



21世纪中国高职高专美术·艺术设计专业
精品课程规划教材

动画场景设计

Animation Layout Design

主 编 徐 令 陈德俊
副主编 韩 洁 徐 丹 闫 化
编 著 徐 令 韩 洁



北方联合出版传媒(集团)股份有限公司
辽宁美术出版社

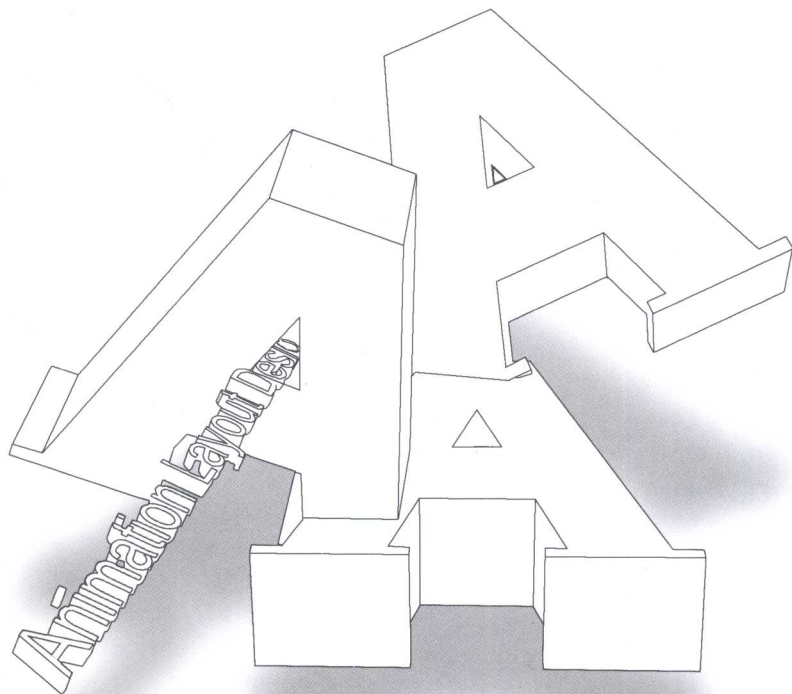
21世纪中国高职高专美术·艺术设计专业

精品课程规划教材

动画场景设计

Animation Layout Design

主 编 徐 令 陈德俊
副主编 韩 洁 徐 丹 闫 化
编 著 徐 令 韩 洁



北方联合出版传媒(集团)股份有限公司
辽宁美术出版社

21世纪中国高职高专
美术·艺术设计专业精品课程规划教材

总主编 范文南
总策划 范文南
副总主编 洪小冬
总编审 苍晓东 方伟 光辉 李彤
王申 关立

编辑工作委员会主任 彭伟哲
编辑工作委员会副主任
申虹霓 宋柳楠 童迎强 刘志刚
编辑工作委员会委员

申虹霓 宋柳楠 童迎强 刘志刚 苍晓东 方伟
光辉 李彤 林枫 关克荣 肇齐 郭丹
罗楠 严赫 范宁轩 王东 彭伟哲 薛丽
张思晗 孙雪初 高焱 崔巍 高桂林 张帆
王振杰 刘时

印制总监
鲁浪 徐杰 霍磊

图书在版编目(CIP)数据

动画场景设计/徐令, 陈德俊编著.
—沈阳: 北方联合出版传媒(集团)股份有限公司
辽宁美术出版社, 2009.7
21世纪中国高职高专美术·艺术设计专业精品课程规划教材
ISBN 978-7-5314-4299-8

I. 动… II. ①徐…②陈… III. 动画—背景—造型设计—
高等学校: 技术学校—教材 IV. J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字(2009)第130052号

出版发行 北方联合出版传媒(集团)股份有限公司
辽宁美术出版社

经 销 全国新华书店

地址 沈阳市和平区民族北街29号 邮编: 110001
邮箱 E-mail: lnmscbs@163.com
网址 <http://www.lnpgc.com.cn>
电话 024-23404603

封面设计 范文南 洪小冬 彭伟哲 林枫
版式设计 彭伟哲 薛冰焰 吴烨 高桐

印刷
沈阳美程在线印刷有限公司

责任编辑 彭伟哲 肇齐
技术编辑 徐杰 霍磊
责任校对 张亚迪
版次 2009年8月第1版 2009年8月第1次印刷
开本 889mm×1194mm 1/16
印张 6
字数 80千字
书号 ISBN 978-7-5314-4299-8
定价 42.00元

图书如有印装质量问题请与出版部联系调换
出版部电话 024-23835227

学术审定委员会主任

苏州工艺美术职业技术学院院长

廖 军

学术审定委员会副主任

南京艺术学院高等职业技术学院院长

郑春泉

中国美术学院艺术设计职业技术学院副院长

夏克梁

苏州工艺美术职业技术学院副院长

吕美利

学术审定委员会委员

南京艺术学院高等职业技术学院艺术设计系主任

韩慧君

南宁职业技术学院艺术工程学院院长

黄春波

天津职业大学艺术工程学院副院长

张玉忠

北京联合大学广告学院艺术设计系副主任

刘 楠

湖南科技职业学院艺术设计系主任

丰明高

山西艺术职业学院美术系主任

曹 俊

深圳职业技术学院艺术学院院长

张小刚

四川阿坝师范高等专科学校美术系书记

杨瑞洪

湖北职业技术学院艺术与传媒学院院长

张 勇

呼和浩特职业学院院长

易 晶

邢台职业技术学院艺术与传媒系主任

夏万爽

中州大学艺术学院院长

于会见

安徽工商职业学院艺术设计系主任

杨 帆

抚顺师范高等专科学校艺术设计系主任

王 伟

江西职业美术教育艺术委员会主任

胡 诚

辽宁美术职业学院院长

王东辉

郑州师范高等专科学校美术系主任

胡国正

福建艺术职业学院副院长

周向一

浙江商业职业技术学院艺术系主任

叶国丰

联合编写院校委员(按姓氏笔画排列)

丁 峰	马金祥	孔 锦	尤长军	方 楠	毛连鹏
王 中	王 礼	王 冰	王 艳	王宗元	王淑静
邓 军	邓澄文	韦荣荣	石 硕	任 陶	刘 凯
刘雁宁	刘洪波	匡全农	安丽杰	朱建军	朱小芬
许松宁	何 阁	余周平	吴 冰	吴 荣	吴 群
吴学云	张 芳	张 峰	张远珑	张礼泉	李新华
李满枝	杜 鹃	杜坚敏	杨 海	杨 洋	杨 静
邱冬梅	陈 新	陈 鑫	陈益峰	周 巍	周 箭
周秋明	周燕弟	罗帅翔	范 欣	范 涛	郑祎峰
赵天存	凌小红	唐立群	徐 令	高 鹏	黄 平
黄 民	黄 芳	黄世明	黄志刚	曾传珂	蒋纯利
谢 群	谢跃凌	蔡 笑	谭建伟	戴 巍	

学术联合审定委员会委员(按姓氏笔画排列)

丁耀林	尤天虹	文 术	方荣旭	王 伟	王 斌
王 宏	韦剑华	冯 立	冯建文	冯昌信	冯顺军
卢宗业	刘 军	刘 彦	刘升辉	刘永福	刘建伟
刘洪波	刘境奇	孙 波	孙亚峰	权生安	宋鸿筠
张 省	张耀华	李 克	李 波	李 禹	李 涵
李漫枝	杨少华	肖 艳	陈 希	陈 峰	陈 域
陈天荣	周仁伟	孟祥武	罗 智	范明亮	赵 勇
赵 婷	赵诗镜	赵伟乾	徐 南	徐强志	秦宴明
袁金戈	郭志红	曹玉萍	梁立斌	彭建华	曾 颖
谭 典	潘 沁	潘春利	潘祖平	濮军一	

序 >>

当我们把美术院校所进行的美术教育当做当代文化景观的一部分时，就不难发现，美术教育如果也能呈现或继续保持良性发展的话，则非要“约束”和“开放”并行不可。所谓约束，指的是从经典出发再造经典，而不是一味地兼收并蓄；开放，则意味着学习研究所必须具备的眼界和姿态。这看似矛盾的两面，其实一起推动着我们的美术教育向着良性和深入演化发展。这里，我们所说的美术教育其实有两个方面的含义：其一，技能的承袭和创造，这可以说是我国现有的教育体制和教学内容的主要部分；其二，则是建立在美学意义上对所谓艺术人生的把握和度量，在学习艺术的规律性技能的同时获得思维的解放，在思维解放的同时求得空前的创造力。由于众所周知的原因，我们的教育往往以前者为主，这并没有错，只是我们更需要做的一方面是将技能性课程进行系统化、当代化的转换；另一方面需要将艺术思维、设计理念等这些由“虚”而“实”体现艺术教育的精髓的东西，融入我们的日常教学和艺术体验之中。

在本套丛书实施以前，出于对美术教育和学生负责的考虑，我们做了一些调查，从中发现，那些内容简单、资料匮乏的图书与少量新颖但专业却难成系统的图书共同占据了学生的阅读视野。而且有意思的是，同一个教师在同一个专业所上的同一门课中，所选用的教材也是五花八门、良莠不齐，由于教师的教学意图难以通过书面教材得以彻底贯彻，因而直接影响到教学质量。

学生的审美和艺术观还没有成熟，再加上缺少统一的专业教材引导，上述情况就很难避免。正是在这个背景下，我们在坚持遵循中国传统基础教育与内涵和训练好扎实绘画（当然也包括设计摄影）基本功的同时，向国外先进国家学习借鉴科学的并且灵活的教学方法、教学理念以及对专业学科深入而精微的研究态度，辽宁美术出版社会同全国各院校组织专家学者和富有教学经验的精英教师联合编撰出版了《21世纪中国高职高专美术·艺术设计专业精品课程规划教材》。教材是无度当中的“度”，也是各位专家长年艺术实践和教学经验所凝聚而成的“闪光点”，从这个“点”出发，相信受益者可以到达他们想要抵达的地方。规范性、专业性、前瞻性的教材能起到指路的作用，能使使用者不浪费精力，直取所需要的艺术核心。从这个意义上说，这套教材在国内还是具有填补空白的意义。

21世纪中国高职高专美术·艺术设计专业精品课程规划教材系列丛书编委会

目录

contents

序

第一章 动画场景设计概述

007

第一节 动画场景设计的概念 / 008

第二节 场景的功能 / 008

一、交代时空关系 / 008

二、营造情绪气氛 / 009

三、刻画角色性格、心理 / 009

四、场景是动作的支点 / 010

五、强化矛盾冲突 / 010

六、叙事功能 / 010

七、隐喻功能 / 011

第三节 场景的特性 / 011

一、时间性 / 011

二、运动性 / 011

第四节 动画场景设计的要求 / 012

一、从剧本出发, 从生活出发 / 012

二、与角色统一的线条感 / 012

三、写实基础上的绘画感 / 012

第二章 动画场景的创作方法

013

第一节 动画场景设计的种类 / 014

第二节 动画场景设计的构思 / 015

一、树立整体造型意识 / 015

二、形成基调 / 015

三、确立造型 / 015

第三节 动画场景画面构图的处理方法 / 016

第四节 动画场景的空间构成 / 016

一、点 / 016

二、线 / 017

三、面 / 018

四、体 / 019

第五节 动画场景的空间表现 / 021

一、空间的概念 / 021

二、动画场景的要素与分类 / 021

三、空间形态的心理感受 / 022

四、塑造场景空间的方法 / 022

五、场景空间在动画影片中的作用 / 026

第三章 动画场景的色彩运用

029

第一节 色彩的基本原理 / 031

一、色彩的种类 / 031

二、色彩的属性 / 031

— 第四章 动画场景的制作流程 045

第二节 色彩的基调 / 033

- 一、色相基调 / 034
- 二、明度基调 / 034
- 三、纯度基调 / 035

第三节 色彩的对比 / 036

- 一、色相对比 / 036
- 二、明度对比 / 038
- 三、纯度对比 / 039

第四节 色彩的调和 / 041

- 一、类似调和 / 041
- 二、对比调和 / 043

第五节 色彩的装饰性 / 044

第一节 场景透视的表现功能 / 046

- 一、场景镜头画面透视的基本概念 / 046
- 二、透视方法 / 046
- 三、透视的画法 / 048

第二节 二维动画场景制作 / 049

- 一、动画场景设计图的制作 / 049
- 二、场景绘制的方法 / 051
- 三、二维动画场景制作中应注意的问题 / 055

第三节 三维动画场景制作 / 059

- 一、建模 / 059
- 二、材质 / 060
- 三、灯光 / 061

第四节 定格拍摄动画场景制作 / 063

- 一、模型的制作 / 063
- 二、灯光的布置 / 063

— 第五章 动画场景设计图的制作 065

第一节 场景效果图的制作 / 066

- 一、画幅规格 / 066
- 二、景别 / 066
- 三、构图 / 067

第二节 场景效果图的绘制方法 / 068

- 一、天空的绘制 / 068
- 二、地面的绘制 / 069
- 三、花草的绘制 / 070
- 四、树的绘制 / 072
- 五、全景的绘制 / 073
- 六、外景的绘制 / 073

— 第六章 经典动画场景创作赏析 077

第一章 动画场景设计概述



一 本章重点 >

动画场景设计的功能

一 学习目标 >

1. 动画场景设计的概念和特点;
2. 动画场景的功能及特性;
3. 动画场景设计的要求。

一 建议学时 >

4学时。

第一章 动画场景设计概述

第一节 动画场景设计的概念

“场景”是一个复合词，“场”是表示时间概念，是指每个故事的一个片段，而“景”是表示空间概念，指景物。由此可见场景指的是时间中的空间。动画场景设计就是指动画片中除角色造型以外的一切景物造型设计，场景随着时间的改变而发生改变。动画影片的主体是动画角色，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要完成的设计任务。动画影片的场景是展开剧情、刻画人物的特定空间环境。场景设计既要有高度的创造性，又要有很强的艺术性。一般分为内景、外景和内外结合景。场景设计要完成的常规设计图包括：场景效果图（或称气氛图）、场景平面图、场景立体图、场景细部图、场景结构鸟瞰图，并可以制作场景模型。

第二节 场景的功能

一、交代时空关系

1. 视觉空间

在各种平面绘画中，所表现的形象和动作是固定的、静止不变的，不能直接显示出时间过程，其对时间的表现只能是暗示性的，或是通过画面的内容来隐含时间的因素。而动画则是通过时间和空间来表现形象的时空艺术。在动画中，时间和空间共存共生，它在时间上是发展的、延续的，可以表现实际的时间。

在动画艺术的发展过程中，积累了多种形式的时间处理手法，其中包括时间的延伸、变形、压缩和定格，以及时间因素对“蒙太奇”手法的运用和剪辑的作用等。上述诸多时间处理手法是动画艺术创作特有的思维方式，这也是有别于其他绘画艺术的一个重要特点。

绘画中的时间通常分为播放时间、叙事时间。

播放时间就是动画片播放的实际时间，也称片长。电影动画片一般在80分钟左右，电视动画片则通常在5分钟、10分钟、20分钟左右。动画片的容量取决

于播放时间的长度，每个镜头、每场戏的长短直接影响到影片的结构、节奏和整体的叙事风格。

叙事时间指的是动画片中的视听语言展开的时间，即对故事内容进行描述、表现的时间。动画场景对叙事时间的表现，可以做到非常形象、直观。比如，用以表现时间概念，可以通过一个院落的空间场景来实现，画面构图固定不变，光线由院落一侧斜照过来，地面上有另一侧院墙的投影，然后地面没有了阴影，但光亮感很强，再后来光线从另一方向照过来，院墙的投影也换了一个方向，最后院落环境变暗，室内灯光亮起来。这就是以一种简单、直观的方式表现出一天中时间的流变。

动画片中的时空关系可以突破常规的时间概念，根据故事情节的需要，既可以按照自然时序的规律表现时间，也可以任意进行切换组合，对动画的时间进行主观化的处理。因此，动画的叙事时间作为一种特有的表现手法，具有相当的自由度。

2. 运动空间

动画最显著的特点就是“动”，只有表现了运动



图1-1

才是动画区别于其他绘画的标志,才能提升动画的价值和存在的意义。绘画中的一切都处在一个固定的空间,处于一种静止不变的状态,画面中人物的动作、物象的运动都要依赖于观者根据自身的生活经验所进行的联想、想象和推测;而动画最擅长表现的就是运动,时间因素、空间因素和运动是动画最基本的特征,在时间流动和变幻的过程中展开故事,展现空间的概念。

动画的运动性主要体现在两个方面:一是指角色或物体的运动以及由于物体的运动所造成的位移和变形。二是指由于镜头的运动(如推、拉、摇、移、升、降等)和镜头画面的景别、构图、角度的变化所形成的运动。

动画的运动不受时间、空间和自然规律、物理现象的限制和影响,可谓是天马行空,任意驰骋,极端自由。因此,进行场景的设计要最大限度地调动起积极的思维和适应性,充分发挥想象,巧妙构思,大胆创造,为人们提供完美的运动空间和艺术美感。

二、营造情绪气氛

在场景设计中,根据剧本的要求,需要从剧情出发,营造出各种不同气氛的环境空间。这里的气氛必须与角色的情绪相呼应,通过环境空间的不同基调准



图1-2

确地传达出各种复杂的情绪,如孤独、悲伤、紧张、烦躁、温馨、热情、浪漫等(如图1-1、图1-2所示)。

三、刻画角色性格、心理

场景的造型功能是多方面的,集中到一点,就是刻画角色,为创造生动、真实、性格鲜明的典型角色服务。

动画片中的角色与一般的影视片中的角色不一样。一般影视片中的角色专指人物而言,但动画片中的角色则要宽泛得多,可以是人物,也可以是动物或植物,甚至可以是桥梁、建筑、家具、汽车、云朵、海浪等,一切有生命或无生命的对象均可以进行拟人化的塑造与刻画,它打破了现实世界中的逻辑系统,想象力在这里处于主宰地位,这是动画片提供给我们的自由的创作空间(如图1-3、图1-4所示)。

角色与场景之间是相互依存的关系。觉得活动必须在一定的空间中展开,场景为角色的性格塑造和活动提供环境空间,即在典型的环境中表现典型角色的典型性格。刻画角色就是展现角色的性格特点、精神面貌和心理活动。

场景刻画角色必须以角色的个性为依据,以此来确定场景的内容和特征,运用各种不同的造型因素和



图1-3



图1-4

手段,塑造符合剧情需要、展现角色性格、突出角色个性的场景形象。需要强调的是,在设计过程中,必须在比较和对比中寻找差异,使设计作品具有鲜明的个性特征,能够突出所要表现的内容。

场景刻画角色包括物理空间和心理空间两个方面。物理空间是指角色的兴趣爱好、职业特征、生活习惯等,心理空间则是表现角色内心活动的形象空间。心理空间是角色情绪和情感的外化与延伸形式,可以对角色的心理活动和情感世界进行烘托,具有抒情和表意的功能。场景对角色心理的烘托所运用的手段和造型元素是多种多样的,如结构、色彩、光影以及镜头的调度等,这些都是塑造角色心理空间的重要手段。多数情况下,在场

景设计中,各种不同的造型元素和手段往往是综合运用,以最大限度地满足刻画角色的需要。

四、场景是动作的支点

动作就是角色的行为。角色的动作是角色内心活动的外部表现,是角色在与周围环境或角色之间关系的矛盾冲突中心理活动的反映。动画影片的场景以刻画角色、塑造角色为目的(如图1-5所示)。

五、强化矛盾冲突

每一部动画或者每一部影视作品,在叙述故事、刻画人物的时候,都会设计一定的矛盾冲突,而这个矛盾冲突往往是一部戏中的重头戏,也是一部戏的高潮;是主要事件中主要人物活动的主要场景。故事中的矛盾冲突通过剧情中矛盾的不断激化,最后达到高潮,这个过程正是吸引观众之所在。矛盾越是激烈,越能吸引观众,从而达到惊心动魄、引人入胜的效果。根据剧情的需要而设置的场景变化可以直观地、有效地表达和强化剧中的矛盾冲突。

六、叙事功能

通常情况下,影视剧中的叙事功能,主要是由演员来实现的,包括台词和形体动作等。但是,在某些情况下,场景可以在没有角色出现的情况下独立地推



图1-5



图1-6



图1-8



图1-7

动叙事，从而实现叙事的功能，甚至比角色的表演更能打动观众，收到“此时无声胜有声”的效果（如图1-6、图1-7所示）。

七、隐喻功能

如图1-8所示。

第三节 场景的特性

叙事时间。

一、时间性

动画中的时间可以分为：播映时间、事件时间、

二、运动性

动画中的运动主要表现在两个方面：一是指空间中的角色和物体的运动以及由于物体不同速度的移动

而引起的位移和变形。二是指镜头的各种运动方式,如推、拉、摇、移、升、降等,以及镜头画面的景别,角度、构图的变化形成的运动画式(如图1-9所示)。



图1-9

第四节 动画场景设计的要求

一、从剧本出发,从生活出发

熟读、理解剧本;明确历史背景、时代特征;明确地域民族特点;分析任务;明确影片风格;深入生活,收集素材。做到场景造型风格与人物风格和谐统一。

二、与角色统一的线条感

“线条感”指的是在场景绘制中,应有明确的轮廓线处理。

三、写实基础上的绘画感

动画场景造型的美术风格影响、决定了动画影片的美术风格。它是动画造型的基础,因为场景中的内容将充满整个镜头的画面,镜头画面中可以没有角色,但一定会有场景,场景占据镜头画面绝大部分的面积,角色虽然是影片的主体,但往往只在画面中占很小的面积。可以说,观众的眼睛始终被场景包围着(如图1-10所示)。



图1-10

【复习参考题】

- ◎ 如何引导学生正确认识动画场景设计的概念以及在动画片中的作用。
- ◎ 剧本和动画场景之间的关系。
- ◎ 以一部动画片为例,分析人物角色造型与场景空间的关系。

动画场景的创作方法

第一章

— 本章重点 >

动画场景设计的构思以及场景的表现手段

— 学习目标 >

1. 动画场景设计的种类;
2. 动画场景设计的构思;
3. 动画场景的空间构成及其表现手段。

— 建议学时 >

12学时。



第二章 动画场景的创作方法

第一节 动画场景设计的种类

动画场景一般分为内景、外景和内外结合景（如图2-1~图2-3所示）。

从故事题材的角度分类，动画场景可分为现实生活类、古代生活类、科幻类、魔幻类等；从场景所要

表现的内容分类，动画场景可分为自然风景类、城市建筑类、意象空间类（科幻、魔幻等想象中的而非现实生活中所具有的场景）和抽象的气氛场景类（不出现任何具象的实物，只用一些抽象的构成或符号来传达人物的情绪变化）等。



图2-1 外景



图2-3 内外结合景



图2-2 内景

第二节 动画场景设计的构思

一、树立整体造型意识

在进入动画场景设计之前,必须熟悉和理解剧本的内容和主题,了解历史背景,明确时代特征和地域、民族特点,深入分析人物角色,把握主题,确立动画片的风格类型。在此基础上,深入生活,广泛收集素材,使场景造型与作品的主题相符合,其所反映的时代特征、地域特色、民族特点都能服务于角色的造型,即形式服从内容,环境空间的营造要能围绕主题来展开。

整体造型意识是指一部动画片中总体的、统一的造型创造观念。需要把握的原则是:叙事时空的连续性、角色与场景的融合性、造型意识的大众性和艺术风格的整体性。作为一名场景设计师,要有驾驭整个作品的力量,树立整体的造型意识,从宏观上把握整体的造型风格。

整体意识是一切艺术创作的基本要求。动画场景设计构思的正确方法是:先确立整体的思路,再进行各局部的设计,最后进行总体的归纳整理。

在具体的设计和制作过程中,动画场景设计师要从导演角度全面考虑设计方案,从叙事的需要出发,以角色的活动、动作为依据,以刻画角色为中心,使最后完成的场景设计能够深化主题,为故事的展开和剧情的表现提供合理的、恰如其分的空间环境。

在当代许多优秀的影视作品中,形成了一种强调造型意识的趋势,即淡化语言表述的说明性、叙说性,强调造型语言的叙事性和抒情、表意的功能,如《英雄本色》、《十面埋伏》、《赤壁》等在造型语言方面都具有鲜明的特色。动画片可以吸收这些优秀电影中的视听表现手法,同时有机地结合其他手段,

充分发挥每一种造型元素的作用,探索最佳的造型处理方式,形成具有鲜明特色的视听语言形象,从而吸引更多的观众。

二、形成基调

场景设计是为表现主题服务的,在进行动画片场景设计的时候,必须牢牢把握剧本的主题,重视艺术表现的主线和思想实质所在。那么,如何通过视觉形象准确地表达剧本的思想实质呢?首先要解决的问题就是要寻求和确立作品的基调。

动画的基调好比音乐的主旋律,有一个基本的情调,或热情奔放,或英武雄壮,或庄严肃穆,或幽默诙谐。动画片的基调是通过造型风格、情节节奏、人物情绪、色彩和场景气氛等因素的综合作用所表现出的情绪和情感的特征。

三、确立造型

动画场景的造型形式,是体现动画风格、反映设计艺术追求的重要因素。场景的造型形式直接体现出一部动画片的整体绘画风格、空间结构,因此设计者应该仔细研究整体与局部、局部与局部之间的关系,探求恰当而又独特的造型形式,并在此基础上形成自身的基本风格。

纵观世界各国动画造型形式的演变、发展过程,可以发现,在每部动画片中,设计者都力求具有独到的造型风格。同时,有一个现象特别值得关注:这些动画片造型风格的演变、发展过程,恰恰是按照世界造型艺术语言的演变、发展过程的同一个模式走过来的,即从装饰绘画效果到写实效果。这里的写实效果起先是由写实性绘画来完成的,当数字技术引入动画制作以后,即由三维软件技术来实现,但当这种写实效果走到极端以后,引起了人们的审美疲劳和厌烦,

代之而起的是对传统手法的回归，即尽量少用或不用数字技术，采用20世纪上半叶流行的人工勾线水彩着色的方法，追求返璞归真的艺术效果，使人产生亲切感。

多年来，美国、日本和韩国的动画片都在造型形式的探索上做出了努力，尤其是以迪斯尼为代表的美

国动画片，创造了许多具有独特风格的造型形式，在全球范围内取得了决定性的成功。这取决于设计者的整体构思、准确把握主题和确定基调，不断探索新的造型形式，并具有属于自己的独特风格。迪斯尼动画片的成功充分说明，不同主题内容的动画作品，必须采用不同的表现语言，寻找恰当的、独特的造型形式。

第三节 动画场景画面构图的处理方法

“构图”在中国古代画论里称为“经营位置”，它是指画面中的整体布局。一幅场景设计得是否符合美学原则，取决于景物之间、景物与其他基本形态之间是否交融，位置关系的处理是否赏心悦目，各个部分的比例尺度是否符合观众的审美要求，即构图是否合适恰当。因此，动画场景画面构图的处理，必须做

到画面中的景物相互之间穿插合理，形成一种和谐的主次关系、疏密关系、层次关系、空间关系、色彩关系等。场景设计时，需要反复斟酌，画面各景物之间往往要作必要的删改和添加，体现出一种自然的情趣，使各个部分的摆布恰到好处，要避免将关联度不大甚至不相干的东西生硬地拼凑在一起，以免显得杂乱无章、主次不分。

第四节 动画场景的空间构成

世界上的一切有形物体，无论怎样千变万化，都具有具体的形态和一定的构成要素，其最基本的形态要素是点、线、面、体四种，由这四种基本的形态要素进行组合，便可以创造出无数具象的和抽象的造型，构成要素是指物体的大小、方向、明暗、色彩、肌理等。

在研究动画场景的空间构成之前，首先要对各个形态要素的基本常识和特征进行学习和研究，然后，用它们去表现丰富多变的动画场景。

一、点

“点”是一切形态的基础。在几何学定义上，点只有位置而没有大小，是最小的空间单位。点是线的开端和终结，两个线段的相交处即构成了点。

点是具有空间位置的视觉单位，它是相对于形

态和面积而言的。它没有上下左右的连接性和方向性，其大小不得超过作为视觉单位的“点”的限度，否则，它就失去了点的性质，而变成“形”或“面”了。其区分的界限，取决于与所处的具体位置的对比关系。例如，夜空中闪烁的星星，尽管有的星球之大超过地球数百倍，但在无尽的宇宙当中，它却成了一个点。又如，一艘巨轮相对于浩瀚的大海而言，便有点的性质。因此，凡与周围其他造型要素相比较具有凝聚视觉作用的形体，我们都可以称之为点。

点在画面中的作用是作为力的中心而存在的。当画面中只有一个点时，我们的视线就会集中在这个点上。因此，点在画面的空间中具有张力的作用，在视觉心理上有一种扩张感。当空间中的两个同等大小的点存在时，其张力作用就表现为连接两个点之间的视线，我们的视线就会往返于两点之间，形成一段无形的心理上的线。如果空间中有三个点在三个方向散开时，其张力作用使我们的视线将三个点连接为一个虚