

动画专业系列教材

# 动画场景设计

许盛 编著



清华大学出版社

动画专业系列教材

# 动画场景设计

许盛 编著



清华大学出版社

北京

## 内 容 简 介

本书是一本专门介绍动画场景设计的教材,内容包括了动画场景设计综述、动画片场景设计的创意构思和构图表现、动画片场景设计中透视的运用、动画场景设计的空间表现和镜头运用、动画场景中色彩和光影的应用、动画场景的绘制与表现以及优秀动画影片场景赏析。

本书适合作为本科、高职高专动漫、游戏专业学生的教材,也可以作为动漫、游戏设计制作爱好者的参考书。

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 13701121933

## 图书在版编目(CIP)数据

动画场景设计/许盛编著. —北京:清华大学出版社,2011.7

(动画专业系列教材)

ISBN 978-7-302-25175-0

I. ①动… II. ①许… III. ①动画片—背景—造型设计—高等学校—教材 IV. ①J954

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2011)第 055669 号

责任编辑:张龙卿(sdzqlq123@163.com)

责任校对:刘 静

责任印制:王秀菊

出版发行:清华大学出版社

地 址:北京清华大学学研大厦 A 座

<http://www.tup.com.cn>

邮 编:100084

社 总 机:010-62770175

邮 购:010-62786544

投稿与读者服务:010-62776969, c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质 量 反 馈:010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

印 装 者:三河市春园印刷有限公司

经 销:全国新华书店

开 本:185×260 印 张:8.5 字 数:203 千字


版 次:2011 年 7 月第 1 版 印 次:2011 年 7 月第 1 次印刷

印 数:1~3000

定 价:43.00 元

---

产品编号:037161-01



## 前 言

在动画片的创作中，动画场景通常是动画角色的表演提供服务的。动画场景的设计要符合总体设计要求，展现故事发生的历史背景、文化风貌、地理环境和时代特征；同时，动画场景设计的内容要明确地表达故事发生的时间、地点，并结合该部影片的总风格进行设计。在动画影片中，动画角色是演绎故事情节的主体，而动画场景则要紧紧围绕角色的表演进行设计。动画场景的设计与制作是艺术创作与表演技法的有机结合。动画场景的设计要依赖于场景设计师，在符合动画片总风格的前提下针对每一个镜头的特定内容进行设计与制作。

动画片的创作过程，既是动画艺术家对个性化的追求，也是满足不同层面观众多样化审美的要求。动画场景的类型与风格的变化，深受民族、时代、地域、传统文化等多方面因素的影响，不同时代的美术思潮对动画场景设计的影响尤为突出。一部出色的动画片，不仅需要丰富的角色，还需要展示出相当完美的场景。无论从布局安排还是造型设计来讲，动画的表现力都需要优秀、动人的场景进行表现与烘托。

“动画场景设计”作为一门大学动画专业开设的必修课程，能引领学习者进入场景设计的殿堂。本教材通过大量图例以及理论讲授，对影视动画中场景设计的关键技巧及注意事项进行了深入浅出地分析，并附上具体的绘画设计步骤，以便全面、系统、科学地指导学生掌握塑造场景的技巧和提高场景设计的表现力。

本教材的特点是将理论和实践相结合，通过大量新颖、实用的精彩图例说明问题。本教材是编者长期的创作实践经验和多年丰富的教学经验的总结，写作过程中以动画行业的生产标准为编写依据，教材基本涵盖了动画设计、制作与后期合成的全过程。课程内容环环相扣，各章既有联系但又相对独立。课程的知识点紧紧围绕行业创作和生产需求进行设计编写。事实证明，优秀的动画作品是最好的教学案例，这样可以缩短人才培养从书本到企业实践的周期，保证了企业的用人需要，同时也满足了课堂教学的要求，使教学和产业有机地接轨。


本教材在写作过程中，参考了《天空之城》、《千与千寻》、《龙猫》、《夏日大作战》、《恐怖玩具店》、《哈尔的移动城堡》、《恶童》、《魔女宅急便》、《鬼妈妈》、《功夫熊猫》、《疯狂约会美丽都》、《猫的报恩》、《飞屋环游记》、《麦兜响当当》、《秒速五厘米》、《机器人总动员》、《多啦A梦》、《闪电狗》、《冰河世纪》等动画影片，在此向这些影片的作者表示感谢。

在本教材的编写过程中，也得到了浙江传媒学院各位领导及专业同仁的大力支持，在此表示衷心地感谢。

由于时间仓促、本人学识有限，书中难免有疏漏之处，恳请广大师生提出宝贵意见，以便今后能使本教材进一步充实、改进和完善。

许 盛

2011年2月于浙江传媒学院



# 目 录

<b>第1章 动画场景设计综述</b> .....	<b>1</b>
1.1 动画场景设计的基本概念 .....	1
1.1.1 什么是动画场景设计 .....	1
1.1.2 什么是动画角色造型设计 .....	1
1.1.3 动画场景设计研究的对象 .....	8
1.1.4 动画场景设计与其他美术类设计的区别 .....	12
1.2 学习动画场景设计的意义及动画场景设计的作用 .....	12
1.2.1 学习动画场景设计的意义 .....	12
1.2.2 动画场景设计的作用 .....	13
1.3 动画场景设计的基本学习条件和对象 .....	14
1.3.1 学习动画场景设计需要具备的条件 .....	14
1.3.2 动画场景设计的对象 .....	15
1.4 动画场景设计的题材和类别 .....	17
1.4.1 动画场景设计的题材 .....	17
1.4.2 动画场景设计的类别 .....	17
1.5 动画场景的绘制流程 .....	21
思考与练习 .....	22
<b>第2章 动画场景设计的创意构思和构图表现</b> .....	<b>23</b>
2.1 动画场景设计的创意构思 .....	23
2.1.1 创意构思的设计理念 .....	23
2.1.2 创意构思的来源 .....	24
2.1.3 创意设计稿的设计思路及步骤 .....	24
2.2 动画场景设计构图及表现形式 .....	24
2.2.1 动画场景设计构图的基本概念 .....	24
2.2.2 动画场景设计构图的目的 .....	25
2.2.3 动画场景设计构图的各种表现形式 .....	25
思考与练习 .....	34

<b>第3章 动画场景设计中透视的运用 .....</b>	<b>35</b>
3.1 动画场景设计中透视的研究 .....	35
3.1.1 透视的概念 .....	35
3.1.2 透视中立体感和空间距离感的体现 .....	35
3.1.3 透视的种类 .....	37
3.1.4 透视的基本术语 .....	38
3.2 透视中视平线的运用在动画场景设计中的作用 .....	39
3.2.1 视平线的概念 .....	39
3.2.2 视平线在动画场景构图中的作用 .....	40
3.2.3 视平线与动画场景镜头的视角变化 .....	41
3.3 动画场景设计中的线形透视与散点透视 .....	42
3.3.1 线形透视的概念和类型 .....	42
3.3.2 平行透视的研究 .....	43
3.3.3 余角透视的研究 .....	45
3.3.4 斜角透视的研究 .....	49
3.3.5 散点透视的研究 .....	52
思考与练习 .....	55
<b>第4章 动画场景设计的空间表现和镜头运动 .....</b>	<b>56</b>
4.1 动画场景设计中空间的营造 .....	56
4.1.1 空间营造在动画场景设计中的作用 .....	56
4.1.2 景深在动画场景中的作用 .....	56
4.1.3 动画场景空间的分类 .....	58
4.2 动画场景设计中景别的运用 .....	63
4.2.1 景别的概念 .....	63
4.2.2 景别的作用 .....	63
4.2.3 景别的种类 .....	63
4.3 镜头的运动在动画场景设计中的运用 .....	69
4.3.1 镜头的概念 .....	69
4.3.2 动画场景设计的规格 .....	69
4.3.3 固定镜头和运动镜头 .....	71
4.3.4 运动镜头的综合运用 .....	71
思考与练习 .....	77
<b>第5章 动画场景设计中色彩和光影的应用 .....</b>	<b>78</b>
5.1 动画场景设计中色彩的应用 .....	78
5.1.1 如何在动画场景中运用色彩 .....	78

5.1.2	色彩的属性	79
5.1.3	色彩的基调	82
5.1.4	色彩的对比	82
5.1.5	色彩的调和	84
5.1.6	色彩的装饰性	85
5.2	动画场景中光影的应用	86
5.2.1	动画场景中光影的概述	86
5.2.2	光影的造型规律	87
5.2.3	光影的方向性	91
	思考与练习	93
<b>第6章</b>	<b>动画场景的绘制与表现</b>	<b>94</b>
6.1	动画场景设计规范	94
6.1.1	动画场景设计清单	94
6.1.2	各种场景设计图	95
6.2	二维动画场景绘制	98
6.2.1	二维动画概述	98
6.2.2	二维动画常用的手绘工具	99
6.2.3	二维动画的裱纸步骤	99
6.2.4	二维动画场景的设计步骤	100
6.3	偶动画的制作	102
6.3.1	偶动画概述	102
6.3.2	偶动画的制作技术和流程	102
6.4	三维动画场景制作	103
6.4.1	三维动画场景概述	103
6.4.2	三维动画的特点	103
6.4.3	三维动画制作流程	103
6.4.4	三维动画和二维动画的区别	104
	思考与练习	106
<b>附录</b>	<b>优秀动画影片场景赏析</b>	<b>107</b>
	<b>参考文献</b>	<b>128</b>

# 第 1 章 动画场景设计综述

本章学习目标：

- (1) 掌握动画场景设计的基本概念。
- (2) 掌握动画场景设计的作用、任务、要求及研究对象。
- (3) 对动画场景设计中的平面坐标图、立体鸟瞰图、景物结构分解图，有较为直观的把握。

## 1.1 动画场景设计的基本概念

### 1.1.1 什么是动画场景设计

学习动画场景设计首先要了解什么是场景设计。一部优秀的动画片在前期制作过程中离不开两大主要设计因素，一个是动画场景设计，另一个是动画角色造型设计。

动画场景设计，就是在一部动画片中，除动画角色造型以外，所有必须要考虑设计到的景和物。说得具体一点就是指具有远近空间层次感的场面构图。这些构图是以分镜头为基础，来表现镜头画面的造型、构图、体感、色调、风格的空间虚拟景物，这些虚拟景物由场景设计师设计，设计的内容包括人类活动的各种空间场所，即生活场所、工作场所、社会环境、自然环境以及历史环境等。图 1-1 ~ 图 1-9 所示为各种场景、空间、场所图例。

### 1.1.2 什么是动画角色造型设计

动画角色造型设计，是用形象的语言，将剧本或文字中描述的抽象的象征意义转化为具象的视觉艺术形象，综合运用变形、夸张、拟人等艺术手法将动画角色设计为可视形象。其目的是要对每一个动画角色赋予感染力和生命力。





图 1-1

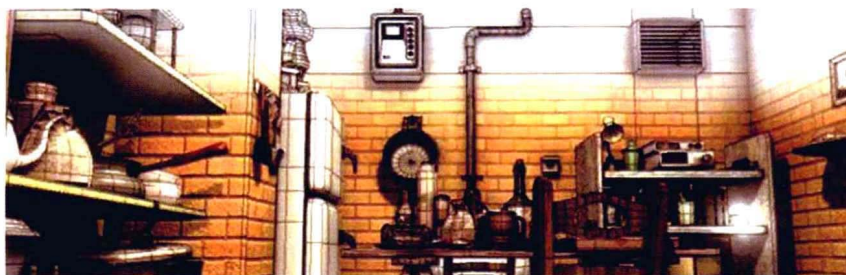


图 1-2

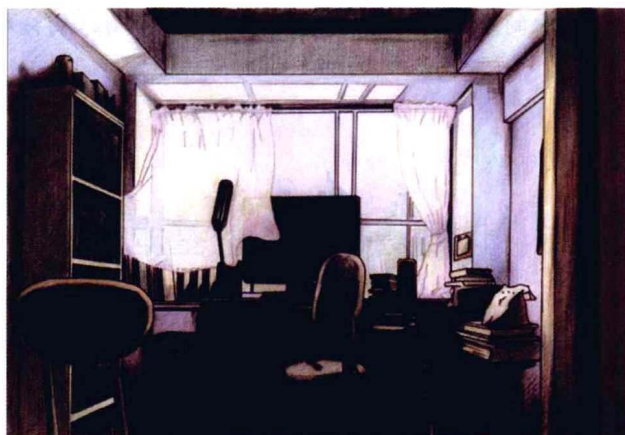


图 1-3



图 1-4



图 1-5



图 1-6



图 1-7



图 1-8



图 1-9



动画角色造型设计主要包括如下几个方面：

- (1) 比例造型。图 1-10 ~ 图 1-12 所示为角色比例造型图例。
- (2) 转体、转面造型。图 1-13 ~ 图 1-16 所示为角色转体、转面造型图例。
- (3) 表情造型。图 1-17 ~ 图 1-20 所示为角色表情造型图例。
- (4) 各种动态造型。图 1-21 ~ 图 1-24 所示为各种角色动态造型图例。



图 1-10



图 1-11

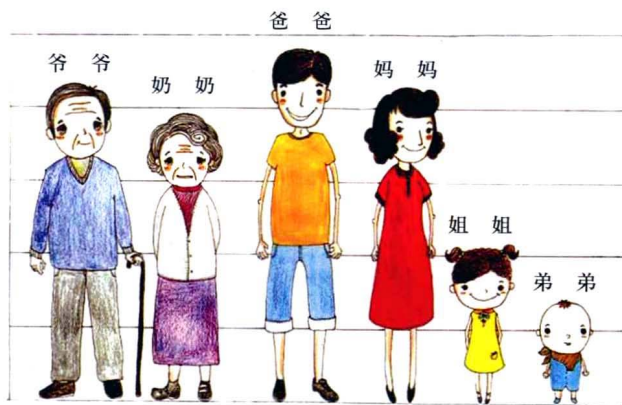


图 1-12



图 1-13

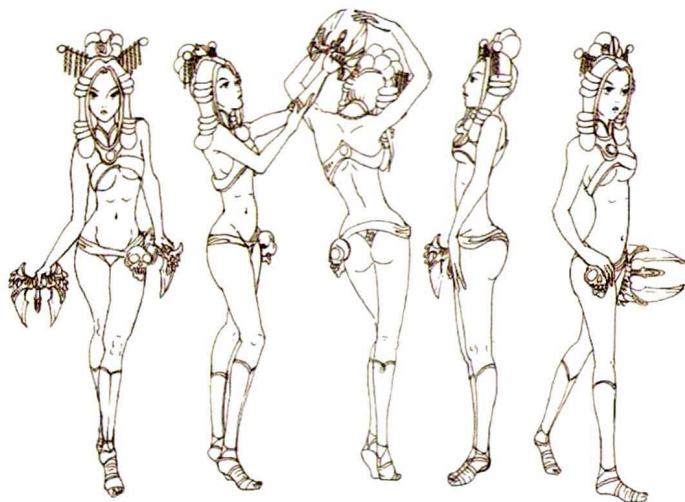


图 1-14

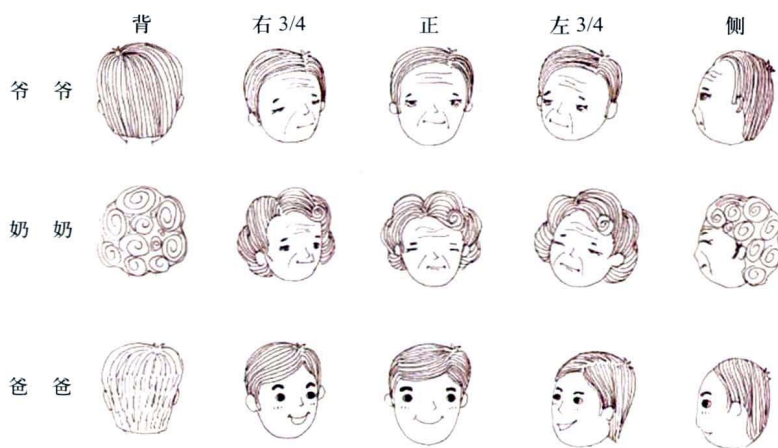


图 1-15

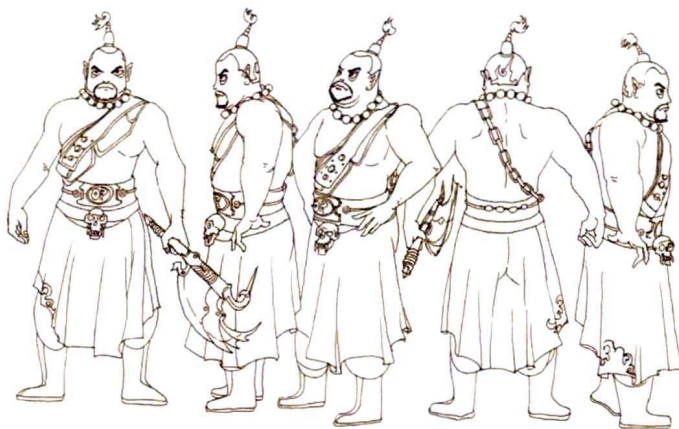


图 1-16

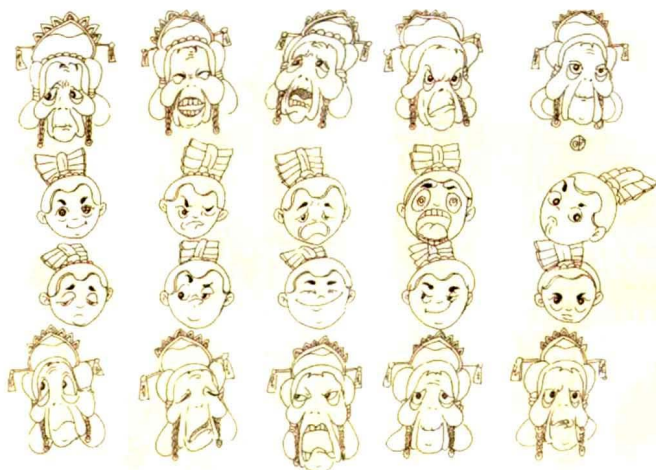


图 1-17



图 1-18



图 1-19

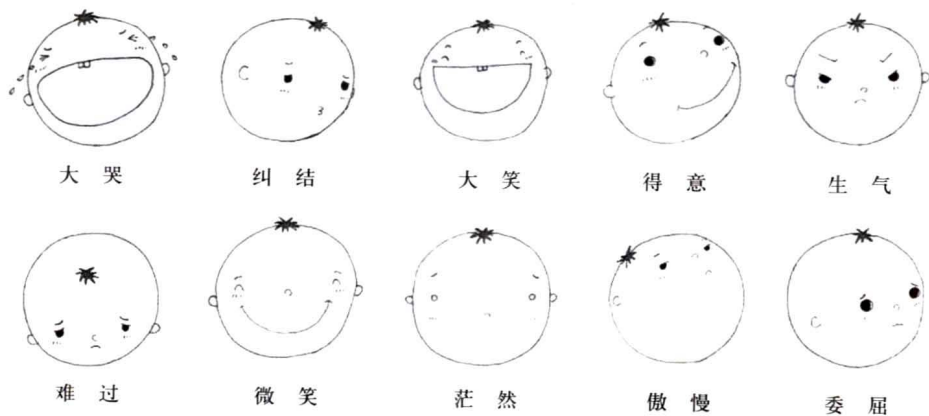


图 1-20



图 1-21



图 1-22



图 1-23



图 1-24

### 1.1.3 动画场景设计研究的对象

动画场景设计，这个基本的大概念确定下来以后，它所研究的对象在镜头画面中包括的四个方面也自然地体现出来。它们分别是视角的变化、景别的变化、镜头运动方式的运用和镜头画面的处理。

这四个要考虑的要点概念，必须很好地具体综合运用在动画影片中，并在动画影片中恰到好处地体现出来。同时，只有将这四个方面的内容和内在的必然联系合理地综合运用到具体的动画场景的设计中，才能制作出真正意义上的优秀的动画影片。

(1) 视角的变化。图 1-25 ~ 图 1-28 所示为视角的变化图例。

(2) 景别的变化。图 1-29 ~ 图 1-32 所示为景别的变化图例。



图 1-25



图 1-26

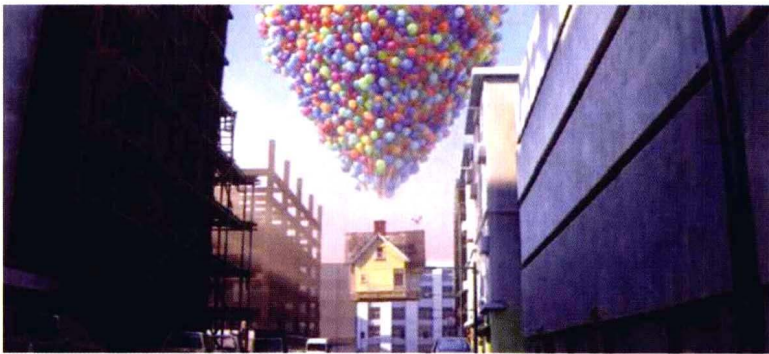


图 1-27



图 1-28





图 1-29



图 1-30



图 1-31



图 1-32

- (3) 镜头运动方式。图 1-33 ~ 图 1-36 所示为镜头运动方式的运用图例。  
 (4) 镜头画面的处理。图 1-37 ~ 图 1-40 所示为镜头画面的处理图例。