

高等院校艺术设计“十二五”规划教材
GAODENG YUANXIAO YISHU SHEJI SHIERWU GUIHUA JIAOCAI



动画场景设计

THE CARTOON SCENE DESIGN

主编◎张晓波 梁磊

北京工艺美术出版社

高等院校艺术设计“十二五”规划教材

GAODENG YUANXIAO YISHU SHEJI SHIERWU GUIHUA JIAOCAI



动画场景设计

DONGMANHUA
CHANGJING SHEJI

主 编◎张晓波 梁 磊

北京工艺美术出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

动画场景设计/张晓波, 梁磊主编. —北京: 北京工艺美术出版社, 2012.12

高等院校艺术学“十二五”规划教材

ISBN 978-7-5140-0191-4

I. ①动… II. ①张…②梁… 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 (2012) 第149758号

总策划: 肖大洲

主 编: 张晓波 梁 磊

副主编: 罗 兵 陆一晨 周 龙

出版人: 陈高潮

责任编辑: 梁 瑶

封面设计: 侯建军

版式设计: 北京纬图传媒

责任印制: 宋朝晖

高等院校艺术学“十二五”规划教材

动画场景设计

张晓波 梁磊 主编

出版发行 北京工艺美术出版社

地 址 北京市东城区和平里七区16号

邮 编 100013

电 话 (010) 84255105 (总编室)

(010) 64283627 (编辑室)

(010) 64283671 (发行部)

传 真 (010) 64280045/84255105

经 销 全国新华书店

印 刷 北京领先印刷有限公司

开 本 889毫米×1194毫米 1/16

印 张 6

版 次 2012年12月第1版

印 次 2012年12月第1次印刷

印 数 1~3000

书 号 ISBN 978-7-5140-0191-4

定 价 39.20元

序言

国内一些出版社曾引进过国外优秀的动漫教材，但我国在动漫教学方法上与国外动漫教学存在着种种差异，使得现阶段我们难以直接使用国外的教材。基于这些原因，在动漫教学方面，我们应该把更多的精力用于原创教材的开发上。

《动漫画场景设计》是一本关于动漫场景设计的创新型教材，是上海邦德职业技术学院研发的动漫专业系列教材之一。本书根据市场对动漫人才的需求准确定位，结合现在动漫出版物与商业动漫作品的发展趋势，以软件结合图例讲解，实用性强。

本书参考国内权威动漫设计师的实际案例，结合国内外著名的动画、漫画作品来诠释知识点，内容新颖。本书凝结各方专家多年从业经验，深入讲解场景的基本概念，场景设计的基本要素，场景的三大视点，场景设计的制作流程以及剧情化设计，绘制元素等内容。本书一大亮点是列举了大量公众熟悉的动漫作品，使读者有亲切感，比倾向于理论化、系统化的传统教材更容易被读者接受，同时更符合动漫类专业的课程设置。书中配有大量的插图，既增加了阅读趣味性，也更生动、形象地讲叙了动漫创作的整个过程，以达到事半功倍的效果，提高读者的动漫画场景设计能力。

本书的编写过程循序渐进，由浅入深。以动漫专业学生以及动漫爱好者为主要对象，配有大量的图例，增加了阅读趣味性，生动形象地介绍场景设计的全流程。

在此，对本教材中引用的所有优秀范例作品的作者或者单位表示衷心感谢！教材中引用了下列学生的作品：杨吴非、李克非、张晨、曹静等。在此，编者尤其要感谢上海美术电影制片厂陆一晨老师、上海美术电影制片厂岳慧敏老师、上海美术电影制片厂潘国祥老师，还要感谢各位专家的支持和指导。

编 委 会

主 编：张晓波 梁 磊

副主编：罗 兵 陆一晨 周 龙

张晓波，笔名晓之天，上海交通大学数字媒体艺术影视动画专业硕士，动漫专业骨干教师，中国动画学会会员，工艺美术师，上海美术电影制片厂《卡通王》杂志漫画作家，专业插画师；多次参与策划各类动漫游戏展。著有《草草的天堂》、《粉红薰衣草》等多部连载漫画作品，并获得国内多个奖项。编著教材多部，发表论文《浅谈动漫画插画与艺术设计的结合》于《大学学术研究》期刊，并获一等奖；撰写教案《动漫CG插画制作》获“上海职业培训优秀教学研究成果”一等奖；获中国人力资源和社会保障部（原劳动部）全国技工教育和职业培训教学研究成果三等奖。

梁磊，南京艺术学院艺术硕士毕业，现任教于南京信息工程大学，中国动画学会会员、江苏数字艺术专家委员会专家会员，江苏漫通传媒有限公司无纸动画导演，南京南信大传媒艺术有限公司总经理，创作气象动画《逃走的水》荣获第六届中国国际动漫节2010“美猴奖”动画短片提名奖，并在中央电视台、多家省级电视台及门户网站播出。参与制作中央电视台系列动画《萌萌的晴天》、《小牛向前冲》、《气象预警》、《中国24节气》、《石头娃》等几十部动画系列片的制作。

目录

CONTENTS

序言

1

第1章 场景设计的基本概念

- 1.1 场景设计的意义与作用 2
- 1.2 场景设计的艺术形式 9
- 1.3 真实场景与动画场景的对比 14

17

第2章 场景设计的基本要素

- 2.1 一点透视 18
- 2.2 两点透视 20
- 2.3 三点透视 22

23

第3章 场景设计的三大视点(三大景)

- 3.1 普通视点(一般场景) 24
- 3.2 长焦视点(局部景) 24

29

第4章 场景设计的制作流程

- 3.3 广角视点（全景） 24
- 3.4 空景（无人景） 25
- 3.5 同一场景的不同视点 25

37

第5章 场景设计的剧情化设计

- 4.1 场景设计的构图与创意 30
 - 4.2 场景设计的分层法 32
 - 4.3 场景设计的表现方式 33
- 5.1 场景设计的定向 38
 - 5.2 根据设计稿具体化场景内容 40

45

第6章 场景设计的绘制元素

- 6.1 场景设计的构成元素 46
- 6.2 光源效果的表达 51

53

第7章 场景设计的风格定位与构意

- 7.1 场景设计的风格定位 54
- 7.2 场景设计的构意 59

65

第8章 系统化场景的设计

- 8.1 漫画场景绘制 66
- 8.2 网点背景的制作 67
- 8.3 系统动画场景的制作 69

81

第9章 场景设计赏析

91

后记

场景设计的基本概念

- 场景分为动画场景与漫画场景两种，动画与漫画是作品的两种载体形式
- 动画场景一般是指影片设定的主人公、角色活动与表演的场所与特定环境
- 场景要紧紧围绕角色活动的载体，场景的设计与制作是艺术设计 with 影视规律的结合，场景设计要依据故事情节的发展不断变化

场景中的“场”是戏剧电影中较小的段落，即故事中的一个片段，是时间的概念。“景”是景物的意思，是空间的概念。所以，场景指的是时间中的空间。动画、漫画的场景设计不仅仅是绘景，它是动画前期设计中极为重要的一个环节。它对决定整部动画的视觉风格起着重要作用，是为展现故事情节，完成戏剧冲突，刻画人物性格的空间造型艺术而设计的。好的场景设计能够产生一种“场”的作用，产生一种场景气氛，当景与物都笼罩在这种氛围中时，场景便对观众产生了吸引作用。

1.1 场景设计的意义与作用

动画、漫画作品中剧情发生的地点、时代、所需要的场景配置，就是场景在动画与漫画中所起的作用。场景分为动画场景与漫画场景两种，动画与漫画是作品的两种载体形式。前者是通过影视的形式出现，后者则以书报杂志的形式出现。

动画场景一般是指影片设定的主人公、角色活动与表演的场所与特定环境。这个场景有的是单个镜头的静止场景，也有通过镜头的改变，包括推、拉、摇、移等所形成的动态场景（教材的后续章节详细阐述）。动画场景表述时间与空间，烘托气氛、情绪以及各类需要带给观众的视觉传达。在传统动画作品中，主人公活动的场景都是通过手工绘制的，一般通过定位，将手绘背景放在最底下，上面叠加赛璐珞片绘制的人物，后期进行合成加工。所以人们习惯性地将会角色人物活动的场所环境称为“背景”。随着现代影视动画技术的发展，通过计算机制作的动画角色的表演环境，无论在空间效果、视觉冲击、设计感、气氛烘托上都更加成熟，趋向于从二维的平面走向三维的空间及四维的飞跃，形成“场”的模拟。因此，动画中人物角色表演的场所慢慢地从“背景”的概念，转变成了“场景”。

漫画场景一般是指漫画画面分镜头中，人物通过镜头与景别的切换来拖动故事发展，场景则是烘托这些不同镜头与景别，跟随其变化而变化的地点、场合及气氛。

1.1.1 场景设计的创作意义

(1) 交代时间与空间

场景通常是角色的活动提供空间场所。场景设计需要展现故事发生的历史背景、文化风貌、地理环境和时代特征，即使是虚拟环境也需要突出构架空间的特色与环境气氛，突出故事发生的时间、地点、风格。在动漫画作品中，人物角色是故事情节的表现主体，场景则要紧紧围绕角色活动的承载体。场景的设计与制作是艺术设计与影视规律的结合。场景设计要依据故事情节的发展不断变化，如室内景、室外景、欧式的古堡、中式的皇宫等，场景设计师要在遵循作品总体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。

(2) 建立强烈的视觉冲击

① 《晴空战士》

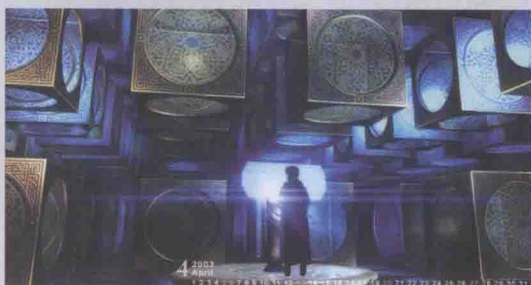
视觉冲击就是运用视觉艺术，使你的视觉感官受到深刻影响，能给你留下深刻印象。其表现手法可以通过造型、颜色等展现出来，直达视觉感官。张艺谋电影里惯用红色贯穿全剧给人留下深刻印象。视觉冲击可以通过几个方面表现：构图图形的层次性；构图的视觉牵引，大多数作品都是运用点、线、面来引导；色彩诱导；明暗诱导；瞬间捕捉；抓突破点；比例大小；打动欣赏者的情感；视觉幻象；运用色彩的对比等。

《晴空战士》这部科幻题材的作品描写在整个人类文明被战争和污染所摧残之后的未来，一个叫

SHUA的年轻战士想让黑云翻滚的天空变得清明，让深爱的女孩能够看到色彩缤纷的世界，而与制造污染物来获得能量的强大势力对抗的故事。通过唯美的画面场景、瑰丽的想象调动起整部动画的“氛围”，让观众沉浸于这种动画构筑的世界中，使人好似在另一个世界中游览了一遍。可想而知其场景的强烈视

觉冲击。

《晴空战士》的场景中，三维特效的制作充斥眼球，画面的空间感使人仿佛身临其境。每个镜头的效果几乎让观众感觉场景就在随手可触的地方。场景许多地方利用光感折射、光感捕捉、动态光感及明暗差异性的一些共性来承托，快速切换场景，利用眼睛感官的瞬间接受来捕捉视觉点。同时作品很多处依据观众的情感，利用场景的压迫感及颜色的灰暗度等促使观众产生共鸣。



《晴空战士》场景设计

② 《攻壳机动队》

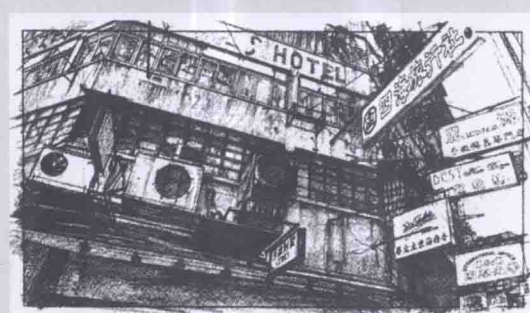
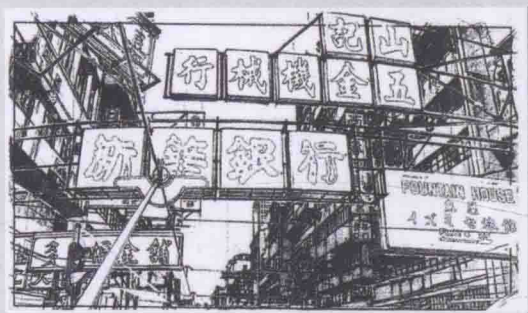
《攻壳机动队GHOST IN SHELL-STAND ALONE COMPLEX》是日本漫画家士郎正宗所创作的科幻漫画，以及由其所衍生的电视动画、动画电影系列作品的统称。英语名称中的“Ghost”是指灵魂，而“Shell”则指肉体躯壳，动画中又称义体。

攻壳机动队的场景是充满科幻气氛的视觉空间，场景风格都是一

贯的精致。为了体现情节，场景的视觉冲击也是相当强烈的，营造了比较有视觉冲击的影视效果。

押井守这位科幻动画导演，对于虚构与现实境界的精致描绘有着自己的风格，在场景上与新海诚大师一样，都追求极致的效果。

《攻壳机动队 GHOST IN SHELL-STAND ALONE COMPLEX》背景体现了场景的视觉冲击力。场景设计的写实性达到了巅峰，在任何一个细小的局部都反映着强烈的直觉追求。



《攻壳机动队》场景设计



《我为歌狂》场景设计

(3) 丰富作品剧情

① 《我为歌狂》

《我为歌狂》是中国内地的国产动画，后被改编成52集大型电视动画连续剧，是上海美术电影制片厂继《宝莲灯》之后的又一部动画大制作，也是中国第一部校园音乐题材的动画片。影片以青春、节奏和新世纪崭新的视听形象开辟了中国动画片历史的新篇章。动画系列片《我为歌狂》是中国第一部根据动漫改编而成的连续剧。

此部动画采用清新自然的校园风格。场景设计都以写实为主，以强化剧情、分镜头、人物出现的场所为主，起到丰富剧情的作用。场景设计都以现实生活中常常出现的景别为基础。

② 《梦里人》

《梦里人》整部作品以清新优美的画面和散文式的叙事风格，描绘了高中女生李梦玲和她的伙伴孙宇宙、郭友勇、文墨以及一位美国少女在对梦想的追寻中不断成长的故事。诙谐幽默地展示了青少年丰富独特的内心世界，描述了精彩的梦里的青春和如梦的人生。连载六年，深受广大读者喜爱。创作风格也是清淡的效果，为主人公们铺垫剧情发挥作用。



《梦里人》场景设计

(4) 烘托气氛

一些场景的气氛感染力很强，可以突出环境的气氛和人物当时的处境以及剧情的大环境。

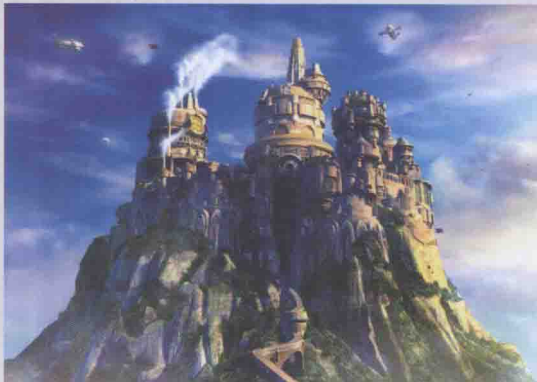
① 《最终幻想》

《最终幻想》系列游戏的出品商是SQUARE公司，SQUARE是日本一家游戏软件厂商，成立于1983年。SQUARE成立之初的两大灵魂人物除了拥有40%股份的最大股东宫本雅史之外，还有一个就是有“最终幻想之父”之称的坂口博信。

SQUARE最早开发的两款电脑游戏分别是《死亡陷阱》和《意愿

死亡陷阱2》，《最终幻想》的成功让SQUARE大为振奋，虽然此时的FF与《勇者斗恶龙》之类的顶级作品相比只能算二线游戏，但坂口博信的电影化游戏理念显然已经为市场所认可。经过两年多时间对于FC机能的摸索以及FF1开发的宝贵经验，SQUARE的工作小组更加坚定了要把《最终幻想》打造成比肩DQ的终极大作的信念。直至今日，《最终幻想》已经成为得到广泛赞誉的经典游戏。

我们可以从《最终幻想》系列的场景中看到，这些场景的气氛感染力非常强烈，让观者有身临其境的感觉，这是优秀场景设计之魅力所在。



《最终幻想》场景设计



新海诚 场景设计作品

1.1.2 场景设计在动漫画作品中的作用

(1) 艺术性

一些动画、漫画作品中，气势磅礴的场景画面并不以复杂的情节或者强烈的视觉冲击而取胜，而是源于作品的艺术性。画面追求精致的美感，甚至可以说，有点文艺片的味道。

① 新海诚作品场景

新海诚是日本动画作家和电影导演。他于2002年公开独立制作动画短片《星之声》后开始受到瞩目。

作品包括1997年的黑白短片《遥远世界》（1分30秒）、1998年的3D短片《被包围的世界》（30秒）、1999~2000年的黑白短片《她和她的猫》（5分钟）。2000年初夏，新海诚开始制作个人映像动画《星之声》。此外，新海诚也曾参与制作Minori游戏会社游戏《Bittersweet Fools》（2001）、《Winda breath of heart》（2002）的片头动画。2003年新海诚新作《云的彼端，约定的地方》（预定片长50分钟）。在背景设定与情节方面，与架空感十足的《星之声》相比更加的平稳自然。

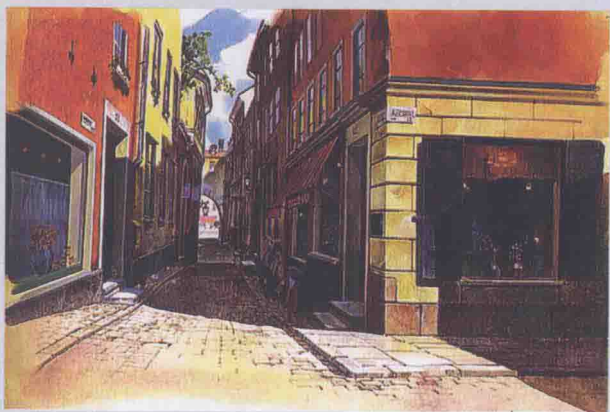
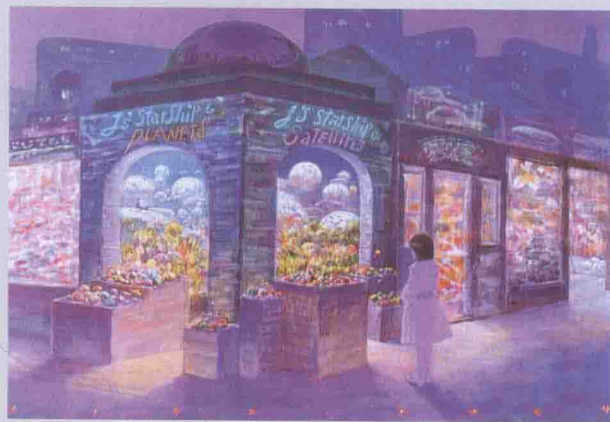
观看新海诚作品的人完全被其惊艳的动画背景所吸引。影片中的人物和情节都是遵循清淡的风格，但是新海诚作品中的场景设计绝对是史诗级的作品，被很多后人学习借鉴。

② 宫崎骏作品场景

宫崎骏是一位知名日本动画导演、动画师及漫画家。宫崎骏在全球动画界具有无可替代的地位，迪斯尼称其为“动画界的黑泽明”，他执导的电影获得许多不同的国际奖项。宫崎骏与高畑勋等共同创立受到国际上广泛赞誉的动画工作室——吉卜力工作室。

宫崎骏创作的影片背景画风始终是清新浪漫的，总有一种让人想要回归自然的感觉。尤其是影片中出现的天空背景，给人以广阔无垠的感觉，使人不禁产生种种遐想，似乎想要到那背景中寻找远离城市污浊的清新空气，去感受自然之美。影片中大片大片的洁白云朵如

棉花糖一般，柔软而又充满着幸福和甜蜜的记忆，衬托出片中主人公结局的美好。绿色的掩映下，一个个充满了生机的世界又重新展现在我们面前，这更为影片增添了美感。背景的画风意味深长而悠远，仿佛清茶漾出的清香，久久在心中回荡，难以消散。



宫崎骏 场景设计作品



(2) 功能性

许多场景是特定的环境，多数为现实中的场景环境。诸如：地铁站、家门口、学校、教室、长廊等公共场所。这些特定的环境配合特定的剧情和人物，起着功能说明的作用。



场景设计 功能性

1.2 场景设计的艺术形式

1.2.1 漫画背景

(1) 黑白线稿

黑白线稿通常是以故事漫画的形式出现，以单色点、线、面的效果展现，是漫画场景设计中最常见的表现形式。

(2) 网点位图

通过网点效果的添加，或者通过Photoshop对照片进行处理。可通过【图像】—【模式】—【灰度】将画面颜色去色，并选择【图像】—【模式】—【位图】—【半调网屏】来设置位图网点效果的场景。

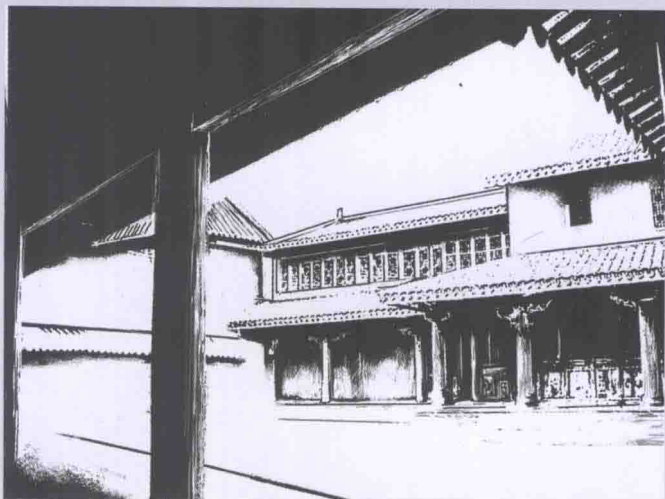
1.2.2 动画场景

(1) 夸张

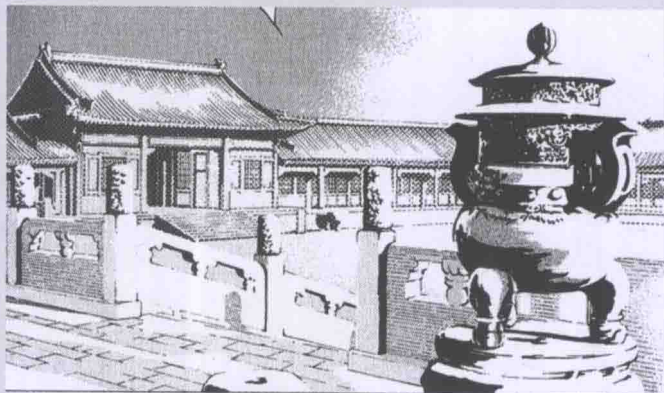
夸张风格的场景一般不遵循透视关系，以可爱抽象的画面为主。一般用于想象空间较宽的动画作品。（学生作品—赵亮）

(2) 写实

写实风格是动画、漫画作品中最基础也是运用最广泛的风格类型。日韩、港台风格的动漫画作品更以写实类型为主。如：《风云决》、《隋唐英雄传》、《秦时明月》等。



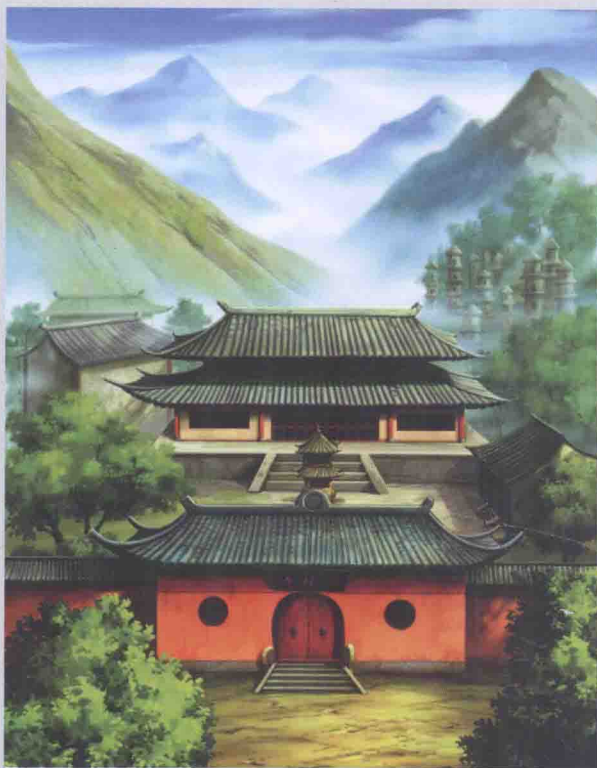
黑白线稿 场景



网点位图 场景



夸张 动画场景



写实 动画场景



平涂 动画场景



手绘 动画场景

(3) 手绘

手绘质感的场景在强调某种特定气氛的动画作品中得以展现，手绘场景追求淳朴自然的效果。宫崎骏在创作一段时间的商业动画，达到巅峰后，又重新回归纯真。在其作品《悬崖上的金鱼公主》中摒弃之前的风格，选择纯手绘的场景来表现这个精彩的童话故事。

(4) 平涂

平涂的风格在国内很多动画场景中得以体现，如《喜羊羊与灰太狼》、《大头儿子和小头爸爸》等，受到相对较低年龄段孩子的欢迎。

1.2.3 水墨动画背景

作品选自上海美术电影制片厂美术影片《鹬蚌相争》

提供者：岳慧敏老师

(1) 背景层

背景是场景中的最后一层，主要是对环境总体气氛的烘托，在处理上是可以镜头虚化的部分。

在外景中，背景一般为天空、大地等最远的景物。

