

全国普通高等院校艺术设计专业教材

动画场景设计

——虚拟情境的空间构造

韩栩 著

课题一 动画场景设计及其地位

动画场景的简单阐释
动画场景的功能

课题二 动画场景设计的创作任务

场景设计的内容与目标
场景设计的总体思路

课题三 动画场景设计的基础

研读剧本
储备素材

课题四 动画场景设计的构思

四维立体空间的构思
多元表现手法的融合
多种时空形象参与叙事

课题五 动画场景的具体要求和创作原则

掌握场景设计的造型语言
创造合理的场景空间
营造动人的叙事情境

课题六 动画场景的整体造型形态设计

场景的造型风格
场景的构成方式

课题七 动画场景的构成设计

平面构成设计
立体构成设计

课题八 动画场景的色彩设计

色彩设计的内容
色彩设计的方法



全国普通高等院校艺术设计专业教材

SCENE 动画场景设计

—— 虚拟情境的空间构造

韩栩 著



南京师范大学出版社
NANJING NORMAL UNIVERSITY PRESS

图书在版编目 (CIP) 数据

动画场景设计——虚拟情境的空间构造 /韩栩著.

南京: 南京师范大学出版社, 2009.7

全国普通高等院校艺术设计专业教材

ISBN 978-7-81101-939-1/J · 97

I. 动… II. 韩… III. 动画—背景—造型设计—高等学校—教材 IV. J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字 (2009) 第 117915 号

-
- | | |
|----------|---|
| 书 名 | 动画场景设计——虚拟情境的空间构造 |
| 作 者 | 韩 栩 |
| 责任编辑 | 徐 蕾 何黎娟 |
| 出版发行 | 南京师范大学出版社 |
| 地 址 | 江苏省南京市宁海路 122 号 (邮编 210097) |
| 电 话 | (025) 83598078 83598412 83598887 83598059 (传真) |
| 网 址 | http://press.njnu.edu.cn |
| E - mail | nspzbb@njnu.edu.cn |
| 印 刷 | 苏州印刷总厂有限公司 |
| 开 本 | 850 × 1168 1/16 |
| 印 张 | 9 |
| 字 数 | 234 千 |
| 版 次 | 2009 年 9 月第 1 版 2009 年 9 月第 1 次印刷 |
| 印 数 | 1-3 600 册 |
| 书 号 | ISBN 978-7-81101-939-1/J · 97 |
| 定 价 | 39.00 元 |

出 版 人 闻玉银

南京师大版图书若有印装问题请与销售商调换
版权所有 侵犯必究

前言

当我们面对一部只有文字描述的剧本时，如何将这些抽象的、具有无限表现可能的文字转变为具象的、形象化的场景空间造型？当面对纷杂的空间元素时，我们又该如何合理安排它们的位置？如何实现疏密有致的视觉节奏与表意清晰的叙事功能的统一？如何完成动画场景心理空间的情感映射……这些都是进行动画场景设计时所面临的问题与任务，没有唯一的标准答案，但本书可为您提供完整的解题思路。

本书以动画场景设计的思路为切入点，对从最初的创意认知到场景设计的空间实现，直至完成整个动画场景的空间造型、视觉形象系统的过程逐一进行讲解，这一过程就是每一位动画场景设计者的思路顺序。在这样的思维体系的讲解中，希望本书能为学生读者提供动画场景设计的有效指导。

本书的重点不在于讲解动画场景的绘画技巧，而着重从思维方法上加以指导，引导学生建立动画场景的空间创作思维，建造“情景交融”的场景空间与心理空间的连接桥梁，最终可以在创作风格上展现动画艺术的表现力。

“思维先行”是本书重要的特点之一。场景设计属于动画的前期制作环节，这一部分的内容，对于学生来说，最重要的已经不是单纯的绘画技法表现了，在动画创作的庞大体系中，场景设计已更多地上升到观念性的高度，在一定程度上，场景的表现风格极大地影响着整部影片视觉主体的风格表现。因此，具有一个明晰、宏观的设计思路尤为重要。

我们不需要记录所谓的难点，也不需要勾画所谓的重点，阅读本书，只需要跟随我们的思路，从对大师的范例分析中去理解，在自己的实践中去思考，加上坚持不懈的练习，最后所有的成效应该体现在一幅幅具有独特风格的动画场景的设计稿中，这才是学习应有的收获。

让我们开始阅读这本教材……

韩 栩

2009年5月

目 录

前言 /001

第一部分 走进动画角色表演的舞台——创作前的认知

课题一 动画场景设计及其地位 /002

第一节 动画场景的简单阐释 /002

第二节 动画场景的功能 /003

一、为角色活动提供合理的空间 /003

二、为营造叙事情境提供条件 /005

课题二 动画场景设计的创作任务 /008

第一节 动画场景设计的内容与目标 /008

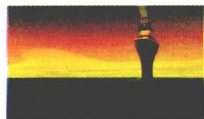
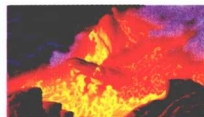
一、内容 /008

二、目标 /009

第二节 动画场景设计的总体思路 /013

一、总体造型设计 /015

二、具体造型设计 /016



第二部分 开始动画场景的创作之旅——创意构思

课题三 动画场景设计的基础 /020

第一节 研读剧本 /020

一、了解角色及作品主题 /025

二、确定场景时代特征 /030

三、确定场景的地域及民族特征 /033

四、分析剧本角色 /036

五、确定场景表现形式 /039

六、明确空间与角色的构成关系 /041

第二节 储备素材 /043

一、素材类别 /043

二、素材来源 /043

课题四 动画场景设计的构思 /047

第一节 四维立体空间的构思 /047

第二节 多元表现手法的融合 /050

第三节 多种时空形象参与叙事 /052



课题五 场景设计的具体要求和创作原则 /053

第一节 掌握场景设计的造型语言 /053

一、造型的趣味性表现 /053

二、造型的质感表现 /056

第二节 创造合理的场景空间 /059

一、造型的合理性 /059

二、空间格局的合理性 /062

第三节 营造动人的叙事情境 /067



第三部分 创建舞台——设计、绘制动画场景

课题六 动画场景的整体造型形态设计 /070

第一节 动画场景的造型风格 /070

一、写实风格场景 /070

二、卡通风格场景 /076

三、装饰风格场景 /077

第二节 动画场景的构成方式 /082

一、“主次”构成方式——有特定重点的场景 /082

二、“松散”构成方式——无特定重点的场景 /084



课题七 动画场景的构成设计 /085

第一节 动画场景的平面构成设计 /085

一、空间的布局结构 /085

二、视觉节奏创造 /098

第二节 动画场景的立体构成设计 /104

一、透视原理 /105

二、镜头画面视角 /109

三、构图样式 /112



课题八 动画场景的色彩设计 / 115

第一节 色彩设计的内容 /115

一、形态色彩设计 /116

二、光影色彩设计 /116

三、语境色彩设计 /119

第二节 色彩设计的方法 /123

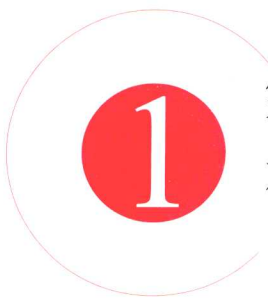
一、色彩设计的总体思路 /123

二、色彩设计的思维依据与创作规律 / 125

三、色彩设计的实现 /131



结语 /136



第一部分 走进动画角色表演的舞台 ——创作前的认知

[本部分学习重点]

动画场景设计是动画片创作不可或缺的一个重要部分，它不同于动画的背景绘制，不是一个单纯的绘画过程，而是具有极高创造性的设计过程。进行场景设计之初，我们需要对动画场景的种种定义作一个粗浅的探讨，对于场景设计的思维方法我们需要在这些讨论中去慢慢总结。各种定义和概念的厘清不是完全“形而上”的理论概括，更多是结合我们所欣赏过的优秀动画作品以及我们切实的创作实践去体会、思考。

对动画场景的认知思路应该是从场景设计在动画创作各环节中的地位入手——我们要设计它，必须先知道它到底在整部动画中扮演什么样的角色——进而通过理解动画场景的功能和作用，总结出场景设计涉及的各个层面的任务。这样的总结对于大家的创作都是有益的，使我们在进行真正的场景设计之前，目标明确，当进入到创作阶段时，我们的思路才会更加清晰、有效。

课题一 动画场景设计及其地位

第一节 | 动画场景的简单阐释

动画场景对于每一位喜爱动画影片的观众来说并不陌生，闭上眼睛回忆我们观赏过的所有动画影片，总有那么几个经典的场景留在脑海之中不能忘怀：《狮子王》中辽阔草原上气势宏大的动物集会场景；《海底总动员》中明艳奇幻的海底世界里，成群的海龟们尽情畅游的场景；《萤火虫之墓》中战火硝烟之下，相依为命的兄妹点起萤火虫“灯”的温暖感人的场景；《僵尸新娘》中诡异的地下世界里，长相可怖的新娘对新郎表白的场景（图1-1-1）……



图1-1-1

这些场景都很深入人心，但是观众们印象最深刻的是在这些绚丽的场景之下，动画明星们的经典表演所带来的或悲或喜、或兴奋或压抑的心理情感。

这些经典的表演从何而来？动画创作者应该将此作为一个结果，追溯到创作的初始状态去探讨。动画角色的成功表演除了缘于自身的造型、动作表现之外，更重要的是在合适的、具有风格的场景的衬托下所作的尽情发挥。就像拍摄电影，如果要一个现代的演员去演绎一部讲述唐代的故事，导演就必须建立一个确实可信的唐代场景，让演员“入戏”，挥洒自如地表演，从而也将观众拉进“真实”的古代社会之中。同样，在动画作品的创作过程中，我们必须把设计动画的场景作为一个至关重要的环节，正是因为那些“默默无闻”但制作精良的动画场景给动画的角色表演提供了精彩的、五光十色的舞台，才使观众浸入到动画叙事的情境之中，从而造就了那些经典的动画作品。

基于这一点认知，动画创作者在创作之初应该将动画场景分为两个层面去认识，“场景”不仅包含“场”的形态，还应有“景”的内涵。简单来说，动画场景不仅具有空间构建的形态，还具有心理层面的情境之感。

该如何理解这两个层面的定义，这涉及动画场景的功能和作用的问题。

第二节 | 动画场景的功能

众所周知，动画场景在动画中起着极其重要的作用，动画场景的不同效果直接影响了动画片整体风格的形成。优秀的动画场景设计不仅是填补镜头画面空白的手段，而且能强化主题，渲染气氛，还对塑造角色性格、表现角色心理活动等起着重要作用。

一、为角色活动提供合理的空间

1. 从单个场景元素看

动画场景囊括了动画故事情节中与角色表演相关的一切环境。包括各种自然环境，如山、水、树木、天空、土地等等，以及人文环境，如各种人造建筑物、人造景观等（图1-2-1），这些都是动画角色活动的场所。

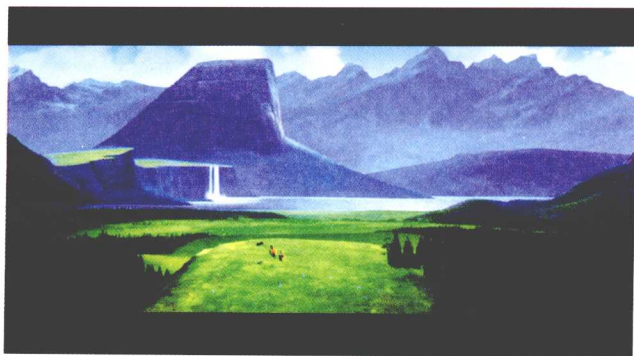


图1-2-1

2. 从组合场景元素看

单一场景元素的不同组合方法可以使动画角色在场景中自由地穿梭、表演，真正为影片的叙事提供可以活动的环境空间。

为避免空洞的说明，我们以一个作品的实例作简单的阐释。《恶童》是一部风格强烈的动画作品，它的成功并不仅仅是人物表演的真实流畅，故事情节的扣人心弦，更重要的是它创造出了一个真实却又充满高度想象的空间环境。在一幅场景画面之中，往往包含着多个国家、地区的元素特征，并且这些元素的组合方式非常和谐，形成了一个令人信服的空间环境，每个景物之间形成的空间构架是角色很好的表演场所（图1-2-2）。

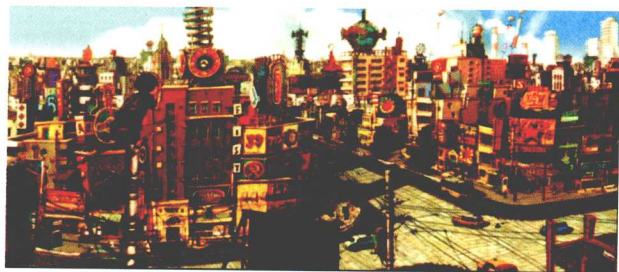


图1-2-2

二、为营造叙事情境提供条件

1. 创造叙事环境

论及动画作品的种种属性，毋庸置疑的是它的叙事特征。可以说动画作品之中包含的每个元素都是为影片的整体叙事服务的，动画场景更是突出显示了叙事的功能。不管我们讲述一个什么样的故事，总要涉及几个重要的叙述点：什么时候？什么地方？什么人？发生了什么事情？这些都是常规叙事的重点，其中时间、地点就是通过参与叙事的动画场景表现出来的。还是以《恶童》的场景为例，影片创造了一个小城镇的空间格局，所有的场景元素大量地参考了日本、中国香港、越南的建筑形态，展现出绝妙的亚洲风情，地域的指向性明确而不单一，加上运用了具有风格的色彩搭配，给观众带来一种身在其中又带着怀旧情绪的感受（图1-2-3）。

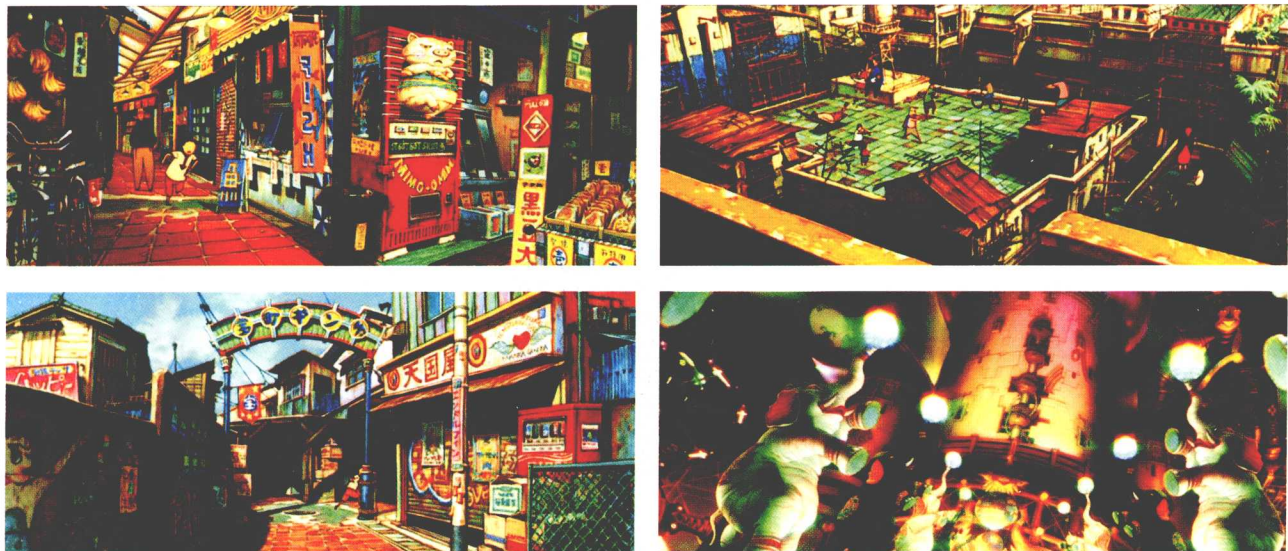


图1-2-3

2. 串联叙事线索

动画影片的叙事结构，从故事内核来说，是角色行为的动因、行为的过程、行为的结果所构建的整个叙事体系。内部的行为驱动力是故事发生、发展的源头。但是任何故事的发生一定是具有时间性和空间性的，因此从外部的表象来看，是场景的更迭、转换，也就是时空的变换完成了全部故事的表述，动画的场景是叙事线索串联的必要工具。

比如对《海底总动员》叙事场景的变换，我们可以大概地整理出一个框架：小丑鱼父子生活在美丽的大堡礁海域，一天儿子被人类抓走，带往悉尼的一个牙医诊所里，生活在一个热带鱼的鱼缸中，至此父亲开始了漫漫的寻子路，穿过了可怕的鱼雷区，越过水母群，跟随洋流，来到了悉尼的海域，最后经历艰辛，终于和儿子相见，一起回到了生活的美丽深海中（图1-2-4）。

由此可见，再复杂的故事，经过我们高度的提炼，总是可以“拎”出这么个简单的线索来，而且我们可以发现，这些线索的关节就是不同的场景。几个场景中发生的主要故事串联整合了全部的叙事内容。

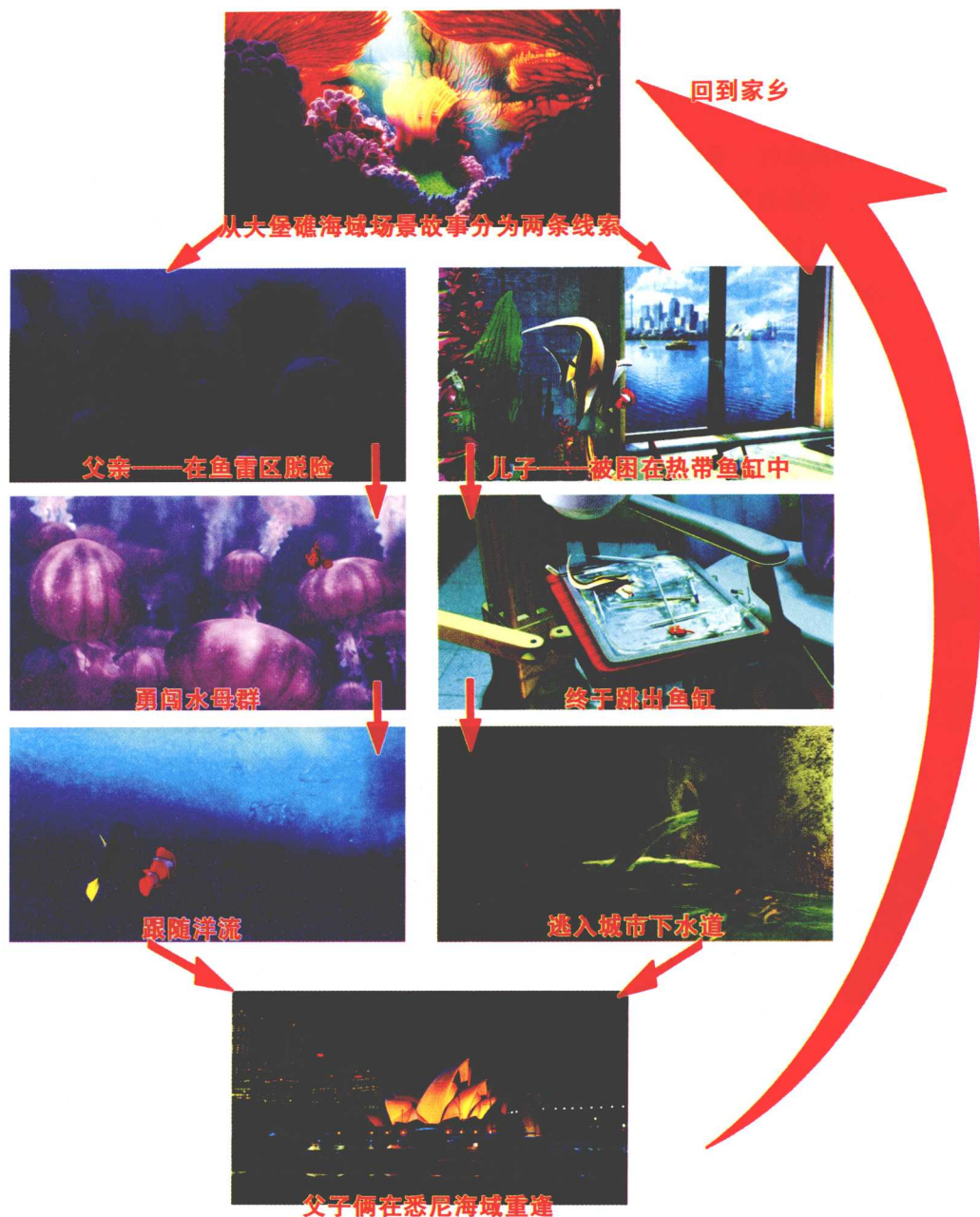


图1-2-4

场景的变化能够很自然地使观众心理重心发生偏移，引导观众从一个叙事重点转移到另一个叙事重点，从而自发地组合、连贯整个故事情节。

3. 情景交融的情感导向

“情”和“景”这两个字总是一块儿出现的，情应景，景生情，情景交融，触景生情，说明景物对于观者来说不是简单的空间化的构架，而是心理层面的联想和感悟，是人们情感语言的一个重要表达方式。各种不同景物元素的组合和符号化的意义相互作用，为观众创造了一个特殊的“情感气场”。我国自古就有很多借景抒情的诗句，比如“相见时难别亦难，东风无力百花残”、“春风又绿江南岸，明月何时照我还”，以及最具有直白的画面感的“枯藤老树昏鸦，小桥流水人家，古道西风瘦马。夕阳西下，断肠人在天涯”。这

首词中的枯藤、树、鸦、桥、水、人家、古道、风、马、夕阳等等都是很直接的描写和表现，为的是引出“断肠人”孤寂的心理状态，所有的景物都是为情感而生，所有景物的描写都是为“断肠”这一强烈感受所作的积淀。

动画场景也具有同样的情感导向的功能。同样的景物在不同时间下具有不同的情感含义，这是由场景元素的色彩、光影关系所产生的心理映射。比如在影片《狮子王》（图1-2-5）中，草原上具有代表性的“荣耀石”——狮子王召集动物的至高宝座，在主人公幼年时期显得高贵、庄严，给观众传达一种欣欣向荣的美好感受；当反面角色“刀疤”统治草原时，“荣耀石”则显得阴暗、压抑，表现出统治的黑暗，也表现了动画角色的悲怆心理；若干年之后，青年狮子王夺回自己的统治权，与叔叔大战之时，“荣耀石”火光冲天，渲染角色誓死捍卫正义的决心；最终草原恢复以往的统治秩序，“荣耀石”又充满了勃勃生机。景物的变化直接和故事的情节相连，充分传达了动画角色的情感。在动画作品中，场景的变化和转换，在不经意间对观众生产了很强的支配力，引导观众去感受剧本传达的情感信息，帮助观众理解影片的主题。



图1-2-5

思考与练习：

1. 选取一部动画作品，感受场景与角色运动的关系。
2. 在与题1同样的作品中，用简要的场景截图提炼影片的叙事线索。

课题二 动画场景设计的创作任务

上一课题我们简单了解的是动画场景基本概念，并未切实地深入到设计创作的层面。本课题我们需要结合动画场景的各种作用，来了解进入创作阶段之后，场景设计的任务到底是什么。必须强调的是，这里我们着重探讨的是设计的方法和总体思路，而不是具体的绘画技巧。我们学习的是如何将动画场景根据剧本要求，从无到有地设计出来，这是具有高度创造性的工作。优秀的场景设计师在设计之初，要做到思路明晰，目标明确。绘画技巧是场景设计师基本的技能，而创新的设计理念以及对于场景空间造型敏锐的艺术感觉是设计师在学习、工作生涯中需要不断学习积累的。

第一节 | 动画场景设计的内容与目标

一、内容

从最根本的层面来看，所有的动画影片都可以被分成两个要素：

(1) 具有行为能力和表演能力的动画角色。

(2) 具有空间造型属性的静态场景（有时也有运动，比如风吹动的树叶，但这些景物还是作为背景被放置在镜头画面的“后方”）。

动画场景设计就是指在动画情节发展过程之中，与符合故事叙事线索的角色表演相关的景物设计。其具体的内容包括了诸如角色的活动场所、整体的时代环境以及社会环境、自然环境，等等。并且在某些特殊的需要下，除了静态的自然景物、人文景物之外还有以人物或动物作为画面的背景环境。如在动画影片《回忆的点点滴滴》中（图2-1-1），山、水、天空、树木属于场景设计的范畴，同样，远处耕作的人们也是作为这一情境的背景被放在了整个场景的设计之中。



图2-1-1

二、目标

场景设计是动画镜头画面造型设计中的一个极为重要的组成部分，在最终完成的影片中，它与剧中人物是既和谐统一又对立反衬的造型要素。

（一）为动画作品中的角色提供活动环境

场景设计所提供的人物活动的环境空间不仅仅是简单的空间搭建，还必须提供相当多的内容，如地域、天体、季节、民族、文化表现、历史、时代、政治、经济的背景依据，并且在作品中成为表现或激化戏剧冲突，预示甚至导向戏剧结局的剧作因素。比如动画艺术短片《山顶小屋叮咚响》（又名《世界的尽头》）中，场景设置在一个极端化的环境里——山的尖顶上的一幢小屋子，所有的人进出之后小屋子都要向一边倾斜，最后也是由于小屋的环境特点，落入山坳，形成另一个极端的地理格局。整部短片从场景展开至场景结束，充满趣味（图2-1-2）。

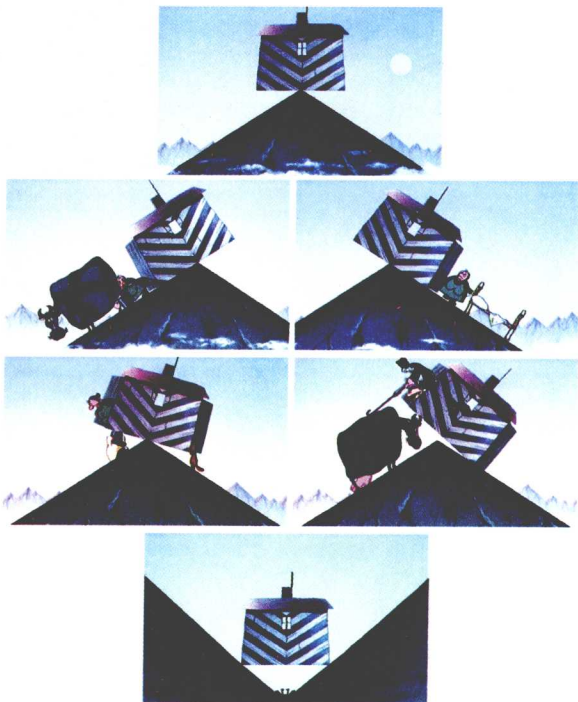


图2-1-2

（二）为动画创作的其他阶段提供重要依据

1. 为导演提供镜头调度的依据

动画的场景设计必须完成整个场景的色彩气氛图、平面坐标图、立体鸟瞰图、景物结构分解图等设计工作，这些设计稿为动画导演提供了镜头调度、运动主体的场面调度等方面的依据。如图2-1-3为动画影片《哈尔的移动城堡》的手绘场景设计稿，这是女主角苏珊做帽子的房间。其实这一场景只是房间的一角，并且仅仅在影片开头部分出现了几次，并不是重要的场景，但是为了使得这个空间真实合理，便于动画演员的行动和摄影机的场面调度不会出现镜头的“穿帮”（比如，第一个镜头中房间的门在桌子的右边，第二个镜头中门却在桌子的左边等不合理的空间元素构建），导演在画稿旁边还详细地绘制了整个房间的平面图（图左边为导演的场景设计图与平面图，右边是此场景的各角度的场景元素，我们比较之下可以看出，最后成片的场景布局完全符合导演的构想），这个平面图为后面的镜头设置提供了重要的依据，也体现了创作者严谨的创作态度。

除此之外，场景设计稿中往往会表现出创作者对镜头的视点、视距、画面的构图样式的构想，并且设计稿中包含的景物之间的透视关系、光影变化是创作者对影片空间想象的依据。



图2-1-3

2. 为镜头画面设计稿和背景制作者提供直接参考资料

场景设计完成之后必须能够给镜头设计稿和绘景师提供视觉参考，并且在表现空间的内容方面形成一种确定的定向约束，为分镜头画面的绘制和整个影片的叙事呈现可参考的蓝图。我们还是以《哈尔的移动城堡》为例（图2-1-4），这是导演宫崎骏的手绘草图，这张图看似凌乱，但只要我们细细观看就会发现场景的每一个细节都被设计得非常充分：前景中桌上摆设的瓶罐、书籍，甚至桌子边缘的木刻花纹；中景中天花板上悬挂的吊灯；背景中的窗帘、堆放的各种杂物……所有细节几乎都在这么一张潦草的初始设计稿中表现了出来。

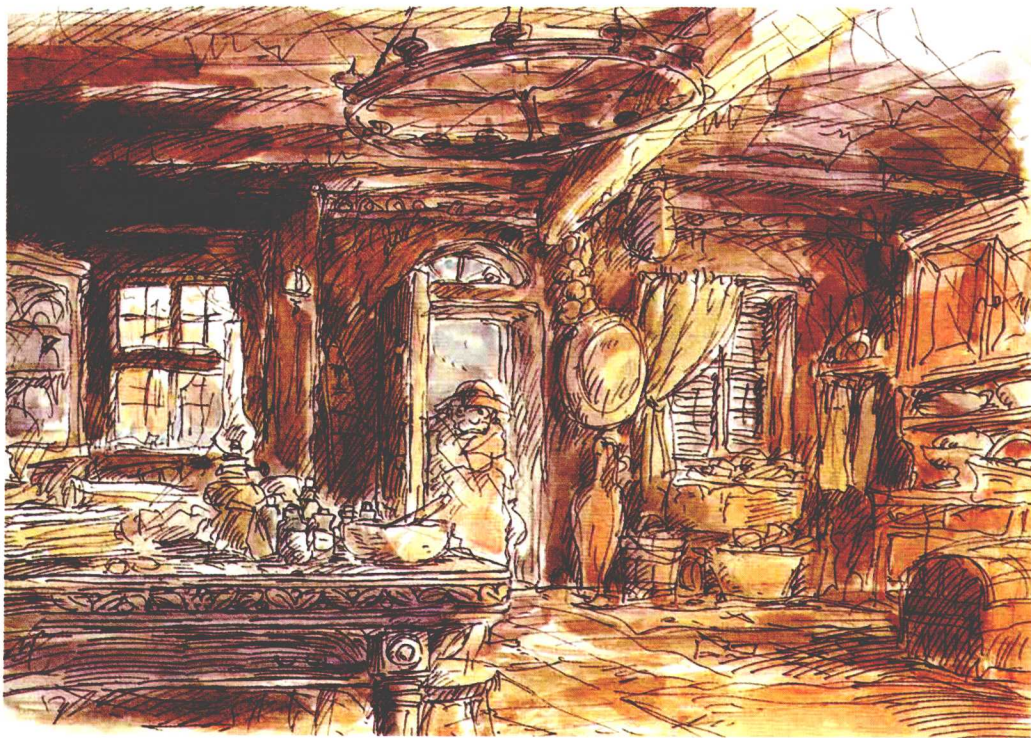


图2-1-4