

普通高等院校“十二五”动漫专业规划教材

刘军◎编著

动画场景设计



Animation Scene Design

About this book

关于本书

本书汇集国内外经典的动画场景创意案例，以专业的观点分析动画场景理论、动画场景造型、动画场景色彩、动画场景表现方法、动画场景的透视等问题。帮助求学者领悟创意规律，快速步入国际化动画场景设计的进程，并发展出自己的设计风格，走在动画场景设计前沿。



清华大学出版社
<http://www.tup.tsinghua.edu.cn>



北京交通大学出版社
<http://press.bjtu.edu.cn>

普通高等院校“十二五”动漫专业规划教材

刘军◎编著

动画场景设计



Animation Scene Design



清华大学出版社
北京交通大学出版社
·北京·

内 容 简 介

本书汇集国内外经典的动画场景创意案例,以专业的观点分析动画场景理论、动画场景造型、动画场景色彩、动画场景表现方法、动画场景的透视等关键问题。帮助求学者领悟创意规律,快速步入国际化动画场景设计的进程,并发展出自己的设计风格,走在动画场景设计前沿。

本书结构科学系统、案例丰富实用,在阐述和讲解动画场景设计理论的同时,穿插着大量经典的动画场景画面的应用案例,为本书的“点睛”之处,细细品味这些动画场景主创者在创作设计时的良苦用心和讲究,一定可以让读者受益匪浅,并系统地学会动画场景设计的技巧和方法。

本书适合高等院校动画专业等相关专业的研究生、本科生的首选教材或动画场景设计专业的辅助教材,也可作为动画设计者的参考用书。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。

版权所有,侵权必究。侵权举报电话:010-62782989 13501256678 13801310933

图书在版编目(CIP)数据

动画场景设计 / 刘军编著. — 北京:清华大学出版社;北京交通大学出版社,2011.9
(普通高等院校“十二五”动漫专业规划教材)

ISBN 978-7-5121-0691-8

I. ① 动… II. ① 刘… III. ① 动画-背景-造型设计-高等学校-教材
IV. ① J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2011) 第 166383 号

责任编辑:韩素华

出版发行:清华大学出版社 邮编:100084 电话:010-62776969

北京交通大学出版社 邮编:100044 电话:010-51686414

印刷者:北京蓝图印刷有限公司

经 销:全国新华书店

开 本:185×260 印张:9.75 字数:236千字

版 次:2011年9月第1版 2011年9月第1次印刷

书 号:ISBN 978-7-5121-0691-8/J·43

印 数:1~4000册 定价:30.00元

本书如有质量问题,请向北京交通大学出版社质监组反映。对您的意见和批评,我们表示欢迎和感谢。
投诉电话:010-51686043, 51686008; 传真:010-62225406; E-mail: press@bjtu.edu.cn。



刘军

女，1981年生，湖北武汉人
装饰美工技师（国家职业资格二级）
现为华中师范大学武汉传媒学院讲师
湖北工业大学硕士研究生
主要从事影视动画场景设计、视觉传达设计、广告设计专业的教学与研究

■ 科研成果

[1] 2006年编著《动画场景设计》，北京希望电子出版社。

[2] 2011年编著“普通高等院校‘十二五’艺术与设计专业规划教材——《商业插画》”，北京交通大学出版社。

[3] 2011年编著“普通高等院校‘十二五’艺术与设计专业规划教材——《招贴设计》”，北京交通大学出版社。

[4] 2006~2011年曾在国内各种杂志上发表多篇学术论文，并多次荣获省级优秀论文，其中一篇学术论文荣获“第四届全国教育科研优秀成果奖一等奖”。

[5] 2002~2011年曾有22幅设计作品参与国际和省部级的设计比赛，取得优异成绩，其中一组包装设计作品荣获省级金奖，6幅设计作品分别荣获省级银奖和铜奖，并选录在“普通高等教育‘十一五’国家级规划教材”中。

[6] 2010年被中国教育界联合会、中国新教育研究编委会评为“全国优秀教育工作者”称号。

前言

近年来,动漫产业在我国蓬勃发展,全国很多大、中专院校纷纷开设了动画专业,以期培养新生的动画力量,振兴我国动画事业,重塑“中国学派”的辉煌。

长期以来,由于诸多历史和经济的原因,美术专业院校动画教育一直处在一个相对理论多、实践少的状况,大批从美术专业院校走向动画创作与制作领域的人才缺乏一定的实践基础和动手操作能力,或是只善于制作艺术风格短片而缺乏对大制作的商业动画片的系统学习与认识,在工作中遇到了不少困难。

在学习动画场景设计过程中有许多创意可以激发,有许多艺术风格可以玩味,有许多文化内涵可以领略,有许多顶级大师可以学习,所以这门课程的学习将会是轻松的、自由的、有趣的。希望学生在使用本书时,不要生搬硬套这些知识,而应得其要领,自由发挥。设计不是公式也不是套路,一切规则都将是禁锢。今天的任何一个新创意,明天就可能会变成老主意,而古老的形式通过创造又会成为最新的创意和最前卫的风格,所以设计师需要准备好两样工具:一把剪刀,一把锄头——学会多采集,多挖掘,才会有所得,增强自己的设计功力。在动画场景设计的学习过程中还需要培养自己的综合素质以提升艺术修养和设计能力,也需要培养作为未来设计师的社会责任感。

本书是一本集动画场景的功能、特性、造型方法、色彩基本规律及动画场景透视基本规律于一身的实用教科书,详细阐述了动画场景特性与场景造型方法,内容丰富、全面,叙述简明扼要,图文并茂。

本书可作为高等院校三维动画设计、二维动画设计、游戏动画场景设计、影视场景设计、艺术设计等专业的教材,同时也可作为初学者、有一定虚拟现实基础的动画场景设计开发人员及工程技术人员的参考书籍。

“知识改变命运,教育成就未来”,只有不断学习、探索和开发未知领域,才能有所突破和创新,为人类的进步作出应有的贡献。“知识是有限的,而想象力是无限的”,想象力在发散思维的驱动下,在浩瀚的宇宙空间中驰骋翱翔。希望广大读者在动画场景中充分发挥自己的想象力和创造力,实现自己的全部梦想。

本书主要由刘军编著,参与资料收集和整理的有黄绍冬、李勤、黄德高、刘安生、罗暑生、李延俊、张崇芳。全书由曹金明老师主审,他仔细审阅了全稿,并提出了许多宝贵的修改意见,在此表示衷心感谢。

本书在编写过程中,参考了许多文献资料,编者谨向这些文献资料的编著者和支持编写工作的单位和个人表示衷心的感谢,也感谢北京交通大学出版社的领导和责任编辑的信任和支持。由于编者水平有限,编写中难免有谬误和欠妥之处,恳切希望使用本书的广大师生与读者批评指正,以求改进。

编者
2011年7月



第1章 动画场景概述

- 1.1 动画场景的概念 1
- 1.2 动画场景的功能 5
 - 1.2.1 动画场景交待空间关系 5
 - 1.2.2 动画场景营造氛围 9
 - 1.2.3 动画场景烘托角色 10
 - 1.2.4 动画场景的场面调度 11
 - 1.2.5 动画场景的强化视觉冲击力 12
 - 1.2.6 动画场景的叙事功能 14
- 1.3 动画场景的要素 19
 - 1.3.1 动画场景的组成要素 19
 - 1.3.2 动画场景空间的分类 20
- 1.4 动画场景的特性 22
 - 1.4.1 动画场景的时间性 22
 - 1.4.2 动画场景的运动性 27
 - 1.4.3 角色与场景的时空关系 40
 - 1.4.4 时空给角色的心理感受 45
- 1.5 优秀的动画场景设计作品 47
- 1.6 优秀的学生场景设计 49

第2章 动画场景的造型

- 2.1 动画场景形体造型方法 52
 - 2.1.1 动画场景的自然景观造型方法 52
 - 2.1.2 动画场景的人文景观造型方法 56
 - 2.1.3 动画场景的自然景观和人文景观结合的
造型方法 57
- 2.2 动画场景空间组合 59
 - 2.2.1 动画场景的蒙太奇空间 61
 - 2.2.2 动画场景的构成空间 62
 - 2.2.3 动画场景的画外空间 66
 - 2.2.4 动画场景的再现空间 69
 - 2.2.5 动画场景中空间的造型性 71
 - 2.2.6 动画场景的综合整体空间 73
- 2.3 优秀的动画场景设计作品 75
- 2.4 优秀的学生场景设计 77

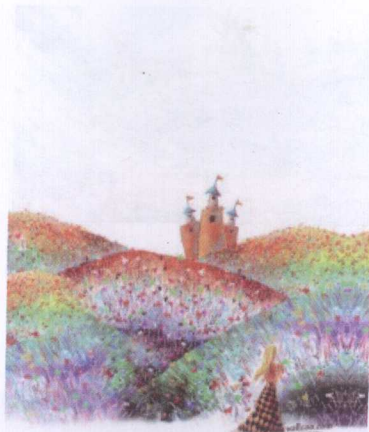
第3章 动画场景的色彩

- 3.1 动画场景的色彩基本规律 79
 - 3.1.1 动画场景的色彩属性 80
 - 3.1.2 动画场景的色彩构成节奏 82
- 3.2 动画场景的色彩基调 90
 - 3.2.1 动画场景的明度基调 91
 - 3.2.2 动画场景的颜色基调 95
- 3.3 动画场景的色彩心理 97
 - 3.3.1 动画场景的色彩功能 99
 - 3.3.2 动画场景的色彩感觉 109
- 3.4 优秀的动画场景设计作品 117
- 3.5 优秀的学生场景设计 119



第4章 动画场景的透视

- 4.1 动画场景透视基本概念 121
 - 4.1.1 广义透视学 121
 - 4.1.2 透视范围 123
 - 4.1.3 透视图专用术语 124
- 4.2 动画场景透视的基本规律 125
 - 4.2.1 景物的近大远小的规律 126
 - 4.2.2 景物垂直时大, 平时小的规律 126
 - 4.2.3 近景清晰, 远景模糊的规律 126
- 4.3 动画场景取得透视效果的方法 127
 - 4.3.1 焦点透视 127
 - 4.3.2 大气透视 128
 - 4.3.3 影调透视 128
 - 4.3.4 线条透视 129
 - 4.3.5 色彩透视 130
 - 4.3.6 运动透视 131
 - 4.3.7 借位图 132
- 4.4 动画场景鸟瞰图基本画法 133
 - 4.4.1 透视鸟瞰图 133
 - 4.4.2 无透视鸟瞰图 133
- 4.5 动画场景平行透视画法 133
 - 4.5.1 平行透视的基本概念 133
 - 4.5.2 平行透视的基本画法 134
 - 4.5.3 平行透视中其他景物的画法 135
- 4.6 动画场景成角透视画法 136
 - 4.6.1 成角透视的基本概念 136
 - 4.6.2 成角透视的基本画法 136
 - 4.6.3 成角透视中其他景物的画法 137





4.7 动画场景仰视画法	137
4.7.1 平行透视下的仰视画法	138
4.7.2 成角透视下的仰视画法	138
4.7.3 垂直透视下的仰视画法	139
4.8 动画场景俯视画法	139
4.8.1 平行透视下的俯视画法	140
4.8.2 成角透视下的俯视画法	140
4.8.3 垂直透视下的俯视画法	140
4.9 绘制动画场景透视图时应注意事项	141
4.9.1 绘制内景透视图须注意	141
4.9.2 绘制外景透视图须注意	141
4.10 优秀的动画场景设计作品	143
4.11 优秀的学生场景设计	144
参考文献	146

第1章

动画场景概述



课题设置与课题目的、任务

■ 课题内容

了解动画场景设计的定义、功能、要素及动画场景的特性。

■ 建议课时

4课时。

■ 教学目的

通过教学,使学生掌握基本的动画场景设计有关的理论及特征。

■ 重点难点

1.重点是对作品进行分析。

2.难点是结合实例准确理解与掌握动画场景设计的特征。

■ 作业提示

搜集、选择多种类型的动画场景设计。充分挖掘、利用动画场景设计主要特性。依据自己平时生活的小场景特征绘制出1幅有生活特色的动画场景设计作品。

■ 建议作业数量

1件(21 cm×29.7 cm),装裱在约40 cm×40 cm的黑色纸板(或KT板)上。

1.1 动画场景的概念

动画场景设计是指设计师在动画场景设计总体造型创作中,对单元空间环境的设计。每部动画都由若干组供展开剧情的单元场景空间环境即场景组成,这些场景又具体分为几十到几百个小单元场景。场景应体现动画剧本的规定情境,有利于刻画角色和进行描述。场景设计主要包括:根据动画场景表现内容诸方面要求,在构思场景画面总体空间造型基础上,确立总体场景形象布局结构;再将诸场景分类组合为若干单元场景,分别从场景的布局结构与规模,色彩基调与气氛效果,以及风格样式等方面作出造型处理和细节设计。

场景展开动画剧情单元场次的特定空间环境。包括画面上角色生活、工作等活动场所和想象中的非现实环境。场景要

求体现剧情的假定情境,并有利于刻画角色。一般分为内景、外景、内外结合景、场地外景与计算机特技合成景等多种类型。一部动画的场景空间由多种类型的场景组成。一组场景可以展开一场或多场动画的画面,一个动画的画面也可以在一组或多组场景中展开,但场景在时空上应有相应变化。

动画设计师根据动画内容构思设计整个场景空间,运用各种造型手段塑造单元场景。单元场景在结构方面应考虑到场面调度,提供空间层次,并考虑到连续动作的节奏感;在造型样式与色彩气氛方面,除展现特定自然风貌外,还应体现特定时代气氛、社会风貌与民族特点(见图1-1);在意境方面,既是环境与角色的个性标记,又是角色心理动作的外延;在时间方面,应考虑到季节、昼夜、气候等



变化因素。场景的造型效果与风格样式，取决于动画内容要求及设计师的艺术素养与艺术手法。

场景是动画叙事的基本载体和动画特定的空间环境，也是动画里重要的造型元素。现代动画的场景，可以是现实空间环境，也可以是非现实空间环境，但是，这两种场景的存在，都要求体现和反映动画中规定的情境。

通常，动画中制作场景模型存在的方式和种类，大体上可以划分成以下六种。

第一，内景——如要搭制场景的模型，在摄影棚内，专门为动画片搭制的人工场景。这种场景的空间有限，动画的环境完全要布置，光线的处理可以比较细腻，拍摄不受自然条件的限制（见图1-2）。

第二，外景——大自然中自然景观的场景。这种场景的空间比较广阔，往往要选择局部进行设计，或者是对局部进行加工才能设计，由于受自然光线的限制，光线的处理要选择时机。

第三，实景——一般角色所居住和活动的建筑场景。这些场景的存在，往往是为了动画设计的。这种场景空间十分真实，具有生活的气息，但是，有明显的建筑结构关系，设计起来也受一定的限制。

第四，场地外景——为了动画片中的场景模型拍摄，按一定的比例，专门在选定的自然环境中人工搭制的场景。这种场景的空间比较合理，符合动画的场景要求。但是对总体设计的要求比较高，也会受到自然光线的限制。

第五，特技合成景——人工搭制的场景，用于配合特技设计的小比例人工场景。这种景一般是模型的景，需要与实际的自然场景设计在一起，设计的透视、比例十分重要。



图1-1



图1-2

第六，计算机模拟景——利用计算机（数字）技术创造的虚拟现实的场景环境（见图1-3）。

现代动画中，动画场景的构成有以下几个特点。

（1）动画的场景空间是由多种类型的场景以不同的顺序和方式组成的。

（2）同一场景内，可以设计一个场景，也可以设计多个场景。

（3）一个景物可以在一组场景或多组场景中展开。

（4）动画中场景的视觉效果，参与动画的叙事和造型，从而推动动画情节的发展。

（5）场景的变化越来越趋向于多元化。

（6）动画的构成上，场景交替变化，交替运用越来越频繁。

（7）特技合成，虚拟现实的场景的出现和使用越来越广泛。

（8）动画中的场景在视觉造型和视觉风格上越来越影响和决定动画的风格。

动画场景，首先是一个空间的关系，它规定和制约动画某一个段落的角色、叙事、动作对话的构成与处理。场景是一个宏观的概念，也可以是一个具体的概念，如大海、森林、广场、街道、河边、卧室、浴室、车内。动画中的场景，可以有地域的限制，也可以没有地域的限制（见图1-4与图1-5）。一幢森林里的小别墅，严格的意义应该是一个场景（见图1-6），但是，在具体的设计中，室内的场景和室外的场景，在设计和表述上往往又分为两个不同的场景。

其次，动画场景有一个时间的关系，它规定和制约这个场景所表达的事、动作的时间关系。正如常讲的：就动画叙事而言，换画面就是换时间；换场景就是换时间；换场景就是换空间。

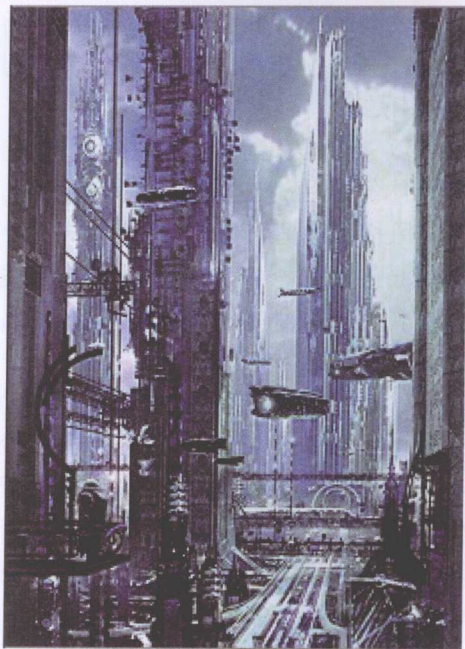


图1-3



图1-4



图1-5



图1-6

动画场景设计是动画制作中一个非常重要的环节，它直接关系到动画的视觉效果和艺术风格。一个好的动画场景设计，能够为观众营造一个身临其境的虚拟世界，增强动画的感染力和吸引力。在动画制作过程中，场景设计需要与故事情节紧密结合，通过不同的场景切换来推动情节的发展，同时也要注意场景的视觉统一性和风格的一致性。



通过动画的分析会发现，动画中场景的选择、利用、排列、构成，会影响到以下几个问题。

(1) 场景决定动画的风格：场景的选择和具体的运用，在宏观上就决定了动画的叙事风格和造型风格（见图1-7）。外景利于动画的气氛；内景利于场景的光线运用；实景利于场景的空间表达。外景出意境，内景出效果，实景出调度。

(2) 场景影响动画的空间感觉：动画中外景的出现，无论场次的长短、多少，都会在动画中形成一种整体的空间规模、感觉和效果。而在内景的设计中，会有一种与之相反的感觉，显得动画场景的空间变化较多，但不完整。

(3) 场景制约角色形象的塑造：动画中外景的应用，使得角色的表达更为有环境依据，使角色在叙事上更有可信程度，更有利于角色形象的塑造。内景的应用，优化了设计的造型元素，在视觉上更有利于角色的塑造，更主要的是有利于角色的“戏”的表现。

(4) 场景关系动画的色调构成：由于动画中场景的有意识、无意识的变化，动画中的色调关系会有很大的变化，可以构成动画不同场景的不同色调效果（见图1-8）。

(5) 场景决定一段叙事情节的完整：动画中的一个场景可以清晰、明确地完成一个相对独立和完整的叙事情节，也可以仅仅是表达叙事情节的一个小小的部分。在动画的制作过程中，也要关注场景在动画中所起的作用。一个景物，是一个表述性的语言，是一个实际情节的称呼，更是一个相对独立事件的表达方式。实际情况往往是，一个景物有可能在一个场景中完成，也有可能几个场景中完成（见图1-9与图1-10）。



图1-7



图1-8



图1-9



图1-10

由于场景在动画中的作用十分重要，在选择场景的时候要特别地谨慎和准确。

1.2 动画场景的功能

根据对现代动画的分析，动画中的场景构成方式越来越灵活，场景的数量越来越丰富，这样，有利于动画的叙事，有利于动画的角色塑造，有利于动画的风格表达。因此，动画场景的运用规律是要进行细化分析的东西。

1.2.1 动画场景交待空间关系

动画场景设计是以一定的物质材料为媒介，通过线条、形体、色彩与肌理等造型因素，在平面或立体空间中创造可视的、静止的艺术形象。造型性、视觉性与空间性，是动画场景设计的基本特征。因而，动画场景又常被称作空间艺术。动画属于空间性的视觉艺术。空间性是动画场景作为视觉艺术的立足之本（见图1-11）。

场景的自由时空要求设计运用场景蒙太奇。场景蒙太奇是动画场景构成的手段，一种处理场景的空间与时间的艺术手段，是动画场景制作过程中决定影像时空的中心技巧。由于场景上的时空变化改变了生活中的时空观念，为了符合场景中空间环境的要求，设计师要善于处理场景之间分切与组合。场景是通过一系列连续不断的画面呈现的。不同时间、不同地点，在场景上或连续出现或分别出现，但这个场景的总体构成，则要通过某些景物的细部有机地衔接起来，构成一个完整的场景及其周围的面貌。有些场景，还需要通过“模型合成”、“绘画合成”等计算机特技手段来完成，这也是在运用场景蒙太奇手法重新组合，构成新的动画时空。



图1-11

动画场景设计是以一定的物质材料为媒介，通过线条、形体、色彩与肌理等造型因素，在平面或立体空间中创造可视的、静止的艺术形象。造型性、视觉性与空间性，是动画场景设计的基本特征。因而，动画场景又常被称作空间艺术。动画属于空间性的视觉艺术。空间性是动画场景作为视觉艺术的立足之本（见图1-11）。



空间的特色则是由更具体的物质成分及其状态所决定的，它具体描绘了构成空间的元素或成分，景物质地、光线色彩、形式等，形成地方特色的氛围。如大自然景观中墨绿色的森林，白色的瀑布，黄色的地面，长着青苔的房顶，穿着红衣服的少年与穿着黄衣服的少年之间对话的画面，瀑布的动感与小别墅的静态相对比等（见图1-12）。所有这些共同铸成了一个场所的特色和氛围。这些都形成了场景景观的地方个性或地理性格。

场景中的空间设计，指提供符合剧情要求、具有特定艺术意图和鲜明的形象特点的物质空间环境（包括光、色、声）。自然环境或室内环境的不同深度和广度、明度和暗度、音响的强弱、角色的场面调度，一场景通常是由若干个不同的空间环境所组成，不同场面的空间形象和规模之间的对比、呼应、积累、统一，是场景空间总体设计特别需要注意的环节。由场景体现的空间世界（见图1-13），就场景自身的物质属性而言，只具有平面上的宽和高两个向度。映像的透视感、人或物在纵深向度上的运动和音响的复合，形成了幻觉与经验的复合体，场景上就获得了宽、高、深的三度空间。映像的连续性所造成的时间系列，与三度空间组成动画片的第四度空间。正是这种在空间中的物象具有时间向度的运动，使场景获得了区别于其他艺术形象的特征。

动画场景的画面里表现不同的空间规模和空间形象，是空间设计应予考虑的具体视听元素。



图1-12



图1-13

1. 物质空间

动画是再现的艺术，而景物则是再现场景的重要物质基础。物质空间有满足人们物质生活需求的主要特征，而社会空间则是在物质空间条件的基础上，为角色活动范围提供一个更为广阔、内容更为丰富的精神活动环境（见图1-14）。物质空间由天然及人造的景物构成可视的环境空间，是动画作品情节和故事发生、发展、过程中得以展开的空间环境。它须符合动画片的剧情内容、体现时代特征、事件的性质及特点，体现剧情发生的地域特征、历史时代、民族文化、角色特征等。在场景内融入场景外概念，并且把以场景景观为主的场景设计转变为有文化品位的主题场景，增添了物质空间的文化含义。

2. 社会空间

社会空间是指人与人之间的一种社会关系的综合形象，它是一个虚化的物质空间，它应该是抽象的，但是它又有具象的特征表现。社会空间主要是通过物质空间的环境和道具及角色的服饰、行为方式等具象的东西来感知的。例如，具有特定的社会阶层、文化色彩、生活习俗、政治色彩等各种人类组织，包括国家、民族、阶级、社团、单位、家庭、婚姻关系等。社会空间与物质空间虽然都为人物的生存活动空间，但社会空间要比物质空间升华一个层次（见图1-15）。没有文字说明是场景里最明显的特征，但几乎大家都能从中找到属于它的年代，它的地域及文化……能联想到它是古时代，罗马、开罗或其他城市，但不管是哪个城市，情调是怀旧、浪漫的，不管是精神世界还是感官世界（见图1-16）。



图1-14



图1-15



图1-16



这里的社会空间往往更像一个大环境,这个大环境决定人的所作所为将成为一种什么样的后果,它直接决定个人空间的发挥。如在森林里,丢一张废纸片不会有人理,但在城市里则不然,也许会有执法人员罚款……

这是一个混乱的社会,以至于有钱、有权势的人可以为所欲为,使故事更符合逻辑性。而场景中的一切个体,都成了大环境的载体。

动画场景的功能,如上所述,场景的绘制并不是随心所欲,想到什么画什么,而是对整体故事、剧情角色作出分析后所设定的环境描绘。即从个人空间出发,它可以是交待角色生存的氛围(职业、身份、年龄、性格、爱好等一切因素);从社会空间出发,它是时间、地点、文化、时代特征等特定人为信息,为动画片的情节曲延、逻辑性发展作铺垫(见图1-17)。

3. 个性空间

个性空间是相对于社会空间而论。它由自然环境、人造环境构成具体的个人生存空间或环境画面。

它的存在以体现故事发生的时间、地域、文化、职业、身份、年龄、性格、喜好等特征,做出交待和陈述,并与故事情节、内容、角色设定直接相关,并作出定位。

画面中的内容足以传达给观看者映像中的角色定位。如罗马年代的战场、权势、地位、自我空间等因素,也使动画故事的内容更为丰富、曲折(见图1-18)。

结合这些因素,再来考虑场景的制作,就会感觉原本枯燥的场景制作变得丰富。

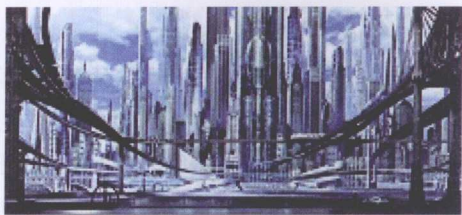


图1-17



图1-18

1.2.2 动画场景营造氛围

1. 渲染气氛

场景中角色和景物所处空间环境的生活气息、特定情绪，是加强动画片艺术感染力的一种手段，如节日的欢乐气氛，战场上的斗争气氛，人去楼空的凄凉气氛，阴云低垂、惊涛拍岸、海燕狂舞的激越不安的气氛等。它根据场景中角色的特定生活内容，通过场面调度，角度、光效、场景的色调和技巧，艺术的空间结构、色调、景物的表面效果、陈设道具及戏用道具的细节、角色的容貌、衣着等因素，综合构成。

2. 表达意境

除了提供视觉对应物，场景还通过色彩、线条等艺术手法渲染气氛、传达故事所蕴涵的意境，有时甚至会改变文字所传达的情绪。如同样是《花木兰》脚本的动画片，在迪斯尼动画片中通过色彩等艺术手法所渲染出来的战争气氛场景与中国制作出来的古代宏伟壮观战争场景截然不同（见图1-19与图1-20）。中国人重视家庭荣誉，认为个人应该报效国家的固有价值观念（见图1-21与图1-22），在此片中也得到了充分的体现，这样严肃的主题与迪斯尼过去热衷于逗趣的风格很不一样。这个迪斯尼的版本比中国的版本营造出更有现代感的氛围，追求角色鲜活的个性和现代感（见图1-23）。



图1-19



图1-20



图1-21



图1-22



图1-23

