

艺术设计  
ARTDESIGN

高等院校艺术学门类『十三五』规划教材

# 动画场景设计

DONGHUA CHANGJING SHEJI

编著 汪兰川 刘春雷 刘延斌



华中科技大学出版社

<http://www.hustp.com>

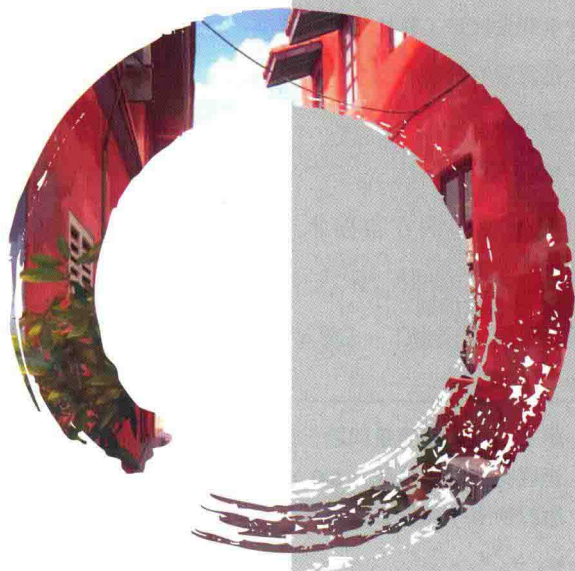
艺术设计  
ARTDESIGN

高等院校艺术学门类「十三五」规划教材

# 动画场景设计

DONGHUA CHANGJING SHEJI

编著 汪兰川 刘春雷 刘延斌



华中科技大学出版社

<http://www.hustp.com>

中国·武汉

图书在版编目 (CIP) 数据

动画场景设计 / 汪兰川, 刘春雷, 刘延斌编著. — 武汉: 华中科技大学出版社, 2018.6

高等院校艺术学门类“十三五”规划教材

ISBN 978-7-5680-3425-8

I. ①动… II. ①汪… ②刘… ③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(2018)第 101661 号

动画场景设计

Donghua Changjing Sheji

汪兰川 刘春雷 刘延斌 编著

策划编辑: 江 畅

责任编辑: 徐桂芹

责任监印: 朱 玢

出版发行: 华中科技大学出版社 (中国·武汉) 电话: (027) 81321913

武汉市东湖新技术开发区华工科技园 邮编: 430223

录 排: 武汉正风天下文化发展有限公司

印 刷: 湖北新华印务有限公司

开 本: 880 mm × 1230 mm 1/16

印 张: 8

字 数: 240 千字

版 次: 2018 年 6 月第 1 版第 1 次印刷

定 价: 52.00 元



本书若有印装质量问题, 请向出版社营销中心调换  
全国免费服务热线: 400-6679-118 竭诚为您服务  
版权所有 侵权必究

## 作者简介



汪兰川，沈阳建筑大学设计艺术学院教师，讲师。现为辽宁省美术家协会会员，辽宁省动漫艺术委员会委员。近年来，编著出版专著与教材多部，在核心刊物上发表多篇论文。漫画作品入选第十一届全国美术作品展览，招贴设计作品获得第一届、第二届辽宁省艺术设计作品展优秀奖，动画短片《寻城记》获得第二届辽宁省艺术设计作品展优秀奖、第一届辽宁省动漫作品展铜奖。

---



刘春雷，沈阳航空航天大学设计艺术学院视觉传达系主任，副教授，硕士研究生导师。现为辽宁省美术家协会会员，中国宇航学会会员，辽宁省包装联合会主任委员，沈阳市青年美术家协会理事。近年来，编著出版专著与教材多部。设计作品、绘画作品连续入选第十届、第十一届全国美术作品展览，获得各类奖项数十项。在学术期刊上公开发表学术论文数十篇。

---



刘延斌，广西艺术学院动画艺术语言方向硕士研究生，现任教于牡丹江师范学院，动漫专业教师，主要研究动画制作艺术，讲师。编著出版动画专业相关教材多部，在《电影文学》《美术教育研究》《装饰》《理论前沿》等期刊上发表多篇论文。主持省级教改项目和科研项目多项。



## 前言

# DONGHUA CHANGJING SHEJI

动画融合了空间艺术和时间艺术，动画场景是动画作品非常重要的组成部分，优秀的动画场景设计能很好地营造动画剧情氛围，刻画动画角色的心理，增强动画作品的视觉冲击力。动画场景设计是动画作品创作的一个重要环节，它往往可以体现一部动画作品的整体风格。动画场景设计以动画剧本为参考依据，根据剧情的发展进行背景设计，为创作者的情感表达提供了平台。随着动画场景创作形式的不断发展和变化，对材料应用表现形式的个性化、符号化的探索和研究已成为动画艺术家们追求的主题。动画场景设计既要有很强的创造性，又要有很强的艺术性，它应该富有想象力，既可以是生活中写实的，也可以是虚构的，每一个元素都应该精心设计，彰显动画作品特定的艺术风格。

动画场景设计绝不是对现实生活中真实景象的还原，它需要动画设计师根据动画剧情的发展认真思考、精心设计，在自然存在的真实景象的基础上，对特定材料进行加工、分解、组合，创造出新的动画场景样式。本书从动画场景设计基本知识入手，通过分析动画场景的创作过程及色彩的运用，进而分析镜头作为动画场景的视觉符号和信息载体是如何表现动画场景设计理念的，试图找寻动画场景设计的方法和规律，并做出具有理论和现实意义的探究和总结。

汪兰川 刘春雷

2017年5月写于沈阳建筑大学

# 目录

## DONGHUA CHANGJING SHEJI



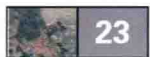
1

### 第一章 动画场景设计概述

第一节 动画场景设计的基本知识 /2

第二节 动画场景设计的作用 /8

第三节 动画场景设计的功能 /18



23

### 第二章 动画场景的创作过程

第一节 动画场景设计的流程及相关概念 /24

第二节 二维动画场景的绘制 /29

第三节 材料动画场景的设计 /38



49

### 第三章 动画场景的色彩

第一节 动画场景的色彩属性 /50

第二节 动画场景的色彩构成 /53

第三节 动画场景的色彩节奏 /66

第四节 动画场景的明度基调和色彩感觉 /68



93

### 第四章 动画场景的拍摄

第一节 动画场景的制作 /94

第二节 场面调度 /102

第三节 轴线 /111

第一章

# 动画场景设计概述

DONGHUA CHANGJING SHEJI GAISHU



## 主要内容

本章主要介绍动画场景设计的基本知识、作用和功能。动画场景设计在材料动画中起着非常重要的作用，动画场景设计必须与动画片的其他设计和制作环节协调配合，这对于动画片的整体风格和效果的把握十分重要。掌握动画场景设计的特点以及动画场景设计在整部动画片中的作用，是进行动画场景设计的基础。

## 知识重点

动画场景设计的基本知识、动画场景设计的作用以及动画场景设计的功能是本章的重点内容。

## 学习目标

了解动画场景设计的一些基本概念，掌握动画场景设计的作用和功能。

# 第一节

## 动画场景设计的基本知识

动画场景设计是功能与艺术的融合，一方面要满足角色表演和剧情发展的需要，另一方面要具有一定的观赏价值，要能满足观众的审美需求，给观众美的享受。动画场景设计不仅可以推动剧情的发展，还可以体现动画片的主题和艺术风格。动画场景设计通常是指以剧本为依据，对剧本中的角色活动和剧情发展所需的背景空间进行的有框架要求的设计。在普通电影和电视的拍摄中，场景设计主要体现在选景和布景两个方面，而动画场景设计则体现在景与物的造型的设计、材质的设计、色调的设计、光影的设计等几个方面。

动画场景设计通常包括室内场景设计、室外场景设计、场景中的建筑设计、场景中的道具设计等。（见图 1-1 至图 1-3）



图 1-1 室外场景设计(二维动画)



图 1-2 场景中的建筑设计(三维动画)

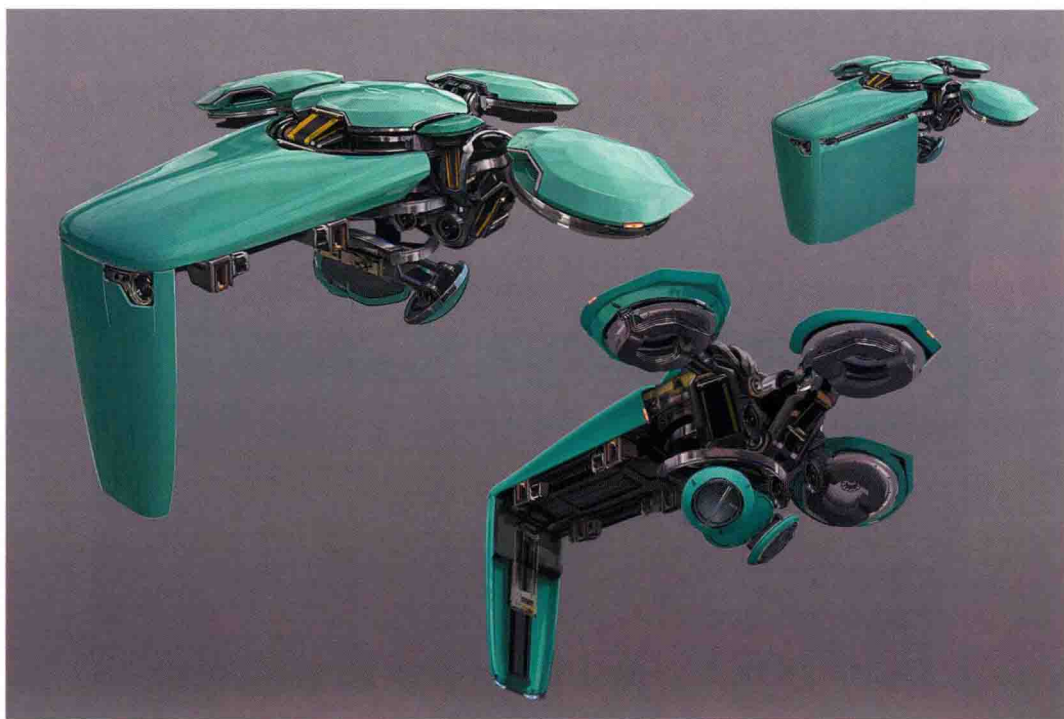


图 1-3 场景中的道具设计

## 一、电影场景设计的发展和动画场景设计的特点

### 1. 电影场景设计的发展

场景美术设计的起源可以追溯到默片时代。当时的电影深受戏剧表演的影响。早期的美工师最典型的身份就是场景设计师，他们的主要工作是绘制背景幕布和设计一些简单的道具。1897年，乔治·梅里爱（见图1-4）在自己的庄园里修建了摄影棚，之后他开始注意到特技摄影，并逐渐发挥出自己的创造性。乔治·梅里爱的摄影棚的顶部是用玻璃搭建而成的（见图1-5），拍摄时可以充分地利用自然光线，并且可以利用幕布来调节光线的强弱。乔治·梅里爱还亲自设计了一套复杂的机械装置，利用这套机械装置可以随时拍摄那些复杂的调度场面。

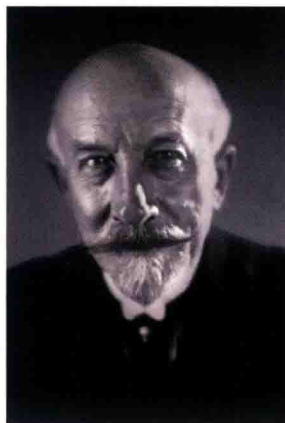


图 1-4 乔治·梅里爱

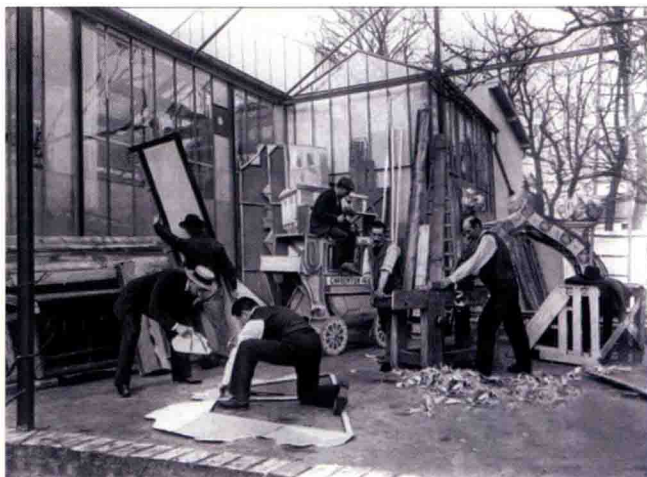
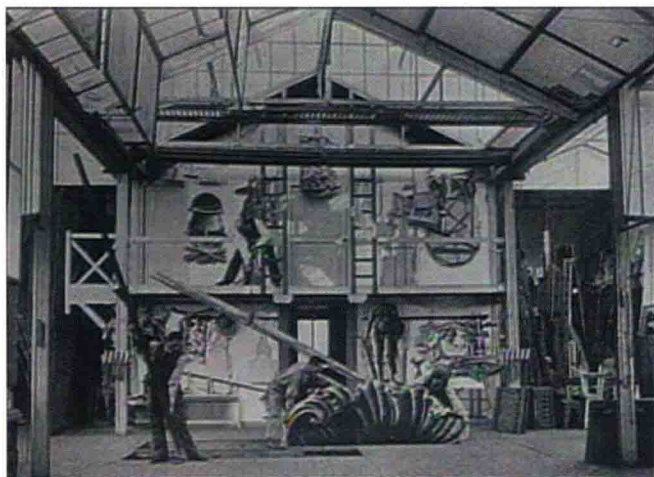


图 1-5 乔治·梅里爱的摄影棚

## 2. 动画场景设计的特点

如果说影视艺术是视听艺术和叙事艺术完美结合的产物，那么动画则是其中最具有创造力的一种艺术形式。不同风格的动画场景设计如图 1-6 所示。



图 1-6 不同风格的动画场景设计

动画场景设计与影视剧场景设计的区别在于，动画场景内所有的可视元素都是动画制作者运用手绘的形式或计算机绘制出来的（材料动画场景是动画制作者运用丰富的材料和工具制作出来的）。因此，与影视剧相比，动画中存在着更多、更活跃的创意因素，这也使得动画成为一种受不同年龄阶段的人喜爱的艺术形式。手绘动画场景设计如图 1-7 所示。

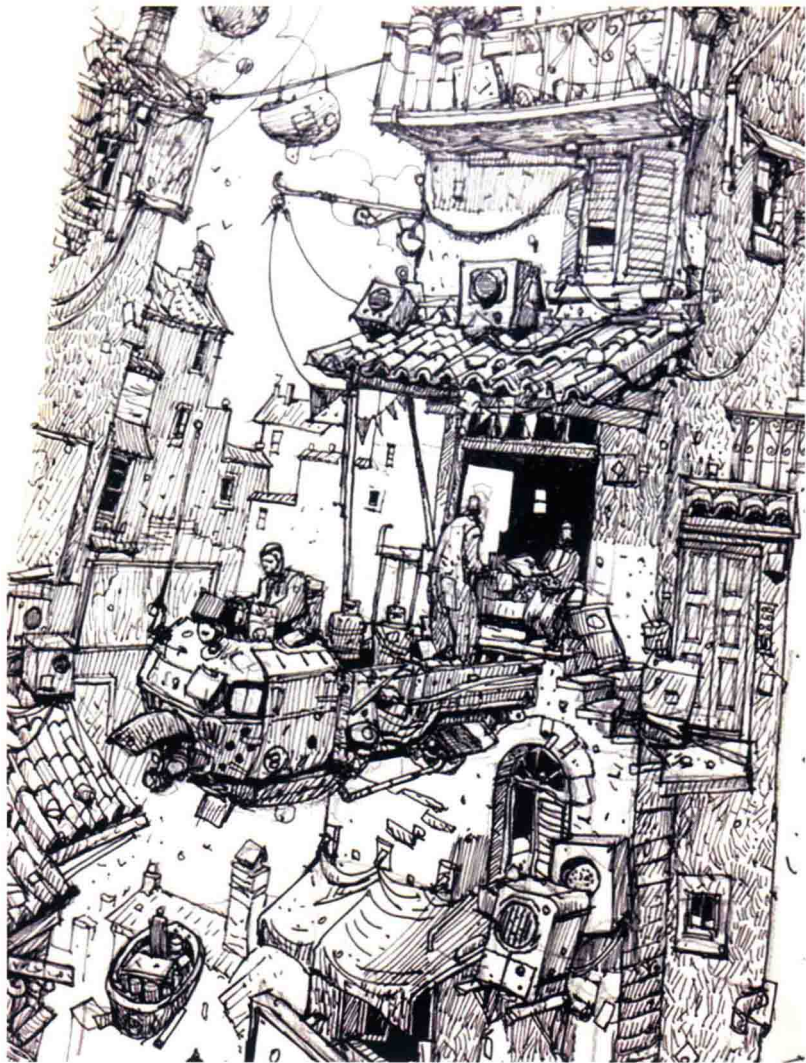


图 1-7 手绘动画场景设计

## 二、动画场景设计的概念

动画场景设计是指动画片中除角色以外的一切物体的造型设计，场景随着时间的改变而发生变化。《现代汉语词典》中对“场景”的解释是“戏剧、影视剧中的场面”。“场景”是一个复合词，“场”表示时间概念，指戏剧、影视剧中一个较小的片段，“景”表示空间概念，指景物。在一部动画片中，角色需要有自己的活动空间，无论景别如何变化，我们都可以看到角色活动的场景。动画场景设计就像是为动画角色搭建舞台，好的舞台才可以为角色增光添彩。动画场景设计不是孤立于动画制作之外的，它是动画制作大系统中的一个子系统。除了对动画的深刻理解及对场景的独特创意外，动画场景设计师还应该与动画创作团队的其他人员保持良好的沟通、交流，特别是要与导演保持良好的沟通和交流，这样才能保证场景设计的风格始终与动画片的整体风格一致。动画场景设计草图如图 1-8 所示。

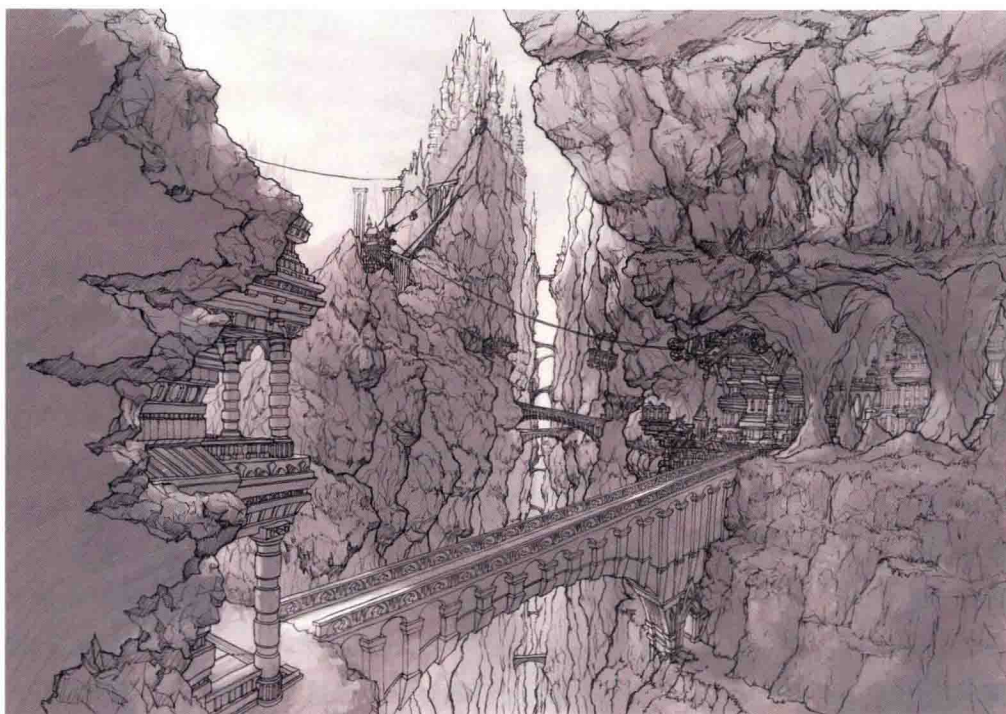


图 1-8 动画场景设计草图



续图 1-8

### 三、动画场景设计的本质

动画场景设计不是画一些背景图画来衬托角色的表演或填补画面上的空白，其实，动画场景设计的作用是很复杂的。在一部动画片中，场景非常重要。动画场景设计要把剧本中描写的环境具体地体现在画面上，并且要使创造出来的环境符合剧本要求，体现出剧本的时空背景，符合动画角色的表演，同时为动画片定下感情基调。例如，在《僵尸新娘》中，动画场景设计就明确地指向了“创造”，即在考虑到动画语言和风格特点的前提下，根据剧本及情节的需要，动画场景设计涵盖了与动画主题、内容等息息相关的一切可视元素的色彩及造型的设计工作（见图 1-9 和图 1-10）。

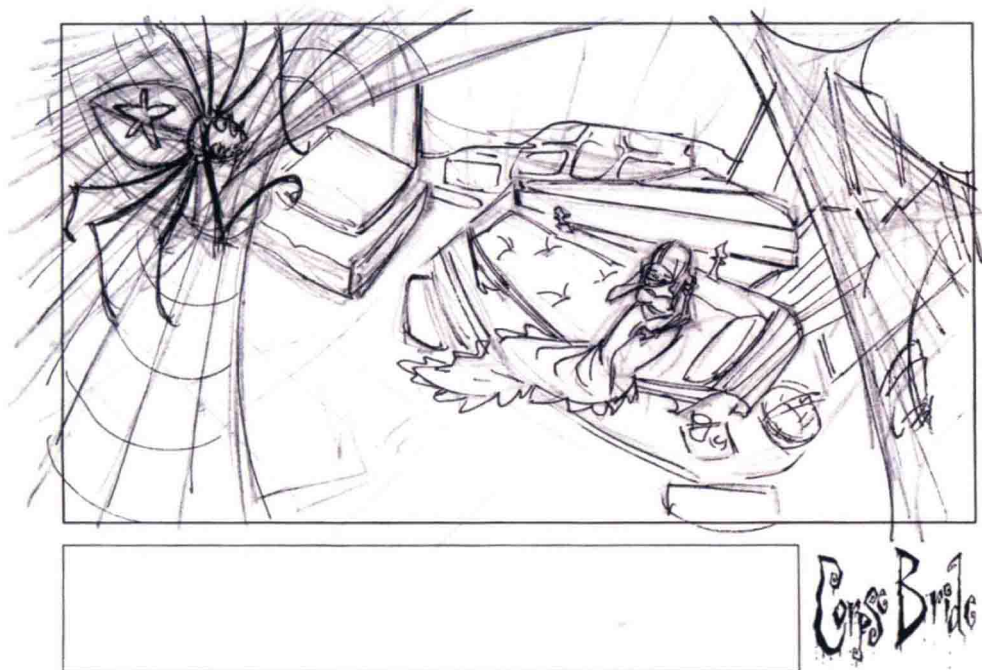


图 1-9 《僵尸新娘》分镜头场景设计概念图



图 1-10 《僵尸新娘》场景设计

## 第二节

# 动画场景设计的作用

在动画片创作过程中，动画场景设计是必不可少的环节，发挥着非常重要的作用。具体来说，动画场景设计具有以下几个方面的作用。

### 一、交代时间背景

交代时间背景是动画场景设计的功能之一。影片时间有四层含义，即播放时间、情节时间、叙事时间和观众心理时间。从叙事的角度来说，一个故事的发生和发展必然伴随着时间上的变化，故事的“起、承、转、合”都需要依托一定的时间背景。时间背景又可以分为“大时间”和“小时间”，“大时间”可以理解为宏观的、历史性的时间，“小时间”可以理解为微观的、具体的时间，如某一天的清晨、某一天的黄昏等。动画场景设计者要根据故事发生和发展的“大时间”和“小时间”设计出相应的场景。（见图 1-11 至图 1-13）



图 1-11 动画场景设计——欧洲中世纪风格建筑设计

## 二、展示事件发生的环境

故事发生时总是伴随着一定的时间和地点，即时空环境。在动画片中，时间和地点如何表现对动画片有着十分重要的影响。动画场景设计者需要将剧本中的文字描述转换为明确、精准的视觉效果，而观众在主动接受动画片中角色的表演的同时，会下意识地接受展现在他们面前的时空环境。这种被动接受的时空环境和主动接受的角色表演结合在一起，在观众的头脑中形成了一种具有逻辑性的、直观的理解。（见图 1-14）

## 三、塑造空间体量

动画是一种时间和空间相结合的视听艺术。动画场景设计可以创造出实拍电影难以具备的富有创造力和想象力的视觉体验。在体验过程中，观众可以回到过去，也可以走进未来，可以穿梭在充满惊喜的未知星球，也可以畅游在深海里的神秘王国。（见图 1-15）

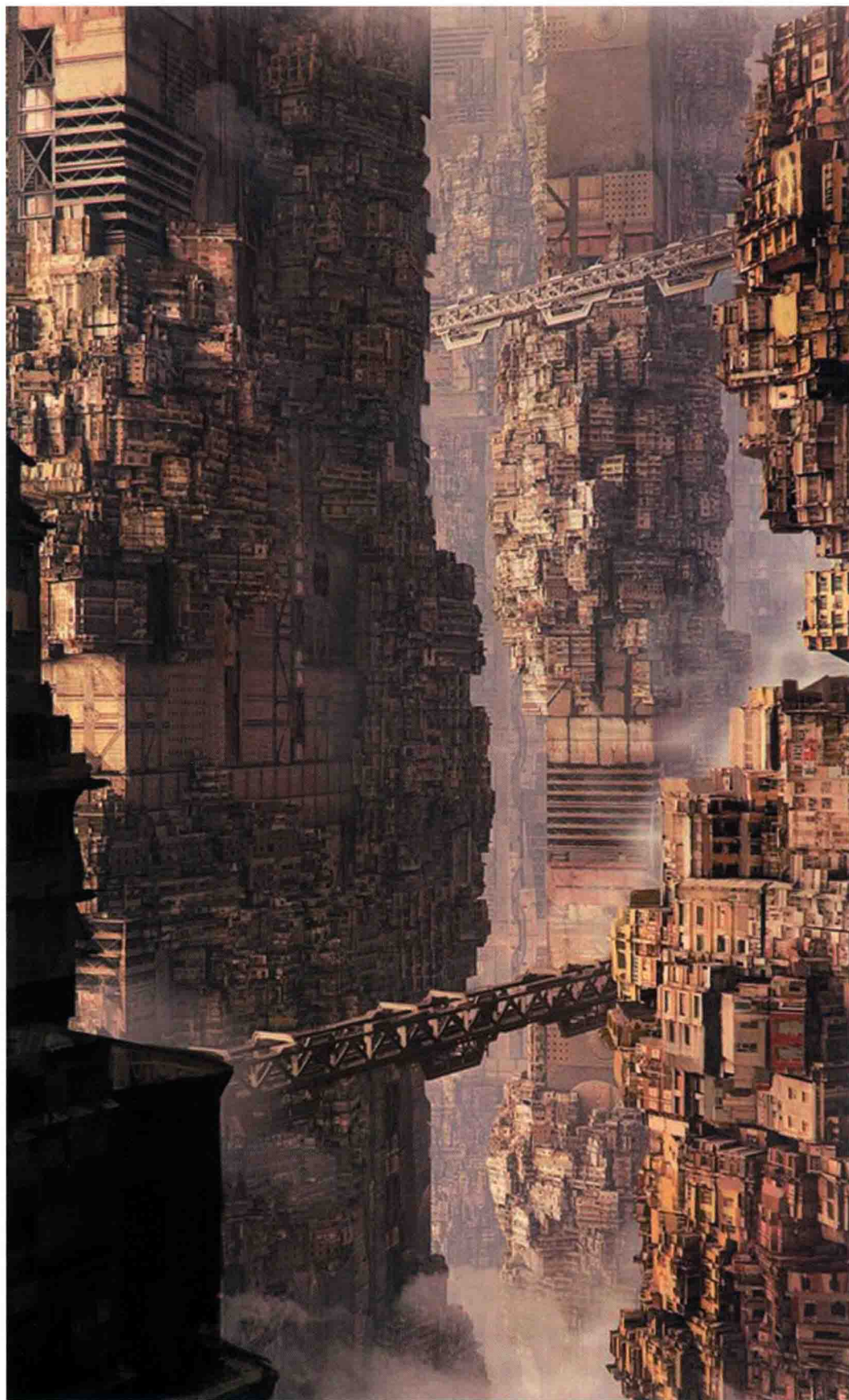


图 1-12 动画场景设计——科幻风格建筑设计



图 1-13 动画场景设计——童话风格建筑设计