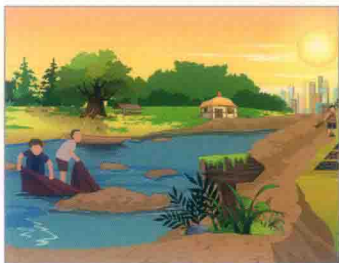
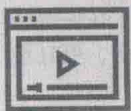


动画 场景设计与实训

刘德标 主 编
莫泽明 孙莹超 副主编



“十三五”应用型人才培养规划教材·艺术设计



动画 场景设计与实训

刘德标 主 编
莫泽明 孙莹超 副主编



清华大学出版社
北 京

内 容 简 介

本书主要讲解动画设计中所需要的场景设计与制作的相关内容。全书围绕动画场景基础篇、动画场景案例分析篇、动画场景实训篇三部分内容展开,共8章。第1篇包括第1章至第3章,主要是对动画场景、透视与构图、色彩基础与应用的分析与介绍,让初学者快速理解动画场景的概念及其相关知识;第2篇主要是欣赏欧美、日本、中国优秀动画片的场景,从中感受场景中的“美”;第3篇包括第5章至第8章,内容包括动画场景道具的绘制、动画场景风景的绘制、Q版游戏场景的绘制和动画场景综合训练,通过由简到繁的造型及场景的绘制分析,让初学者能够掌握绘制动画场景的实践能力。

本书所有实例都是从长期积累的动画场景中精心挑选出来的,具有很强的针对性和实用性。在讲解动画场景的同时,本书还对社会的文创产品设计与Q版游戏场景等制作进行分析,便于初学者更快、更好地分析和掌握各种知识与技法。

本书适合作为大中专院校动画场景基础培训教程和进阶教程,也可以作为广大动画爱好者、中小学教师、多媒体从业人员的学习和参考用书。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。

版权所有,侵权必究。侵权举报电话:010-62782989 13701121933

图书在版编目(CIP)数据

动画场景设计与实训/刘德标主编. —北京:清华大学出版社,2019

(“十三五”应用型人才培养规划教材·艺术设计)

ISBN 978-7-302-52867-8

I. ①动… II. ①刘… 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(2019)第083044号

责任编辑:王剑乔

封面设计:刘 键

责任校对:袁 芳

责任印制:宋 林

出版发行:清华大学出版社

网 址: <http://www.tup.com.cn>, <http://www.wqbook.com>

地 址: 北京清华大学学研大厦A座

邮 编: 100084

社总机: 010-62770175

邮 购: 010-62786544

投稿与读者服务: 010-62776969, c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质量反馈: 010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

课件下载: <http://www.tup.com.cn>, 010-62770175-4278

印装者: 北京博海升彩色印刷有限公司

经 销: 全国新华书店

开 本: 185mm×260mm

印 张: 7.5

字 数: 161千字

版 次: 2019年7月第1版

印 次: 2019年7月第1次印刷

定 价: 49.00元

产品编号: 074689-01

近年来,随着经济的全球化,通过技术、创意和产业化的方式开发、营销知识产权的文化创意产业蓬勃发展。从事动画产业的人也属于创意群体之一,也因动画慢慢地成为人们生活中不可或缺的一部分,越来越多的动画爱好者对动画行业产生了兴趣。

动画场景设计是动画专业的必修课,本书汇集了编者多年来动画实践与教学的丰富经验,详细讲述了动画场景的专业知识,以循序渐进的方式介绍了动画场景的概述、构图原理、优秀动画场景分析以及具体绘制方法等内容。本书摒弃了大量理论知识的讲解,主要做到内容浅显易懂,使学生更易理解,更易上手操作,快速而实际地提高场景设计的实践操作能力。书中对社会上的文化创意产品设计与Q版游戏场景等制作也进行了分析和讲解,同时搭配详细的步骤演示图例,使得以往复杂的场景透视步骤更加简单、清晰,以便读者更快、更准确地分析和掌握各种知识与技法。

本书努力追求“实践出真知”的真理,以循序渐进的讲解方式,通过实训形式的强化训练,使学习者能够尽快具备较强的实践能力。

本书分为以下三篇。

第1篇包括第1~3章,主要讲解什么是动画场景,分析透视与构图的原理以及绘制场景的色彩基础与应用。

第2篇包括第4章,带领我们从不同的角度去欣赏欧美、日本、中国优秀动画片的场景,去认知、感受动画中的“美”。

第3篇包括第5~8章,文中以实例图片进行分析,内容包括动画场景道具的绘制、动画场景风景的绘制、Q版游戏场景的绘制和动画场景综合训练。

本书配套教学课件、素材及源文件,部分案例配有微课视频,均可扫描书中二维码获取。

本书由刘德标担任主编,莫泽明、孙莹超担任副主编。此外,参与编写的还有顺德梁钊琚职业技术学校星动力动画设计工作室的成员,他们是曾嘉慧、卢晓文、陈思颖、秦婷婷、何双双、张晓敏、梁淑敏、苏弘进等。同时,感谢广州漫原画道计算机科技有限公司的陈智圣(笔名:大圣)先生,感谢他为本书提供的优秀Q版游戏场景素材等。

由于动画制作技术的不断成熟，制作工具和手段也会不断发展、进步与完善，我们希望本书能够起到抛砖引玉的作用。欢迎广大读者与我们联系（74120148@qq.com），提出宝贵的意见和建议，以便我们在以后的版本中不断改进。

由于编者水平有限，书中难免存在疏漏之处，恳请广大读者批评、指正。感谢购买本书的您，您的支持是我们最大的动力。我们将不断努力为您奉献更为优秀的学习书籍。

编 者
2019 年 3 月

本书配套教学资源



《动漫场景设计与实训》
教学课件



《动漫场景设计与实训》
素材及源文件

第 1 篇 动画场景基础篇

第 1 章 动画场景概述	3
1.1 动画场景的设计概念	3
1.2 动画场景的风格类型	5
1.3 动画场景的功能和作用	8
1.4 动画场景与其他艺术的区别	13
1.5 思考与练习	16
第 2 章 透视与构图	17
2.1 透视基本概念	17
2.2 透视原理	17
2.3 对动画构图的理解分析	21
2.4 思考与练习	25
第 3 章 色彩基础与应用	27
3.1 色彩在动画中的地位	27
3.2 场景设计中色彩的作用	28
3.3 色调搭配在场景中的运用	28
3.4 思考与练习	30

第 2 篇 动画场景案例分析篇

第 4 章 动画场景分析	33
4.1 《花木兰》场景设计分析	33
4.2 《你的名字》场景设计分析	43

4.3 《大圣归来》场景设计分析	52
4.4 思考与练习	57

第3篇 动画场景实训篇

第5章 动画场景道具的绘制	61
5.1 室内物品——“小沙发”的绘制	61
5.2 优秀文创类作品之钥匙扣——“宝林寺”的绘制	63
5.3 优秀文创类作品之冰箱贴——“锦岩庙”的绘制	66
5.4 上机练习	68
第6章 动画场景风景的绘制	69
6.1 室外场景绘制——“校园风景”的绘制	69
6.2 户外场景绘制——“户外风景”的绘制 1	72
6.3 户外场景绘制——“户外风景”的绘制 2	75
6.4 户外场景绘制——“户外风景”的绘制 3	79
6.5 室内场景绘制——“客厅”的绘制	82
6.6 优秀文创类作品之顺德旅游地图的绘制——“巨济桥”的绘制	84
6.7 上机练习	90
第7章 Q版游戏场景的绘制	91
7.1 Q版游戏原画绘制——“藏书阁”的绘制	91
7.2 Q版游戏原画绘制——“异人祭场”场景的绘制	94
7.3 上机练习	97
第8章 动画场景综合训练	99
8.1 动画短片《香云纱》的道具画法	101
8.2 动画短片《香云纱》的场景画法	105
8.3 上机练习	112
参考文献	113

第 1 篇

动画场景基础篇

第 1 章	动画场景概述	/3
第 2 章	透视与构图	/17
第 3 章	色彩基础与应用	/27

贵州师范学院内部使用



第1章

动画场景概述

1.1 动画场景的设计概念

要想理解动画场景的设计概念，首先要弄清楚什么是场景设计？场景设计对动画片有什么样的影响？如何对动画场景进行设计？……要想回答以上这些问题，就要首先去认识场景设计以及场景的定义和作用。

一部出色的动画片，不仅需要丰富的角色表演来充实影片，同时还需要展示出相当完美且能引起观众共鸣的场景。无论是从布局安排还是从造型设计来讲，动画片的表现都需要有优秀的、动人的场景进行烘托。学习场景设计，首先要知道场景的定义。场景中的“场”是影视电影中一个段落、片段的意思，我们常说的“转场”，就是指由一个时空点转换到另一个时空点；“景”则是指在“场”中的景物、景色。场景就是随着故事的展开，围绕在角色周围，与角色发生关系的所有景物，即角色所处的生活场所、陈设道具、社会环境、自然环境及历史环境，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。众所周知，场景代表了时间和空间，但是动画场景设计并不仅仅是描绘时空背景，它还有很多具体的内容，如角色服装成为角色运动的支点，通过场景时空的变化塑造角色心理变化，达到刻画角色、展现故事情节、完成戏剧中矛盾冲突的目的等。因此，动画场景设计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体的造型设计。在图 1-1 所示的《你的名字》动画场景中，天空、房屋、树、车、路牌等都是我们所说的动画场景设计。

初学者在对场景设计的概念有所了解之后，只有进一步明确其目的和要求，才能有针对性地对动画场景设计进行学习。动画场景设计通常安排在动画片创作的前期，是设计中很重要的组成部分。很多时候，动画片镜头中场景所占的画面比例是很高的，特别是一些全景镜头，包括空镜头和特写镜头，镜头中几乎只有场景出现。通常可以通过场景的局部细节交代环境、刻画心理、渲染视觉气氛。因此，场景也是画面视觉效果的重要体现。场景的重要性要求我们大胆地运用造型手段和绘画手段对影片进行空间造型设计，如《功夫熊猫》动画场景（图 1-2）和《花木兰》动画场景（图 1-3）。



图 1-1 《你的名字》动画场景



图 1-2 《功夫熊猫》动画场景



图 1-3 《花木兰》动画场景

动画场景设计既要有高度的创造性,又要有很强的艺术性,它应该富有想象力,即在生活中写实的基础上进行的一个再创作。场景中的每一个元素都要精心设计。设计者在创作中要设计出场景的艺术感,让它成为动画片的风格特色。

我们在设计动画场景时,一是要有丰富的生活积累和素材,这对于创作是非常重要的。如果头脑中已经有了一个模糊概念,再把这些模糊概念细化就是设计所要做的工作。这时,可以收集与设计内容相关的资料,再将资料和设计进行整合。因为所有的设计都是对现实事物的改变、重建和升华,所以设计要以现实生活的场景为依据,达到艺术创作的真实感和创造感。二是要有坚实的绘画基础和创作能力。这些修养直接影响塑造影片的故事主题、构图、造型、风格、节奏等视觉效果,也是形成作品独特风格的必备条件。

场景设计要完成的常规设计图包括场景气氛图、场景方位结构图(如平面图、立体图、鸟瞰图、场景细部图等),而且要根据剧本的要求对每一个场景进行相应的设计。

1.2 动画场景的风格类型

动画场景按美术风格可分为写实、科幻、漫画、梦幻、写意等。场景的风格由故事、角色、环境三大要素组成。创作出各具特色的动画片是动画艺术家对个性化的追求,更是不同层面观众的多样化需求。动画场景的类型与风格的变化深受民族、时代、地域、传统文化等多方面因素的影响,例如,早期的国产动画片中运用水墨画、剪纸、版画等风格设计,不同时代美术思潮对动画场景设计的影响尤为突出。

下面根据几幅图片对动画场景风格类型进行简要的分析。

(1) 写实风格的场景。其忠实地还原现实生活中的环境写照,是对客观现实场景的再现。如图1-4所示的《恶童》中的写实风格场景,最大限度地表现了当时当地的地域风貌、人文



图1-4 《恶童》写实风格场景

景观等，其表现手法丰富细腻，层次感强，特别是在画面细节的处理上，能够把握住光影、质感，能带给观众强有力的视觉冲击。写实风格场景的特点是具有强烈的真实感和亲和力，画面效果精细、丰富，具有质感，给人一种身临其境的感受。

(2) 科幻风格的场景。它指的是想象出来的、非现实的、超乎人们日常生活中常规视觉的场景。如图 1-5 所示的《阿童木》中的科幻风格场景，是具有超乎想象力和形式感的场景，特别是对建筑的绘制。它在色彩的运用等方面也同样采取新奇、大胆的处理，使人的视觉和心理都产生强烈的刺激和奇异感受，带有虚化感的时空效果。

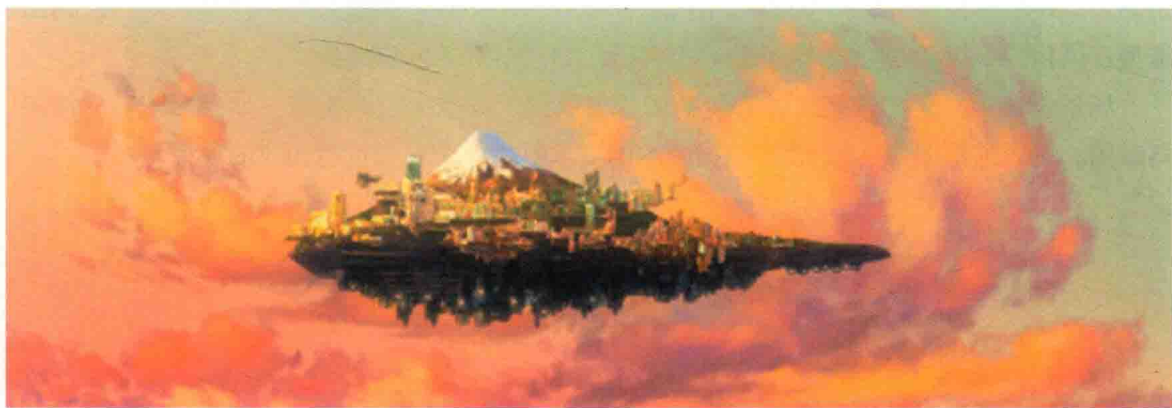


图 1-5 《阿童木》科幻风格场景

(3) 漫画风格的场景。它指的是采用了二维动画的造型方式来绘制场景。卡通与动漫本身联系紧密，如图 1-6 所示的《那些年我们的校园生活》中的漫画风格场景，漫画风格形象甜美可爱，深受少年儿童的欢迎和喜爱，设定也比较归纳、简化，并且在色彩的运用上采用大色块处理，使视觉效果更加统一、唯美。



图 1-6 《那些年我们的校园生活》漫画风格场景

(4) 梦幻风格的场景。如图 1-7 所示的《云之彼端》中的梦幻风格场景注重刻画视觉形式美感,使画面具有强烈的单纯化、夸张性、韵律感等特点,呈现出现代感的设计语言。此类画面简洁明快,画面内容精彩、简约而非简单,特别是在色调的运用上也是比较唯美的。



图 1-7 《云之彼端》梦幻风格场景

(5) 写意风格的场景。写意风格场景又包括幻想风格、梦幻风格等。其在写实风格场景的基础上加入了创作者的各种思考,以及整套动画片风格的统一性。在如图 1-8 所示的《功夫熊猫 3》写意风格场景中,很明显可以看到描绘的是大山田野的原始生活场景,高山、流水、田野、吊脚楼等组合成一幅唯美写意的画面;又如图 1-9 所示的《大闹天宫》写意风格场景,在描绘山石的造型与色彩上更多地加入了装饰效果,使得画面更具有个性,完美呈现了创作者的各种想法。



图 1-8 《功夫熊猫 3》写意风格场景



图 1-9 《大闹天宫》写意风格场景

1.3 动画场景的功能和作用

1.3.1 动画场景的功能

1. 交代时空关系

在欣赏动画片时，可以看到金黄的麦穗、嫩绿的草地、威严的宫殿、碧蓝的大海，还可以看到太空上的堡垒或是精灵们居住的南瓜房子，甚至是全世界的奇妙景色。观众在被这些影片深深感染的同时，也从这些场景中获取了不少信息，这些场景画面是可以帮助我们更好地理解影片的，这就是场景交代时空关系的功能。在实际运用中，很多影片在开始阶段往往出现一段甚至几段全景的空镜头，就是为了交代故事发生的时空要素。如图 1-10 所示的《罗小黑战记》动画开场空镜，交代的是在月黑风高的夜晚山顶小屋所发生的故事。

场景的时空关系是指角色生存和活动的空间，是由天然的、人造的景和物构成的景象的可视环境，是在影视作品情节和故事发生过程中加以展开的空间环境。正是这个空间环境的存在，观众才能只通过故事画面就大致了解其时代背景、地理环境与世界观。由于场景与故事情节和叙事内容联系很紧密，所以也可以称其为叙事空间。如图 1-11 所示的《大鱼海棠》动画场景设计中交代了“神之围楼”通往人类世界的大场景，很明显的是与人类世界的大海相连的海洋深处的空间环境。



图 1-10 《罗小黑战记》动画开场空镜



图 1-11 《大鱼海棠》动画场景“神之围楼”与海洋的连接

叙事空间应该符合剧情内容,体现时代特征、事件性质和特点以及故事发生的地域特征、历史时代风貌、民族文化特点、角色生存环境(职业、身份、年龄、性格、爱好),交代故事发生、发展的地点和时间。例如,动画《大鱼海棠》开场的几个镜头,一个小男孩在水中的画面以及出现的一群大鱼,这些环境氛围已经可以将时空要素向观众充分展现了。

2. 营造情绪气氛

导演为刻画心理空间,根据剧本的要求,往往需要场景营造出特定的气氛和情绪基调。物质空间中的很多局部造型因素构成情调、氛围,通过这些情调氛围引发观众的联想,主观地构成另一个空间环境世界,这也是场景设计不同于其他设计之处。例如,环境设计只要把

场景设计规划好,渲染出品质清晰的画面,表现出良好的空间层次和空间关系,不要求营造出主观的情绪色彩;而动画场景设计要从剧本出发、从角色出发,设计的每一个细节要符合剧情,不但要规划设计出具有鲜明特色的场景,还要营造出相应的情绪氛围。如图 1-12 所示的《大鱼海棠》动画中“海豚”飞往“大海”时的场景,也是一种剧情的需要,交代如何才能“通灵”往人类海洋世界进发,环境采用了暖色调的渲染,也体现了一种温暖的亲情关系,而且场景根据主角的行动路线进行镜头语言的切换,这也是对剧情细节的交代;又如图 1-13 所示的《大圣归来》动画中猪八戒采用变幻法术变成小和尚的场景,原本大圣很生气地要与猪八戒进行决斗,猪八戒变幻成小和尚,而且还带着很可亲的微笑,让大圣下不了手,画面环境的色调是以绿色为主,也是渲染这种温馨的场景。



图 1-12 《大鱼海棠》动画中“海豚”飞往“大海”时的场景

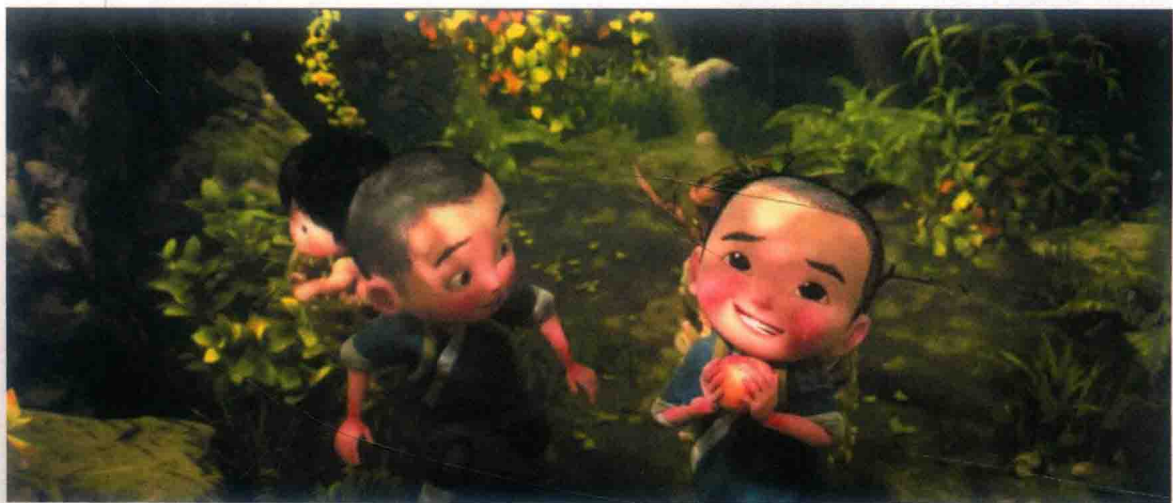


图 1-13 《大圣归来》动画中猪八戒采用变幻法术变成小和尚的场景

场景的造型功能为创造生动、真实、性格鲜明的典型角色服务。例如,角色感到开心或幸福的时候,相应地,他身边的景色也是明朗的,如阳光、鲜花等事物;如果角色感到疼痛、