

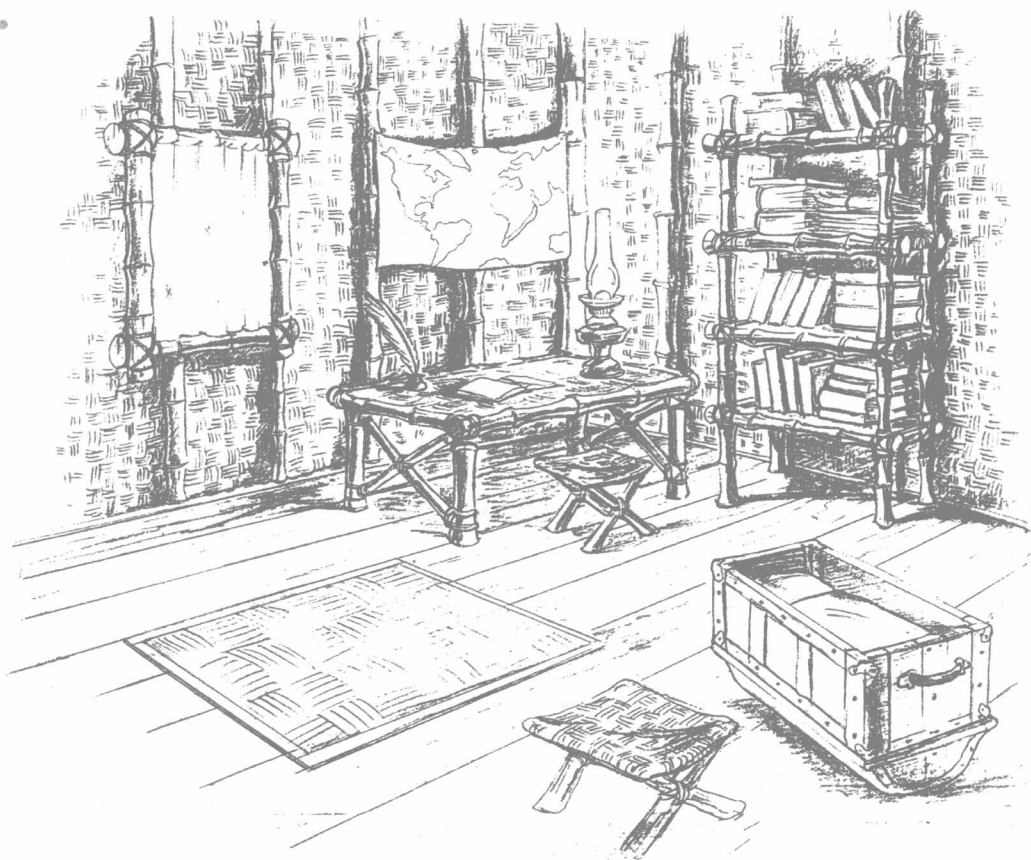
中国高等职业院校动画专业系列教材

(附赠光盘)

动画场景设计

编著 汪 璎

东方出版中心



中国高等职业院校动画专业系列教材

(附赠光盘)

动画场景设计

编著 汪 璎

东方出版中心

图书在版编目 (C I P) 数据

动画场景设计 / 汪瓔编著. —上海: 东方出版中心,
2008. 12

(中国高等职业院校动画专业系列教材)

ISBN 978-7-80186-918-0

I. 动… II. 汪… III. 动画-背景-造型设计-高等学校:
技术学校-教材 IV. J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字 (2008) 第172001号

中国高等职业院校动画专业系列教材(附赠光盘)

动画场景设计

编 著	汪 瓔
出 品 人	祝 君 波
策 划	张 晶
责任编辑	张 晶
装帧设计	荣成设计
责任印制	周 勇
出版发行	东方出版中心
地 址	上海市仙霞路345号
电 话	62417400
邮政编码	200336
经 销	全国新华书店
印 刷	上海精英彩色印务有限公司
开 本	787×1092毫米 1/16
字 数	247千
印 数	1-5000册
印 张	14.5
版 次	2008年12月第1版第1次印刷
I S B N	978-7-80186-918-0
定 价	48.00元

版权所有，侵权必究

序

受我的小友汪璿之邀，为这套丛书作序，感慨良多。

中国动画片发展至今几十年，有过辉煌，也有坎坷，以往的理论知识和制作经验主要靠老一辈艺术家传帮带年轻人，现在随着动漫产业的日益完善，多媒体艺术等新兴艺术形式的飞速发展，我国的动漫艺术教育也在蓬勃繁荣地开展着。

这次由东方出版中心组织了一些富有教学经验的高校老师和业内人士编写并出版了这套动画教材，把实际工作中碰到的经验和教训拿出来和大家一起做交流，我觉得这是个很好的事情。

现在诸多专业艺术学院，如中央美院、中国美院、上海大学美术学院等都已开设了动漫艺术专业，与此同时，为数不少的综合性大学也加入了动漫艺术教育的相关课程，培养了不少相关的从业人员。

我想，正因如此，人们对动漫事业发展的莫大期待，催生出了这套《中国高等职业院校动画专业系列教材》。

我看到了很多有志于从事动画，漫画，或者多媒体影视制作的年轻人，他们热爱动漫，富于激情，充满活力和幻想，从他们身上我看到了阳光和未来。

然而从事传统二维动画制作，这项工作不仅仅需要热情，更要冷静的头脑，扎实的美术基础，对生活的深入观察、总结，以及最关键的一点——对动画制作各环节技术的熟练掌握。这是艰苦的，更是需要长时间积累的。

作为动画教育工作者，如何引领这些有热情的年轻人走上正确的艺术道路，少走弯路，多给予他们实实在在的指导和帮助，这是我们每个从业者一直在思考的问题。

有幸看到了小友汪璿所作的这几本新书，切实地感受到这确实是心力之作。其中所举之大量实例大都来自于十多年工作中的积累，因此实用性很强；更有不少精彩的图例是专为丛书绘制，很有针对性，深入浅出，易于理解；文字部分亦浅显易懂，对于原理性的知识讲通讲透，技巧性的知识旁征博引。

这套丛书涵盖了动画片制作的几个重要环节，对动画概论、原动画设计、场景设计等都作了详尽阐述，每段原理性文字多配有实例解析，配图精美，在结束部分结合每本书的侧重点作了对应的整段或整场动画故事的制作图解，把书中所论及的知识点很好地串联了起来。丛书中各书独立成册，又相互关联，具有很强的专业性。

我想，这是一套对全国数以万计热爱动画事业，渴望投入动画事业，而又不得其门的孩子们开卷有益的好教材。希望它能够给大家带来切实的帮助。

时代在发展，这套丛书是作者这些年的心得和总结，随着动画技术的不断更新，还会有更多更新的知识需要掌握，相信作者和广大青少年会与时俱进，在艺术之路上继续探索。



2008年4月

前言

在动画制作过程中，前期创作除了企划和各种人物及道具的设定外，场景设计也是建构整部动画片框架的重要组成部分。

场景设计从字面上理解就是运用线条、色彩、肌理等一般的绘画元素，建立平衡、协调、和谐的场景空间结构图。

场景设计必须与影片的整体造型意识相一致，整体造型意识是指对动画影片总体的、统一的、全面的创作观念。场景设计人员要有驾驭整个作品的主题意识，将存在于意念和精神中的主题灵魂表现在视觉形象中，与导演取得创作意图的统一，形成完整而具特色的风格。

在场景处理上，我们注意到背景、气氛必须为开展情节与人物性格服务，场景的风格要求与人物的性格相统一。它既要吸收各种艺术的优良传统，又要发挥想象力、创造力，造型要求简练中有变化，色彩要求统一中寓丰富，以构成影片所要达到的气氛。

针对以上所谈及的有关场景设计的一些概念，笔者把全书之内容，分成三大部分，以方便读者找出一个较有条理的主线，由浅入深地阅读。

首先第一部分从第一章至第三章，主要谈的是场景设计的概念、责任、作用和透视的处理等，是做设计时必备的一些常识；第二部分是第四章至第六章，对场景的构图方法及技巧作了举例说明，以及具体分析了场景设计中所涵盖的各种景观的设计，并对场景设计进行了几大种类的风格划分，方便读者在设计时找到对应的设计方法；第三部分是第七章至第九章，对色彩和光源在场景中的运用作了分析，更举了大量实际工作中所碰到的设计图例，配合设计概念和文字说明，使理论有了实践的舞台，这也是本书的特色之处。

综上所述，场景设计所要注意并了解的地方很多，设计人员也必须具备较为广泛的知识 and 创作理念，其工作的乐趣也在于此。

编著者

2008年5月

目录

序（戴铁郎）

前言

第一章 场景设计在动画片中的作用	1
第一节 场景设计的概念	2
第二节 场景设计的责任与作用	7
第二章 场景设计概述	11
第一节 场景设计的原则	12
第二节 场景设计的创作程序	20
第三章 设计基础	25
第一节 透视学原理	26
第二节 透视制图	29
第三节 场景透视的选择	34
第四节 设计素描	40
第四章 场景设计的创作技巧和方法	47
第一节 场景设计的空间创作方法	48
第二节 场景的画面布局	51
第三节 主场景和局部场景的设计	56
第五章 场景设计的构成	67
第一节 天空自然景观的设计	68
第二节 陆地自然景观的设计	76
第三节 水景的设计	87
第四节 建筑室内景设计	90
第五节 建筑室外景设计	97

第六章 不同风格的动画片场景设计	103
第一节 写实风格的场景设计	104
第二节 可爱风格的场景设计	111
第三节 漫画风格的场景设计	116
第四节 装饰风格的场景设计	121
第五节 特殊风格的场景设计	123
第七章 动画场景的色彩设计	135
第一节 色彩的联想与象征	136
第二节 色彩的对比	141
第三节 色彩的调和	146
第四节 场景的光源设计	151
第五节 色彩肌理	157
第八章 场景设计举例	165
第一节 一组独立的场景镜头设计	166
第二节 整片的场景设计	172
第三节 系列片城市建筑景的场景设计	184
第四节 系列片丛林自然风景的场景设计	200
第九章 特殊镜头角度的场景设计	211
结束语	221
参考书目·参考片目	222

第一章 场景设计在动画片中的作用

第一章

场景设计在动画片中的作用

第一节 场景设计的概念

一 场景设计的概念

场景不能简单地认为是背景。背景是指图画上衬托的景物，而场景是指戏剧电影中的场面；背景是单纯背面空间的概念，而场景中的“场”是戏剧电影中的一个片段，具有时间的概念，也就是时间中的空间。因此，影视动画场景设计就是指动画影片中除角色造型以外随着时间改变而变化的一切物的造型设计。

制作动画片前期需要大量的准备工作，如与客户的信息沟通、项目策划、脚本制作、人力资源调度等。场景设计是制作动画片的主要创作部分，它的任务是：按照剧情和导演的意图，去完成动画镜头中的场景设计，其中包括总场景设计、全景设计、建筑设计、室内设计、特殊景物设计、人物动作与场景的配合等。一部动画片是否生动、精彩、气氛和谐，很大程度上是看场景设计者的创作水平和能力。

影视动画表现的主体是角色，场景就是随着故事的展开与角色发生关系的所有景物，包括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所需完成的任务。

在文学剧本确立之后，导演根据自己对剧本的主题思想、剧情的发展、矛盾冲突的处理以及角色的塑造等等的研究和构思，把全剧分成若干场次，然后，导演与场景设计人员、造型设计人员一起讨论创作构思，确定影片的艺术风格，对需要设计的场景、人物及配件等做出统计，整理出一份清单来展开创作。基于此，场景设计人员按照文字剧本的内容和银幕画面比例规格，画出场景线稿和彩色稿，以体现未来影片的造型风格和画面构成。

在工作开始前，设计人员需要收集很多参考资料，以帮助确定画面基调，然后从这些材料中进行提炼，看一看什么是适合或不适合于这个整体安排的。

场景设计是参与动画片制作的前端设计部门，有很强的原创性。场景设计师的工作更像是一名建筑师——在创造一个五颜六色、光影浮动、空间开阔的世界。

设计人员在整个设计过程中，考虑得最多的就是怎么确保每一个细节都结合得很好。在原创讨论阶段，每个主创人员会对每样东西提出自己的想法，随着创意的深入展开，总的设计框架越

来越清晰，最初随手画出的草图可能是以后设计的原型，所以不要忽视任何一个迸发的灵感，要及时地记录下来。

动画片中的场景主要揭示和点明主体所处的客观环境、地理位置以及时代特征。营造场景气氛，通过色调、影调或线条结构来展现空间深度，烘托主体。场景是组织画面的主要因素，在较大景别的画面中，场景的表现作用更加明显。

二 场景设计的人景协调

场景设计必须根据剧本中的每一个特定环境，设计出场景气氛图，包括景物的造型、气氛和各种道具的设计等等。场景设计不是孤立的，还应当密切注意人物和背景的统一和协调。

这些场景样稿和人物彩色样稿的设计，直接关系到整部动画片的整体视觉效果和艺术风格的确立。场景设计的好坏直接关系到影片的成败，所以色彩、气氛的渲染是吸引观众视线和兴趣的关键。

如在法国动画片IM中，场景设计效果非常突出。其勾线细腻、用色清新明亮、细节丰富，在总体气氛渲染上已营造出轻松愉快的氛围（图1-1-1—1-1-3）。

又如韩国动画片ST中，场景的设计色调平和，用写实的手法基本接近地还原了实景的色彩，比较具有真实感（图1-1-4—1-1-6）。

在一幅场景中，光源和色彩的设计是美丽的外衣，是给观众最直观的感受。光源和色彩要相互配合，使之既能体现出建筑材料的质感，又要体现出建筑的体积感（图1-1-7，1-1-8）。

需要提及的是场景的设计和脚本的设计是相互关联的，脚本是在一个完整的构思下完成的，我们要知道从什么地方开始表现，要表现多少东西，各部分的主次关系，我们要把场景的特点和自己的思维联系在一起。

分镜脚本其实就是很多场景的最终效果参考，为了最后制作出成品，必须表明相关的要素（布局、效果、色彩等），可以说它的性质类似于设计图纸。

草图是分镜脚本的基础，同时也体现了场景的效果。很多的场景设计灵感来源于这些草图（图1-1-9，1-1-10）。





远近景的处理 图1-1-3



清新通透的场景风格 图1-1-1



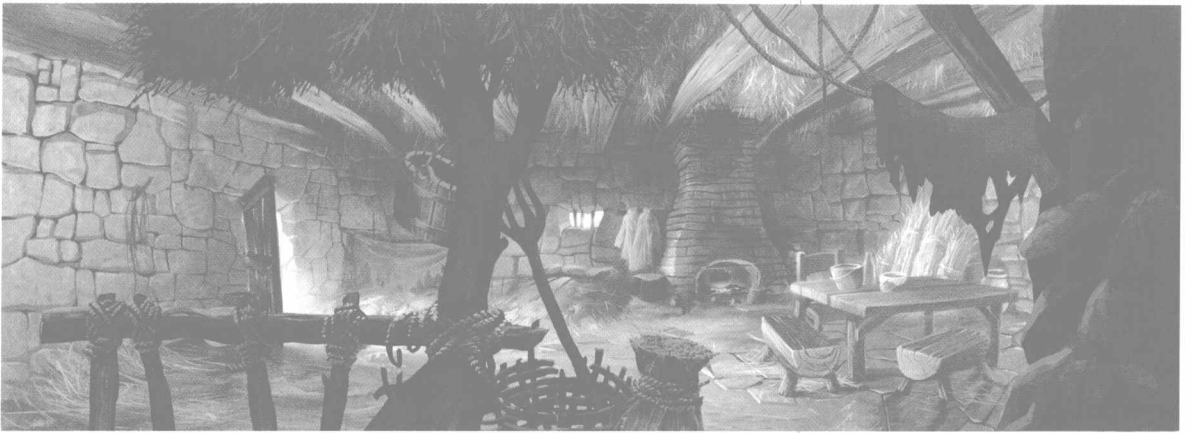
全景的细部描写 图1-1-2



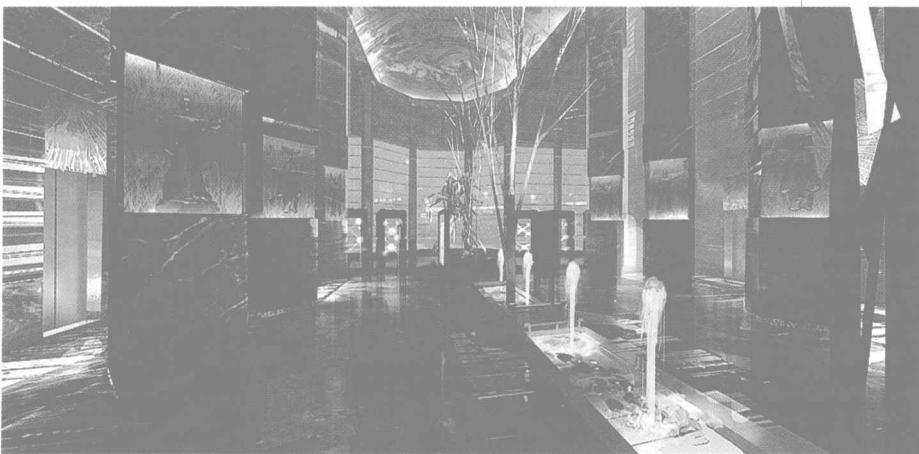
场景的写实用色手法 图1-1-4



不同季节的场景用色 图1-1-5



场景色调的平和统一 图1-1-6



场景的光色表现 图1-1-7





场景的光色表现 图1-1-8



草图 图1-1-9



草图 图1-1-10

第二节 场景设计的责任与作用

一 场景设计的责任

担任场景设计的人员需要具备相应的绘画和动画的相关知识，要有很强的手绘能力，并能够运用上述能力，协助导演、完善导演的意图，对文字剧本的场景发生地具体化、精确化，并调整剧本的不足。

作为场景设计人员，在开始着手设计时，拿到手的是一个文字剧本，对场景的描述也仅限于文字的描述，所以设计者需要具备丰富的外围知识和想象力、敏锐的观察力等，这些都是从事场景设计的人员应具备的素质，而高超的手绘能力则使这些想象成为了可能。

场景设计的主要内容有：对主场景及局部场景进行设计，包括各场景的色彩气氛图、人物与场景的比例，并协助导演根据剧本的要求，对整部动画系列片或整部剧场片确立整体的艺术表现风格，即美术风格。当基本风格定下来之后，前期的几个部门开始工作，具体落实到的细节也会随之丰富起来。

场景设计还需要设计人员有一整套系统化的立体造型设计，除了以上述及的对场景的要求外，还要注意总体的设计与局部场景空间的造型设计在气、势、意、情方面的统合关系；场景空间的层次、气氛、色彩、基调、意境等方面的氛围组成关系；人物造型与空间环境之间的构成关系；场景空间的单层面与全片总体空间的多层面的融通关系；每一个区域空间和段场空间之间的构成关系等等，这些都要包含在设计者的总体构思和具体造型设计的设想之中。

二 场景设计的表现作用

1. 营造情绪氛围

场景在影片中营造了情绪氛围。它根据剧本的要求，往往需要场景营造出某种特定的气氛效果和情绪基调。

《钟楼怪人》中，残忍的传教士佛罗原想杀死婴儿卡西莫多，出于对受到天谴的恐惧，最终没有动手。这段戏中，佛罗处在整个场景的左下角，显得很渺小，天降大雪，圣徒雕像从右上角斜视他，表现出佛罗的冷酷和内心的怯懦。场景中的圣徒取材于哥特式教堂侧壁上的宗教雕刻，一般采用四个圣徒的形象，风



格上接近罗马晚期的肖像雕刻传统，又具有中世纪的审美特征，全部是圆雕形式，影片利用这四个雕像的形象，直接推动了故事情节的发展。

2. 刻画角色性格与心理

场景有助于刻画处在当时社会环境下角色的性格和心理。刻画角色就是刻画角色的性格特点、反映精神面貌、展现心理活动。刻画角色的性格除了对角色身份的物质空间，包括生活习惯、兴趣爱好、职业特征、对周围事物的爱憎好恶等的塑造外，还要对角色的心理空间进行刻画。

比如在影片《花木兰》中，木兰出场的场景是在闺房，她一边吃饭，一边默写妇德规矩，明显的心不在焉。炕上的床单也乱七八糟，这个简单的古代场景，将花木兰不受束缚的活泼性格表现了出来（如图1-2-1）。

3. 反映角色内心活动空间

心理空间是反映角色内心活动的形象空间，或因观者的情感动因形成的空间形象。通过对角色想象、回忆、梦幻等的直接描述，对精神幻觉空间的描述，形成主观心理空间。通过物质空间的描述，使观众产生对角色性格、内心活动、情绪等的认知和理解。

例如在有中国古代衙门大堂的影片中，高悬“明镜高悬”的大匾，这是对执法者心理空间的客观描述。

在动画影片《梁祝》中，当梁山伯最终死在祝英台的门外后，整个场景呈现出冷色调，又过渡到下雨，再下雪，背景则是带有水墨朦胧感的中国古代园林建筑，将人物心中悲伤、凄苦、绝望的心理烘托到了高潮（如图1-2-2，1-2-2a）。

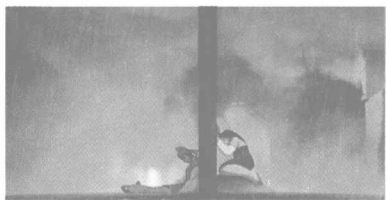
4. 具有叙事功能和隐喻效果

场景具有叙事功能，和现代的场景相比，很多具有古典风格的场景可起到内敛感人的效果，做到“此时无声胜有声”。在影片《梁祝》中，梁山伯的书童来报信，说出梁兄已死的噩耗，英台呆立在窗前，窗被风吹得一开一闭，又充分表现出人物内心的绝望和举止的反常。景和人的动作融为一体，相互烘托，这与对中国传统含蓄、内敛的表达情绪的手法的理解是分不开的（图1-2-3—1-2-5）。

很多古代场景因为有历史遗存的痕迹，还可以具有隐喻功能，这是一种潜移默化的视觉象征、比喻，通过造型传达出深化主题的内在含义。



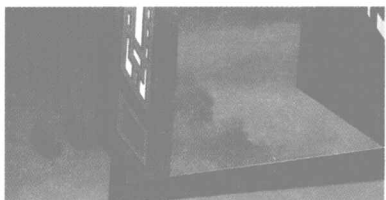
木兰的出场场景 图1-2-1



雨雪的过渡揭示人物绝望的心理 图1-2-2 场景的色调反映人物的心理 图1-2-2a



书童报告山伯已死 图1-2-3



窗开合晃动 图1-2-4



英台悲苦的神情 图1-2-5

例如，日本动画影片《浪客剑心追忆篇》的时代背景设定在幕府末年，维新派和幕府之间正展开你死我活的斗争。剑心首次刺杀幕府人士，阴暗的场景暗示了暗杀行动的见不得光；而血红的山茶花，象征着革命、流血和纠缠其中的爱恨情仇，同时山茶花又隐喻清里对未婚妻雪代深深的不舍，清里被杀死后，山茶花再度出现在画面中，与流血的尸体组成富有冲击力的凄美画面，这一切，构成了个人命运和时代车轮的剧烈冲突。



思考练习

场景设计的概念和场景的表现作用是什么？参看一些影片，配合理解场景所对应的气氛和效果，自我体会一下。