

technique courses and reference books,
has published more than 5000 books
ear Plan Period in China, it has been

21 世纪全国高等院校动画设计精品课程规划教材

CONCEPT DESIGN

概念设计

王伟著

概念设计

Facing the hugely
vigorous measures
strengthens and devel
exploits other books be
of basic courses of fir
occupied the top of the lis
professional book market.

aving mu
es of fir
Profess
college
roved b
outstan

21世纪全国高等院校动画设计精品课

THE CONCEPTUAL DESIGN

概念设计

王伟 著

图书在版编目 (CIP) 数据

概念设计 / 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 978-7-5494-0386-8

I. ①概… II. ①王… III. ①动画—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230167号

21世纪全国高等院校动画设计精品课程规划教材

概念设计

Gainian 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: 陆丽娟

审 读: 梁秋菊

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 978-7-5494-0386-8/J · 2204

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。

马攀

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，《大闹天宫》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 李烨 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 徐姝 钮晓琦

序

我认为概念艺术从本质上来说就是观念的艺术。概念艺术家受雇于客户就是为了解决在电影、游戏，以及电视剧中的视觉问题。典型的视觉问题包括角色设计、场景设计和道具设计。实际上，它就是深度去发掘表面化的概念，抛开已有的标准化的抑或是陈词滥调的视觉诠释，而去寻找一种原创性的，具有标识性的，而又可以带来感官刺激的视觉表达方式。这是一个门槛很高的类别，它对概念艺术家的技能需求也因具体问题的不同而变化：首先他必须有基本的艺术功底，懂得绘画、透视、构图、灰度、设计等环节。其次，他必须有寻求问题答案的好奇心，去了解事物是如何运作的。更重要的是，他要和当今的其他艺术家一样，有面对一切困难和问题的决心。

还有一个必要的素质，也是作为艺术家最难培养的素质，那就是创作力，这点是无法忽视的。概念艺术家不仅要有上述的技能，更要有一种开放的思维，敢于冒险，也不怕在创作过程中遭遇失败。这里提到的失败，并不是最终的失败，而是创作过程中的小失误或错误，往往正是它们引领我们走向最终的成功。这种创新精神很可能伴随着一种可敬的无畏和不执著的随意优雅。在我看来，创作的过程分为两个阶段。第一阶段，应该被称为是“开放”的模式。这种模式的特点，任由各种创意和想法碰撞大脑，给自己足够的空间毫无限制地把自己的想法表达出来。

这些在纸张上的无目的性的绘制，是艺术家的本能——直觉的一种反应。是谁控制这个阶段？是艺术家的意志诉诸绘画中，还是绘画“推动”着艺术家呢？下一步将会如何？在寻求到最终的视觉表达方案之前，潜意识中那无所畏惧的勇气以及天真的“玩耍”心态是极其重要的。一旦在创作的过程中，我们找到了“开放”模式，那我们将进入创作过程的“封闭”模式了。探索的过程给了我们执行的方案，而最初的想法带着我们走进最终视觉效果。这个过程是值得的，令人兴奋，也意味着辛勤不辍的工作。

生命总会让你不期而遇一些非常卓越的人。王伟先生就是这样的一个人。他天赋异禀，是一个伟大的艺术家、敬业的教授，也是个优雅的画家。然而，对我来说，那些优秀的品质，才是成就他最重要的东西：快乐、友好、热情、幽默、乐于助人、勤奋工作，热爱艺术。我第一次与王伟老师结识，是在2009年上海玩具和游戏展会上，我的助理兼翻译朱莉是王伟老师的学生，我和王伟老师一见如故。当时我在中国做老师，并忙于自己的作品《面孔的价值》这本书。

在从上海到北京的火车上，我与王伟先生和他的妻子进行了深入的交谈。我发现他是一个真正的艺术家，他和夫人是真正的爱侣，是执着的艺术追随者。他们对我的作品发自内心地感兴趣。更妙的是，我发现王伟夫妇是《幻想艺术》杂志的出版人，这是中国最有影响力的有关概念设计的杂志。更让我兴奋的是，他们想发表我的概念设计作品并对我进行采访。

对我来说，这是一个绝佳的机会，因为在此之前，我还从来没有在此类专刊上发表过作品。另外，他们邀请我到中国知名的艺术殿堂——中央美院来与学生们分享我的艺术心得。上帝保佑！这一经历不仅是愉快的旅行，对我来说更是一笔宝贵的财富。

后来我有幸应邀到王伟先生家里观赏他的个人作品。当他把一摞厚厚的场景设计图放到我的面前，把一打水墨作品放在卧室的地板上时，我瞬间惊呆了。10~15英尺长的描绘中国山水的画卷：山脉、树木、河流和湖泊、船跃然纸上，诗意盎然。我不得不承认，我从来没有见过如此别致的作品。王伟真的是一个充满精力、意志坚决而又勤奋努力的艺术家。他似乎能胜任所有的角色：精细艺术家、商业艺术家、概念艺术家、教授、出版人……他温暖的笑容和独特的幽默感，让我顷刻间就感到舒适与宁静。

我有一个朋友，一个志趣相投的朋友——王伟，他在世界的另一端。我期待他的概念设计画集的出版。我预祝他好运常在，永远幸福。

美国著名概念CG设计师 柯里仕

2013年12月

前言

当今概念化设计已成为流行词语，当然对学生来讲，怎样学会和运用概念想象、概念设计、概念原创来创作形成作品，进而服务这一文化产业中的电影、动画、游戏、数字传媒、交互艺术等至关重要。概念化设计应用广泛，当务之急是在学生中提倡、指导应用概念想象去创造创新。这就需要有一本切合实用、想象、指导、领先、创新等多元原创的概念设计书。

我主张概念化设计不光是看到完美的一幅图 and 作品，而应在设计草图的意念引领作用下，添加与改变设计元素，再进行加工形成个性创作所赋予的主题内容的作品。

书中概念设计的概念想象作品图示大都是由北大软微学院数字艺术系王伟教授近几年创作的想象概念系列作品。作品从内容、形式、风格、特点、表现形式上丰富多样，种类作品繁多，包括概念角色、概念场景、概念兵器、概念建筑等，均体现了把想象的空间与手头绘画相结合、设计元素与功能完美相结合，突出写实中体现概念思维、体现作品形式与内容的实用特点。

首先用草图画稿任意放松的形式来表达对原创概念有个初步的想法理解，再逐步添加实用内容与功能，在形式与特色上用作品与读者亲近，目的是让感兴趣的原创者在此基础上拓展出故事情节与游戏内容的场景。如同楼盘毛垠房一样，给你装修设计的创作空间。因此，艺术创作与概念设计都有十分敏感的形象构思、意象添加与造型改变的过程。

学好概念想象设计，首先要有一定的绘画基础、造型能力与想象力。其次要注重想法与内容形式，在点点滴滴中创造出世间新奇怪异的元素与动漫原创内容。

作者以亲身实践与艺术研究，发挥了非凡的想象力，并坚持亲自创作，从不间断，创作了大量的有价值的概念想象草图。作品以丰富的内容表现原创主题、远古内容、环境空间等，有利于学生们学习和参考创作，更服务于产业中为原创者提供想法与启发。

作者深知产业化需求，了解学生的选择与学生的自身情况，相信学生们有很好的想象力和创作力，加之有此实际应用的原创概念设计的原创作品问世，将会起到良好的参考作用。

目录

第一章	想象的魅力与创作	1
-----	----------	---

第二章	概念设计的程序	7
-----	---------	---

第三章	概念设计的幻想绘画元素应用	11
-----	---------------	----

12	第一节	绘画视觉造型元素的采集
18	第二节	幻想的空间绘画布局
19	第三节	幻想的环境内容组合
20	第四节	幻想的奇特绘画表现
23	第五节	幻想的形式主题内容
24	第六节	幻想的风格作品分析
25	第七节	数码时代与个性化设计
27	第八节	概念的个性化作品的推广与应用

第四章	风景写生与概念想象	29
-----	-----------	----

30	第一节	风景速写与其他写生的储备
31	第二节	风景绘画概念元素的改变
34	第三节	让概念绘画形式、内容有趣的方法
35	第四节	概念绘画风格各异的内容
37	第五节	概念风景写生与概念想象

第五章	概念场景的绘画形式	39
-----	-----------	----

40	第一节	场景绘画元素的准备
47	第二节	场景绘画的内容与概念改变
50	第三节	概念场景绘画的组合与风格
53	第四节	概念场景绘画的种类与奇特幻想

第六章 概念绘画形式的生活化 57

- 58 第一节 概念形式的汽车
- 60 第二节 概念形式的兵器
- 65 第三节 概念形式的建筑
- 69 第四节 角色概念形式设计
- 72 第五节 概念形式的环境
- 74 第六节 乱画草图的价值
- 80 第七节 概念设计的发展前景

第七章 概念设计的色彩色调应用 81

- 82 第一节 风景色彩训练
- 91 第二节 色调和形状归纳训练
- 92 第三节 概念色调和空间表达的情感
- 94 第四节 概念构图与画面装饰的特点
- 95 第五节 概念色彩冷暖与空间表现

第八章 概念设计与原创项目的应用 97

- 98 第一节 概念设计的元素改变
- 101 第二节 概念设计的角色内容
- 104 第三节 概念设计的主题内容
- 108 第四节 概念设计的作品风格
- 111 第五节 概念设计的原创自由

第九章 大师作品与图例 113

- 114 第一节 西德·梅德 (Syd Mead) 概念艺术大师 未来派艺术家
- 117 第二节 斯科特·罗伯特森 (Scott Robertson) 载具概念设计大师
- 120 第三节 科凯·寇塔科 (kekai kotaki) 游戏概念艺术大师
- 123 第四节 乔德·谢尔 (Jordu Schell) 好莱坞模型大师
- 126 第五节 约翰·豪 (John Howe) 奇幻艺术大师电影《指环王》首席概念设计大师
- 130 第六节 恐龙帝国的创造者詹姆斯·杰尼
- 133 第七节 奇幻想象概念原创与图示

第一章 想象的魅力 与创作

本章概述：想象可以海阔天空，也可以想入非非。想象的魅力在于调动一切真切、生动、似真实的事件效果，并表现创作出来。想象的空间可大可小，有其深刻的广泛性与灵活的创造性，可以根据内容结构来充分展开想象力的翅膀。

教学重点：首先学会创作视觉中的奇思妙想的作品，明确奇幻的内容，汇编各异的环境，边创作边解决内容中的空间结构，释放想象元素与想象空间的内容。

概念设计本身就是一个充满着想象、联想和虚构的思维过程，它包涵的内容很多，光从艺术概念想象的角度出发，就能拓展出很多奇思妙想，风格各异的画面。就艺术而言，概念设计是超越平常思维与想象的表现力，当你用心关注生活中的人和事物，心有灵犀般的顿悟在刹那间闪现出来的创作灵感，就可能因你这一独具匠心的思考过程，把对现实生活的感悟幻化成不可思议的，具有非凡想象力的作品，这一创作的心路历程就是艺术创作的想象过程。

艺术实践与艺术创作需要有超凡的想象空间，在主题创作内容上大胆地运用想象思维，在创作的过程中发挥想象和联想的作用，在想象的世界里用幻想与虚构的表现方法，并结合主题进行构思，即首先要明确主题内容是什么，用什么样的造型来突出主题，整体画面体现什么样的风格等等；还需要分清哪些是可利用的创作元素，哪些是可以参考的资料等等这些内容，经过你头脑对源于生活的独特感受和加工，方能创作出新形象。总之，没有心灵感悟的创作不叫艺术。艺术家要通过对事物的感知和认识，再经过头脑的加工才能创造出不同凡

响的佳作，启发和指导学生在创作中要与生活元素相结合，激发学生对想象空间的多元内容特色与表现形式上的兴趣，鼓励他们在主题创作中注重资料元素的收集，多汲取生活情景资料的营养，逐渐培养和训练成具有创新观念与想法的思维方式。让学生们亲身经历一次完全释放自我，让思维如脱缰的野马，任意驰骋的创作试验。通过这样的试验，体会想象力在创作过程中的重要作用。（图1-1）

概念设计在表现主题内容的形式上，注重体现原创主题内容



图1-1 法国动画《乌鸦之日》的角色设定



图1-2 速写树的造型



图1-3 树的造型改变形成作品

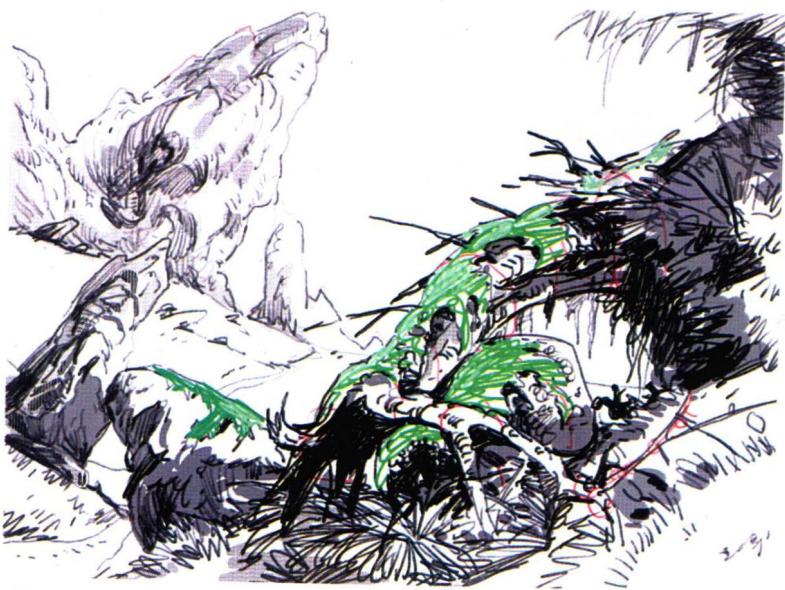


图1-4 从密林望向魔山

与表现风格的统一；鼓励概念设计作品多元化多内容、多形式多风格；鼓励在宽松自由、尽情释放的创作氛围中，去感悟原创概念设计作品的精髓和特质。从写生草图到成稿需要有反复修改的过程，刚开始画可以漫无边际，在放松中随着笔端在行云流水中寻找创作的感觉，而灵感会降临在不期而遇中。创作很少有一蹴而就的，多是反复研磨与修改才能完成。所以在创作主题时，经常会遇到这一刻的想法完全颠覆了上一刻想法的情况，这个时候切勿烦躁，这是你的意识在升华之中。

要静下心来认真地去摸索体会。如果你能够这样不断地锻炼自己的忍耐力，强化你对事物的理解和对艺术的表现能力，假以时日你会发现你具有了敏锐的视觉感受，对任何创作主题都能充满自信和激情，都能得心应手地投入到创作中去。比如根据画树的速写造型，怎样根据树的枝与枝的变化，形成疏密内容而富于想象，形成主题形式的作品（如图1-2、图1-3所示）

在选择主题上，一开始不易图大图新，很多时候都是小主题反映大事件。所以，突出作品内涵与自我个性，是更为重要的。在创作过程中发挥创造力和组织画面的能力。学会吸收大自然给你带来的灵感，把大自然的千姿百态，绚丽多彩的内容，从一小点细节入手，反映在你的创作画面当中。比如某种物体的影子，它的负型（指物体本身轮廓之外的形状）有时会让你产生某种幻象，就好比你看看到影子与空间结合有时会呈现令人意想不到的形状。积攒这样的“偶遇”，久而久之你会明白这些潜移默化的积累，对你未来的创作是尤为重要的。毕竟人的大脑不会凭空想出什么，一定是因为什么诱因，从而得到启发而产生创作的灵感。比如画面最先画一个局部的老树包裹着石头，周

围杂草丛生,由此联想到从密林望向远处魔山环境的灵感,形成某种幻想。(图1-4)

刚入道可以参考别人的体裁形式。但记得这是起步,不能长此以往,不尊重人家的作品成果,要快速提升自己敢想、敢做、敢画的勇气,学会发现美的元素与细节内容,要懂得采用、改变、添加然后形成应用在自己的作品中。发挥着自己的想象力,把自然中生活现象、物体形状、借物比喻、联想到想象创作作品的内容来表现,形成震撼心灵有特色的好作品。让作品具有独特的风格、内容超前、形式时尚,最终形成独具特色的优美产品。

注重评价其幻想作品的艺术性与实用性,体现其独特的想象和创新的思维,力求新颖与超前,实现艺术与实用完美结合的价值。提倡多元智力优势,推动想象艺术的智力组合,实现自身想象绘画的过程。如研究别人的奇幻作品,联想到从创意,到作品内容,最后到作品效果,从中吸取风格内涵,启发同时有想画的感觉就对了。(图1-5)

概念想法的初形,构思想象的草图最重要也最珍贵,这个过程中获得的知识经验和艺术感觉远远超过自身的价值。爱因斯坦说:“想象力比知识更重要,因为知识是有限的,而想象力概括着世界上的一切,推动着进步,并且是知识进化的源泉。”这句话道出了想象力在获取知识中的重要作用。的确,想象力是人的知识、智慧、愿望、追求的延伸和拓展。

一、想象中奇幻的视觉环境

说到如何创作具有奇幻色彩的环境,这其实是最复杂的一个



图1-5 《行会战争-激战2》场景概念设定



图1-6 乱石堆

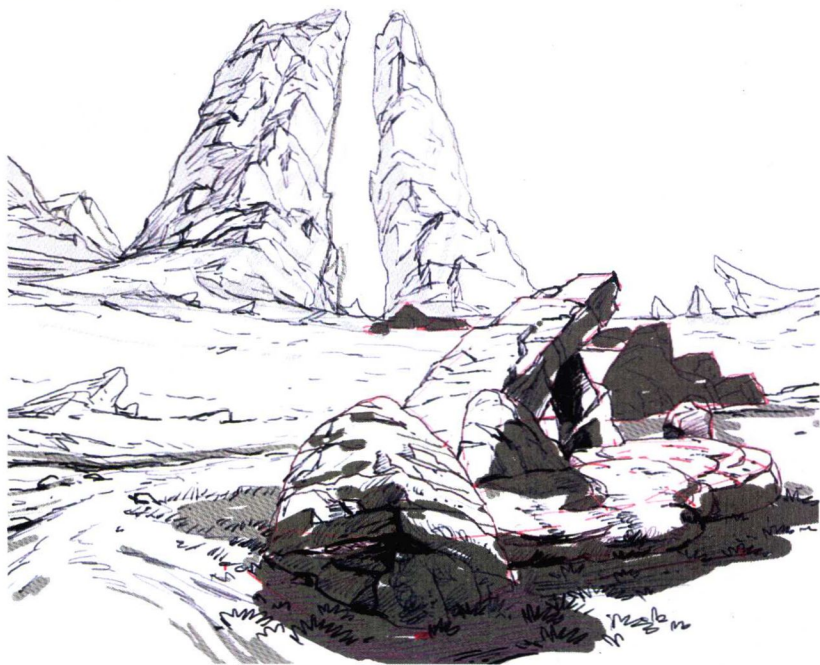


图1-7 由乱石堆形成巨石相映的场面

环节。又要奇，又要新，又要真。能做到这三点，你所创作的场景环境就能经久不衰。那么做到这些，你的训练过程就不能简单庸俗。第一点：首先锻炼自己会画环境速写的能力，善于不光真实描画，还要通过在想象中进行选择、取舍、拼接组合，把其他的景致移挪到画面中。第二点：再通过画面给你带来的启发，进行发散思维的编绘，就像很多企业让员工做头脑风暴一样。其次，多看多模仿，多临摹。感受前人是如何把虚拟的事物变得真实实在。第三点：锻炼眼力和观察的角度，形成奇幻内容的画面。有时一块石头，你放在手上它就是石头，但是你把它拿到眼睛前，你也许會感到它是高山。所以说创作想象中视觉奇幻的环境是一个复杂的锻炼项目。但是持之以恒，熟能生巧，最后你会发现所有的积累，会在某个时段，冷不丁给你惊喜。如随意画一组石块，根据石块走向布局改变形成有点意思的主题山石的场景。（图1-6、图1-7）

二、想象中的各异内容

内容是最让人头疼的。对于每个创作者来讲，创作一个好的内容是相当的不易，内容要符合主题。从我个人来讲，你收集的素材的多少，是否丰富，直接决定你创作的内容的质量。那么也可以说素材是决定内容的关键因素。再后就是选材，在你收集的素材中选择适当的有用元素。始终要记得，凭空想象的东西是很难让人信服的，一定是半真半假，虚虚实实，这样的内容才会显得丰富和精彩。真实的虚幻才会更加打动观众的心。《阿凡达》中男女主人公为何会让观众产生好感，并认为他们是美丽的。是因为在这些角色内容中，创作者把世人对男女漂亮的元素很好地进行了拼接。所以你在看那位女主人公时，你会认为她是美轮美奂的。所以内容和场景环境一样，创作时要基于某种现实与真实的事物。这样创作的作品才生动，才能感动人。

三、绘画想象中的空间结构

空间结构在过去被简单地认为成透视关系，其实不尽然。透视关系包含在空间结构里，而空间结构更加的丰富与复杂。它是画面空间上的结构和思维意识上的结构的结合体。《盗梦空间》与《逆世界》就是能很好诠释这种想象空间结构的片子。在这两部片子中我们随处都能看到扭曲空间的都市，多空间的变化、多维度的剧情结构。所以在进行概念设计创作的同时，一方面注重画面空间结构，再一方面注重想象意识上的绘画表现空间结构创意。（图1-8、图1-9）



图1-8 美国电影《盗梦空间》剧照

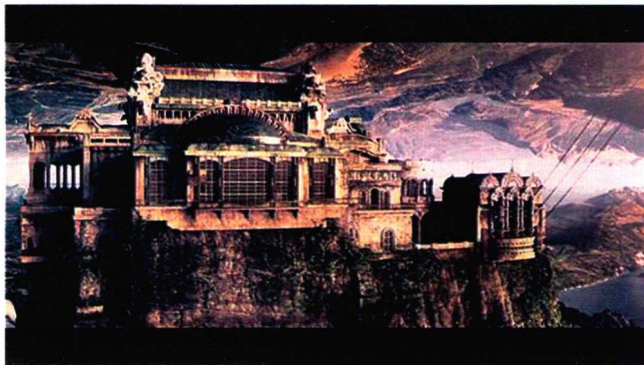


图1-9 美国电影《逆世界》剧照

四、想象中的概念创意

远古题材特别适合运用想象的概念与创意来表现远古人类历经数千年的发展演变,形成无数的幻想神奇的故事。这些远古故事使我们了解历史的发展与进程,如何生活、如何创造、社会如何发展变化,等等。而这些知识会指引你在概念想象中创作,更加真实与合理地创作这些题材。最近热播的古装剧《宫》、《甄嬛传》等等,这些故事是虚构的,但是站在真实的历史背景中,观众就会觉得异常的合理。其实简单点说就是来源于生活,高于生活。过去的传说故事就是你创作的真实土壤,再通过你的创作加工,就形成了别具匠心的优秀作品。

现代奇幻艺术家乐于研究解读历史的传奇,并以科幻的手法展示人类辉煌的历史与传颂不断古老的故事。《指环王》、《爱丽丝梦游仙境》、《白雪公主》等等这些西方的优秀影视作品,都是源于传统的故事和真实的历史背景下完成的。(图1-10、图1-11)

所以,神话故事总体上为我们提供了看待事物的角度。再与现代思维方式相结合,那么我们所创作出来的东西,就不会空,不会假。

五、想象中的绘画形式作品

形式与内容决定作品的风格。在围绕绘画选题形式上力求在想象中变化与加以突破,然后才是关于创作作品的形式。绘画想象中的构思内容漫无天际,怎样力求围绕主题故事来创作你想表达的形式作品。作品形式好坏直接决定着作品内涵的份量,形式为生命,想象为内容,两者很



图1-10 电影《指环王》剧照



图1-11 美国电影《爱丽丝梦游仙境》剧照



图1-12 美国电影《白雪公主》剧照

好地结合,在创作作品过程中提升形式的品位,用概念中的形式来决定风格,用形式内涵来决定变化。

可以通过在写生采集生活元素中,加以直接地改变形式,使画面内容产生节奏的格局改变,从而富有艺术的品质,同样达到绘画作品想象中的各种形式,在形式中突出作品元素的功效。(图1-12)

第二章 概念设计 的程序

本章概述：创意中的概念想法与概念设计，就是要传达你的想象激情，表达你关注热点、话题，怎样把非凡的想法，热情地投入忘我的创作中。学会在表达奇幻的内容中增添神奇的表现情节与结构。

教学重点：教会学生重点理解创意概念，在创意中所要传达的视觉信息，在原创想法中表现概念观念与想法，突出概念设计与造型，在概念中体现艺术的功效与内容，使图像空间传达出可信与实效的产品。

一、概念创意

创意并不仅仅是新、奇、特，其实创意更多的是既符合大众审美标准，又区别于平常状态。“创意”是个很抽象的事物，它是一种想法，换句话讲就是一个脑电波异常活跃的波动。那么概念创意从字面来理解就是概括的想法加上富有能动性的实现技术，从而传达出不同寻常的视觉效果。这也是概念创意的实质。

大家每天都在讨论的概念设计，其关键就是“传达”而并不是“表达”。因为设计师的任务是想出创意的概念，用作品传达他最初的想法，画出他想象出的一切视觉信息。传达是更加主观的更加个性化的，而表达仅仅是客观的呈现。所以从事概念创意，需要创作者有着丰富的阅历，这样才会以独立的视角去诠释心中所想。

二、概念创意产品

“产品”就是让大众接受的，让市场热闹起来的物品。将一个概念创意产品化，是一个由虚化到量化的过程。作为一种概念创意产品，就不能简简单单地只靠天马行空的想象，而要切合实际，符合各种客观需求。

就好比设计一个机甲战士，盔甲装备应符合人的基本骨架结构，无论如何变形，都应该在一个基准上进行放大和夸张。武器得符合操作规律，行动也得符合常规。这样设计出来的造型，才具有可信性。

因此，作为一个概念设计师，需要了解方方面面的知识——工业机械、运动机械、军事装备、农牧产品、生活道具、生活情趣和幻想造型等方方面面的综合知识。这样在未来的创意设计中，你所设计的东西会被人认可。

好的艺术想象源于灵感，好的设计源于最初想法与动机；好的艺术形式在于诠释，好的设计在于功能理解；好的艺术特色是一种天赋，好的设计的内容是一种概念。



图2-1 韩国场景概念设计师朴在哲（Paperblue）作品

下面详细地讲述一下设计时的基本步骤。

首先，从三维的空间角度来分析整个想法过程，然后画出视觉概念造型，画出立体效果后再将画稿按照比例放到3D的格子里。

从3D角度思考空间的关系，理解所画东西的立体构像十分重要。绘画的过程就像在真实的三维空间中搭建你想要的东西。如何知道自己所画的内容是否符合透视，一个很好的测试就是把画面翻过来进行校验。比如一辆汽车，你画好后把画面翻过来从背面看，你就会很容易发现在结构、对称、空间比例上存在的问题和错误。概念设计师要学会时刻自我检验，测试画面内容与造型的关系，例如你创作的作品能否展示你对于透视、解剖、光线、比例和材质等问题的理解。在创作上迅速地思考，画下概念想法与草图，设计多种主题、样式。不要怕繁琐，在某个设计点上，把草图画面画到极致，画到你再也想象不出还能画什么。人的思维维度很大很广，要善于挖掘自己潜在的能力。

其次，当一个设计初稿完成后，不要好大喜功，觉得放一放再创作。就像古话说的，再而衰，三而竭。创作也是这样，需要一鼓作气。但也不是说一定要全部完成再停笔。要对主要功能部分进行详细的刻画和铺设；对所需场面气氛进行铺设；最后对于整体色调的调整。以上过程都应该在初期完成。

第三，刻画细节时要懂得取舍。这就像画人体一样，如果面面俱到，结果反而都不好。要有繁有简，有疏有密，有概括有细节。如上图概念场景情景飞船刻画细致，富有想象的武器功能与机械特点，与周围环境形成统一的色调。（如图2-1所示）

一个好的设计产品，它会有很好的形体比例安排。切记不能平均。产生视觉疲劳的最主要原因就是过分的平均、过分的重复、过分的单一。

三、概念思维程序

思维是一种概括事物的能力，它可以使你把纷繁复杂的事情联系起来并能够进行适当的梳理，即把有相同性质的事物抽取出来，对其加以概括与改变，创造出新的造型。所以说好思维并不是颠覆创新，而是发展继承再创造。

思维可以通过归纳与概括掌握现实中事物的规律，还可以在已有的事物上创造全新的、不存在的事物。例如，很多成功的人，无论他们是从事什么行业，哪怕是金融、法律、传媒等等，他们成功的秘诀并不是另辟蹊径、颠覆传统、重新创造。更多的是在某些事物已经发展到一定程度，加上他们睿智的眼光加以改造，在改造的基础上再进行创新，这样的创造就是思维的结果。思维已存的事物和观念，概括其存在的价值，发展其存在的潜力，改造其未来存在的意义。那么你的思维就是健康的，是优质的。

想象：

想象是思维的过程，是由表入深的、由深到广的思考方式，是高级的心理活动形式。它包括分析、抽象、综合、概括、对比等。

分析：

分析是把一个事件的整体分解为各个部分，并把这个整体事件的