

21 Century High Education Textbooks for Animation, Comics and Game

“十二五”全国高校动漫游戏专业高等教育规划教材

动漫游戏专业高等教育规划教材专家组/审定




# 动画场景设计

Layout Design in Animated Film  
and Video

策划◎中国动画研究院  
主编◎孙立军 著◎韩笑



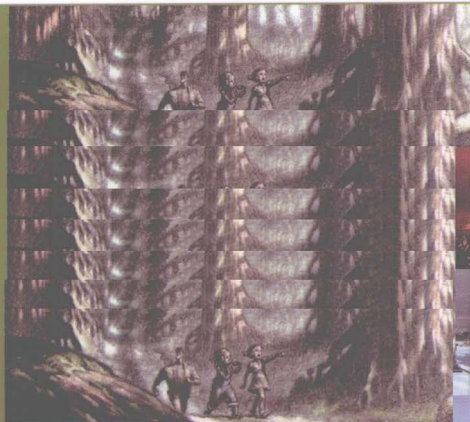
 京华出版社



责任编辑：秦仁华 荣 光  
装帧设计：周愚童 张 园

# 动画场景设计

Layout Design in Animated Film  
and Video



动画场景就是指动画片中除角色造型以外的随着时间改变而变化的一切物的造型。场景是一种造型手段，也是一种电影语言。

本书是根据作者近几年来在一线教学 and 实践中积累的新经验和教学大纲的要求全新编写而成。本书由9章构成。在独特而精辟地阐述和讲解动画场景设计理论的同时，穿插了149个动画场景经典应用案例和316个典型场景镜头范画，并逐一分析其内容、特征、表现手法等，内容丰富新颖。特别是新增的“场景的材质”与“场景的自然气氛”两章，完善了动画场景设计的教学内容，有助于动画专业学生加强在影视视听语言方面的理解力、表现力，全书教学体系更为科学、系统和完整。附录为各章练习题，包含96个经典范画，旨在帮助读者更好地理解、掌握全书的教学内容。

配套《场景镜头透视练习》提供的12个场景镜头透视图的专业训练，既是作者教学与实践智慧的结晶，也是本书核心知识和技能的延伸实战和全真模拟，将极大地激发读者的学习兴趣和场景创作的欲望。

《动画场景设计》是动画专业学生的必修课程。动画场景设计是一门为影视动画服务，为展现故事情节、完成戏剧冲突、刻画人物性格服务的时空造型艺术。创作依据是剧本、人物、特定的时间线索，它其实就是电影视听语言中视觉语言的一部分，设计的基本法则是“形式追随功能，场景追随影片”。

场景设计  
造型语言  
对应课程



教材+练习册，珠联璧合

上架建议：艺术>动画片创作

ISBN 978-7-80724-763-0



9 787807 247630 >

定价：58.00元（2册，含  
《场景镜头透视练习》）

## 内容简介

动画场景就是指动画片中除角色造型以外的随着时间改变而变化的一切物的造型。

《动画场景设计》是动画专业学生的必修课程。动画场景设计是一门为影视动画服务,为展现故事情节、完成戏剧冲突、刻画人物性格服务的时空造型艺术。创作依据是剧本、人物、特定的时间线索,它其实就是电影视听语言中视觉语言的一部分,设计的基本法则是“形式追随功能,场景追随影片”。

本书是作者根据近几年来在一线教学和动画创作中积累的丰富经验和教学大纲的要求全新编著而成。

本书由9章构成。在独特而精辟地阐述和讲解动画场景设计理论的同时,穿插了149个动画场景经典应用案例和316个典型场景镜头范画,并逐一分析其内容、特征、表现手法等,内容丰富新颖。特别是新增的“场景的材质”与“场景的自然气氛”两章,完善了动画场景设计的教学内容,有助于动画专业学生加强在影视视听语言方面的理解力、创造力和表现力,全书教学体系更为科学、系统和完整。正文后的各章练习题、包含96个经典范画赏析,旨在帮助读者更好地理解、掌握全书的教学内容。

本书是动画整体教学“产、学、研”一体化全新教学模式的成功尝试,也想给大家一个全新的“看电影、学电影、做电影”的“场景语言”方式,从而带给大家更大的收获与成功。

配套《场景镜头透视练习》提供的12个场景镜头透视图的专业训练,既是作者教学与实践智慧的结晶,也是本书核心知识和技能的延伸实战和全真模拟,将极大地激发读者的学习兴趣和场景创作的欲望。

本书结构科学、严谨,理论知识与实际案例的讲解酣畅淋漓、丝丝入扣,深入学习和理解动画场景设计的精髓定让你受益匪浅,掌握每章的经典案例和典型范画诠释的方法和技能会让你长上想象的翅膀,圆满完成配套《场景镜头透视练习》的专业训练为你日后的场景创作打下坚实的基础。

说明:本书备有教师用电子教案及相关教学参考资源,需要者请与010-82665789或与Lelaoshi@163.com联系。

### 特别声明

本书涉及到的图形及画面仅供教学分析、借鉴,其著作权归原作者或相关公司所有,特此声明。

图书在版编目(CIP)数据

动画场景设计/韩笑著. —北京:京华出版社, 2009.10

ISBN 978-7-80724-763-0

I. 动… II. 韩… III. 动画片—制作 IV. J954

中国版本图书馆CIP数据核字(2009)第177812号

总体企划:周京艳

书 名:动画场景设计

作 者:韩 笑

责任编辑:秦仁华 荣 光

责任校对:周京艳

责任印制:周京艳

出 版:京华出版社

发 行:北京创意智慧教育科技有限公司

发行地址:北京市海淀区知春路111号理想大厦  
909室(邮编:100086)

经 销:全国新华书店

编 辑 部:(010) 82665118 转 8011、8002

发 行 部:(010) 82665118 转 8006、8007  
(010) 82665789 (传真)

印 刷:北京天时彩色印刷有限公司

版 次:2010年5月北京第1版

印 次:2010年5月北京第1次印刷

开 本:787mm×1092mm 1/16

印 张:16.5 (全彩)

字 数:355千字

印 数:1~3000册

定 价:58.00元(含《场景镜头透视练习》)

本书如有印、装质量问题可与010-82665789 发行部调换。

21 Century High Education Textbooks for Animation, Comics and Game

“十二五”全国高校动漫游戏专业高等教育规划教材  
动漫游戏专业高等教育规划教材专家组/审定

# 动画场景设计

## Layout Design in Animated Film and Video

策划◎中国动画研究院  
主编◎孙立军 著◎韩笑

京华出版社  
北京



近年来，中国动画产业的发展和动画教育人才的培养一直得到国家文化部、教育部、广电总局、国家新闻出版总署等相关部门领导的高度重视。教育部有关领导指出，由于目前很多项目都源自动画产业的发展需要，在动漫教育规模极速扩展的同时，提高教学质量已成为当务之急，特别要注重提高学生的实践能力、创造能力，以及在国际上的竞争能力。这就需要对动漫人才培养模式加以改革，希望动画学院能发挥行业领军作用，建立面向需求的课程，打造权威化、系统化、专业化的动漫类教材，形成动漫类专业规范。

由中国动画研究院（前身北京电影学院动画艺术研究所）、中国动画学会和京华出版社等牵头和组建的“21世纪中国动漫游戏优秀教材出版工程编委会”，秉承“严谨、科学、系统、服务”的传统，组织海内外专家和大批一线优秀教师，对已经投放市场并被全国不少院校作为指定教材的“十一五”全国高校动漫游戏专业骨干课程权威教材全面升级、更新换代；组织编写旨在提高动画创作者创作素质与创造能力、指导高校师生动画艺术创作实践的“动画大师研究”优秀系列书和“动画教学重要参考”系列书。

新一轮“十二五”全国动漫游戏专业高等教育规范教材，广泛听取和征求海内外教育家、技术专家的各种意见和建议，结合国内的实际情况，按照课程设置的要求和新的教学大纲编写，内容不但全面更新，更融入了近几年来教师教学和实践的经验。配套“实训范本”中的大量典型范例更是教材中重点知识和技能的延伸及全真实战的模拟，旨在激发学生的学习兴趣 and 创作欲望，提高学生的实践力、创造力和竞争力，全面展示“最扎实的动漫游戏理论”、“最新的动漫游戏技术”、“最典型的项目应用实践”。本系列教材是“产、学、研”动画整体教学一体化全新教学模式的成功尝试，为北京和全国的动漫游戏专业提供一套标准的规范教材，为中国动画教育起到示范作用，必将成为下一轮中国动漫游戏教育发展的助燃剂。

动漫游戏专业高等教育教材编委会

动画是一种文化，她在结合了本国文化传统和民族精神之后所产生的力量和成就在世界上享有的巨大影响力和意义，是任何国家都不能忽视的！

当前，中国正成为全球数字娱乐及创意产业成长速度最快的地区。党和政府高度重视，丰富的市场资源使得中国成为国外数字娱乐产业巨头竞相争夺的新市场。

但从整体看，中国动漫游戏产业仍然面临着诸如专业人才严重短缺、融资渠道狭窄、原创开发能力薄弱等一系列问题。包括动漫游戏在内的数字娱乐产业的发展是一个文化继承和不断创新的过程，中华民族深厚的文化底蕴为中国发展数字娱乐产业奠定了坚实的基础，并提供了扎实而丰富的题材。

近年来，中国动画产业的发展和动画教育人才的培养一直得到国家文化部、教育部、广电总局、国家新闻出版总署等相关部门领导的高度重视。目前全国开设动画专业的院校近500所，在校学生40余万人，每年毕业生达5万人，计划新开设动画专业的院校和报考动画专业的学生数量仍在不断增长。

教育部高等教育司有关领导指出，由于目前很多项目都源自动画产业的发展需要，在动漫教育规模极速扩展的同时，提高教学质量已成为当务之急。特别要注重提高学生的实践能力、创造能力，以及在国际上的竞争能力。这就需要对动漫人才培养模式加以改革，希望动画学院能发挥行业领军作用，设置面向需求的课程，打造权威化、系统化、专业化的动漫类教材，形成动漫类专业规范。

面对教育部对培养动漫人才的新要求和动画教育新局面，如何健全和完善高校动画、漫画、游戏教材体系？中国的动画产业发展靠人才，而动画人才的培养最关键的是教材体系的完善和优秀教材的编写。中国动画研究院工作与时俱进，于本次会议的同时成立了“动漫游戏教材研发中心”，秉承“严谨、科学、系统、服务”的一贯传统，以本次会议参会高校专家代表为核心，组织海内外专家、大批一线优秀教师根据高校的不同需求、读者反馈的意见，努力开发和编写好下面三个系列图书：

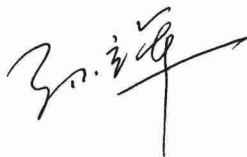
一、“‘十二五’全国动漫游戏专业高等教育规划教材”，一套推动和加速中国动漫游戏教育及产业发展的优秀教材。是对已经投放市场、被广大动画专业学生喜爱、全国不少院校作为指定教材的“‘十一五’全国高校动漫游戏专业骨干课程权威教材”的全面升级、是动画教学“产、学、研”一体化全新教学模式的成功尝试。

二、“21世纪中国动漫游戏优秀图书出版工程——《动画创作》系列”，一套提高动画创作者素质与创作能力、指导动画艺术创作实践的优秀专著。

三、“21世纪全国动漫游戏专业重要参考资料”，一套政府部门、企事业单位、动画公司、团体和个人把握机遇的信息来源。

京华出版社成立的“动漫游戏图书出版中心”，将组织国内大批优秀的编力全方位进行服务。由中国动画研究院牵头研发的新一轮高校动漫游戏系列教材，对北京乃至全国的动漫产业将起示范作用，必将成为下一轮中国动画教育的发动机。中国动画教育“产、学、研”一体化教学全新模式和教材，是快速提高教师素质、培养动画人才、推动我国动画教育深入发展、开创我国动画产业更为辉煌局面的助燃剂。

中国的动画教育方兴未艾，动漫游戏优秀图书的开发又是一个日新月异的巨大工程。中国动画研究院“动漫游戏教材研发中心”是一个国际性的开放平台，衷心希望海内外专家，特别是身在教学一线的广大教师加入到我们的策划与编写队伍中来，共同打造国际一流水平的动漫游戏系列教材和专著，为推动中国的动画产业和动漫教育贡献自己的智慧和力量。



孙立军

中国动画研究院院长

北京电影学院动画学院院长、教授



丛书主编：孙立军

21世纪中国动漫游戏优秀教材出版工程  
“十二五”全国高校动漫游戏专业高等教育规划教材

## 编委会

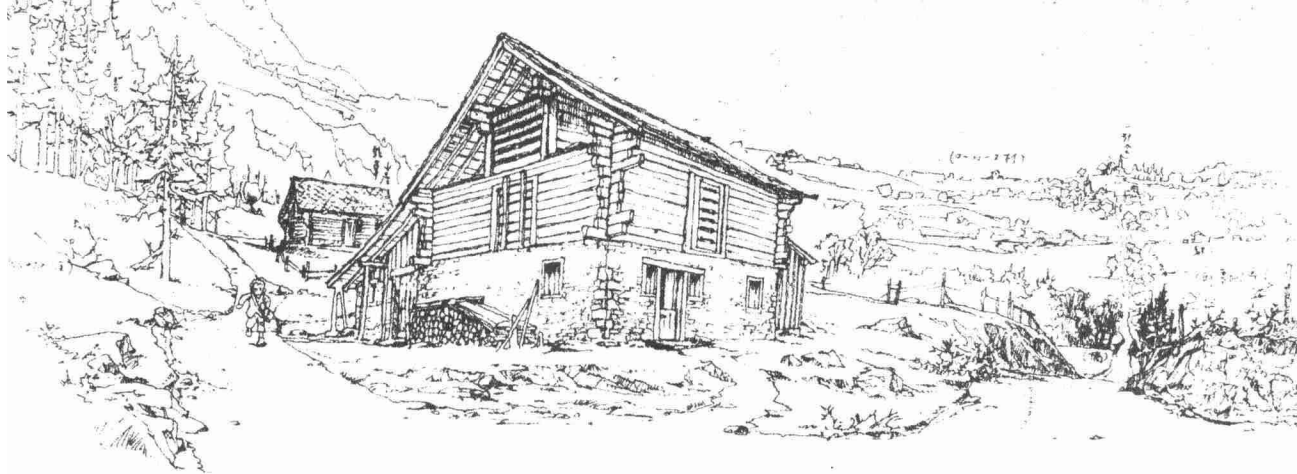
总策划：中国动画研究院

主 编：孙立军

编委会成员（排名不分先后）

孙立军	齐小玲	曹小卉	卢 斌	李 亮	马 华
何 澄	徐 铮	叶 风	苏元元	孙 立	黄 颖
陈静晗	张 丽	康小琳	陈 志	马 欣	刘 阔
刘 渊	钱明钧	贾云鹏	孙 聪	叶 櫓	孙 悦
韩 笑	李晓彬	葛 竞	冯 文	胡国玉	卢 虹
武振国	戴盼盼	王玉琴	李一冰	周 进	汤 俊
黄 勇	於 水	刘 佳	姚非拉	聂 峻	刘鸿良
王庸声	李广华	张 宇	丁理华	谭东方	李 益
陈明红	刘 畅	张丕军	邹 博	梅法钗	陈 惟
彭 超	李爱国	李 洋	李剑平	孙 聪	余为政
张 拓	吴乃群	靳 明	王同兴	唐衍武	孙 作
曲士龙	张健翔	朱正基	陈 明	陈德春	顾 杰





随着动画产业在国内外的蓬勃发展，动画教育产业也获得了前所未有的繁荣。在这种历史环境下，就需要我们动画教育工作者与时俱进，不断地提高、不断地完善，以适应当代教育的迅猛发展速度。

动画场景很容易让人联想到就是动画的背景绘制，还有些同学常将动画场景设计和工艺美术中的环艺设计相混淆，这都是片面的或不正确的。动画片的场景设计不仅仅是绘景，更不同于环艺设计。它是一门为影视动画服务，为展现故事情节、完成戏剧冲突、刻画人物性格服务的时空造型艺术。它的创作是依据剧本、人物、特定的时间线索完成的。它其实就是电影视听语言中视觉语言的一部分。

在学习当中，往往把握空间造型并不难，难的是做到“形式追随功能，场景追随影片”，这是场景设计的基本法则。当场景在影片中的基本功能得到满足后，场景的语言就变得十分自由，应该如何把握这些自由因素，更好地为影片服务，更加适合影片需要，就成为了学习和创作的最大问题。作为一个学习动画场景设计、希望成为一名出色的场景设计师的人还说，应具备以下素质：首先就应该要有良好的艺术判断力和创造力，其次要有良好的绘画基础，然后要掌握影视创作的规律，最后就是要始终保持对影视动画艺术的无比热爱！

应广大学生、读者要求，本书第三次修订，在原来的基础上，每个章节中都添加了大量具有时效性的案例分析。并且重新选择了大量较原来更加精美的图例进行逐一的分析讲解，内容丰富新颖。特别是新版中增加了“场景的材质”与“场景的自然气氛”二章，完善了影视动画场景设计的教学内容，有助于动画学习者加强在影视视听语言方面的理解力、表现力。

希望这本书能给大家提供一个全新的“看电影、学电影、做电影”的方式，也就是“场景语言”的方式，从而带给大家更大的收获与成功。

在本次的修订过程中，得到了韩锦祥、钮蓉生、张民、张鑫、高媛、张元庆、孙刚、张武等的大力帮助，在此一并感谢。感谢国内大批读者和老师对本书的厚爱、新的要求和建议，特别要感谢北京电影学院动画学院孙立军院长、教授对于本书提出的许多建议要求，以及出版社策划周京艳对本书付出的努力。由于时间仓促，书中难免还存在缺点和疏漏之处，恳请读者继续批评指正。

韩笑  
于北京电影学院动画学院

# FOREWORD 前言



本书作者：韩 笑

### 《动画场景设计》课时安排（总学时：64）

章节及内容	课时安排	章节及内容	课时安排
第一章 场景概述	4 学时	第六章 场景的陈设与道具	4 学时
第二章 场景设计的造型原则与方法	4 学时	第七章 动画场景镜头透视与应用（使用练习册）	32 学时
第三章 场景的空间构成	4 学时	第八章 场景的材质	4 学时
第四章 场景的色彩创作	4 学时	第九章 场景中的自然气氛	4 学时
第五章 场景中的光影造型	4 学时		

# 目 录

## Contents

<b>第一章 场景概述</b> .....	1
第一节 场景概念.....	2
一、“场景”是造型艺术.....	2
二、“场景”与“背景”的区别.....	2
三、场景是叙事手段.....	3
第二节 场景设计的范围和任务.....	3
一、生活场所、道具、环境、群众角色.....	3
二、常规的设计图.....	3
第三节 场景在影片中的功能.....	4
一、交代时空关系.....	4
二、营造情绪氛围.....	5
三、刻画角色.....	8
四、动作的支点.....	10
五、建构和解决矛盾.....	12
六、叙事.....	14
七、隐喻象征.....	14
八、推动影片前进的主要动力.....	15
九、体现影片美术风格.....	17
十、展现创意与奇观.....	18
第四节 场景的特性.....	18
一、时间性.....	18
二、运动性.....	20
第五节 动画场景设计的要求.....	22
一、从剧本出发、从生活出发.....	22
二、角色造型风格与场景造型风格统一.....	25
三、强化动画片的写实感、逼真性与绘画感、装饰感的结合.....	26
本章小结.....	29
本章思考题.....	29



动画片《魔女宅急便》中角色对新环境的陌生感和恐惧感



动画片《狮子王》中正、反角色出场表现



动画片《泰山》中主角在丛林中飞奔跳跃的表现



动画片《黄金国》场景造型雄伟辉煌



动画片《魔女宅急便》中利用镜头组接的三维空间效果



动画片《龙战》中运动镜头展现的三维空间效果

<b>第二章 场景设计的造型原则与方法</b> .....	31
第一节 树立整体造型意识.....	32
一、基本概念.....	32
二、创作原则.....	32
三、思维方式.....	32
第二节 把握主题、确定基调.....	33
一、作品的灵魂.....	33
二、影片的基调.....	33
第三节 探索独特恰当的造型形式.....	35
一、内容与形式的完美结合.....	35
二、迪士尼场景造型风格.....	35
本章小结.....	39
本章思考题.....	39
<b>第三章 场景的空间构成</b> .....	41
第一节 形的基本概念.....	42
一、点.....	42
二、线.....	43
三、面.....	44
四、体.....	45
第二节 造型的规律.....	46
一、风格统一：和谐的美感效果.....	46
二、单纯：最有力的形态效果.....	47
三、节奏：有秩序、有规律变化的视觉效果.....	47
四、平衡：不偏不倚的稳定感觉效果.....	47
第三节 造型的方法.....	47
一、相近法：协调的形式感效果.....	47
二、对比法：强烈、明快效果.....	47
三、重复法：连续视觉效果.....	48
四、平衡法：庄重、严谨效果.....	49
五、比例法：优美的比例效果.....	50
第四节 动画场景中空间的表现.....	50
一、动画场景的空间概念.....	50
二、动画场景的组成要素.....	50
三、动画场景的分类.....	51
四、动画场景的空间结构.....	52

五、动画场景空间形态的心理感受.....	54
六、塑造场景空间的方法.....	57
七、场景空间在动画影片中的作用.....	66
八、场景空间象征隐喻.....	70
本章小结.....	73
本章思考题.....	73
<b>第四章 场景的色彩创作.....</b>	<b>75</b>
第一节 色彩的基本规律.....	76
一、色彩的属性.....	76
二、色彩构成的节奏.....	77
第二节 色彩的心理.....	86
一、色彩的联想.....	86
二、色彩的感觉.....	92
第三节 色彩的应用.....	96
一、色彩的构成要素.....	96
二、色彩的功能.....	97
本章小结.....	100
本章思考题.....	101
<b>第五章 场景中的光影造型.....</b>	<b>103</b>
第一节 光影造型概述.....	104
一、自然光(室外光).....	104
二、人造光(室内光).....	105
三、镜头的采光方向.....	106
第二节 光影在动画影片中的作用.....	109
一、塑造空间.....	109
二、营造气氛.....	110
三、制造悬念.....	111
四、刻画角色.....	112
五、动作完美.....	114
六、强化矛盾,推进高潮.....	115
七、强化情绪节奏.....	115
八、体现视觉风格.....	118
本章小结.....	121
本章思考题.....	121



动画片《幽灵公主》中  
绿色与环保紧密相连



动画片《秒速5厘米》  
中生动感人表现



电影《梅兰芳》中镜子刻画出另一个世界的意境表现



动画片《怪物公司》中的平面图



动画片《侧耳倾听》中平和恬静表现

<b>第六章 场景的陈设与道具</b> .....	123
第一节 基本概念.....	124
第二节 陈设道具在影片中的作用.....	125
一、交代人物身份.....	125
二、刻画和拓展人物心理空间.....	125
三、刻画人物性格.....	128
四、烘托人物情绪.....	132
五、展现创意亮点.....	133
本章小结.....	134
本章思考题.....	134
<b>第七章 动画场景镜头透视与应用</b> .....	137
第一节 方位结构图的制作.....	138
一、平面图、立面图的基本画法.....	138
二、鸟瞰图的基本画法.....	138
三、方位结构图在影片创作中的应用.....	143
第二节 场景效果图的制作.....	145
一、画幅规格.....	145
二、景别.....	145
三、不同景别镜头组接法.....	147
四、构图法则.....	148
五、场景图的绘制方法.....	156
第三节 场景镜头画面透视.....	160
一、基本概念.....	160
二、平行透视画法.....	161
三、成角透视画法.....	165
四、仰视画法.....	169
五、俯视画法.....	171
六、灭点的相对性.....	173
七、曲线透视的画法.....	174
八、斜转角的镜头画面透视.....	177
九、假透视.....	178
十、运动镜头的透视.....	180
十一、倒影的透视画法.....	185
十二、光影的透视画法.....	186
十三、数字技术的应用.....	190
第四节 场景透视的表现功能.....	192
一、运动感、速度感、危机感.....	192
二、稳定感、平和感.....	192
本章小结.....	193
本章思考题.....	193

<b>第八章 场景的材质</b> .....	195
第一节 材质的分类与特征 .....	196
一、石材 .....	196
二、土材 .....	198
三、草木 .....	199
四、金属 .....	201
五、水、雪、冰 .....	202
六、布料 .....	202
第二节 材质的艺术表现力 .....	203
第三节 场景材质的表现原则 .....	204
一、对比原则 .....	204
二、节奏原则 .....	204
第四节 场景材质的创作要求 .....	206
一、痕迹 .....	206
二、人物痕迹 .....	207
三、生活痕迹 .....	208
四、时间痕迹 .....	211
第五节 场景材质的创作方法 .....	212
本章小结 .....	213
本章思考题 .....	213
<b>第九章 场景中的自然气氛</b> .....	215
第一节 电影场景中的主要自然气氛元素 .....	216
一、风 .....	216
二、雨 .....	217
三、雷电 .....	217
四、雾 .....	217
五、雪 .....	218
六、烟 .....	218
七、火 .....	219
第二节 自然气氛在电影中的作用 .....	219
一、刻画人物性格 .....	219
二、刻画人物情绪 .....	220
三、烘托矛盾冲突 .....	221
四、塑造影片节奏 .....	222
本章小结 .....	223
本章思考题 .....	223
<b>附录 各章练习题</b> .....	224



动画片《恶童》中一批充满了生活痕迹的画面表现



动画片《功夫熊猫》中风的浪漫主义表现效果



动画片《机器人瓦力》中人物情感历程的塑造表现

# Chapter 1

## 第一章 场景概述

教学环境：多媒体教室，投影、公放、电脑、DVD  
学时建议：4学时



- 场景概念
- 场景设计的范围和任务
- 场景在影片中的功能
- 场景的特性
- 动画场景设计的要求

# Chapter 1

## 第一章 场景概述



**关键词**

- ① 造型艺术
- ② 电影语言
- ③ 叙事手段
- ④ 时间意识
- ⑤ 空间的形式

## 第一节 场景概念

### 一、“场景”是造型艺术

动画场景就是指动画片中除角色造型以外的随着时间改变而变化的一切物的造型。

场景设计属于造型艺术的范畴，它的美感首先来自于视觉审美，所以场景的设计必须遵循视觉艺术审美的基本规律，一般视觉艺术的设计要求也同样是场景设计的要求。

### 二、“场景”与“背景”的区别

学习场景设计，首先要理解动画“场景”这个词是什么意思。“场景”往往被简单误解为“背景”，但其实它们有着本质的区别。说来也不复杂，只要我们翻阅一下手边的词典就可以得到答案。

新华词典中解释：“背景”是指图画上衬托的景物。“场景”是指戏剧、电影中的场面。

“背景”中“背”是后面的、衬托的意思，是空间的概念，“景”是景物的意思，也是空间的概念。

“场景”中“场”有三个含义：①适应某种需要的地方（空间）；②戏剧电影中较小的段落（时间）；③传递物质间的相互作用（力量），如磁场、电场。“景”是景物的意思，是空间的概念。

所以，“背景”指的是起衬托作用的后面的空间，而“场景”则指的是在特定的时间中具有某种内在力量的特定空间。

场景是“一种造型艺术，也是一种电影语言”，这里说的电影语言就是指叙事手段。

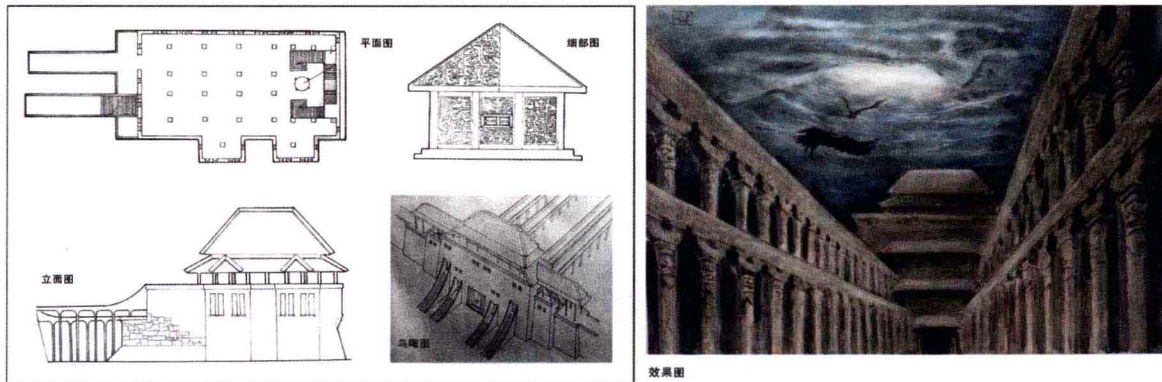


图1-1 常规设计图