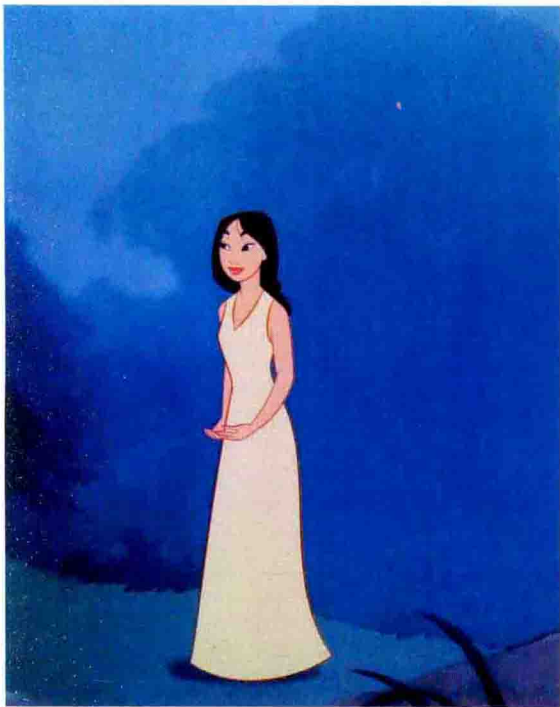


图1-5 动画片《花木兰 I》

3. 情节主题——李·R·波布克曾经说到:“一部电影的主题不必非是某种‘教义’,甚至可以不是一种观点,对于一个剧本来说,它非常可能仅仅提示某种情感;后来这种情感变成了主题。”^[6] 诸如美国动画电影《狮子王 I》中的情节主题是辛巴勇于正视自己与自己的责任最终战胜叔父;中国香港动画电影《麦兜响当当》的情节主题是虽为草根,麦兜却满怀乐观向上的精神在人生道路上拼搏(图1-6、图1-7)。



图1-6 动画片《狮子王 I》

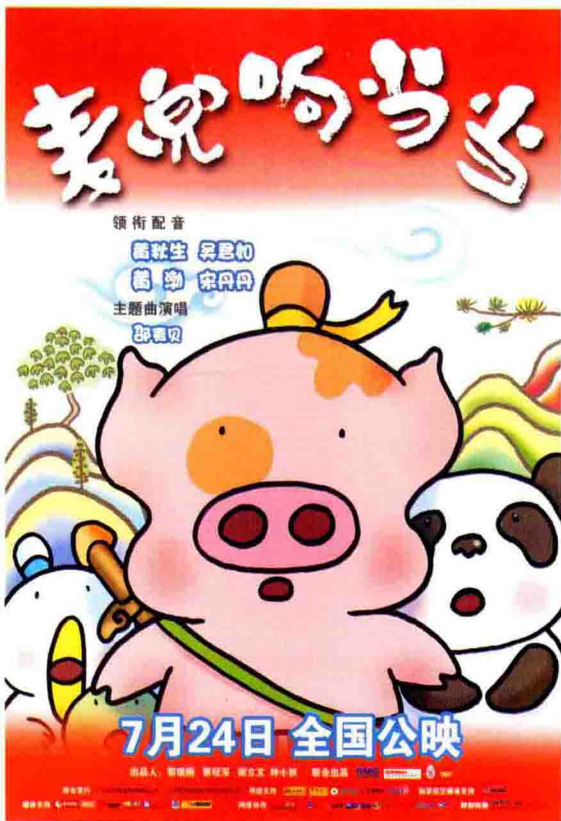


图1-7 动画片《麦兜响当当》

事。例如奥斯卡最佳动画短片《每个孩子》就是在由加拿大国家电影局为联合国儿童组织以“弃婴”为主题创作的公益广告中,作为其中的一个部分被全世界所接受(图1-8)。

2. 生活中获得题材的同时也获得主题。例如1979年奥斯卡最佳动画短片《特别快递》就是在后现代生活中批判了人类的利己主义(图1-9)。

有生活积累在先,后受到启发,进而开始艺术

三、动画主题的形成过程

通常来讲,虽然具体的主题形成过程没有一定之规,但可以从以下方式中,形成主题:

1. 生活中的感受和认识促成主题,进而构思故