

Founded in 1990, the professional Guangxi Fine Arts Publishing House (GFAPH) mainly focus on publishing art theories, technique courses and reference books, such as albums, picture books, New Year pictures, wall calendars, posters, calligraphies, photographs, tourist guides etc. As it has published more than 5000 books after its foundation, and as it was in the top 100 publishing houses in comprehensive competitive power in the Ninth Five-Year Plan Period in China, it has been regarded as one of the most influential publishing houses in fine arts both in art circle and in publishing in China.

21 世纪全国高等院校动画设计精品课程规划教材

SCENE DESIGN

场景设计

王伟著

场景设计



21世纪全国高等院校动画设计精品课程

SCENE DESIGN
场景设计

王伟著

 广西美术出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

场景设计 / 王伟著. — 南宁: 广西美术出版社,
2014.11

21世纪全国高等院校动画设计精品课程规划教材
ISBN 978-7-5494-0263-2

I. ①场… II. ①王… III. ①动画—背景—造型设计—高等学校—教材 IV. ①J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字 (2014) 第230168号

21世纪全国高等院校动画设计精品课程规划教材

场景设计

Changjing Sheji

著 者: 王 伟

图书策划: 陈先卓

出 版 人: 蓝小星

终 审: 姚震西

责任编辑: 陈先卓

装帧设计: 熊燕飞

校 对: 黄丹珠 尚永红

审 读: 张小磊

出版发行: 广西美术出版社

地 址: 广西南宁市望园路9号 (530022)

网 址: www.gxfinearts.com

印 刷: 广西大华印刷有限公司

版 次: 2015年4月第1版第1次印刷

开 本: 889 mm × 1194 mm 1/16

印 张: 10.5

书 号: ISBN 978-7-5494-0263-2/J · 2203

定 价: 39.00元

版权所有 翻印必究

动漫不只是给儿童看的，也可以是给大人看的，只要动漫的故事和技术适合大人的需求。王伟老师的教材再次证明了这一点，因为熟练掌握这套教材的知识和技术之后，就能创作出适合各个年龄段观众的动漫。

志攀

北京大学党委常委、常务副校长、法律总顾问

编委会

顾问：

- 吴志攀：北京大学常务副校长、著名教授、博士生导师。
严定宪：著名动画导演艺术家，《大闹天官》首席动画师。
阎善春：著名动画导演艺术家，《老狼请客》、《山水情》导演。
约翰·豪：《指环王》三部曲、《霍比特人》首席概念艺术家。
詹姆士·杰尼：缔造《恐龙帝国》系列奇幻艺术家。
范新林：美国迪士尼动画高级艺术家，作品有《花木兰》、《熊兄弟》等。
马里奥·阿尔贝蒂：《摩尔加奈》、《蜘蛛侠2》等漫画艺术家。
葛里格·布罗德莫：《金刚》、《第九区》、《黑羊》概念设计师。
柯里仕：美国概念设计师，自由艺术家，《教父》游戏设计师。
孙立军：北京电影学院动画学院院长、教授，著名动画导演。
朱青生：北京大学历史系教授、博士生导师。
肖永亮：北京师范大学教授、博士生导师。
曹小卉：北京电影学院动画学院教授、知名动画导演。
王六一：中国电视艺术家协会卡通艺委会副秘书长。
周庆山：北京大学信息管理系教授、博士生导师。
李建平：北京电影学院动画学院副院长、知名动画导演。

编委成员：

张莹 朱江 盛楠 马玥 崔颖 苏娜 刘鑫 纪力文 李毅 李罡 赵志超
陈阳 李文愉 李靓 李鹏飞 熊新军 王珺 王凌轩 王文瑞 王宁 张俊 郑琳
龚胤杰 管佳珏 李焯 王世元 蒋文伶 梁东渊 白莲 王萧音 安文月 周晶 夏国栋
贾娜 韩星 邓晰 邵立康 朱瑞权 方婷婷 吴彦泽 张慧 徐妹 钮晓琦

序

在动画领域发展的今天，对于初学者或者是一般场景设计的爱好者，本书就是最合适的书籍。由于大家可能迫切希望了解整个场景设计的过程以及王伟老师场景研究的成果，所以建议大家从第三部分的实践开始阅读，然后参考前文的指导进行系统训练。或者可以先阅读第四部分，获得一个较为全面感性的概念，然后再从头开始一步一步学习，掌握相关理论知识，同时参考我们的指导进行练习，最后完成设计场景的实践学习。

对于中高级层次的读者，建议阅读一下我们前面对于章节内容安排的详细介绍或者浏览一下每部分之前的提纲，然后选择自己感兴趣的部分阅读。从局部来看，各个章节和小节书写都相对独立，跳跃式阅读能较快获得你所希望了解的部分。整体来看，各个部分均有联系，可以获得上下文参考，所以休闲似地通读一遍相信也会有所帮助。

总的来说，希望大家不要跳过第一部分，静下心来耐心地阅读我们准备的一些基础知识，作为新的学习和重新温习都是良好的开端；同时里面也穿插了很多场景设计师的经验和他们的感悟，认真阅读相信一定会对你的实践大有裨益。

据我了解王伟老师在北京大学数字艺术系任教，多年来在艺术与技术交叉学科结合上成绩斐然，经常带学生写生，深入生活，收集创作素材，然后创作形成完美个性的场景设计。从他作品里可以看到他的产业经历实践功底扎实，造型能力与场面风格多样化，是真正的业精于勤的务实的多才全面的艺术家。他在动画、油画、连环画、多媒体艺术领域的成就有目共睹，是中国目前难得的实力派动画前期概念设计艺术家。他勤奋、好学、多产，为人谦虚，做人正直，教书育人中仍不间断地进行艺术实践，受到广大学生与同行的敬重和爱戴。

我欣然为他的书写这个“序”，书中他以大量的场景实践，证明了场景这门功课所带给他的成就和快乐，也希望此书能对广大的学生与同行有所帮助，成为产业中的帮手，这也是我最愿看到的。

这是一本值得好好学习的好书！

阎善春

中国动画著名导演、艺术家

前言

随着文化创意产业成为我国未来的支柱性产业，影视动漫产业的未来发展不可限量，因此，动漫场景设计者将会是未来行业稀缺之人才，大有可为。

场景设计的学习是一个相对渐进积累的过程。设计场景，一要有丰富的生活基础与积累，这是生活素材的准备；二要有坚实的绘画基础和富于想象的创作能力，这是必要的技能掌握。具备了这些，才可以让你未来的创作具有无限的潜力。

需要注意的是，场景设计虽然看起来是一个偏技艺的科目，但不是会画画就可以做好的。场景设计是一门综合的艺术，需要全面考察剧情、角色、环境等因素，有时甚至还需要对历史性和真实性进行全面的研究与考证，在综合考量的基础上，才可形成对场景设计的构思；最后由线条、色彩、透视等图像元素，营造出恰如其分的图画存在感，完成令人满意并符合剧本要求的场景作品。在这个过程中，绘画是最后一个实践阶段，之前脑海中的准备过程是相当重要的，只有成竹在胸，水到渠成了，才能一挥而就。不过还是经常有人一味地钻研技艺，虽然画面精湛，但可能会犯场景中景物与道具元素张冠李戴与时代不符，或是景不对题，缺乏表演空间等错误，这样再精美的画面亦不能算是优秀的场景设计。所以希望初学者在场景设计学习中努力提高自身素质，并勤加训练，一定要多多练习景物写生，最后达到“量到质”的飞跃。

本书主要阐述了动画场景设计所需要的相关内容：

在章节安排上本人悉心构思，根据多年的教学和实践经验，力图做到结构清晰，脉络明确，并从初学者的视点入手，在中高级的阶段展开，从理论基础到实践应用，内容去粗取精，循序渐进，承上启下，同时又在一定程度上相对独立，以适应不同层次读者的需要。

全书贯穿了我们对“理论和实践有机结合”的指导思想，使两者结合在无形之中，尽力做到在阅读上能够融会贯通，达到“无招胜有招”的境界。同时由于动画技术和观念日新月异的发展，观众的欣赏水平与相关理论也在不断地提高和发展，故而本书的内容紧跟时代发展，具有鲜明的前卫性和前瞻性。不过动画中一些重要的基础知识和理念还是秉承传统，如同二维和三维动画都适用的动画规律一般，场景设计也有最基本的要点是不变的，我们在书中会努力阐释这些经典内容。当然，笔者的一切努力其结果如何，就有待读者考验了。

章节编排

第一部分主要是知识准备，即：第一章，场景设计概述；第二章，动画场景设计初步。

作为场景设计开始的基础知识，首先提及了一些基本艺术创作方

面的注意点，并由此引出场景设计的基本内容，包括场景的含义及功能，总结了现阶段各种类型的场景设计。接下来较为详细地介绍了动画场景设计的基础，从概念、风格、特性到场景设计的不同类别及要求，希望让大家对场景设计有一个较为全面的认识和体会。

第二部分主要介绍风景写生及构图，即：第三章，风景写生训练；第四章，构图的探讨与表现。

这部分详细介绍了风景写生与构图，而它们是与场景设计密切相关又相对独立的内容，在前期的知识准备与平时的训练中都具有非常重要的作用与地位。写生部分阐述了风景速写的注意点，详实介绍了风景写生的构图与透视，最后展示了风景写生的具体步骤。构图章节承接上文风景构图的要点，列举了构图的种类和形式，对各种构图做了详尽解释，然后联系镜头运用，给场景设计构图者以参考。

第三部分主要是步骤实践，即：第五章，方法案例——设计场景；第六章，完善你的场景设计。

作为指导实践为主的这一部分，我们从设计构想开始到草稿小样，再到详细背景绘制，一步步指导读者参与完成自己的场景设计，最后从整体角度出发，回过头结合好的场景作品，从光影、色彩和情感等角度的详细分析，以指导读者对场景设计进行整体完善，这一步也是对场景设计的详细分析和考量，希望给大家一个较为完整的场景设计创作以作参考。

第四部分是场景设计现状，即：第七章，数字化的场景设计；第八章，场景设计的市场及发展前景；第九章，学生案例；第十章，影视场景设计图例。

这一部分主要展示了数字化场景设计的发展及其他各行业的场景设计。我们已经身处数字化时代，所以这部分内容也很重要。故我们将其独立出来以引起大家的重新审视和探讨。读者中肯定不乏藏龙卧虎之才，所以这一部分也介绍了场景设计的多元化市场，并对其发展前景进行了前瞻性探索。最后编入了学生案例和影视场景设计图例，以期对大家从事的艺术创作起到抛砖引玉的作用。

伴随着动漫产业的发展与前进，国家和行业需要储备大量优秀的动漫创意人才。动漫人才的培养是我国动漫产业发展的重中之重，基于本人在动漫行业的多年经验与积累以及多年的艺术理论研究和实践探索，历时一年，仅以此书的撰写为莘莘学子和众多的动漫艺术爱好者提供一个完整的，由浅渐深的学习平台，希望为中国动漫事业和动漫创意人才的培养尽一点绵薄之力。本书尚有不足之处，敬请业内同行与读者予以批评和指正，本人在此致以由衷的敬意和感激！

目录

| | |
|---------------------------|----|
| 第一章 场景设计概述 | 1 |
| 2 第一节 开始创作设计的导言 | |
| 6 第二节 全方位认识场景 | |
| 第二章 动画场景设计初步 | 11 |
| 12 第一节 与场景相关 | |
| 15 第二节 与动画相关 | |
| 21 第三节 与设计相关 | |
| 第三章 风景写生训练 | 27 |
| 28 第一节 素材与速写 | |
| 38 第二节 风景写生概述 | |
| 41 第三节 风景写生构图要点 | |
| 44 第四节 风景写生具体步骤 | |
| 48 第五节 风景速写与动画背景构图应用 | |
| 50 第六节 风景速写的发展潜力 | |
| 第四章 构图的探讨与表现 | 51 |
| 52 第一节 构图概述 | |
| 55 第二节 构图的形式 | |
| 62 第三节 构图的效用 | |
| 67 第四节 构图与镜头 | |

| | |
|-----------------------------|-----|
| 第五章 方法案例——设计场景 | 73 |
| 74 第一节 场景空间造型的基本设计方法 | |
| 78 第二节 场景设计前的准备工作 | |
| 79 第三节 场景设计入门的步骤 | |
| 80 第四节 案头设计（草图阶段） | |
| 83 第五节 运用石头构建空间的场景设计 | |
| 84 第六节 运用树木构建的景深场景设计 | |
| 86 第七节 运用草垛构建的生活情趣场景设计 | |
| 88 第八节 运用围栏构建的乡村场景设计 | |
| 90 第九节 运用房屋建筑构建的场景设计 | |
| 92 第十节 运用透视光影构建的场景设计 | |
| 94 第十一节 运用前层构建的宏大场景设计 | |
| | |
| 第六章 完善你的场景设计 | 95 |
| 96 第一节 场景要素 | |
| 98 第二节 场景特性 | |
| | |
| 第七章 数字化的场景设计 | 107 |
| 108 第一节 二维场景到三维场景 | |
| 110 第二节 照片处理拼图场景 | |
| 111 第三节 手绘与场景设计软件的使用 | |

| | |
|---|-----|
| 第八章 场景设计的市场及发展前景 | 117 |
| 118 第一节 数字电影中的场景设计 | |
| 119 第二节 网络游戏中的场景设计 | |
| 120 第三节 虚拟环境中的场景设计 | |
| 121 第四节 漫画连环画中的场景设计 | |
| 122 第五节 场景设计所带来的周边产品的开发前景 | |
| | |
| 第九章 学生案例 | 125 |
| 126 第一节 语言信息工程系管佳珏： 王老师的专业课给我的感受 | |
| 128 第二节 硕士毕业研究生马玥：长岛 ——速写基本功训练的一次户外课堂 | |
| 131 第三节 硕士毕业研究生龚胤杰： 写生能力与元素在游戏场景设计中的应用 | |
| | |
| 第十章 影视场景设计图例 | 135 |

第一章

场景设计概述

本章概述：介绍影视动画场景设计初步学习的内容，场景设计的要求、风格、特色及场景的综合知识。

本章重点：全方位解析、认识场景在影视动画中的地位与作用，明确场景作为影视动画前期的重要组成部分所涵盖的内容，明白如何学习和掌握场景设计的要素和方法，通过对场景设计的学习和掌握，感受到场景设计的魅力与愉悦。

第一节 开始创作设计的导言

场景设计是一项艺术创作的过程。抛开一些浮躁的商业外壳，创作令自己满意的作品是一场艺术创作的心灵之旅。不要简单地认为这些都是空口白话，认为自己只要会画画就可以了。我们应该尽力使自己从一个较高的起点出发，然后为目标和梦想努力。多读书多思考，多游历多感悟，品艺双修，才能创作出动人的作品。（图1-1）



图1-1 《红山·龙》场景设计 作者：王伟

一、艺术创作

下面是一些有关艺术创作的箴言善语，希望能给读者一些意识上的启发和指引。

这些修养会直接影响到创作者所塑造影片的故事主题、构图、造型、节奏等视觉效果，也是形成作品风格的必备条件。（图1-2）

艺术创作之心理

虚静——构思上的心理前提，宁静深远，精神自由，放松感悟。

应感——灵感和心理的现象，无法预测，但是能自我体会，多进行创作即可捕捉。

神思——静思令思维天马行空，结合情趣，得到意象的生成。

激情——创作需要激情。始由感动引发激情，终借激情成就创作。

艺术创作之修行

人品——中国文化讲的主要还是人学，取得平和的心灵精神境界方为无上造诣。

学识——学习与见识对自身修养和艺术创作均很重要，要始终勤于修习，增广见闻。

游历——无字师者，天地为物业。多游历以增进阅历，独创自己的绘画风格，完善自己的艺术情趣。同时也能增加艺术家的内心感受。

才艺——才华与记忆力。最好能博闻强识，多种技艺互通，提高感受力和理解力。

艺术创作之构成

道境——道之美需深入生活，关注社会现实，综合过去未来，方能成就天人合一之道。

意境——情感产生意境，形式产生情调。意是神的升华，亦是感性的升华。自然之美，来自自然之道。

神思——万事造化，气象万千。思考决定题材的选取，题材决定情感的物化。

气韵——创作出生命的节奏。结合高尚的品质与人格，作品会充满弥久的活力。



图1-2 《红山·龙》场景设计 作者：王伟

情韵——情感的抒发重在内在。是生活中的组成部分，艺术中的见物取象。

趣韵——万趣源于深思，作品要能引发人的审美情趣。创作需饱含趣韵的味道。

二、设计基础

生活源泉

场景设计的艺术创造性在于根植于生活，从生活去发展想象。正如前面的小节里强调过的，“丰富的生活素材，是艺术创作的源泉”。影片、照片、图书、历史文献、文物、地域风貌、速写等一切可考证的资料均是设计源泉。

就场景设计而言，观察生活，随时收集素材就显得更为重要。可以带上相机随时抓拍生活中有意趣的场面事物，最好如“李贺诗囊”一般，用自己的速写本稍作绘录，日积月累会定有收获。（图1-3）

创作思维

做好场景设计需要有基本的创作思维。

一是影视动画思维。影视动画的思维即是按动画专业规律，把想象活动的思维内容，考虑变成艺术视觉形象。动画最重要的特点之一

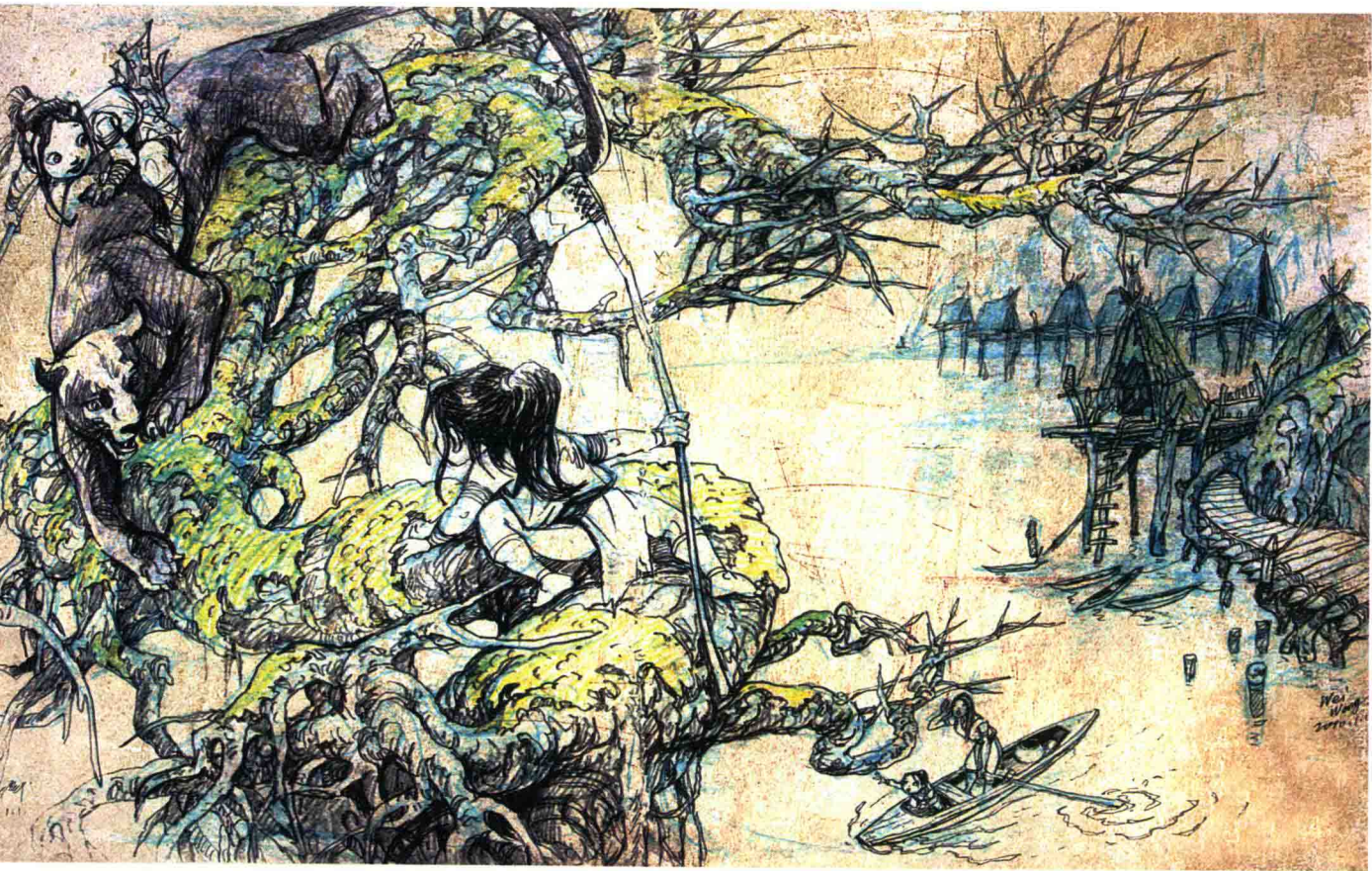


图1-3 《红山·龙》场景设计 作者：王伟

是有和静态画面不同的时空感，这种时空感的连续性，虽然后期处理时镜头蒙太奇的组接会将其拆分，表达手法可以跳跃，可以回溯甚至七零八落，但是整体上是统一的，思维过程便是构思要表达的相关视觉形象，组接这些动画时空的过程。

二是美术思维。美术思维是指有美学情味和美学创作范畴的形象思维。与上面第一条影视动画思维不同的是，美术思维主要是静态思维。场景空间需要动态的造型设计，而美术思维的过程则分析动与静的空间关系，把通过动态思维得到的造型设计具体化、艺术化。

设计理念

场景设计的创作思维过程，是要根据剧情需要、情节变化来设计出不同角度的空间环境，其总体感觉是求真、求新、求美、求深。同古文翻译的要求“信、达、雅”一样，此设计理念也可以理解为是场景设计需要遵循的最高标准。

真——真实空间造型，逼真可信，融会景情。

新——想法新，新的布局结构形式及风格。

美——造型空间形式美、个性美、意境美、风格美。

深——景深、想象深、意念和意蕴深。



图1-4 《三毛流浪记》场景设计 作者：王伟

第二节 全方位认识场景

场景在影视动画实际画面中占有绝对分量，对影片效果表现有重要的影响，故场景设计是影视动画前期的重要组成部分，它与剧情、角色共同组成一部完整的作品。大多数情况下角色设计和场景设计由不同成员分组进行，接受导演的统一调度。各组设计一般是同时进行的，并且要保持风格上的一致。

一、场景的含义

场景是影视动画片剧情开展和角色表演活动的空间环境。场景应体现剧本的假定情境，营造情节氛围，辅助刻画角色，烘托主题寓意。无论是三维还是二维影片，它们在表现形式上虽不同，但都遵循这个场景的含义。（图1-5）



图1-5 《红山·龙》场景设计 作者：王伟

场景与环境

环境是指剧本所描述的时代、社会背景及自然环境。它通过形、光、色、音、造型等因素的融合，创造出具有无限威力的时空。著名电影导演安东尼奥尼说：“没有我的环境，便没有我的人物。”大多数情况下，场景和环境的意思是一致的。

场景与背景

传统动画制作中，角色表演的场合通常是手工绘制在画纸上，拍摄时将画稿垫在绘有角色动画的赛璐珞片下进行拍摄合成，故习惯上被称为“背景”。现代技术突飞猛进地发展，计算机参与使用已经进入实际大工业化的流水线制作中，人们对于“背景”的认识在空间效果、创作意识、制作技术和设计理念上都趋向于三维空间探索，关注时间和空间的设计结合。于是“背景”适时地退出历史舞台，成就了我们现在认识的“场景”一词。

二、试着阅读场景

场景设计的学习往往从观摩和研习他人的优秀作品开始。所以不要拒绝模仿阶段，要试着临摹、重现，然后渐渐形成自己的风格特色和绘制手法，最后进行创新——因此首先要会“阅读”场景作品。这里的“阅读”包含了观看、欣赏、分析和解读的意思。场景设计的优秀作品丰富多彩、各具特色，而评判其好坏的标准又很多，那么该如何去“阅读”呢？（图1-6）

场景设计在影视动画中的首要任务是必须满足角色表演的需要，提示叙事发展的路线，引导全片的意境风格。场景与动画角色之间是相辅相成的互动关系，场景设计不是用来填补镜头画面空白的。下面我们试图用例子来解释场景的功能，提示大家用“专业”眼光去审视和阅读场景。认真地阅读品味，仔细地感悟体会，这也是平时需要多多进行的一项练习。



图1-6 《红山·龙》场景设计 作者：王伟