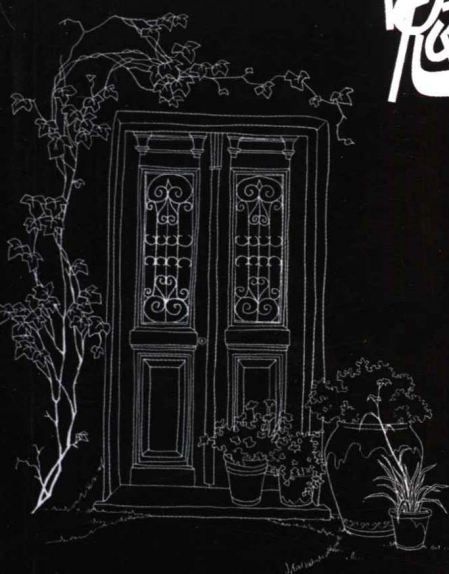


MEILIKATONG QUANCHENG XUNLIAN

魅力卡通全程训练

场景素材篇

沈晔 王鹏 编著

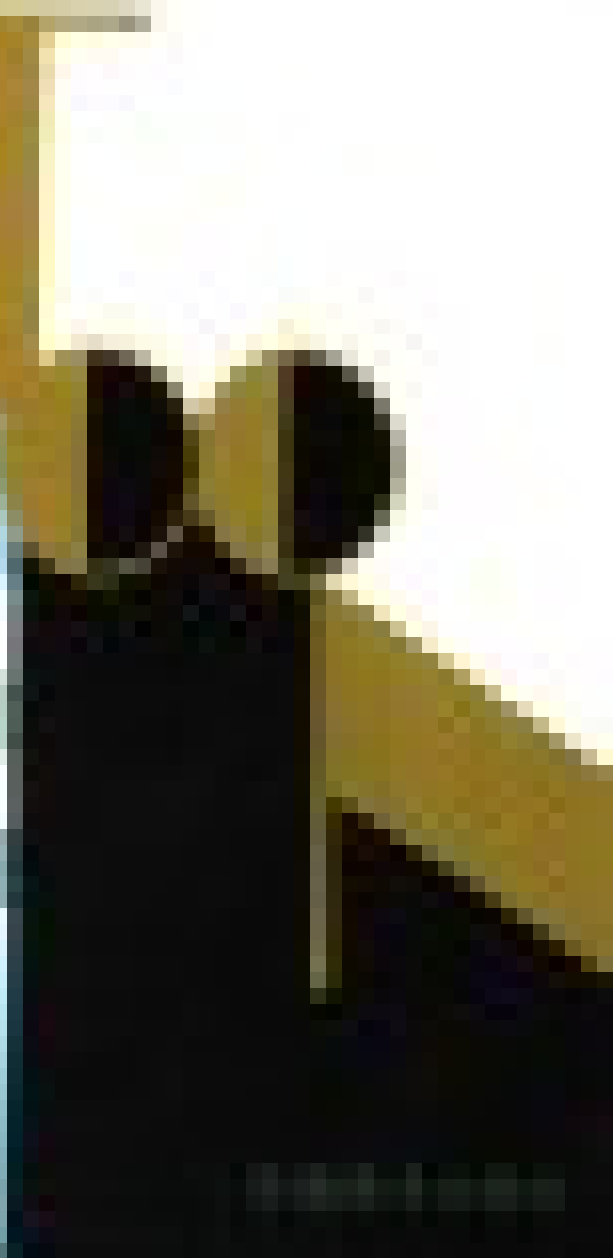
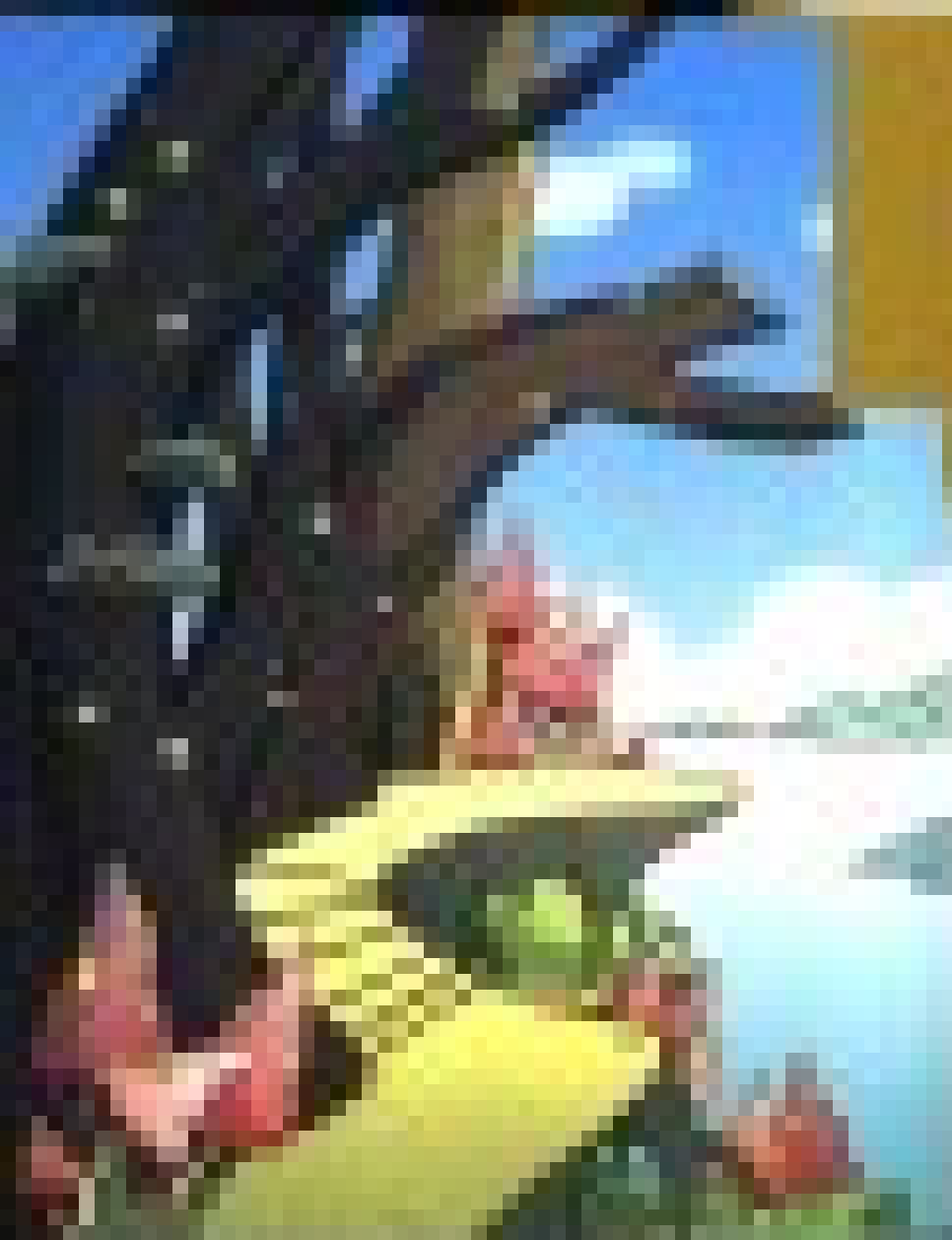


安徽美术出版社

企业全程训练

企业全程训练

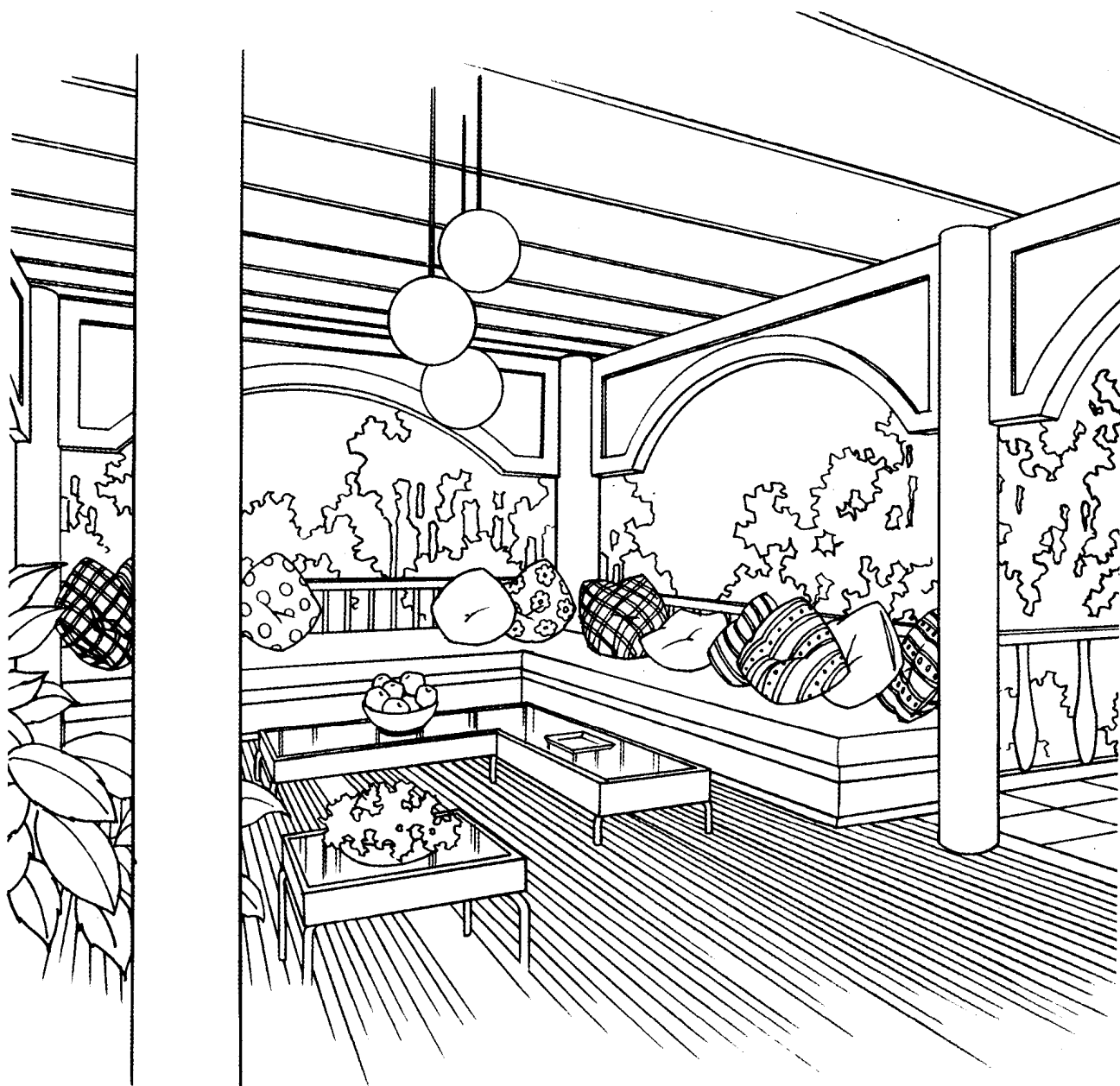
企业全程训练



魅力卡通全程训练

场景素材篇

沈晔 王鹏 编著



安徽美术出版社

图书在版编目 (CIP) 数据

魅力卡通全程训练. 场景素材篇 / 沈晔, 王鹏编著. —合肥: 安徽美术出版社, 2006. 10
ISBN 7-5398-1642-2

I. 魅... II. ①沈... ②王... III. 动画—技法 (美术) IV. J218.7

中国版本图书馆CIP数据核字 (2006) 第089983号

部分作者: 叶子 孙晔 沈心语 顾平 张宋
刘轩 王平 程海婴 包子

魅力卡通全程训练——场景素材篇 沈晔 王鹏 编著

安徽美术出版社出版

(合肥市金寨路381号 邮编: 230063)

安徽美术出版社网址: <http://www.ahmscbs.com>

全国新华书店经销

安徽万德印务有限公司印刷

安徽鼎鑫公司制版

开本: 889 × 1194 1/16 印张: 6.5

2006年12月第1版

2006年12月第1次印刷

ISBN 7-5398-1642-2 定价: 22.00元

发现印装质量问题影响阅读, 请与承印厂联系调换。

编者的话

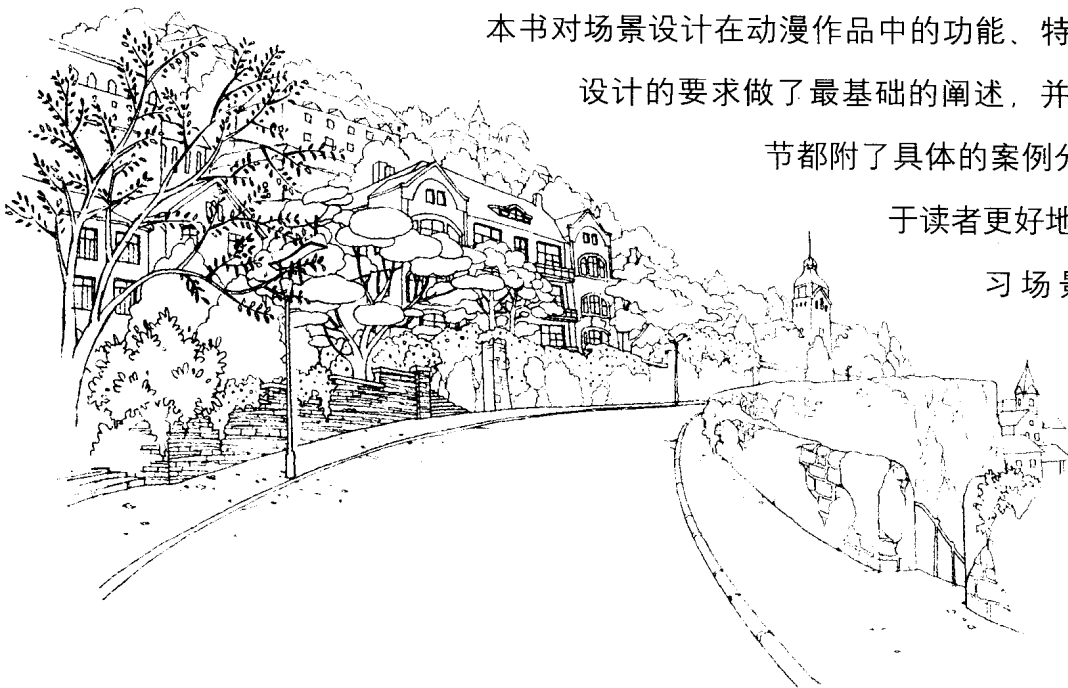
随着全世界影视动漫、游戏行业蓬勃发展，中国也不可避免地受到波及。巨大的市场需求和新技术的发展，给中国动漫、游戏产业带来很好的机遇。

巨大的产业需求和动漫人才质与量上的反差日益明显，系统化的动漫专业教材稀缺，导致很多初学者甚至动漫从业人员严重“偏科”。他们只接触到动漫制作流程中的一个点，而对作品整体缺少把握能力。

动漫、游戏场景设计一直没有得到应有的重视，很多动漫专业的学生把场景只当作是画面上角色的陪衬背景。动漫作品的场景设计包含了除角色造型以外一切对象的造型设计，是表现作品风格的关键创作环节。一个好的场景设计不仅提供角色活动的时空背景，还应起到推动故事情节、完成戏剧冲突、刻画人物的作用，所以场景的设计既要有高度的创造性，还要有很强的艺术性。

每一部动漫作品根据情节发展分为若干个单元场景，不同的段落单元随着情节的变化，所需要的时空环境、气氛效果也要有相应的变化。设计人员在设计这些单元场景时必须先确立整部作品总体的空间造型和风格特点，把每一个单元场景甚至道具的设计控制在统一的构思下。

本书对场景设计在动漫作品中的功能、特性和场景设计的要求做了最基础的阐述，并在各个章节都附了具体的案例分析，有助于读者更好地理解和学习场景设计的知识。



第一章 场景的概念和作用 /1

- 一、什么是场景 /1
- 二、场景的作用 /1

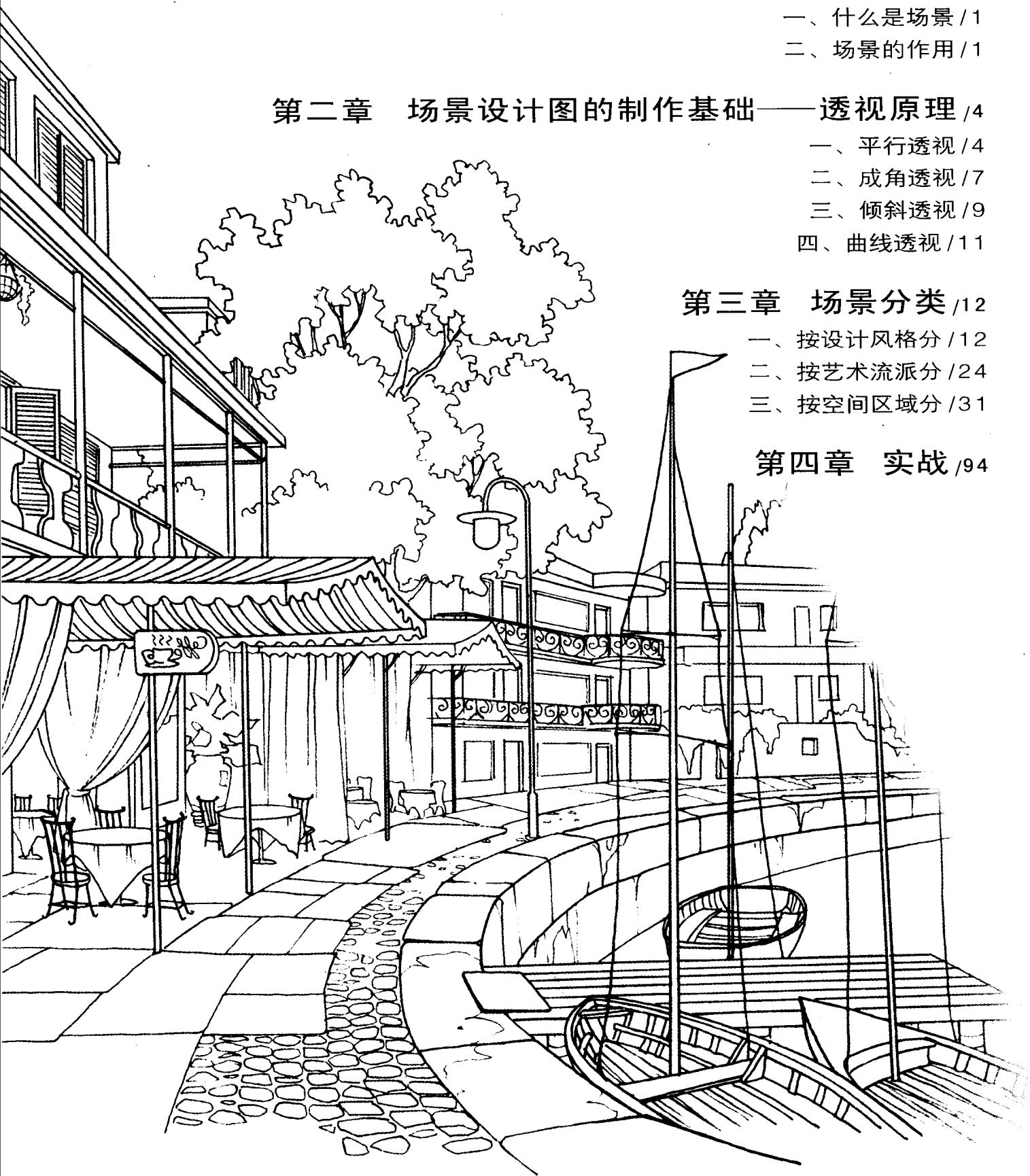
第二章 场景设计图的制作基础——透视原理 /4

- 一、平行透视 /4
- 二、成角透视 /7
- 三、倾斜透视 /9
- 四、曲线透视 /11

第三章 场景分类 /12

- 一、按设计风格分 /12
- 二、按艺术流派分 /24
- 三、按空间区域分 /31

第四章 实战 /94



第一章 场景的概念和作用

一、什么是场景

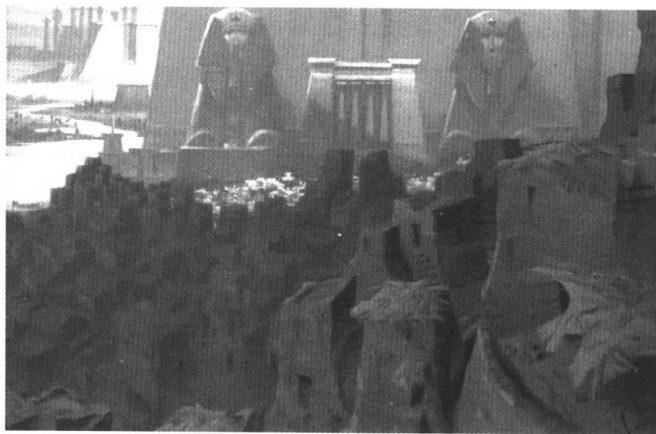
学习动漫的场景设计之前，首先必须了解场景的含义。很多初学者容易把“场景”和“背景”混为一谈，其实它们之间有着本质的区别。“背景”是用来衬托画面主体的景物，它只反映空间关系。而“场景”则包含了时间与空间两个概念。

二、场景的作用

为了更好地理解场景的概念，我们先来看看场景在作品中所起的作用。

1. 交代故事发生的时间、地点

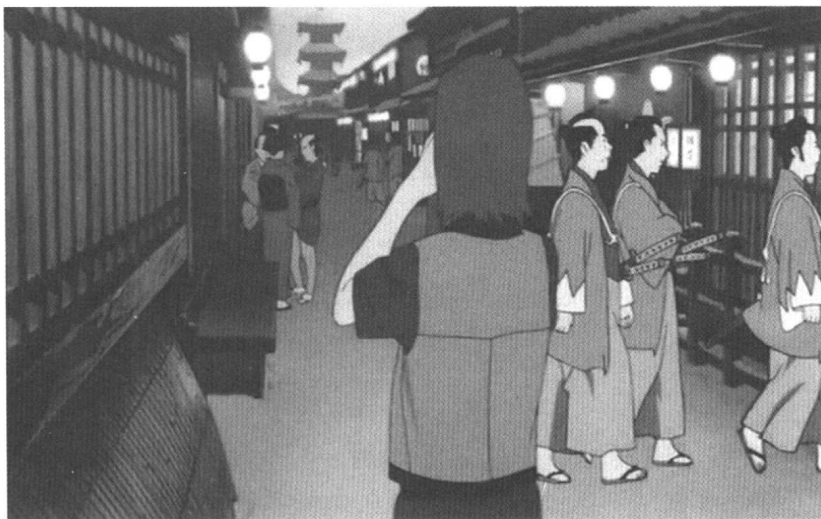
无论是在漫画作品还是在动画影片中，场景设计必须反映出角色在故事发展中所处的空间场所、社会环境、自然环境及历史环境等。可以看出其中已经有了时间的概念。



动画片《埃及王子》的开篇运用几个宏伟的场景把观众带到了古代的埃及。



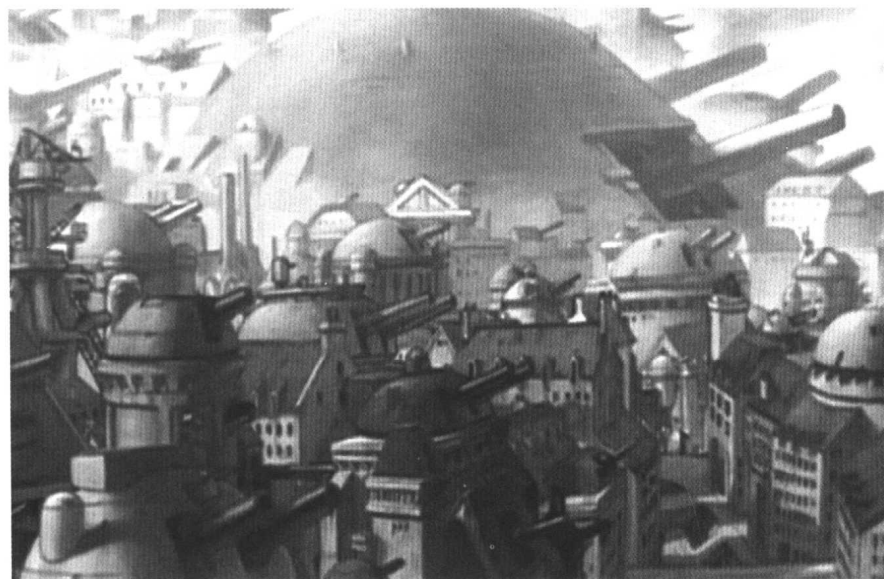
漫画《黄金城堡》由前景破损的塔吊、远景中废弃的轮船及初升的太阳表现出故事发生的时间与地点——清晨废弃的港口。



动画片《千年女优》（日本古装影片）拍摄场景。

2. 营造情绪氛围

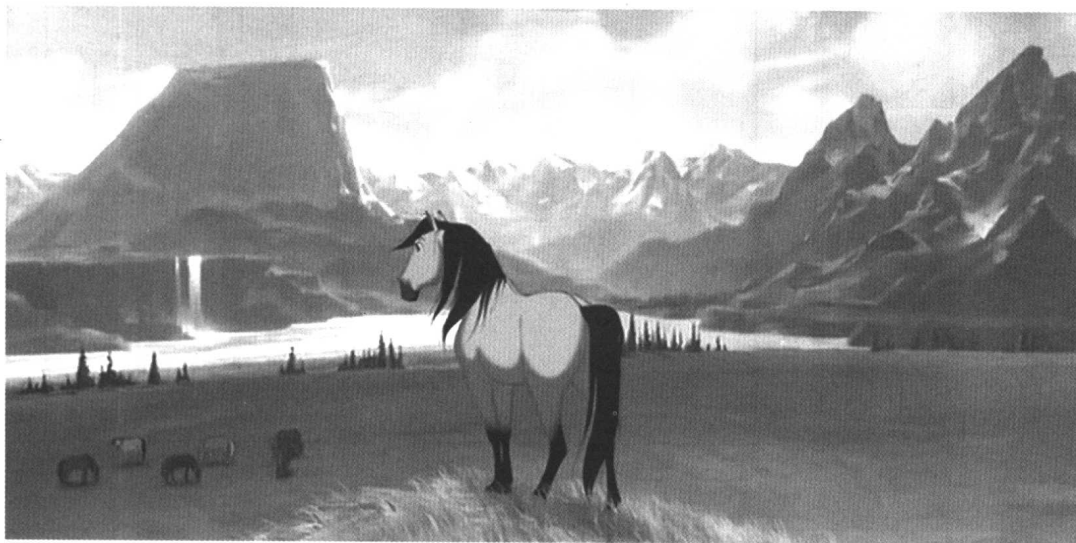
在动漫作品中利用场景来营造气氛是非常有效的手段。场景中的空间结构、色彩、质感、光影都是营造气氛的元素。



动画片《圣诞夜惊魂》（右上图）的颓败，动画片《魔女宅急便》（左上图）的清新，动画片《大炮城》（左图）的压抑、荒诞，观众无需了解剧情也可从这些场景中感受到各种情绪。

3. 帮助塑造角色的性格

场景的造型功能是多方面的，其中重要的一点是刻画角色，帮助塑造角色的性格。



从动画片《魔女宅急便》(左上图)中小魔女琪琪的房间,动画片《小马王》(左图)中小马王生活的地方,动画片《千与千寻》(右上图)中汤婆婆的住处可以看出这三个角色完全不同的性格特点。

4. 辅助讲述故事

还可以通过场景来强化矛盾冲突,推动剧情发展。



动画片《萤火挽歌》。这两张影片镜头截图为同一小镇在空袭前后的不同状态,具有强烈的视觉冲击力,推动剧情的发展。

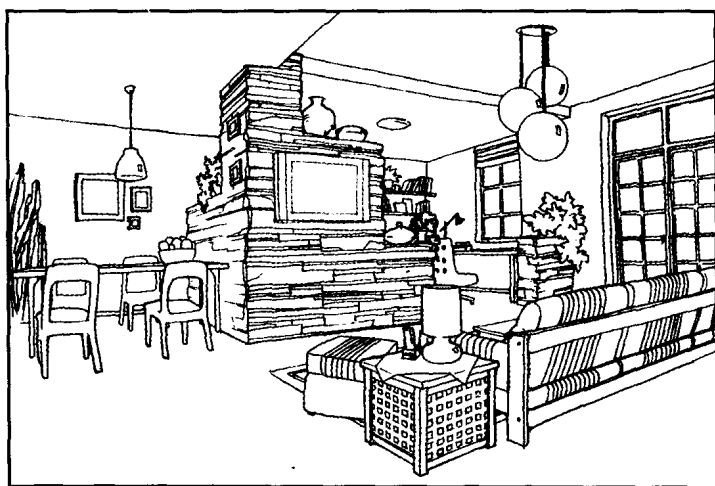
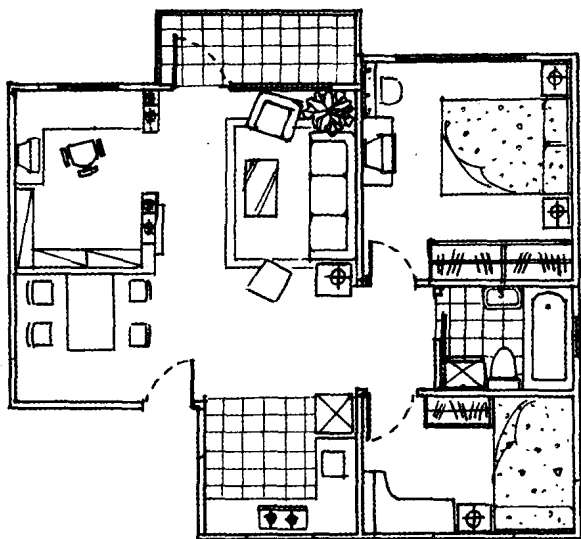
这些场景所必须起的作用不能割裂看待,设计同一张场景通常要考虑到上述所有的因素。

第二章 场景设计图的制作基础——透视原理

动漫作品的场景设计，尤其是动画场景设计，包括很多方面（如平面图、立面图、各个角度的效果图等）。故事发生在一个相对固定的空间，而角色在这个空间有位置的移动，绘制场景之前必须先画出这个空间的平面图，以方便安排人物站位及摄像机位。

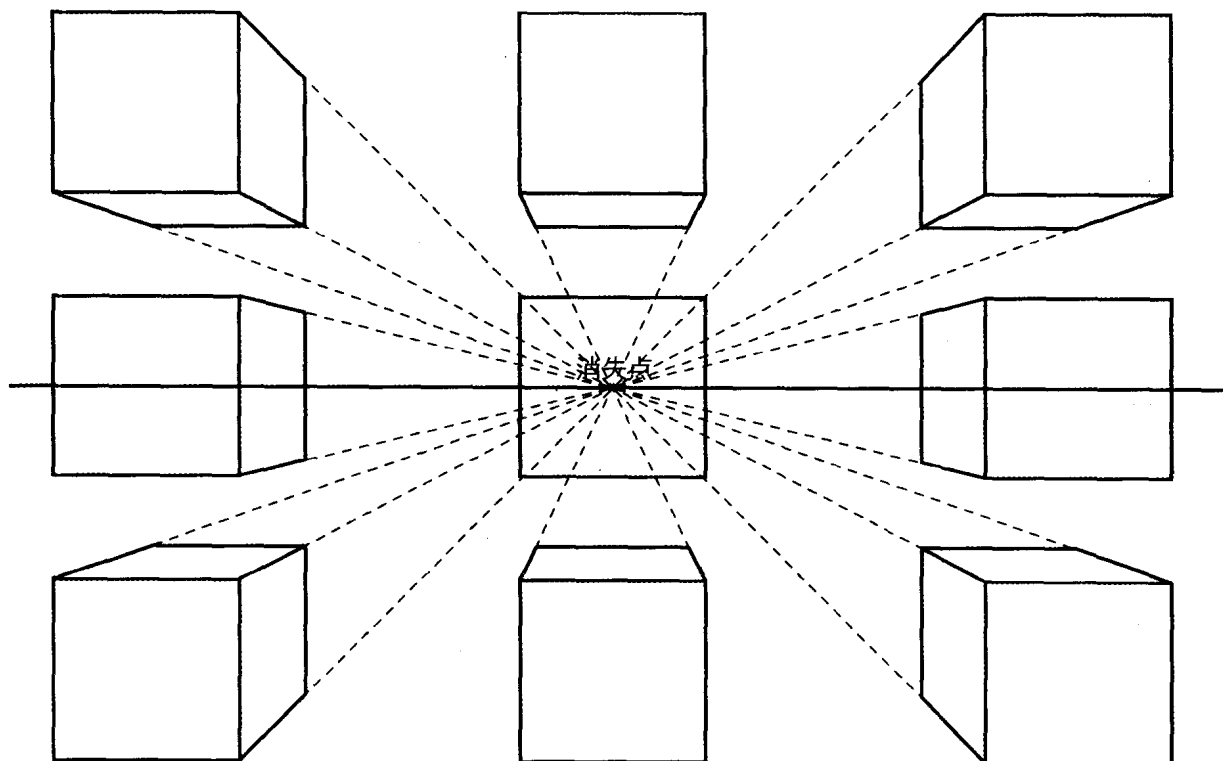
假设故事发生在一套公寓内，先根据剧情设计出平面图（左下图）。再根据平面图和角色站位，选择最好的角度进行绘制（右下图）。

绘制场景成稿前，透视原理是必须掌握的基础知识。透视的基本原理就是近大远小。

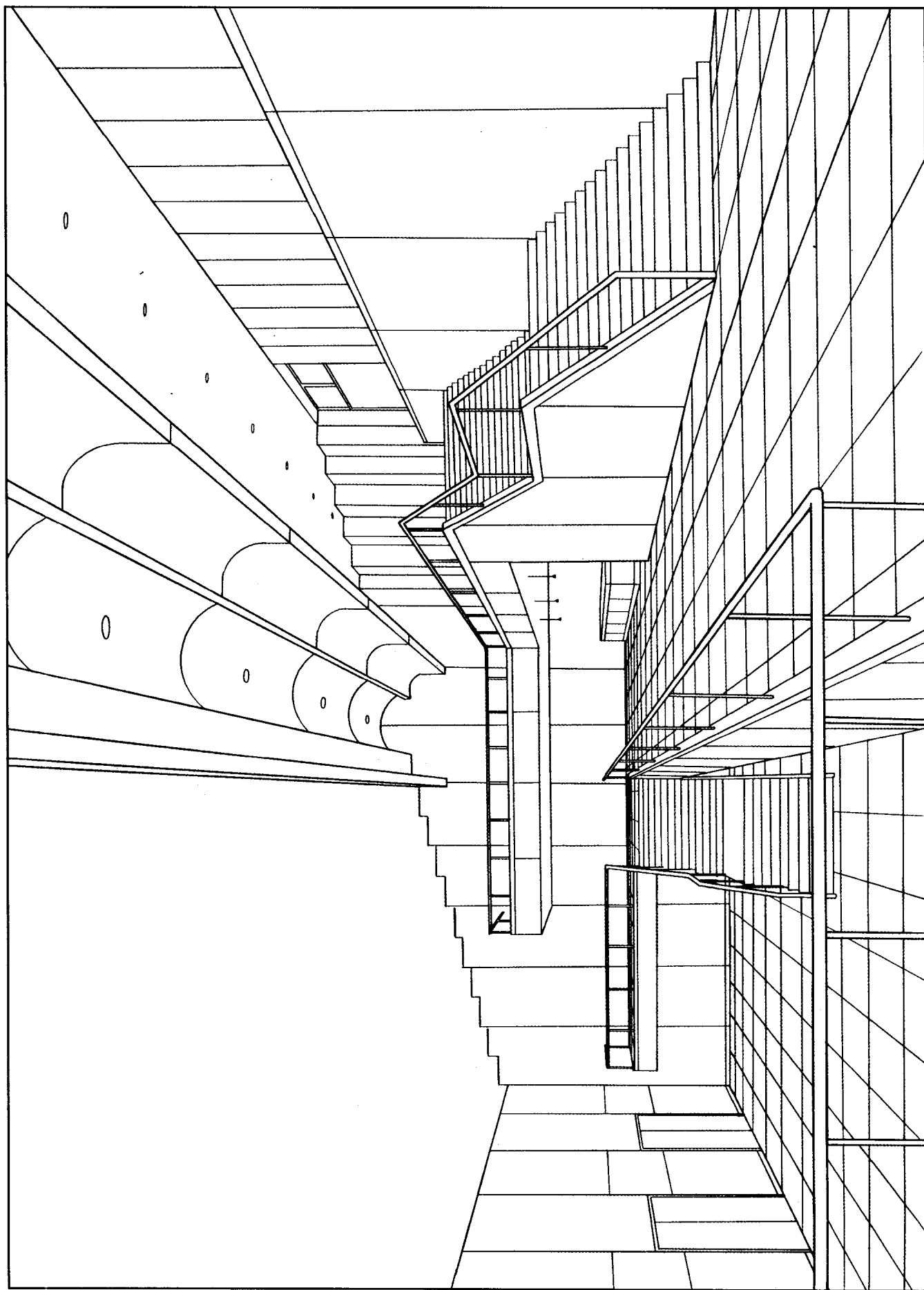


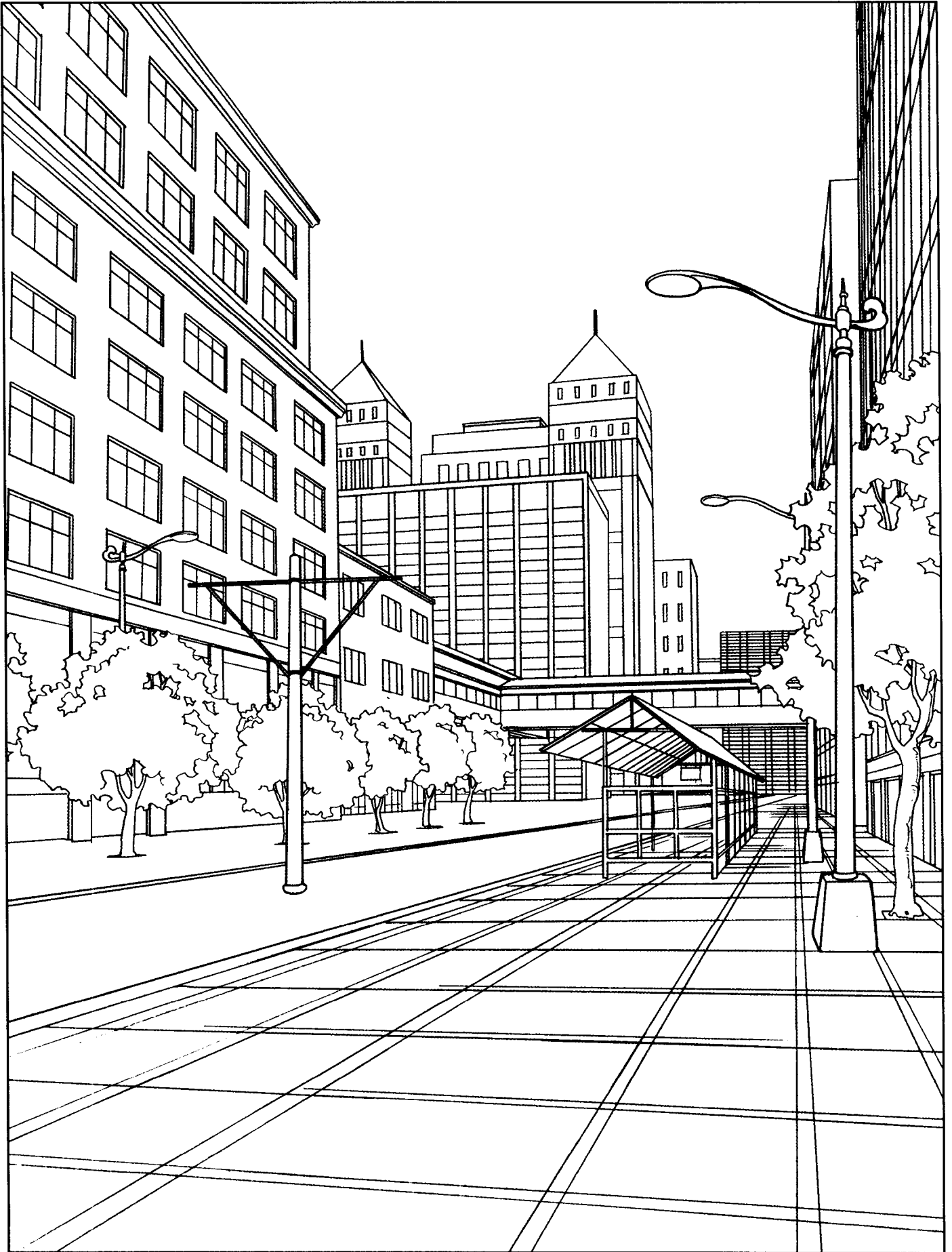
一、平行透视

一个物体的底基线与视平线平行，消失点只有一个，称之为平行透视，又叫一点透视。



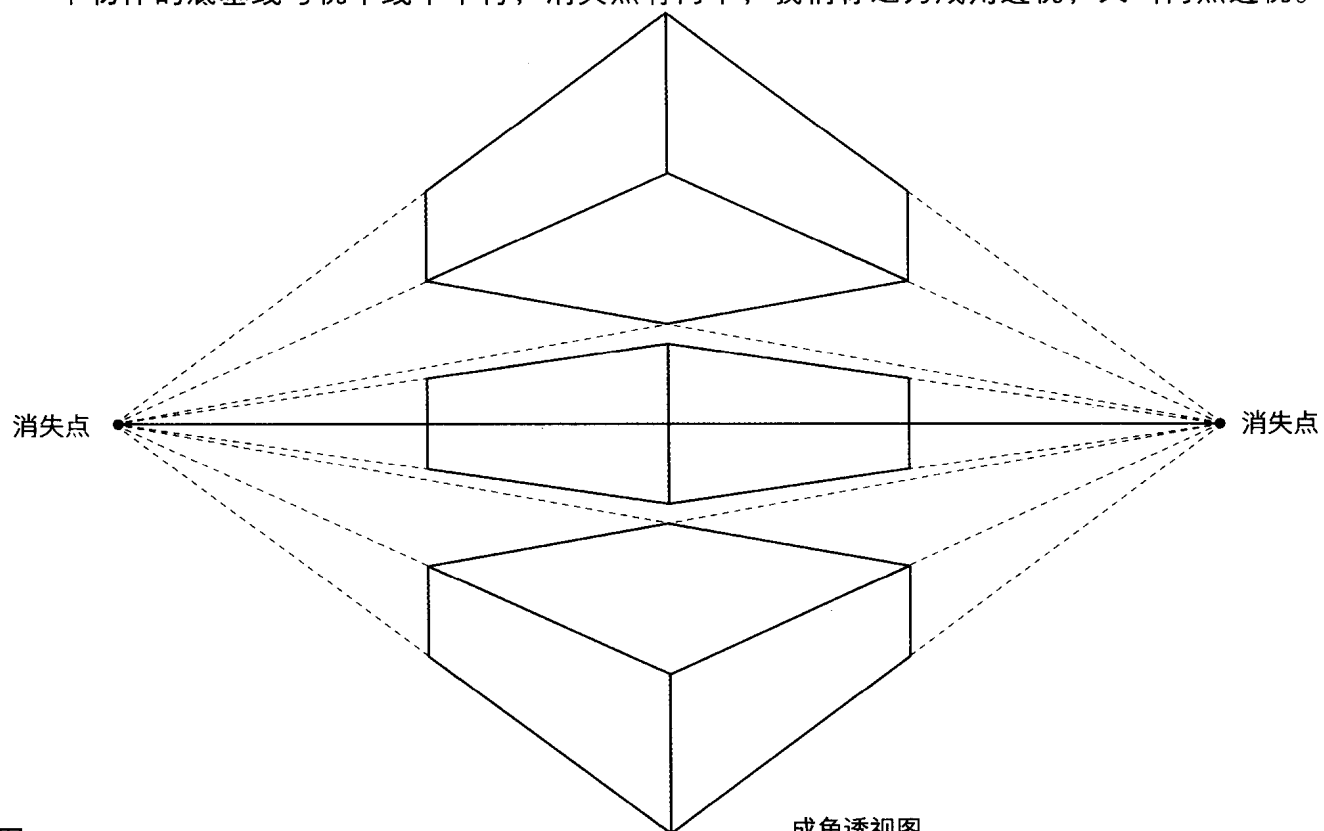
平行透视图





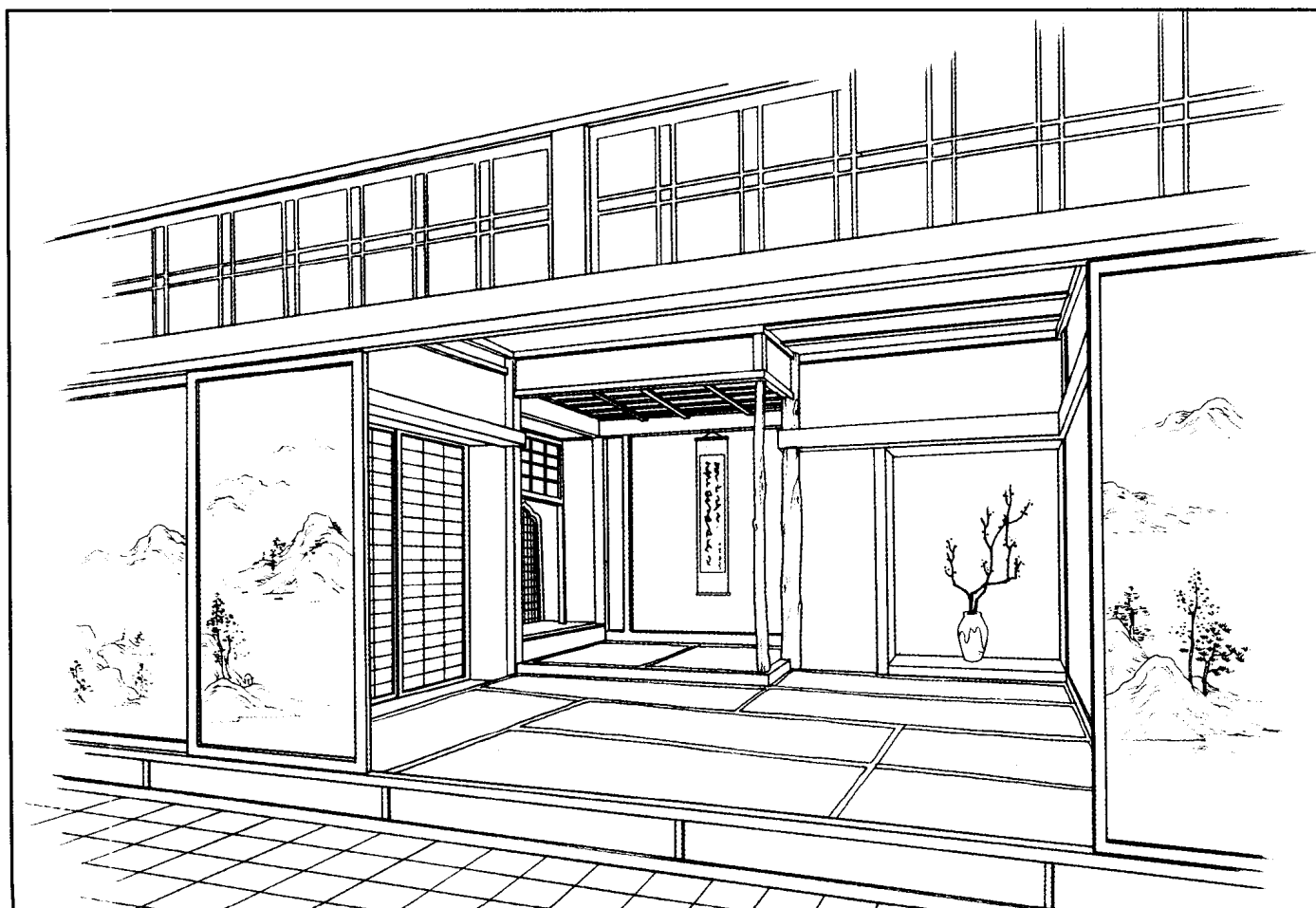
二、成角透视

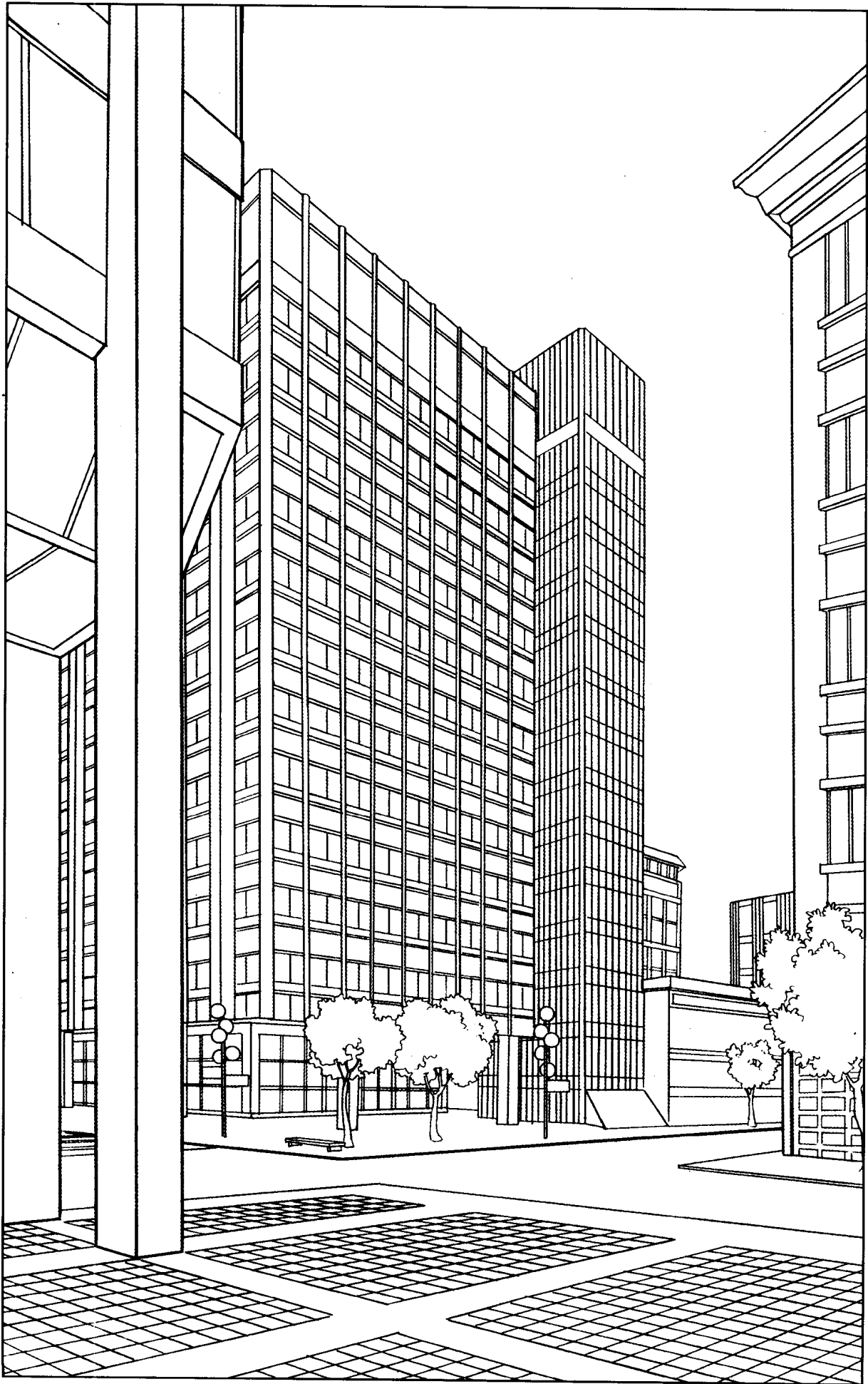
一个物体的底基线与视平线不平行，消失点有两个，我们称之为成角透视，又叫两点透视。



范图

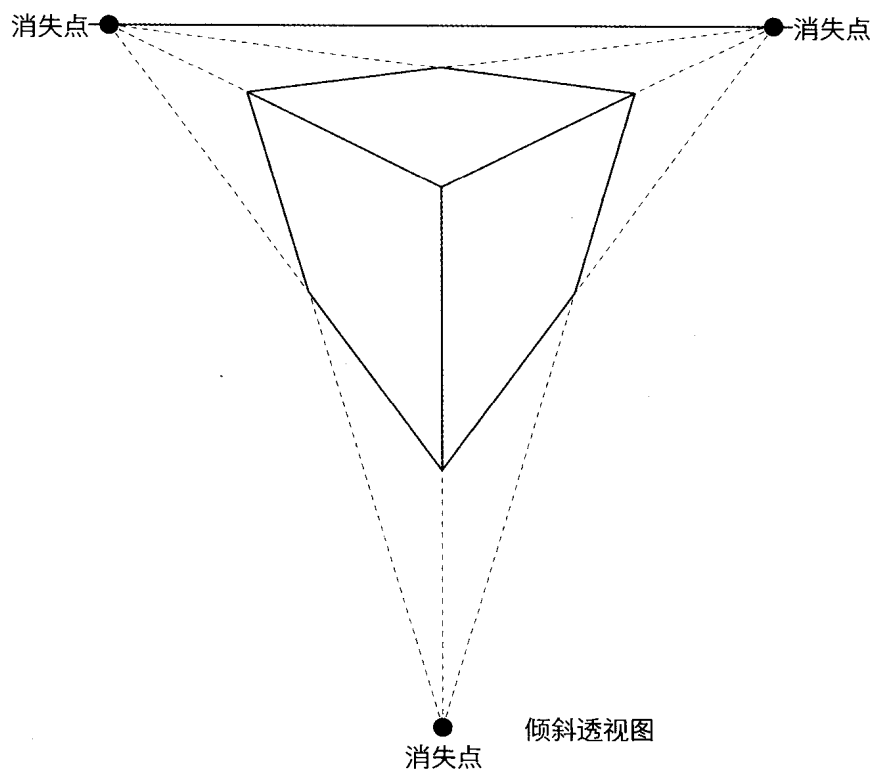
成角透视图



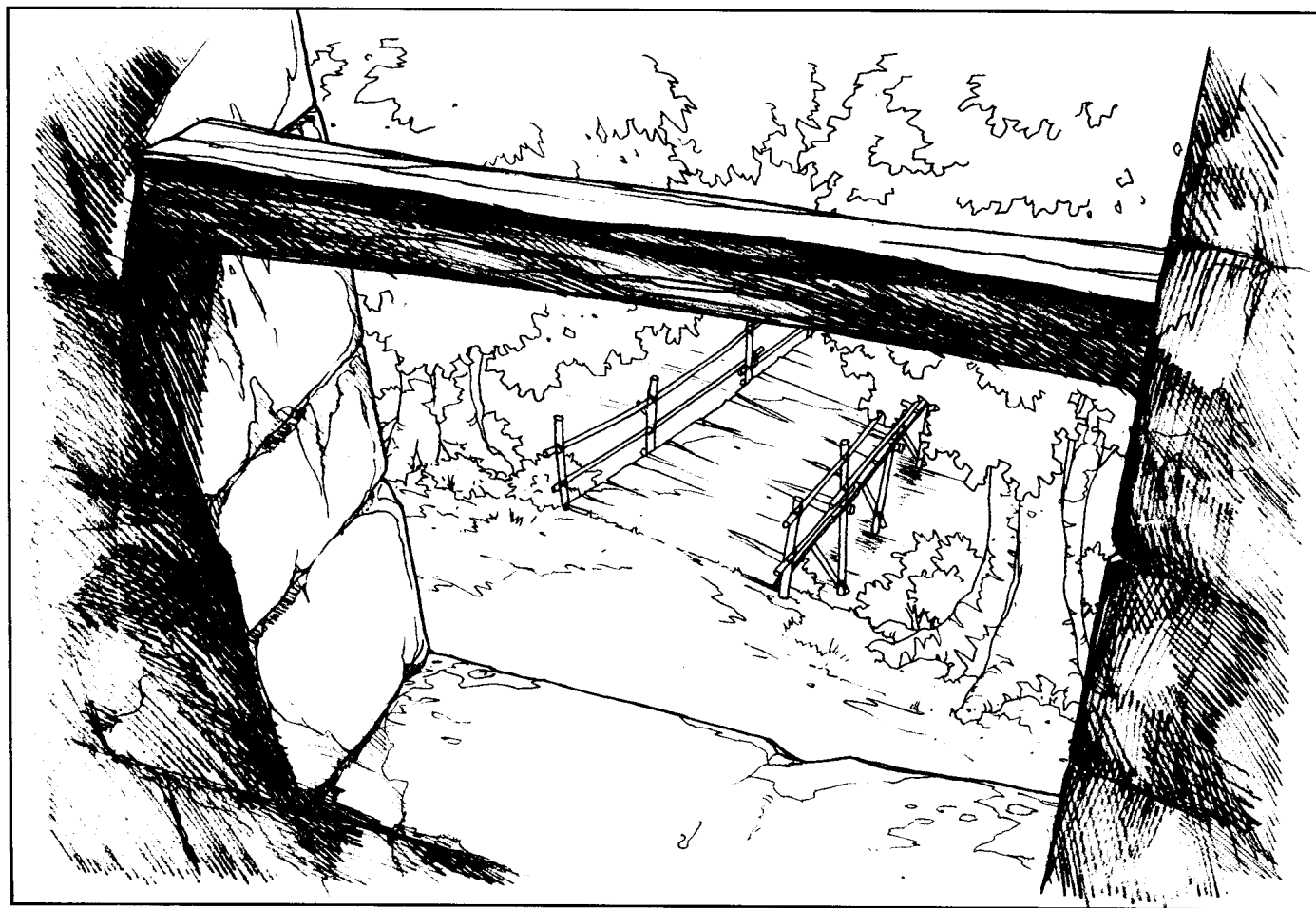


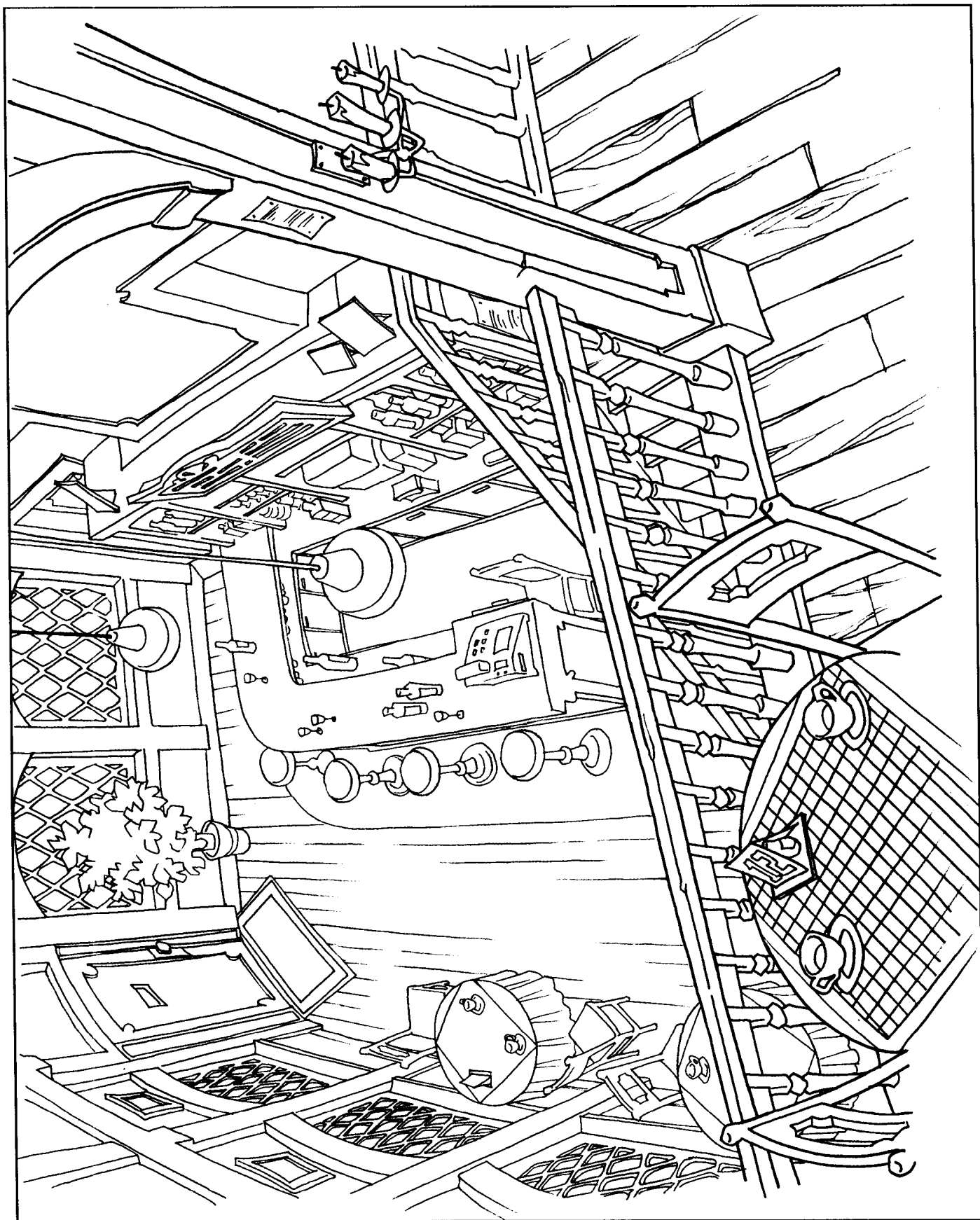
三、倾斜透视

一个物体的底基线与画面、视平线和垂直线都不平行时，称之为倾斜透视。消失点消失于天点、地点或视平线上，也称为三点透视。



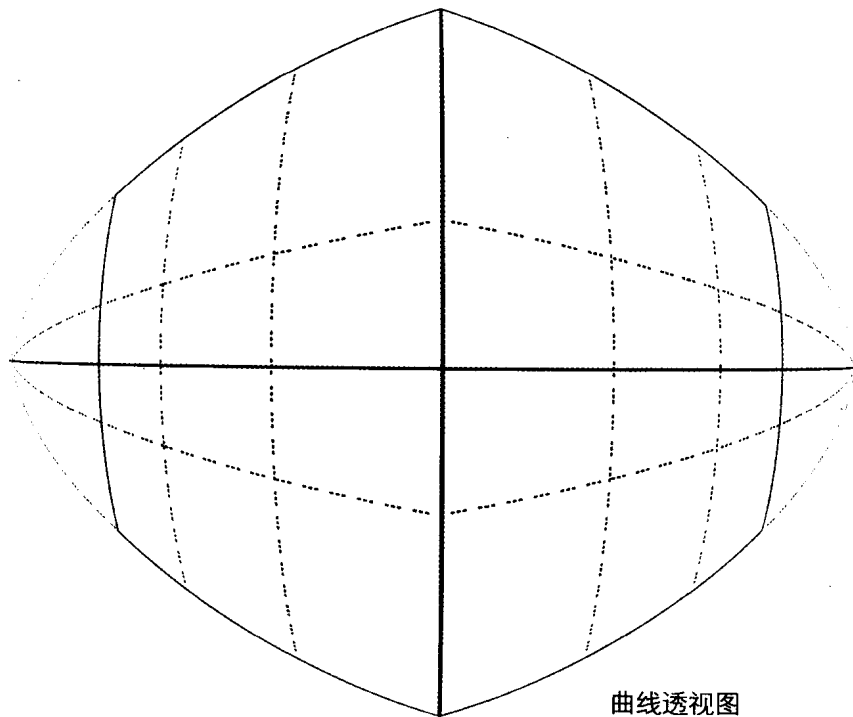
范图





四、曲线透视

也称作鱼眼透视，利用鱼眼镜头拍摄的照片就有这样的效果。在绘画表现时就形成了曲线的效果。



曲线透视图

范图

