

动画

Animation Scene Design

场景设计



新视域 · 中国高等院校动画设计专业十三五规划教材

动画场景设计

上海人民美术出版社

汪璎 著

动画 场景

新视域·中国高等院校动画设计专业十三五规划教材

动画场景设计

汪 璎 著

上海人民美術出版社

图书在版编目 (C I P) 数据

动画场景设计/汪璿著. -- 上海:上海人民美术出版社, 2018.6

新视域·全国高等院校动画设计专业十三五规划教材
ISBN 978-7-5586-0800-1

I. ①动… II. ①汪… 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(2018)第064151号

新视域·中国高等院校动画设计专业十三五规划教材
动画场景设计

著 者: 汪 璿

策 划: 孙 青

责任编辑: 孙 青 张乃雍

见习编辑: 陈娅雯 马海燕

装帧设计: 朱琪颖

排版制作: 陈娅雯 周 歆

技术编辑: 程佳华

出版发行: 上海人民美術出版社

上海长乐路672弄33号

邮编: 200040 电话: 021-54044520

印 刷: 上海丽佳制版印刷有限公司

开 本: 787×1092 1/16 14.5印张

出版日期: 2018年6月第1版 2018年6月第1次印刷

书 号: ISBN 978-7-5586-0800-1

定 价: 68.00元

欣闻上海人民美术出版社将出版系列动画精品教材，并以不求数量，唯求质量为其根本之宗旨，不胜欣慰。中国动画片惨淡经营几十年，曾有过辉煌，曾有过让世界动画人士刮目相看的成就。

过去的上海美术电影制片厂，励精图治，将中国的传统艺术精华与美术风格融入了动画电影这样一种西方的艺术样式之中，使其成为一种有中国风格的电影艺术。其意义也许并不仅仅是艺术上的，更重要的是使动画片具有了中华民族的文化和气息，成为了我们生活中一个美丽的部分。

在过去的上海美术电影制片厂，学风甚浓，年轻人肯动脑子，虚心向老一辈的艺术家学习，在艺术和技术上有所追求，也有所上进，曾出现过像《三个和尚》这样不可多得优秀作品，以及像阿达这样的人才。当时一批年轻人曾制作过不少优秀的影片，在国际和国内拿过许多的奖项。可惜的是，时过境迁，阿达英年早逝，当年的年轻人如今也都垂垂老矣，后继乏人。

所幸，今天的年轻人酷爱动画片。他们希望用自己的手做出无愧于时代的中国的动画片。然而，什么是动画片？制作动画片需要哪些方面的艺术素养和才干？制作动画片需要哪些必不可少的技能？动画片具有哪些有关绘画、电影、文学、音乐、舞蹈等不同方面的特性？所有这些我们曾一步一步摸索着走过来的道路，他们并不十分清楚。甚至有些人还认为，只要掌握了电脑便掌握了一切，他们似乎没有注意到，迄今为止，几乎所有的电脑动画都在模仿手工的绘画和造型，电脑只是作为一种工具在使用。所谓艺术，只有在脱离了其实际使用的价值之后才能称其为艺术，这是世界各国的理论家们说过一百遍的道理。并且，造型的能力也仅仅是制作动画片所需要的众多因素中的一个，并不就是动画片。这些道理需要有人来告诉年轻人，需要有人来教育他们，指导他们，使他们能够不走或少走人们过去曾经走过的弯路，使他们能够比我们站得更高，能站在我们的肩上前眺望。这对于我们这些心有余而力不足的动画老人来说，既是一种期待，也是一种愿望。

要教育就要有书，有实实在在、对学生负责的教科书。上海人民美术出版社的同志有志于做这方面的工作，也是很有眼光的事情。请我写几句话，尽管对教育不在行，“廉颇老矣”，尚能表态，我一来表示赞成，二来表示支持，三来表示愿意尽自己的能力。

做动画电影是一个需要群策群力的工作，需要有人精心构思，需要有人埋头苦干，需要有人摇旗呐喊……我想做教育也是一样，需要很多的人，具有各种才能的人都来做这项工作。现在，看着有人为动画片的未来默默地在做最基础的工作，这就像种庄稼之前先要把土地翻松一样，我相信中国动画片的未来，一定能够从这些耕耘之中萌芽。

特 伟

2003年冬

序

受我的老友汪璎之邀，为这套丛书作序，感慨良多。

中国动画片发展至今已有几十年，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。

这次由上海人民美术出版社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交流分享，我觉得这是件很好的事情。

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《新视域·中国高等院校动画设计专业十三五规划教材》。

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，富有激情，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，更要有冷静的头脑，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。

有幸看到了老友汪璎所作的这几本新书，切实地感受到这确实是心力之作。其中所举之例大都来自她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，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、场景设计等都进行了详尽阐述，每段原理性文字都配有实例解析，配图精美。在结束部分，结合每本书的侧重点做了对应的整段或整场动画故事的制作图解，并把书中所论及的知识点很好地串联了起来。从书中各书独立成册，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门开卷有益的好教材，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。

戴铁郎

2008年4月

再版序

第一章 场景设计在动画片中的作用 007

第一节 场景设计的概念 008

第二节 场景设计的责任与作用 013

第二章 场景设计概述 017

第一节 场景设计的原则 018

第二节 场景设计的创作程序 028

第三章 设计基础 031

第一节 透视学原理 032

第二节 透视制图 035

第三节 场景透视的选择 040

第四节 设计素描 046

第四章 场景设计的创作技巧和方法 056

第一节 场景设计的空间创作方法 057

第二节 场景的画面布局 060

第三节 主场景和局部场景的设计 066

第五章 场景设计的构成 080

第一节 天空自然景观的设计 081

第二节 陆地自然景观的设计 090

第三节 水景的设计 101

第四节 建筑室内景设计 104

第五节 建筑室外景设计 112

Contents 目 录

第六章 不同风格的动画片场景设计 118

第一节 写实风格的场景设计 119

第二节 可爱风格的场景设计 128

第三节 漫画风格的场景设计 134

第四节 装饰风格的场景设计 139

第五节 特殊风格的场景设计 142

第七章 动画场景的色彩设计 156

第一节 场景的光源设计 157

第二节 色彩肌理 164

第八章 场景设计案例 170

第一节 一组独立的场景镜头设计 171

第二节 整片的场景设计 177

第三节 系列片城市建筑景的场景设计 192

第四节 系列片丛林自然风景的场景设计 211

第九章 特殊镜头角度的场景设计 223

结束语 231

参考资料 232

Contents 目录

动画 场景

新视域·中国高等院校动画设计专业十三五规划教材

动画场景设计

汪 璎 著

上海人民美術出版社

图书在版编目 (C I P) 数据

动画场景设计/汪璎著. -- 上海:上海人民美术出版社, 2018.6

新视域·全国高等院校动画设计专业十三五规划教材
ISBN 978-7-5586-0800-1

I. ①动… II. ①汪… 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(2018)第064151号

新视域·中国高等院校动画设计专业十三五规划教材
动画场景设计

著 者: 汪 璎

策 划: 孙 青

责任编辑: 孙 青 张乃雍

见习编辑: 陈娅雯 马海燕

装帧设计: 朱琪颖

排版制作: 陈娅雯 周 歆

技术编辑: 程佳华

出版发行: **上海人民美術出版社**

上海长乐路672弄33号

邮编: 200040 电话: 021-54044520

印 刷: 上海丽佳制版印刷有限公司

开 本: 787×1092 1/16 14.5印张

出版日期: 2018年6月第1版 2018年6月第1次印刷

书 号: ISBN 978-7-5586-0800-1

定 价: 68.00元

欣闻上海人民美术出版社将出版系列动画精品教材，并以不求数量，唯求质量为其根本之宗旨，不胜欣慰。中国动画片惨淡经营几十年，曾有过辉煌，曾有过让世界动画人士刮目相看的成就。

过去的上海美术电影制片厂，励精图治，将中国的传统艺术精华与美术风格融入了动画电影这样一种西方的艺术样式之中，使其成为一种有中国风格的电影艺术。其意义也许并不仅仅是艺术上的，更重要的是使动画片具有了中华民族的文化和气息，成为了我们生活中一个美丽的部分。

在过去的上海美术电影制片厂，学风甚浓，年轻人肯动脑子，虚心向老一辈的艺术家学习，在艺术和技术上有所追求，也有所上进，曾出现过像《三个和尚》这样不可多得的优秀作品，以及像阿达这样的人才。当时一批年轻人曾制作过不少优秀的影片，在国际和国内拿过许多的奖项。可惜的是，时过境迁，阿达英年早逝，当年的年轻人如今也都垂垂老矣，后继乏人。

所幸，今天的年轻人酷爱动画片。他们希望用自己的手做出无愧于时代的中国的动画片。然而，什么是动画片？制作动画片需要哪些方面的艺术素养和才干？制作动画片需要哪些必不可少的技能？动画片具有哪些有关绘画、电影、文学、音乐、舞蹈等不同方面的特性？所有这些我们曾一步一步摸索着走过来的道路，他们并不十分清楚。甚至有些人还认为，只要掌握了电脑便掌握了一切，他们似乎没有注意到，迄今为止，几乎所有的电脑动画都在模仿手工的绘画和造型，电脑只是作为一种工具在使用。所谓艺术，只有在脱离了其实际使用的价值之后才能称其为艺术，这是世界各国的理论家们说过一百遍的道理。并且，造型的能力也仅仅是制作动画片所需要的众多因素中的一个，并不就是动画片。这些道理需要有人来告诉年轻人，需要有人来教育他们，指导他们，使他们能够不走或少走人们过去曾经走过的弯路，使他们能够比我们站得更高，能站在我们的肩上向前眺望。这对于我们这些心有余而力不足的动画老人来说，既是一种期待，也是一种愿望。

要教育就要有书，有实实在在、对学生负责的教科书。上海人民美术出版社的同志有志于做这方面的工作，也是很有眼光的事情。请我写几句话，尽管对教育不在行，“廉颇老矣”，尚能表态，我一来表示赞成，二来表示支持，三来表示愿意尽自己的能力。

做动画电影是一个需要群策群力的工作，需要有人精心构思，需要有人埋头苦干，需要有人摇旗呐喊……我想做教育也是一样，需要很多的人，具有各种才能的人都来做这项工作。现在，看着有人为动画片的未来默默地在做最基础的工作，这就像种庄稼之前先要把土地翻松一样，我相信中国动画片的未来，一定能够从这些耕耘之中萌芽。

特 伟

2003年冬

序

受我的小友汪璎之邀，为这套丛书作序，感慨良多。

中国动画片发展至今已有几十年，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。

这次由上海人民美术出版社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交流分享，我觉得这是件很好的事情。

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《新视域·中国高等院校动画设计专业十三五规划教材》。

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，富有激情，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，更要有冷静的头脑，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。

有幸看到了小友汪璎所作的这几本新书，切实地感受到这确实是心力之作。其中所举之例大都来自她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，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、场景设计等都进行了详尽阐述，每段原理性文字都配有实例解析，配图精美。在结束部分，结合每本书的侧重点做了对应的整段或整场动画故事的制作图解，并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门开卷有益的好教材，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。

戴铁郎

2008年4月

再版序

第一章 场景设计在动画片中的作用 007

第一节 场景设计的概念 008

第二节 场景设计的责任与作用 013

第二章 场景设计概述 017

第一节 场景设计的原则 018

第二节 场景设计的创作程序 028

第三章 设计基础 031

第一节 透视学原理 032

第二节 透视制图 035

第三节 场景透视的选择 040

第四节 设计素描 046

第四章 场景设计的创作技巧和方法 056

第一节 场景设计的空间创作方法 057

第二节 场景的画面布局 060

第三节 主场景和局部场景的设计 066

第五章 场景设计的构成 080

第一节 天空自然景观的设计 081

第二节 陆地自然景观的设计 090

第三节 水景的设计 101

第四节 建筑室内景设计 104

第五节 建筑室外景设计 112

Contents

目 录

第六章 不同风格的动画片场景设计 118

第一节 写实风格的场景设计 119

第二节 可爱风格的场景设计 128

第三节 漫画风格的场景设计 134

第四节 装饰风格的场景设计 139

第五节 特殊风格的场景设计 142

第七章 动画场景的色彩设计 156

第一节 场景的光源设计 157

第二节 色彩肌理 164

第八章 场景设计案例 170

第一节 一组独立的场景镜头设计 171

第二节 整片的场景设计 177

第三节 系列片城市建筑景的场景设计 192

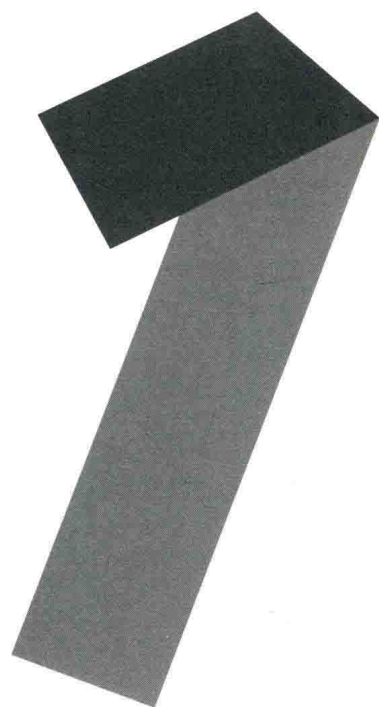
第四节 系列片丛林自然风景的场景设计 211

第九章 特殊镜头角度的场景设计 223

结束语 231

参考资料 232

Contents 目录



场景设计在动画片中的作用

The Role of Scene Design in the Animation

第一节 场景设计的概念

一 场景设计的概念

场景不能简单地被认为是背景，背景是指图画上衬托主体的景物，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做大量的准备工作，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，看一看什么适合或不适合于这个整体安排。

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，考虑的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，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，总的设计框架会越来越清晰，最初随手画出的草图也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，需及时地记录下来。

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。场景、气氛必须为开展情节与人物性格服务，景的风格要求与人物的性格统一。

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，设计出场景氛围图，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与协调。

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，勾线细腻、用色清新明亮、细节丰富，在总体气氛渲染上努力营造出轻松愉快的氛围（图1—3）。

又如韩国动画片《ST》，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4—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7）。

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8、图9）。



图1 远近景的处理



图2 清新通透的场景风格



图3 全景的细部描写



图4 场景的写实手法