

21世纪全国高等院校戏剧与影视(动漫)专业“十二五”精品课程规划教材

The 21st Century National Higher College Excellent Curriculum in 'Twelfth Five-year' for Majoring in Drama and Film (Anime)



# 动漫场景设计

## Animation Scene Design

编著 矫强  
辽宁美术出版社



21世纪全国高等院校戏剧与影视(动漫)专业“十二五”精品课程规划教材

Animation Scene Design

# 动漫场景设计

THE 21ST CENTURY NATIONAL HIGHER  
COLLEGE EXCELLENT CURRICULUM  
IN "TWELFTH FIVE-YEAR" FOR MAJORING  
IN DRAMA AND FILM (ANIME)

编著 矫强  
辽宁美术出版社

21世纪全国高等院校戏剧与影视（动漫）专业  
“十二五”精品课程规划教材

总主编 范文南  
总策划 范文南  
副总主编 洪小冬  
总编审 苍晓东 方伟 光辉 李彤  
王申 关立

编辑工作委员会主任 彭伟哲

编辑工作委员会副主任

申虹霓 童迎强 刘志刚

编辑工作委员会委员

申虹霓 童迎强 刘志刚 苍晓东 方伟 光辉  
李彤 林枫 郭丹 罗楠 严赫 范宁轩  
王东 彭伟哲 薛丽 高焱 高桂林 张帆  
王振杰 王子怡 周凤岐 李卓非 王楠 王冬冬

印制总监

鲁浪 徐杰 霍磊

图书在版编目（CIP）数据

动漫场景设计 / 矫强编著. — 沈阳：辽宁美术出版社，2014.3

21世纪全国高等院校戏剧与影视（动漫）专业“十二五”精品课程规划教材

ISBN 978-7-5314-5937-8

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

中国版本图书馆CIP数据核字（2014）第056476号

出版发行 辽宁美术出版社

经 销 全国新华书店

地址 沈阳市和平区民族北街29号 邮编：110001

邮箱 lnmscbs@163.com

网址 <http://www.lnmscbs.com>

电话 024-23404603

封面设计 范文南 洪小冬 童迎强

版式设计 彭伟哲 薛冰焰 吴烨 高桐

印刷

辽宁一诺广告印务有限公司

责任编辑 孔哲婧 李彤

技术编辑 鲁浪

责任校对 范琳琳

版次 2014年7月第1版 2014年7月第1次印刷

开本 889mm×1194mm 1/16

印张 7

字数 180千字

书号 ISBN 978-7-5314-5937-8

定价 59.00元

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

前言

## 第一章 场景设计的概述

005

- 一、场景定义概述 / 005
- 二、透视概述 / 010
- 三、透视的基本特征和规律 / 011

## 第二章 场景构图及表现手法

023

- 一、场景设计中的构图方法 / 023
- 二、场景设计丰富的风格体现 / 027

## 第三章 场景设计的类别

032

- 一、由场景的空间位置划分 / 032
- 二、由场景的时间阶段划分 / 038
- 三、由场景的表现题材进行划分 / 042
- 四、由场景的应用范畴进行划分 / 044

## 第四章 场景中细节元素的处理

063

- 一、自然景观类 / 063
- 二、建筑景观类（人文景观类） / 090

## 第五章 场景设计中的气氛渲染

095

- 一、变化与统一 / 095
- 二、对称与平衡 / 095
- 三、对比与调和 / 097
- 四、节奏与韵律 / 098
- 五、情感的渲染 / 099

## 第六章 角色设计与场景设计结合

107



21 世纪全国高等院校戏剧与影视（动漫）专业“十二五”精品课程规划教材

Animation Scene Design

# 动漫场景设计

THE 21ST CENTURY NATIONAL HIGHER  
COLLEGE EXCELLENT CURRICULUM  
IN "TWELFTH FIVE-YEAR" FOR MAJORING  
IN DRAMA AND FILM (ANIME)

编 著 矫 强  
辽宁美术出版社

试读结束：需要全本请在线购买：[www.ertongbook.com](http://www.ertongbook.com)

21世纪全国高等院校戏剧与影视(动漫)专业  
“十二五”精品课程规划教材

总主编 范文南  
总策划 范文南  
副总主编 洪小冬  
总编审 苍晓东 方伟 光辉 李彤  
王申 关立

编辑工作委员会主任 彭伟哲

编辑工作委员会副主任

申虹霓 童迎强 刘志刚

编辑工作委员会委员

申虹霓 童迎强 刘志刚 苍晓东 方伟 光辉  
李彤 林枫 郭丹 罗楠 严赫 范宁轩  
王东 彭伟哲 薛丽 高焱 高桂林 张帆  
王振杰 王子怡 周凤岐 李卓非 王楠 王冬冬

印制总监

鲁浪 徐杰 霍磊

图书在版编目(CIP)数据

动漫场景设计 / 矫强编著. — 沈阳: 辽宁美术出版社, 2014.3

21世纪全国高等院校戏剧与影视(动漫)专业“十二五”精品课程规划教材

ISBN 978-7-5314-5937-8

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

中国版本图书馆CIP数据核字(2014)第056476号

出版发行 辽宁美术出版社

经 销 全国新华书店

地址 沈阳市和平区民族北街29号 邮编: 110001

邮箱 lnmscbs@163.com

网址 <http://www.lnmscbs.com>

电话 024-23404603

封面设计 范文南 洪小冬 童迎强

版式设计 彭伟哲 薛冰焰 吴烨 高桐

印刷

辽宁一诺广告印务有限公司

责任编辑 孔哲婧 李彤

技术编辑 鲁浪

责任校对 范琳琳

版次 2014年7月第1版 2014年7月第1次印刷

开本 889mm×1194mm 1/16

印张 7

字数 180千字

书号 ISBN 978-7-5314-5937-8

定价 59.00元

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

## 前言 >>

随着动漫作为一种时尚符号在中国的普及，越来越多的人将动漫视为生活中密不可分的一部分，它的重要性虽然比不上代表民生的衣食住行，但是已经变成了大部分人尤其是年轻人的生活习惯，比如每天打开互联网看看动画新番的网站，在书摊津津有味地翻看一本新出的漫画书，拿着爆米花在影院里观赏一部动漫作品改编的电影，在地铁上拿着平板电脑或智能手机打上一局游戏。人们对于动漫作品的需求量和消费量在逐天地增多，市场上对于具有能够创作原创动漫作品的人才需求量也在不断扩大，越来越多的动漫爱好者们开始意识到可以将动漫作为自己的就业方向，在由饱含热情的动漫粉丝向动漫从业人员转型的时候，立刻就会发现动漫行业是一种很博杂的综合类艺术形式。它既涉猎绘画的艺术门类，又综合影视的视听语言，同时还横跨商业的运作模式，为了满足一些制作需求还需要掌握一定的电脑软件技术。对于一些动漫初学者而言，这等于是步入了一个令人眼花缭乱的殿堂，必然会感到茫然不知所措。和大部分喜爱动漫的学生交流后发现，绝大部分人进入动漫专业的理由都很单纯，有的是觉得动漫作品的美术风格很酷，有的是感觉动漫专业会像看上去那样好玩。在经过一段时间的学习之后，这些学生才恍然大悟，除了需要持续保持旺盛的创作热情外，还要有扎实的美术绘画基础、灵活多变的头脑、综合的艺术修养，这些条件都具备后，才能在工作岗位上逐渐锻炼成为一个合格的动漫原创人员。而迈入动漫艺术殿堂门槛的第一步，是要有扎实的美术表现能力，即造型能力。而和动漫作品的造型能力紧密相关的就是角色设计和场景设计，在这两者里，角色设计一直是绝大部分人喜爱表现的内容，原因很简单，角色一直是动漫作品中的核心，角色彰显人物性格、推动故事进程，一直是活跃在动漫舞台前沿的。而场景设计，相对于精彩的故事剧情、个性鲜明的角色似乎永远是一个配角或是辅助工具。但是，场景设计也是前两者能够得以施展的客观条件，没有了代表环境的场景，角色和故事就像空洞的独角戏一样失去了吸引力。本书的主要目的，就是引导动漫初学者，如何用正确和有效的方法来进行动漫场景的设计。

# 目录 contents

前言

## 第一章 场景设计的概述

005

- 一、场景定义概述 / 005
- 二、透视概述 / 010
- 三、透视的基本特征和规律 / 011

## 第二章 场景构图及表现手法

023

- 一、场景设计中的构图方法 / 023
- 二、场景设计丰富的风格体现 / 027

## 第三章 场景设计的类别

032

- 一、由场景的空间位置划分 / 032
- 二、由场景的时间阶段划分 / 038
- 三、由场景的表现题材进行划分 / 042
- 四、由场景的应用范畴进行划分 / 044

## 第四章 场景中细节元素的处理

063

- 一、自然景观类 / 063
- 二、建筑景观类（人文景观类） / 090

## 第五章 场景设计中的气氛渲染

095

- 一、变化与统一 / 095
- 二、对称与平衡 / 095
- 三、对比与调和 / 097
- 四、节奏与韵律 / 098
- 五、情感的渲染 / 099

## 第六章 角色设计与场景设计结合

107



# 第一章 场景设计的概述

## 一、场景定义概述

我们在观看动漫作品或者进行与游戏的互动时，可以感觉到要支撑一部动漫作品，必须依赖几个要素，那就是角色造型、场景设计、故事脚本及影视语言。而场景设计则是动漫作品的几大构成要素之中较为重要的一环，场景指的是除角色的设计以外的随着时间改变以及剧情推移而产生变化的一切事物的造型，说得直白些就是除了角色以外所涉及的一切环境因素。

场景就是围绕在进行动漫故事演绎的角色人物四周、与动漫故事角色发生互动关系的客观空间环境。这里面我们可以进一步理解为动漫角色

人物所处的日常生活场所、自然环境以及时代背景（即历史环境）。动漫作品中的场景是推动剧情发展、塑造角色性格、烘托剧情气氛的特定空间环境，是动漫作品前期美术设计的一个至关重要的环节。动漫作品中的场景设计在艺术创作上有比较强烈的特色，了解场景设计并且进行循序渐进的研究，将会大大提升创作者原创动漫作品的制作水平。

场景设计一直是被大多数动漫初学者所忽视的课题，原因是只看到了动漫角色的光辉，而没有注意起着重要陪衬作用的场景。动漫作品作为一种综合性的视觉艺术，通过故事中场景的变化和转换来引发不同的视觉效果，这种改变不但影响着故事角色

性格的塑造与剧情气氛的烘托，而且还影响着观众对于动漫作品的欣赏心理。画面上的变化牵动着观众的情绪，有时因为场景的压抑而紧张，有时因场景的凄美而忧伤，有时因为场景颜色的绚丽而感到欣喜。场景设计的最终目的是为了欣赏作品的观众感受到经过作者细心经营的故事情节，并能深刻地体验到故事所营造的环境氛围。优秀的动漫作品要有能够和故事主题完美契合的场景设计，如果不具备这个条件的话，场景设计得苍白、空洞和不合理则会影响到动漫故事整体的视觉效果和艺术效果。场景设计能够对画面施加主观影响，动漫美术设计师们可以通过画面的构图、光影的布置、主观色彩的运用等设计手法



来强化动漫作品的视觉表现，进一步渲染动漫故事的气氛，以达到令观众信服的效果。

动漫作品中场景设计的作用我们较为直观的理解就是能够制作出创作者心中完美的故事环境。因为动漫作品不同于写实的影视拍摄，其环境以及背景我们可以通过摄影、摄像或者实地采风来实现，而动漫故事大部分

都是带有超越现实的主观设计色彩，这些场景往往都是生活中不曾看到过甚至在梦境中也很少出现的景色。而且现在有一些影视作品的场景设计也无法靠传统方法来实现。比如说奇幻巨片《指环王》，虽然大部分场景来自新西兰的壮丽景观，但是还有大量镜头中出现的场景需要美术工作人员的设计，其中骸骨遍地的蜘蛛洞穴、

阴暗原始的地精巢穴以及依山险而建的人类要塞，这些环境可以通过微缩精雕模型和电脑后期合成技术实现，但仍离不开前期重要的场景设计，它是整个后续工作的大基调。

在我们天马行空的故事中，也许需要一座飘浮在空中的移动城市，也许需要沉没于大海深处的亚特兰蒂斯的遗址，又或是外星探险中突然出现



为电影概念美术投入极大热情的艺术家们用其丰富的想象力，营造了一个个既梦幻又真实的世界，如果你驻足其中，往往会不自觉的产生真实带入感，这就是场景带给观众的巨大魅力。在场景的设计中，我们不但要考虑被表现环境的质感，同时还要营造戏剧化的舞台效果，达到超出真实的视觉冲击力。



迪士尼的《魔发奇缘》本身就是脍炙人口的童话故事，这幅王城的设计图除了展现建筑群的恢宏气势外，绚丽明快的用色、简洁的变形无不为此梦幻世界增添着色彩。不论是在构图的方法还是在色块的分布上，都是为了突出主体建筑，这种简化、概括的主观处理手法也是动漫场景设计有别于其他绘画种类的鲜明特点。



迪士尼动画《星银岛》中星际港口出现的一幕我一直认为是整部片子中设计得最别出心裁的一幕。镜头一开始是剧中角色仰望窗外的明月，随着镜头向月亮急速推进，一座呈月牙形的巨大星际贸易港口逐渐显露出来，让人感到心潮澎湃。有的时候一个出其不意的想法可以带给人震撼的视觉效果，所以在场景设计中，仅仅具备表现空间、质感、色调的能力并不能使人成为一流的动漫设计师，敏锐的头脑往往占主导作用。相比星际贸易港口的设计，后面宝藏星球环境的设计就稍显中规中矩，但它仍是科幻题材的动漫作品中不可多得的精品。

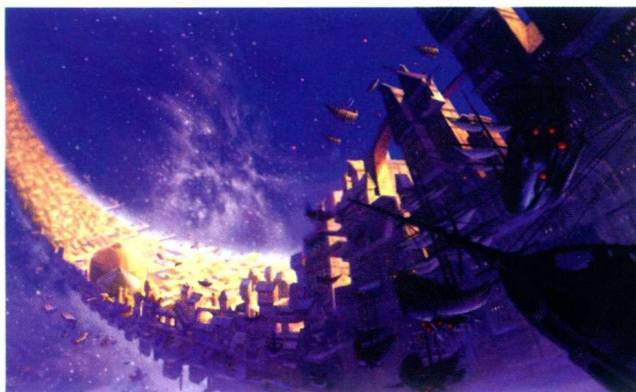
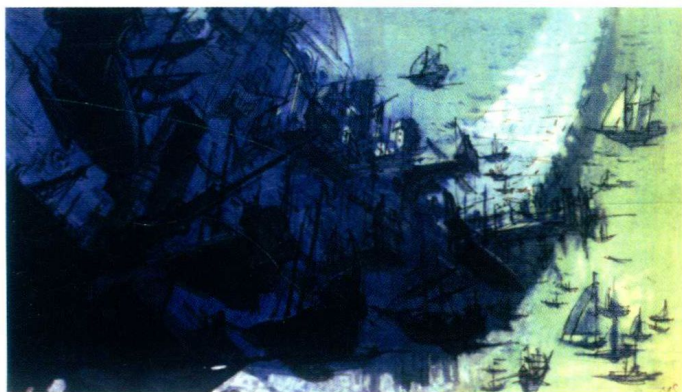
在宇航员眼前的外星人基地。总之，这所有可以实现的一切，都依赖于我们掌握正确的场景设计的方法。而且在场景设计中，我们不能只是绘制出在画面中我们能看到的部分，就像舞台设计者一样，你所设计的环境中每一个细节，即使它是被其他物体遮挡住了，我们也要了然于胸。

对于场景设计，我们需要具备的先决条件是扎实的透视基础、严谨的空间观念及精确的绘画表现力，最后也是最重要的一条，就是要求创作者具有丰富的想象力。

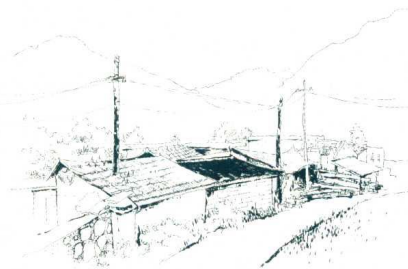
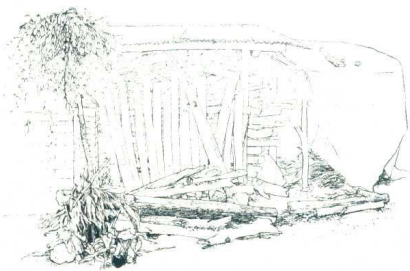
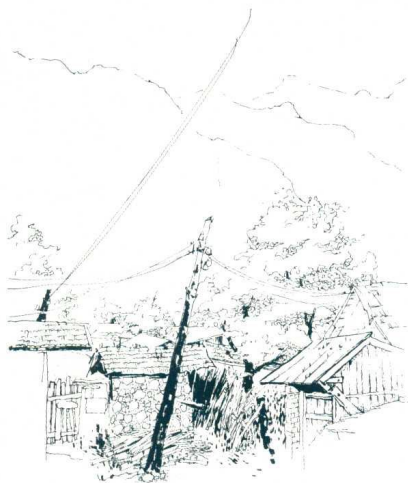
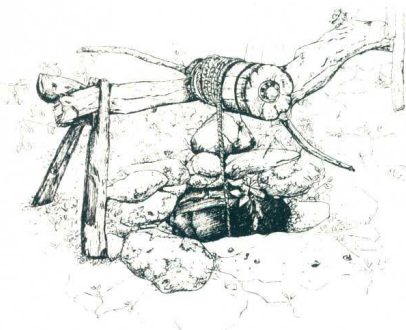
对于动漫场景设计的基础训练，一般的初学者往往停留在研究看起来比较枯燥深奥的透视理论，或者是临

摹照片和经典的动漫作品范例。这固然是学习场景设计的一种方法，但是如果条件允许的情况下，多对真实的自然景观或人文建筑进行直接的观察和创作，获得的直观感受和创作的画面效果会更加真实可信。

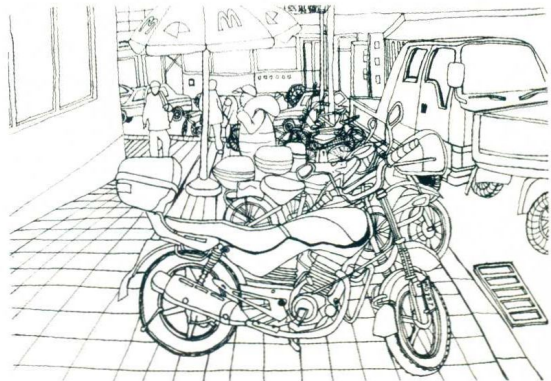
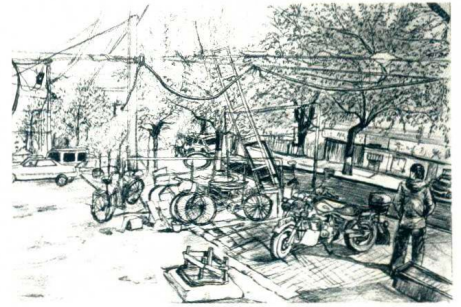
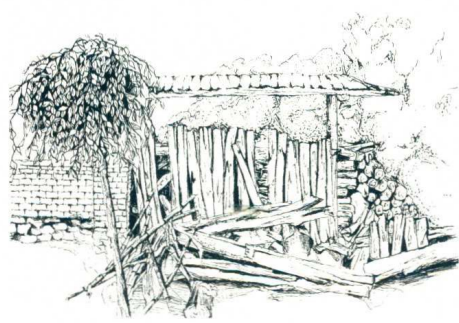
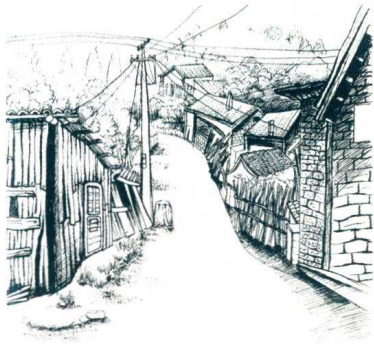
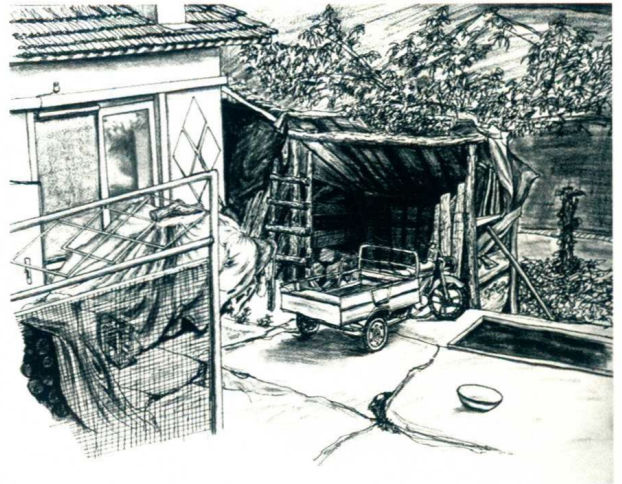
在大自然中进行观察和创作，除了锻炼自己的绘画技巧之外，如何选



取最佳的表现角度、斟酌画面的景物布局、主观地进行取舍，都是临摹图片资料无法获得的感受。就拿观看宫崎骏的动画影片举例来说，我们绝大部分都是被男鹿和雄绘制的带有浓重生活色彩的背景所感动，满眼悦目绿色的田园风光、湛蓝的天空，洁白的云朵、古朴自然的乡间小屋，这是一些满屏影视特效的好莱坞大片所无法带给观众的祥和、宁静的感觉，醇和而自然，这都是细心观察生活和大量进行写生的结果。我们要善于发现生活中每一处能够带给我们心动、感动的元素，将它吸收到我们的创作中来。



场景写生习作



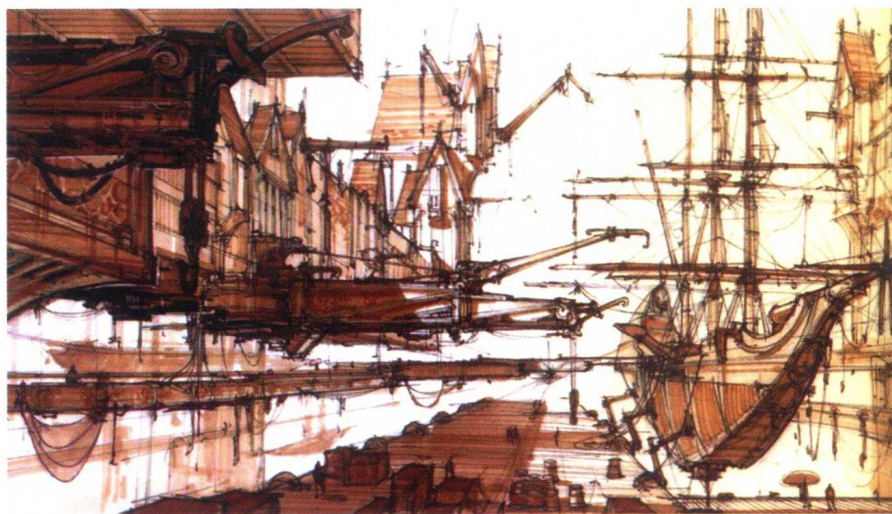
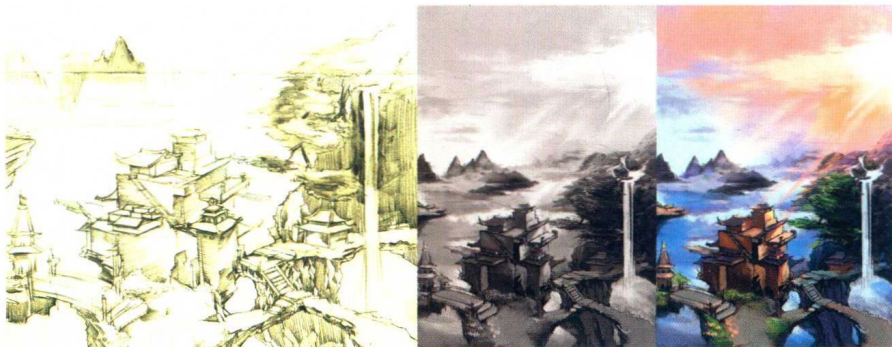
## 二、透视概述

透视对于很多渴望从事动漫行业的人来说，一直是一个易学难精的课题。其实透视的原理相对来说是容易理解的，但是要利用透视原理去精准地表现你笔下的场景，则需要一定的画面控制能力。透视是一种可以描绘视觉空间的科学，在绘画艺术范畴中应用透视的原理会使画面达到和人眼观察相似的视觉效果，从而营造真实感。

为什么我们在观察周遭的景物时会产生透视效果呢？我们在用眼睛观察事物的时候，由于两只眼睛在脸上分布的位置有间隔，双眼是以不同的角度来观察物体的，所以呈现在我们眼中的东西会有往后紧缩的感觉，那么必然会交会在无限远处的一点上，我们称之为灭点或消失点，因此掌握透视原理的关键要点就是在于消失点的设定。

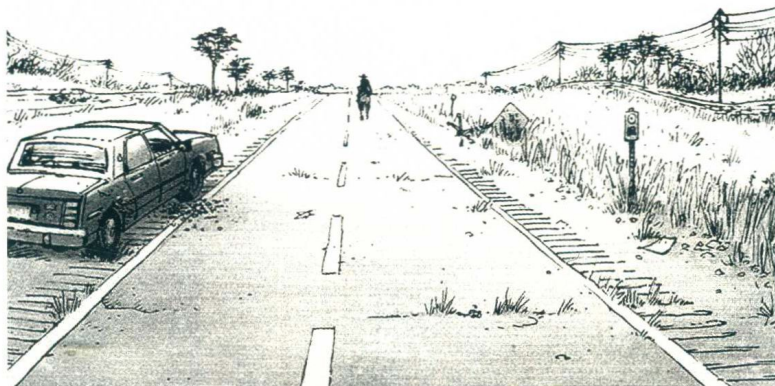
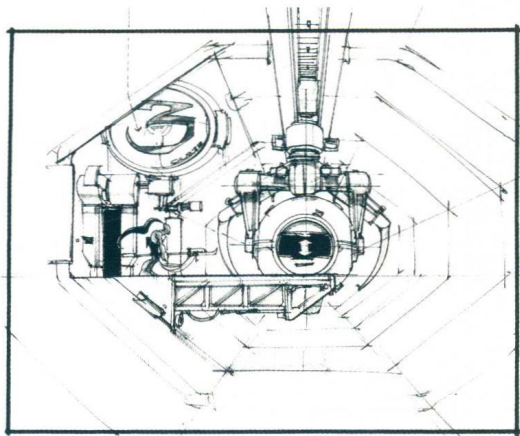
在观察事物的时候，离我们越近的东西两眼观察它所形成的角度差值就会越大；离观察者越远的东西，人的双眼看它所形成的角度差值就越小；距离观察事物的人很远的东西，观察者的双眼看它的角度几乎一样。也正因为这个视觉原理，放得离你近的东西，在视觉上产生的紧缩感常比放得离你远的东西要强烈。所以说我们在描绘环境的时候，一定要注意透视关系。透视原理不是在你绘画的时候加上各式各样的条条框框来约束你，而是帮助你科学、准确、有效地表现被描绘的事物。我们理解透视一定不要停留在纸面的透视原理，而是需要通过观察和进行多次绘画的尝试来加以体会。

我们在生活和创作中涉及到的透视现象主要有平行透视、成角透视和其他透视。听起来虽然有点繁



这一张看起来令人眼花缭乱的设计图，如果在没有条理的方法下盲目创作，不仅让人感觉力不从心，无从下手，而且会因把握不住画面的景深而失去真实性。透视原理的应用可以使创作利用科学、清晰的组织方法来理顺画面中的视觉元素，使之符合人眼的观察规律，增加画面的真实感。

琐，但只要掌握了透视的基本规律，在利用透视进行场景设计的时候就不会感到吃力。最基本的透视规律不外乎近大远小、近长远短、近宽远窄，根据有些画面的主观处理要求还会有近实远虚等。

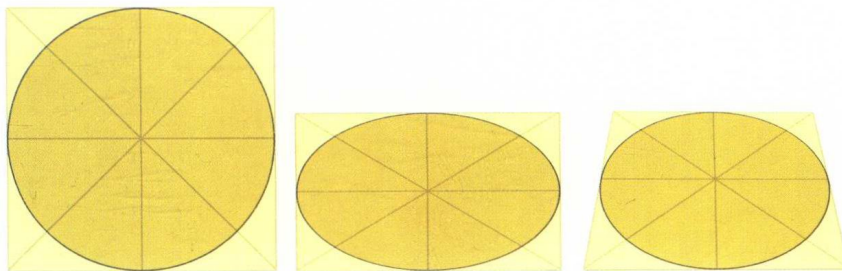


### 三、透视的基本特征和规律

#### 1. 圆面透视的基本规律

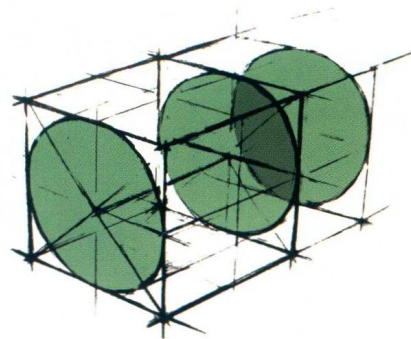
每当我要求学生绘制一个具有透视关系的圆形时，有好多学生信手画了一个被压扁的椭圆形，可是这样的椭圆形真的是我们需要的带有正确透视关系的圆吗？在视觉上可能觉得这样画出的圆形大概可以符合标准，但是根据近大远小的透视规律，这样的圆形是不适合的。那么有没有科学的方法帮助我们绘制无法精确测量的圆面透视呢？

带有透视的圆形由于经过透视的处理很难精确把握，但是不论何种状态的圆形，只要先画出与其相应的方形透视状态，再根据方形透视的外框即可画出相同状态下的圆形透视。圆形经过透视变形后其形状为椭圆形，与地面平行而与画面垂直的圆形，它



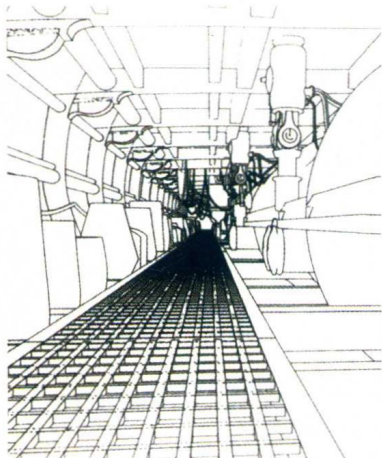
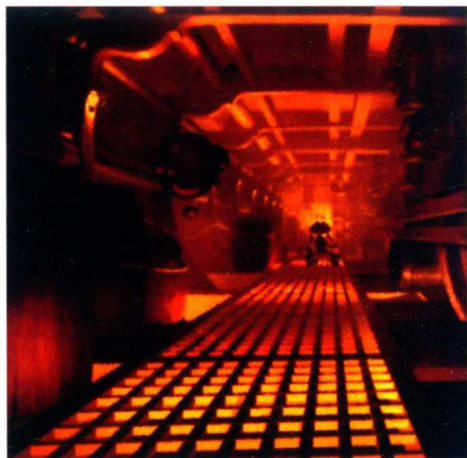
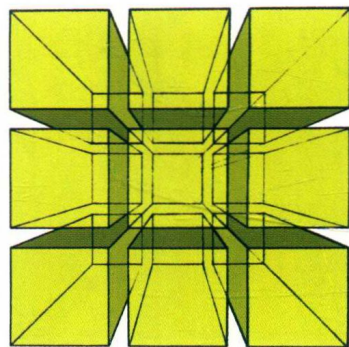
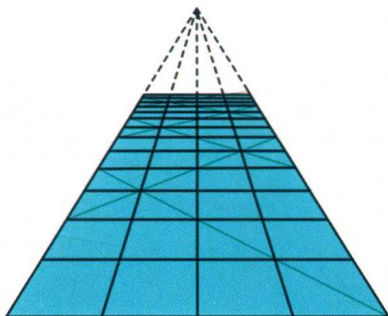
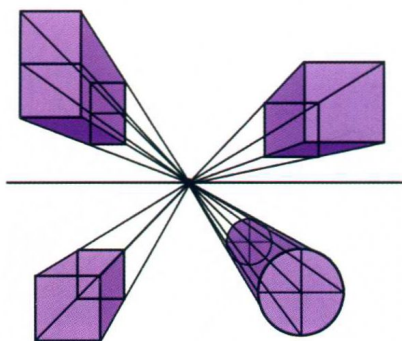
的空间位置越接近画面中的视平线，其透视收缩形体的幅度也越大。

根据圆面透视的规律，我们可以得出一个结论，如果在场景设计中出现难以把握透视的圆形物体（甚至带有弧面的表面光滑、柔和的物体），我们都可以先绘制好它们的矩形外框，这种外框可以是平面的，也可以是带有体积的，从中我们可以切割出我们所需要的圆形或球形结构来。

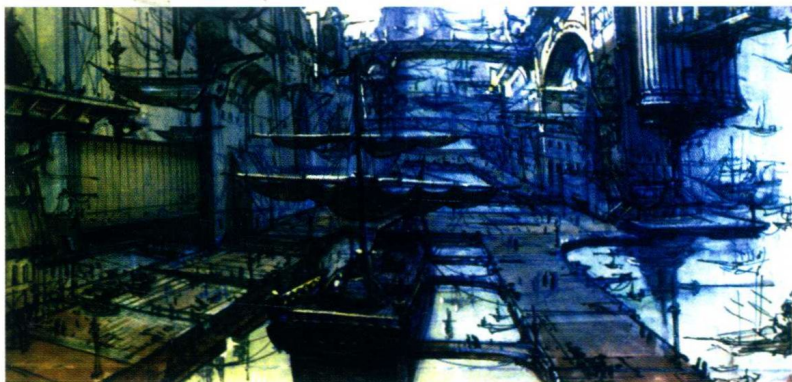
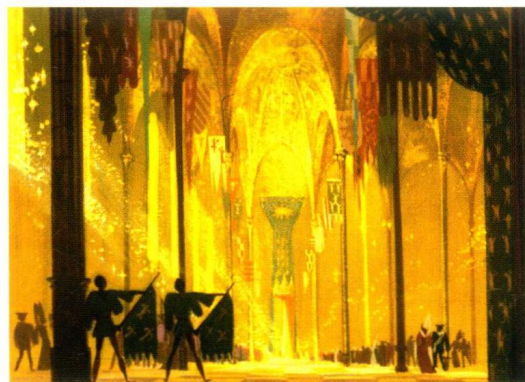


#### 2. 一点透视

在我们进行场景设计的时候，有



一点透视最常用的是一些在空间上相对单一、规矩且狭长的地方，比如说一条长长的走廊、狭窄的小巷、笔直的街道，利用得当的话，在平面的二维空间里可以获得效果不俗的纵深效果。



这两幅作品虽然运用的都是一点透视，但是画面上呈现出的透视效果却大不相同，这里面主要是透视中高、低视平线的巧妙运用。

一种透视方法相对来说是比较好掌握的，那就是一点透视。一点透视还有另外一个说法叫作平行透视，这种透视方式在画面上只有一个消失点。在具有一点透视特点的场景中，被描绘物体必定存在着与画面平行的面，或者是画面中某个矩形平面的一组边平行于画面。在这种画面中，平行于画

面的物体平面会保持其原来的形状，它的透视方向不变，没有灭点，水平的依然水平，垂直的依然垂直，这也是一点透视又被称作平行透视的原因。但是人眼是球面结构的，在球面的视觉中，物体的水平和垂直的两个方向其实也应该会有透视变化，只因为其灭点并不明显（垂直或水平的灭

点可能是画面外无限远的地方），所以可以忽略不计，才简化成我们现在应用的一点透视。

一点透视应该是场景设计中操作起来最容易的方法，同时画面纵深的空间效果也相当强烈，如果在适合的动漫故事情境中运用，会收到较为震撼的视觉效果。



视平线，是透视原理中的专业术语之一，英文简称是H.L.，就是与绘画者眼睛平行的水平线。视平线高低的运用，要结合画面的要求来确定。视平线决定着被描绘物体的透视倾斜角度，被描绘物体高于视平线时，透视线向下倾斜，被描绘物体低于视平线时，透视线则向上倾斜。

不同高低的视平线，对于观者的心理而言会产生不同的艺术效果，对画面起着一定的支配作用。视平线的运用，一般都是以下三种情况：

第一种是低视平线构图，视平线在正常人物身高的腹部以下，或接近于地平面一带，造成画面上对大部分被描绘物体的仰视效果。左页左下图是一张描绘宫殿的作品，视平线几乎接近地面，造成观者仰望的效果，同时传递给观者肃穆、庄严的感觉，同时还有对王室的敬畏感。

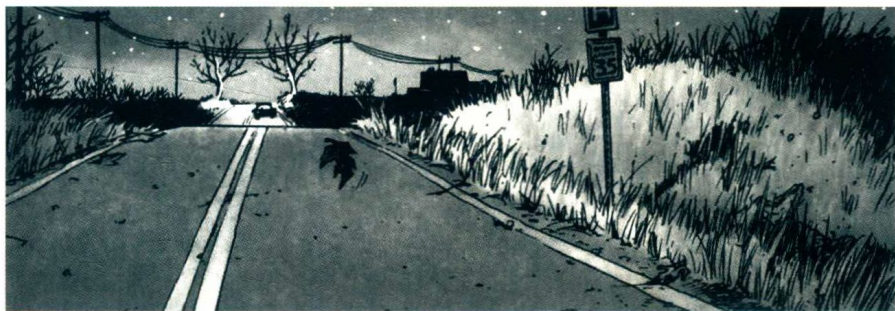
第二种是高视平线构图，视平线在正常人物身高的头部以上，视平线升高会使画面的视野开阔，使被描绘的景物更多地展现在人们面前。左页右下图为了展现星际贸易港口中人头攒动、车水马龙的热闹气氛，采取了这种稍稍带点俯视的视平线效果，对于描绘一些人数众多、场景复杂的画面有极强的叙述功能。

第三种是中视平线构图，视平线在正常人物身高的胸部到头部一带，比较接近大部分人的身高和观察视角，所以应用的范围比较广，而且容易达到身临其境的效果（见本页上图）。

视平线的运用带有目的比较明确的指向性，运用不当的话会造成主题不突出的负面效果，所以如果动漫创作中，不是由于特殊的画面需要的话，尽可能用大家都能够接受的视角来塑造环境，否则会产生令人莫名其妙的负面效果。



这是两幅较为常见的中视平线构图，视平线在正常人的胸部到头部一带，比较接近大部分人的观察视角。



生活中绝对规矩的一点透视其实是不多见的（除了大家司空见惯的人为建筑），比如一些环境中建筑的分布会因为路面的弯曲而产生弧线分布，还会因为路面的坡度起伏而产生细微的变化，但是这些都不影响我们把握一点透视的大方向，灵活而不僵死地运用才是科学有效的学习方法。



在这两幅画面中，视平线的倾斜效果不但带给观众不稳定的视觉感觉，而且产生诸如萧索、茫然、焦虑等一些带有消极色彩的心理暗示，对于刻画一些特殊的故事情境有意想不到的效果。