

责任编辑：毕明燕
封面设计：刘文东

动画场景设计

DONGHUA CHANGJING SHEJI



微信公众号



扫码下载资料包

北京希望电子出版社网址：www.bhp.com.cn

电话：010-82626270

投稿：xiaohuijun@bhp.com.cn

ISBN 978-7-83002-920-3



9 787830 029203 >

定价：65.00元

动画场景设计

主编 殷菲

北京希望电子出版社

CX-0725

动漫设计与制作类精品教材

动画 场景设计

DONGHUA CHANGJING SHEJI

主编 殷菲



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn

动漫设计与制作类精品教材

动画 场景设计

DONGHUA CHANGJING SHEJI

主 编 殷 菲

副主编 魏 薇 王 韵 秦 颖



北京希望电子出版社
Beijing Hope Electronic Press
www.bhp.com.cn

内 容 简 介

全书共分为5个模块，主要内容包括动画场景概述、动画场景设计概述、动画场景空间塑造、动画场景画面设计、动画场景景观造型等。

本书既可作为高等职业院校动漫设计、动漫制作技术及相关专业的教材，也可作为动画艺术爱好者的自学参考书。

图书在版编目（C I P）数据

动画场景设计 / 殷菲主编. — 北京 : 北京希望电
子出版社, 2025. 6 (2025. 6 重印). — ISBN 978-7-83002-920-3
I . J218.7
中国国家版本馆 CIP 数据核字第 2025SS3770 号

出版：北京希望电子出版社

封面：刘文东

地址：北京市海淀区中关村大街22号

编辑：毕明燕

中科大厦A座10层

校对：龙景楠

邮编：100190

开本：787 mm × 1092 mm 1/16

网址：www.bhp.com.cn

印张：12

电话：010-82620818（总机）转发行部

字数：285千字

010-82626237（邮购）

印刷：三河市骏杰印刷有限公司

经销：各地新华书店

版次：2025年6月1版2次印刷

定价：65.00元

前言

在数字娱乐产业蓬勃发展的时代背景下，动画艺术以其独特的创造力和表现力，已成为当代文化产业的重要组成部分。随着市场规模持续扩大，动画行业对具备专业动画场景设计能力的高素质技术技能人才的需求日益迫切。

为适应这一市场需求，我们组建了一支由资深专业教师与行业一线专家组成的编写团队，共同打造本教材。本书立足职业教育特点，秉持“理论指导实践、实践强化理论”的核心理念，着重培养学生的职业实践能力，使学生在掌握动画场景设计理论知识的同时，能够熟练运用所学进行实际项目创作。

全书采用模块化架构，共分为5个教学单元。

模块1“动画场景概述”系统阐述动画及其场景设计的基本概念和原理，为后续的学习打下坚实的基础。

模块2“动画场景设计概述”深入解析不同风格动画场景的设计手法以及场景在动画中的功能，并简要叙述了动画场景设计的工作流程。

模块3“动画场景空间塑造”详细讲解通过合理的空间布局增强表现力的技巧，并结合典型案例分析透视原理在动画场景空间设计中的实际应用，强化学生的空间构建能力。

模块4“动画场景画面设计”重点探讨构图、光影及色彩等视觉元素的设计法则，培养学生创造富有感染力画面效果的技能。

模块5“动画场景景观造型”系统讲授自然景观与人文景观的造型设计方法，指导学生创作既符合逻辑又充满想象力的场景空间，着重提升学生的细节把控与整体协调能力。

本书具有以下鲜明特色：

一、紧贴行业前沿，及时融入最新的动画场景设计理念、技术与方法，确保教学内容与行业发展同步，使学生掌握时代所需技能；

二、注重实践导向，书中精心设计了丰富的实践项目，引导学生在动手操作中深化对知识的理解与应用能力；

三、强调知识体系的系统性与连贯性，各模块内容循序渐进，结构清晰，有助于学生逐步构建完整的专业认知框架。

本书既可作为高等职业院校动漫设计、动漫制作技术及相关专业的教材，也可作为动画艺术爱好者的自学参考书。

本书由殷菲担任主编，魏薇、王韵和秦颖担任副主编，窦紫烟、侯玉倩、徐凡迪和薛明睿也参与了编写工作。本书在编写过程中参考了一些关于动画场景设计方面的资料，且为了便于教学，展示了一些国内外优秀动画作品的场景画面截图，在此对上述创作者们表示衷心的感谢！

由于编者水平有限，书中难免存在不足或疏漏之处，恳请广大读者批评指正。

编 者

2024 年 11 月

目录

模块1 动画场景概述 1

1.1 动画 2

1.1.1 动画的概念 2

1.1.2 动画的基本原理 2

1.2 动画场景 2

1.2.1 动画场景的概念 3

1.2.2 动画场景的种类 4

1.2.3 动画场景的要素 7

1.2.4 动画场景的特性 9

课后练习 18

模块2 动画场景设计概述 19

2.1 动画场景的设计风格 20

2.1.1 从表现手法分类 20

2.1.2 从制作方法分类 32

2.2 动画场景设计的功能 42

2.2.1 交代时空背景 42

2.2.2 支持叙事结构 47

2.2.3 渲染故事气氛 51

2.2.4 烘托角色性格 53

2.3 动画场景设计的流程 55

2.3.1 概念设计 56

2.3.2 详细设计与色彩搭配 56

2.3.3 制作与调整 58

课后练习 61

模块3 动画场景空间塑造 62

3.1 场景空间的架构 63

3.1.1 场景空间的层次 63

3.1.2 场景空间的构成 64

3.1.3 场景空间的表现手法 67

3.1.4 场景空间的处理方式 71

3.2 场景空间的透视 76

3.2.1 场景透视 76

3.2.2 取得透视效果的方法 81

3.2.3 场景透视图的画法 87

课后练习 92

模块4 动画场景画面设计 93

4.1 场景画面的构图设计 94

4.1.1 基本构图要求 94

4.1.2	画面的视觉元素	96
4.1.3	构图规律	97
4.1.4	构图方式	103
4.1.5	动态构图	111
4.2	场景画面的光影设计	114
4.2.1	光影规律	114
4.2.2	光影在动画场景中的应用	119
4.2.3	场景灯光设计	123
4.3	场景画面的色彩设计	126
4.3.1	色彩的属性	126
4.3.2	色彩的混合	129
4.3.3	色彩的特性	130
4.3.4	色彩的节奏	131
4.3.5	色彩的基调	137
4.3.6	色彩的心理感受	140
	课后练习	152

模块5	动画场景景观造型	153
5.1	自然景观造型设计	154
5.1.1	山水景观造型	154
5.1.2	植物景观造型	155
5.1.3	天象景观造型	157
5.2	人文景观造型设计	168
5.2.1	人文景观的概念	168
5.2.2	建筑景观造型	169
5.2.3	道具景观造型	170
5.3	综合景观造型设计	178
5.3.1	综合景观的类型	178
5.3.2	综合景观造型要点	183
	课后练习	184
	课后练习答案	185
	参考文献	186

模块1

动画场景概述

● 导读 //////////////////////////////////////

在动画作品中，场景是展开剧情单元场次的特定空间环境，是动画创作中极其重要的组成部分之一，是传达设计师世界观、表达设计师艺术风格的重要环节，是能够为氛围、情节提供服务的环境和背景。

本模块旨在带领学生了解动画及其场景设计的基本概念和原理，为后续学习打下坚实基础。

1.1 动画

动画不仅是一种娱乐形式，还是一种重要的叙事媒介，它能够跨越文化和年龄的界限，传递复杂的情感和深刻的思想。了解动画的概念和技术原理，有助于把握其独特的表现手法和创作潜力，从而在场景设计中更好地进行故事叙述和情感表达。

1.1.1 动画的概念

动画是一种通过一系列静态图像快速连续播放产生运动错觉的艺术形式。这些图像可以是手绘的，也可以是计算机生成的，或者是以其他方式制作的。

《动画艺术辞典》中对动画的解释是：“动画是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，并运用夸张、神似、变形的手法，借助幻想、想象和象征，反映人们生活、理想和观念的一门影像艺术。动画是一种高度假定性的电影艺术。”

作为一种视觉艺术，动画以其独特的表现手法，不仅能够吸引广泛的观众群体，还能深入探讨社会、文化及个人情感等多层次的主题。通过丰富的视觉语言和创新的技术手段，动画为创作者提供了无限的可能性，使其能够在故事叙述中融入深刻的寓意和哲学思考，从而触动不同背景观众的心灵。

1.1.2 动画的基本原理

动画的基本原理基于视觉暂留效应。人眼在看到一图像后，即使该图像已经消失，其影像仍会在视网膜上停留一段时间（大约1/24 s）。如果在这段时间内快速显示一系列略有差异的图像，就能创造出连续运动的效果。这是所有动画的基础原理，无论是手绘动画、定格动画还是计算机生成动画，都依赖于这一效应。

1.2 动画场景

在深入讲解动画场景设计相关理论之前，首先需要澄清一个重要事项：动画中的“场景”与“背景”的区别。这两个术语常被混用，但它们在含义上有本质的区别。

“背景”指的是作为陪衬的景物，主要强调空间概念。“场景”则是指场次中的景物，不仅包含空间元素，还涉及时间变化，表现的是动态的时间和空间关系。

随着现代动画技术的发展，空间效果和时间变化得以更丰富地呈现，动画风格也从二维向三维转化，增强了对时间和空间的表现意识。比较而言，“场景”这一术语更为准确地描述了动画中环境的设计需求。

1.2.1 动画场景的概念

动画场景是指在动画作品中，为角色表演和故事情节展开所提供的特定空间环境。它不仅包括静态的画面和背景，还涵盖时间要素，是时间和空间的综合表现。

在动画影片中，活动的角色是主体，而动画场景则是角色表演的舞台。场景虽为配角，但对整体效果至关重要，它通过形与色塑造空间环境，服务于角色表演。场景贯穿于整部动画，以“面”的形式呈现，为观众提供沉浸式的全方位视觉体验。它包括自然环境、社会环境、历史环境、道具以及静态的群众角色，有时甚至可以独立叙事。

动画场景示例如图1-1至图1-5所示。



图1-1 选自《大闹天宫》



图1-2 选自《长安三万里》

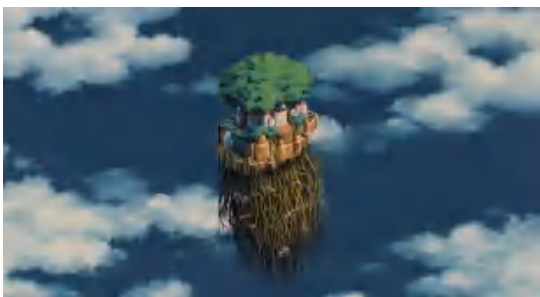


图1-3 选自《天空之城》

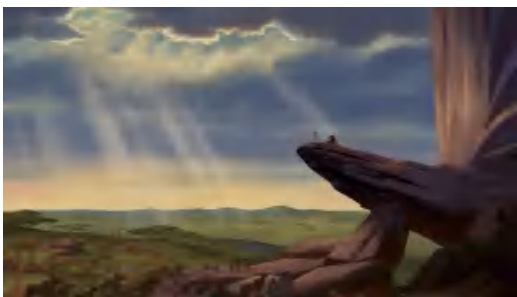


图1-4 选自《狮子王》



图1-5 选自《飞屋环游记》

1.2.2 动画场景的种类

动画作品中的场景一般分为室内景、室外景和室内外结合景3种。

1. 室内景

室内景是指动画中人物居住和活动的建筑物或交通工具的内部空间，是动画中最为常见的场景类型。它分为私人空间和公共空间两种。

(1) 私人空间。

私人空间包括家居环境（如客厅、卧室、书房等）和个人拥有的空间（如酒店客房、办公室、私人轿车内部等），具有小型化、私密性和个性化等特点。通过观察这些空间的陈设、布局 and 色彩配置，可以推断出主人的身份、性格、爱好、经济状况和社会阶层等信息。因此，在设计私人室内空间时，必须根据剧本中人物的具体情况来考虑道具、空间布局和色彩运用，以准确反映角色特征。

(2) 公共空间。

公共空间指那些非个人所有、供众人共用的室内区域，如宫殿、音乐厅、商店、图书馆等建筑物的内部景。设计这类空间时需考虑地域特色、时代背景及实际用途，并且要兼顾建筑规模与内部角色的比例关系，以确保场景的真实性和适用性。

公共空间是角色与他人互动的主要场所，通过这些场景，观众可以看到角色如何与其他人物进行互动，从而展示他们的社会关系。此外，许多重要的情节转折往往发生在公共空间中。

2. 室外景

室外景是指房屋建筑内部之外的所有自然和人工场景，包括宫殿、街道、车站、山谷、森林、院落等。动画中的室外景可以采用二维绘制、三维虚拟建构或二者结合的方式进行搭建，具有极大的设计自由度和可能性，是动画中使用率最高的场景类型。虽然这种自由度使得室外景摆脱了常规影视剧中场景搭建和场地大小的限制，但在设计时仍需严格依据剧本要求，考虑

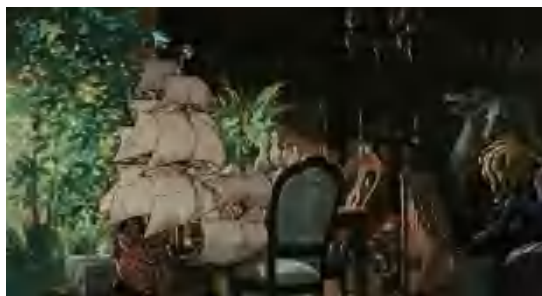
地区特色、时代背景等因素，以确保场景的真实性并符合故事情节的需求。

室外景展示了不同时间和天气条件下的环境变化，增强了故事的时间感和季节感，并提供了广阔的视觉空间，有助于表现角色的情感变化和内心的波动。

图1-6选自动画作品《侧耳倾听》中女主角家及地球屋内的场景，皆是典型的私人空间室内景。其中，月岛雯家的客厅及卧室场景中都堆放着很多书籍，不仅强调了书籍在他们一家人生活中的重要性，也强化了女主角梦想成为作家的设定。而作为对比，地球屋店内则陈列着各种精美的工艺品、古董家具、乐器和其他收藏品，不仅展示了这家人对于工艺和艺术的热爱，也为男主角的梦想——成为一名顶尖的小提琴工匠——提供了背景支持。



(a)月岛雯家室内景



(b)地球屋室内景

图1-6 《侧耳倾听》中的私人空间室内景

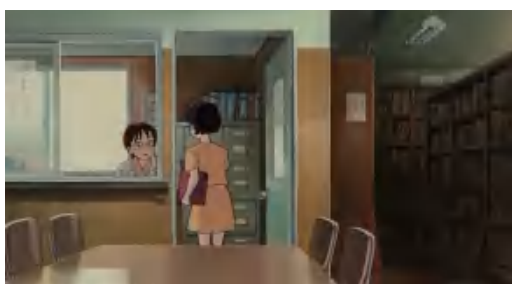
图1-7选自动画作品《侧耳倾听》中学校图书室、市立图书馆、教室、教师办公室等场景，皆是典型的公共空间室内景。月岛雯在学校图书室所借图书中看到“天泽藏书”的字样，随后又在市立图书馆所借图书中发现天泽圣司留下的借书卡，这两处“偶然”的发现，激发了她寻找天泽圣司的兴趣，推动了故事情节的发展。

图1-8选自动画作品《侧耳倾听》中的动画场景，皆为室外景。

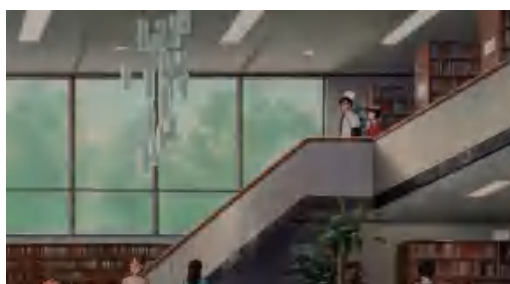
3. 室内外结合景

室内外结合景是指将室内和室外场景融为一体的设计，既包括室内外的空间，也涵盖院内外环境，形成了结构复杂、层次丰富的组合式场景。这种场景便于不同空间层次的角色同时表演，增强了画面的真实感和丰富性，可以更好地表现角色的情感变化。

图1-9选自动画作品《侧耳倾听》中的动画场景，皆为室内外结合景。



(a)学校图书室室内景



(b)市立图书馆室内景



(c)教室室内景



(d)教师休息室室内景

图1-7 《侧耳倾听》中的公共空间室内景

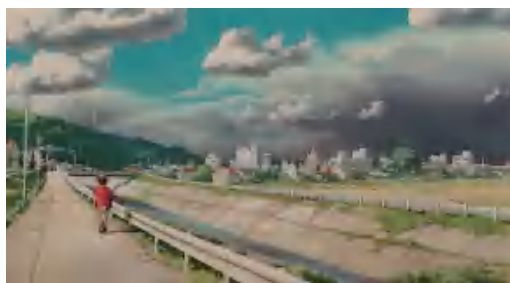


图1-8 《侧耳倾听》中的室外景



图1-9 《侧耳倾听》中的室内外结合景

1.2.3 动画场景的要素

动画场景的要素应按环境性质和功能来确定，而不是单纯以画面及层次来划分。动画场景的要素主要分为物质要素、效果要素，以及标识和文字符号。

1. 物质要素

物质要素即构成动画场景的实物形态，是能够被直观感受并反映场景特点的具体实体。物质要素包括以下几个方面：

- 整体环境：如山体、草地、道路、河湖等自然地貌。
- 建筑特征：场景中的建筑风格特征，如古代建筑、现代主义建筑等。
- 景物元素：包括树木、房屋、道具、建筑立面、城市轮廓线等。
- 布局与设施：场景中的空间规划及陈设，如家具、设备装置等。
- 生活设施：电视、音响等电子设备及游乐设施。
- 生物元素：人类、动物，以及“怪兽”等虚构生物。
- 角色造型：包含服装、发型、配饰等视觉设计。
- 场景风格：整体艺术氛围营造，如复古风格、现代风格等。

这些物质要素共同构成了场景的特点，形象地表达了动画场景的实质。例如，动画作品《疯狂动物城》的车站场景中充满了丰富的物质要素，如图1-10所示。



图1-10 选自《疯狂动物城》

2. 效果要素

效果要素在动画作品中越来越受到重视，它们是观众可以直接感受到的画面元素。实现最佳效果需要注意以下几点：

- 外形：如统一性、单纯性、节奏感、平衡感等。
- 色彩：如建筑色彩、道具色彩、角色色彩、环境色彩、主观色彩等。
- 光影：如自然光、人造光、镜头采光方向，以及计算机技术打光等。

精心设计的效果要素可以增强场景的真实感和视觉冲击力，提升观众的沉浸体验。

例如，动画作品《疯狂动物城》中兔子警官朱迪对狐狸尼克道歉的场景中，一开始的昏暗光线反映了朱迪内心的不安和愧疚。当她从阴影走入光明时，心境也随之从晦暗步入喜悦，阳光的温暖和明亮映射出她与尼克关系的改善，光影的变化映照出朱迪内心的情感变化，如图1-11所示。



图1-11 选自《疯狂动物城》

3. 标识和文字符号

标识和文字符号可以在场景中起到调节气氛、指示导向的作用，使场景更加人性化和实用。其具体作用如下：

- 提高空间使用效率：标识和文字符号可以使空间布局更加合理高效。
- 营造流动的交互空间：标识和文字符号可以引导观众或角色在场景中移动，形成流畅的空间序列。
- 传递信息：标识和文字符号是场景信息的重要组成部分，可以帮助观众理解场景的功能和背景。
- 人性化设计：标识和文字符号是场景人性化设计的重要部分，特别是在建筑中，标识是不可或缺的人性化设计元素。
- 形象识别：标识和文字符号是场景个性化设计的重要体现，有助于增强场景的独特性和辨识度。

例如，动画作品《疯狂动物城》的警察局室内景中挂满了激励性标志、海报和公告板（见图1-12），暗示着牛局长是一个追求效率的人，为接下来他给朱迪警官48 h完成任务的剧情做了铺垫。



图1-12 选自《疯狂动物城》

通过综合运用物质要素、效果要素、标识和文字符号，动画场景能够变得更加丰富、生动，并能有效地服务于故事情节和角色表演。这些要素共同构建了一个既真实又富有表现力的动画世界。

1.2.4 动画场景的特性

动画场景与电影场景的主要区别在于创作的自由度和实现方式。电影场景通常需要找到合适的拍摄地点或搭建实际的布景，这往往受到物理空间、预算和技术限制，而动画场景则可以完全基于创作者的想象进行绘制，不受现实世界的约束，能够创造出虚幻的图案和符号，带领观众进入一个全新的、充满无限可能的世界。

动画场景具有时间性、空间性、运动性和虚拟性等特征。

1. 动画场景的时间性

动画艺术是一门时间的艺术，它随着故事的展开而延续。时间在动画中的处理方式非常灵活，可以根据情节需要进行快慢调节。通常，30 min以内的动画片被称为短片，而超过30 min的则被称为长片。播映时间的长度直接影响着动画片的内容容量，决定了故事的叙事长短和情节安排，并最终影响作品的整体叙事风格。

在动画中，时间可以分为两种主要类型：事件时间和叙事时间。

(1) 事件时间。

事件时间是指动画片中事件实际发生的时间。它包括事件过程时间和动作过程时间。事件过程时间是指一个故事情节从开始到结束所需的时间。例如，一个角色完成一项任务或经历一

次冒险所需的时间。动作过程时间是指一个具体动作从开始到结束所需的时间。例如，角色跑步、跳跃或对话的时间。掌握标准动作的过程是调整动作快慢的基础。通过控制动作的速度，可以增强情感表达和戏剧效果。

例如，动画作品《疯狂动物城》中，当朱迪和尼克来到动物车辆管理局办理业务时，此处的办事员都是树懒。树懒的动作极其缓慢，盖章的速度像是放慢了几十倍，连眨眼都要花费数秒的时间。树懒的缓慢动作与其他动物的急躁情形形成了强烈的对比，这种夸张和反差让观众捧腹大笑，营造出了极佳的喜剧效果，如图1-13所示。



图1-13 选自《疯狂动物城》

(2) 叙事时间。

叙事时间是指动画中视听语言对内容进行交代、描述和表现的时间。它是导演根据叙事风格和习惯调整节奏的结果。叙事时间可以通过剪辑、镜头切换、音乐等手段进行调整。导演可以根据需要加快或减慢叙事节奏，以达到最佳叙事效果。叙事时间建立在事件时间的基础上，合理地控制叙事时间可以使观众更好地理解 and 感受故事情节的发展脉络。

例如，动画作品《大鱼海棠》中通过同一区域场景中的时间变化来体现女主角的心理感受，如图1-14所示。

2. 动画场景的空间性

动画场景不仅限定了故事发生的空间，还必须配合故事情节强化场景空间的特殊性。动画场景空间可以分为物理空间和心理空间两种类型，每种类型都有其独特的设计要求和表现手法。

(1) 物理空间。

物理空间是指实际存在的、具体的环境，如自然景观、室内生活空间等。这种空间的设计基于现实世界的物理规则和视觉感知。设计师需要有清晰的实际造型和空间概念，以确保场景

的真实感。场景的大小必须与角色的大小比例相符，使观众感觉自然和谐。



图1-14 选自《大鱼海棠》

例如，在动画作品《疯狂动物城》中，兔子警官朱迪进入小型动物区的场景是一个极具创意和视觉冲击力的设计，如图1-15所示。在这个场景中，建筑、道路和设施都按照小型动物的体型进行了缩放。这不仅创造了一个符合逻辑的生活环境，而且当朱迪这样体型相对较大的角色进入这个区域时，她的体型与周围环境的比例形成了鲜明对比，不仅为观众带来了视觉上的趣味性，也通过夸张的尺寸差异强化了故事中的某些主题，比如不同体型动物之间的共处和社会包容性。

此外，细致的背景描绘和道具布置可以增强场景的真实性和丰富性。在设计自然景观时应考虑季节的变化。比如在森林场景中，春季可以展示繁花似锦的景象，夏季可以展现郁郁葱葱的树木，秋季是落叶纷飞，冬季则是白雪覆盖。天气条件也是影响自然景观的重要因素，晴天、雨天、雪天或雾天都会给场景带来不同的氛围。在进行场景设计时，可以通过光线、阴影和色彩来表现不同的天气效果。

在设计室内生活空间时应考虑家具的布局和摆放。合理的家具布局不仅能使空间看起来更自然，还能反映出角色的生活习惯和性格特点。一个整洁有序的房间反映了角色的自律性，而一个杂乱无章的房间则可能反映了角色的随意性。此外，光线是营造室内氛围的关键因素，不

同时间和不同光源（如自然光、灯光等）会产生不同的光影效果。温暖的灯光可以营造出温馨舒适的氛围，而冷色调的灯光则可以营造出冷静或神秘的氛围。



图1-15 选自《疯狂动物城》

（2）心理空间。

心理空间是指通过场景设计来表达角色的心理状态或情感氛围的空间。这种空间的设计更加抽象，旨在传递特定的情绪或心理感受，应与角色的情感状态相匹配，通过色彩、光影、构图等元素传达快乐、悲伤、紧张等情绪。

图1-16选自《大鱼海棠》的系列场景中利用仰视视角和俯视视角的对比，以及局部视角和整体视角的对比来展现海棠树的高大茂盛，以增强女主角椿的牺牲所带来的震撼感，同时也突显了椿的决心和勇气。

此外，根据故事情节的起伏适度调节场景的空间大小、高度和形状，可以强化心理效果；通过不同的取景角度和构图变化，可以展现角色的内心世界。在三维动画中，可以利用取景角度和构图变化来体现各种心理效果，比如低角度镜头用以增强角色的威严感，高角度镜头则用以表现角色的无助或渺小。而在二维动画中，由于自由度较大，每一幅场景空间造型的视角选取和夸张变形可以随着故事的进展自由调整，创造出更生动有趣的效果，比如通过夸张的透视效果来表现角色的恐惧或惊喜。

总之，动画场景设计不仅要营造出逼真的物理空间，还要通过巧妙的心理空间设计增强故事的表现力。物理空间提供了故事发生的背景，而心理空间则通过视觉语言传达了角色的情感和故事的主题。通过综合运用这两种空间设计方法，可以为观众提供更加丰富和深刻的观影体验。

3. 动画场景的运动性

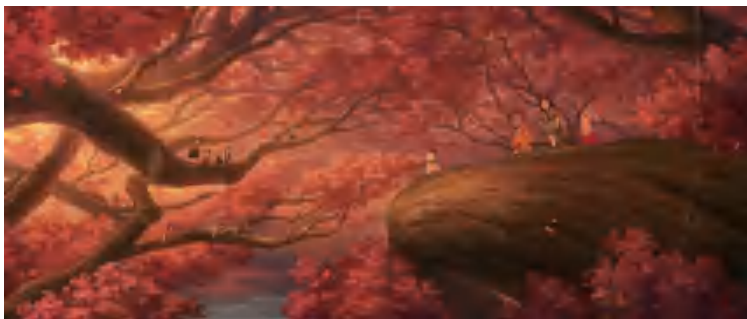
动画的核心在于“动”，只有当画面中的元素真正动起来，动画才具有独特的魅力和意义。动画场景的运动性建立在时间和空间的基础之上，主要表现在两个方面：一是角色和物体的运动；二是镜头的运动。通过这些运动，动画能够创造出丰富的视觉效果和情感表达。



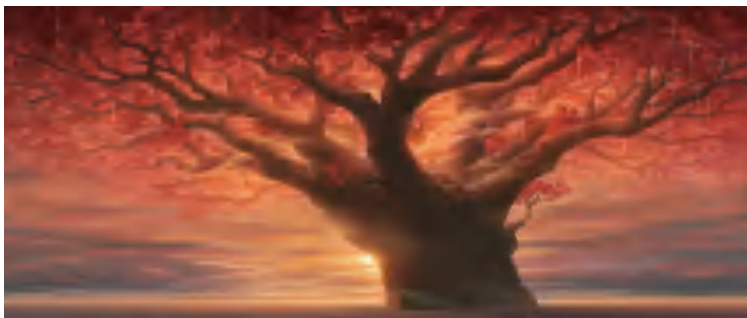
仰视视角



俯视视角



局部视角



整体视角

图1-16 选自《大鱼海棠》

(1) 角色和物体的运动。

角色和物体的运动是指在场景中各种元素（如角色、车辆、道具等）的位置变化、变形和速度变化。这些运动可以用来表现故事情节的发展、角色的动作以及环境的变化。

这种运动具体表现在以下几个方面：

- 位移：角色或物体从一个位置移动到另一个位置。例如，一个人物从房间的一端走到另一端。
- 变形：物体在运动过程中发生形状变化。例如，动画作品《大鱼海棠》中小树苗的生长变化，如图1-17所示。
- 速度变化：不同速度的变化可以用来表现不同的动作和情绪。例如，快速奔跑表示紧张或急迫，缓慢行走则表示悠闲或沉重。
- 投影的应用：通过物体的投影来创造运动感。例如，动画作品《大鱼海棠》中，通过对大鱼从空中游过时投影的描绘来表现大鱼游速的快慢，如图1-18所示。

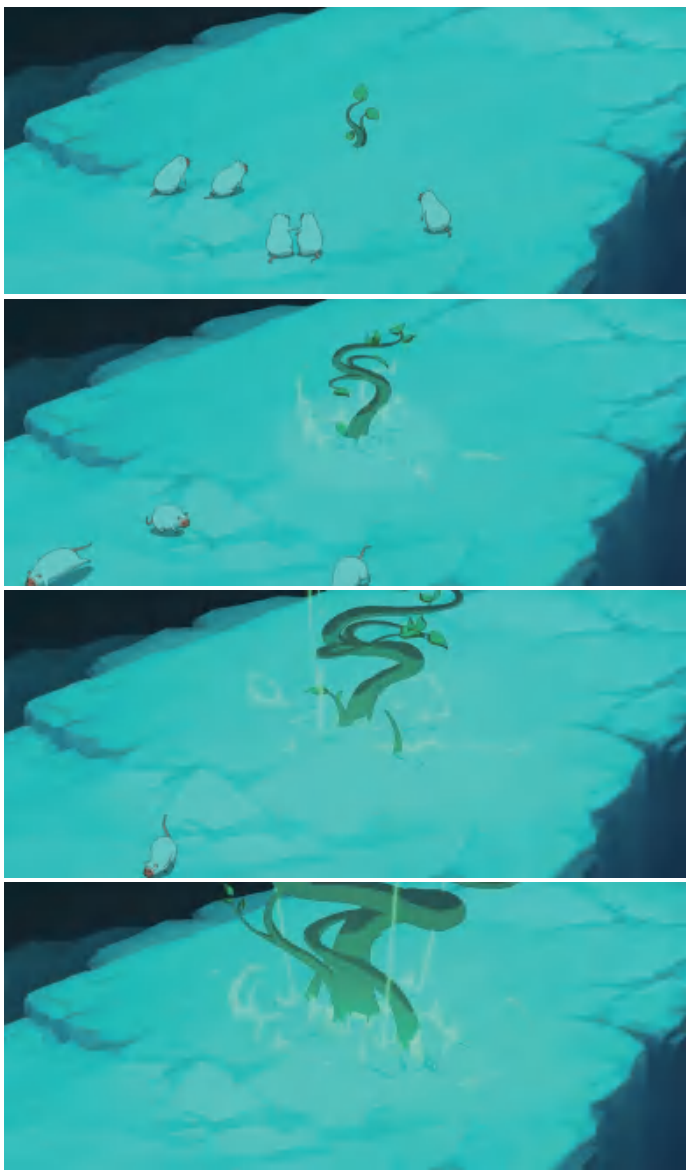


图1-17 选自《大鱼海棠》



图1-18 选自《大鱼海棠》

(2) 镜头的运动。

镜头的运动是指摄像机视角的变化，包括推、拉、摇、移、升和降等运动方式，以及画面的景别、角度和构图的变化。这些运动可以用来增强场景的表现力，引导观众的注意力，并传达特定的情感和氛围。

例如，动画作品《大鱼海棠》中，在离别的前夜，湫对椿的决定感到无能为力。随着镜头上升，湫和椿的身影显得越来越小，周围的环境变得越来越广阔，这个升镜头不仅强化了离别的悲凉氛围，也突显了湫的孤独和被遗弃的感觉，如图1-19所示。



图1-19 选自《大鱼海棠》

镜头的运动具体表现在以下几个方面：

- 推镜头：摄像机逐渐靠近被摄对象，使画面主体放大，以增加细节表现。
- 拉镜头：摄像机逐渐远离被摄对象，使画面主体缩小，以展示更广阔的背景。
- 摇镜头：摄像机沿水平或垂直方向转动，改变画面的角度，用于跟随动作或展示全景。
- 移镜头：摄像机沿水平或垂直方向移动，保持与被摄对象的距离不变，用于展示环境

或跟随动作。

- 升镜头：摄像机向上移动，通常用于展示宏大的场景或提升情感。
- 降镜头：摄像机向下移动，通常用于展示细节或营造压抑的氛围。

动画的运动性是其生命力所在。通过角色和物体的运动、镜头的运动以及其他运动元素的综合运用，动画能够创造出丰富多样的视觉效果和情感表达。

4. 动画场景的虚拟性

动画场景与一般电影的场景有很大的不同，其自由度极大，不受现实世界的物理限制。在动画中，场景的真实与否并不是评价的标准，只要符合审美要求和故事情节，即使是抽象造型或平涂颜色也能成为有效的场景。这种虚拟性是动画场景的一个重要特点，为设计者提供了无限的想象空间。

例如，动画作品《大鱼海棠》中充满了富有奇幻色彩的场景，如图1-20所示。



图1-20 选自《大鱼海棠》

课后寄语

从《大鱼海棠》的土楼秘境看场景的文化根脉

2016年，动画电影《大鱼海棠》用1605张精美的场景原画生动地再现了福建土楼群，为观众呈现了一场视觉盛宴。动画制作团队耗时3年实地考察了46座土楼，精确还原了“四菜一汤”田螺坑建筑群的榫卯结构，并在穹顶设计中巧妙融合了中国传统文化元素——108块木板的排列对应三十六天罡、七十二地煞之数。这种对传统建筑的数字化转译启示我们：动画场景

不应是虚拟的“空中楼阁”，而应成为根植于文化土壤中的“精神图腾”。正如《周礼·考工记》所言：“天有时，地有气，材有美，工有巧。”当代创作者应当如影片中守护海棠树的椿一般，用匠心独运的场景设计传承文明的基因。当海外观众在观影时为围楼圆形天井的壮美而潸然泪下时，我们更加深刻地认识到：真正触动人心的场景，必然蕴含着民族文化的精髓。这部作品不仅是对客家建筑的深情致敬，更是一次成功的文化传播实践，展现了中华传统建筑美学的永恒魅力。

课后练习

一、单选题

- 动画的基本原理是（ ）。
A. 声音传播效应
B. 视觉暂留效应
C. 物理反射效应
D. 心理暗示效应
- 在动画中，下列（ ）选项描述了事件时间。
A. 导演根据叙事风格和习惯调整节奏的结果
B. 动画片中事件实际发生的时间
C. 观众感受到的时间
D. 故事叙述的顺序时间
- 下列（ ）属于室内景的私人空间。
A. 图书馆
B. 商店
C. 客厅
D. 音乐厅
- 动画场景中的效果要素不包括（ ）。
A. 外形
B. 色彩
C. 角色服饰仪表
D. 光影
- 动画场景的虚拟性意味着（ ）。
A. 场景必须完全基于现实世界
B. 场景不受现实世界的物理限制
C. 场景必须符合科学原理
D. 场景只能是写实的
- 下列镜头运动方式中，（ ）用于展示宏大的场景或提升情感。
A. 拉镜头
B. 摇镜头
C. 升镜头
D. 降镜头

二、简答题

- 动画场景的标识和文字符号有哪些作用？
- 动画场景的特性有哪些？分别体现在哪些方面？