



原画设计

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**层面进行分析与分类。

场景 内容分类

场景设计内容涉及到**主场景、室外环境、室内景、道具**等几大分类。



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**层面进行分析与分类。

主场景出现在影片中，以全景的方式出现，交代时空关系，渲染气氛。

1、主场景



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**层面进行分析与分类。

作为设计人员，首先要根据要求设计主场景，再根据主场景设计其他角度的设计图。

1、主场景



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**层面进行分析与分类。

作为设计人员，首先要根据要求设计主场景，再根据主场景设计其他角度的设计图。

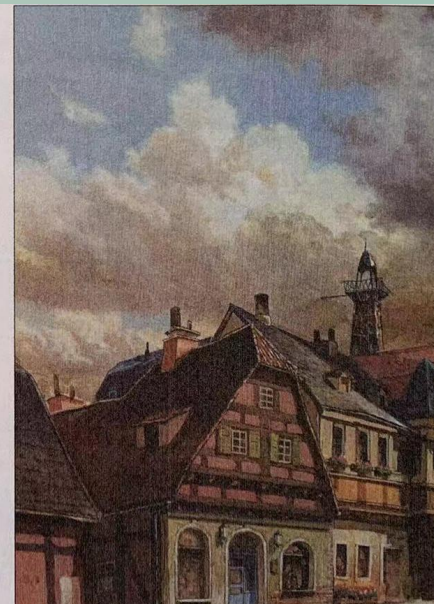
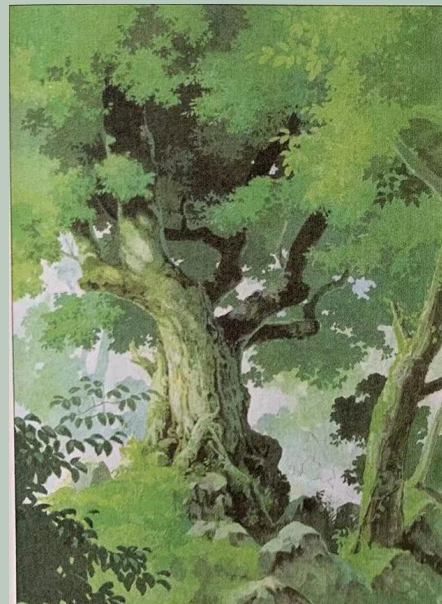
1、主场景



动画场景的类型

室外景包括自然、人工建筑等环境，例如：天空、山川、树木、河流、乡村、城市建筑等。室外景是交代动画环境的重要一环，在室外景中，动画的时间、文化背景会通过场景进行表现。

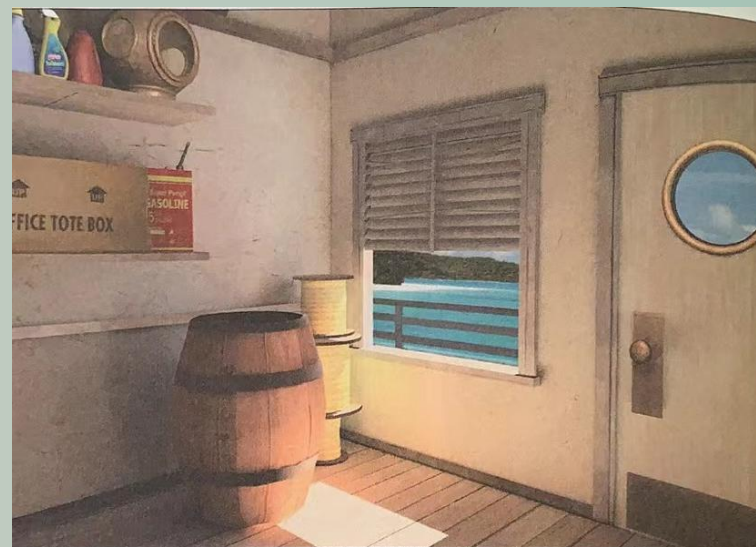
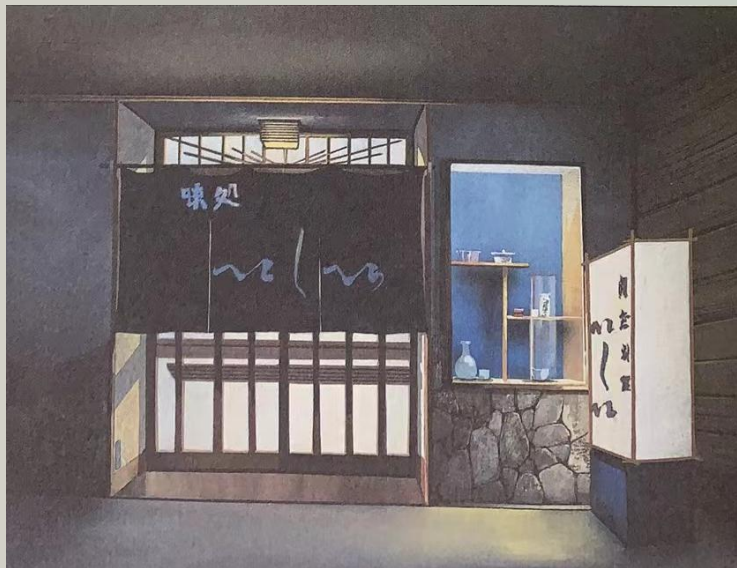
2、室外景



动画场景的类型

室内景指人物居住、活动、表演的一切自然活建筑唔内部的景象。例如：厅堂内部、卧室、教堂、宫殿内部、交通工具内部等。室内景家具、装饰的设计要注意交代合适的时代背景和地域特色，以独特的美术风格和建筑装饰风格展现动画故事的环境。

3、室内景



动画场景的类型

道具包括装饰品、角色的物体等与角色发生关系的一系列小型物体的设计。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，好的道具能够起到链接剧情、补充角色的做用。

4、道具

