

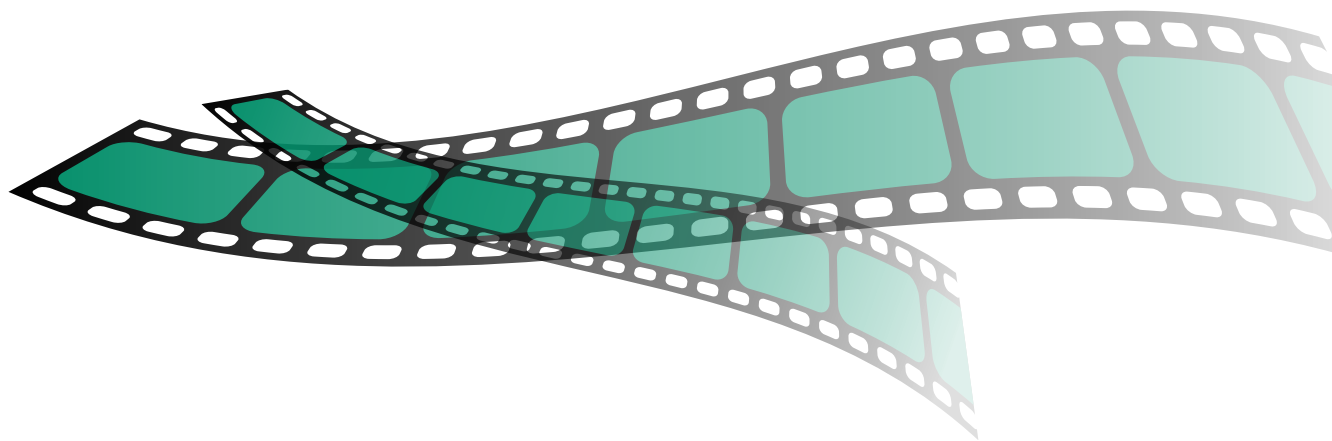
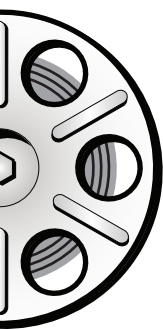
普通高等教育动画类专业系列教材

动画场景设计

(第三版)

Animation Scene Design

杨诺 编著



清华大学出版社
北 京

内 容 简 介

“动画场景设计”是动画专业学生的必修课。本书是一部系统讲解动画场景设计理论与方法的专业教材,秉持理论与实践相结合的原则,辅以大量优秀影视动画作品配图开展知识讲解。全书共分为9章,围绕动画场景概述、动画场景的功能及表现、动画场景的风格分类、动画场景的构图、动画场景的镜头与景别、动画场景的色彩与光影、动画场景中透视效果的应用等内容展开阐述,并通过详尽的场景绘制实例演示进行归纳总结;同时结合当下行业发展情况,介绍AIGC技术趋动下的动画场景设计,切实提升内容实用性,帮助学生高效掌握相关专业知识。

本书可作为全国高等院校动画、游戏等相关专业的教材,也适合从事动漫游戏制作、影视制作工作及参加相关专业考试的人员阅读学习。

本书封面贴有清华大学出版社防伪标签,无标签者不得销售。

版权所有,侵权必究。举报:010-62782989, beiqinquan@tup.tsinghua.edu.cn。

图书在版编目(CIP)数据

动画场景设计 / 杨诺编著. -- 3版. -- 北京:清华大学出版社, 2026. 6. -- (普通高等教育动画类专业系列教材). -- ISBN 978-7-302-71807-9

I. J218.7

中国国家版本馆CIP数据核字第2026N70L36号

责任编辑:李 磊

封面设计:孔祥峰

版式设计:思创景点

责任校对:成凤进

责任印制:丛怀宇

出版发行:清华大学出版社

网 址: <https://www.tup.com.cn>, <https://www.wqxuetang.com>

地 址: 北京清华大学学研大厦A座 邮 编: 100084

社 总 机: 010-83470000 邮 购: 010-62786544

投稿与读者服务: 010-62776969, c-service@tup.tsinghua.edu.cn

质 量 反 馈: 010-62772015, zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn

印 装 者: 天津鑫丰华印务有限公司

经 销: 全国新华书店

开 本: 185mm × 250mm 印 张: 12 字 数: 296千字

(附小册子一本)

版 次: 2013年6月第1版 2026年7月第3版 印 次: 2026年7月第1次印刷

定 价: 69.80元

专家委员会

主 编

余春娜

天津美术学院

影视与传媒艺术学院

副院长、教授

副主编

韩永毅

高 思

编 委

张 轶

王 宁

潘 登

刘晓宇

张 玥

索 璐

李 毅

杜志华

安 娜

杨 诺

白 洁

- 鲁晓波 清华大学美术学院……………原院长、教授
- 李剑平 北京电影学院动画学院……………原院长、教授
- 黄向东 西安美术学院影视动画系……………学科带头人、博导
- 周宗凯 四川美术学院影视动画学院……………院长、博导
- 王亦飞 鲁迅美术学院传媒动画学院……………原院长、博导
- 陈赞蔚 广州美术学院视觉艺术设计学院动画系……………教授、博导
- 薛 峰 南京艺术学院传媒学院……………院长、博导
- 邓 强 西安美术学院影视动画系……………系主任、教授
- 于 瑾 中国美术学院动画与游戏学院……………教授、博导
- 韩 晖 中国美术学院动画与游戏学院……………教授
- 黄惠忠 中央美术学院城市设计学院动画系……………教研主任
- 陈 峰 鲁迅美术学院传媒动画学院……………副院长
- 史 纲 西安美术学院影视动画系……………教授、博导
- 段天然 中国人民大学艺术学院……………副教授
- 叶佑天 湖北美术学院影视动画学院……………教授
- 张 娟 成都大学影视与动画学院……………院长、教授
- 隋津云 山西传媒学院动画与数字艺术学院……………院长、教授
- 黄晓瑜 福州大学厦门工艺美术学院数字媒体艺术系……………系主任
- 张 立 中国戏曲学院新媒体艺术系……………系主任、教授
- 余春娜 天津美术学院影视与传媒艺术学院……………副院长、教授



丛书序

动画专业是一个复合性、实践性、交叉性很强的专业，其教材的质量在很大程度上影响着教学的质量。动画专业的教材建设是一项具体的常规性工作，是一个动态和持续的过程。党的二十大报告指出：“教育是国之大计、党之大计。培养什么人、怎样培养人、为谁培养人是教育的根本问题。”本套教材坚持“加强基础学科、新兴学科、交叉学科建设，加快建设中国特色、世界一流的大学和优势学科”这一教育发展方向，以优化课程体系、强化实践教学、创新动画人才培养模式为目标，在深入调查、研究的基础上，基于学科创新、机制创新和教学模式创新的思维进行编写，并结合实际应用建立了极具针对性与系统性的学术体系。

动画艺术凭借独特的表达方式，逐渐凸显自身的艺术主体性，成为当代艺术创作的重要组成部分，对艺术教育的发展具有举足轻重的作用。动画技术的快速发展给动画教育带来了挑战，面对教材内容滞后、传统动画教学方式与培训机构思维方式趋同等问题，如何打破教学理念上的瓶颈，建立真正与美术院校动画人才培养目标相契合的教学模式，是我们面临的新课题。在这种情况下，迫切需要开展能够适应动画专业发展的教材改革与编写工作。

高水平的动画教材无疑对增强学生的专业素养有非常重要的作用，但目前供高等院校动画专业使用的动画基础书籍比较少，大部分是没有院校背景的培训机构编写的软件类书籍，内容单一，重视命令的直接使用而不重视命令与创作的逻辑关系，无法满足高等院校动画专业的教学需求，也缺乏工具模块的针对性和理论体系的系统性。针对这些情况，在编写本系列教材的过程中，编写人员在各层面深入实践，进行有利于提升教材质量的资源整合，初步集成了动画专业优秀的教学资源、核心动画创作教程、前沿计算机动画技术、实验动画观念、动画原创作品等内容，形成了多层次、多功能、交互式的教、学、研资源服务体系，使教材成为辅助教学的最有力手段。同时，在教材的编排上针对动画制作技术发展速度快的特点，保持知识的及时更新和扩展，进一步增强了教材的针对性，突出创新性和实验性，加强了创意、实验与技术课程的整合协调，注重培养学生的创新能力、实践能力和应用能力。本系列教材结合美术类专业院校的实际需求，持续优化内容和课程体系，立足人才培养的知识、能力和素质结构，构建综合型、实践型、实验型、应用型教材体系，加强实践性教学环节规范化建设，打造完善的实践性课程教学体系与教学模式，助力高校的专业核心课程建设。

依照动画创作的特性，本系列教材的内容分为前期、中期、后期三部分。教材编写过程中，系统地规划教材之间的衔接关系，整体思路明确，强调团队合作，分阶段按模块进行，内容上注重审美、观念、文化、心理和情感的表达。本系列教材可帮助学生厘清动画创作的目的，引导学生思考选择什么手段进行动画创作，加深学生对动画艺术创作的理解，去除创作中的盲目性、表面化，为学生梳理动画创作方法、总结实践经验，开阔学生的视野，为其创作提供多元思路，引发他们对作品意义的讨论和分析，使学生明确创作意图并能够选择恰当的表达方式创作出好的动画作品。

本系列教材以党的二十大报告提出的“实施科教兴国战略，强化现代化建设人才支撑”为指导思想，遵循“坚持教育优先发展、科技自立自强、人才引领驱动，加快建设教育强国、科技强国、人才强国，坚持为党育人、为国育才，全面提高人才自主培养质量”的原则，进行全面、立体的知识理论分析，引导学生建立动画视听语言的思维和逻辑，将知识和创作有机结



合，进一步提高学生的创新实践能力和水平。

本系列教材结合动画艺术专业的教学特点，分步骤、分层次、有针对性地对各教学环节进行规划和安排。在编写动画创作基础内容的过程中，对之前的教学效果进行分析，总结以往教学过程中的问题，进一步整合资源、调整模块、扩充内容，同时引入先进的创作理念，积极与一流动画创作团队进行交流与合作，通过有针对性的项目练习开展教学实践。

此外，教材编写组积极探索动画教学新思路，针对动画专业的新发展和新挑战，与专家、学者开展动画基础课程的研讨，重点讨论、研究动画教学过程中的专业建设创新与实践，并进行教材的改革与实验，目的是使学生在熟悉动画创作流程的基础上，能够体验如何在具体的动画制作中把控作品的风格、节奏、成片质量等，从而切实提高学生实际分析问题与解决问题的能力。

在新媒体环境下，我们更要与时俱进，力求使高校动画的科研成果成为带动产业发展的强大动力。本系列教材的编写从创作实践经验出发，旨在通过对产业的深入分析及对业内动态发展趋势的研究，推动动画表现形式的扩展，以此带动动画教学观念的创新，将研究成果应用到实际教学中，实现观念、技术与国际接轨，帮助学生打开视野、开拓思维，达到观念上的突破和创新。就目前教材呈现的观念和技术形态而言，其重要意义在于把最新的理念和技术应用到动画的创作中，为动画艺术的表现方式提供更大的空间，开拓崭新的领域，同时打破思维定式，提倡原创精神，起到引领示范作用，能够服务于动画的创作与专业的长足发展。

要实现中国动画跻身世界先进创作行列的发展目标，教育与科技必先行。我们希望本系列教材能够为中国动画的创作与发展起到积极的推动作用。

朱吉娜

天津美术学院影视与传媒艺术学院
副院长、教授



前言

随着中国动画产业的蓬勃发展，市场对动画专业人才的需求日益增长，全国各大高校也相继开设动画艺术相关专业，而动画场景设计正是动画专业体系中的核心课程。

动画场景是动画艺术不可或缺的重要视觉元素，支撑整部影片的叙事表达。动画场景设计并非简单的背景绘制，而是服务叙事的艺术，旨在为故事营造贴合剧情的环境与氛围。一名优秀的动画场景设计师，需深入理解故事背景、角色性格与情节发展，通过色彩、光影、构图等手法，将各类元素有机融合，打造沉浸式的视觉体验。在动画制作流程中，场景设计不仅需要与角色设计、故事板制作、分镜统筹，原画设定等环节紧密配合，还要兼顾镜头运动、光线变化等多重因素。因此，动画场景设计师，既需要扎实的专业艺术功底，也离不开丰富的想象力与创造力。

本书汇集作者多年动画制作实践与教学经验，系统讲解动画场景专业知识，由浅入深地阐述动画场景概况、发展历程、设计流程、设计原理，以及具体绘制方法等内容。书中既有系统的理论阐述与知识讲解，又配有大量图例与详尽的案例分析，旨在构建完整、系统的专业知识体系。

本书摒弃传统动画场景设计教材偏重理论灌输的模式，力求内容通俗易懂，便于学生理解掌握，切实提升场景设计实操能力。书中在理论讲解部分融入经典动画场景设计案例，通过深度解析，展现不同风格、类型场景设计的具体实施过程。例如，在讲解场景透视的知识时，抛开复杂的透视理论，结合实际创作，传授精准高效的绘制技巧，依托分步演示图例，让原本烦琐的透视绘制流程变得简洁清晰。借助这些案

例，学生能够将理论知识与专业实操相结合，创作出贴合故事叙事需求的动画场景。同时，书中还分析了常见的场景设计问题与解决思路，帮助学生从容应对实际工作中的各种挑战。

本书收录了大量国内外经典动画场景设计作品，兼具参考、收藏与鉴赏价值。书中内容从基础理论到进阶技法，覆盖场景设计全流程，致力于为场景设计学习者提供系统、实用的专业指导。无论是初入门的学生，还是具备一定创作经验的动画从业者，都能通过学习本书，提升场景设计专业水平，创作出富有感染力的动画作品。

为方便读者学习，本书提供配套的教案、教学大纲、PPT课件、考试题库及答案，读者可扫描右侧二维码，推送至邮箱，即可下载使用。



配套资源

本书在编写过程中，得到了业内众多专家与老师的支持与协助。在此，谨向所有参与本书编写、审阅工作的同仁致以诚挚谢意。特别感谢各动画工作室及设计师无私分享的宝贵创作经验与设计案例，使本书内容更为充实丰富、兼具理论价值与实用价值。

限于编者水平，书中难免存在疏漏与欠妥之处，恳请广大读者不吝赐教、批评指正。

编 者
2026.1

目录

第1章

动画场景概述

1.1 “场景”还是“背景”	2
1.2 动画场景的概念	2
1.3 动画场景的萌芽历程	3
1.4 动画制作流程	6
1.4.1 前期	7
1.4.2 中期	10
1.4.3 后期	11

第2章

动画场景的功能及表现

2.1 交代时空	14
2.1.1 表现时代特征	14
2.1.2 表现时间	16
2.2 塑造空间	17
2.3 渲染气氛	19
2.4 刻画角色	21

第3章

动画场景的风格分类

3.1 从表现手法分类	24
3.1.1 写实风格	24
3.1.2 装饰风格	29
3.1.3 漫画风格	33
3.1.4 实验风格	34
3.2 从制作方法分类	37
3.2.1 传统手绘	38
3.2.2 二维电脑绘制	39
3.2.3 三维电脑绘制	41
3.2.4 实景拍摄	42

第4章

动画场景的构图

4.1 构图基础	46
4.1.1 构图画面	46
4.1.2 视觉中心	47
4.2 构图的基本法则	49
4.2.1 对称与平衡	49
4.2.2 对比与调和	52
4.3 常见的构图方式	55
4.3.1 水平构图	56
4.3.2 垂直构图	57
4.3.3 斜线构图	58
4.3.4 曲线构图	60
4.3.5 折线构图	61
4.3.6 三角形构图	62
4.3.7 封闭构图	64
4.3.8 其他构图	66
4.4 三维构图方式	67
4.4.1 前景	68
4.4.2 中景	68
4.4.3 背景	68
4.4.4 远景	68

第5章

动画场景的镜头与景别

5.1 景别的定义	72
5.2 景别的分类与功能	72
5.2.1 远景	72
5.2.2 全景	74
5.2.3 中景	75
5.2.4 近景	75
5.2.5 特写	76
5.3 镜头的定义	77
5.4 镜头的分类与运用	78
5.4.1 固定镜头	78
5.4.2 运动镜头	78

第6章

动画场景的 色彩与光影

6.1 色彩原理	90
6.1.1 色彩的形成与感知	90
6.1.2 色彩的基本属性	91
6.1.3 色彩的对比关系	93
6.2 色彩感受	104
6.2.1 色彩的冷与暖	104
6.2.2 色彩的前进感与后退感	105
6.2.3 色彩的华丽感与朴素感	106
6.2.4 色彩的轻软感和重硬感	107
6.2.5 色彩的兴奋感与沉静感	108
6.3 色彩联想及其象征意义	108
6.3.1 红色	109
6.3.2 橙色	109
6.3.3 黄色	109
6.3.4 绿色	109
6.3.5 蓝色	110
6.3.6 紫色	110
6.3.7 白色	110
6.3.8 黑色	110
6.3.9 灰色	110
6.4 动画色彩设计案例分析	111
6.5 光影基础	113
6.5.1 光源类型	113
6.5.2 光源的投射方向	114
6.6 光影在动画中的作用	115
6.6.1 营造场景空间	115
6.6.2 交代时间和背景	116
6.6.3 渲染影片气氛	116
6.6.4 展开故事情节	117



第7章

动画场景中 透视效果的 应用

7.1 常用绘制工具	120
7.2 透视的基本原理	122
7.2.1 什么是透视	122
7.2.2 透视的术语	123
7.3 透视的种类及绘制实践	125
7.3.1 一点透视	125
7.3.2 两点透视	129
7.3.3 一点仰视透视	132
7.3.4 两点仰视透视	135
7.3.5 一点俯视透视	139
7.3.6 两点俯视透视	143
7.3.7 其他景物透视	146

第8章

场景绘制 实例演示

8.1 一点透视——铁轨和房子	154
8.2 两点透视——房间的一角	157
8.3 仰视透视——带有雕像的教堂	160
8.4 俯视透视——山边的亭子	162

第9章

AIGC驱动 下的动画场 景设计

9.1 AIGC技术对动画美术设计的视觉革命	166
9.1.1 设计范式的重构	166
9.1.2 协同设计的核心定位	166
9.2 AIGC技术逻辑与国产主流平台应用	167
9.2.1 AIGC的底层逻辑：从意向到画面的“转译”	167
9.2.2 国产主流AI工具图谱与选型	168
9.2.3 AI协作工作流：从创意概念到资产落地的闭环	169
9.3 动画场景设计提示词构建策略	170

9.3.1 提示词三原则 170

9.3.2 动画场景设计的提示词通用公式 171

9.3.3 动画美术风格的精准控制 171

9.4 案例实战：《爷爷的钟表店》场景设计 173

9.4.1 剧本解构与核心意象提炼 173

9.4.2 提示词实战演示 175

9.4.3 AI方案的筛选与细节修正 176

9.4.4 人工润色与风格统一 178

9.5 AIGC时代的动画场景设计师 180

9.5.1 角色转译：从“绘画者”到“审美导演” 180

9.5.2 对抗平庸：破除AI的“审美同质化” 180

9.5.3 未来视野：走向智能化的全空间构建 180





第1章

动画场景概述



- “场景”还是“背景”
- 动画场景的概念
- 动画场景的萌芽历程
- 动画制作流程



1.1 “场景”还是“背景”

在正式开展理论学习之前，我们先来了解一个重要的概念。如果大家曾阅读过有关动画场景的相关文章，就会发现其中长期存在着文字表述的混淆：究竟应当是动画场景设计，还是动画背景设计？两种说法都曾出现，甚至出现在同一标题之中，造成概念的混乱。“场景”与“背景”仅一字之差，词义看似相近，但二者的核心内涵却有着本质区别。

从字面上看：“景”指景色、景物；“背”意为后面的，与“前”相对，具有明确的空间含义；“场”既有空地、舞台之意，又可作为表示时间段落的量词，如一场戏。由此可见，“背景”指作为陪衬、处于后方的景致，是偏静态的空间概念；“场景”则指一场戏、一个段落中的景物，体现的是时间变化中的空间变化。显然，在动画设计中，使用“场景”比“背景”更为准确、恰当。

随着现代动画技术的发展，许多传统动画中难以实现的空间效果、时间变化效果，如今都能完美呈现。在空间与时间的设计思维与创作理念迭代下，当代动画创作正逐步由二维时空表达向三维时空表现转化，时空塑造的创作意识也愈发凸显。正因如此，更为全面的“场景说”逐渐取代了传统的“背景说”。

这番咬文嚼字，是为了让大家明确一个概念：动画是时间与空间的共同产物。即便场景以静态画面呈现，在设计时仍需兼顾时间与空间的双重因素，不能只将其当作单幅绘画作品来处理，否则便会丢失动画本身所具备的时间特性。

1.2 动画场景的概念

在一部动画影片中，活动的角色是主体，每一个镜头里，角色的表演都需要一个舞台，这个承载情节展现的舞台就是动画场景。场景是服务于角色的，尽管它仅作为配角存在，却不可忽略。

动画场景是按照动画片的整体美术风格，依据故事情节展开的要求，为角色设定表演和活动的特定空间。这个特定空间，既指单个镜头画面中的空间与景物，也包含前后相连镜头之间所涉及的时间要素。

场景贯穿整部动画片，以面而非点的形式呈现，带给观众全方位的感官体验。它不仅包括角色所处的场所、自然环境、社会环境、历史环境，还涵盖场景内陈设道具，甚至一些静态的群众角色。有时它还能独立出现、充当主角——尽管只是静态画面，但通过某些特殊拍摄技巧，也能实现叙事功能。



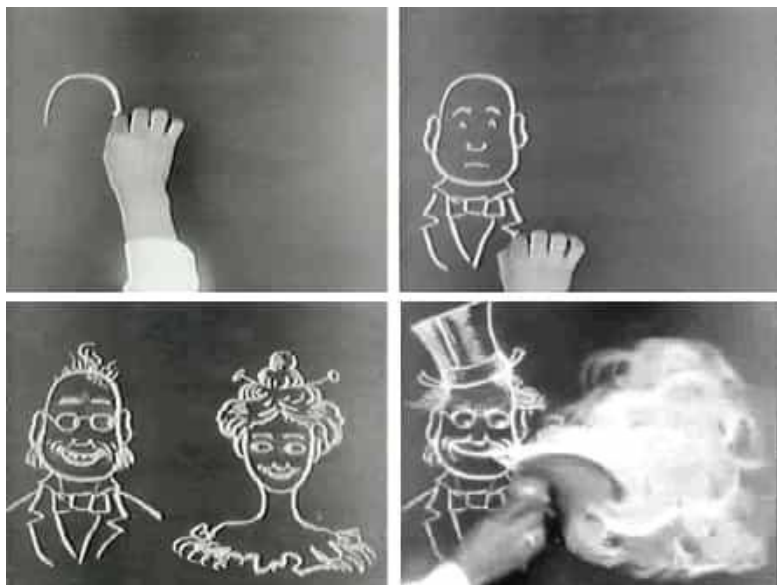
场景设计是一门复杂的工作，需兼顾时间、地点、光影、色彩、气氛、角色心理等多种因素，该工作处于一部动画片制作的最前端，具有很强的原创性。设计前需开展大量准备工作，比如研究剧本、搜集素材等。因此，动画场景设计是一项专业且复杂的任务，对设计人员的专业素质要求较高：不仅要有深厚的绘画功底，还要了解动画制作技术；既要掌握透视知识，同时需具备与其他工作人员协作的能力。

1.3 动画场景的萌芽历程

动画场景与动画角色，自动画诞生起便相互依存、共存共生。在每一部动画片中，两者都应遵循统一的美学标准，构成和谐的整体。

随着观众审美的不断变化，动画场景的艺术风格、技术水平、绘制技巧也日益发展，逐渐演变至今。

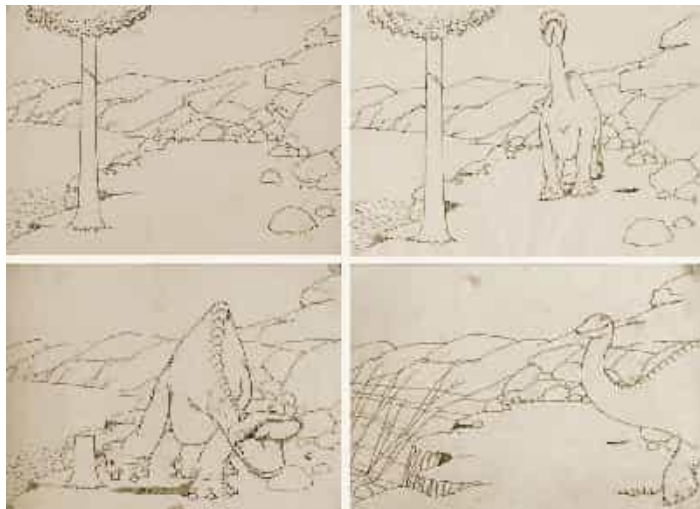
世界上公认的第一部真正意义上的动画片《一张滑稽面孔的幽默姿态》，由詹姆斯·斯图尔特·布莱克顿创作于1906年。在这部动画片中，他用白色粉笔在黑板上勾画出角色，并让静态的角色动起来，而黑板便被视为这部动画片中的“场景”，这也是动画场景的第一次运用。



《一张滑稽面孔的幽默姿态》画面

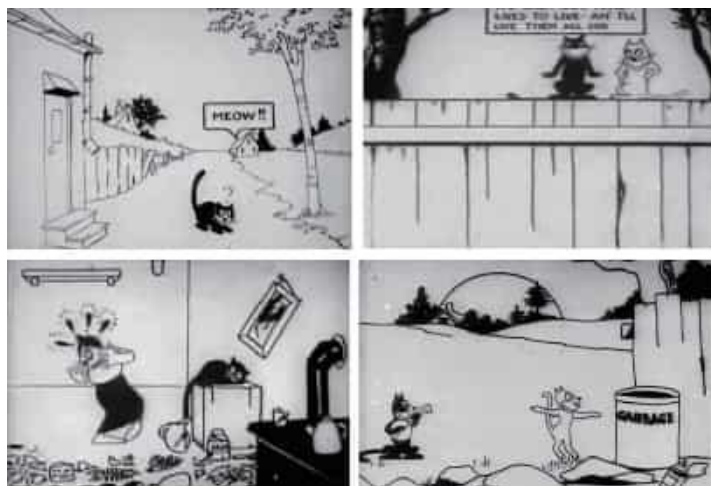


1914年, 另一部具有划时代意义的动画片《恐龙葛蒂》诞生, 它是著名的细节动画发明者温瑟·麦凯的作品。该片中第一次出现了真正的场景, 但此时场景风格仍以黑色单线为主, 且未采用分层绘制方法, 因此画面场景的呈现效果不够稳定。



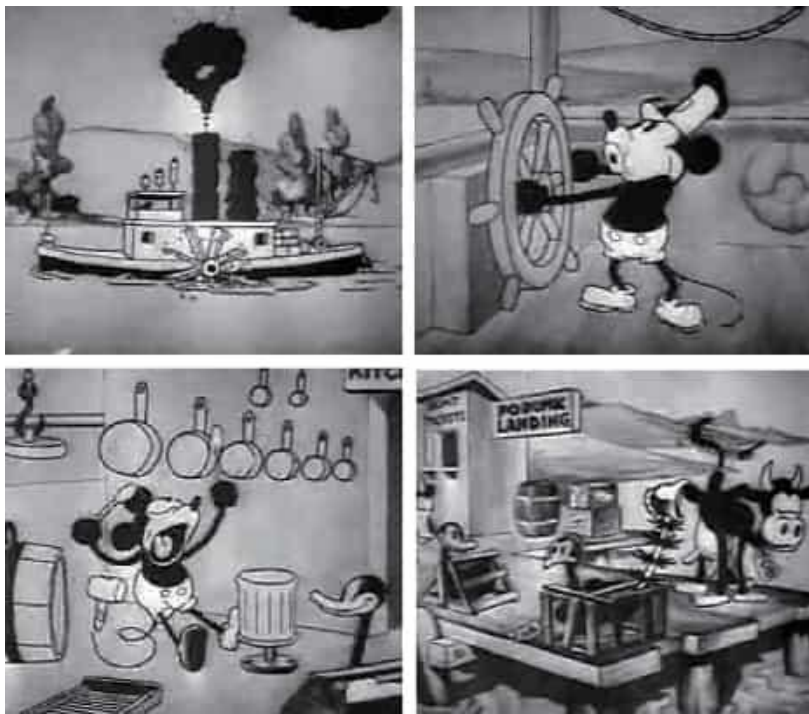
《恐龙葛蒂》画面

1919年问世的动画片《猫的闹剧》, 其主角形象菲利克斯猫是米老鼠和唐老鸭诞生前, 在美国叱咤风云的动物明星。《猫的闹剧》中的场景使用墨水笔绘制, 相较于之前的单线绘制, 无疑为画面增添了更多层次效果。



《猫的闹剧》画面

1928年, 世界上第一部有声动画《威利号汽船》首映, 经典动画形象米老鼠就此诞生。该片一经上映便大获成功, 为迪士尼王国的繁荣奠定了坚实基础。片中场景增加了明暗与调子的绘制方法, 层次更为丰富。



《威利号汽船》画面

1932年,《花与树》获得了历史上第一个奥斯卡最佳动画短片奖,该片也被公认为历史上第一部彩色动画片。片中场景同样为彩色,多采用水彩、水粉绘制技法,创作过程中更注重色彩与空间的层次营造,以此凸显动画角色的主体地位。



《花与树》画面

在很长一段时间里,动画片制作中都会采用水彩、水粉等传统绘画方式绘制场景。然而动画场景的设计风格绝非仅限于此,由于动画艺术家们对动画艺术的追求各不相同,再加上不同时代、不同民族、不同国家的差异,还诞生了多种风格倾向的动画片。

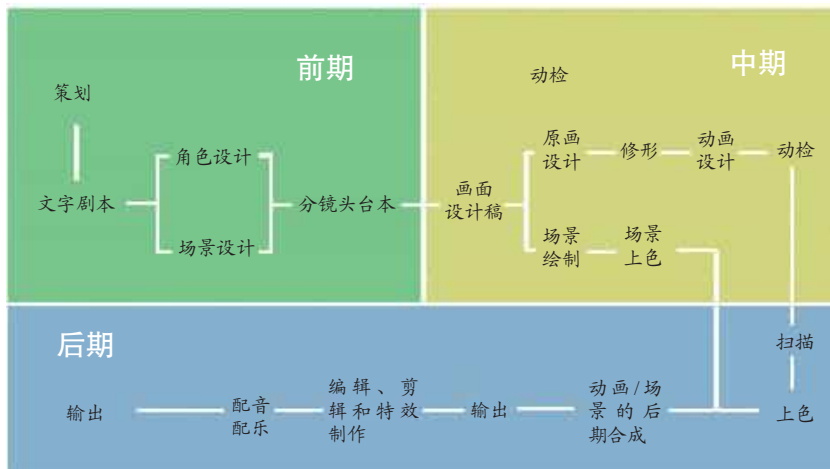
近年来,随着计算机技术的发展,动画场景设计也朝着更广阔的方向发展。例如,利用二维软件绘制场景、借助三维软件制作场景等,甚至还会运用实拍场景作为动画场景。关于动画场景的多种风格,本书后续章节将详细阐述,此处仅对动画场景的萌芽历程做简要介绍。



1.4 动画制作流程

动画制作是一项庞大而复杂的工程，其中包含众多紧密衔接的创作环节，若任一环节出现问题或不够完善，就会阻碍整部动画的制作进程。为此，一代代动画创作者经过长期实践探索，逐步形成了一套完善的动画制作流程。

动画制作流程，整体可划分为前期、中期和后期三个阶段。



动画制作流程图

下面以动画《千与千寻》为例，讲解动画制作的基本流程。

该片由日本吉卜力工作室制作，著名动画大师宫崎骏担任导演和编剧，音乐大师久石让负责音乐制作。2001年7月20日，《千与千寻》在日本首映，仅在日本国内就创下了2350万观影人次和308亿日元（约19亿人民币）的票房收入，是日本历史上最卖座的动画片之一。

该片斩获多项国际大奖，包括第75届奥斯卡最佳动画长片奖、第52届柏林电影节金熊奖、第21届香港电影金像奖最佳亚洲电影奖等。



《千与千寻》海报



《千与千寻》讲述了一个平凡又有些任性的小女孩，在神奇的灵异世界中的经历。片中的角色设计、场景设计、镜头语言表达均十分出色，对于一名动画设计者而言，该片是必须观看并深入研究的。

1.4.1 前期

动画制作前期是整部动画的起步阶段，也是最具创造性的环节，它决定了一部动画片的故事情节、风格倾向、个性特征等。前期筹备工作是否充分，不仅关系到中后期制作能否顺利推进，也直接影响整部动画的制作难度与创作成本。

1. 策划

策划是动画制作的第一步，它需对影片的全盘情况进行评测，包括讲什么样的故事、采用何种艺术风格和工艺技术、影片定位、人员组织，以及未来可能带来的商业效益等。

2. 文字剧本

文字剧本是整部影片的创作根基，这里所说的文字剧本特指文学剧本。动画的文学剧本与影视剧本类似，需要对场次、段落进行明确分割，每个段落都要有时间、地点、人物、事件，以及故事展开方式等一系列细节描写。

汽车行驶的声音(车内)

整个画面是一束用玻璃纸包着的香豌豆的花束

父亲：“千寻、千寻。马上就要到了。”

汽车的后座上，疲惫的千寻抱着花束在打瞌睡。

母亲：“到底是乡下呀！看来买东西都只能去邻近的城镇了。”

千寻正在听着父母间的对话

父亲：“那就只好住在现在的城市了。”

坐在驾驶座位上的父母

父亲探过头来对母亲说着什么

父亲又回头对千寻说话

父亲：“看，那边有所小学校。千寻，那就是你的新学校啦。”

千寻沉默着，过了好一会儿，才坐起来

从汽车后座的窗户看到了外面的学校

千寻做了一个鬼脸

母亲：“好漂亮的学校呀，不是吗？”



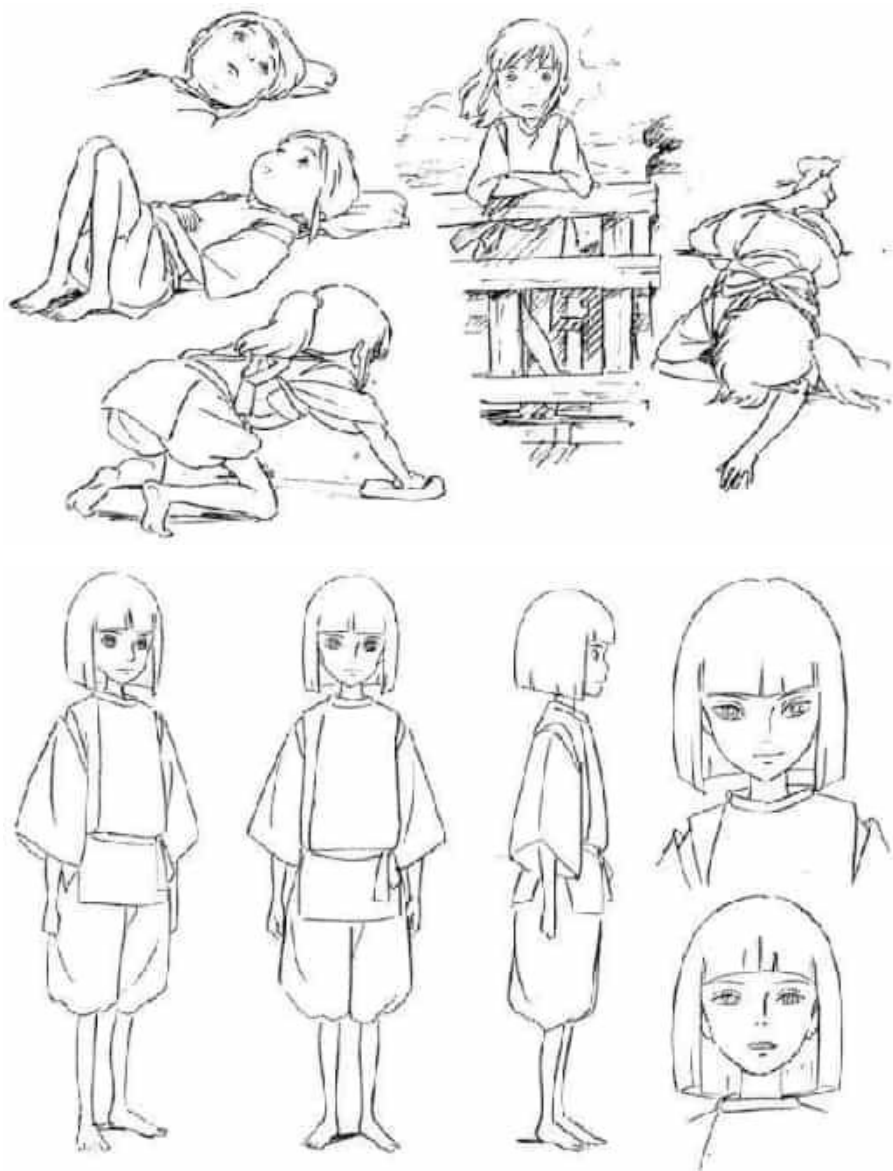
《千与千寻》的部分文学剧本与最终画面的对比



3. 美术设计

美术设计是动画片视觉风格的核心，其任务是依据设定风格，将剧本中涉及的内容可视化。美术设计包含两个部分：角色设计和场景设计。

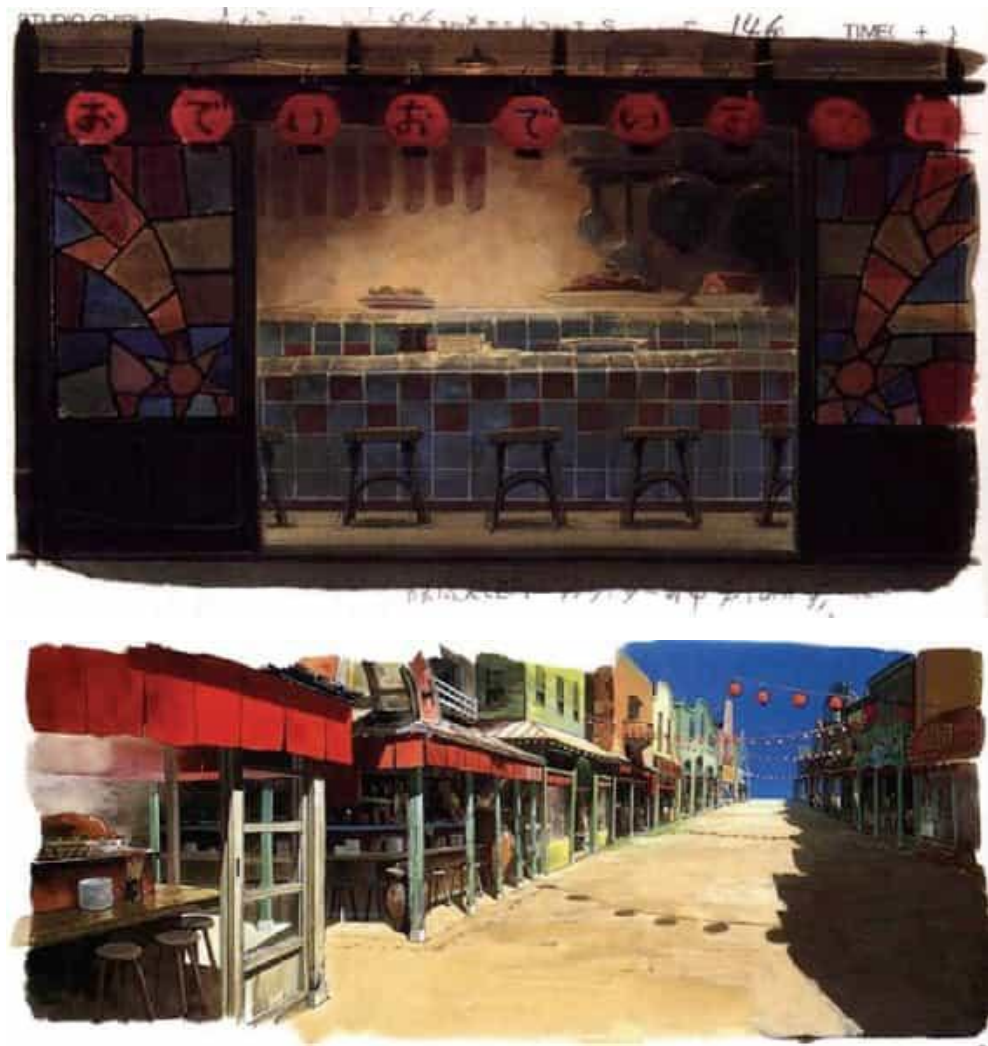
角色设计，是依据动画设定的整体风格和导演的要求，设计出剧本中每一个角色的三视图、比例图、关键动态、表情及口型等，以及相应的色彩设定。设计完成的内容需绘制成标准图样，这些图样将作为统一参照范本，供中后期所有制作人员参照使用。



《千与千寻》角色设计图



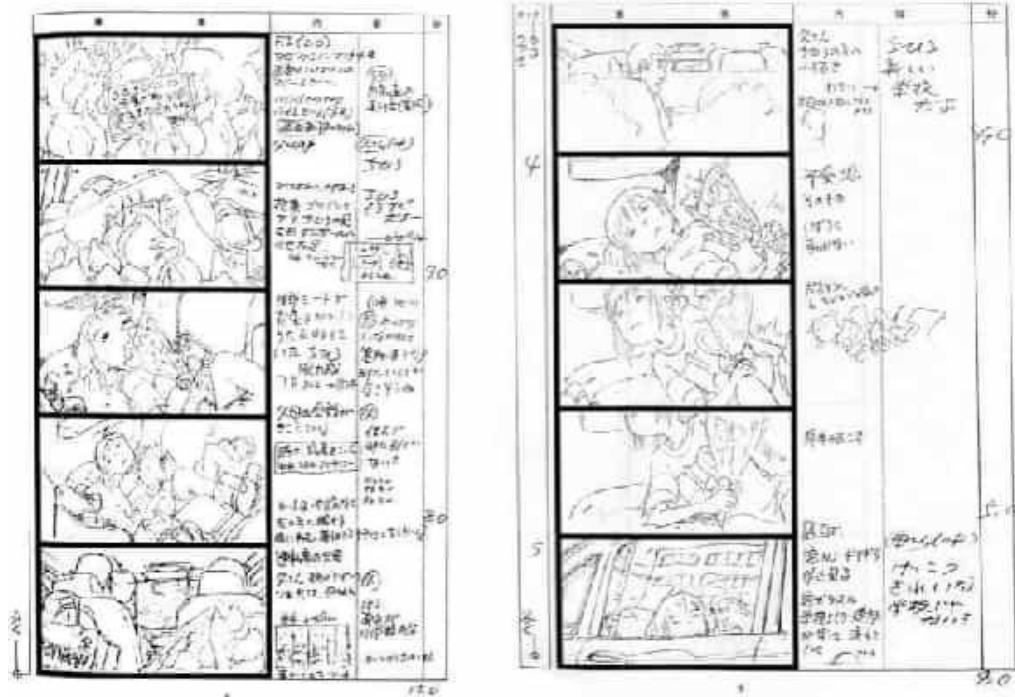
场景设计，是依据动画风格和导演的要求，对剧本中涉及的场景进行全局构想及设定，包括剧本中主场景的造型设定，以及不同时间、光影下的色彩设定。动画场景的设定直接关系到整部影片的视觉效果，也为动画确立了美术风格。



《千与千寻》中部分场景的设计图

4. 分镜头台本

分镜头台本也称导演台本，通常由导演主持完成。导演依据剧本与美术设定，将文字剧本转换为若干画面，这一过程充分体现了导演对镜头语言的把握能力。分镜头台本是中后期制作中所有环节的蓝本，所有创作人员都要参照台本中的各项设计要求，如画面构图、动作内容、持续时间及色彩氛围等，进行后期的制作。



《千与千寻》的部分分镜头台本

1.4.2 中期

动画制作流程的中期，是整个制作工序中任务最繁重的阶段，涉及具体的绘制与检查过程，所需的工作人员数量最多。这部分工作包括画面设计稿、原画设计、修型、动画设计、动检、场景绘制及上色等多项内容。每一位工作人员不仅要有扎实的绘画能力，还要具备强大的抗压能力与耐力，以应对高强度的工作。

1. 画面设计稿

这一步骤要将导演绘制的分镜头台本进行放大、分工与完善。画面设计稿的绘制人员拿到分镜头台本后，首先要依据不同的景别选定对应的画面规格，再参照美术设计的样稿，完善分镜头画面的细节，加工成完整的铅笔稿，同时分离出角色设计稿与场景设计稿。

2. 原画设计

原画也称关键帧动画，绘制人员需依据角色设计稿的内容，将每一个完整的动作进行分解，绘制出其中的关键性动作。原画中的动作设计决定了整部影片中动作的运动轨迹和形态，静态的角色形象也正是在这一步骤中获得了生命力与独特个性。这一环节难度颇高，原画设计者需具备极强的造型绘制能力和动作表演能力，动画角色的鲜活质感完全依赖这一步骤来实现。



3. 修型

修型工作介于原画设计之后、动画设计之前，是传统动画制作中不可或缺的一个步骤。由于原画设计人员在绘制过程中多侧重人物的动作表演，往往线条表达不够精准，可能造成人物造型出现偏差。修型就是修正原画中造型不完善的地方，以角色设计稿为依据，在原画动作的基础上，对造型、透视、角度、阴影等每一个细节进行精致刻画，整理成完善的单线稿，为后续动画绘制工作的顺利开展做好准备。

4. 动画设计

动画设计以原画为基础，依据原画中规定的动作范围和张数，逐一绘制出原画动作间空缺的部分，使整个动作连贯完整。补间动画并非简单的重复性劳作，需要动画师具备较强的绘制基本功，以精准还原原画的动作意图与动态节奏，保障角色动作表达精准到位。

随着数字技术深度融入动画行业，现在的动画设计可依托各类专业软件与数字化工具提升制作效率。但数字化创作并未弱化专业能力的重要性，依旧需要从业人员熟练掌握人体造型结构与运动规律，才能完成高质量的动画制作。

5. 动检

动检即动作检查，是所有绘制工作完成后、扫描进计算机之前的最后一道工序。动检人员需将之前绘制的原动画逐格检查或拍摄回放后进行检查，确认动作是否流畅、符合要求；在与场景合成后，还要检查两者的位置关系是否正常、透视是否合理，以此观察画面的整体效果，经导演审查通过后，方可进入正式的扫描、合成环节。

6. 场景绘制及上色

场景绘制及上色是依据前期的场景设计和导演分镜头台本的要求，对场景设计稿进行细化绘制并上色的工作，这一步骤需要由具备较强色彩感知力和扎实绘制功底的人员完成。场景绘制的艺术风格十分多元，涵盖水彩、水粉、油画、中国画、彩色铅笔画等多种绘画形式，制作方式也可分为传统手绘与计算机数字绘制等。无论采用何种风格与制作手段，绘制人员扎实的基本功都是必备的前提条件。

1.4.3 后期

动画制作流程的后期是一部动画的完成阶段，进入后期意味着手绘工作已全部完成，后续工作均需在计算机中开展。该阶段的主要工作包括扫描、上色、动画与背景的后期合成、剪辑、编辑、特效制作、配音配乐、添加字幕及最终输出。

1. 扫描

扫描是将之前经过动检的稿纸逐一扫描进计算机中，为后期上色工作做好准备，这是一项大批量的重复性工作。

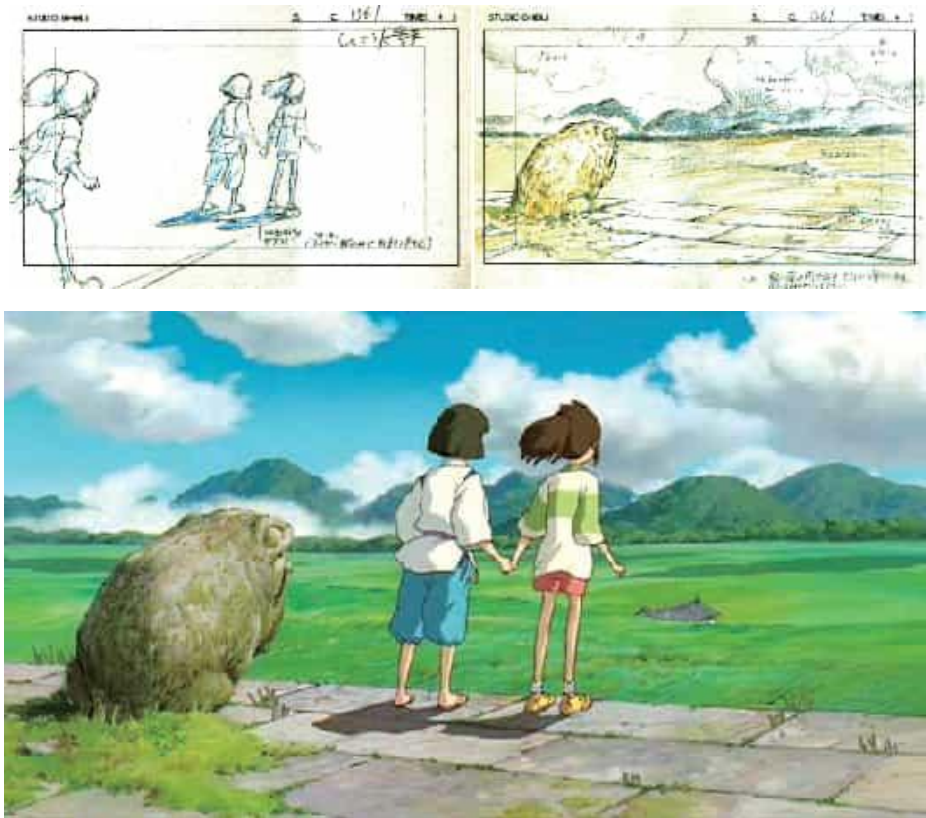


2. 上色

在传统动画制作流程中,上色工作是在赛璐珞片上进行的:首先将原动画的线稿绘制在赛璐珞片上,再在片子的另一面填充色彩。随着计算机技术的发展,现在上色工作几乎全部通过计算机软件完成,只需将扫描好的铅笔稿导入计算机软件,即可进行上色操作。

3. 后期合成及输出

后期合成与输出是动画制作的收尾阶段。该环节主要依据摄影表与镜头创作要求,将绘制完成的上色动画画面与场景画面进行合成,再依次完成特效制作、配音配乐、剪辑拼接、字幕添加等后期工序。全部内容审核完成后,进行成片输出,完成整部动画片的制作。

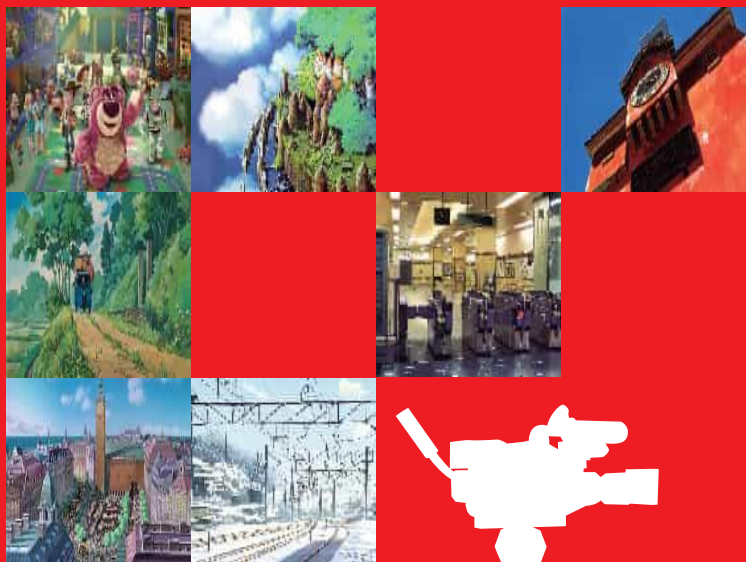


《千与千寻》画面设计稿及合成效果图

通过对动画制作流程的介绍可以看出,动画场景的制作共出现在三个工序中:前期美术设计中的场景设计、中期的场景绘制,以及后期的场景上色。其中,场景设计工作更偏重创造性,是从无到有的创作过程,需要设计人员具备掌控整体效果的经验和较强的场景设计能力;场景绘制工作是对导演相关设计的整理与完善,创造性设计的内容略少,但需要绘制人员具备扎实的结构和透视知识;而场景上色工作,不仅要求绘制人员具备较强的色彩表现能力,还需熟练掌握各类计算机动画制作软件,并拥有扎实的手绘基本功。

第2章

动画场景的功能及表现



-  交代时空
-  塑造空间
-  渲染气氛
-  刻画角色



动画是在一个虚拟的世界里塑造出假想的空间,使设计出的角色进行演绎的过程。角色、场景及剧情三者是动画中不可缺少的重要元素,如果说角色是主体,剧情是中心,那么场景则是这两者得以展现与表达的重要媒介。

笔者在以往的教学经历中曾发现,有些动画专业的学生甚至有些教师对场景设计有所忽视,他们会将更多的精力投入角色造型设计、动作表演等方面,而对于场景,仅把它看作一种视觉形式上的补充与完善。事实上,动画场景绝非单纯置于角色背后的背景,而是承载着多重不可替代的功能与价值。本章将着重阐述动画场景的核心功能与艺术表现形式。

2.1 交代时空

无论是文学剧本还是影视作品,其开篇通常都依据时间、地点、人物、事件这几个要素展开,其中时间是事件展开的基础条件。动画作为一门表现时空关系的艺术形式,时间性是首先需要重视的因素。角色所处的时段、随情节推进产生的时间变化,都需要向观众做出清晰交代。即便针对某一段情节、某一个镜头,明确时间信息也是首要任务。

动画场景是依托于平面的静态视觉艺术,其对时间的表现,往往是通过场景中景物的造型、色彩色调、光影关系等元素来实现的。

2.1.1 表现时代特征

在动画片的各类视觉元素中,场景以整体空间的形态呈现给观众,其视觉冲击力比角色更强。因此,动画片所蕴含的时代信息,通过场景传达会更加快捷、准确。在动画场景最初的美术设定阶段,创作者会依据剧本与导演的要求,经过严谨的考察和资料搜集,为整部作品确立精准的时代背景。

■ 案例分析

如果是表现古代题材的动画片,其场景造型需严格遵循所处历史时期的建筑特色,设计人员需以严谨的态度,先完成历史资料的搜集与考察,再进行设计;若是表现现代生活的动画片,其场景造型风格则要凸显现代化、科技感等时代特质;而若是表现未来世界或幻想风格的影片,其场景设计则应具备充满想象力的超现实感……总之,时代特征的呈现,是动画场景在动画片中的首要功能。



《花木兰》中的古代风格场景



《阿基拉》中的现代风格场景



《天空之城》中的幻想风格场景



2.1.2 表现时间

交代清楚事件发生的时间，是动画场景的最基本功能之一。

在一部剧情动画片中，会有早晨、中午、夜晚等不同时段，或是春、夏、秋、冬等不同季节，而这些不同的时间特征作为剧情展开的重要依据，可以通过场景来呈现。借助景物造型、色彩色调、光影变化，能够塑造出不同季节、昼夜、气候的场景氛围。



《龙猫》中同一场景的清晨与傍晚画面



《魔女宅急便》中的夜晚场景



《冰雪奇缘》中的冬季场景

2.2 塑造空间

动画是表现时空的艺术，空间特征是其立足之本。动画场景作为动画片中不可或缺的视觉元素，首要任务是为主体角色搭建合理的表演空间，进而推动剧情顺利展开。它首先应契合剧情发生的环境，顺应角色动作展开的需求，同时具备合理的透视关系，以及与全片统一的美术风格，使场景、角色、剧情融为一体，合情合理。

传统手绘制作的场景是一幅幅静止的视觉画面，其空间感的塑造依靠造型、透视、构图、色彩、光影、肌理等元素共同完成，必须依托于一定的物质媒介。随着动画片类型的增多与动画技术的发展，场景的制作形式也愈发丰富，如二维纸质绘画场景、三维软件制作的立体场景、照片实拍场景、模型搭建的实物场景……但无论何种形式的场景，其核心任务都是服务于动画角色，为角色塑造出真实可信的物质空间。

在具象空间中，其客观物质造型需符合剧本内容要求、角色表演需求与历史风貌特征，美术风格也要与动画片整体风格统一，才能保障剧情顺利展开。一幅优秀的动画场景，必然具备出色的空间表现力，场景的远近关系、层次感、纵深感，以及画面的主次、虚实，都要通过具象空间来传达，这样才能更好地服务于角色演绎，让角色与场景的关系更加紧密。

动画艺术兼具时间与空间双重属性，镜头切换可借助构图、景别的视觉变化引导观



众情绪。因此，镜头内部的空间营造与镜头之间的空间转场，能够形成独特叙事表达方式，有效提升动画片的艺术感染力。



《魔女宅急便》中的手绘场景



《玩具总动员》中的三维场景



《鬼妈妈》中的实物搭建场景

2.3 渲染气氛

我们在观赏一部优秀的动画影片时，会随着情节推进感受到快乐、悲伤、兴奋、恐怖等多种情绪。在动画制作的全过程中，所有流程与步骤都服务于剧情，紧密贴合每一情节所要传递的思想情感。除了角色表演，场景同样承担着渲染气氛的重要作用，美术设计人员需把握影片整体的情感基调，将日常生活中观察与积累的经验，通过静态画面呈现出来，借助风格、构图、色彩、光影等元素的相互协调，渲染出恰当的氛围，使观众在观看过程中与剧情产生心理共鸣。

案例分析

在《狮子王》中，开篇运用多个大全景，以温暖的色调，搭配非洲原始音乐与交响乐，展现出太阳初升时一望无际的大草原温暖、祥和又壮阔的景象，各类动物奔赴而来，烘托出狮王崇高的地位与威严；而当剧情发展到小辛巴在土狼的追赶下惊慌逃窜时，画面呈现落日之景，荆棘丛生、怪石林立，灰暗色调中透出一抹猩红，场景精准烘托出恐怖、紧张的气氛；当反面角色刀疤假意宣布狮王已死、意欲继承王位时，画面以蓝灰色调营造出阴冷、凄凉的氛围。由此可见，优秀的场景设计是动画片传递艺术感染力的重要手段，借景抒情、情景交融，让观众产生身临其境的情感体验。



《狮子王》中表现宏伟的场景



《狮子王》中表现惊恐的场景



《狮子王》中表现悲凉的场景



2.4 刻画角色

一般来说，对角色的描绘多通过其造型、表情、语言、动作等方式实现，而借助空间场景进行侧面烘托，不失为一种更具深度的表现手法。角色与场景本就相互依存，场景设计需紧密配合并服务于角色，在为角色搭建表演空间的同时，亦可体现角色的心理情感、兴趣爱好、生活状态与性格特征，全方位刻画角色形象，使其更加丰满鲜活。

■ 案例分析

在《101忠狗》中，开篇以狗狗独白的方式对男主人公进行介绍，同时画面配以男主人公所居住的场景，角落里的大提琴、乐谱架、沙发与楼梯上随意堆放的衣物、四处摆放的书籍、乐谱上扔着的领带、斜挂着的照片等。从这幅静态的场景画面中，我们可以获得大量信息：在此居住的是一位音乐家，而他因专注于音乐创作，使得生活环境略显杂乱。开篇以这样简洁而高效的方式，向观众交代了主人公的社会背景与生活状态，为后续情节的展开做好铺垫。由此可见，通过对场景的描绘，可以呈现出角色的性别、年龄、职业、身份、爱好等多种特征，以静态画面传递出多层次信息，可谓一举多得。



《101忠狗》中男主人公混乱的房间

■ 案例分析

在新海诚的作品《秒速5厘米》中，场景运用了超写实的绘制技法，导演在追求极致真实的效果中，带领观众真正走入影片，仿佛剧中人物就在身边，触手可及。整部影片笼罩在淡淡的忧伤里，以唯美的画面呈现出来。例如，第三部分采用了较为阴暗的场景设定，以此表现男主人公的心理状态。男主人公贵树的房间，冷灰的色调中斜射进一缕光线，地上胡乱扔着杂物与啤酒瓶，床上还有未整理的被子、衣物……从中可以看出他辞职后十分颓废的生活状态。导演通过静态场景的展示，迅速刻画出角色的心理状态与生活状态，同时也让影片阴郁的氛围更加浓重。



《秒速5厘米》中男主人公混乱的房间