

动画场景设计综述

素质目标：

- 具备相关的理论学习能力和综合分析能力；
- 培养对中国动画的自豪感和自信心。

能力目标：

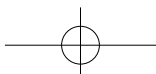
- 掌握动画场景设计的概念及研究对象；
- 掌握动画场景设计的功能及作用；
- 掌握动画场景设计的风格类型。

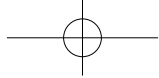
1.1 动画场景设计概念及研究对象

学习动画场景设计首先要了解什么是场景设计。一部优秀的动画在前期的制作过程中离不开动画场景设计和动画角色设计这两大主要设计因素。

1.1.1 动画场景设计的概念

动画场景设计，就是在一部动画中除动画角色设计以外，所有必须设计的景和物等，是具有空间层次感的场面构图。这些构图以镜头为单位，表现镜头画面的造型、构图、色





2 AIGC 动画场景设计

调、风格的空间景物。动画场景设计包括角色活动的各种空间场所、生活场所、工作场所、社会环境、自然环境以及历史环境，如图 1-1 和图 1-2 所示。



图 1-1
《白蛇：缘起》(2019 中国)

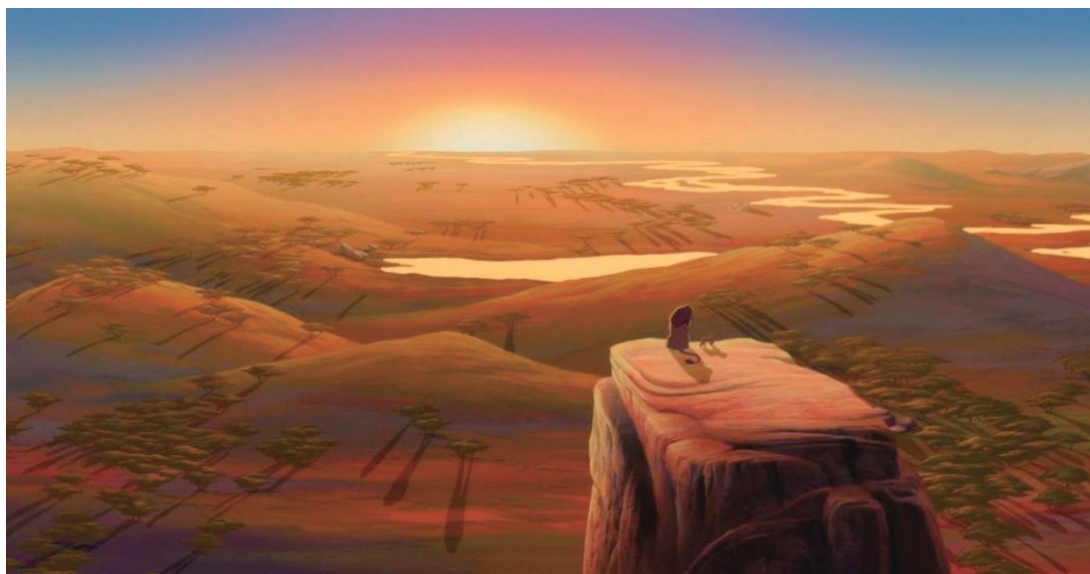


图 1-2
《狮子王》(1994 美国)

作为动画创作的重要组成部分，动画场景设计的内容包括主场景的平面坐标规范图、立体场景鸟瞰图、场景景物结构分解图和色彩气氛表现图等。图 1-3 和图 1-4 所示为动画电影《新神榜·杨戬》的立体场景鸟瞰图图例。

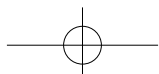




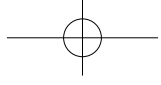
图 1-3
《新神榜·杨戬》-1 (2022 中国)



图 1-4
《新神榜·杨戬》-2 (2022 中国)

1.1.2 动画场景设计的研究对象

动画场景设计的研究对象包括四方面，分别是视角的变化、景别的变化、镜头运动方式的运用和镜头画面的处理。只有将这四方面内容进行合理运用，才能设计出真正意义上



4 AIGC 动画场景设计

的动画场景设计，形成优秀动画影片的重要组成部分。

1. 视角的变化

视角的变化包括平视、仰视、俯视等的综合运用，图 1-5 和图 1-6 所示为视角的变化。



图 1-5
《白蛇 2：青蛇劫起》
(2021 中国)

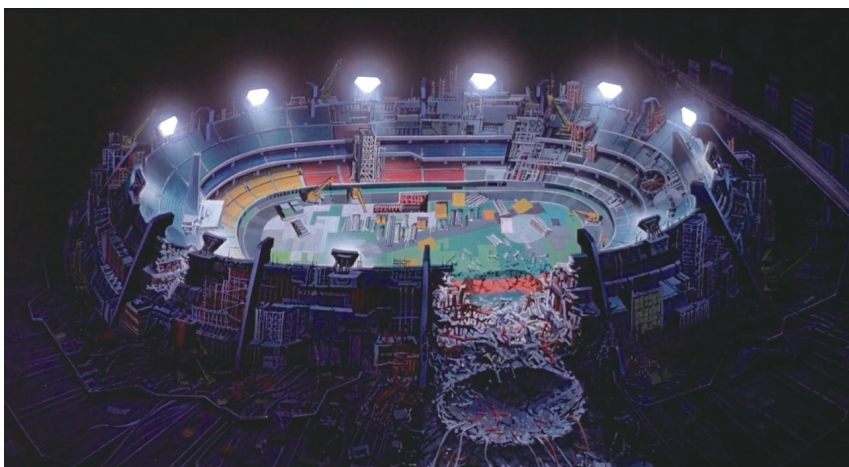


图 1-6
《阿基拉》
(1988 日本)

2. 景别的变化

景别的变化包括大特写、特写、近景、中景、全景、远景、鸟瞰等景别运用于场景镜头设计，图 1-7 和图 1-8 所示为景别的变化图例。

3. 镜头运动方式的运用

镜头运动方式的运用包括推、拉、摇、移、跟等多种镜头运动方式的综合运用，图 1-9 所示为推镜头运动方式的运用图例。

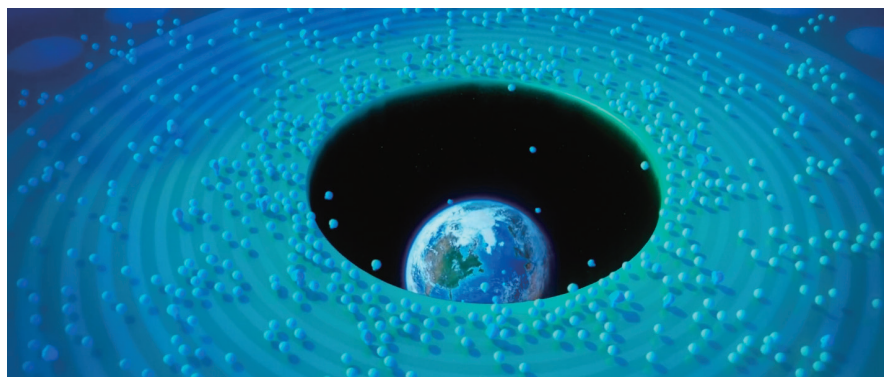


图 1-7
《心灵奇旅》-1
(2020 美国)



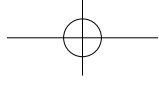
图 1-8
《心灵奇旅》-2
(2020 美国)



图 1-9
《超级大坏蛋》
(2010 美国)

4. 镜头画面的处理

镜头画面的处理包括色彩、光影、构图、画面艺术表现与镜头运动的结合，图 1-10 和图 1-11 所示为镜头画面的处理图例。



6 AIGC 动画场景设计



图 1-10
《大护法》-1 (2017 中国)



图 1-11
《大护法》-2 (2017 中国)

1.2 动画场景设计的功能及作用

动画场景设计在动画作品中扮演着至关重要的角色，不仅为观众带来了视觉上的享受，更是推动故事情节发展、塑造角色形象、表达情感和氛围的重要工具。

1.2.1 动画场景设计的功能

动画场景设计制约着镜头画面空间的表现，决定了镜头画面中景别与视角的变化，动画镜头画面始终表现的是动画场景空间内的故事和角色。例如，一般而言一部动画的开篇镜头首先是展现故事场景的全貌，交代故事发生的时间、地点及环境，随着故事情节的深入发展，将镜头过渡到中景的环境空间，最后推到近景中某个具体的地点，场景随着故事情节的发展而变化，通过镜头的推、拉、摇、移等运动方式充分表现主题内容。图 1-12 和图 1-13 所示为动画影片《长安三万里》的全景、中景的图例。

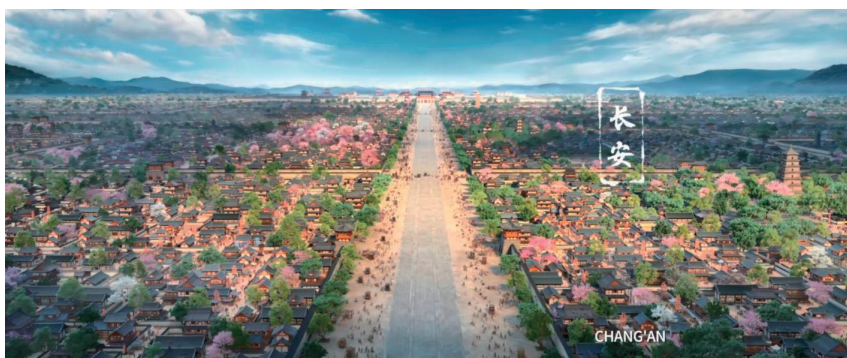


图 1-12
《长安三万里》的全
景（2023 中国）

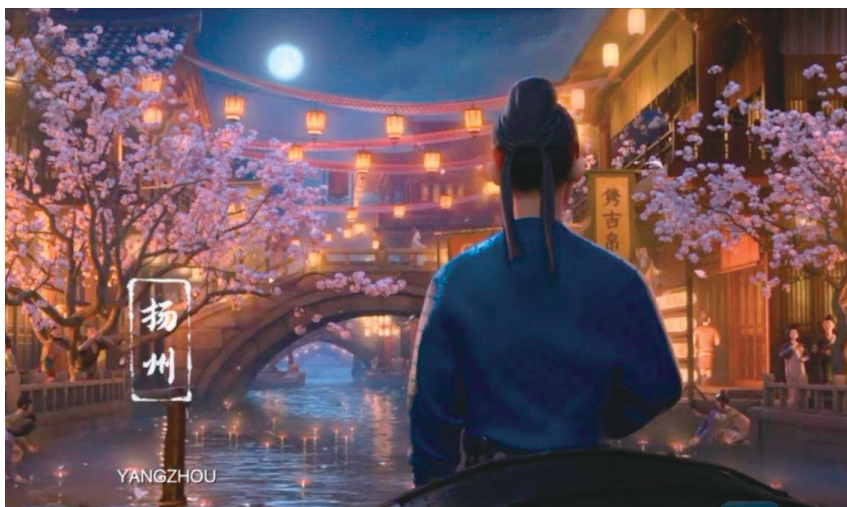
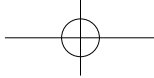


图 1-13
《长安三万里》的中
景（2023 中国）

1.2.2 动画场景设计的作用

动画是一门视听影像艺术，动画场景设计则需集功能性与艺术性于一体，直接影响整部作品的风格和艺术水平，它需要综合运用创意构思、造型手段和设计方法进行场景空间的造型设计。



8 AIGC 动画场景设计

动画场景设计的作用有多方面：一是决定动画的整体艺术风格；二是塑造空间关系，包括场景中的造型、构图、体感、空间、色调等综合表现；三是具有叙事的功能，保证叙事连贯性、合理性等；四是具有场面调度的功能，包括镜头调度、运动主体调度，以及景别切换、视角变化等。图 1-14 和图 1-15 所示为动画影片《你想活出怎样的人生》的整体艺术风格、叙事功能的图例。



图 1-14
《你想活出怎样的人生》
的整体艺术风格
(2023 日本)

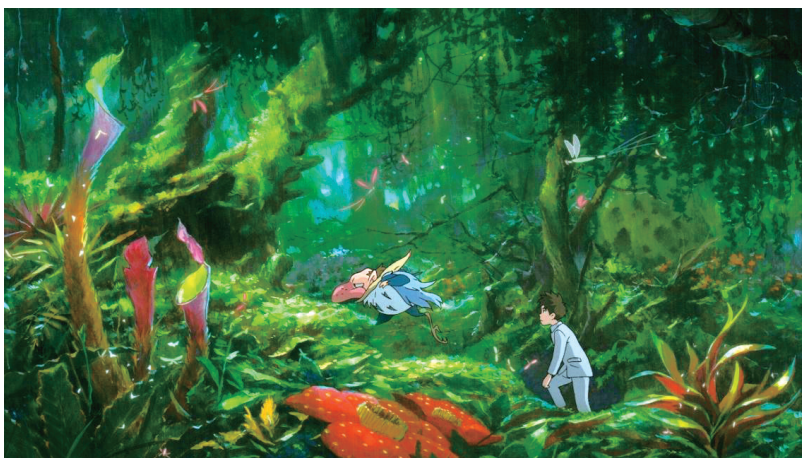


图 1-15
《你想活出怎样的人生》
的叙事功能(2023 日本)

在早期动画制作中，动画创作和绘制采用纯手绘的方式完成。但是，随着计算机技术的发展和运用，新的动画制作方法和新的表现形式不断被推出，动画表现效果愈加丰富。当下，动画影片已经将二维、三维动画的制作手法综合运用到场景绘制设计中，但是无论是二维手绘，还是三维动画制作，都要求创作者设计动画场景时，需要能够合理表现镜头画面的创造性和艺术性。

因此，动画场景设计在整个动画影片中起到了核心作用，其景物设计的优劣也直接关系到动画影片质量的好坏和票房的成败。图 1-16 所示为二维手绘动画场景图例，图 1-17 所示为三维动画场景图例。

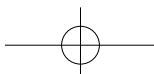




图 1-16
《魔术师》
(2010 法国)

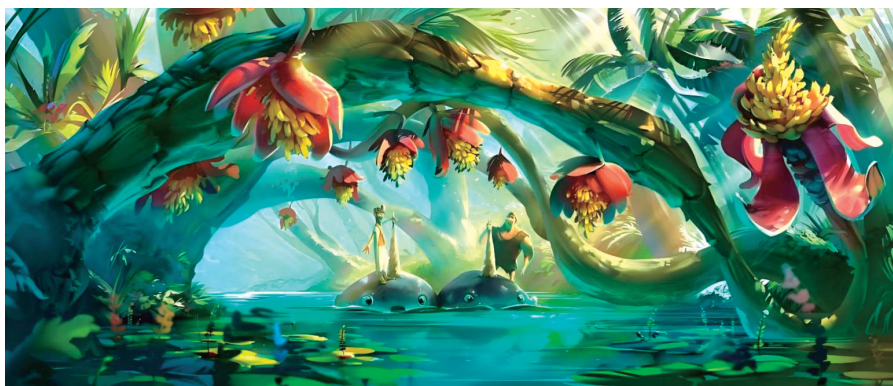


图 1-17
《疯狂原始人2》
(2020 美国)

1.3 动画场景设计的风格类型

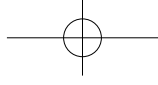
动画作品的题材广泛，如民间故事、神话传说、科幻幻想、现实题材、历史故事等，这些题材可以相互结合，各有侧重。一个成功的动画场景设计不仅可以使观众获取视觉上的审美感受，还能将其引入作品的想象空间。其中，动画场景设计中的风格类型可以按照以下三种类型划分。

1.3.1 根据故事题材划分

根据故事题材可分为现实类场景、魔幻类场景和历史故事类场景。

1. 现实类场景

现实类场景是指现实生活和景观中存在的场景，图 1-18 和图 1-19 为现实类场景图例。



10 AIGC 动画场景设计



图 1-18
《秒速五厘米》-1 (2007 日本)



图 1-19
《秒速五厘米》-2 (2007 日本)

2. 魔幻类场景

魔幻类场景也叫意想空间类场景,是指现实中没有的,由场景设计者根据剧本的描述设计出来的场景形象,包括神话、传说、科幻等场景。图 1-20 和图 1-21 所示为魔幻类场景图例。

3. 历史故事类场景

历史故事类场景是指根据历史故事的描述设计出来的场景内容,具有一定的现实依据。图 1-22 和图 1-23 所示为历史故事类场景图例。