

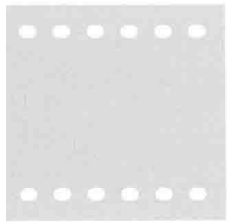
# 影视动画 场景设计

Series of Animation Textbooks | 影视动画系列教材

蒋敏 任伟峰 编著



苏州大学出版社  
Soochow University Press



# Series of Animation Textbooks

## 影视动画系列教材

主 编 陈志宏  
副主编 谢晓凌

# 影视动画 场景设计



蒋敏 任伟峰 编著



苏州大学出版社  
Soochow University Press

图书在版编目(CIP)数据

影视动画场景设计 / 蒋敏, 任伟峰编著. — 苏州 :  
苏州大学出版社, 2022. 11

ISBN 978-7-5672-4130-5

I. ①影… II. ①蒋… ②任… III. ①动画片-背景  
-造型设计-教材 IV. ①J954

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2022)第 227888 号

影视动画场景设计

YINGSHI DONGHUA CHANGJING SHEJI

蒋 敏 任伟峰 编著

责任编辑 薛华强

---

苏州大学出版社出版发行

(地址: 苏州市十梓街1号 邮编: 215006)

苏州市深广印刷有限公司印装

(地址: 苏州市高新区浒关工业园青花路6号2号厂房 邮编: 215151)

---

开本 889 mm × 1 194 mm 1/16 印张 14.25 字数 338 千

2022 年 11 月第 1 版 2022 年 11 月第 1 次印刷

ISBN 978-7-5672-4130-5 定价: 68.00 元

---

若有印装错误, 本社负责调换

苏州大学出版社营销部 电话: 0512-67481020

苏州大学出版社网址 <http://www.sudapress.com>

苏州大学出版社邮箱 [sdchs@suda.edu.cn](mailto:sdchs@suda.edu.cn)

# 影视动画系列教材编委会

主 编：陈志宏

副主编：谢晓凌

编 委（排名不分先后）：

杨晓林	张 目	蒋 敏	陶 斌	任伟峰
张乐妍	魏天舒	姜 斌	吕锋平	谢 琼
王 欣	甄晶莹	李 旦	陈 辞	孙 楠
甘圆圆	刘 琳	孙金山	张云辉	曾沛颖
陈 劲	徐哲晖	刘泓锐	曾显宇	朱 玮

# 序 1

**我**们为什么要学动画？为什么要创作动画作品？

动画是一门“造梦”的艺术。作为电影的一个片种，动画同样是为了“再造世界”而诞生的。而与实拍电影不同的是，动画是用设定的人物情景，通过逐格拍摄静态的图画而使其成为动态影像，以展现幻想中的时空。人的想象是天马行空的，人的表达是永无止境的，动画恰好提供了这样一个窗口，使得人们脑海中绚烂的遐想能够跃然于银幕之上。而对于观者来说，动画所呈现的是现实中无法触及的“幻梦”，原本没有生命的形体动了起来，带来的是无可替代的、与众不同的审美体验。

可见动画是基于人的思绪而创作的“奇观”。而最近 AI（人工智能）技术成为热议的话题，人工智能凭借着对人类思维和意识的模拟，甚至可以部分替代文学、艺术等需要高度创造性的工作，动画创作也将不可避免地受到它的影响。

面对这一冲击，我一直在想这样一个问题：AI 如约叩响了我们的的大门，人工智能时代来临，我们的动画教育将面临怎样的挑战与变革？社会和文化的巨变正考验着我们的动画创作与教学的理论、方法、技术及应用，如何应对这一切，是我们不能忽视的问题。我一直认为，真正的动画教育不应仅局限于技法与技术，而应启发想象，引导学生“博观而约取，厚积而薄发”。

另外，谈到动画艺术无论如何绕不过中国动画学派。中国有着深远而厚重的历史，五千年的传统文明可谓群星璀璨，而中国动画学派将动画与中国传统精神完美结合，在世界动画史上留下了一道亮丽的弧光。中华传统文化包罗万象，是动画创作取之不尽的丰富资源，是盈千累万的底蕴与积累。上海大学上海电影学院动画专业一直以来定位于“大动漫”，坚持“中国动画学派”道路，并且与新媒体、互动游戏、虚拟现

实等行业交叉发展，致力于培养富有创新精神和工匠精神的动画创作人才。

继承与创新道阻且长，然行则将至。上海大学上海电影学院动画专业作为国家级一流学科建设点，拥有一批年富力强的优秀教师，他们有着丰富的教学与创作经验，能够

理论结合实践，在启发学生坚持独树一帜的原创精神的同时能够融会贯通、推陈出新。现在，他们把历年来积累的教学与创作经验编撰成本系列教材，相信一定能受到动画工作者和广大师生的欢迎。

陈志宏

2022年11月

## 序 2

### 动

画这种艺术形式在我国发展已经有百余年的历史，回溯其发展历程，以“中国动画学派”为代表的辉煌历史时期佳作迭出，灿若披锦。

近年来，我国动画正在经历着立足民族文化的又一次崛起，佳作不断，在收获票房的同时也收获了口碑。在这样的大环境下，高校动画专业毕业生的专业能力与动画企业的要求还是有一定差距的。这其中有着复杂的原因，但教学与产业实践脱节应该是较为重要的一个环节。从高校动画教学的角度来说，如何拉近与动画产业的现实需求就显得尤为重要。一方面要培养学生艺术审美的深度与广度，另一方面更要注重培养和提高学生符合动画企业需求的技术与能力。而这些都对教师和教材提出了更高的要求，在全国各个高校动画专业林立，各类动画教材纷纷面市的当下，一套能拉近产业实践和动画教学的距离，能切实解决教学“痛点”的教材是难能可贵的。

这套教材由苏州大学出版社牵头，组织邀请上海大学上海电影学院动画专业的中青年骨干教师参与编撰。上海大学上海电影学院动画专业在多年发展过程中积累了大量宝贵的、有针对性的教学经验，并总结出了一套行之有效的教学方案。由于电影学院长期开展国内外交流合作，参与教材编撰的教师们不仅有着动画行业的从业经验，还具有一定的学术视野。这些都为这套教材的编撰提供了坚实保障。

这套教材本着理论与实践相结合的原则，引入大量案例，图文并茂，在注重经典案例分析的基础上同时兼顾案例的实效性和动画领域的前沿探索，并辅以系统的训练安排。在此基础上，还从实拍电影领域汲取知识与经验，综合运用到动画教材的编撰中，以简洁的文字，力争让学生从更加直观的途径获取知识。

相信这套教材会受到广大学生与专业人士的喜爱！

谢晓凌

2022年11月

# 前言

**在**动画片创作中，动画场景设计具有至关重要的地位，它是一门用来展现故事情节、完成戏剧冲突、服务于角色表演的时空造型艺术。动画场景可以说是一部动画片的“灵魂”，为角色表演提供了特定的空间舞台。场景设计对整部动画片的设计风格、角色塑造、镜头转换、主体烘托、情绪渲染等都有着很大的影响。通过运用专业的设计技法和表现方式设计出契合影片要求的动画场景，可以较好地传递出动画片的内在精神和视觉美感。

在动画影片中，通过场景的描绘来交代角色所处的空间环境、时代特征、人文历史风貌等诸多信息，以此来塑造和展现角色形象、个性特征及内心世界。同时，动画场景也是推动剧情发展、营造影片气氛的环境要素，剧情的发展需要场景的转切来表现。因此，动画场景设计的重要性不言而喻。动画艺术是时空性的艺术，所以我们在学习动

画场景设计时，要用时间意识去思考空间的表现形式。因此，动画场景设计是指随着动画剧情时间的变化而变化的，在特定空间中对为角色表演服务的一切对象的动画景物元素的设计。

从本质上说，动画是电影艺术范畴的一个分支，而动画场景设计基于其艺术表现形式，又同时属于艺术设计这一范畴。当把研究角度指向从风景写生到动画场景设计时，其衔接的方式、手段等专业性要素对我们提出了很高的要求，这也是一种动画专业实践的前沿性研究。风景写生作为绘画基础课程不是独立存在的，在实际教学中是以明显的指向性与相关设计艺术专业有机地衔接起来的，对于不同专业方向采取不同的教学模式。因此，对于动画专业的学生来说，风景写生不仅仅是要画好风景画，提高绘画能力，更主要的是使自己能够按照所学专业方向在风景写生中培养动

画场景设计意识,拓展创新能力,从风景写生中获得所需要的场景创作素材与设计元素。

动画场景设计作为动画前期设计中很重要的一个环节,其所涵盖的设计元素内容很广,包括山川、河流、田野、树林、城市、街道、广场、建筑、桌、椅、餐具等。因此,动画场景中存在的每一个元素,都应该被认真地去认识和研究。在动画场景设计的学习中,不仅是要把握空间造型,更重要的是能按动画项目的实际创作要求去合理设计,并融合设计师的创作意图,达到形意融洽、风格统一。

本教材强化对动画场景设计概念的区分与理解,并从场景来源的角度对“层”的概念进行了分析。同时,通过对动画场景设计相关基础知识的梳理,系统介绍了动画场景设计的类型、功能与作用,原则与要求,以及透视、构图与景别、空间、连镜的关系等。本教材较有新意地从风景写生与动画场景设计的关系来

进行分析,从动画场景设计的缘起进行专业性的探讨。因此,本教材以采风、风景写生为素材收集方式来研究动画场景设计的元素表现,并通过分析风景写生与动画场景设计的关系来理解并掌握动画场景设计的元素设计,强化对动画场景设计进行内容解构、分类学习。为了便于读者学习,本教材详细解析了各类场景从实景到风景写生,再到动画场景设计整个过程的基本步骤与绘制技法,进一步讲述了根据动画场景设计来进行绘景的步骤与技法,使读者能较为系统地学习动画场景设计与绘景的整个流程。

本教材以原创实例和经典案例作为讲解重点,剖析动画场景设计的奥秘。对每个实例都进行细致的讲解分析,以丰富的案例,全面、系统、科学地指导读者掌握动画场景的设计技巧并培养其理解力、分析力和表现力。

由于编者水平有限,书中谬误之处在所难免,希望同仁及读者批评指正。

编著者

# 目 录

## 第一章 认识动画场景设计

第一节 动画场景设计的概念·····	1
第二节 动画场景设计中“层”的概念·····	4
第三节 场景设计的应用领域·····	9
学习与思考·····	22
练习·····	22

## 第二章 动画场景设计的相关基础知识

第一节 动画场景设计的分类与特点·····	23
第二节 动画场景设计的功能与作用·····	36
第三节 动画场景设计的原则与要求·····	41
第四节 动画场景设计的透视运用·····	46
第五节 景别、空镜、连镜·····	53
第六节 动画场景的基本构图与镜头运动 ·····	57
学习与思考·····	73
练习·····	73

## 第三章 动画场景设计的基本元素设计

第一节 植物的设计与画法·····	74
第二节 石头与岩石的设计与画法·····	84
第三节 山的设计与画法·····	87

第四节	地面的设计与画法·····	90
第五节	道路的设计与画法·····	94
第六节	人工建筑物的设计与画法·····	96
第七节	山洞、隧道等洞形场景的设计与画法 ·····	102
第八节	云的设计与画法·····	105
第九节	场景陈设道具与构成元件的设计与 画法·····	107
	学习与思考·····	119
	练习·····	119

## 第四章 动画场景设计的辅助训练

第一节	风景写生与动画场景设计的关系 ·····	120
第二节	根据“创作灵感”设计动画场景概 念小稿·····	126
	学习与思考·····	134
	练习·····	134

## 第五章 动画场景设计的基本创作 思路与设计步骤

第一节	动画场景设计的任务·····	135
第二节	动画场景设计的基本创作流程 ·····	138
	学习与思考·····	154
	练习·····	154

## 第六章 动画场景造型的艺术风格

第一节	写实风格的场景设计·····	155
第二节	夸张风格的场景设计·····	159
	学习与思考·····	170
	练习·····	170

## 第七章 从动画场景的色彩概念设计到绘景

第一节	动画绘景中的色彩·····	171
第二节	动画绘景中的光影设计·····	176
第三节	根据风景实景绘制动画场景色彩 概念稿·····	182
第四节	从来源于风景写生的动画场景设计 画稿到场景色彩概念稿、绘景稿 ·····	187
第五节	人景关系的色彩概念设计·····	193
	学习与思考·····	195
	练习·····	195

## 第八章 经典动画片场景欣赏

第一节	以植物为主的场景·····	196
第二节	以石头与岩石为主的场景·····	197
第三节	以山为主的场景·····	198
第四节	以地面为主的场景·····	199
第五节	以道路为主的场景·····	200
第六节	以人工建筑为主的场景·····	201

第七节	以洞、隧道为主的场景 .....	204
第八节	以云为主的场景 .....	205
第九节	以幻想元素为主的场景 .....	206
第十节	综合性场景 .....	207
第十一节	动画影片场景与生活实景 .....	208

# 第一章

## 认识动画场景设计

### 教学内容：

本章主要介绍了动画场景设计的概念，解析了动画场景设计与背景、场景之间的关系。从场景产生的角度阐述了动画场景设计中“层”的概念。从宏观角度分析了场景设计的应用领域，以及其与这些领域的相互关系，拓展了以点带面的发散性动画场景创作思维。这些知识点的阐述，能够使学生对动画场景设计的概念和相关要素有一个基本的了解和认识。

### 第一节 ①

#### 动画场景设计的概念

对于动画场景设计的概念，业界和教育领域争论颇多，各执己见。有的以电影中“场景”的概念来衍生，有的则以传统动画设计中“背景”的概念来统而述之，这些做法虽都有依据，但没有触及动画场景设计的根本内涵，我们应该根据时代的发展来完善其定义。因此，要学习、研究动画场景设计，必须首先厘清“场景”“背景”“动画场景设计”概念。

#### 一、场景

在电影艺术词典中，场景是指展开电影剧情单元场次的特定空间环境，包含了角色生活、工作等活动场景和想象的非现实环境。场景，是为角色表演所搭建的舞台。场景中的“场”是指戏剧或者电影的场次、段落，是时间的概念；而场景中的“景”是指景物、环境，是空间的概念（图 1-1-1）。动漫、游戏、广告等一系列由镜头语言所表现的作品，都是由角色和供角色表演的环境这两部分组成的，而角色所处的“环境”就是场景。场景向观众阐明了故事发生的时间、地点、自然风貌，以及时代气氛、社会风貌和民族特点等。

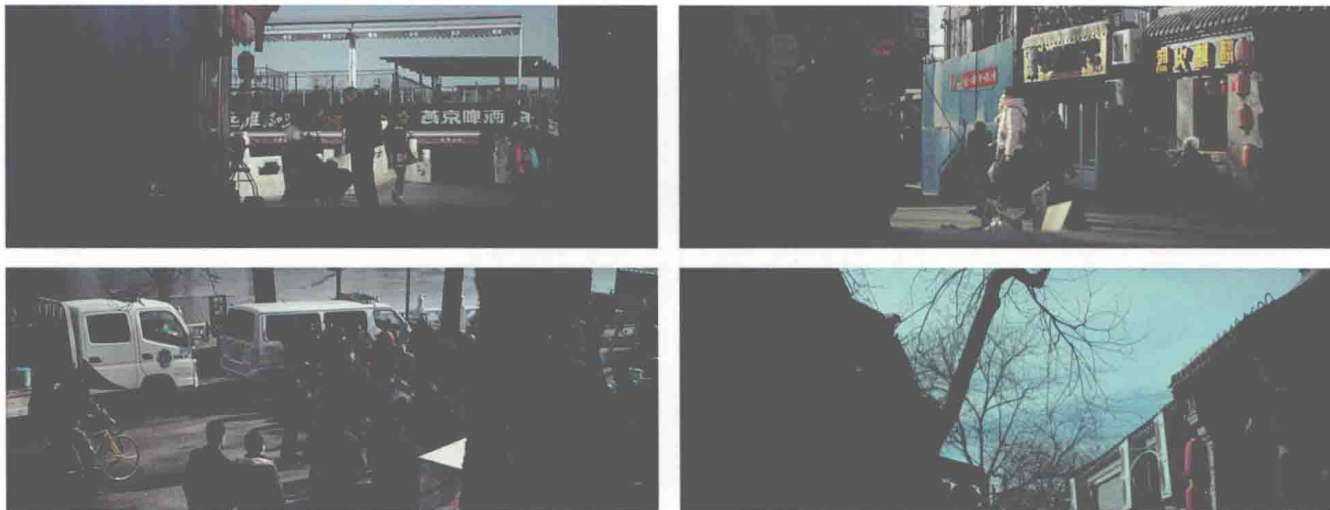


图 1-1-1 电影《老炮儿》中的场景——胡同口

## 二、背景

对于传统的动画行业从业人员来说，“背景”一词可谓是非常熟悉的。在动画公司，背景是作为一个部门存在的，主要承接设计稿完成后的背景绘景工作。按工作职务来划分，从业人员被称为背景师或绘景师。背景是传统动画片中衬托角色表演的舞台。但就字面而言，背景包含两层意思，“背”是背后、后面的意思，而“景”则是指景物、环境的意思，它是一个空间的概念。在实际操作过程中，动画场景画面中的角色前可能还会有前层、中层，在角色后，背景前层可能还有后景等，所以，以“背景”一词概括之，显然不够准确。它只是行业内由于传统动画片场景是以背景居多而产生的一种习惯性说法而已（图 1-1-2）。

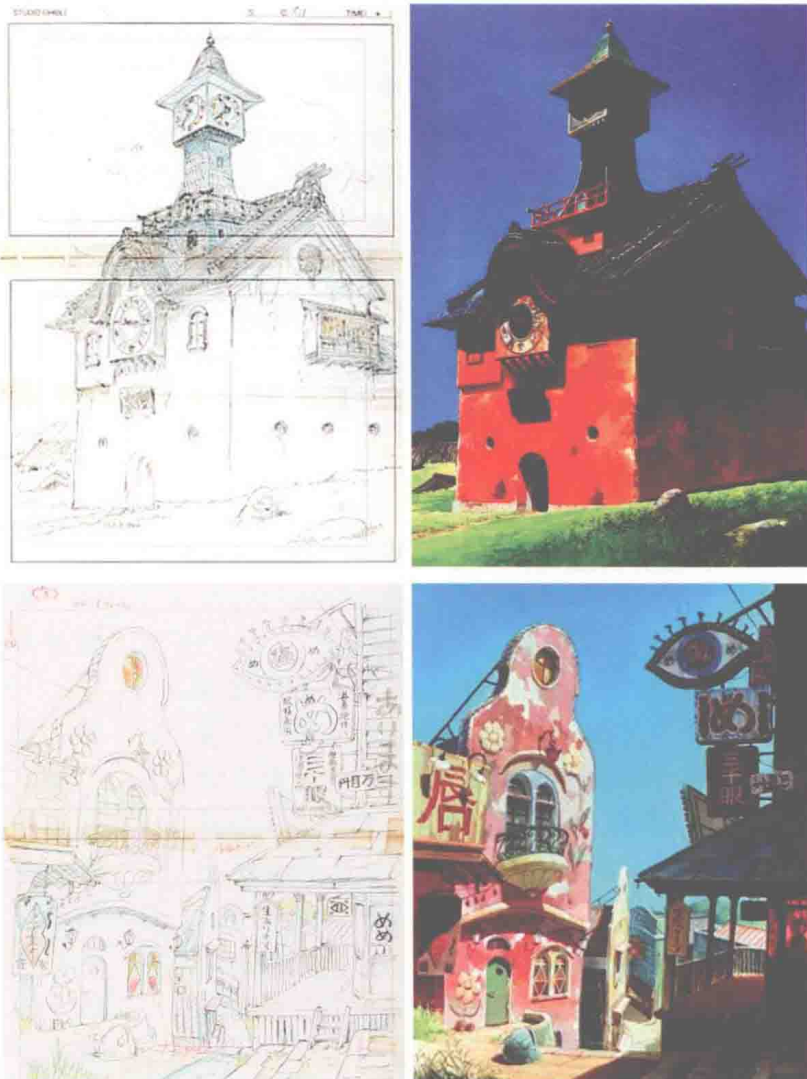


图 1-1-2 动画片《千与千寻》的设计稿与“背景”

### 三、动画场景设计

从目前国外动画行业的一般操作程序来看,有些导演习惯性地正式进行动画场景设计之

前,先分析影片风格基调并进行视觉形式的场景概念设计,它和角色概念设计共同支撑起了动画影片的前期构想和影片风格与基调测试(图1-1-3)。



图 1-1-3 动画片《鬼妈妈》中用于前期构想与影片基调测试的概念设计

根据剧本,设计出场景概念草图与场景概念气氛图,基本框定影片的时代特征、地理特征和人文特征,这是动画影片创作不可缺少的环节,对影片的正式制作可以起到整体性引导作用。在这一过程中,会经过许多尝试、修改,直至最终确定。如宫崎骏多部动画影片的场景概念设计(图1-1-4—图1-1-6),在影片正式制作之初,就基本确定了影片的风格基调,为影片的展开起铺垫作用。依据概念设计的风格基调,完成整部影片的场景设计细节工作。动画场景设计是动画场景概念设计的进一步深化。

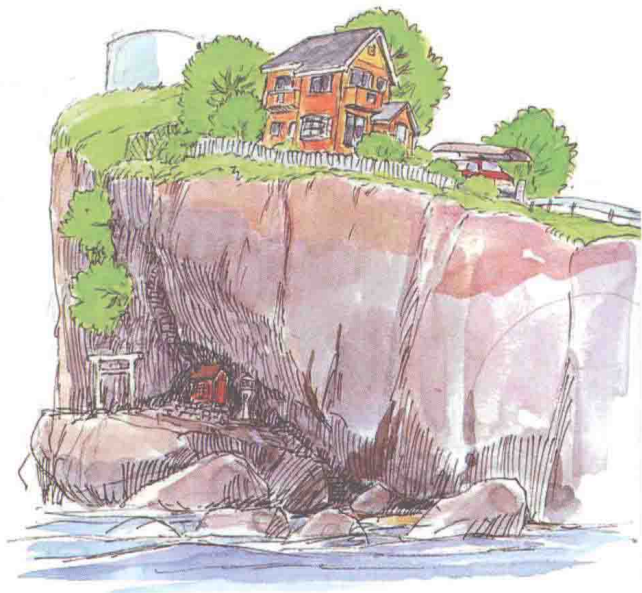


图 1-1-4 动画片《悬崖上的金鱼姬》的场景概念设计

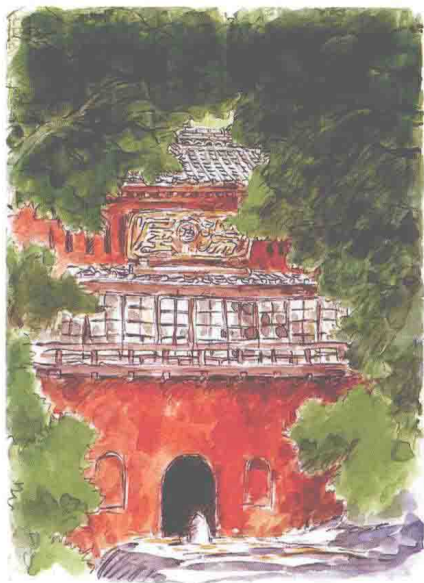


图 1-1-5 动画片《千与千寻》的场景概念设计与气氛图表现

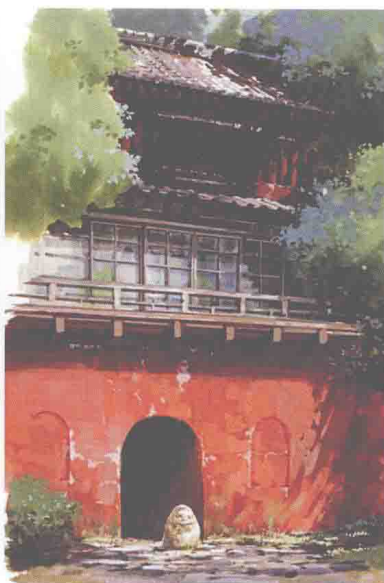


图 1-1-6 动画片《风之谷》的场景概念设计

因此，动画场景设计可以这样定义，指随着动画剧情时间的变化而变化的，在特定空间中，为角色表演服务的一切对象的动画景物元素的设计。它既包含了时间的概念，又包含了空间的概念。场景设计服务于角色与剧情，它不但给角色表演和剧情发展提供了舞台，还通过场景的构建来说明剧情的发生、发展以及所处的时间与空间背景，表现特定的时空背景对整个故事产生的影响。它不是单纯的环境艺术设计，也不是单纯的背景描绘，而是依据剧本特定的时间线索等来进行的有高度创造性的艺术创作。

## 第二节 ●

### 动画场景设计中“层”的概念

“层”是动画场景设计中最重要创作要素之一，空间的层次性往往能够交代出场景中空间景物的层次关系、空间距离等，从而可为角色的表演提供多层次的“舞台”环境，也为角色的行动路线提供空间上的动作支点，还通过多层次的空间景物元素的不同

速度差运动来营造镜头运动。

#### 一、层与场景的关系

动画影片跟电影一样都是通过镜头来展现影片的内容、形式的。我们在镜头中看到是具有立体空间概念的视觉物象，通常包括角色、植物、建筑、交通工具等。其中，场景就是服务于故事情节和角色表演的空间环境。场景的空间环境通过镜头按照一定的景别、机位、视角来表达。同时，镜头中所呈现的景物元素也按照一定的空间层次关系来排列。从实际操作角度来讲，当单独一个背景层不能满足影片剧情要求和运动物体在空间表现中的需要时，就需要将场景进行合理的分层，并单独绘制成独立画幅，然后在后期进行合成处理。

动画场景空间层次分为前景、中景和背景三个基本层次。

有时，在实际创作中，需要在前景、中景和背景之间加入过渡层，以此来突出场景画面的空间感，使场景视觉更加立体、丰富。恰当地设定前、中、背景各层的空间距离，能使画面空间呈现出开阔的视觉感和层次感（图 1-2-1）。