

Animation art foundation course

动画艺术基础教程

教育部人文社会科学研究青年基金(项目批准号:16YJC760020)项目成果之一
上海大学重点教材建设(项目代号:A.08-0127-12-004)项目成果

从风景写生到动画场景设计



蒋敏 编著

◆ 苏州大学出版社

动画基础教程

教育部人文社会科学研究青年基金(项目批准号:16YJC760020)项目成果之一
上海大学重点教材建设(项目代号:A.08-0127-12-004)项目成果

从风景写生到动画场景设计

蒋 敏 编著



苏州大学出版社

图书在版编目(CIP)数据

从风景写生到动画场景设计/蒋敏编著. —苏州:
苏州大学出版社, 2017. 1
动漫艺术基础教程
ISBN 978-7-5672-2048-5

I. ①从… II. ①蒋… III. ①动画—背景—造型设计—教材 IV. ①J218.7

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2017)第 012420 号

从风景写生到动画场景设计

蒋 敏 编著

责任编辑 薛华强

苏州大学出版社出版发行

(地址: 苏州市十梓街1号 邮编: 215006)

苏州市深广印刷有限公司印装

苏州市高新区浒关工业园青花路6号2号厂房 邮编: 215151

开本 889mm×1 194mm 1/16 印张 11.25 字数 280 千

2017 年 1 月第 1 版 2017 年 1 月第 1 次印刷

ISBN 978-7-5672-2048-5 定价: 56.00 元

苏州大学版图书若有印装错误, 本社负责调换

苏州大学出版社营销部 电话: 0512-65225020

苏州大学出版社网址 <http://www.sudapress.com>

出版者的话

苏州大学出版社多年来致力于动漫艺术类教材的出版,陆续出版了动漫类基础教材,经过多次修订重印,在市场上产生了较好的影响。

在此期间,动漫艺术教学发生了很大变化,具体表现在教学理念、教学内容、教学方法等方面,因此,作为动漫类基础教材,也应与时俱进,符合时代要求。为此,我们重新组织编写出版这套“动漫艺术基础教程”丛书。

该套新编教材的编写者大多为高校一线中青年骨干教师,既有丰富的教学经验,又具有创新意识;作品来源广泛,具有代表性和时代感;在结构和体例上更贴近教学实际。

我们希望“动漫艺术基础教程”这套丛书能为动漫艺术基础教学做出贡献。

前言

在现代艺术教育中,风景写生作为绘画基础课程不是独立存在的,而是以一种方向性明显的方式与相关设计艺术专业有机地衔接起来,对于不同专业方向采取不同的教学模式。由此,对于动画专业的学生,风景写生不仅仅是要画好风景画,理解和提高绘画能力,更主要的是使自己能够按照所学专业方向从风景写生中培养动画场景设计意识,拓展创新能力,能从风景写生中有选择地获得所需要的场景创作素材与设计元素。

在动画影片中,场景是用来交代角色所处的空间环境、时代特征、人文历史风貌等诸多信息,以此来塑造和展现角色形象、个性特征及内心世界的特定空间环境。同时,也是推动剧情发展,营造影片气氛的环境要素,剧情的变换和前进需要场景的切换来表现。由此可见,动画场景设计的重要性是不言而喻的。动画艺术是时空性的艺术,所以我们在学习动画场景设计时,要用时间意识去思考空间的表现形式。因此,动画场景设计,是指随着动画剧情时间的变化而变化的,在特定空间中,为角色表演服务的一切对象的动画景物元素的设计。

动画是电影艺术范畴中的一个分支,而动画场景设计基于其艺术表现形式,又同时属于艺术设计这一范畴。当把研究角度指向从风景写生到动画场景设计时,其衔接的方式、手段等专业性要素对我们提出了极高的要求,这也是动画专业实践的前沿性研究。动画场景设计是动画创作前期设计当中很重要的一个环节,其所涵盖的设计元素内容很广,包括山川、河流、田野、树林、城

市、街道、广场、建筑、桌、椅、餐具等。因此,动画场景中存在的每一个元素,都是我们应该认真去认识、研究的。在动画场景设计的学习中,不光要把握空间造型,更重要的是能按动画项目实际创作要求去合理设计与研究,再融合设计师主观的创作意图,达到形意融洽、风格统一。

在本书中,强化风景写生与动画场景设计的关系,主要在于找寻我们在动画场景设计理论研究时往往忽略的一些问题,从动画场景设计的源起来进行相关专业性探讨。而本书将从认识风景写生与动画场景设计的关系来进行开篇基础知识阐述,理解并掌握从风景写生到动画场景设计的元素设计,强化对动画场景设计进行内容解构、分类学习。为了更好地便于读者学习,本书特别详细地解析了各类场景从实景到风景写生,再到动画场景设计这一动画场景设计过程的基本步骤与绘制技法,进一步解析了根据动画场景设计来进行绘景的步骤与技法,使读者能较为系统地学习到动画场景设计与绘景的整个流程。另外,还补充了动画场景设计中的道具设计相关知识,以拓展读者相关知识面。

本书以原创实例和经典案例作为讲解重点,剖析动画场景设计的奥秘。每个实例都将进行细致的讲解分析,以丰富的案例,全面、系统、科学地指导读者掌握动画场景的设计技巧和培养他们的理解力、分析力与表现力。

由于编者水平有限,书中谬误之处在所难免,希望各界同仁及读者朋友批评指正。

目 录

第一章 认识风景写生与动画场景设计	1
第一节 风景写生与动画场景设计的关系	1
第二节 风景写生与动画场景设计的构图	10
第三节 风景写生动画场景设计中的透视运用	23
第四节 动画场景设计与镜头运动	28
第二章 理解并掌握从风景写生到动画场景设计的元素设计	32
第一节 植物的画法	32
第二节 石头与岩石的画法	42
第三节 山的画法	45
第四节 地面的画法	47
第五节 道路的结构与画法	52
第六节 人工建筑物的画法	54
第七节 山洞、隧道等洞形场景的画法	60
第八节 云的画法	63
第三章 动画场景设计中的道具设计	65
第一节 陈设道具设计	65
第二节 戏用道具设计	68

第四章	理解并掌握从风景写生到动画场景设计的设计步骤	78
第一节	认识服务于动画场景设计的风景写生	78
第二节	认识服务于动画场景设计的风景默写	81
第三节	理解并掌握基于风景写生的动画场景创作	81
第五章	动画场景造型的艺术风格	95
第一节	写实风格的场景设计	95
第二节	夸张风格的场景设计	98
第六章	从动画场景的色彩概念设计到绘景	110
第一节	根据风景实景绘制动画场景色彩概念稿	110
第二节	从来源于风景写生的动画场景设计画稿到场景色彩概念稿、绘景稿	115
第三节	人景关系的色彩概念设计	122
第七章	优秀动画影片场景与场景概念设计欣赏	125
第一节	以植物为主的场景	125
第二节	以石头与岩石为主的场景	133
第三节	以山为主的场景	135
第四节	以地面为主的场景	138
第五节	以道路为主的场景	142
第六节	以人工建筑为主的场景	146
第七节	以洞、隧道为主的场景	157
第八节	以云为主的场景	158
第九节	以幻想元素为主的场景	160
第十节	综合性场景	162
第十一节	动画影片场景与生活实景	164

第一章

认识风景写生与动画场景设计

本章主要介绍风景写生与动画场景设计之间的关系,分析动画场景设计与背景、场景之间的区别,动画场景设计构图与绘画构图之间的联系和区别,以此为基础进一步阐述如何根据镜头画面要求确定动画场景的构图形式。另外,详细介绍动画场景设计中各类透视的特点和基本运用,由此形成一个基本的学习思维框架,使读者能对从风景写生到动画场景设计这一转换与衔接过程的前期思路有一个初步的认识和了解。

第一节 第一节

风景写生与动画场景设计的关系

一、认识风景写生

风景写生是艺术创作者对大自然与现实生活环境进行艺术创作的绘画表现形式,也是对现实生活的认识和对美的创造,是传达情感、表达思想的手段。通过风景写生,能全面接触到风景绘画中诸如题材设置、选景、构图、绘画技巧、意境营造、基调表达等诸多问题。主要是培养艺术创作者对自然风光美景的观察力、感受力和表现力;了解空间构成、层次塑造与空间透视关系的各种要素,掌握表现空间的方法与技能;理解自然景色由于季节、气候、时间、环境等条件的不同,而产生的不同基调和色彩关系,并掌握其表现的规律与技法;锻炼用绘画技法塑造不同景物的形体、质感的能力;以艺术创作者内心不同的情怀感受表现出所绘风景的意境和情调。

风景写生以绘画形式来分,主要分为素描风景写生、色彩风景写生。素描风景写生又可以分为风景素描和风景速写(如图 1-1-1 至图 1-1-5);色彩风景写生按照材质来分,可以分为油画、水彩、水粉、丙烯、彩铅和马克笔风景写生等(如图 1-1-6 至图 1-1-16)。采用何种风景写生形式,一般是以艺术创作者个人喜好而定。

◆ 素描风景写生——风景素描



图 1-1-1 俄罗斯画家希施金风景素描作品



图 1-1-2 荷兰后印象派画家梵高 风景素描作品

◆ 素描风景写生——风景速写

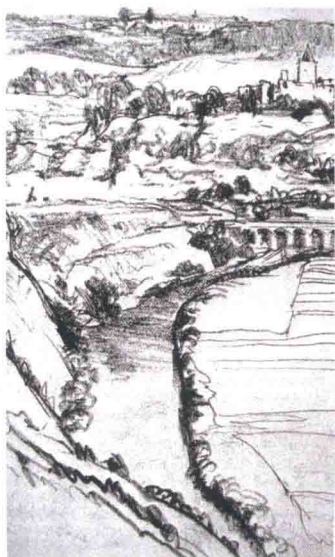


图 1-1-3 德国画家门采尔的风景速写

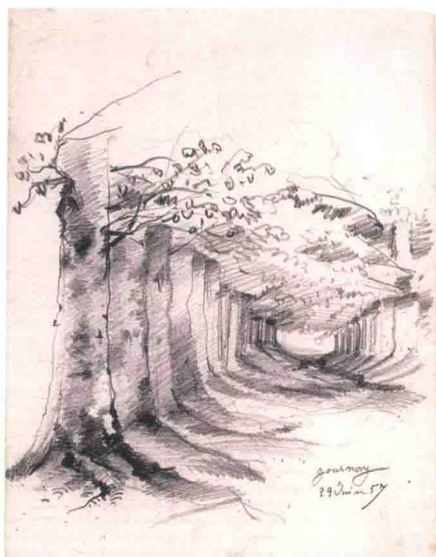


图 1-1-4 法国印象派画家莫奈的风景速写



图 1-1-5 著名画家吴冠中的风景速写

◆ 色彩风景写生——油画风景



图 1-1-6 俄罗斯画家希施金 油画风景作品



图 1-1-7 美国印象派画家丹尼尔·加伯油画风景作品



图 1-1-8 法国著名画家保罗·塞尚油画风景作品

◆ 色彩风景写生——水彩风景



图 1-1-9 俄罗斯画家罗森斯基·格雷戈里水彩风景作品



图 1-1-10 波兰画家迈克·奥罗拉斯基水彩风景作品



图 1-1-11 日本画家赤坂孝史水彩风景作品



图 1-1-12 奥地利画家托马斯·安德水彩风景作品

◆ 色彩风景写生

——水粉风景、丙烯风景、彩铅、马克笔



图 1-1-13 英国画家理查德·麦克尼尔水粉风景作品



图 1-1-14 日本画家林亮太彩铅风景作品



图 1-1-15 英国画家马克·普雷斯頓丙烯风景作品



图 1-1-16 画家夏克梁马克笔风景作品

风景写生时艺术创作者往往强调感性意识，追求一刹那捕捉到的艺术灵感，沉浸于自然与光影的变化。面对同样的自然场景，每个人都有自我认识，感受各不相同，这就是感性的写生，这是艺术创作者在情景的影响下激发了内心的某些情感共鸣而产生的画面化传达，也是风景写生所追求的个性化表现。风景写生训练对于“景”的敏锐洞察力，感受风景元素的艺术表现力和感染力，无论是对于绘画专业的学生还是动画专业等艺术设计

类学生来说都是十分重要的。

当然，对于成熟的艺术创作者而言，在风景写生时强调感性意识和个性化表达是基于其娴熟的绘画技巧和成熟周到的理解。但是，对于处于初学阶段的人来说，往往较多地注重技法或艺术表现力的训练，那就需要带着一定的目的和任务在每次风景写生时解决一个一个的问题，直至能较好地理解并掌握风景写生技巧和表现能力（如图 1-1-17）。



图 1-1-17 学生风景写生训练

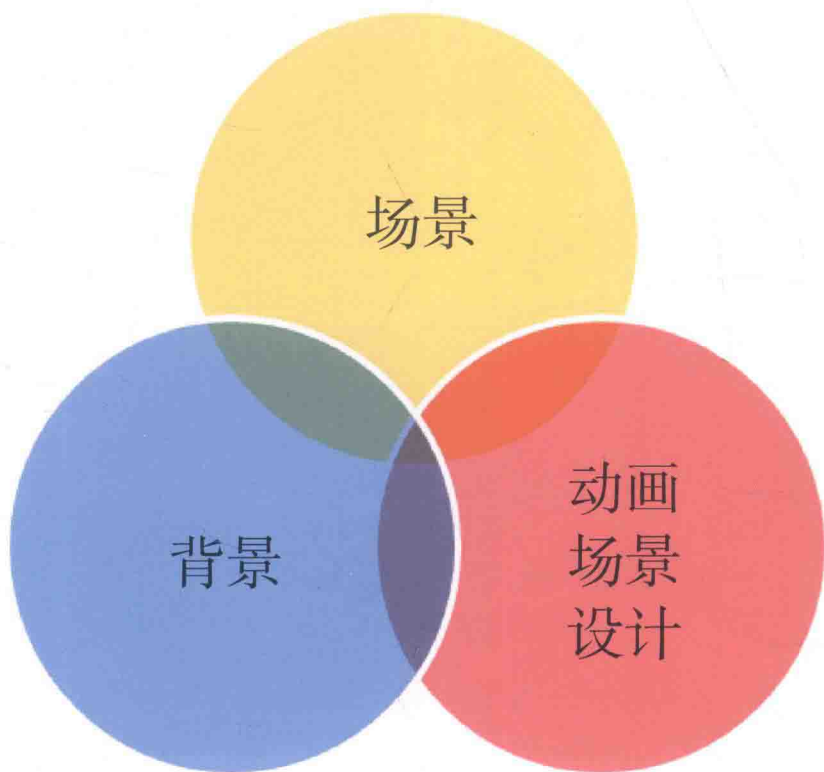
二、认识动画场景设计

对于动画场景设计的概念,在业界和教育界争论颇多,各执己见。有的以电影中“场景”的概念来衍生,有的则以传统动画设计中“背景”的概念来统而述之,这些做法虽都有依据,但没有触及动画场景设计的根本内涵,更重要的是我们应该根

据时代的发展而完善其定义。因此,要学习、研究动画场景设计,必须首先理清“场景”、“背景”和“动画场景设计”的概念,使学习起始就能抓住核心要领。

◆ 何为场景?

在电影艺术词典中,场景是指“展开电影剧情单元场次的特定空间环境,包含了角色生活、工作等活动场景和想象的非现实环境”。场景,是为角色表演所搭建的舞台。场景中的“场”是指戏剧或者电影的场次、段落,是时间的概念;而场景中的“景”是指景物、环境的意思,是空间的概念(如图 1-1-18)。动漫、游戏、广告等一系列由镜头语言所表现的作品,都是由角色和供角色表演的环境这两部分组成的,而角色所处的“环境”就是场景。场景向观众阐明了故事发生的时间、地点、自然风貌以及时代气氛、社会风貌和民族特点等。



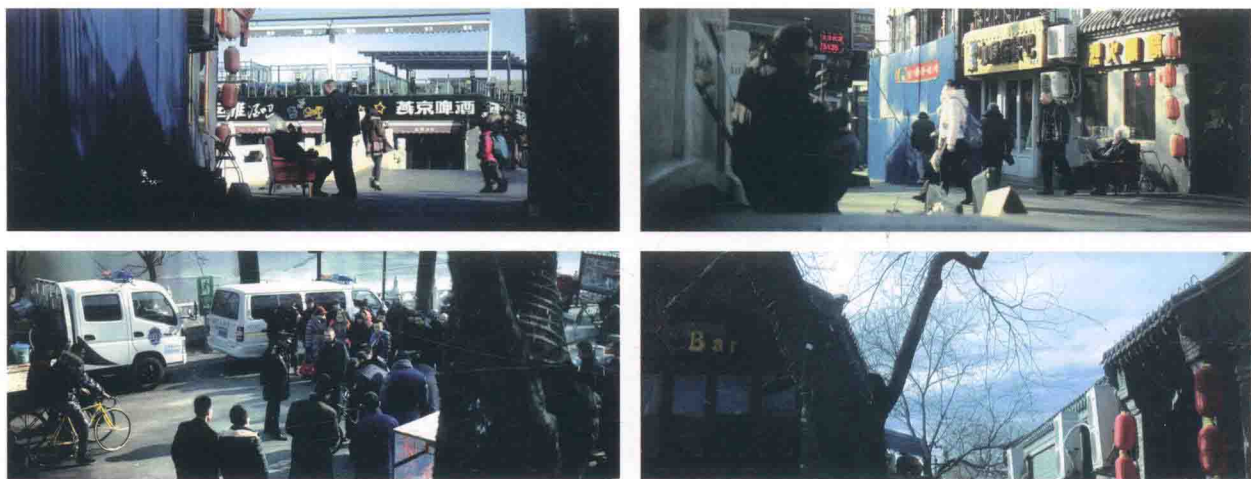


图 1-1-18 电影《老炮儿》中六哥处理城管打灯罩儿这场戏的场景——胡同口

◆ 何为背景？

对于动画行业传统的从业人员来说，“背景”一词可谓是非常熟悉的一个叫法。在动画公司，背景是作为一个部门存在的，主要承接设计稿完成后的背景绘景工作。按工作职务来划分，从业人员叫作背景人员或绘景人员。背景是传统动画片中作为衬托角色表演的舞台。但就字面意义而言，背景包含两层意思，“背”是背后、后面的意思；而“景”则是指景物、环境的意思，它是一个空间的概念。在实际操作过程中，动画场景画面中的角色前可能还会有前层、中层，在角色后，背景前层可能还有后景等，所以，以单独一词“背景”概而括之，显然不够准确、严密。它只是行业内由于传统动画片场景是以背景居多而产生的一种习惯性说法而已（如图 1-1-19）。

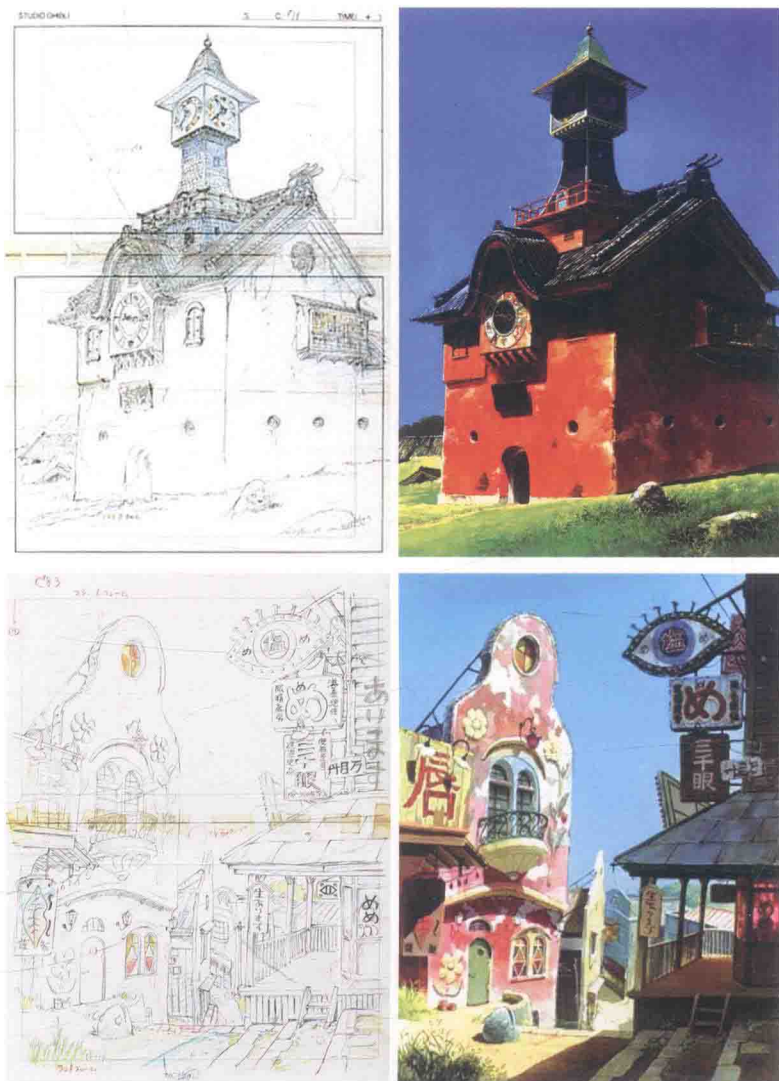


图 1-1-19 动画片《千与千寻》的设计稿与背景

◆ 何为动画场景设计?

从目前国外动画行业的一般操作程序来看,有些导演习惯性地正式进行动画场景设

计之前,会先展开探索影片风格基调和视觉形式的场景概念设计,它和角色概念设计共同支撑起动画影片的前期构想与影片基调测试(如图1-1-20)。

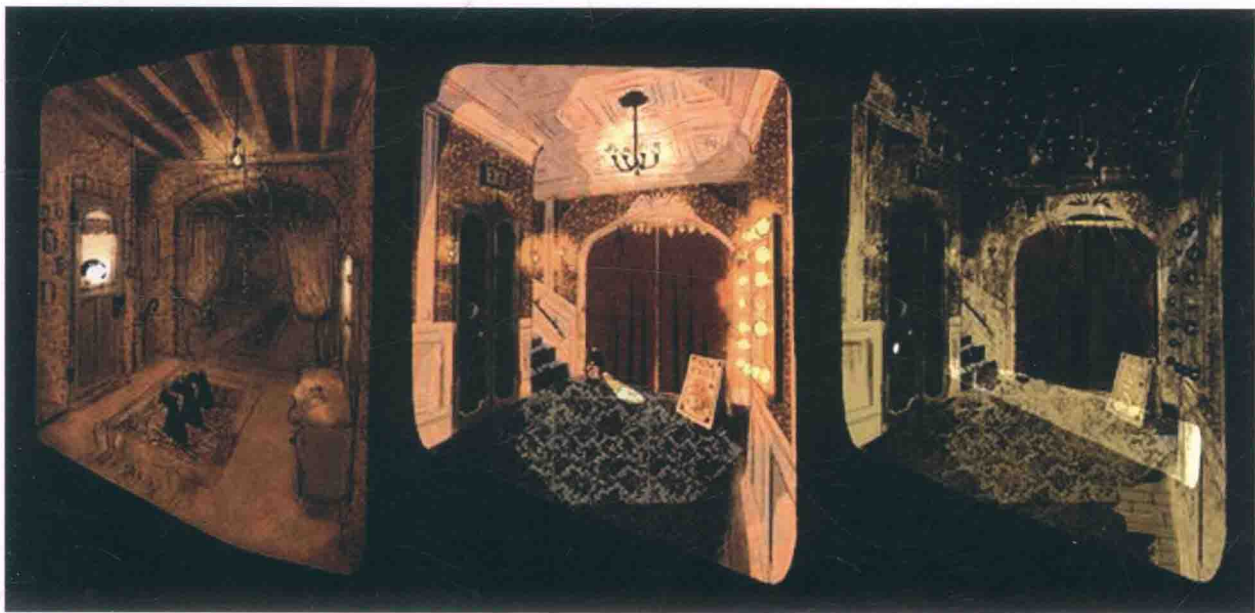


图 1-1-20 动画片《鬼妈妈》中用于前期构想与影片基调测试的概念设计

根据剧本,设计出场景概念草图与场景概念气氛图,可以基本框定影片的时代特征、地理特征和人文特征,是动画影片创作不可缺少的环节,对影片的正式制作起到一种整体性引导作用。在这一过程中,会经过许多的尝试、修改,直至最终确定。如宫崎骏多部动画影片的场景概念设计(如图1-1-21—图1-1-23),在影片正式制作之初,就基本控制住了影片的风格基调,为影片的展开起到了很好的铺垫作用。依据概念设计的风格基调指示,动画场景设计这一步骤将按此完成整部影片的场景设计细节工作。动画场景设计是作为动画场景概念设计的进一步升华,它把导演的想法予以明确,风格基调予以确定,与角色设计共同构建出完整的影片世界观。

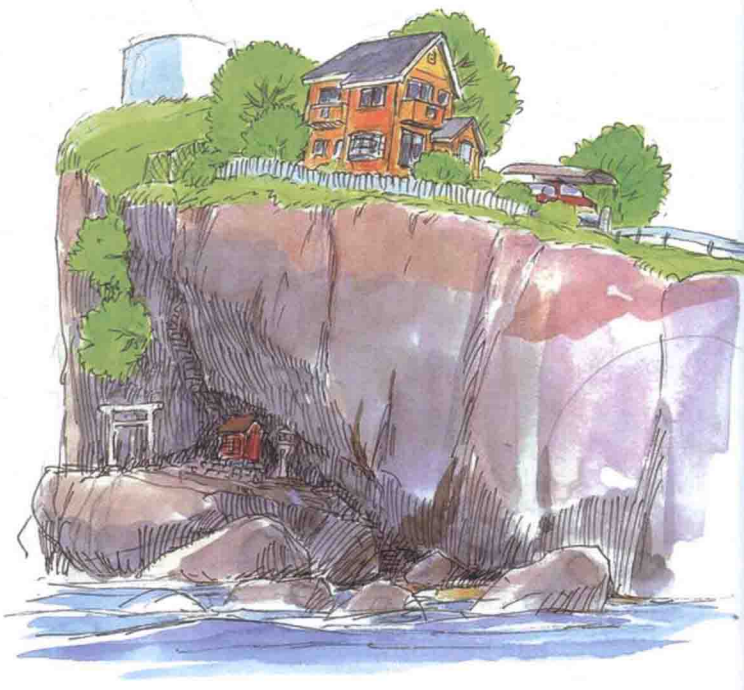


图 1-1-21 动画片《悬崖上的金鱼姬》场景概念设计

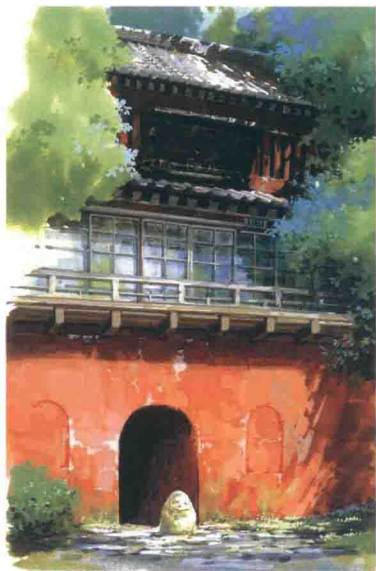


图 1-1-22 动画片《千与千寻》的场景概念设计与气氛图表现



图 1-1-23 动画片《风之谷》场景概念设计

因此,动画场景设计可以这样定义:指随着动画剧情时间的变化而变化,在特定空间中,为角色表演服务的一切对象的动画景物元素的设计。这其中既包含了时间的概念,又包含了整个空间的概念,同时又紧扣动画这一基点,基本上完整地阐述了其内涵。场景设计服务于角色与剧情,它不但给角色表演和剧情发展提供舞台,还要通过场景的构建来说明剧情的发生、发展以及所处的时间与空间背景,表现特定的时空背景对整个故事产生的影响。它不是单纯的环境艺术设计,也不是单独的背景描绘,而是依据剧本特定的时间线索等来进行的有高度创造性的艺术创作。

三、风景写生是动画场景设计的必要手段

在国外,通常在动画创作前期阶段,创作团队会按照剧本要求选择相关地域进行必要的采风,以此搜集用于动画影片创作的场景素材和探寻影片世界观营造的“灵感”,如迪斯尼公司和吉卜力动画工作室(图 1-1-24—图 1-1-31)。类似于风景写生这样的采风形式是其中一种必不可少的收集素

材和寻找创作灵感的手段,为动画影片整体时空观的构建起到前期铺垫作用。通常,动画创作中风景写生这样的采风形式是根据剧本的要求和导演的指示来安排的,需要进行有目的的写生,实地感悟与构想影片的时空环境,其表现形式往往不受局限,手法可以多样化,往往是倾向风景写生各表现形式的某一种或几种形式的综合呈现。进行风景写生,也是动画专业学生提高自身专业素养的一个必要的学习方式,可以使绘制出的场景较为生活化、不空洞,还可以培养学生的空间想象能力、多角度思维能力和绘画表现能力。



图 1-1-24 《疯狂动物城》导演带领创作团队非洲采风



图 1-1-25 《疯狂动物城》创作团队实地采风



图 1-1-26 《疯狂动物城》创作人员实景写生一



图 1-1-27 《疯狂动物城》创作人员实景写生二



图 1-1-28 《哈尔的移动城堡》创作团队欧洲采风



图 1-1-29 《哈尔的移动城堡》创作团队考察实景地



吉卜力的工作人员也会去采外景

图 1-1-30 《哈尔的移动城堡》创作人员实景写生

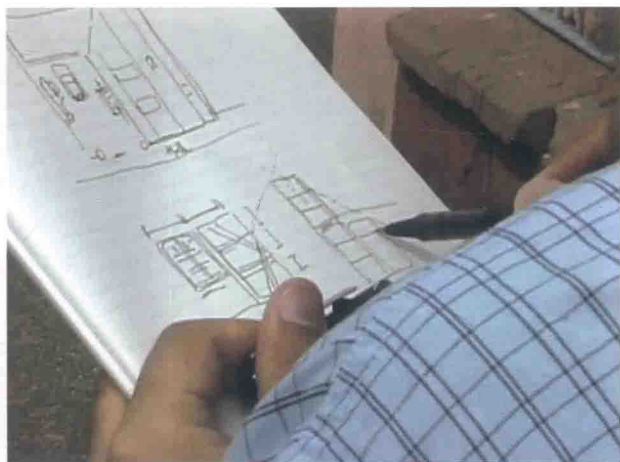


图 1-1-31 《哈尔的移动城堡》创作人员场景景物分析

第二节 ● 风景写生与动画场景设计的构图

一、动画场景设计与绘画构图的区别

动画场景设计的构图和绘画构图都属于视觉艺术范畴,有相通之处,又有一定的差异。动画场景设计是应用于动画影片,因此,其构图要考虑到影片剧情发展的时间顺序和空间位置关系而具有针对性,是一种基于多变性的,具有相对连景性的构图方式。相对而言,绘画构图是在一定的平面或空间内,组织和安排相关视觉元素,静止地表达特定时空的事物。两者都以布局或组织空间画面为主要表现形式,但其最大的差异性主要表现为组织画画时应考虑到的运动性和静止性。

1. 连景

连景是为了使画面叙事流畅而采用的镜头表现方式,它往往由一组镜头组接而成,一般情况下具有前后联系的作用。于是,在场景设计时,创作者往往会根据剧本进行连景构思,创作出具有一定关系的多幅场景。如图 1-2-1 展示的是动画片《大鱼海棠》里的一组连景实例,清晰地交代出椿和湫参加完成人礼赶回家的情景,使影片叙事显得十分流畅,前后衔接也较自然。



图 1-2-1 《大鱼海棠》连景叙事画面