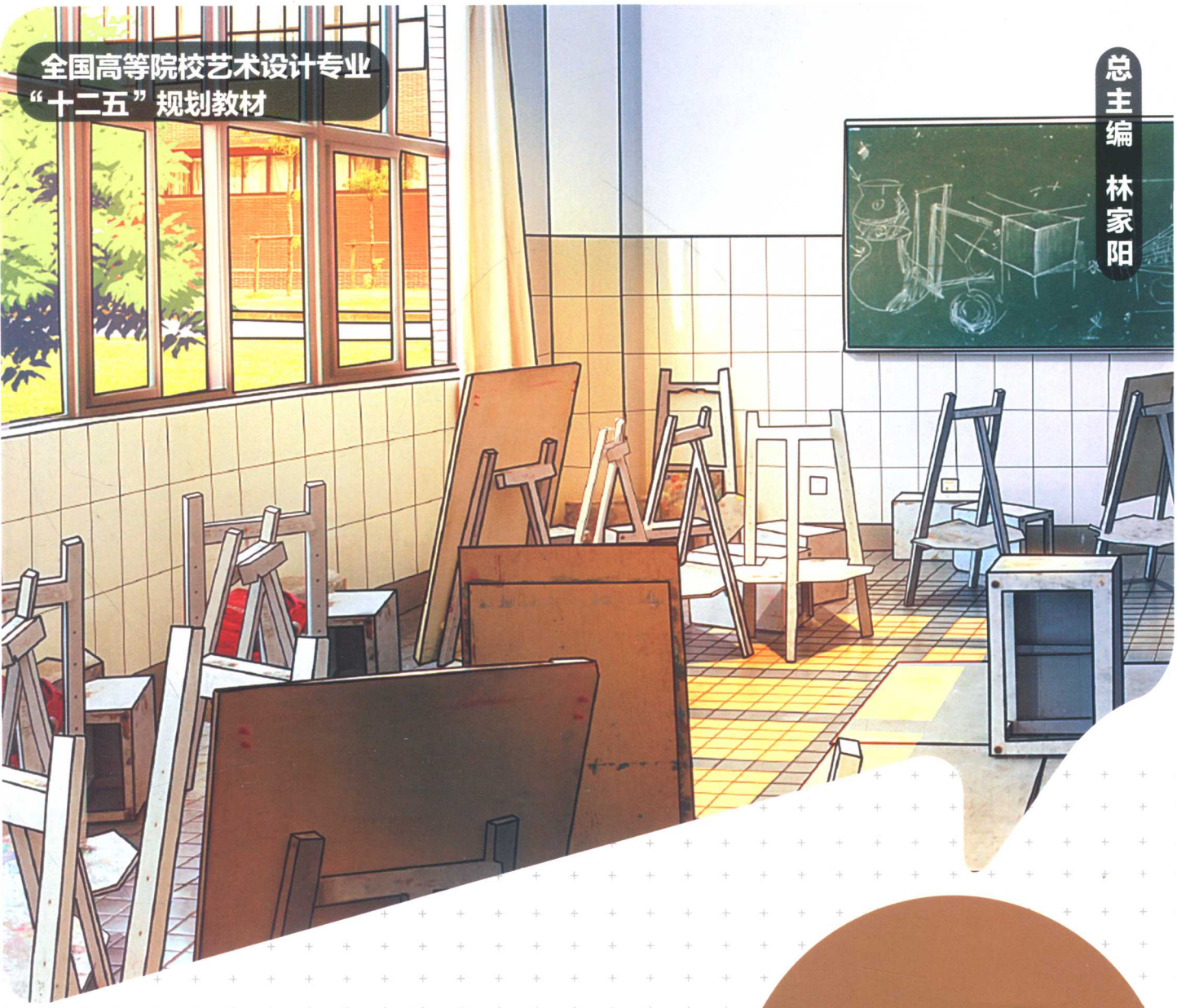
全国高等院校艺术设计专业
“十二五”规划教材

总主编 林家阳



动画场景设计

陈洁滋 编著

轻工业出版社 | 全国百佳图书出版单位

总主编　林家阳

全国高等院校艺术设计专业
“十二五”规划教材

动画场景设计

陈洁滋　编著

中国轻工业出版社　全国百佳图书出版单位

图书在版编目（CIP）数据

动画场景设计 / 陈洁滋编著. — 北京 : 中国轻工业出版社，2015.1

ISBN 978-7-5019-9681-0

Ⅰ. ①动… Ⅱ. ①陈… Ⅲ. ①动画 - 背景 - 造型设计 Ⅳ. ①J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字（2014）第311313号

责任编辑：毛旭林
策划编辑：李　颖　毛旭林　　责任终审：孟寿萱　　版式设计：锋尚设计
封面设计：锋尚设计　　责任校对：晋　洁　　责任监印：胡　兵　张　可

出版发行：中国轻工业出版社（北京东长安街6号，邮编：100740）
印　　刷：北京顺诚彩色印刷有限公司
经　　销：各地新华书店
版　　次：2015年1月第1版第1次印刷
开　　本：870 × 1140　1/16　　印张：9
字　　数：300千字
书　　号：ISBN 978-7-5019-9681-0　　定价：48.00 元
邮购电话：010-65241695　　传真：65128352
发行电话：010-85119835　85119793　传真：85113293
网　　址：http：//www.chlip.com.cn
Email：club@chlip.com.cn
如发现图书残缺请直接与我社邮购联系调换
140430J1X101ZBW

目录
contents

第一章　动画场景设计的基本概念 011

第一节　动画场景设计的定义和属性 018
1. 动画场景设计的作用和特点 018
2. 场景设计的范围和任务 019
3. 场景设计在动画制作流程中的位置 023
4. 动画场景设计的分类 023
5. 场景设计工作的岗位能力 028

第二节　场景设计的原则 029
1. 造型塑造的整体性 029
2. 把握主题设定情节基调 031
3. 贴切的镜头选择 034
4. 光照与色彩设定 035
5. 场景设计的基本流程 037

第三节　动画场景设计的技术基础 040
1. 场景设计绘制工作的工具简介 040
2. 透视的运用 041
3. 场景设计中的空间表现 044
4. 场景设计中的构图形式 047
5. 场景设计画面中的光照效果 048

第二章　场景设计的基础训练 055

第一节　训练一——透视的基本绘制训练 056
一、训练前的准备 058
1. 训练要求 058
2. 学习示范案例 058
3. 四步教学法运用 061
二、透视训练内容安排 064
1. 一点透视绘制案例 064
2. 两点透视绘制案例 064
3. 三点透视原理设计案例 066
三、基本元素绘制训练安排 068
1. 草本植物与灌木 068
2. 绘制单棵草本植物 070

3. 绘制组合草本植物 072
4. 绘制灌木植物 075
5. 绘制地衣植被 078
6. 道路与地面 078
7. 树的结构与画法 085
8. 砖、瓦，岩石 089
9. 山体与山峰 095
10. 建筑物的画法 100
11. 云、水、海、风等 104
四、透视与基本元素训练作业安排 112
1. 使用工具的建议 112
2. 前置课程的建议 112
3. 课堂内外的练习建议 113
4. 练习方法和作业量的建议 113
5. 练习安排建议的理由 113
五、作业评价标准设定、作业递交形式要求 113
1. 场景设计绘制作业制作要求 113
2. 场景设计绘制作业递交要求 113
第二节 训练二——镜头确定场景的构图运用训练 114
一、设计前基本绘画训练 114
1. 训练要求 117
2. 学习示范案例 117
3. 实践部分 117
二、镜头感的训练内容安排 119
1. 动画中的镜头语言（镜头感） 119
2. 移动镜头中的场景案例 119
三、场景中移动镜头作业安排 122
四、作业评价标准、作业递交形式 122
第三节 训练三——场景写生训练与绘画元素的运用训练 123
一、训练前的准备 123
1. 元素绘制练习要求 124
2. 学习示范案例 124
3. 知识点 128
4. 实践程序 128

此为试读，需要完整PDF请访问：www.ertongbook.com

二、训练内容安排 128
三、作业安排 130
四、作业评价标准、作品展示 131
1. 适合性要求 131
2. 画面性要求 131
3. 构图性和空间透视感要求 131
4. 表现风格的相对统一要求 131

第三章　场景设计作品风格介绍 133

1. 不同的技术手段表现出的不同风格 134
2. 写在后面 140

参考资料 143

后记 144

总主编 林家阳

全国高等院校艺术设计专业
“十二五”规划教材

动画场景设计

陈洁滋 编著

中国轻工业出版社 全国百佳图书出版单位

图书在版编目（CIP）数据

动画场景设计 / 陈洁滋编著. — 北京 : 中国轻工业出版社，2015.1

ISBN 978-7-5019-9681-0

Ⅰ. ①动… Ⅱ. ①陈… Ⅲ. ①动画 - 背景 - 造型设计 Ⅳ. ①J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字（2014）第311313号

责任编辑：毛旭林
策划编辑：李　颖　毛旭林　　责任终审：孟寿萱　　版式设计：锋尚设计
封面设计：锋尚设计　　责任校对：晋　洁　　责任监印：胡　兵　张　可

出版发行：中国轻工业出版社（北京东长安街6号，邮编：100740）
印　　刷：北京顺诚彩色印刷有限公司
经　　销：各地新华书店
版　　次：2015年1月第1版第1次印刷
开　　本：870 × 1140　1/16　　印张：9
字　　数：300千字
书　　号：ISBN 978-7-5019-9681-0　　定价：48.00 元
邮购电话：010-65241695　　传真：65128352
发行电话：010-85119835　85119793　传真：85113293
网　　址：http：//www.chlip.com.cn
Email：club@chlip.com.cn
如发现图书残缺请直接与我社邮购联系调换
140430J1X101ZBW

编审委员会

顾问委员会

尹定邦 广州白马公司董事顾问

迈克尔·埃尔霍夫（Michael Erlhoff）

德国科隆国际设计学院（Kolen International School Of Design）创始院长

官政能 台湾实践大学教授/副校长

林学明 广东集美组总裁

学术委员会

尹小兵　王英海　王效杰　王　敏　付中承　申明远　刘　宁　刘瑞武　孙敬忠　何晓佑
吴继新　吴　翔　吴耀华　张来源　张美兰　李友友　李文跃　李　克　杜　莉　杜世禄
陈文龙　陈鸿俊　周利群　赵　燕　赵志君　姚　强　姜　鸣　桂元龙　顾　逊　夏万爽
徐　江　徐　南　徐征野　郭文志　黄春波　彭　亮　廖　军

专家委员会

丁　勇　丁跃华　于会见　于晓芸　马玉锐　马　昀　马牧群　丰春华　王　文　王东辉
王有川　王安霞　王志勇　王贤章　王明道　王建国　王海燕　王继水　王继平　王清海
王景慧　王献文　王德聚　韦　国　韦剑华　方四文　文　红　尹传荣　尹春洁　邓　军
邓　凯　邓学峰　孔令科　叶国丰　叶柏风　田　正　丛　鹏　冯　凯　邢　燕　朱　霖
乔　璐　任学超　刘卫国　刘永业　刘永福　刘君政　刘　国　刘　彦　刘洪波　刘　洧
刘爱青　刘　爽　刘淑婷　刘鲁平　关金国　江广城　江　文　许淑燕　汪　梅　苏大椿
苏子东　杜玉平　杜　军　李　伟　李志红　李若梅　李茂虎　李　欣　李　波　李桂付
李　娅　李爱红　李　涵　李　斌　李新天　李群英　杨功元　杨　扬　杨　帆　杨丽娟
杨建宏　肖卓萍　肖　欣　时　思　吴纪伟　岑志强　佘　莉　余克敏　谷高潮　冷建军
冷　眉　宋志春　宋连凯　张丹丹　张立学　张苏中　张　利　张现林　张建松　张　勇
张　航　张　浩　张理晖　张　鸿　张新武　陆天奕　陆立颖　陆君玖　陈　广　陈子达
陈民新　陈庆奎　陈　彧　陈艳麒　陈晓莉　陈　铭　陈敬良　邵永红　林俐达　林　勇
林　涛　武建林　罗南林　罗润来　周向一　周　勇　周海涛　周静伟　郑丽萍　郑祎峰
封美言　赵　婧　赵瑞波　赵德全　胡国锋　胡明宝　胡美香　施荣华　闻建强　洪　波
贺万里　耿　强　莫　钧　索昕煜　贾银镯　夏文秀　钱志扬　钱明学　徐伟雄　翁志承
栾清涛　高金康　郭弟强　唐廷强　黄　远　黄　健　黄穗民　黄耀成　曹永智　曹　俊
脱忠伟　康　强　章滇予　梁小民　梁　萍　彭一清　彭艺娟　董　千　蒋雍君　傅颖哲
童铨彬　曾　强　谢　群　雷珺麟　虞建中　路铠铭　路照林　鲍丽雯　蔡炳云　蔡恭亦
管学理　廖荣盛　漆小平　谭浩楠　颜传斌　潘祖平　薛华培　薛志雄　薛　刚　戴丕昌
戴裕崴　戴　巍　魏庆葆

序一
PROLOG 1

中国的艺术设计教育起步于20世纪50年代，改革开放以后，特别是90年代进入一个高速发展的阶段。由于学科历史短，基础弱，艺术设计的教学方法与课程体系受苏联美术教育模式与欧美国家20世纪初形成的课程模式影响，导致了专业划分过细，过于偏重技术性训练，在培养学生的综合能力、创新能力等方面表现出突出的问题。

随着经济和文化的大发展，社会对于艺术设计专业人才的需求量越来越大，市场对艺术设计人才教育质量的要求也越来越高。为了应对这种变化，教育部将“艺术设计”由原来的二级学科调整为“设计学”一级学科，既体现了对设计教育的重视，也体现了把设计教育和国家经济的发展密切联系在一起。因此教育部高等学校设计学类专业教学指导委员会也在这方面做了很多工作，其中重要的一项就是支持教材建设工作。此次由设计学类专业教指委副主任林家阳教授担纲的这套教材，在整合教学资源、结合人才培养方案，强调应用型教育教学模式、开展实践和创新教学，结合市场需求、创新人才培养模式等方面做了大量的研究和探索；从专业方向的全面性和重点性、课程对应的精准度和宽泛性、作者选择的代表性和引领性、体例构建的合理性和创新性、图文比例的统一性和多样性等各个层面都做了科学适度、详细周全的布置，可以说是近年来高等院校艺术设计专业教材建设的力作。

设计是一门实用艺术，检验设计教育的标准是培养出来的艺术设计专业人才是否既具备深厚的艺术造诣、实践能力，同时又有优秀的艺术创造力和想象力，这也正是本套教材出版的目的。我相信本套教材能对学生们奠定学科基础知识、确立专业发展方向、树立专业价值观念产生最深远的影响，帮助他们在以后的专业道路上走得更长远，为中国未来的设计教育和设计专业的发展注入正能量。

教育部高等学校设计学类专业教学指导委员会主任
中央美术学院　教授 / 博导　谭平
2013年8月

序二
PROLOG 2

建设“美丽中国”、“美丽乡村”的内涵不仅仅是美丽的房子、美丽的道路、美丽的桥梁、美丽的花园，更为重要的内涵应该是贴近我们衣食住行的方方面面。好比看博物馆绝不只是看博物馆的房子和景观，而最为重要的应该是其展示的内容让人受益，因此“美丽中国”的重要内涵正是我们设计学领域所涉及的重要内容。

办好一所学校，培养有用的设计人才，造就出政府和人民满意的设计师取决于三方面的因素，其一是我们要有好的老师，有丰富经历的、有阅历的、理论和实践并举的、有责任心的老师。只有老师有用，才能培养有用的学生；其二是有一批好的学生，有崇高志向和远大理想，具有知识基础，更需要毅力和决心的学子；其三是连接两者纽带的，具有知识性和实践性的课程和教材。课程是学生获取知识能力的宝库，而教材既是课程教学的“魔杖”，也是理论和实践教学的“词典”。“魔杖”即通过得当的方法传授知识，让获得知识的学生产生无穷的智慧，使学生成为文化创意产业的使者。这就要求教材本身具有创新意识。本套教材包括设计理论、设计基础、视觉设计、产品设计、环境艺术、工艺美术、数字媒体和动画设计八个方面的 50 本系列教材，在坚持各自专业的基础上做了不同程度的探索和创新。我们也希望在有限的纸质媒体基础上做好知识的扩充和延伸，通过教材案例、欣赏、参考书目和网站资料等起到一部专业设计“词典”的作用。

为了打造本套教材一流的品质，我们还约请了国内外大师级的学者顾问团队、国内具有影响力的学术专家团队和国内具有代表性的各类院校领导和骨干教师组成的编委团队。他们中有很多人已经为本系列教材的诞生提出了很多具有建设性的意见，并给予了很多方面的指导。我相信以他们所具有的国际化教育视野以及他们对中国设计教育的责任感，这套教材将为培养中国未来的设计师，并为打造“美丽中国”奠定一个良好的基础。

教育部职业院校艺术设计类专业教学指导委员会主任
同济大学　教授 / 博导　林家阳
2013 年 6 月

此为试读，需要完整PDF请访问：www.ertongbook.com

前言
FOREWORD

1922年，法国影评家埃利·福尔曾经预言：“终有一天动画片会具有纵深感，造型高超，色彩有层次……会有德拉克洛瓦的心灵、鲁本斯的魅力、戈雅的激情、米开朗基罗的活力。一种视觉交响乐，较之最伟大的音乐家创作的有声交响乐更令人激动”。时至今日，《魔戒》《阿凡达》等影片的上映极大地拓展了观众对动画片的理解。当下，计算机三维模拟仿真技术和数字影像的表现技术日益“乱真”，电影、动画、游戏等制作过程所使用的技术和流程有着极大的重叠和融通。

计算机图形、图像技术的发展使不少初学者不再重视手绘基本功的练习，而缺乏手绘基本功则是不利于动画专业深入学习的。手绘基本功不单纯是强调传统意义上手工使用纸、笔的绘制基础，而是涵盖使用计算机软件通过鼠标、数位板的手绘训练，手绘基本功的练习主要是培养观察能力和意念的可视化表达能力。

动画场景设计在动画影片制作过程中的作用非常重要，场景的展现对故事演绎起着重要的烘托作用。其不仅交代故事发生的环境，烘托、渲染气氛，同时也在镜头过场中起到过渡和转换的衔接作用。

现在动画场景设计和绘制的手段有很多，其中数字绘制是最为重要的手段之一。无论是电影、游戏、交互多媒体展现等相关内容制作过程中，场景设计所采用的绘制技术交叠（比如采用数位板绘制、三维软件进行基础模型构建然后渲染加工绘制刻画等）部分越来越多。因此，加强动画场景设计与绘制的学习和练习，就业选择时可以拓展到影视与游戏行业。

本教材的编写，基于初学者的定位，在动画场景绘制教学中，偏重场景中的素材绘制介绍。计算机软件工具使用中有关用笔的设置也有所涉及，希望学习者在学习和不断的使用过程中逐步积累自己的使用组合（工具的自定义设定、绘制步骤的顺序编排等），并通过场景素材样式的绘制与细节刻画的学习，逐步实现能够完成完整场景的设定与绘制，在绘制过程中找到自己的爱好和兴趣点，在职业岗位中发挥丰富的想象力，并通过场景绘制这种形式表现出来。

陈洁滋

2014年9月

课时安排

建议课时80

章节	课程内容		课时	
前言	场景设计绘制的工作范围，课程介绍		2	20
	数字绘画工具介绍、演示（授课机房适应）			
第一章 第一节	动画场景设计工作介绍	学生绘制能力摸底	2	
第一章 第二节	教材内容介绍过程中，建议学员同时做草稿练习：笔触设置、构图、调色板定制……		4	
	恢复以前学习的记忆，或开始学习相关数字绘画的技术基础准备。		4	
第一章 第三节	确定绘制主题，练习绘制	确定绘制构图，练习绘制	4	
	确定绘制主题，练习绘制	确定绘制构图，练习绘制	4	
作业要求若干，根据各授课老师视实际教学情况而定。				
第二章 训练一	场景画面绘制中的透视训练：一点透视 + 基本元素		4	20
	场景画面绘制中的透视训练：两点透视 + 基本元素		4	
	场景画面绘制中的透视训练：三点透视 + 基本元素		4	
	场景画面绘制中的透视训练：综合训练 + 基本元素		8	
作业要求若干，根据各授课老师视实际教学情况而定。				
第二章 训练二	这是一个以景别分类为主的练习	构图、特征、明暗	8	20
第二章 训练三	这是综合训练前期的铺垫	构图、特征、细节	12	
作业要求若干，根据各授课老师视实际教学情况而定。				
第三章	选定主题、选定风格进行综合绘画练习，要求画面完整、刻画细腻、用光渲染讲究。		20	20
要求学生完成作业数量至少 2 幅以上，完成到完稿为止。				

目录
contents

第一章　动画场景设计的基本概念 011

第一节　动画场景设计的定义和属性 018
1. 动画场景设计的作用和特点 018
2. 场景设计的范围和任务 019
3. 场景设计在动画制作流程中的位置 023
4. 动画场景设计的分类 023
5. 场景设计工作的岗位能力 028

第二节　场景设计的原则 029
1. 造型塑造的整体性 029
2. 把握主题设定情节基调 031
3. 贴切的镜头选择 034
4. 光照与色彩设定 035
5. 场景设计的基本流程 037

第三节　动画场景设计的技术基础 040
1. 场景设计绘制工作的工具简介 040
2. 透视的运用 041
3. 场景设计中的空间表现 044
4. 场景设计中的构图形式 047
5. 场景设计画面中的光照效果 048

第二章　场景设计的基础训练 055

第一节　训练一——透视的基本绘制训练 056
一、训练前的准备 058
1. 训练要求 058
2. 学习示范案例 058
3. 四步教学法运用 061
二、透视训练内容安排 064
1. 一点透视绘制案例 064
2. 两点透视绘制案例 064
3. 三点透视原理设计案例 066
三、基本元素绘制训练安排 068
1. 草本植物与灌木 068
2. 绘制单棵草本植物 070

3. 绘制组合草本植物 072
4. 绘制灌木植物 075
5. 绘制地衣植被 078
6. 道路与地面 078
7. 树的结构与画法 085
8. 砖、瓦，岩石 089
9. 山体与山峰 095
10. 建筑物的画法 100
11. 云、水、海、风等 104
四、透视与基本元素训练作业安排 112
1. 使用工具的建议 112
2. 前置课程的建议 112
3. 课堂内外的练习建议 113
4. 练习方法和作业量的建议 113
5. 练习安排建议的理由 113
五、作业评价标准设定、作业递交形式要求 113
1. 场景设计绘制作业制作要求 113
2. 场景设计绘制作业递交要求 113
第二节 训练二——镜头确定场景的构图运用训练 114
一、设计前基本绘画训练 114
1. 训练要求 117
2. 学习示范案例 117
3. 实践部分 117
二、镜头感的训练内容安排 119
1. 动画中的镜头语言（镜头感） 119
2. 移动镜头中的场景案例 119
三、场景中移动镜头作业安排 122
四、作业评价标准、作业递交形式 122
第三节 训练三——场景写生训练与绘画元素的运用训练 123
一、训练前的准备 123
1. 元素绘制练习要求 124
2. 学习示范案例 124
3. 知识点 128
4. 实践程序 128

二、训练内容安排 128
三、作业安排 130
四、作业评价标准、作品展示 131
1. 适合性要求 131
2. 画面性要求 131
3. 构图性和空间透视感要求 131
4. 表现风格的相对统一要求 131

第三章　场景设计作品风格介绍 133

1. 不同的技术手段表现出的不同风格 134
2. 写在后面 140

参考资料 143

后记 144

第一章
动画场景设计的基本概念

第一节　动画场景设计的定义和属性
第二节　场景设计的原则
第三节　动画场景设计的技术基础

此为试读，需要完整PDF请访问：www.ertongbook.com