

艺术设计专业系列丛书

艺术设计专业系列丛书
“互联网+”新形态一体化教材

动画场景设计

苏静 龙筱恒 主编

中国美术学院出版社



DONGHUA CHANGJING SHEJI

动画场景设计

苏静 龙筱恒 主编

扫描二维码，
了解
配套资源



上架建议：艺术设计



扫描二维码关注
中国美术学院出版社官方微博

ISBN 978-7-5503-2496-1



9 787550 324961 >

定价：72.00元

中国美术学院出版社

艺术设计专业系列丛书
“互联网+”新形态一体化教材



扫描二维码，
了解
配套资源



DONGHUA CHANGJING SHEJI

动画场景设计

苏静 龙筱恒 主编

 中国美术学院出版社

责任编辑：孟海江
执行编辑：周 赟
特约编辑：张荣昌
图书制作：宏图文化
装帧设计：宏图文化
责任校对：杨轩飞
责任出版：张荣胜

图书在版编目（C I P）数据

动画场景设计 / 苏静，龙筱恒主编. —杭州：中国美术学院出版社，2021.8（2024.8 重印）
ISBN 978-7-5503-2496-1

I . ①动… II . ①苏… ②龙… III . ①动画—背景—造型设计 IV . ①J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字（2021）第 026442 号

动画场景设计

苏静 龙筱恒 主编

出 品 人：祝平凡
出版发行：中国美术学院出版社
地 址：中国·杭州南山路 218 号 / 邮政编码：310002
网 址：<http://www.caapress.com>
经 销：全国新华书店
印 刷：北京荣玉印刷有限公司
版 次：2021 年 8 月第 1 版
印 次：2024 年 8 月第 3 次印刷
印 张：12.5
开 本：889mm × 1194 mm 1/16
字 数：334 千
印 数：8001—13000
书 号：ISBN 978-7-5503-2496-1
定 价：72.00 元

著作权所有·违者必究

前言

PREFACE

当前,动画的含义已由狭义的平面、卡通延伸到广泛的艺术风格、产业化的结构和信息化、高科技的技术手段的“泛动画”概念(Panimation=Pan Animation)。动画制作汇集了不同行业的精英,不但要求有艺术家的平面创作,还要有数字化的三维制作、后期编辑、音效合成技术等现代数字技术的辅助与结合。动画场景是贯穿动画创作的非常重要的设计环节,这需要创作者既要具有艺术家的想象力和情怀,还要有动画制作的数字化技术能力和规范的制图能力。我在多年的教学中,深刻体会到动画制作的艰辛和快乐,也对动画场景制作的诸多问题进行了思考。当我们面对一个动画项目,讨论其设计思路和基本造型特点的时候,我们如何一步步深入地表现动画的主题、动画场景设计的意图与思路、如何表现动画中的时间与空间、如何把具体的文本变为图像……这是一系列基础知识的综合体现,是一个合格的场景设计师能力的体现。我的体会是:在学习之初,我们必须通过对经典动画剧本中情节与场景描写的分析,理清场景与故事情节发展的联系,继而进行写实、卡通和装饰风格等场景设计等相关内容的构思、设计、绘制或制作,进行设计说明书的撰写,达到设计的规范化、专业化要求。

本教材通过大量的实例讲解了动画场景的分类、风格、艺术特色,提出场景设计中色彩的归纳、规定、色调与表现的方法,规范不同动画场景、景物、道具的三视图、比例图、透视图的表现,以达到场景的空间、透视、体积、质感、气氛的绘制与表现。通过指导学习者熟练掌握场景的设计、绘制与制作,注重思维锻炼与实践应用,希望对动画爱好者及大学本科层次动画专业的学生有所帮助。

在此,我感谢近年来蓬勃发展的动画产业为我的写作提供了大量的素材与技术支持;感谢天津大学仁爱学院艺术系领导在教学与科研上的支持;感谢龙筱恒老师的合作,她承担了第一章和第六章共计5万字的写作,并提供了大量参考图片。正是由于业内人士、同事、朋友的大力支持,才营造了良好的写作氛围,赋予了我充足的写作空间。由于本人水平有限,难免有疏漏和不足,恳请专家、学者指正。

此外,本书作者还为广大一线教师提供了服务于本书的教学资源库,有需要者可致电13810412048或发邮件至2393867076@qq.com。

苏 静
2019年6月

课程计划

CURRICULAR PLAN

章 名	章节内容	课时分配	
第一章 动画场景设计基本概念	第一节 动画场景设计的概念	1	4
	第二节 动画场景的类型	1	
	第三节 动画场景设计的任务及功能	1	
	小结	1	
第二章 动画场景设计的基本构思方法	第一节 动画场景设计的要求	1	4
	第二节 动画场景设计的创作流程	1	
	小结	2	
第三章 动画场景设计的基本制图方法	第一节 场景设计图纸的绘制	1	12
	第二节 场景人体工程学的要求	1	
	第三节 场景设计中的透视	8	
	第四节 动画场景的调度与景别	1	
	小结	1	
第四章 场景设计的色彩表现	第一节 场景色彩的基本构成原理	1	16
	第二节 场景色彩的基调	1	
	第三节 场景色彩的情绪与主题	2	
	第四节 不同季节、光线下的色彩表现	4	
	第五节 场景中不同物象的色彩表现	4	
	小结	4	
第五章 场景设计的空间与气氛的表现	第一节 动画场景的空间构成	2	12
	第二节 动画场景的空间造型手段	2	
	第三节 动画场景的气氛表现	4	
	小结	4	
第六章 场景设计赏析	第一节 欧美动画场景赏析	4	
	第二节 日本动画场景赏析		
	第三节 中国动画场景赏析		
	第四节 定格动画场景赏析		
	第五节 插画场景赏析		
	第六节 游戏场景赏析		

目 录

CONTENTS

第一章 动画场景设计基本概念	1
第一节 动画场景设计的概念	2
一、什么是动画场景	2
二、动画场景与动画背景的区别	4
三、动画场景与其他艺术门类的区别与联系	6
第二节 动画场景的类型	13
一、以场景内容分类	13
二、以风格分类	18
三、以制作技术分类	26
第三节 动画场景设计的任务及功能	29
一、为角色提供活动的环境，交代时空关系	29
二、营造气氛，表现角色性格与心理活动	29
三、动作与运动状态的支点	30
四、叙事与隐喻功能	31
小 结	32
第二章 动画场景设计的基本构思方法	35
第一节 动画场景设计的要求	36
一、场景空间的功能要求	36
二、场景造型的风格要求	37
三、场景的技术要求	38
第二节 动画场景设计的创作流程	41
一、场景在动画制作中的位置	41
二、准备阶段：熟读剧本，理解导演意图	41
三、构思阶段：整理资料，确定造型风格	41
四、定稿阶段：确定整体方案，把握细节	44
小 结	47

第三章	动画场景设计的基本制图方法	51
第一节	场景设计图纸的绘制	52
	一、场景三视图的要求	52
	二、场景方位结构图的画法	56
第二节	场景人体工程学的要求	58
	一、人体基本尺度	58
	二、人体基本姿态的尺度	59
第三节	场景设计中的透视	62
	一、透视的原理	62
	二、透视的基本术语	62
	三、场景透视的选择	63
	四、平行透视	64
	五、成角透视	67
	六、一些特殊的透视画法	70
第四节	动画场景的调度与景别	78
	一、场景调度的概念	78
	二、场景景别的概念与分类	79
小 结		82
第四章	场景设计的色彩表现	87
第一节	场景色彩的基本构成原理	88
	一、色彩的属性	88
	二、色彩对比	90
	三、色彩调和	91
第二节	场景色彩的基调	92
	一、场景的色相基调	92
	二、场景的明度基调	93
	三、场景的纯度基调	93

第三节	场景色彩的情绪与主题	95
一、色彩的感觉		95
二、动画场景的色彩内涵		95
第四节	不同季节、光线下的色彩表现	99
一、不同季节的色彩表现		99
二、晨、午、暮、夜的色彩表现		99
三、风、雪、雷、电的色彩表现		101
第五节	场景中不同物象的色彩表现	102
一、天空的色彩表现		102
二、树木的色彩表现		104
三、山石的色彩表现		108
四、海洋的色彩表现		110
五、建筑的色彩表现		112
六、室内场景的色彩表现		120
七、道具的色彩表现		121
小 结		122

第五章 场景设计的空间与气氛的表现..... 125

第一节	动画场景的空间构成	126
一、空间的概念		126
二、空间的构成要素		127
三、场景空间的组合样式		130
第二节	动画场景的空间造型手段	134
一、平面空间的塑造		134
二、纵深感空间的塑造		136
三、心理空间的塑造		138

第三节	动画场景的气氛表现	142
一、	气氛图的作用	142
二、	光影在气氛中的作用	142
三、	动画场景气氛的综合表现	148
小 结		152
第六章	场景设计赏析.....	157
第一节	欧美动画场景赏析	158
第二节	日本动画场景赏析	166
第三节	中国动画场景赏析	170
第四节	定格动画场景赏析	173
第五节	插画场景赏析	174
第六节	游戏场景赏析	183
参考文献		190
后记		191

第一章 动画场景设计基本概念

第一节 动画场景设计的概念

第二节 动画场景的类型

第三节 动画场景设计的任务及功能

小 结

第一章 动画场景设计基本概念

本章概述

对于初学者而言，学习场景设计必须首先搞懂什么是动画场景，以及动画场景的分类、任务与功能。本章第一节介绍了动画场景设计的定义、与其他艺术门类的区别；第二节介绍了动画场景的分类，从不同角度分析动画场景的风格特点；第三节介绍了动画场景的任务和功能。

学习目标

通过对场景的概念、历史的讲解，使学生对场景设计的发展规律、形象特点有初步认识。通过场景设计的任务、功能的分析，使学生对场景设计有初步认识了解。

第一节 动画场景设计的概念

一、什么是动画场景

我们知道，一部完整的影片必须具备三大构成元素：故事（情节）、角色（人物）、场景（环境）。场景作为动画片三大构成元素之一，为角色的表演搭建了舞台，对衬托角色、展开剧情都具有相当重要的作用。动画场景对于喜爱动画的观众来说并不陌生，它一直贯穿在动画片中，精彩的桥段令人无

法忘怀。无论是宫崎骏《哈尔的移动城堡》中造型特别、充满想象力的城堡，还是《狮子王》中气势恢宏的非洲大草原，《功夫熊猫》中带有中国风格的房屋、街道，都让人印象深刻（图 1-1-1—图 1-1-3）。在这些绚丽多彩的场景舞台上，动画明星们表演着或喜或悲、幽默滑稽的故事，引人入胜。动画场景虽然默默无闻，但绝不是可有可无。



图 1-1-1 《哈尔的移动城堡》场景



图 1-1-2 《狮子王》场景



图 1-1-3 《功夫熊猫》场景

场景是电影、戏剧中的术语。动画艺术是影视艺术的一个分支，是时间与空间的艺术，动画场景的设计无不打上影视艺术的烙印。

场景是个复合词。场，是指戏剧电影中较小的段落、故事中一个片段的意思，是时间的概念；景即景物的意思，是空间概念。场景就是指戏剧、电

影等艺术作品中的场面，是辅助剧情展开的单元场合的特定空间环境，是时间中的空间。

动画场景指的是影视动画角色活动与表演的场合与环境。这个场合与环境既有单个镜头空间与景物的设计，也包含多个相连镜头所形成的时间要素。

二、动画场景与动画背景的区别

动画背景一词最早出现在 1928 年的美国动画片的制作中，是指相对于动的部分而言，作为衬底的部分。在传统二维动画制作中，角色的表演场合与环境通常以手工绘制在平面的画纸上，拍摄镜头时将所画好的画稿衬在绘有角色的原画、动画的画稿下面进行拍摄合成，所以人们又习惯性地将这种画面称为“背景”。在上文动画场景的概念中可知，场景既包括空间，还包括时间，这些是动画背景无法承载的。随着现代影视动画技术的发展，通过计算机制作的动画角色的表演场合与环境，无论在空间效果、制作技术、设计意识和创作理念上，都更加趋向于从二维的平面走向三维的空间与四维的时间的探索，更加关注对时间与空间的设计与塑造，如三维游戏的动画场景设计。因此，动画角色表演的场合与环境的“场景说”渐渐地取代了“背景说”。现今，动画场景设计所涵盖的空间与时间的概念、类型与风格远远大于背景设计稿的二维范畴（图 1-1-4—图 1-1-8）。



图 1-1-4 具有强烈透视关系的场景



图 1-1-5 动画背景 / 《姆明：漫游蓝湾》



图 1-1-6 三维动画场景



图 1-1-7 《大闹天宫》动画背景



图 1-1-8 《鼯鼠的故事》

三、动画场景与其他艺术门类的区别与联系

1. 与绘画的区别与联系

首先，相对于纯艺术类型的绘画，动画场景是“命题作文”。绘画作品是画家独特的艺术风格的体现，不管是古典油画还是现代派作品（图 1-1-9、图 1-1-10），都要把艺术家个人的艺术思想、艺术表现力放在第一位。而动画场景在设计思路需要遵照剧本和导演意图，确定与角色设计一样的风格，再寻求合适的艺术语言来表达。第二，动画场

景要考虑到制作的难度与成本，因为不同于单张的艺术作品，动画场景需要的量很大，一般需要以概括简化的语言处理画面。第三，动画场景要考虑到运动后的镜头连接与制作，常常某一个场景需要从不同的角度和透视进行描绘。当然，动画场景从纯艺术中汲取和借鉴了许多风格样式，如“中国学派”的动画《牧童》（图 1-1-11）、《小蝌蚪找妈妈》等是从中国水墨画中借鉴了写意的手法，苏联动画《老人与海》（图 1-1-12）从油画语言中借鉴了深沉厚重的油画语言。



图 1-1-9 古典油画 / 柯罗



图 1-1-10 风景画 / 凡·高

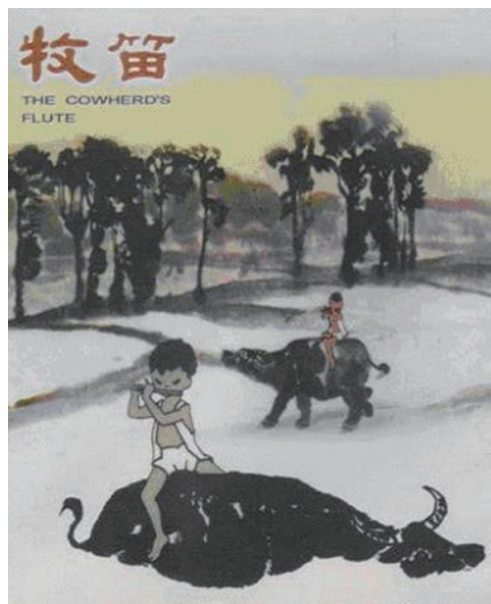


图 1-1-11 《牧童》



图 1-1-12 《老人与海》

2. 与电影、戏剧场景的区别与联系

电影场景基本上以自然、真实的景物作为对象进行拍摄，即使是人工搭建的场地景，也力求还原真实，所以一切以写实与还原为本（图 1-1-13）。电影场景设计师所做的工作就是力求真实地设计出当时的气氛，要考虑电影镜头的语言。而定格动画的场景制作是缩小的舞台，讲究动画造型的趣味性，不必拘泥于完全写实（图 1-1-14）。戏剧舞台

设计需要考虑舞台道具与灯光，一般需要按照生活中的原型进行加工制作（图 1-1-15），将三维真实的物体放在舞台后面组成多层次的物体衬景，讲究空间的层次感（图 1-1-16）。而动画场景是通过绘制与电脑制作得到的一张张画面，在设计过程中可以借鉴电影镜头语言，但是最终的制作方法有很大不同（图 1-1-17）。另外，动画场景在画面风格上除了写实，还有很多发挥的空间。



图 1-1-13 影视基地实景



图 1-1-14 定格动画《饼干队长》场景

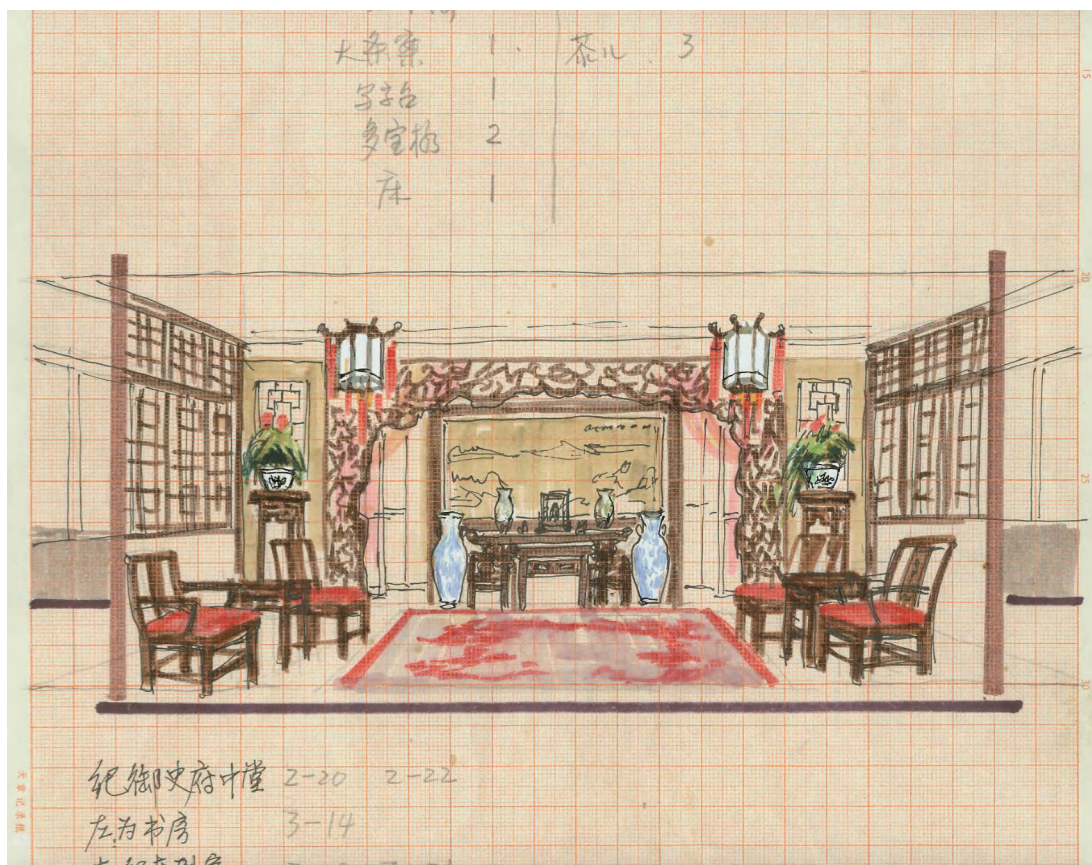


图 1-1-15 影视场景设计图



图 1-1-16 舞台美术



图 1-1-17 美国电影场景设计概念图

3. 与室内外设计的区别与联系

室内外设计是围绕“人”的生活习惯、需求进行的功能性设计，要恰如其分地满足人的居住环境的需要（图 1-1-18、图 1-1-19）。而动画场景设计可以天马行空，在造型上进行大胆想象，用色上重

复考虑气氛和光影。但是室内外设计中考虑人体工程学、透视的部分是动画场景设计需要借鉴的，动画场景也需要为角色提供活动的空间，在这个环境里，基本比例、尺度和透视关系要保证准确而不生硬（图 1-1-20、图 1-1-21）。

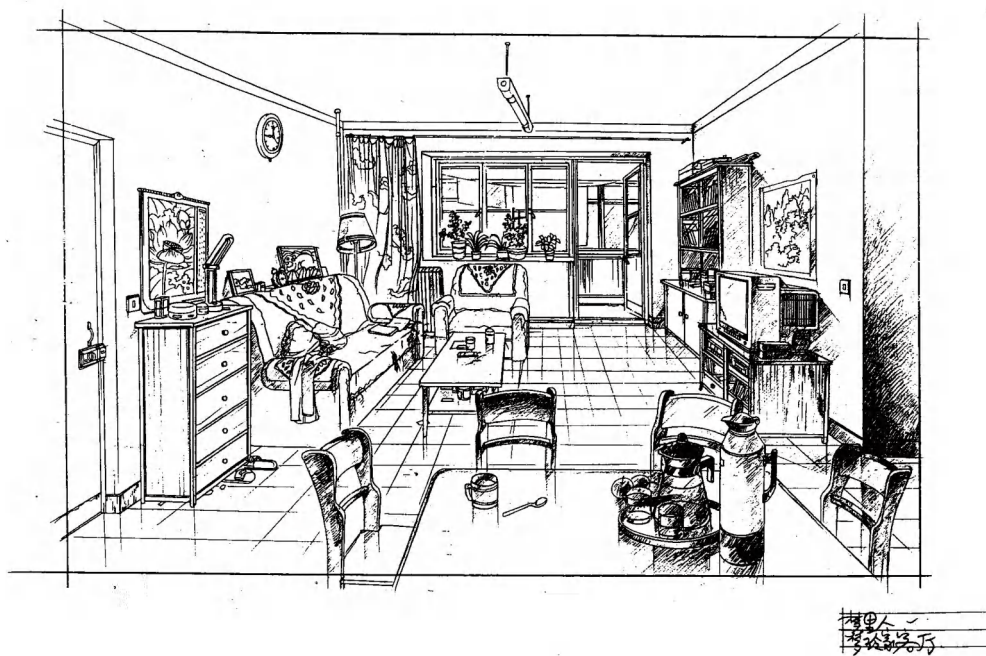


图 1-1-18 室内设计



图 1-1-19 室内设计效果图



图 1-1-20 动画场景的室内



图 1-1-21 动画场景的室内

第二节 动画场景的类型

动画场景的类型和风格是在不断的创作实践当中形成的。总体来说，可以从场景的内容、风格、技术层面进行分类。

一、以场景内容分类

场景的内容涉及主场景、室外场景、室内场景、道具等几大类型。不同的类型具有不同的特

点，在设计的过程中必须考虑其具体的设计内容与特点。

1.主场景

一般出现在动画某个片段的前面，以全景的方式出现，交代时空关系，渲染气氛（图 1-2-1、图 1-2-2）。



图 1-2-1 主场景



图 1-2-2 概念图主场景

2. 室外场景

室外场景包括户外的自然、人工建筑等环境，如天空、山川、树木、河流、乡村、城市建筑等。室外场景是交代动画环境关系的重要一环，在室外场景中，动画的时间、文化背景会通过场景进行表现。如故事发生的时间是早晨、中午、傍晚还是夜晚，故事发生的背景是哪个国家、哪个时代……都会通过自然光线、建筑风格等进行展现（图 1-2-3—图 1-2-6）。



图 1-2-3 自然景物

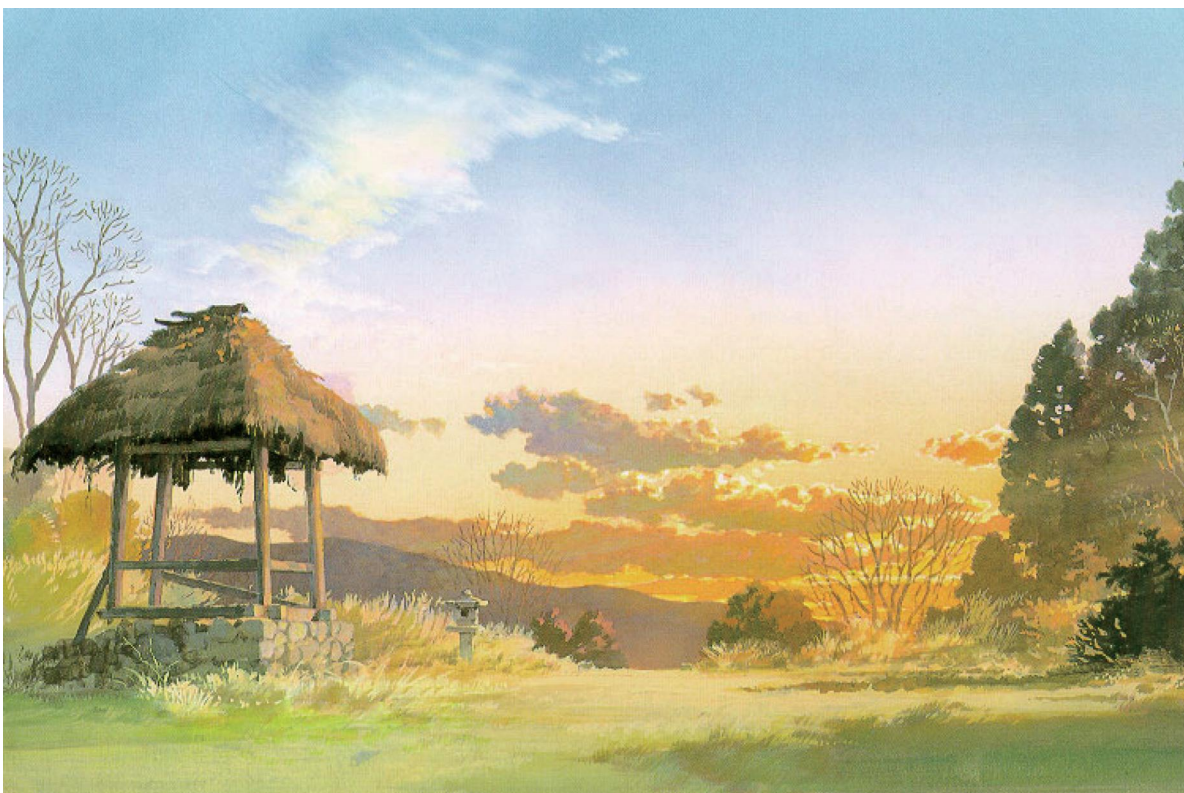


图 1-2-4 室外场景



图 1-2-5 从室内看到的室外场景



图 1-2-6 欧洲建筑风格的室外景

3.室内场景

室内场景指人物居住、活动、表演的一切自然或建筑物内部的景象，如厅堂内部、卧室、教堂、宫殿内部、公共场所内部、山洞内部、交通工具内部等。室内场景设计中家具、装饰的设计要注意交代合适的时代背景和地域特点，以独特的美术风格和建筑装饰风格展现动画故事的环境。室内场景设计中尤其要注意角色在此空间的动作与活动范围，注意人体工程学的运用，使角色在室内场景中比例合适，透视准确（图 1-2-7—图 1-2-9）。



图 1-2-7 室内景：小空间

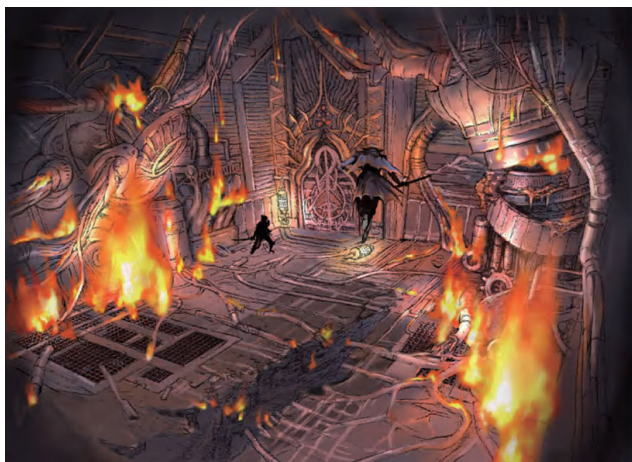


图 1-2-8 室内场景：大空间



图 1-2-9 室内局部场景

4.道具

道具包括装饰品、角色的武器等与角色发生关系的一系列小型物体。在动画中，道具往往是表现角色动作、行为的别具匠心的设计，好的道具能够起到连接剧情、补充角色性格的作用。特别是在游戏美术中，道具设计是一项非常重要的设计内容（图 1-2-10—图 1-2-12）。



图 1-2-10 小型家电



图 1-2-11 武器



图 1-2-12 器皿

二、以风格分类

一部动画片的场景设计风格，对于全片整体的最终视觉效果起着决定性的作用。动画场景的风格样式因其题材的多样性而丰富多彩。场景风格的确立有两个基本依据：第一，剧本本身的内容和题材；第二，主创人员和投资人的审美趋向。而两者中起决定因素的还是剧情和故事本身的题材，也就是人们常说的“内容决定形式”，形式要为内容服务。

1. 写实风格场景

写实风格场景以生活为原型，对现实中的景物

进行细致的描写，以优美的造型与线条还原现实场景。写实风格不是对现实的照搬，而是经过对剧情的考虑与分析后提炼、渲染而做出的艺术化的二度创作。宫崎骏的动画场景基本上都是对取景地进行搜集整理，选择性地组合与筛选景物（图 1-2-13），从而创作出的既符合生活真实、又经过了艺术化加工的或提纯、或简化、或完善、或丰富了具有写实形态的美妙场景。写实风格场景的特点是具有真实感与亲和力，画面精细，质感真实，给人以身临其境的感受（图 1-2-14—图 1-2-16）。



图 1-2-13 《千与千寻》取景地



图 1-2-14 《千与千寻》场景



图 1-2-15 《千与千寻》草图



图 1-2-16 《千与千寻》成片场景

2. 玄幻风格场景

玄幻风格场景是非现实的、超乎人类日常的视觉与想象力的场景作品。动画片无论从技术角度还是创作角度来说，都是一种具有高度假定性的电影片种，特别是近年来，由于三维CG技术的完善、电脑游戏的普及与动漫消费群对玄幻风格的追捧，涌

现出大量想象力丰富、色彩绚丽的幻想题材的动画片。玄幻风格的特点是新奇、大胆、丰富的想象力与突破常规的、夸张的表现手法，一般在造型上极其夸张，设计上违反比例透视重力等规律，形式感强，用色大胆，运用光感、质感等手段营造出刺激的独具时空感的玄幻气氛（图1-2-17—图1-2-19）。

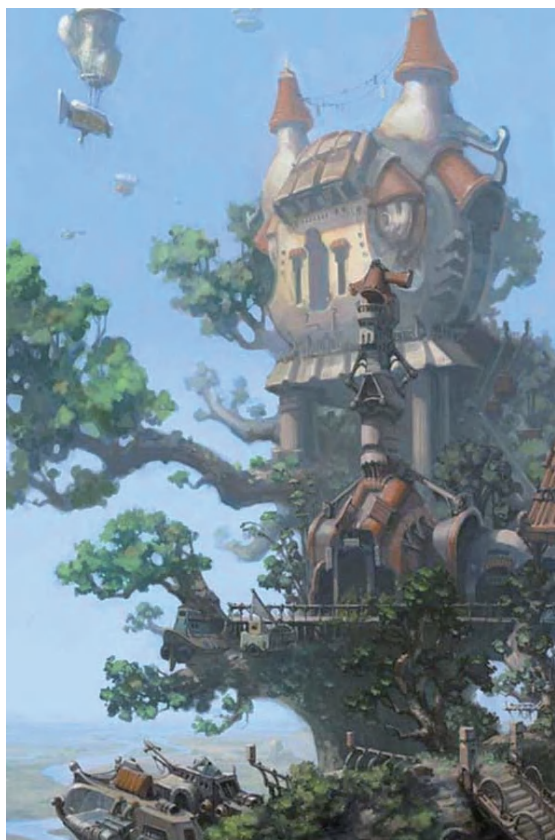


图 1-2-17 玄幻风格的树屋设计



图 1-2-18 玄幻风格



图 1-2-19 具有机械幻想风格的场景

3. 卡通风格场景

卡通风格场景一般运用在二维动画中，是经过归纳的平面化造型，其特点是造型简洁，经过适当

变形与夸张形成甜美可爱的形象，色彩鲜艳，一般采用平涂和渐变手法，色块跳跃性强（图 1-2-20、图 1-2-21）。



图 1-2-20 动画《粉红豹》场景



图 1-2-21 动画《皱纹》场景

4.装饰风格场景

装饰风格是经过借鉴中西方传统艺术中的装饰艺术特色而产生的具有设计感的形式语言，其特点是造型概念化，艺术语言程式化，画面平面化、韵律化，给人以单纯感与秩序感。装饰风格的动画场景强调主观创造性，以创造性的想象力为思维方法，以意象造型观念反映世界，结合独特造型、色彩搭配、艺术构图的表现手段来表达内心对世界的

感受，使作品更能表达作者的情感需求，准确传达作者的精神特质与审美取向（图 1-2-22）。

东西方装饰风格的特点也非常不同，如《九色鹿》。《九色鹿经图》作为莫高窟内最完美的连环画式本生故事画，绘于敦煌 257 号洞窟的西壁中部。20 世纪时，上海美术电影制片厂拍摄了具有壁画装饰风格的动画片《九色鹿》，该片在美术设计上很好地保持了北魏壁画的独特风格，色彩艳丽，装饰性强（图 1-2-23—图 1-2-26）。



图 1-2-22 装饰风格的场景



图 1-2-23 敦煌壁画中的九色鹿



图 1-2-24 动画《九色鹿》场景



图 1-2-25 动画《九色鹿》场景



图 1-2-26 动画《九色鹿》场景

获第 82 届奥斯卡最佳动画长片提名的《凯尔经的秘密》，是一部画风奇异、音乐动人的爱尔兰动画作品，影片以珠宝般耀眼的颜色配以简单的线

条，每一帧都是值得细细领略的艺术品，优美的装饰风格与线条构成的插画艺术营造出空灵的美感（图 1-2-27—图 1-2-29）。



图 1-2-27 《凯尔经的秘密》场景

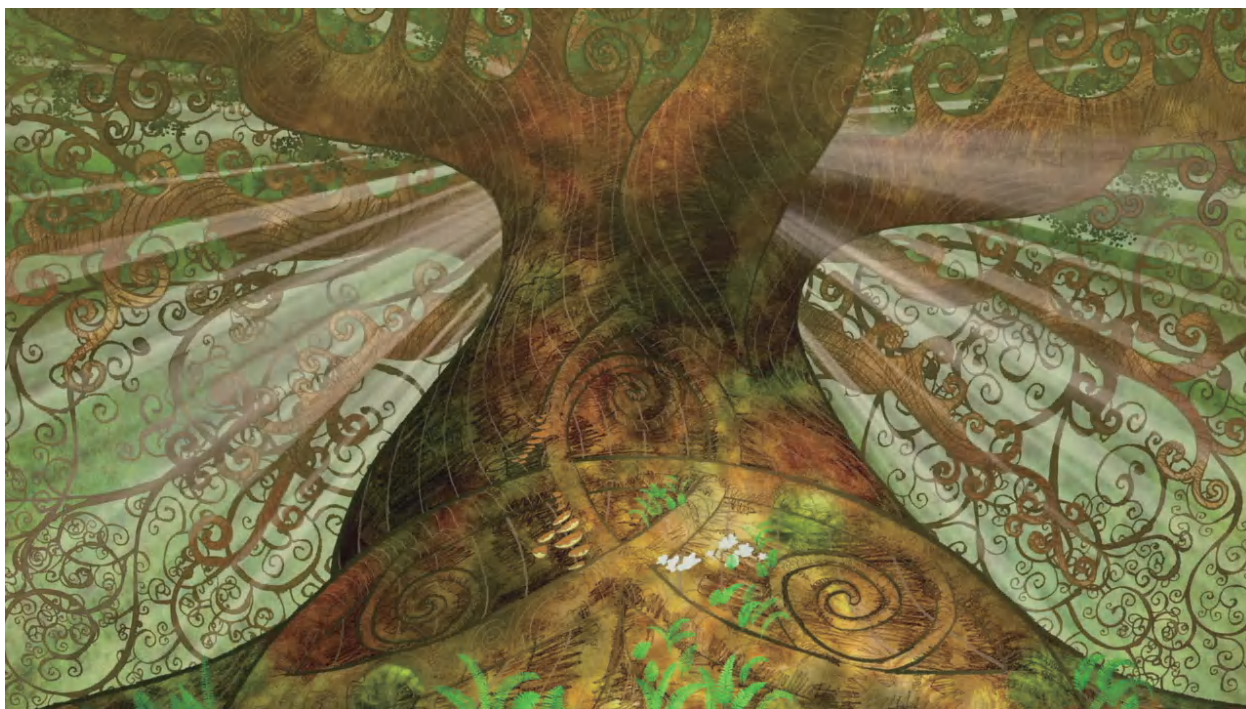


图 1-2-28 《凯尔经的秘密》树木装饰性处理



图 1-2-29 《凯尔经的秘密》装饰性语言

5. 实验风格场景

实验动画是与商业动画相对的一种具有探索性的动画形式。实验动画最早诞生在法国，随后在各

国开始流行，形成了以前南斯拉夫为代表的萨格勒布派，加拿大、美国、捷克、保加利亚、韩国等青年艺术家也创作了多样的实验动画。实验动画拥有

较自由的表现空间，艺术风格自由挥洒，既有超现实的色彩、抽象画的风格，又有意境深远的画面、各种材料的运用技巧，让人看了兴味盎然。

实验风格的场景在造型上不求形似，大胆夸张，极具艺术性；在艺术形式上追求新颖性；在制作材料上追求实验性；在创作思维上追求先锋性（图 1-2-30、图 1-2-31）。



图 1-2-30 动画《蓝调之歌》场景



图 1-2-31 欧洲实验动画《暗夜恐惧》场景

而有着深厚文化底蕴的中国，早在 20 世纪 50 年代就开始对实验动画进行探索。1960 年，上海美术电影厂拍了一部称作“水墨动画片段”的短片作为实验。同年，第一部水墨动画片《小蝌蚪找妈妈》诞生了（图 1-2-32、图 1-2-33），其中的小动物造型取自大画家齐白石笔下的画作。该片一问世便轰动了全世界。正是实验动画的巨大成功，中国有着悠久历史的绘画、雕塑、建筑、服饰，乃至戏曲、木偶、剪纸、皮影、年画等传统民间艺术，都为各种类型的动画片提供了取之不尽的借鉴材料。实验动画的探索成功使“中国学派”的动画作品在艺术形式的发展上千姿百态、富有特色，得以独树一帜于世界动画之林。



图 1-2-32 《小蝌蚪找妈妈》



图 1-2-33 《小蝌蚪找妈妈》场景

三、以制作技术分类

1. 二维手绘

二维手绘的动画是最早出现的动画片形式，早期绘制在赛璐璐片上，工艺比较复杂，现在这种手工的方法一般运用在实验动画范畴，以自然的笔触、线条、颜色、拼贴等艺术形式吸引观众。如要想呈现木炭素描（图 1-2-34）、水彩、油画、水墨的效果，一般需要先完成手绘，再进行后期合成。

动画片以绘画或其他造型艺术形式作为人物造型和环境空间造型的主要表现手段，不追求故事片的逼真性特点，而运用夸张、神似、变形的手法，借助于幻想、想象和象征，反映人们的生活、理想和愿望，是一种高度假定性的艺术。这表明动画元素不是一种简单的模仿，动画设计师们常常不会以写实的形态来模仿某些自然形态，而是会受到很多条件的限制，如趣味的限制、功能的限制、经济的限制、时间的限制。这些限制条件使得设计者需要去做许多平衡的工作，做出各种取舍，要考虑各种文化条件下的适应性。手绘的自然、灵动的艺术效果是吸引创作者不惜工本制作动画的原因。他们将自己的动画设计思想甚至自己心灵的倾诉都融合在那些元素之中，重新整合出更有趣味、更典型的形式感。如法国动画《魔术师》（图 1-2-35）采用的是铅笔淡彩的表现手法，清新自然的艺术风格显示出欧洲动画的内敛深沉。

2. 电脑制作

随着电脑技术的完善，二维、三维计算机动画成为动画制作的主流。二维动画主要是矢量动画和位图动画，以电脑技术提高手绘上色的效率，创造出不同于手绘的效果。三维动画主要利用三维软件建模为基础，如 3ds Max 建模、Maya 影视动画，在灯光的辅助下进行表面处理，使角色达到逼真的效果（图 1-2-36、图 1-2-37）。

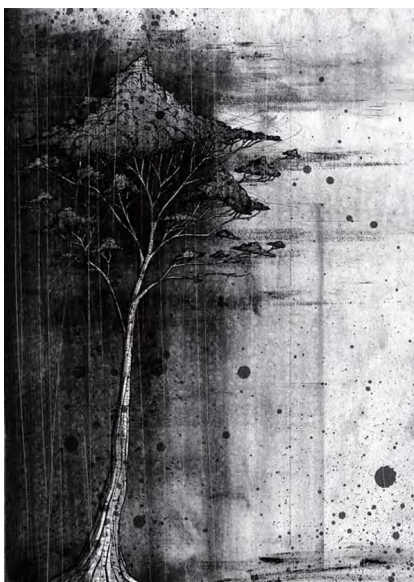


图 1-2-34 炭笔效果场景



图 1-2-35 动画《魔术师》场景



图 1-2-36 三维动画场景

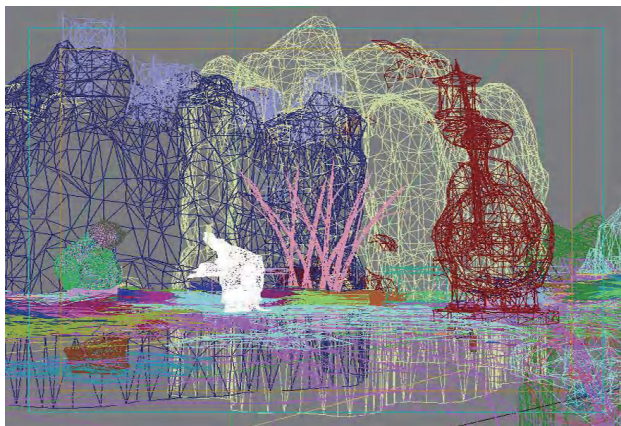


图 1-2-37 《功夫熊猫》三维建模

3. 手工制作

定格动画的场景制作属于此类，包括木偶、布偶、泥偶、剪贴等方法。其动画场景需要运用多种材料经过手工搭建、细化与上色等过程来完成，一般先用钢丝、木材等硬性材质搭建主体（图 1-2-38—图 1-2-40），再用软性材质如黏土、沙土、皮革、布料、棉线、塑料、橡胶、橡皮泥、合成材料等细化，还要用丙烯、油画等颜料上色，最终形成别具趣味的场景。



图 1-2-39 拼贴场景



图 1-2-38 动画场景搭建过程



图 1-2-40 黏土动画场景

▶ 第三节 动画场景设计的任务及功能

一、为角色提供活动的环境，交代时空关系

动画场景为角色提供的环境不仅是人物生活的地域、自然环境、季节等物质空间，还包括民族、文化、职业、性格、喜好等社会空间。场景设计师可以通过场景的造型、色彩等手段表达出当时的地点、文化和时代信息，还可以通过光影、氛围等效果展开观众的联想和抽象思维，以此来确立故事的时空关系，使动画世界的内涵无限延伸。如图 1-3-1 是动画《怪物酒店》的场景，为了展现这是阴暗恐怖的幽灵城堡，画面中夸张了欧洲哥特式建筑，再加上印有骷髅头骨的旗子，交代了这个故事发生的时空。

二、营造气氛，表现角色性格与心理活动

动画场景的色调、光线、气氛决定着这个桥段的特定情绪，如高兴还是痛苦，压抑还是奔放，温情还是冷漠，此时人物性格与心理活动也同样被表现出来。“情景交融”“触景生情”说明场景并不仅承担了一个空间化的框架，而且参与了心理层面的刻画和联想。不同场景的符号性语言营造出不同的“情感气场”，如图 1-3-2，冷灰色的色调，烟雾蒙蒙的环境，高耸的塔尖，都使人觉得有神秘感，暗示了冷寂与神秘的心理作用。

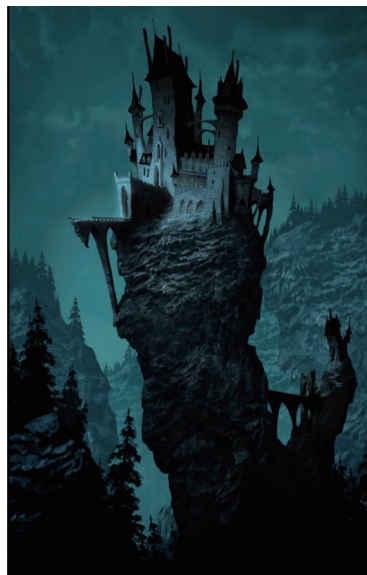


图 1-3-1 场景交代时空



图 1-3-2 场景营造气氛

三、动作与运动状态的支点

动画场景为角色进行表演提供了舞台，角色的动作要在场景中完成，那么，规划场景时就要考虑到为角色动作（如走、跳、跑、坐下等）提供支点。场景的大小比例、尺寸、透视要和角色一致，并为

角色的动作提供帮助。如实验动画《世界的尽头》（图 1-3-3）中，场景设计为一个极端个性化的环境：一个三角形的山顶作为小屋子的支点，所有人进出房子都会引起房子向一边倾斜，三角形的场景设计独具匠心，以重力的视觉手段很好地引起角色动作的变化。



图 1-3-3 《世界的尽头》场景

四、叙事与隐喻功能

在动画创作中，往往运用空景或带有隐喻性的场景来表达叙事，达到“此时无声胜有声”的内敛感人的效果。如《千与千寻》中的汤屋被喻为现实

社会（图 1-3-4），虽充满肮脏与混乱，却也能让我们在其中找到生命的真善美。而无脸人在车厢里的场景（图 1-3-5），空寂的车厢隐喻着无脸人是孤独脆弱的，周围的人变成了虚化的影子，暗示他深受环境的影响，无力改变自己。

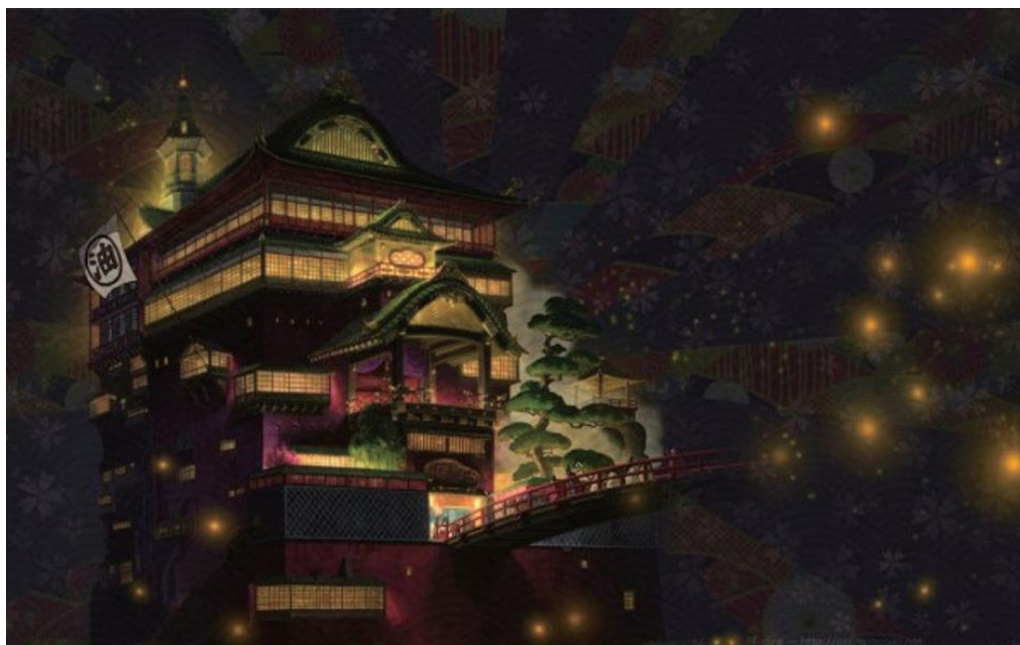


图 1-3-4 《千与千寻》汤屋场景

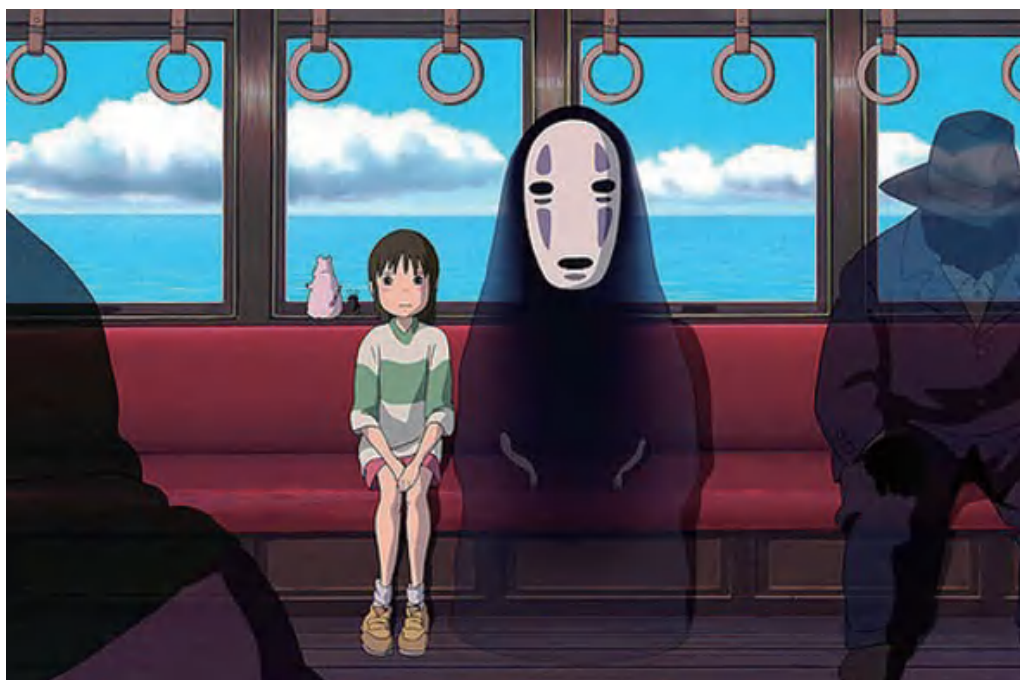


图 1-3-5 《千与千寻》电车场景

小结

本章介绍了场景的基本概念和分类，以及动画场景设计的任务及功能。本章的知识点是要对不同风格的动画场景有所认识，从设计的角度理解场景的几大功能，为今后的场景设计工作打下基础。

一、思考与练习

1. 以动画场景的不同风格为线索，每种风格选取 2 部动画片并选取场景截图。
2. 选取一部动画作品，将主要场景截图，总结出这些场景在这部动画片中发挥的功能，并依此提炼出影片的叙事线索。

二、案例分析

以西游记为主题的动画片，在国内外均有出现，比较经典的是《大闹天宫》（1964 年）与《大圣归来》（2016 年），我们通过对两部动画片的场景分析，可以看到时代的变化、审美的变化与设计思维的变化。《大闹天宫》是中国动画界“中国学派”的代表作，是一部民族风格鲜明的具有装饰风的作品。影片从中国年画、剪纸、脸谱等民族瑰宝中提炼出色彩鲜艳、线条流畅的平面性装饰风格场景，在当年具有轰动效应（图 1-3-6、图 1-3-7）。时隔 50 余年的《大圣归来》的美术设定，顺应了当今的审美需求，画面精美，三维效果带来立体感与真实感的震撼效果（图 1-3-8、图 1-3-9）。请你对此做出分析，发表你自己的看法。



图 1-3-6 《大闹天宫》天宫场景

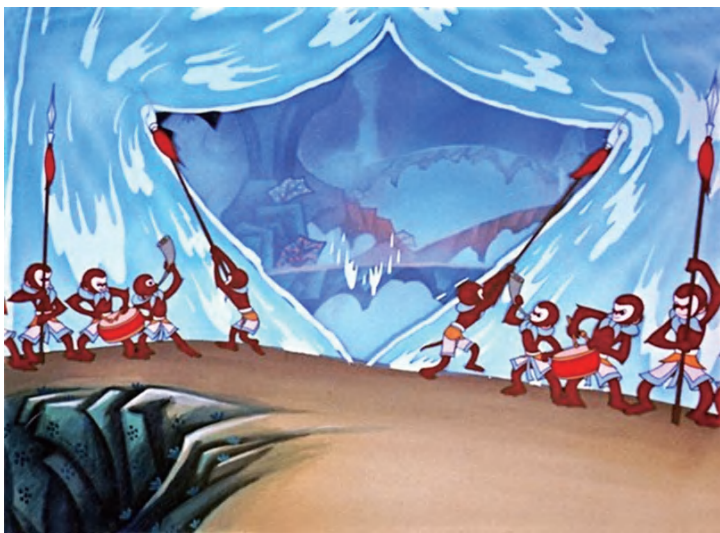


图 1-3-7 《大闹天宫》水帘洞场景

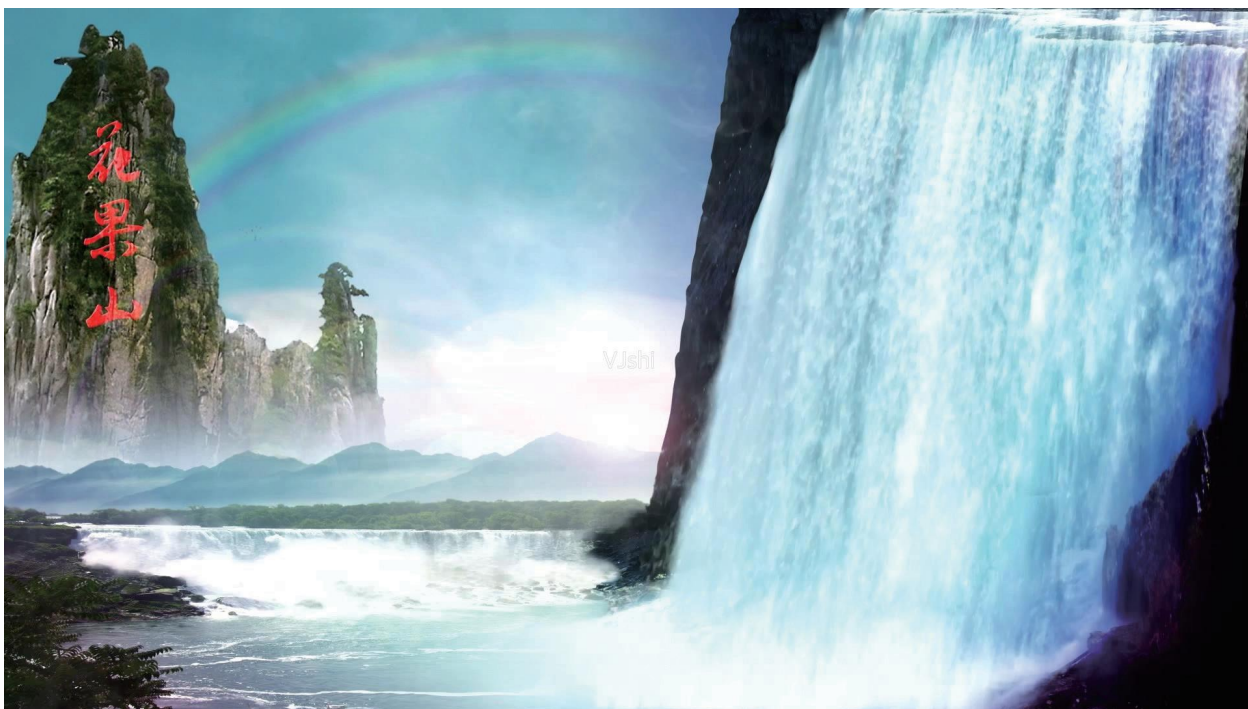


图 1-3-8 《大圣归来》花果山场景



图 1-3-9 《大圣归来》场景