# 动画场景设计论文范文共10篇

来源：网络 作者：星月相依 更新时间：2025-03-21

*动画场景设计论文范文 第一篇影片中大圣的设定颠覆了传统美猴王的形象，但是传统的中国元素却依然存在，这样既添加了新意，又保留了传统艺术的精髓，深受观众们的喜爱。例如大圣的头部设定，设计师借鉴了中国传统的京剧脸谱。在京剧脸谱中，孙悟空的面部被红...*

**动画场景设计论文范文 第一篇**

影片中大圣的设定颠覆了传统美猴王的形象，但是传统的中国元素却依然存在，这样既添加了新意，又保留了传统艺术的精髓，深受观众们的喜爱。例如大圣的头部设定，设计师借鉴了中国传统的京剧脸谱。在京剧脸谱中，孙悟空的面部被红色包围，在影片中大圣脸上也能够看到有粉红色围绕着。在大圣的服饰设计上，也运用了中国传统服饰艺术。开场大圣身着战袍，红白相间的铠甲，一条长长的红色斗篷，头顶两根长翎子，这些设定都来自动画片《大闹天宫》中的经典造型，唤起了观众们儿时的记忆，同时也致敬了这部经典的国产动画影片。在影片后半部大圣与大肉虫打斗时穿的银色铠甲，则是汲取了唐代铠甲设计中的传统元素。这些借鉴都使角色独具中国艺术气质。在角色动作设计上，导演也将传统艺术融入到其中。影片中一些打斗的动作吸取了中国传统武侠影片中的动作设计[1]，而动画利用其不受外在因素影响的优势，能够将这些动作更夸张地展现出来，使表演更加形象生动。在江流儿刚遇到大圣时，在一块大石头上手舞足蹈地给大圣讲他在戏曲里听到的关于齐天大圣的戏文，导演将传统戏曲里人物的表演赋予到江流儿身上，显得更加滑稽有趣，加深了观众对影片角色的喜爱。

**动画场景设计论文范文 第二篇**

在计算机软硬件技术得以加速发展的今天，三维动画作为一种新兴技术，已经逐渐走进了人们的视野。

一、角色造型分类

在对三维动画当中的人物进行设计的时候，不仅仅是要考虑到人物所表现在外部的形体，更为重要的是应注重塑造的角色内在的气质以及性格。在角色造型的设计中，运用最为广泛、最多的是实物类的造型，像动画中的写实类则可以划分为两种：一种是纯写实，如《小蛾蚌找妈妈》、《花木兰》等，这种都是依据人物的原型，加上少部分的艺术修饰；第二种形体式的造型，如《大闹天宫》、《人猿泰山》等等，对于这些角色的设计，与现实就有很大的差异。

二、造型要素符号化分析

作为将多项艺术综合在一起的动画艺术，它所使用的表现手段有动作、绘画、声音、性格等方面。在动画形象的塑造中，这些动画艺术的表现手段都御用不同的形式集于一体，表现形式的融合才将动画艺术独特的审美价值表现了出来。在互动化、动态化飞速发展的新时代，塑造出来的具有独特视觉的的形象，已经逐步的被人们所认可；动画形象也用它独特的“语言”，已经影响了世界文化。从本身来讲，动画形象也属于一个国家的文化，从另一个面讲，也代表着民族应有的精神。所以，笔者认为，可以将三维动画中所表现出来的角色视为对传统文化传承的系统符号的组成。作为三维动画角色造型，是从人、社会以及自然中逐渐衍生出来的，并且分为了若干小系统，在配合上有机的结合，输出一个完成的模型系统，最终让人们来评价起功能性。

三、角色内涵设计要素

（一）性格要素

19世纪英国的著名演员麦克雷蒂曾经说过：想要测定出性格的深度，则需要探索他潜在的动机，真实的去感受他心中最细致的、精细的情绪变化，挖掘出字面下所隐藏的思想，从而真正的掌握住一个具有鲜明个性的人的内心真髓。其中最关键的是要去了解角色、抓住基调，即角色最为本质、最为核心的方面、思想以及个性特点。动画角色的创造是否能够得到成功，关键取决于设计者对角色的实际理解以及感受的多少。实际上，想要准确的抓住人物性格的基调，主要是从动画电影的剧本中、角色行为以及对话语言中进行摸索。高尔基曾经说过这么一句话“情节是性格的历史。”正是由于每一个动画形象都具有自身独特的特点，动画里面的角色才能够有血有肉；只有角色之间进行相互的比较，才能够真正的构建出属于这一部动画真正的灵魂。所以，笔者认为将角色的性格塑造完美，对动画的影响是巨大的，设计人员必须要重视这一点。

（二）形体要素

在《符号形式的哲学》这一文当中，卡西尔表示：“各种符号形象集合在一起，就形成了人类的文化。”而且雅各布森也说过：“人类以视觉、听觉要素作为基础，就形成了人类社会中最社会化、最为贴切以及具有丰富意味的符号系统。”而在三维动画的设计中，角色造型就成为了最主要的符号。也可以说成，在动画作品中，角色所具有的视觉符号、听觉符号的意旨与设定的表现都是运用的造型符号的整体集中性。

（三）表情要素

对于表情的研究，所选取的参照物基本上都是在现实中实际存在，或者是在以现实为基础，加以中和或者扩展得来的。（无论是人物，还是动物需要塑造的角色都如此。）在动画表情的设计中，首先考虑的是角色的真实性（大量的参考现实实物），然后还需要考虑是否符合动画表演的特殊性。动画角色的表情设计必须符合角色的本身特征。这样设计出来的角色才能符合所要求的表情。俗话说：“相由心生，而心灵的窗户则是眼睛。”在动画形象的表情研究中，需要充分的研究真人眼睛，在其中，我们发现了眼睛之所以不同的关键。试想一下，一个动画人物的眼睛没有任何的变化，那它就算不上三维动画中一个鲜明的形象，最多能算做一个模型，或者是玩具。迪斯尼曾经说过：“观众喜欢关注动画角色的眼睛，因为眼睛能够传播心灵的呼喊，所以想要让形象具有说服力，必须在这方面的技术上投入时间和资金。”

（四）动作要素

理查德·威廉姆斯有这么一段话：“传统的动画作为绘画艺术的发展，那三维动画设计则可以作为木偶戏的发展，换句话将，既是具有高科技的木偶戏。但是两者包含的角色塑造的动作、重量等方面，则是都需要解决的问题。”例如：

在福建泉州有闻名于耳的提线木偶戏，强调的表演概念则是——傀儡意念。其中的傀儡意念指的是以专门的舞台表现的语言作为其特点，运用准确的把握，作为傀儡戏自身具有艺术规律一种依据的独特创作思维方式。而我们则可以借鉴这一种理念方式，从“角色的性格思维”这点出发，设计出角色的动作，这样才能够让三维角色更富有生气，并且贴切剧情需要。

（五）声音要素

动画形象的配音在三维动画的创作中，是角色造型设计中不可或缺的部分，配音与视觉形象的完美结合，才能构造出生动的形象。不论是哪一部经典的动作作品，除了让人们眼前一亮的绚丽画面，还需要贴切的声音与之相配合，而且声音也能够留给人们深刻的印象。随着三维动画的发展，配音的重要性也逐渐的显现出来，不再是以往的无声电影了。

在三维的动画中，人与人、人与观众之间的交流主要是运用语言这一要素来实现的，而语言也是在声音中最为重要的构成元素之一。在《电影艺术词典》一文中，将配音分为了广义与侠义两个方面，从广义的角度上来说，配音主要指的是动画电影的后期制作中，对动画影片中的声音需要加工处理的艺术创作的活动，例如：动画的音乐需要如何选择、配置，以及相关的动画解说、动画台词的相关录制等等；而从侠义的角度上来说，动画配音则指的是动画影视中的对白、独白、内部独白等等语言，而在后期的动画制作配置过程中的创作性活动。

总之，对于三维动画设计的角色造型，还有很多方面需要我们去研究、考察。文中对三维动画设计的角色造型做出了简要阐述，进而对三维动画设计做出进一步的认识。

**动画场景设计论文范文 第三篇**

1、场景的空间分类和场景内的道具陈设

场景的设定是为人物提供表演空间，场景的结构布局、场景的空间容量、场景内道具的陈设等都关系到空间感的塑造以及角色动作和镜头调度的完成。场景的空间主要分为内景、外景，这两大场景。一般内景是指封闭或者半封闭的空间，通常是在室内，而外景指建筑物以外的空间，通常是室外的自然环境等除了内景和外景外，场景中陈设的道具也占有很重要的地位，有些必要的陈设，与情节和角色有着直接关系，而有的道具在场景中并不显眼，他们虽然跟角色没有直接的关系，但是导演却通过它们，暗示给观众与故事息息相关的信息。例：《爱丽丝疯狂回归》中红桃女王的座椅，夸张的巨大的桃心型椅背，兽头扶手和兽腿的椅子腿，华丽诡异的风格，让人印象深刻。这是场景中的道具的陈设，通过道具的陈设，给人以深刻的印象，让观众一下子就能够记住。

2、场景的空间构成

场景的空间构成主要是视角的选择和构图，视角的选择和构图决定了画面的空间结构，同一个场景在同一部动画中会以不同的视角出现多次，而不同的视角与构图所引起的场景的构架，会带给人不同的感受，调动观众的心理与情感变化。

1）视角。视角分为平视、仰视、俯视等。平视适合表现平静的感觉，是一种客观陈述，一般表现宁静的空间，多会选择平视的视角，例如室内，走廊。而仰视和俯视则用来表现有一定深度和高度的景物，俯视有居高临下的感觉，视野宽广，适合用来表现较大的空间群体场景，俯视的场景带给人一种紧张、神秘的感觉。仰视视点上下垂直移动，可以将景物的高耸，雄伟气势展现出来，仰视给人一种比较积极的感觉。例：《波斯王子》宏伟大殿仰视，。运用强烈的透视，同时利用灯光表现场景的空间关系。

2）构图。构图就是要把画面中的所有造型元素进行合理的配置，构图要注意给表演者留出表演的空间，安排好画面的主次关系。构图通常分为水平垂直构图、三角形构图、黄金分割比例构图、轴线构图、九宫格构图和曲线构图等。黄金分割比例构图在视域中最稳定，保证画面和谐又有节奏感。例：《功夫熊猫》中有的片段的构图很巧妙，画面层次感空间感很强，利用最前面吊垂的悬崖做前景，对角线角度的桥梁是中景且下面还有悬崖，形成了另一个维度，桥梁有引导人视线的作用，引导到终点就是远景，紧闭大门的所在，纵深感很强。

**动画场景设计论文范文 第四篇**

三维动画打造了夸张、真实、可笑、荒诞的视觉效果，通过艺术化的创作，对于人物形象与影视场景的刻画是逼真和精确的，这给人们带来了视觉上的极大享受。如《白雪公主》这部动画电影，为了让小朋友子啊观影的同时得到亲切温暖的感觉，此片采用了符合儿童心理的弧线造型。动画电影能够展现出一种令人感受到亲切和安全感的画面，动画电影能够收到各个年龄段观众的喜爱。因此，在设计时，三维动画艺术对造型的夸张式设计，不再是对真实的再现，而是能够带给人们前所未有的观影感受，带给人们虚拟与现实的落差感。如：《疾走罗拉》中罗拉的奔跑与常人是所有差别的，他的奔跑夸张、嘶吼，这就是由三维东环艺术设计出来的，通过行动，三维动画艺术将人的生命力充分地展示出来，充分地表现了罗拉这个人物形象的生命力，给观众带来了视觉上的冲击。由此可见，三维动画艺术的造型美就是能够精确的刻画出人物造型，并使其极具美感，给观众以新的体验。

**动画场景设计论文范文 第五篇**

近年来，新媒体的出现，使得动画艺术有了更广阔的发展空间。新媒体作为主要发展媒介，是基于数字基础上的非线性传播，能够实现交互发展的创新媒介，而动画艺术在新媒体广为发展的时代，受到了一定的冲击，有了更为广泛的表现空间和更为多样化的新形式。

1.制作模式的多样性

从独立动画到集体合作，再到整个团队的远程协作，甚至大规模企业项目运营，新的文化语境发展促进了动画制作模式多样性。动画制作形式可以是独立的个人进行创作，也可以是拥有共同爱好的团队协作完成。对于整个动画团队而言，从分工到合作，不同人员之间的交流和碰撞会擦出不一样的火花，带来灵感的泉涌，同时动画制作模式也给那些热爱动画的爱好者以独立制作的机会，不受专业限制，实现个性化的特征。

2.传播方式的多样性

3.创作形式的多样性

**动画场景设计论文范文 第六篇**

上文提到，自从计算机技术在动画产业应用以来，不仅对二维动画进行了有效改革，而且还提出了利用三维动画的形式将动画表现出来，使得整个动画产业开始朝着全新的方向发展。与二维动画相比，三维动画需要更多的依靠计算机技术，利用不同的动画软件将各个场景结合起来，创造出生动形象的三维物体。换句话说，如果缺少了计算机技术作为支撑，那么三维动画也将不复存在。可以说，与传统的二维动画相比，三维技术是一次技术革新。作为一种新型的动画表现形式，三维动画在制作过程中，无需过多人员，只需技术人员对关键技术进行控制，使动画场景能够在计算机中有效结合起来便可，大幅度降低了动画制作的劳动强度，而且操作简便，具有较高的灵活性。在计算机技术不断优化与完善的今天，动画制作难度也将不断下降，不断朝着有利于动画产业发展的方向前景。

**动画场景设计论文范文 第七篇**

偶类动画的制作手法相当丰富，表现力强，产生的动画效果也很特殊。按照偶的材质可以大体分为木偶、塑胶偶、泥偶、海绵偶、布偶、线偶等等，另外还有用工业零件、生活用品和我们日常吃的食品等创作的作品。偶类动画是一种手工的、独树一帜的三维立体型动画。现在有很多人说，3D计算机动画很快就会代替了偶类动画，他们还举出了个例子，动画电影《玩具总动员》是一部完全的3D计算机动画，但在效果上看起来很像偶型动画。所以依靠计算机技术就可以达到偶型动画的效果，还为什么要做偶型动画呢？但是还有一个例子刚好与此相反，动画《圣诞夜惊魂》是一部完完全全的偶型动画，但在效果上很像3D计算机动画。我觉得二者不能相互代替，它们似乎只有感观上的相似吧。因为偶类动画具有自身的特点：首先，动画形象不在是平面线条和三维模型，取而代之的是用各种材料塑造的立体的，多角度的形象。它能够模拟人或动物的表情、动作，更加可以夸张的表现，达到现实中实现不了的特殊效果。其次，偶类动画对拍摄技术的要求也是很高的，需要专业性、严谨性以及创造性，既要有拍摄电影大片的技术，又要有制作动画的艺术表现力。然后偶类动画的灯光效果追求一种逼真性，光感效果比起CG动画更为真实，再现了自然光照的各种气氛。而我觉得偶类动画最根本的特点是它具有一种很难用计算机模拟的，自发的，不连贯的，笨拙的魅力，一种别具趣味的魅力。曾获奥斯卡奖的动画短片《沙堡》中的角色造型就是依靠沙子、黏土和海绵等制作完成的，十分特别。英国Ardman公司制作的胶泥动画片《小鸡快跑》、《无敌掌门狗》，可以说是偶类定格动画技术的代表影片。它独具的特色和表现力，得到了广泛的认可。我国动画的创作水平在初期是具有很高艺术水准的，老一辈的动画艺术家们创作出了很多具有中国特色、民族特征的优秀逐格动画作品。例如：《操冲称象》、《阿凡提》、《狐狸打猎人》等，直到今天还为人津津乐道。偶类动画和手绘动画一样，都拥有各式各样的表现手法，但又都不近相同。动画创作的手段、手法多种多样，随着动画艺术的发展，除了以上介绍到的动画制作手段，还有比如铁丝动画，水果动画，蔬菜动画，拼贴动画等等。从它们的名称我们就可以想到其制作手段，而更多新的动画形式也会不断的被创造发明出来。

**动画场景设计论文范文 第八篇**

定格动画作为一种比较特殊的动画形式，其拥有很多其他动画类型无法比拟的优势：

（一）定格动画的拍摄优势。相对于其他动画形式需要借助电脑完成虚拟制作，定格动画则不同，其只需要一台良好的相机就可以进行拍摄了。更何况定格动画一切拍摄都可以在室内完成，仅需要摆摆角色就可以，这无疑是一个巨大的优势。

（二）产品延展的优势。定格动画的角色本身就是立体的、可触及的，所以其周边产品不必再次设计和制作，既可直接生产。这也省去了影片方在宣传时的一些工序和成本，如定格动画作品《天坑》在上映之前，其周边产品已经上市销售，为影片的大卖做好了铺垫。除了上述优点，定格动画如此特殊的创造模式，也存在着很多难以克服的劣势，这些劣势因素制约着定格动画艺术的发展，笔者将其简单归纳如下：

1、制作材料制约了艺术效果比如虚拟特效技术可以制作出影片场景每一个细微的变化，但是定格动画则很难做到。

2、定格动画拍摄周期长，且具有不可逆性逐格拍摄是定格动画的拍摄方法，由于其特殊的拍摄方式，影片的每一个动作在拍摄时都必须一次性完成。影片中角色的每一个细节动作，都有按照实际表演一样，一帧一帧的完成拍摄。中间如果出现差错，可能整个动作就要重新拍摄。所以说定格动画在拍摄过程中存在着周期长且不可逆的缺点。

**动画场景设计论文范文 第九篇**

电视动画和常规电视、电影有着本质性差异，其主要利用绘画工具、材料和儿童美术技艺，进行平面二维动画设计，并在屏幕上予以生动化呈现。其间，动画作品和儿童美术之间存在着深刻的联系，具体表现为以下几点。

电视动画利用儿童美术映射出标准的道德美感

电视动画作为一类艺术作品，必然会赋予观赏人群一类美感效应，当中富有代表性的便是道德美，具体就是经过儿童美术和道德美感效应自然融合之后，成功激活灌输人群的道德规范意识。实际上，在电视动画之中，涉及上述强调的道德美主要是对世间真善美的追求，可以说是我国电视动画艺术较为独特的美学风格。

电视动画配合儿童美术创造出独特的形式美

这里阐述的形式美并非完全意义上的美学形式，其具备相对独立的审美原则，注重利用人的本质力量进行美的形式感性化表达。两者的区别将细化为：首先，内容方面。美的形式必然伴随着具体的描述对象和内容，整体表现出确定和具体性；而形式美则偏重于表现形式自身的内容，可以和描述对象内容相脱离，并且单独地进行朦胧之美呈现，营造出的意味相对较为宽泛。其次，存在形式方面。美的形式可以被视为美的感性外观形态，绝不是独立的审美对象；但形式美将时刻具备相对独立的审美掌控特性。

**动画场景设计论文范文 第十篇**

在表现形式上，三维动画艺术具有多样化的特征，其构建三维动画可以使用绘画艺术中的素描、雕塑艺术等等，其构成元素多种多样。如：中国动画《大闹天宫》就是在传达故事的同时，运用了中国传统水墨画的艺术风格，为观众提供了一种感官享受。再如：《小蝌蚪找妈妈》则是在表现动画电影故事乐趣的同时，恰到好处的运用了水墨画风格，体现了艺术表现上的形式美，使观众欣赏到了中国传统文化的魅力。而在国外，雕塑等多种艺术表现形式也被运用到了众多动画电影中，如：《小鸡出逃》中，采用了泥偶橡皮，使影片充满了童趣，引发了观众的同年记忆。再如：《星期一闭馆》是一部短片动画，为了表现出醉汉的心理变化，此片采用了动画技术来夸张化人物动作，引起了观众的共鸣并得到了好评。随着计算机软硬件技术的不断发展，动画电影与真人表演相结合，不再是单一的动画展示，产生了一种全新的表现形式，代表作有《天生杀人狂》、《谁陷害了兔子罗杰》等等。以前，智能通过观众想象的清洁画面，随着计算机软硬技术的发展，三维动画艺术使形象更好的展现出来，表现形式越来越多样化，在欣赏令人震撼的影视画面同时，也改变着观众的审美。另外，为了使三维动画艺术更加受到观众的欢迎和喜爱，设计师不同选择适当地表现场景和画面，使三维动画艺术具有了自身独特的美感。

本DOCX文档由 www.zciku.com/中词库网 生成，海量范文文档任你选，，为你的工作锦上添花,祝你一臂之力！